미디어 교육자

Media Education Instructor

개정판

- 미디어의 이해
- 미디어 리터러시 교육의 이해
- 미디어 교육방법 및 사례

권영부, 김경희, 김면수, 김형태, 박유신,
안용순, 윤미선, 정지영, 최　숙, 한유승

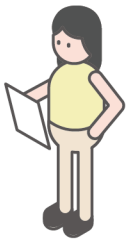


한국언론진흥재단
Korea Press Foundation



미디어교육사 Media Education Instructor

교재안내



가 목적

- 본 교재는 미디어교육 분야의 전문 인력 양성을 위한 학습 자료로, 미디어교육사 자격시험 응시자의 학습을 지원하고 참고할 수 있는 콘텐츠를 제공하는 데에 그 목적이 있습니다.

나 구성

- 본 교재는 과목별로 구성되어 있습니다.
  1. 제1과목: 미디어의 이해
  2. 제2과목: 미디어 리터러시 교육의 이해
  3. 제3과목: 미디어 교육방법 및 사례

다 저작권

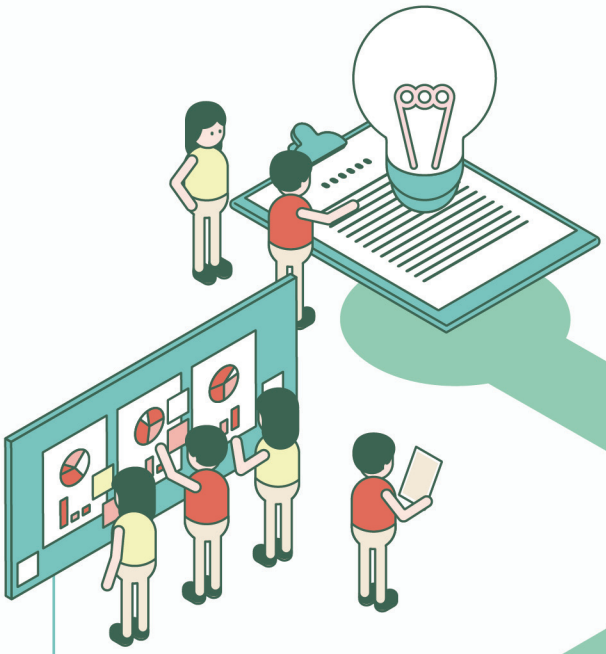
- 본 교재는 「저작권법」 제24조의2에 따른 한국언론진흥재단 미디어교육팀의 공공저작물로 별도의 이용 허락 없이 자유이용이 가능합니다.
- 다만, "공공저작물 자유이용허락 표시기준(공공누리, KOGL) 제3유형 OPEN"에 따라 공개하고 있으므로 다음 사항을 준수하여야 합니다.
  1. 공공누리 이용약관의 준수: 본 저작물은 공공누리가 적용된 공공저작물에 해당하므로 공공누리 이용약관(www.kogl.or.kr)을 준수하여야 합니다.
  2. 출처의 명시: 본 저작물을 이용하려는 사람은 「저작권법」 제37조 및 공공누리 이용조건에 따라 반드시 출처를 명시하여야 합니다.
  3. 본질적 내용 등의 변경금지: 본 저작물을 이용하려는 사람은 저작물을 변형하거나 2차적 저작물을 작성할 경우 저작인격권을 침해할 수 있는 본질적인 내용의 변경 또는 저작자의 명예를 훼손하여서는 아니 됩니다.
  4. 제3자의 권리 침해 및 부정한 목적 사용금지: 본 저작물을 이용하려는 사람은 본 저작물을 이용함에 있어 제3자의 권리를 침해하거나 불법행위 등 부정한 목적으로 사용해서는 아니 됩니다.





미디어 교육자 Media Education Instructor

contents



1. 미디어의 이해

1.1. 미디어 개념과 기능 그리고 산업구조

1.1.1. 미디어 개념과 특징 • 008

1.1.2. 미디어 산업의 구조와 특성(영향력) • 033

1.1.3. 미디어의 기능과 영향 • 055

1.2. 미디어와 뉴스 콘텐츠

1.2.1. 저널리즘과 뉴스 생태계에 대한 이해 • 074

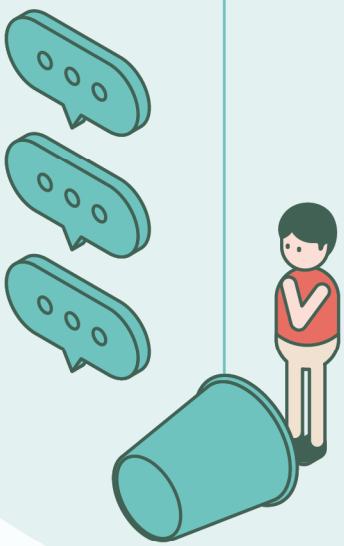
1.2.2. 뉴스의 이용과 문화 • 109

1.3. 미디어와 엔터테인먼트 콘텐츠

1.3.1. 엔터테인먼트 콘텐츠와 생태계에 대한 이해 • 142

1.3.2. 엔터테인먼트 콘텐츠 이용과 문화 • 174





2. 미디어 리터러시 교육의 이해

2.1. 미디어 리터러시의 이해

2.1.1. 역량의 이해 • 200

2.1.2. 미디어 리터러시와 역량 • 219

2.2. 미디어 리터러시 교육의 이해

2.2.1. 미디어 리터러시 교육 • 232

2.2.2. 뉴스 리터러시 교육 • 250

2.2.3. 인공지능 리터러시 교육 • 267

2.3. 미디어 리터러시 교육의 적용

2.3.1. 비판적 사고와 미디어 리터러시 교육 • 292

2.3.2. 참여와 미디어 리터러시 교육 • 315

2.3.3. 삶과 미디어 리터러시 교육 • 346

3. 미디어 교육방법 및 사례

3.1. 미디어 교육 교수 설계

3.1.1. 학습자의 이해 • 374

3.1.2. 미디어 리터러시의 교수·학습 이론 • 388

3.1.3. 교육과정의 이해 • 403

3.1.4. 교수설계와 교육공학 • 418

3.2. 미디어 리터러시 교육 교수·학습과정안

3.2.1. 교수·학습 분석/기획 • 430

3.2.2. 교수·학습 개발/운영 • 456

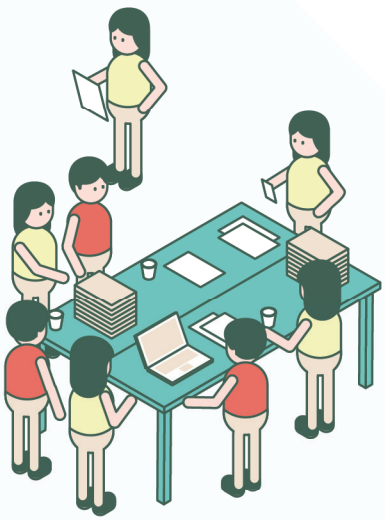
3.2.3. 교수·학습 평가/반영 • 476

3.3. 미디어 리터러시 교육 사례 분석

3.3.1. 미디어 리터러시 교육을 위한
수업 전문성과 교육자 전문성 • 500

3.3.2. 미디어 리터러시 교육과 국가 교육과정 • 518

3.3.3. 미디어 리터러시 교육 사례 분석 • 534





미디어 교육강사
Media Education Instructor

1 미디어의 이해



1.1. 미디어 개념과 기능 그리고 산업구조

1.1.1. 미디어 개념과 특징

1.1.1.1. 미디어의 개념

1.1.1.2. 미디어의 변천

1.1.2. 미디어 산업의 구조와 특성(영향력)

1.1.2.1. 미디어 산업과 이를 움직이는 사람들

1.1.2.2. 미디어의 공공성과 상업성

1.1.3. 미디어의 기능과 영향

1.1.3.1. 미디어의 순기능과 역기능

1.1.3.2. 미디어가 개인과 사회에 미치는 영향

1.1.1. 미디어 개념과 특징

1.1.1.1. 미디어의 개념

키 워 드 미디어, 콘텐츠, 플랫폼, 매스 미디어, 개인 미디어, 소셜 미디어



❶ 개요

미디어 교육을 올바르게 수행하기 위해서는 근본적으로 미디어를 정확하게 이해하는 것이 중요하다. 본 장에서는 미디어의 개념 정의부터 정리한다. 이어 미디어와 관련된 주요 개념을 명확하게 구분하여 이해하고, 미디어를 이용하거나 이를 설명해야 하는 상황에서 관련 개념들을 적절하게 사용할 수 있도록 한다.

❷ 학습목표

- 커뮤니케이션의 개념과 유형을 설명할 수 있다.
- 미디어의 개념과 종류를 정리할 수 있다.
- 미디어와 관련된 주요 개념을 구분하여 설명하고 상황에 맞게 적절하게 사용할 수 있다.

❸ 학습내용

가. 커뮤니케이션(Communication)의 개념과 유형

1) 커뮤니케이션의 의미

① 메시지의 전달과 수용

- 커뮤니케이션이란 발화자와 수신자 사이에 '의미를 주고 받는 것', '메시지를 전달하고 수용하는 것'을 말한다(McQuail, 2000).
- 발화자와 수신자는 사람일 수도 있고 기계일 수도 있다.

2) 커뮤니케이션의 유형

① 자아 커뮤니케이션(Intrapersonal Communication)

- 자기 자신과의 커뮤니케이션을 의미한다. 넓은 범위의 인지 행동, 특성

및 지식과 같은 정신적 요소 및 '연상과 비교'와 같은 과정들을 포함한다(Shedletsky, L. 2017).

- 내적 사고, 명상 등의 정신적 과정으로 구성되며, 자기 자신에게 말을 걸거나 생각을 정리하는 등의 형태로 나타난다.

② 대인 커뮤니케이션(Interpersonal Communication)

- 두 명 이상의 사람들이 소통하는 것으로, 과거에는 주로 면대면 커뮤니케이션을 의미했지만, 지금은 전화나 메신저 등 미디어를 매개로 한 대인 커뮤니케이션이 늘어나고 있다.
- 대인 커뮤니케이션에 참여하는 사람들은 커뮤니케이션 과정에 개입하고 통제할 수 있는 정도가 크다.
- 구두 및 비구두 메시지의 교환을 포함하며, 상호 관계를 맺고 있는 사람들이 서로의 메시지에 의해 영향을 받는 것을 의미한다.

③ 매스 커뮤니케이션(Mass Communication)

- 매스 커뮤니케이션은 다수의 사람을 대상으로 메시지를 전달하고 소통하는 것을 말한다.
- 대체로 조직인 정보원이 기술을 매개로 많은 청중과 소통하는 것을 의미한다. 예를 들어 방송사가 프로그램을 만들어 많은 시청자에게 전달하는 것, 신문사가 기사를 생산해서 독자들에게 전달하는 것을 말한다.
- 최근 늘어나고 있는 1인 크리에이터가 다수의 사람을 대상으로 콘텐츠를 전달하고 소통하는 형태 역시 매스 커뮤니케이션이라고 볼 수 있다.

어느 조직이 기술을 매개로 많은 청중과 소통했을 때 매스 커뮤니케이션이 일어났다고 이야기한다. 『뉴욕타임스』(조직)의 전문 인력은 인쇄기와 신문(기술과 매체)을 이용해 독자(다수의 청중)와 소통한다. 카툰 네트워크 채널에서 일하는 작가, 프로듀서, 영화 제작자 및 그 밖의 전문 인력은 다양한 오디오와 비디오 기술, 인공위성, 케이블 텔레비전, 가정용 수신기 등을 사용해 시청자들과 소통한다. 워너브라더스는 잡지에 광고를 게재해 독자들에게 개봉 영화에 관해서 알리고 지역 상영관에 영화를 배급해 관객이 이를 관람하도록 한다.

매스 커뮤니케이션이 일어나는 환경이 근본적으로 변화하고 있다는 사실에는 의심의 여지가 없다. 어떤 사람이 자신의 이름이 쓰여 있는 광고용 우편물을 받은 경우, 이때의 청중은 그 사람 하나이며 전통적 개념의 매스 커뮤니케이션에서 의미하는 다수의 청중은 아니다. 어떤 사람이 컴퓨터 앞에 앉아 기사에 댓글을 달았고 이를 수천 명의 사람들이 읽었다면, 그 사람은 분명 다수의 청중과 소통하고 있지만 신문사, 케이블 방송사, 영화 제작사와 같은 조직은 아니다. 스마트폰과 같이 가볍고 이동성이 좋은 저가의 비디오 장비가 만들어지고 유튜브처럼 사용하기 쉬운 인터넷 비디오 사이트가 등장하면서, 평범한 사람들도 얼마든지 텔레비전 작가, 프로듀서와 같은 역할을 하고 수천만 명의 청중과 소통할 수 있게 되었다.

이 책에서 고찰할 이론의 대부분이 현대 커뮤니케이션 혁명 이전에 고안되기는 했지만 그중 다수가 지금까지도

> 유용하다. 그러나 사람들이 커뮤니케이션을 목적으로 기술을 사용하는 방식은 많이 변했고 지금도 계속 변화하고 있다는 사실을 명심해야 한다.
>
> Baran, S.J. & Davis, D. K., 김훈순 · 김경희 · 정선호 번역(2019),『매스 커뮤니케이션 이론: 토대, 논쟁, 미래』, 이대출판사.

나. 미디어의 개념과 종류

1) 매개체로서의 미디어

① 미디어의 어원

- 미디어(Media)의 어원은 라틴어 'medius'에서 왔다. 'medius'는 중간에 있는 것, 매개한다는 뜻이다.
- 미디어란 특정 대상을 이어주거나, 전달 또는 운반 역할을 하는 것으로, 사람과 사람, 사람과 콘텐츠, 사람과 기계 사이에서 양편의 관계를 맺어주는 매개체를 말한다.

② 심리적 · 관계적 차원에서의 매개

- 미디어는 물질적 매개체로서 중간에 위치해 있다는 의미에만 머물러 있지 않고, 사람들의 심리와 관계를 조정, 중재, 화해하는 역할을 한다.

2) 커뮤니케이션을 매개하는 미디어

① 사람들 간의 커뮤니케이션을 매개하는 미디어

- 사회적 동물인 사람은 다른 사람에게 자신의 생각과 의사를 전달하는 커뮤니케이션을 필요로 한다.
- 멀리 떨어져 있는 개인 간의 대화를 위해 전화나 메신저를 사용하고, 다수와의 커뮤니케이션을 위해 소셜 미디어, 방송 등을 사용한다.
- 사람들이 하는 커뮤니케이션 행위의 많은 부분은 미디어를 통해 이루어진다. 코로나 팬데믹 이후 미디어를 매개로 하는 커뮤니케이션의 중요성이 더욱 부각되었고, AI 시대에는 미디어 매개 커뮤니케이션이 더 중요해질 것으로 보인다.
- 사람들은 커뮤니케이션을 하는 맥락과 참여하는 사람들, 전달하려는 메시지에 따라 적합한 매체를 선택한다. 또한, 사회 구성원들이 선택하고 의존하는 미디어는 그 사회의 커뮤니케이션 방식을 형성하고 구조화한다.

② 사람과 콘텐츠와의 커뮤니케이션을 매개하는 미디어

- 텔레비전은 방송사가 만든 프로그램을 시청자들에게 전달해 주는 매개체이고, 신문은 기자가 쓴 기사를 독자에게 전달해 주는 매개체이다. 유튜브 같은 동영상 서비스 역시 크리에이터가 만든 동영상을 구독자에게 전달해 주는 매개체이다.

③ 사람과 기계와의 커뮤니케이션을 매개하는 미디어

- 챗봇은 사람이 입력한 메시지를 AI에 전달하고 AI의 응답을 사람에게 전달해 준다. 컴퓨터는 사람이 입력한

내용을 기계(하드웨어, 소프트웨어 등)에 전달하고, 기계가 산출한 결과를 사람에게 전달해 준다.

④ 기계와 기계와의 커뮤니케이션을 매개하는 미디어

- 사물인터넷(IoT, Internet of Things)은 인터넷을 기반으로 여러 사물(냉장고, 청소기, 자동차 등)에 컴퓨터 통신 기능을 달아서 스마트폰에 연동하여 작동하는데, 사람의 메시지를 사물에 전달할 뿐 아니라 사물과 사물 간의 메시지를 전달한다.

미디어의 정의에 대해 더 알아보기

1. 미디어는 매개한다.

미디어의 어원은 라틴어 medius(middle의 의미)이다. 16세기 후반에 사용되기 시작한 미디어라는 개념은 17세기 초 '중간적인 것'의 의미로 사용되었는데, 중간적인 것이라는 미디어 개념은 '중재하다, 화해하다'라는 의미의 mediare와 밀접하게 관련되어 있었다고 한다(요시미 순야, 2005). 이는 미디어라는 개념이 물질적인 매개체의 의미로 한정되는 것이 아니라, 심리적·관계적 차원에서의 매개적 작용까지 포함하고 있음을 말해 준다. 즉 미디어는 물질적 매개체로서 중간에 위치해 있다는 의미에만 머물러 있지 않고, 사람들의 심리와 관계를 조정, 중재, 화해하는 역할을 한다는 것을 알 수 있다.

2. 미디어는 커뮤니케이션 수단이다.

미디어는 사람들 간의 커뮤니케이션을 매개한다. 전화는 멀리 떨어져 있는 두 사람 간의 대화를 매개해 주며, 텔레비전은 방송사가 만들어낸 프로그램을 다수에게 동시에 전달해 주는 매개체이다. 사람들은 커뮤니케이션이 일어나는 맥락, 커뮤니케이션에 참여하는 사람, 전달하고자 하는 메시지를 고려하여 그에 적합한 미디어를 선택한다. 즉 사람들이 미디어를 선택한다. 그러나 동시에, 사회구성원들이 선택하고 의존하는 미디어는 그 사회의 커뮤니케이션 방식을 구조화시킨다. 오늘날 소셜 미디어로 매개되는 커뮤니케이션 방식이 자아 커뮤니케이션, 대인 간 커뮤니케이션, 집단 간 커뮤니케이션, 조직 내 커뮤니케이션, 한 사회의 커뮤니케이션 방식에 어떤 영향을 주는지 성찰해 볼 필요가 있다.

3. 미디어는 메시지이다.

메시지는 미디어에 담기는 내용임에도 불구하고 매클루언(McLuhan, 김상호 역, 2012)은 미디어가 메시지라고 하였다. 미디어가 메시지라는 관점은 메시지의 영향력보다 메시지를 담아내는 미디어의 영향력에 더 주목해야 함을 역설하는 것이다. 미디어의 영향력이 미디어 메시지나 콘텐츠, 미디어 이용 동기, 미디어 이용 맥락 등에 따라 달라진다는 것은 분명하다. 그러나 미디어가 메시지라는 관점은, 이용자의 특성이나 메시지의 유형에 상관없이 미디어 그 자체가 개인이나 사회에 미치는 영향이 있다는 점을 강조한다. 예를 들어, 인터넷의 보편적 특징으로 하이퍼링크와 멀티태스킹은 우리의 주의력을 분산시키는 경향이 있다. 미디어 그 자체가 갖는 특성에 대한 이해가 필요하다.

4. 미디어는 인간의 확장이다.

미디어는 인간의 감각기관과 신체기관의 확장이다(McLuhan, 김상호 역, 2012). 책은 시각의 확장이며 라디오는 청각의 확장이고 텔레비전은 시각과 청각의 확장이다. 컴퓨터는 두뇌의 확장이라고 할 수 있을 것이다. 사람들은 자신의 감각기관을 이용하여 대상을 지각하고 인식한다. 미디어는 인간의 감각기관이 가진 물리적 한계를 극복하게 하고 감각기관의 기능을 확장시켜 준다. 즉 우리가 눈으로 직접 보고 귀로 들어야 할 대상에 대해 텔레비전이 대신하여 시각 정보와 청각 정보를 전달해 준다. 텔레비전이 우리의 눈과 귀의 역할을 하는 것이다. 미디어에 의해 우리의 어떤 감각기관이 확장되는지 또는 퇴화하는지, 미디어에 의한 지각 방식의 변화가 우리의 사고방식, 관계 형성 및 유지 방식 등에 어떤 근본적인 변화를 가져오는지 주목할 필요가 있다.

이숙정(2018), 미디어 리터러시란 무엇인가, 『디지털 미디어 리터러시』, 한울아카데미, 18-42.

다. 미디어와 관련된 주요 개념들

1) 콘텐츠와 플랫폼

① 콘텐츠(Contents)는 미디어에 담긴 내용물

- 다양한 미디어에 의해 제공되는 뉴스 등의 정보와 음악, 영화, 만화, 애니메이션, 게임 등 다양한 내용물을 의미한다.
- 책이나 웹페이지에서 제공되는 내용물도 포함된다.
- 사진, 영상, 뉴스, 드라마, 게임, 인터넷 댓글 등이 해당된다.

② 플랫폼(Platform)은 이용자와 콘텐츠가 만나는 곳

- 기차를 타고 내리는 승강장의 의미에서 비롯되었다.
- 콘텐츠를 유통하는 포털이나 소셜 미디어, 온라인 동영상 서비스(OTT, Over-The-Top)가 대표적인 플랫폼이다.
- 스마트폰, 컴퓨터, 태블릿PC 등과 같은 단말기도 플랫폼이라고 할 수 있다. 단말기는 이용자가 컴퓨터와 의사소통할 수 있는 장치를 말한다.
- 같은 기기를 놓고 어떨 때는 미디어, 어떨 때는 플랫폼, 어떨 때는 단말기라고 하는데, 이것은 용어가 사용되는 맥락에서 중점을 두고 있는 속성이 다르기 때문이다. 예를 들어 스마트폰은 이용자가 컴퓨터와 소통할 수 있는 장치인 단말기인 동시에 이용자가 콘텐츠와 만나는 플랫폼이고, 사람들 간의 커뮤니케이션을 매개하는 미디어인 것이다.

2) 매스 미디어, 개인 미디어, 소셜 미디어

① 매스 미디어(Mass Media)

- 불특정 다수에게 콘텐츠를 전달하는 미디어를 말한다.
- TV, 라디오, 신문, 잡지 등 전통 미디어들이 대표적인 매스 미디어이다.
- TV, 신문 등 전통 미디어들은 일방향적으로 콘텐츠를 전달하는 특성을 갖고 있지만, 최근에는 인터넷 플랫폼을 활용해 시청자나 독자들과 소통하면서 콘텐츠를 제공하기도 한다.
- 과거에는 방송국이나 신문사 등 전문 미디어 조직이 대중에게 콘텐츠를 전달할 때 매스 미디어라고 했으나, 최근에는 MCN(Multi Channel Network, 다중 채널 네트워크) 등이 운영하는 유튜버 방송도 불특정 다수에게 콘텐츠를 전달하기 때문에 매스 미디어라고 볼 수 있다.

② 개인 미디어(1인 미디어)

- 한 사람 또는 소수의 사람들이 콘텐츠를 만들어서 전달하는 미디어를 말한다.
- 개인이 만들어서 지인이나 소수의 사람들에게 콘텐츠를 전달할 때도 개인 미디어에 해당한다.
- 댓글이나 채팅을 통한 양방향 커뮤니케이션이 이루어지는 특성을 갖고 있다.
- 개인 미디어와 매스 미디어가 상호배타적인 개념은 아니다. 팟캐스트나 유튜브 같은 동영상 공유 플랫폼을 이용해 불특정 다수의 사람들에게 전달할 경우 개인 미디어이면서 매스 미디어라고 할 수 있다.

③ 소셜 미디어(Social Media)

- 네트워크 연결망을 통해 이어진 사람들이 서로 이야기하면서 다양한 콘텐츠를 함께 즐길 수 있는 미디어를 말한다.
- 샤프코와 브레이크(Safko & Brake, 2009)는 소셜 미디어를 '사람들이 온라인에서 모여 정보를 공유하고, 지식을 교환하며, 커뮤니티를 형성하는 활동, 관행, 행동'으로 정의한다. 이 정의는 소셜 미디어가 단순한 기술 플랫폼 이상으로, 사람들이 상호작용하고 커뮤니티를 구축하는 데 중점을 둔다는 것을 강조하고 있다.
- 보이드와 엘리슨(Boyd & Ellison, 2007)은 소셜 미디어의 특성을 다음의 세 가지로 설명한다.
  - 프로필 구성: 사용자들이 제한된 시스템 내에서 자신의 공개 또는 반공개 프로필을 구성할 수 있다.
  - 이용자 연결 리스트 명시: 이용자들이 서로 연결된 다른 이용자들의 리스트를 명시적으로 작성할 수 있다.
  - 이용자 간의 연결 탐색 및 조회: 이용자들이 자신과 연결된 다른 사람들의 이용자 연결을 탐색하고 조회할 수 있다.
  - 이러한 특성들이 소셜 미디어가 어떻게 개인의 정체성과 관계를 형성하고 유지하는 데 중요한 역할을 하는지를 설명해 준다.
- 소셜 미디어는 사람들 간의 상호작용을 촉진하고, 정보와 아이디어의 교환을 활성화하며, 커뮤니티 구축을 지원하는 미디어이다.

3) 네트워크와 인터넷

① 네트워크

- 통신 설비를 갖춘 컴퓨터를 이용하여 서로 연결시켜 주는 조직이나 체계를 말한다.
- 여러 개체가 연결되어 정보를 주고받는 경로를 의미한다.

② 인터넷

- 인터넷은 '네트워크의 네트워크'이다.
- 전 세계의 컴퓨터가 연결된 네트워크의 집합체가 인터넷이다. 한 지역·국가 안에 있는 컴퓨터들 간의 네트워크가 다른 지역·국가들의 네트워크와 모두 연결되어 인터넷이라는 하나의 거대한 네트워크가 형성된다.
- 거미줄처럼 연결되어 있는 인터넷은 검열할 수도, 막을 수도 없는 거대한 그물망이다.
- 인터넷의 발달은 권력자들이 감추려고 했던 부당한 행위들을 알려 사회를 좀 더 정의롭게 만들어 가는 긍정적인 현상을 가져오기도 했다.
- 소셜 미디어에 잘못된 정보를 올리면 순식간에 퍼져 나가 막대한 피해를 발생시킬 수 있고, 소셜 미디어로 인한 사이버 범죄들이 늘어나고 있다. 이에 따라 개인정보 보호, 프라이버시 등의 문제가 중요한 사회 의제가 되고 있다.

4) 기타 관련 개념

① 포털(Portal):

- '관문'이라는 의미에서 비롯되었다.
- 인터넷에 접속할 때 통과하는 문을 의미한다.
- 포털은 인터넷에 있는 콘텐츠를 검색해 주는 역할에서 출발했다.
- 지금은 이용자들이 콘텐츠를 만나는 플랫폼으로서 미디어 생태계의 중요한 행위자로 부상했다.

② OTT(Over-The-Top):

- 텔레비전 셋톱 박스(Set-top box)나 인터넷망을 통해 영상 콘텐츠를 제공하는 서비스이다.
- 톱(Top)은 셋톱 박스를 의미하는데, 셋톱 박스는 외부에서 들어오는 신호를 받아 변환시켜 텔레비전으로 그 내용을 표시해 주는 장치를 말한다.
- 초기에는 셋톱 박스를 이용한 서비스가 많았지만, 지금은 인터넷망을 통한 서비스가 주를 이룬다.
- 넷플릭스(Netflix), 티빙(TVING), 웨이브(Wavve), 왓챠(WATCHA) 등이 대표적이다.

③ 팟캐스트(Podcast):

- 오디오 파일 형태로 콘텐츠를 만들어 올리면 청취자들이 파일을 내려받아 이용할 수 있는 개인 미디어 플랫폼이다.

미디어의 개념을 다차원적으로 이해하기

미디어가 하나의 차원으로 이루어진 것이 아니라, 다차원적 요소들로 이루어졌다는 생각은 이 글에서 처음 제기하는 것이 아니다. 사실 20세기 초기부터 그에 대한 언급을 한 학자들이 있었다. 예를 들어 라자스펠드(Lazarsfeld)와 머튼(Merton)은 그들의 1948년 글에서 매스 미디어가 사회에 미치는 효과를 크게 세 가지 부분으로 나눠 살펴보는 것이 좋다고 제안했다. 그들이 제시한 세 부분 중 첫 번째는, 매스 미디어라는 존재 그 자체가 사회에 미치는 효과, 두 번째는, 매스 미디어의 소유 구조와 작동 방식이 미치는 효과, 세 번째는, 매스 미디어를 통해 배포되는 내용의 효과이다. 즉, 라자스펠드와 머튼은 도구로서의 미디어, 제도로서의 미디어, 내용으로서의 미디어 등 세 가지 차원의 미디어 개념을 제시했다 할 수 있다. 로버트 린드와 헬렌 린드(Robert Lynd & Helen Lynd, 1929)도 라디오에 대한 연구에서 도구로서의 미디어와 내용으로서의 미디어를 구별해야 할 필요성에 대해서 언급하였다. 이 글에서는 라자스펠드와 머튼이 언급한 도구, 제도, 내용으로서의 미디어 차원에 '사람으로서의 미디어'와 '공간/장소로서의 미디어'라는 두 가지 차원을 추가해서 미디어의 개념을 5개의 차원으로 설명하는 체계를 소개하도록 하겠다.

1. 도구로서의 미디어(Media as Tools)

도구로서의 미디어는 미디어의 물리적 기반과 밀접하게 연관되어 있다. 이러한 물리적 기반은 인간이 창조한 것이거나 자연에서 비롯된 것일 수 있다. 예를 들어, 봉수대는 인간이 만든 도구로서의 미디어이다. 반면, 사람들 간의 대화에서 사용하는 음파는 인간이 창조한 것은 아니지만, 음성 대화를 위한 '도구'로 사용된다는 점에서 도구로서의 미디어에 포함된다. 도구로서의 미디어는 새로운 규범과 효율성에 대한 논의를 촉발시키며, 기존의 사회적 규범 및 효율성과 상호작용한다. 예를 들어, 전화라는 도구가 사람들의 일상에 도입되면 전화의 생산, 유통, 사용 등을 둘러싼 새로운 규범들이 형성된다. 도구로서의 미디어는 다양한 맥락적 요인들의 영향을 받으며 등장하며, 이는 기술적, 사회적, 상징적, 제도적 맥락 등 다양한 인프라를 통해 나타난다. 미디어의 도구적 차원에 주목한 첫 번째 그룹은 해럴드 이니스(H. Innis)와 마셜 매클루언(M. McLuhan), 그리고 그들의 뒤를 이은 미디어 생태학자들이다. 이들은 도구로서의 미디어가 사람들 간의 경쟁과 협력을 어떻게 촉진하는지 관찰하였다.

2. 내용으로서의 미디어(Media as Stories)

내용으로서의 미디어는 20세기 후반부에 가장 많이 연구된 차원이다. 소위 '미디어 효과(Media Effects)' 연구 전통이 만들어졌으며, 여기서 미디어 효과는 주로 매스 미디어 내용의 효과를 의미한다. 다양한 연구자들은 매스 미디어 내용이 인지, 정서, 행동에 미치는 효과를 탐구하였다. 이러한 연구들은 매스 미디어 내용의 효과가 존재하는지, 존재하지 않는지를 탐구하며, 그 내용이 개인과 사회에 미치는 영향을 분석한다. 매스 미디어 내용의 효과에 대한 연구는 이제 소셜 미디어와 같은 디지털 미디어를 통해 개인이 생산, 유통, 소비하는 내용들이 만들어 내는 효과로 확장되고 있다.

3. 제도로서의 미디어(Media as Institutions)

제도로서의 미디어는 미디어 조직이나 제도를 의미한다. 이는 미디어와 관련된 조직, 관행, 규범, 법규, 정책 등을 모두 포함한다. 제도로서의 미디어는 특정 조직이나 조직들의 체계 안에서 작동하는 지위, 역할, 규범, 가치를 의미한다. 제도로서의 매스 미디어는 사회적 틀 속에서 형성되고 변형되며 쇠퇴한다. 예를 들어, 언론의 4이론이나 미디어 조직의 사회학적 연구들은 모두 제도로서의 미디어에 초점을 맞추고 있다. 20세기 초부터 미디어를 제도적 문제로 다룬 연구는 미디어의 조직적 측면을 강조한다.

4. 사람으로서의 미디어(Media as People)

사람으로서의 미디어는 미디어가 사람들과 상호작용하는 방식에 중점을 둔다. 이는 미디어가 사람들 간의 관계를 형성하고, 유지하며, 변화시키는 역할을 한다는 것을 의미한다. 예를 들어, 미디어는 사람들 간의 커뮤니케이션을 매개하며, 사회적 네트워크를 형성하고 강화하는 데 중요한 역할을 한다. 이는 미디어가 단순한 정보 전달 도구를 넘어서 사람들 간의 상호작용을 촉진하는 매개체로 작용함을 의미한다. 미디어가 사람들에게 미치는 영향과 그들이 미디어를 어떻게 사용하고 수용하는지에 대한 연구가 이 차원에서 중요하다.

5. 공간으로서의 미디어(Media as Space)

공간으로서의 미디어는 미디어가 물리적, 사회적, 상징적 공간을 어떻게 구성하고 변형하는지를 다룬다. 이는 미디어가 특정 장소와 공간을 형성하고, 그 공간 내에서의 상호작용을 규정하며, 공간적 경험을 변화시키는 역할을 한다는 것을 의미한다. 예를 들어, 도시의 광고판, 공공장소의 스크린, 온라인 가상공간 등은 모두 미디어가 공간을 어떻게 변화시키는지 보여 주는 예이다. 이러한 공간적 차원은 미디어가 사람들의 일상생활과 사회적 상호작용에 미치는 영향을 분석하는 데 중요하다.

김용찬(2020), 「미디어, 흔들리는 개념」, 『한국방송학보』 33권 6호, 131-141.

학습 TIP

"이 부분은 꼭 기억해 주세요!"

- 미디어 관련 개념을 올바르게 이해하고, 미디어를 이용하는 상황에 따라 정확하게 사용할 수 있어야 합니다.
- 매스 미디어와 개인 미디어의 차이를 이해하고, 각각의 미디어에서 생산·유통·소비하는 콘텐츠에 어떤 차이점이 있는지 설명할 수 있는 것이 중요합니다.

참고문헌

[1] 김경희 외(2018),『디지털 미디어 리터러시』, 한울아카데미.

[2] 김용찬(2020),「미디어, 흔들리는 개념」,『한국방송학보』33권 6호, 115-142.

[3] 박한철 외(2021),『청소년과 미디어』, 한국언론진흥재단.

[4] Boyd, D. M., & Ellison, N. B.(2007), “Social network sites: Definition, history, and scholarship”, Journal of Computer-Mediated Communication, 13(1), 210-230.

[5] Safko, L., & Brake, D. K.(2009), “The social media bible: Tactics, tools, and strategies for business success”, John Wiley & Sons.

[6] Shedletsky, L.(2017), “Intrapersonal Communication”, The SAGE Encyclopedia of Communication Research Methods.

1.1.1. 미디어 개념과 특징

1.1.1.2. 미디어의 변천

키 워 드 미디어 변천, 미디어 확산, 상대적 이점, 미디어 생태계, 인터넷



1 개요

미디어는 인류의 역사와 함께 변천해 왔다. 미디어에 대해 폭넓게 이해하고 교육하기 위해서는 미디어 기술 발달을 기반으로 한 미디어의 발달과 그 맥락을 알아야 한다. 특히 역사적 과정에서 어떤 미디어가 채택되고 확산하였는지, 어떤 미디어가 쇠퇴하고 소멸하는지를 살펴보면서 개별 미디어가 가진 상대적 이점을 파악할 수 있어야 한다. 무엇보다 미디어 생태계의 핵심 변곡점이 된 인터넷의 등장으로 인해서 나타난 미디어와 콘텐츠 생산·유통·소비의 변화를 설명할 수 있는 것이 중요하다.

2 학습목표

- 인류의 역사와 함께 미디어가 변천해 온 과정을 이해하고 설명할 수 있다.
- 미디어 변천 과정에서 미디어의 확산을 결정하는 미디어별 상대적 이점을 분석할 수 있다.
- 인터넷 등장 이후의 미디어 생태계 변화에 대해 정리할 수 있다.

3 학습내용

가. 미디어의 변천

1) 미디어 변천 과정의 이해

- 미디어 변천 과정은 다양한 시대로 구분하여 이해가 가능하나, 이 교재에서는 문자 미디어 시대, 인쇄 미디어 시대, 방송 미디어 시대, 상호작용적 미디어 시대, 소셜 미디어 시대로 구분하여 살펴보고자 한다.

2) 시대별 미디어의 특성

① 문자 미디어 시대

- 원시 시대에 인간은 자신의 생각을 동굴 등에 그림으로 표현하여 커뮤니케이션을 하였고, 기원전 3천 년경에 와서 그림과 기호 형태가 문자에 가까워졌다.
- 문자는 그림을 보고 요약하며 생기기도 하였고, 커뮤니케이션을 오래 존속시키기 위해 사용되기 시작했다.
- 문자 미디어 시대는 점토판, 파피루스 등에 직접 문자를 적어 커뮤니케이션하던 시대이다.

② 인쇄 미디어 시대

- 11세기부터 서양에서 십자군 전쟁 등 각지에서 발생한 분쟁과 이와 관련된 상업 정보를 편지에 담아 전달하는 서한신문이 등장했다.
- 1456년 구텐베르크의 금속 활자 발명과 인쇄술의 발달로 인쇄 신문이 등장했고 이로서 매스 커뮤니케이션 시대가 시작되었다.
- 17세기에는 독일 라이프치히에서 일간 신문 '아인코멘데 차이퉁(Einkommende Zeitung)'의 창간을 시작으로 유럽에서 주간 및 일간 신문들이 속속 소개되었다.
- 인쇄 신문은 기술의 발전과 더불어 정기적으로 다양한 종류의 정보를 전달하기 시작했지만, 초기에는 자본 등으로 무장한 신흥 지배 계급의 정치·경제 담론에 집중하는 엘리트 미디어의 성격을 지녔다.
- 인쇄 기술이 초보 단계일 때에는 신문의 가격이 지금의 약 100배에 달했기 때문에 일반 시민이 접근하기도 어려웠다.
- 19세기에 와서 '더 뉴욕 선(The New York Sun)' 등이 인쇄 기술과 광고 시장의 발전에 힘입어 저렴한 가격의 '페니 프레스(Penny Press)'를 등장시키면서, 대중 신문의 시대가 도래했다.
- 이 시기에 세계적으로 유명한 '뉴욕 타임스(The New York Times)'나 '워싱턴 포스트(Washington Post)'의 전신들도 탄생했고, 신문들에 뉴스를 공급하는 통신사(News Agency)도 생겨났다.

황색 저널리즘(Yellow Journalism)의 탄생과 특징 알아보기

19세기 후반, 미국의 신문 산업은 큰 변화를 겪고 있었다. 대중의 문해율이 상승하고, 인쇄 기술의 발달로 신문 발행 비용이 낮아지면서 신문은 더 넓은 독자층에 도달할 수 있게 되었다. 조셉 퓰리처(Joseph Pulitzer)의 '뉴욕 월드(New York World)'와 윌리엄 랜돌프 허스트(William Randolph Hearst)의 '뉴욕 저널(New York Journal)'은 이러한 기회를 활용하여 독자의 관심을 끌기 위해 점점 더 자극적이고 선정적인 기사를 싣기 시작했다.

황색 저널리즘이라는 용어는 만화 캐릭터인 '옐로우 키드'(Yellow Kid)에서 유래했다. '옐로우 키드'는 리처드 펠턴 아웃콜트(Richard Felton Outcault)가 창작한 만화 캐릭터로, 1895년에 뉴욕 월드에 처음 등장했다. 이 만화는 뉴욕의 빈민가에 사는 소년을 중심으로 한 유머러스한 이야기로, 당시 대중에게 큰 인기를 끌었다.

이후 윌리엄 랜돌프 허스트는 뉴욕 저널로 아웃콜트를 영입하여 '옐로우 키드' 만화를 게재하게 했고, 이에 맞서 퓰리처는 새로운 만화가를 고용하여 '옐로우 키드'를 계속 연재했다. '옐로우 키드'에 대한 두 신문사의 경쟁이 계속되던 이 시기에 미국 신문들은 선정적이고 자극적인 기사를 앞다투어 보도했고 이로 인해 황색 저널리즘이라는 용어가 생겨났다. 황색 저널리즘은 19세기 후반 미국 신문에서 나타났던 것처럼 과장되고 선정적인 보도 형태를 의미한다.

당시 황색 저널리즘의 주요 특징을 요약하면 다음과 같다:

- 과장된 헤드라인: 독자의 시선을 끌기 위해 사실을 과장하거나 왜곡한 헤드라인을 사용했다.
- 감정적인 기사: 사건의 본질을 넘어서 독자의 감정을 자극하는 내용을 포함했다.
- 불확실한 정보: 확인되지 않은 소문이나 추측성 기사를 자주 보도했다.
- 사회적 스캔들: 범죄, 부패, 부도덕한 행위 등을 집중적으로 다루어 독자의 흥미를 끌었다.

특히 1898년 미국-스페인 전쟁 기간 동안 이러한 저널리즘은 극에 달했다. 퓰리처와 허스트는 스페인의 잔혹 행위와 관련된 선정적인 기사를 연이어 보도하며, 미국 대중들의 전쟁에 대한 지지를 이끌어 냈다. 이 과정에서 사실 확인보다는 독자의 흥미를 끌기 위한 과장이 중시되었다.
황색 저널리즘은 현대 저널리즘의 윤리적 기준을 확립하는 데 중요한 반면교사가 되었으며, 그 영향은 오늘날까지도 미디어의 과장과 왜곡 보도의 문제로 이어지고 있다.

Campbell, W. J.(2001) "Yellow Journalism: Puncturing the Myths, Defining the Legacies", Praeger.
Streitmatter, R.(1997) "Mightier than the Sword: How the News Media Have Shaped American History", Westview Press.

③ 방송 미디어 시대

- 1844년에 출현한 전신(Telegraph: 본래 그리스어로 '먼 곳에 글을 쓰다'라는 뜻)은 전자 시대 개막을 알린 미디어이다.
- 전신 기술은 이후 벨(Bell)과 에디슨(Edison)에 의해 꾸준히 발전했고, 전화의 개발로 이어져 원거리 소통까지 가능해졌다.
- 에디슨은 전화의 음성을 재생하는 방법을 연구한 끝에 1877년 최초의 축음기를 만들었고, 이는 라디오 미디어의 출현으로까지 이어졌다.
- 1895년 뤼미에르 형제(The Lumieres)가 최초의 영화 촬영 겸 영사기 '시네마토그래프(Cinematographe)'를 발명했다.

- 영화와 같은 맥락이기는 하지만, 전자 기술을 이용해 상을 전달하는 텔레비전의 발명은 1923년 츠보리킨(Zworykin)의 실험을 기원으로 삼는다.
- 텔레비전을 이용한 방송은 라디오가 형성한 독점적 네트워크의 도움을 받아 출발부터 유리한 입지를 갖추었으며 풍부한 자본 투자가 이루어져 급속히 성장했다.
- 전파를 이용하는 방송은 불특정 다수에서 동일한 콘텐츠를 동시에 전달할 수 있도록 했다.

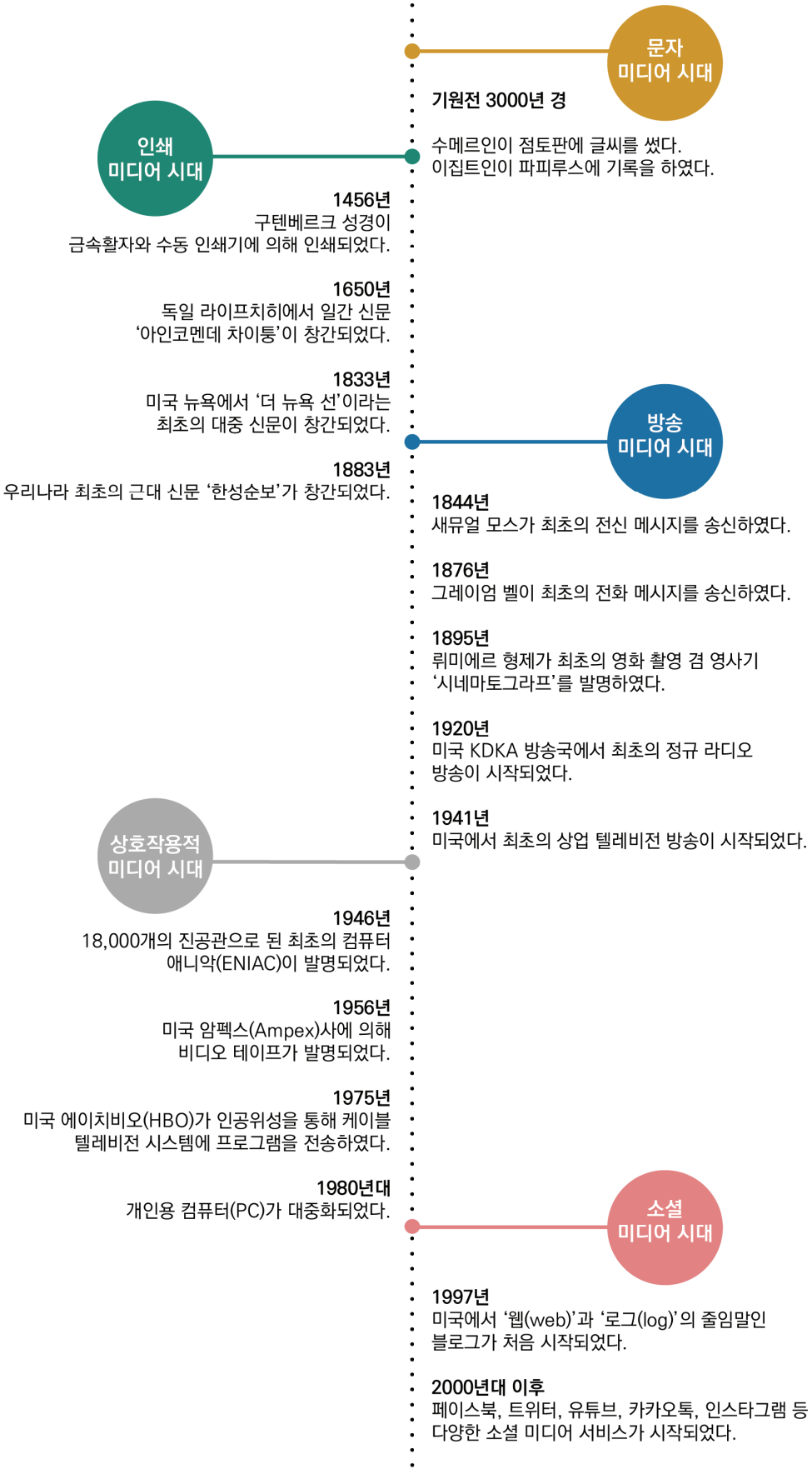
④ 상호작용적 미디어 시대

- 21세기 정보 혁명을 주도하고 있는 미디어 환경은 개인용 컴퓨터(PC)를 이용하는 통신을 모체로 한 인터넷 미디어를 기반으로 이루어졌다.
- 시공간을 초월하는 동시적, 그리고 비동시적인 커뮤니케이션이 가능해졌다.
- 물리적 거리감과 함께 사회적 거리감을 극복하게 해 준다.
- 미디어로부터의 일방적인 커뮤니케이션에서 벗어나, 미디어와 이용자 간의 쌍방향 커뮤니케이션이 가능해졌다.
- 메시지를 수신하면서 자신의 의견을 전달하는 것은 물론 자신이 생산한 정보를 메시지 발신자 또는 수신자에게 보내는 것도 가능하다.
- 이는 민주적 의사결정과 공동체 문화를 만드는 데에도 기여했다.

⑤ 소셜 미디어 시대

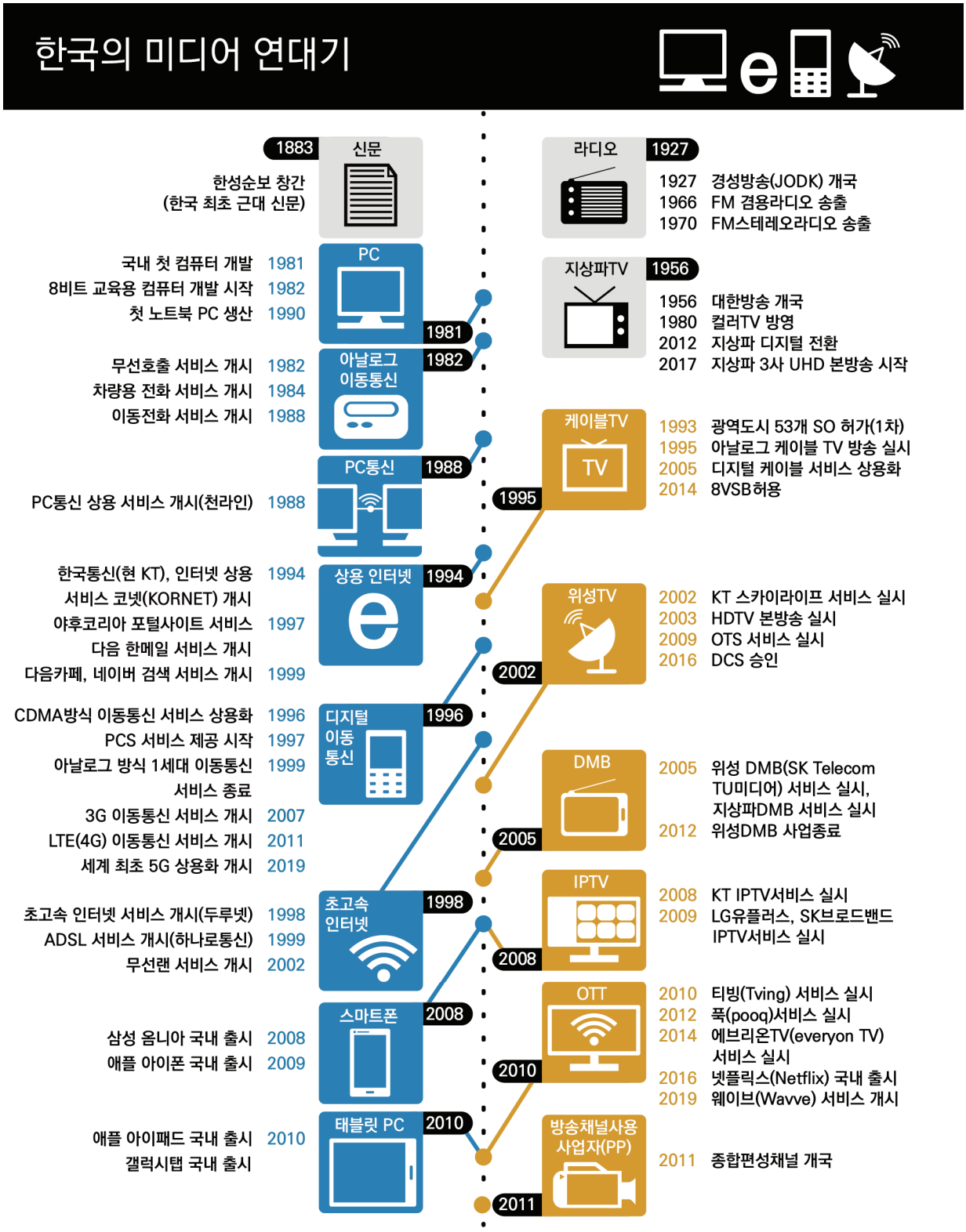
- 소셜 미디어를 매개로 이루어지는 소셜 커뮤니케이션이 이루어지면서 본격적인 상호작용적 소통이 활발해졌다.
- 소셜 미디어의 출발은 1997년 미국에서 '웹(web)'과 '로그(log)'의 줄임말인 블로그가 등장하면서 시작된 것으로 볼 수 있다.
- 소셜 미디어는 이미 전 세계적으로 이용자 수, 이용 시간, 유통되는 메시지 양, 커뮤니케이션 수단으로서의 비중, 사회·경제·문화적 영향력, 산업력, 성장 가능성에서 놀라운 수준의 약진을 이어왔다.
- 소셜 미디어는 다음과 같은 특징을 갖는다.
  - 네트워크 커뮤니케이션: 특정 관심에 바탕을 둔 웹 사이트 커뮤니티와는 대조적으로 주로 커뮤니케이션을 원하는 사람들의 공동체적 성격을 띠며, 사람들 사이의 관계를 확인하고 재형성한다.
  - 자기표현의 수단: 스스로 자신에 사적인 정보를 공개적으로 밝히는 도구로, 자기표현을 통한 자신의 이미지와 정체성을 개발하는 무대이다.
  - 공적 커뮤니케이션의 역할: 자유롭게 자신을 표현하는 콘텐츠를 네트워크로 연결된 구성원들에게 전달하는 구조는 공적 성격의 커뮤니케이션 역할까지 수행하기도 한다.
  - 상호작용성의 구현: 미디어 기술이 오랫동안 달성하고자 한 커뮤니케이션 참여자들 간의 상호작용 환경을 제공한다.

그림 1 미디어 시대적 변화



※ 출처: 김경희(2021), 미디어 들여다보기, 『청소년과 미디어』, 한국언론진흥재단, 8-53.

그림 2 한국의 미디어 연대기



※ 출처: 방송통신위원회, 『2021년 방송매체 이용행태 조사 결과』

소셜 미디어에 담기는 소셜 콘텐츠에 대해 더 알아보기

언젠가부터 '소셜'이란 말이 익숙해졌다. 이 말은 싸이월드, 페이스북 같은 SNS(Social Network Service/Sites)가 확산되면서 사용되기 시작했는데, 지금은 소셜 커머스, 소셜 문화, 소셜 TV, 소셜 쇼핑 등으로 다양하게 사용된다. 영영사전에서 'social'을 찾아보면, "① 사회 또는 사회를 조직하는 방식과 관련된 것, ② 한 사회 안에서의 누군가의 지위, ③ 다른 사람과 만나는 것과 같은 여가 활동"을 의미한다고 나와 있다. 지금 우리가 사용하는 '소셜'은 아마도 세 번째 의미에 가까워 보인다.

그런데 단순히 다른 사람과 만나는 것, 다른 사람과 상호작용하는 것으로 요즘 우리들이 사용하는 '소셜'이란 용어를 설명하기에는 뭔가 핵심이 빠진 느낌이다. 과거에도 우리는 사람들을 만나고 소통하면서 살아왔는데, 왜 지금 이 시점에 유독 소셜이란 말이 많이 사용되는가? 그것은 아마도 과거와는 다른 사람들 간의 커뮤니케이션 양식이 있기 때문일 것이다. 요즘 우리가 사용하는 '소셜'에는 소통하는 두 사람 사이에 미디어가 존재한다. 미디어를 통해서 서로 이야기하고 함께 콘텐츠를 즐긴다. 이런 의미에서 지금 우리가 사용하는 '소셜'이란 '미디어를 통해서 다른 사람과 상호작용하는 커뮤니케이션 양식'이라고 정의하는 게 맞을 것 같다. 콘텐츠란 미디어에 담긴 내용물을 말한다. 미디어 안에 담긴 내용물은 문자일 수도 있고, 사진일 수도 있고, 영상일 수도 있으며 프로그램일 수도 있다. 따라서 콘텐츠란 매우 큰 개념이다. 특히 인터넷이 확산되면서 콘텐츠는 점점 더 다양해졌다. 과거에 전문가들만 생산하던 미디어 콘텐츠를 인터넷에서는 누구나 생산할 수 있기 때문이다. 특히 인터넷에 올라온 콘텐츠에 사람들이 열광적인 반응을 하면서 전문가가 아니어도, 나이가 어려도 누구나 콘텐츠 생산자로 변신할 수 있다. 많은 1인 크리에이터들이 그 예이다. 콘텐츠 전문가는 아니었지만 많은 사람들의 호응을 받으면서 유능한 콘텐츠 생산자가 되었다.

스노우는 콘텐츠를 소유 콘텐츠, 임대 콘텐츠, 소셜 콘텐츠로 나누었다(Snow, 2015). 소유 콘텐츠(Owned Content)는 자체 개발한 콘텐츠이고, 임대 콘텐츠(Rented Content)는 출판하는 비용을 지불한 콘텐츠로 협찬 콘텐츠(Sponsored Content)라고 설명했다. 또 소셜 콘텐츠는 SNS에 커뮤니케이션 채널을 만들고 대화를 촉발하기 위해 사용하는 '마이크로 콘텐츠(Micro Content)'라고 정의했다. 마이크로 콘텐츠는 마이크로 미디어를 통해 전달되는 콘텐츠이다. 마이크로 미디어는 신문, 방송과 같이 전문적으로 생산한 메시지를 대중에게 전달하는 매스 미디어와 대비되는 것으로, 페이스북, 유튜브 같은 개인들 간의 미디어를 의미한다. 요즘은 매스 미디어들도 마이크로 미디어를 통해 기존 콘텐츠를 그대로 서비스하기도 하고, 개인이지만 불특정 다수를 대상으로 방송을 하기도 한다. 따라서 마이크로 콘텐츠가 소셜 콘텐츠에 속하기는 하지만, 마이크로 콘텐츠와 소셜 콘텐츠를 같은 개념으로 볼 수는 없을 것 같다.

그보다는 "콘텐츠를 통해 사회적 경험과 정보를 공유하는 기능과 서비스"(이강원·손호웅, 2016)라는 설명이 소셜 콘텐츠의 특성을 더 잘 보여 준다. '사회적 경험과 정보의 공유'가 사람들이 소셜 콘텐츠를 보게 되는 이유라고 할 수 있기 때문이다.

이러한 정의들과 함께 앞서 살펴본 '소셜'이란 개념을 적용해 보면, '소셜 콘텐츠'는 '사람들이 미디어를 통해서

서로 소통하면서 소비할 수 있는 콘텐츠'라고 정의해 볼 수 있다. 사람들은 댓글을 달거나 실시간 채팅을 통해 서로 소통하면서 콘텐츠를 소비하고, 사회적 경험과 정보, 즐거움을 공유한다. 소셜 콘텐츠가 되려면, 우선 공감을 불러일으키거나 희노애락을 느끼게 해 주거나 정보를 주는 콘텐츠가 있어야 한다. 또 동시적이든 비동시적이든 서로 자기의 이야기를 할 수 있는 공간, 즉 상호작용적인 미디어가 있어야 한다.

김경희(2018), 스낵컬처시대의 소셜 콘텐츠,『소셜콘텐츠의 흥망성쇠:싸이월드에서 배틀그라운드까지』, 한울아카데미, 6-23.

개인 방송에 대해 더 알아보기

개인 방송은 1인 미디어 방송, 1인 방송, 인터넷 방송 등 다양한 용어로 사용되고 있다. 아직 어떤 용어가 더 적합한지 그리고 정확한 의미는 무엇인지에 대한 합의가 없다. 개인 방송은 ① 제작 수준 ② 방송 장비(스마트폰 중심의 간단한 장비에서 전문 방송 장비 포함) ③ 방송 인원(기획, 촬영, 방송 등 모든 과정에 걸쳐 1~3명 정도의 소규모 인원 참여) ④ 방송 목적(상업적 혹은 특정 목적보다는 개인적 관심)의 측면에서 정의할 수 있으며 인터넷 기반 주요 동영상 플랫폼을 통해 전달된다는 공통점을 가지고 있다. 따라서 개인 방송은 1~3인 정도의 소규모 인원이 동영상 제작이 가능한 기기나 장비를 이용해 개인적인 이유나 목적으로 제작한 모든 형태의 콘텐츠를 인터넷 동영상 플랫폼을 통해 제공함으로써 이루어지는 상호작용 행위로 정의할 수 있을 것이다(심재웅, 2017). 외국에서도 개인 방송(Personal Broadcasting) 또는 개인 미디어 방송(Personal Media Broadcasting)이라는 용어를 사용한다. 이 용어에는 방송국이나 미디어 기업이 아니라 개인이 콘텐츠를 생산하고 공유한다는 점과, 콘텐츠의 내용이 상업적 오락이나 정보보다는 제작자 자신에 관한 내용이 주로 다루어진다는 특징을 포함한다. 개인 방송에서는 스스로가 방송에 대한 편집자이면서 디렉터가 된다.

플랫폼에 따라 개인 방송을 하는 사람들을 부르는 명칭도 다르다. 아프리카TV에서는 BJ(Broadcast Jockey), 카카오TV에서는 PD(Play Director), 트위치TV에서는 스트리머(Streamer), 유튜브에서는 유튜버(Youtuber) 또는 크리에이터(Creator)라고 불린다. 개인 방송을 위한 콘텐츠를 만들고 전달하는 측면에서 이들의 역할은 유사하지만, 유튜브에서는 상대적으로 콘텐츠를 만드는 창작자라는 의미가 강하게 느껴진다.

심재웅(2018), 개인방송 리터러시,『디지털 미디어 리터러시』, 한울아카데미, 77-99

나. 새로운 미디어의 등장과 상대적 이점

1) 미디어 기술의 발달과 새로운 미디어의 등장

① 미디어 기술의 발달

- 미디어의 변천 과정을 보면 미디어의 변화 속도가 엄청나게 빨라지고 있다는 사실을 알 수 있다.
- 문자 미디어 시대가 5,500여 년 동안 지속되고 있는 반면, 인쇄 미디어 시대는 약 500년, 방송 미디어

시대는 약 100년, 상호작용적 미디어 시대는 약 50년 정도밖에 되지 않았다.

- 앞으로 미디어는 더 빠른 속도로 발전할 것이고, 우리는 더 많은 미디어를 이용하게 될 것이다.
- 지금은 디지털 미디어 기술의 발달로 인하여 디지털 미디어 환경이 구축된 시대이다.

② 올드 미디어(Old Media)와 뉴 미디어(New Media)

- 뉴 미디어는 이전의 미디어인 올드 미디어와 구분되는 상대적 개념이다.
- 지금 뉴 미디어로 불리더라도 새로운 기술과 미디어가 등장하면 올드 미디어가 될 수 있다.
- 올드 미디어는 레거시 미디어(Legacy Media), 전통 미디어라고도 불린다. 레거시 미디어는 과거부터 지금까지 오랫동안 사용되는 미디어를 뜻한다.
- 아무리 좋은 뉴 미디어라고 하더라도 이를 수용할 수 있는 사회 제반의 여건과 문화가 만들어지지 못하면 확산될 수 없다.
- 새로운 미디어는 이용자들의 필요를 충족시킬 수 있는 요소가 있어야 확산될 수 있다.

올드 미디어와 뉴 미디어에 대해 더 알아보기

영화는 탄생 이후 아주 긴 시간 동안 극장을 떠나지 않았다. 텔레비전이 등장하며 처음 극장 밖으로 나온 영화는 VHS(Video Home System)와 DVD(Digital Versatile Disc) 같은 저장 매체의 도움으로 좀 더 자유로운 몸이 됐다. 초고속 인터넷 서비스가 등장해 IPTV(Internet Protocol Television), 스트리밍 등 온라인을 통한 VOD(Video On Demand)가 본격화됐고, 그와 함께 영화는 저장 매체라는 징검다리 없이도 네트워크를 통해 보다 쉽게 유통되기 시작했다. 극장 상영 이후 단계의 유통 시장을 우리는 소위 '부가 판권 시장' 혹은 '2차 판권 시장'이라고 부른다. 이름만을 보면 극장과 달리 이 시장은 '주요' 시장은 아닌 셈이다. 그러나 인터넷 환경의 급격한 발달로 인해 이른바 '뉴 미디어' 플랫폼이 속속 등장하고 있다. 'OTT(Over The Top)' 'SVOD (Subscription Video On Demand)' 등 생경한 약어를 쓰는 온라인 영상 서비스가 도입됐고, 인터넷 포털 사이트는 앞다투어 동영상 서비스와 전용 애플리케이션을 출시하고 있다. 또한 각 이동 통신사의 IPTV 서비스가 셋톱 박스를 벗어나 모바일 기반으로 확장·서비스되고 있다. 유튜브를 비롯한 동영상 서비스뿐만 아니라 소셜 미디어 플랫폼인 페이스북에서도 동영상의 비중이 크게 늘어나고 있다. 이처럼 날로 다양해지는 플랫폼 모두를 영화 부가 판권 시장으로 활용하면 좋겠지만, 모바일을 통한 동영상 콘텐츠 감상이 늘어남에 따라 영화처럼 긴 호흡의 영상물보다는 '웹드라마, 모바일 무비' 등으로 불리는 5분에서 10분 가량의 영상물을 선호하는 경향이 두드러지고 있다. 페이스북용 동영상 콘텐츠를 제작하는 회사의 책임자에 따르면, 페이스북 영상의 한계 러닝 타임은 1분 10초라고 한다. 즉, 극장 상영 이후의 '부가' 유통 플랫폼이라는 개념만으로는 모바일 중심의 뉴 미디어 플랫폼에 영화가 대응하기란 쉽지 않다. 그렇다면 모바일의 비중이 점점 더 커지고 있는 뉴 미디어 플랫폼에서 영화는 그 입지를 잃게 될까? 미디어학자 로저 F. 피들러의 주장에 따르면, 뉴 미디어와 올드 미디어는 '서로 의존하고 공존해 진화'하는 미디어 모포시스(Media Morphosis)의 특성을 갖게 된다고 한다. 2012년 중국의 한 인터넷 동영상 스트리밍 서비스를 통해 처음 공개된 웹드라마 「초사남사」는

2015년 극영화인 「전병협」으로 제작돼 극장에 개봉했다. 이 영화는 2015년 중국 영화 흥행 5위를 차지했고, 영화 개봉일에 맞춰 출시된 모바일 게임 역시 다운로드 순위 1위에 오르며 화제를 모았다. 웹드라마로 캐릭터를 구축하고, 이를 바탕으로 장편 영화를 제작한 것으로, 신구 미디어 간의 역할 분담을 통해 콘텐츠를 확장한 사례라 할 수 있다. 온라인 플랫폼을 이용해 먼저 인지도와 콘텐츠 충성도를 쌓은 뒤 극장용 영화를 제작한다면 중·저예산 영화의 경쟁력을 제고하고, 영화 산업의 다양성을 확보하는 데 도움이 될 수 있을 것이라고 생각한다. '기술과 예술의 총아'로서 대중의 벗이 된 영화가 이제 새롭게 씨앗을 뿌려야 할 곳은 뉴 미디어의 성장으로 형성된 '온라인'이라는 새로운 땅이다. 그 위에 극장을 벗어난 영화가 자라나 여전히 극장을 지키고 있는 영화와 어우러져 새로운 영화의 시대를 열어 가길 기대해 본다.

심재웅(2018), 개인방송 리터러시, 『디지털 미디어 리터러시』, 한울아카데미, 77-99

2) 미디어의 상대적 이점

① 미디어의 생존

- 미디어의 변천 과정을 살펴보면 우리가 잘 모르는 미디어들이 있다.
- 1980년대에는 비디오텍스(Videotex)라는 미디어가 등장했었다. 비디오텍스는 텔레비전 수상기나 컴퓨터 모니터를 단말기로 이용하고, 전화망을 통해 정보 센터와 연결하여 화상 정보를 제공하는 시스템을 말한다.
- 프랑스에서는 전 국민이 쓸 정도로 많이 사용되었지만, 우리나라에서는 사람들이 거의 사용하지 않아서 금세 사라졌다.
- 이처럼 뉴 미디어가 모두 살아남는 것은 아니다.
- 우수한 기술을 기반으로 유용한 기능을 갖춘 뉴 미디어도 잠깐 사용되다가 사라질 수 있다.

② 미디어의 상대적 이점

- 미디어의 상대적 이점은 다른 미디어와 구분되는 유용한 특성을 의미한다.
- 새롭게 등장한 미디어가 사람들에게 선택되고 확산하기 위해서는 기존 미디어와 구별되는 상대적 이점을 갖고 있어야 한다.
- 많은 이용자들이 새로운 미디어를 이용하더라도 기존의 미디어가 사라지지 않는 이유는 구별되는 상대적 이점이 있고, 이것이 이용자들에게 유용한 부분이 있기 때문이다.
- 각각의 미디어가 지닌 상대적 이점을 이해하는 것은 이용자 개개인이 어떤 미디어를 가지고 무엇을 할 것인지를 판단하는 데 도움을 주어 미디어를 좀 더 유용하게 이용하도록 한다.

표 1 종이 신문, 라디오, 텔레비전의 상대적 이점

종이 신문	라디오	텔레비전
• 휴대가 편리하다. • 해설, 논평 등 심층적인 보도가 가능하다. • 다시 읽을 수 있다.	• 종이 신문보다 생동감이 있다. • 텔레비전에 비해 생산 비용이 경제적이다. • 다른 일을 하면서 동시에 청취가 가능하다.	• 현장감이 있다. • 정보를 시청각적으로 생생하게 전달한다. • 드라마 등 극화된 장르의 콘텐츠를 전달하기에 적합하다.

상대적 이점에 대해 더 알아보기

소셜 미디어 확산과 더불어 그에 따른 부작용과 사회적 비판이 제기되고 있다. SNS를 "Stress & Stress"로 표현하면서 SNS 사용 과정에서의 누적된 피로감에 대한 얘기가 늘고 있다. 소셜 미디어상에 검증되지 않은 정보가 대중의 감성을 자극하고, 소셜 미디어 폭력과 같은 문제가 생겨났으며, 비슷한 성향과의 관계만을 더욱 강화시키려는 상대적 소통 단절이 소셜 미디어의 사회적 역할과 가능성을 저해하는 것으로도 논의되고 있다(고수연, 2012; 양정민, 2012; 전병근, 2012). 분명 이 혁명적인 소통 채널의 이용은 효율적이고 편리하면서도 많은 부작용을 동시에 갖고 있는 것이다. 이러한 흐름에서 소셜 미디어 이용을 거부하는 사람들도 학문적 논의의 대상이 되어야 할 필요성에 대한 지적도 있어 왔는데(권상희, 2012a, 2012b; 신현기·우지숙, 2011; 장용호·박종구, 2010), 이에 본 연구는 왜 사람들이 소셜 미디어 수용을 거부하는지를 혁신 저항 개념을 통해 탐색적으로 살펴보고, 수용자의 다양한 특성과는 어떤 관련성이 있는지를 실증적으로 분석해 보고자 하였다.

주요 분석 결과를 요약하면 다음과 같다. 첫째, 소셜 미디어에 대한 저항은 비이용자의 연령과 인지된 이점, 인지된 위험성, 인지된 의견 교환, 인지된 침묵에 의해 영향을 받는 것으로 나타났다. 즉, 비이용자의 나이가 어릴수록, 혁신으로서 소셜 미디어의 이점에 대한 지각 정도가 낮을수록, 위험성에 대한 지각 정도가 높을수록, 소셜 미디어상의 의견 교환에 대한 지각 정도가 낮을수록, 침묵하는 다수에 대한 지각 정도가 높을수록 소셜 미디어에 대한 저항이 강하게 나타났음을 알 수 있었다. 결국 비이용자들이 소셜 미디어를 이용하지 않으려는 심리적 이유는 이들이 기존 미디어에 익숙해 혁신에 대한 변화를 거부하는 것도 있지만, 소셜 미디어가 혁신으로서 정보 교환이나 의사소통 측면에서 기존 미디어를 대체할 만큼의 상대적 이점이 없다고 인식하는 것으로 해석할 수 있겠다.

둘째, 소셜 미디어 향후 이용 의도는 비이용자의 연령과 인지된 이점, 인지된 의견 교환에 영향을 받았으며, 나이가 많을수록, 인지된 이점이 높을수록, 인지된 의견 교환이 높을수록 소셜 미디어를 앞으로 이용할 의향이 있는 것으로 나타났다. 한편, 비용자의 연령과 인지된 이점, 그리고 인지된 의견교환은 소셜 미디어에 대한 저항에 의해 매개되어 이용 의도에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 소셜 미디어에 대한 저항 심리가 강하게 나타날수록 이용 의도는 감소하게 되는데, 비이용자의 나이가 어릴수록, 인지된 이점이 낮을수록, 인지된 의견

교환이 낮을수록 소셜 미디어에 대한 저항에 의해 향후 소셜 미디어를 수용 또는 거절하는 행동이 예측 가능하다. 소셜 미디어에 대한 비이용은 고연령층이거나 혁신을 이용하는 데 있어 어려움을 겪는 심리적 부담이 원인이 될 수도 있지만, 소셜 미디어가 기능적으로 수용자에게 강조해 왔던 특징들, 예를 들면 정보의 상호작용성이나 자유로운 의견 교환성에 대한 수용자의 불안감과 불만, 또는 이에 대한 비판적 판단이 원인으로 작용한 것일 수도 있다는 얘기이다.

김형지 · 최홍규 · 김성태 · 안미선 · 이유미(2012),「소셜미디어 이용거부자의 혁신저항에 관한 연구」.『한국언론학보』56권 4호, 439~464.

다. 인터넷과 미디어 생태계

1) 미디어 생태계와 인터넷의 등장

① 미디어 생태계

- 생태계는 상호작용하는 유기체들과 물리적 환경이 집합을 이루고 있는 것을 말한다.
- 미디어 생태계는 미디어 산업의 다양한 참여자들이 창출하는 공간으로, 서로 영향을 주면서 성장하고 퇴보하는 미디어들과 미디어를 규제하고 진흥하는 제반 요인을 포함한 복합 체계이다.
- 신문, 방송, 인터넷, OTT 등의 사업자, 콘텐츠 제작자 등의 공급자, 이용자, 정부, 시민사회 등으로 구성된 복잡한 생태계이다.
- 미디어가 등장하면 미디어 생태계가 변화한다.
- 사람들이 많이 이용하는 뉴 미디어일수록 그 영향은 더욱 크다.
- 미디어의 변천 과정을 돌아볼 때 미디어 생태계를 혁명적으로 바꿔 놓은 미디어는 바로 '인터넷'일 것이다.

② 인터넷의 등장

- 인터넷은 일반적으로 TCP/IP라고 하는 인터넷 프로토콜 스위트(Internet protocol suite) 네크워크에 기반을 둔 미디어를 통칭한다.
- 1960년대 미국 정부는 알파(ARPA, Advanced Research Project Agency)라는 연구기관을 국방부에 설치했는데, 이곳에서 개발한 알파넷(ARPANET)이 지금 우리가 사용하는 인터넷의 원형이다.
- 인터넷의 기반이 된 아이디어는 다른 장소에 떨어져 있는 컴퓨터가 상호 연결될 수 있는 기준으로 프로토콜을 마련하고 이 프로토콜을 통해 정보를 여러 패킷(packet)으로 나누어 전송하는 것이었다.
- 1991년 영국의 팀 버너스-리(Tim Berners-Lee)라는 엔지니어가 URL(Universal Resource Locator), HTTP(Hypertext Transfer Protocol), HTML(Hypertext Markup Language)을 구성요소로 하여 월드와이드웹(World Wide Web, WWW)을 창시했다.
  - URL은 각 컴퓨터에 우편 주소와 같은 고유의 식별 주소를 부여함으로써 정보가 올바른 곳으로 전송될 수 있도록 하는 개념이다.

- HTTP는 다른 운영 체제에 기반을 둔 컴퓨터들이 인터넷 파일과 패킷을 읽을 수 있도록 하는 프로토콜이다.
- HTML은 인터넷의 가장 대표적인 특성인 하이퍼텍스트를 가능하게 하는 프로그래밍 언어이다.

• 웹 2.0 시대가 도래하면서 이용자가 중심이 되어 인터넷상의 콘텐츠를 생산해 내는 현상이 두드러졌다.

• 블록체인 기반의 웹 3.0 시대는 탈중앙화를 통해 플랫폼 기업들이 독식하고 있는 이익과 혜택을 콘텐츠를 생산한 이용자에게 나누어 주는 것을 지향하고 있다.

2) 인터넷이 미디어 생태계에 미친 영향

① 콘텐츠 생산 방식의 변화

• 이용자의 콘텐츠 생산과 유통의 주체로서 역할이 점점 중요해지고 있다.

• 생산자와 소비자의 역할을 동시에 하는 사람인 생비자(Prosumer, 프로슈머)가 등장했다. 대표적인 생비자로는 시민 기자와 개인 미디어 크리에이터가 있다.

② 이용자의 이용 방식 변화

• 과거에는 기자나 피디 등 미디어 생산자들이 뉴스나 방송 프로그램을 만들어 일방적으로 전달했다.

• 인터넷이 등장한 이후부터는 이용자들이 기자가 쓴 기사에 댓글을 달거나 프로그램 홈페이지 게시판에 글을 게재하며 자신의 의견을 표현한다.

• 이용자들은 콘텐츠를 다른 이용자들과 공유하면서 제작 과정에 직간접적으로 영향을 준다.

③ 콘텐츠 형식과 내용의 변화

• 콘텐츠의 길이가 짧아졌다.

• 콘텐츠의 형식이 다양해졌다.

• 일상 소재부터 시작하여 광범위한 주제를 다루게 되었다.

④ 서비스 방식 변화

• 콘텐츠를 직접 생산하지 않고 유통하는 포털과 같은 플랫폼 서비스가 중요한 행위자로 부각되었다.

표 2 인터넷 뉴스 생태계의 발전 단계별 특성과 이정표적인 사건

발전단계	특성	이정표적인 사건
1단계 (1995년~ 2003/2004년)	인터넷 독립 언론과 시민저널리즘의 태동기	• 중앙일보의 인터넷 뉴스 서비스의 시작 • 초고속 인터넷 서비스 개시와 상호작용적 웹서비스의 등장 • 시민저널리즘의 실천: 오마이뉴스 창간, 미군 장갑차에 의한 여중생 사망 사건의 의제화 • 2002년 대통령 선거에서의 인터넷 여론의 승리 • 포털 뉴스의 부각: 다음·네이버·야후 코리아의 뉴스 서비스 시작과 네이버의 포털 점유율 1위 달성

발전단계	특성	이정표적인 사건
2단계 (2004/2005년 -2007/2008년)	포털 중심의 뉴스 생태계 구축 및 안정기	• 네이버와 다음의 블로그 시작과 포털 중심의 뉴스 소비 패턴의 정착 • 다음 아고라 서비스와 여론 형성의 중심이 된 포털 • 미국산 소고기 수입 반대 촛불 집회, 인터넷 매개의 공공 의제 설정을 통한 현실 참여
3단계 (2008/2009년 -2012/2013년)	포털 유입량과 바뀐 저널리즘 원칙의 쇠퇴와 소셜 미디어를 통한 뉴스 유통의 확산기	• 네이버 뉴스캐스트의 시작: 포털 유입량과 바뀐 저널리즘 원칙의 쇠퇴 • 스마트폰 출시: 뉴스 생산과 소비 모두를 바꾼 혁신적 사건 • 트위터와 페이스북 이용자 급증과 소셜 미디어를 통한 뉴스 공유의 확대
4단계 (2013/2014년 -2019년)	언론 위상의 하락과 1인 동영상 뉴스의 부상, 허위조작뉴스 유통의 혼란기	• 세월호 참사와 언론 위상의 하락 • 포털 뉴스 배열의 공정성 논란과 실검 조작, 알고리즘에 의한 편집 시대의 개막 • 유튜브 생방송 및 페이스북의 뉴스 서비스와 허위 조작 뉴스의 확산

※ 이 시기 구분과 이정표적 사건은 인터넷 생태계와 뉴스 생태계에 대해 관심을 갖고 꾸준히 연구해 온 연구자들을 대상으로 심층 인터뷰를 통해 분석한 결과이다.

※ 출처: 김경희(2020), 「한국 사회에서의 인터넷 뉴스 생태계의 진화: 역사적인 주요 사건을 중심으로 한 탐색적 접근」, 『커뮤니케이션 이론』, 16(1), 49~106.

1인 미디어에 대해서 더 알아보기

2000년대 초반 텍스트 중심으로 이루어진 싸이월드의 미니홈피와 각종 블로그 등이 인기를 끌면서 1인 미디어는 점차 대중화되기 시작하였다. 페이스북, 트위터, 인스타그램 등을 통해 사람들은 콘텐츠를 지속적으로 생산해 내고 있다. 최근에는 텍스트 중심에서 벗어나 동영상 형태를 중심으로 제공되는 1인 미디어로 변화하고 있다. 이러한 추세에 따라 최근 인스타그램도 실시간 방송인 '라이브 방송' 메뉴를 추가하였다. 이와 같이 1인 미디어가 확산된 것은 스마트폰의 대중화와 소비자들의 콘텐츠 소비 성향 변화에서 기인한다. 스마트폰의 빠른 보급화는 1인 미디어의 확산에 영향을 주었다. 먼저, 공급 측면에서는 동영상을 쉽게 제작할 수 있고, 편집, 공유가 용이하다. 스마트폰의 고해상도 카메라를 이용해 적은 비용으로도 품질이 좋은 영상을 제작할 수 있다. 또한, 무료 편집 프로그램이나 관련 애플리케이션 등이 보급되면서 기술적인 진입장벽도 낮아졌다. 특히 유튜브, 아프리카 TV 등과 같은 플랫폼들이 생겨나면서 편리하게 방송을 제작하고 송출할 수 있는 환경이 마련되었다. 수요 측면에서는 시간과 공간의 제약 없이 1인 미디어를 시청할 수 있는 환경이 조성되었다. 언제, 어디서나 정보 및 의견을 교류할 수 있다. 이러한 환경 변화는 방송 영상 콘텐츠 소비 성향에도 영향을 주었다. 뿐만 아니라 소비 트렌드가 1인화, 개인화되는 등 사회적 트렌드의 영향으로 인해 콘텐츠 이용 방식에도 변화가 나타났다. 가족과 함께 TV를 시청하다가 원하는 콘텐츠를 골라 보기 위해서 PC나 스마트기기를 통해 시청한다.

또한 1인 가구의 증가 및 스마트기기 보급에 따라 '제로 TV' 가구가 증가하였다. 이로 인해 TV보다 모바일 기기를 통한 방송 콘텐츠 이용이 증대되는 등 개인화 성향은 1인 미디어가 확산되는 계기가 되었다.

박지혜(2017),「국내 1인 미디어시장 현황 및 발전 가능성」,『K I ET 산업경제』, 44-53

학습TIP

"이 부분은 꼭 기억해 주세요!"

- 사람들이 이용하고 있는 주요 미디어들의 상대적 이점을 구분하여 정리할 수 있어야 합니다.
- 미디어 기술의 발전에 따라 미디어 생태계가 변화하면서 미디어 콘텐츠의 생산·유통·소비가 어떻게 달라졌는지 구체적인 예시를 들어 설명할 수 있어야 합니다.

참고문헌

[1] 김경희 외(2018),『디지털 미디어 리터러시』, 한울아카데미.

[2] 김경희 외(2018).『소셜콘텐츠의 흥망성쇠: 싸이월드에서 배틀그라운드까지』, 한울아카데미.

[3] 김경희(2020),「한국 사회에서의 인터넷 뉴스 생태계의 진화: 역사적인 주요 사건을 중심으로 한 탐색적 접근」,『커뮤니케이션 이론』16권 1호, 49-106.

[4] 김형지·최홍규·김성태·안미선·이유미(2012),「소셜미디어 이용거부자의 혁신저항에 관한 연구」,『한국언론학보』56권 4호, 439-464.

[5] 박한철 외(2021),『청소년과 미디어』, 한국언론진흥재단.

[6] 박지혜(2017),「국내 1인 미디어시장 현황 및 발전 가능성」,『K I ET 산업경제』, 44-53

[7] 양소은·박관수(2017),「뉴미디어 시대의 영화를 고민하다」,『한국영화』84호, 12-15

[8] Campbell, W. J.(2021), "Yellow Journalism: Puncturing the Myths, Defining the Legacies", Praeger.

[9] Streitmatter, R.(1997), "Mightier than the Sword: How the News Media Have Shaped American History", Westview Press.

1.1.2. 미디어 산업의 구조와 특성 (영향력)

1.1.2.1. 미디어 산업과 이를 움직이는 사람들

키 워 드 미디어 산업, 미디어 환경, 주요 행위자, 이용자



1 개요

미디어 산업은 다양한 행위자들이 상호작용을 통해 창출해 낸 산물로 이루어진다. 따라서 미디어 생태계를 움직이는 주요 행위자들이 누구이며, 각각 어떤 역할을 하고 있는지 이해하고 설명할 수 있는 것은 중요하다. 그리고 이들이 미디어 환경에 따라 어떻게 변화해 왔는지를 잘 살펴보아야 한다. 특히 이 과정에서 이용자의 역할이 점점 부각되고 있는 점, 유통자인 플랫폼과 미디어 기업의 주 수입원인 광고의 영향이 커지고 있는 점 등을 파악해야 한다.

2 학습목표

- 미디어 산업의 주요 행위자인 생산자, 이용자, 유통자, 광고주, 미디어 정책 입안 및 집행자 등의 주요 역할을 구분하여 설명할 수 있다.
- 미디어 환경과 생태계의 변화에 따라 달라진 주요 행위자 역할을 기술할 수 있다.

3 학습내용

가. 미디어 산업의 주요 행위자

- 미디어 콘텐츠가 제작되고 유통되는 과정에는 생산자뿐만 아니라 이용자, 유통자, 광고주, 정책 입안자 등이 각자의 역할을 수행하며 서로 영향을 미친다.
- 이렇게 다양한 이해관계자가 상호작용하면서 미디어 생태계를 움직이고 있다.
- 최근에는 테크놀로지가 이용자, 생산자 등 주요 행위자의 미디어 이용 행태와 제작 과정에 큰 영향을 미치고 있기 때문에 테크놀로지도 주요 행위자에 포함해야 미디어 산업의 변화를 이해할 수 있다.

표 3 미디어 산업의 주요 행위자

구분	의미와 역할
생산자	미디어 콘텐츠를 만드는 사람들과 조직
이용자	미디어 콘텐츠를 읽거나 보는 사람들
유통자	미디어 콘텐츠를 유통하는 사람들과 조직
광고주	광고를 미디어에 의뢰하는 사람들
정책 입안·집행자	미디어 관련 정책을 만들고 실행하는 사람들
테크놀로지	미디어 콘텐츠의 생산, 유통, 이용에 영향을 주는 새로운 기술

나. 미디어 환경과 생태계에 따른 주요 행위자의 역할 변화

1) 콘텐츠 생산자

① 콘텐츠 제작사 및 구성원

- 콘텐츠를 만드는 신문사, 방송사, 드라마 제작사, 영화제작사 등이 해당된다.
- 해당 조직의 구성원인 기자, 사진기자, 프로듀서, 카메라 감독, 작가, 편집 담당자, 광고 담당자 등이 생산자 역할을 한다.
- 미디어 산업의 콘텐츠 생산은 다양한 직종에 종사하는 구성원의 협업으로 이루어진다.
- 과거에는 신문사나 방송사에 소속된 제작자만이 미디어 생산자 역할을 수행했다.
- 하지만 미디어 환경의 변화에 따라 다양한 역할을 수행하는 많은 사람들이 서로 영향을 주고받으면서 미디어의 생태계를 움직이고 있다.

표 4 방송국의 주요 구성원과 역할

구성원	역할
기자	• 뉴스 아이템을 정한다. • 사람을 만나 인터뷰를 한다. • 뉴스를 작성하고 영상을 편집한다.
피디(PD)	• 프로그램을 기획한다. • 출연진을 섭외한다. • 촬영하고 편집한다.
광고 담당자	• 프로그램 앞뒤, 혹은 중간에 들어갈 광고를 유치한다. • 시청률을 조사하여 광고주 입장에서 프로그램의 강점을 정리한다.
프로그램 수출입 담당자	• 해외에 수출할 만한 프로그램을 선정해 판매한다. • 유익하거나 재미있는 해외 프로그램을 구입한다.

구성원	역할
기술 담당자	• 프로그램을 송출한다. • HD(고화질 방송) 등 새로운 영상 기술을 도입하고 적용한다.
저작권 담당자	• 방송 콘텐츠 제작과 유통 관련 저작권 자문 업무를 한다. • 음악 저작물 등 저작권과 저작 인접권 이용 허락 업무를 한다. • 상표권 등 산업 재산권 이용 허락 업무를 한다.
무대 감독	• 조명, 특수 효과, 영상, 구조, 안전 등 무대와 관련된 모든 환경 요소를 총괄하여 창조하고 관리하는 업무를 담당한다. • 무대 세트를 장식하는 여러 부차적인 요소를 디자인하고 설계한다. • 무대가 성사되기까지 소요되는 모든 예산을 조정하고 결정한다. • 안전한 무대 제작 환경을 조성한다.

※ 출처: 김경희(2021), 미디어 들여다보기, 『청소년과 미디어』, 한국언론진흥재단, 8~53.
※ 이것은 주요 구성원에 대한 요약일 뿐, 이외에도 아나운서, 편성, 경영, 관리, 정책, 마케팅·광고, 운송 등 다양한 구성원이 있다.
※ 예능PD, 교양PD, 편성PD 등 다양한 유형의 PD가 있다.
※ 작가, MC 등 프리랜서로 일하는 다양한 구성원들이 있다.

② 1인 미디어 제작자

- 인터넷의 확산과 미디어 기기의 보편화 등으로 전문 콘텐츠 제작사만이 아니라 일반 개인도 생산자 역할이 가능해졌다.
- 시민 기자, 블로거, 크리에이터 등이 해당한다.
- 네트워크와 모바일 기기가 빠른 속도로 발전하고 아프리카TV나 유튜브와 같은 동영상 플랫폼이 확산되면서 오디오 위주의 개인 방송은 영상을 중심으로 한 개인 방송으로 이동하기 시작했다.
- 과거에는 방송 콘텐츠를 제작하는 일은 전문 인력과 제작 시설을 갖춘 방송사의 영역에 속했지만, 이제는 그 경계가 허물어졌다.
- 콘텐츠를 제작하는 제반 여건의 단순화, 방송 장비의 다양화와 가격 하락, 동영상 제작·편집 기술의 용이 및 보편화 등으로 인하여 1인 미디어 제작이 더욱 활발해졌다.
- 개인 크리에이터의 제작과 저작권 관리, 마케팅 등을 도와주는 콘텐츠 제작사인 MCN(다중 채널 네트워크)이 등장했다.

1인 미디어와 MCN에 대해 더 알아보기

1. MCN의 개념

- 개인 방송을 운영하는 창작자와 연계해 프로그램 기획, 유통, 마케팅, 홍보, 시설·장비, 저작권 관리, 교육 등을 지원하는 시스템이나 사업자이다.

- 인터넷 콘텐츠 창작자들의 소속사, 기획사의 역할을 한다.
- 동영상 플랫폼에서 활동하는 개인 제작자들의 동영상 제작이나 수익화를 지원하고, 수입 일부를 나누는 형식으로 운영한다.

2. MCN의 등장 배경

- MCN은 유튜브에서 1인 크리에이터가 성과를 내면서 나타난 현상이다.
- 유튜브가 수익 배분 정책을 실시하면서 소규모 또는 개인 제작자가 전문적으로 콘텐츠를 생산할 수 있도록 지원하는 새로운 생태계가 조성되었다.
- 국내에서는 2013년 7월 CJ E&M이 MCN 개념을 최초로 도입해서 DIA TV를 설립했다.
- 이후 트레저헌터, 샌드박스네트워크 등의 스타트업 기업이 시작하여 빠른 성장을 이루었다.

국내 주요 MCN

DIA TV	SANDBOX	TREASURE HUNTER

2) 이용자

① 이용자 역할과 의미의 변화

- 과거에는 미디어 메시지를 일방적으로 수신하는 수용자라는 말을 많이 사용했다.
- 인터넷 등장 이후 수용자 대신 주체적인 의미를 담아 이용자, 사용자를 주로 사용한다.
- 이용자는 미디어 콘텐츠를 읽거나 보고 유통하는 사람이다.

② 능동적인 이용자

- 이용자들이 콘텐츠에 대해 적극적으로 의사를 표현하고 생산 및 유통 과정에도 참여하게 되었다.
- 댓글, 상품평, 좋아요, 공유 등의 활동이 해당한다.
- 이용자 개개인의 힘은 크지 않을 수 있지만, 집단 의견이 형성되면 미디어 및 사회 전반에 미치는 영향력이 크다.

③ 미디어 생태계에서 중요성이 커지는 이용자

- 미디어 기업들은 광고 확보를 위해 더 많은 이용자를 확보하려고 경쟁한다.
- 이용자의 미디어 선택에 따라 미디어 기업의 성패가 결정된다.

- 좋은 미디어 콘텐츠 환경을 만드는 데 이용자의 책임이 점점 더 커지고 있다.

3) 유통자(플랫폼 사업자)

① 유통 행위자의 중요성 부각

- 인터넷 등장 이후에 유통자의 중요성이 커졌다.
- 과거에는 생산과 유통을 동일한 조직이 담당했었다.
- 신문과 방송은 직접 콘텐츠를 제작해서 유통까지 맡아 진행했다.
- 하지만, 지금은 콘텐츠를 생산하지 않고 유통만 전문으로 하는 행위자가 많아졌다.

② 유통 전문 사업자의 등장

- 콘텐츠를 생산하지는 않지만 유통하는 조직도 생겨났으며, 이들을 플랫폼 사업자라고 한다.
- 인터넷 기반의 플랫폼은 상호의존적인 둘 이상의 이용자들 사이의 상호작용을 촉진하는 디지털 서비스이다.
- OTT, 포털 등이 플랫폼 사업자에 해당하며, 이들이 콘텐츠 유통에서 차지하는 비중이 커졌다.

③ 멀티 플랫폼(Multi-platform) 환경

- 미디어 산업은 새로운 플랫폼 서비스를 끊임없이 개발하고 있다.
- 플랫폼 서비스(사업자)의 증가는 콘텐츠의 양적 증가로 이어진다.
- 플랫폼 연계 및 개인 맞춤형 플랫폼 서비스 등도 제공되고 있다.
- 콘텐츠를 다양한 기기와 서비스를 통해 다양한 방식으로 이용할 수 있는 멀티 플랫폼 환경이 만들어졌다.
- 스마트TV, 스마트폰, 태블릿PC 등 스마트 기기 및 멀티미디어 기기의 확산, 미디어와 서비스의 융합, 커뮤니케이션의 융합, 플랫폼의 다변화 등은 멀티 플랫폼 환경을 이끌어 냈다.
- 이용자들이 이용할 수 있는 플랫폼과 콘텐츠가 다양해졌다.

멀티 플랫폼에 대해서 더 알아보기

개인 미디어의 확산이나 다국적 플랫폼의 국내 진출 등 미디어 환경 변화는 미디어 다양성에 영향을 미치는 중요한 요인이다. 플랫폼과 유통 채널이 증가한다는 것은 구조적 다양성의 증가를 의미하며, 이에 따라 유통되는 콘텐츠의 숫자가 증가하면 적어도 외형적으로 내용 다양성이 증가할 가능성이 커지기 때문이다(김원식 · 이상우, 2006; Owen, 1977). 또한 같은 맥락에서 콘텐츠가 많아지면 이용자들은 개인의 취향에 맞는 다양한 콘텐츠를 이용할 기회가 늘어나면서 이용의 다양성도 증가할 가능성이 높다.

… (중략) … 또한 콘텐츠의 수가 많아지면서 이용 차원에서도 선택의 범위가 넓어진 것처럼 보이지만, 개인 수용자들이 특정 유형의 콘텐츠를 편향적으로 소비한다면 이용의 다양성은 오히려 감소하게 된다(정영호, 2013; Youn, 1994). 집단의 차원에서도 다양한 콘텐츠를 자신의 취향과 욕구에 맞게 다양하게 소비하지 못하고 특정 콘텐츠에 이용이 집중된다면 진정한 의미의 이용 다양성 목표를 달성할 수 없다. 또한 콘텐츠의

풍요 속에서 이용이 세분화, 분극화된다면 사회적 커뮤니케이션이 단절될 우려가 존재하며, 이 경우 다양성 가치가 지향하는 정치적 민주주의, 사회적 통합, 문화적 다원성 등의 목표를 달성하기 어려워진다.

배진아(2019),「미디어 다양성 개념 재정립: 전문가 인식 분석」,『한국방송학보』33권 4호, 110-145.

4) 광고주

① 미디어 사업자의 주 수입원인 광고

- 광고는 자본주의 사회를 움직이는 원동력으로, 다양한 미디어 산업의 근간이다.
- 방송, 인쇄 매체, 인터넷을 비롯한 미디어에서 광고는 미디어 운영의 주요 수익원이기 때문이다.
- 광고는 자본주의 경제 체제의 주요 요소일 뿐만 아니라 소비자에게는 다양한 제품과 서비스에 대한 정보를 제공하는 정보원이기도 하다.
- 미디어 기술과 환경이 변화면서 광고도 끊임없는 진화를 거듭해 왔다.
- 오늘날의 다매체, 디지털 미디어 환경에서 소비자가 접하게 되는 광고는 그 양이 늘어났을 뿐만 아니라, 다양한 형식으로 제공되고 있다.

② 광고주의 특성

- 광고주는 광고의 실질적 주체로서, 광고 비용을 지불하고 광고 제작을 의뢰하고 미디어의 광고 게재를 거래한다.
- 광고주들의 움직임이 미디어 생태계에 큰 영향을 준다.
- 플랫폼 기업이 성장하는 것은 광고주들이 타겟 소비자에게 저비용으로 메시지를 전달하여 높은 광고효과를 볼 수 있기 때문이다.
- 콘텐츠 제작비의 많은 부분을 광고주가 제공하기 때문에 광고주는 PPL(Product Placement) 등을 통해 드라마, 예능 프로그램의 내용 구성에까지 영향을 미친다. PPL은 특정 상품을 영화, 드라마, 웹툰 등 미디어 속에 의도적이고 자연스럽게 노출시켜 광고 효과를 노리는 광고를 말한다.

디지털 광고 환경과 광고주에 대해 더 알아보기

1. 광고 회피

- 많은 광고를 접하는 이용자들은 이에 대한 피로감을 느끼며 원하지 않는 광고는 피하고자 한다.
- 디지털 환경에서는 원하는 콘텐츠를 능동적으로 찾아서 소비하기 때문에 광고 회피 경향이 더 두드러진다.
- 광고 회피는 물리적 회피, 기계적 회피, 인지적 회피 등으로 구분된다.
  - 물리적 회피는 광고에 노출되는 동안 다른 곳으로 피하거나 다른 활동을 하는 것이다.

- 기계적 회피는 채널을 바꾸거나 광고를 걸러서 노출 자체를 차단하는 것이다.
- 인지적 회피는 광고에 노출되었을 때 이를 무시하거나 주의 깊게 보지 않는 행위이다.
- 광고의 회피 경향은 광고 차단 프로그램의 등장으로 더욱 가속화될 수 있다.

2. 콘텐츠와 광고의 융합

- 소비자들의 광고 회피가 증가하면서 광고주들은 광고가 콘텐츠에 포함되거나 융합되는 형태를 만들어 소비자들의 주의를 높이고자 한다.
- 대표적으로 간접광고가 있으며, 미디어 이용 자체의 목적인 콘텐츠에 포함되어 노출되기 때문에 간접광고를 별도로 분리해서 회피하는 것은 거의 불가능하다.
- 광고주에게 소비자들이 피하기 힘든 간접광고는 매력적이다. 프로그램에 몰입해서 시청하는 소비자들에게 제품이나 서비스를 자연스럽게 노출하고 직접 이용하는 모습까지 보여 줄 수 있기 때문이다.
- 콘텐츠 제작사 입장에서 간접광고는 제작비 마련을 위한 중요한 수입원이다.
- 하지만 콘텐츠 내용과 관계가 없는 억지 설정 등은 소비자의 시청을 방해하고 광고 효과를 떨어뜨릴 수 있다.

3. 광고와 기술의 융합

- 다양한 미디어 기술의 발전은 광고에도 영향을 주며 새로운 형식의 광고를 가능하게 한다.
- 오늘날의 광고는 빅데이터, 사물인터넷(IoT), 인공지능, 알고리즘 등 다양한 기술과 접목해 소비자가 관심을 갖고 필요로 하는 것을 파악하여 맞춤형 메시지를 전달한다.
- 광고주는 가상 현실(VR, Virtual Reality), 증강현실(AR, Augmented Reality) 등을 적극적으로 활용해 소비자의 흥미와 몰입을 유도하기도 한다.

※ 해당 내용은 다음의 내용을 토대로 작성함.
최세정(2018), 디지털 광고 리터러시, 『디지털 미디어 리터러시』, 한울아카데미, 175-202.

5) 정책 입안·집행자

① 미디어 관련 법을 만드는 국회의원과 행정기관 구성원

- 미디어 관련 법을 만드는 국회위원과 법에 따라 정책을 만들고 실천하는 행정기관의 구성원(방송통신위원회 위원 및 공무원·과학기술정보통신부 소속 공무원 등)들은 미디어 기업과 콘텐츠 생산, 유통, 이용 전반에 영향을 주는 사람들이다.
- 「신문법」, 「방송법」, 「정보통신망법」 등 미디어의 등록, 허가, 규제 등을 규정하는 법은 미디어 생태계 운영 전반에 큰 영향을 끼친다.

- 2009년 「방송법」의 개정으로 신문사의 방송사 겸영이 합법화되었고 이를 바탕으로 4개의 종합편성채널(채널A(동아일보), JTBC(중앙일보), MBN(매일경제신문) TV조선(조선일보))이 개국하여 방송 시장이 전환점을 맞이했다.
- 종합편성채널은 보도·교양·오락 등 다양한 분야를 종합적으로 편성한 콘텐츠를 제공할 수 있는 방송 채널이다.
- 「신문법」에서 포털은 인터넷 뉴스 서비스 사업자로 규정했기 때문에 뉴스를 유통하고 있지만 언론으로서의 사회적 책임 등을 부여받지 않는다.

6) 새로운 미디어 기술

- 새롭게 등장하는 미디어와 기술은 미디어 생태계와 산업, 행위자들의 역할 수행에 핵심적인 영향을 주기 때문에 미디어 생태계의 중요한 주체로 부각되고 있다.
- 새로운 미디어 기술에 대한 정책적 지원 및 법률적 기반이 뒷받침되어야 미디어 시장에서 채택될 수 있고, 이용자들도 미디어 기술을 보편적으로 활용할 수 있게 된다.

OTT와 정책에 대해 더 알아보기

최근 미디어 업계가 OTT(Over The Top) 서비스의 법적 지위를 어떻게 부여할 것인가를 놓고 논쟁이 뜨겁다. OTT 서비스가 유료방송 서비스와 거의 유사한 만큼 「방송법」의 규제 틀에 포섭해야 한다는 입법 움직임이 국회와 방송통신위원회를 중심으로 추진되었기 때문이다. OTT 서비스란, 전통 유료방송 서비스를 수신하는 데 필요한 '셋톱박스(Set Top Box)' 없이 인터넷으로 방송과 동영상을 시청할 수 있는 온라인 동영상 서비스를 일컫는다. 이러한 OTT 서비스가 국내에 등장한 시기는 2000년대 초반으로 이미 오래 전이다. 현재 OTT 서비스는 「전기통신사업법」상 과학기술정보통신부에 '신고'하여 사업을 영위할 수 있는 '부가통신사업자'로서 법적 지위를 갖고 있다. 그런데 갑자기 왜 OTT 서비스의 「방송법」상 법적 지위에 관한 논쟁이 제기되었을까? OTT 서비스를 둘러싸고 규제 논쟁이 발생한 가장 큰 이유는 국내외 OTT 서비스 시장의 지형이 과거와 크게 달라졌기 때문이다. 가장 큰 변화는 인터넷 기술의 발전으로 OTT 서비스가 고화질 동영상뿐만 아니라 실시간 채널까지 제공하면서 전통 유료방송 서비스와의 차별성이 사라진 것이다. 특히 가입 기반의 월 정액제를 채택한 넷플릭스(Netflix)의 급성장과 국내 시장 진입은 OTT 서비스와 유료방송 서비스 간의 규제 형평성 문제를 야기하고 있다. 여기에 OTT 서비스의 주요 콘텐츠인 '이용자 발생 동영상(user generated video)'마저 짧은 동영상 클립에서 개인 방송 중심으로 이동한 점이 영향을 미쳤다. 과연 실시간 채널이 방송 서비스를 규정하는 필수 조건인가에 대해 의구심이 발생했기 때문이다.

이제 '인터넷 기반 온라인'이라는 콘텐츠의 전송과 배포 방식만으로 다양한 OTT 서비스를 포괄할 수 없는 상황에 이르렀다. 사업자에 따라 또는 서비스와 콘텐츠의 특성에 따라 OTT 서비스의 바람직한 규제 수준을

바라보는 관점이 달라지는 상황이 전개되고 있는 것이다. 따라서 OTT 서비스의 법적 지위와 규제에 관한 논쟁의 본질을 정확히 파악하려면 국내 OTT 서비스의 지형 변화와 경쟁 상황을 먼저 이해할 필요가 있다. 또한 바람직한 규제 대안을 모색하려면, 규율하고자 하는 목적에 맞게 OTT 서비스를 분류할 수 있도록 다양한 OTT 서비스의 공통점과 차별성이 무엇인가를 밝히는 것이 시급하다.

최세경(2019),「국내 OTT 서비스의 지형 변화와 시장 전망」,『언론중재』봄호, 4-17.

국내외 OTT 사업자



뉴스 유통 행위자인 포털과 이용자의 역할에 대해 더 알아보기

(2008/2009~2012/2013) 이 시기에는 뉴스 유통 행위자의 역할이 더욱 공고해졌다. 네이버가 시작한 뉴스 캐스트 서비스는 언론사들이 포털의 뉴스 유통에 더 의존하게 만드는 계기가 되었고 뉴스 생태계를 피폐하게 만드는 결과를 낳았다. 이런 가운데 포털은 더 많은 인터넷 언론사들과 제휴하여 뉴스를 서비스함으로써 수많은 인터넷 언론사들을 만들어냈고, 그에 따라 포털 내에서의 기존 언론의 입지는 더 좁아졌다.

이 시기 생산자인 언론사들은 인터넷 뉴스 생태계를 스스로 붕괴시키고 있었다. 뉴스의 선정적 편집으로 언론의 본질을 잃어갔고, 네이버캐스트를 통해 이용자 유입을 늘려 광고 수익을 창출하는 방식으로 네이버에 대한 의존성을 스스로 키워갔다. 언론사의 의제 설정 기능도 약화됐다. 수많은 인터넷 언론과 경쟁하는 가운데, 소셜 미디어의 의제를 단순 보도하고 사건 발생 즉시 빨리 보도하는 속보 중심의 뉴스 생산으로 스스로 자신의 신뢰를 떨어뜨리는 형국이었다.

이런 가운데 이용자들은 뉴스를 언론사 사이트에서 보는 것이 아니라 포털에서 보는 경향을 강화시켜 나갔다. 이용자들은 자신이 보는 뉴스의 언론사가 어디인지 관심을 두지 않은 채 네이버 뉴스, 다음 뉴스를 본다는 인식을 갖게 된 것이다. 이처럼 뉴스 제공자를 확인하지 않은 이용자들의 뉴스 이용 태도는 포털 뉴스 화면에서 잘 보이는 위치에 점하려는 언론사들의 경쟁을 강화시키는 데 기여했다. 또 스마트폰으로 뉴스를 소비하다 보니 뉴스 소비의 개인화 경향이 강화됐다. 소셜 미디어를 통한 개인화된 뉴스 소비는 사회 구성원 전체가 공유하는 뉴스를 줄어들게 만들어, 세대 간 뉴스 소비의 격차를 늘려놓았다. 그러나 이 시기 이용자들은 트위터와 같은 소셜 미디어를 통해 좀 더 빠르게 뉴스를 생산해 내는 주체이기도 했다. 이용자들의 메시지는 기자들이 취재하는 중요한 뉴스원이 되었다. 특히 언론사의 주요한 취재원이었던 오피니언 리더들이 소셜 미디어를 통해

이용자들과 직접 소통하게 됐다는 점에서 뉴스 생태계에서 이용자들의 역할은 더욱 강화됐다고 볼 수 있다. 또 소셜 미디어를 통해 뉴스를 매개로 빠르게 소통하고 공감함으로써 공통의 관심을 가진 사람들이 집합적으로 모여 행동하는 적극적 사회참여자로 부각되었다.

이 시기에 정책 입안 및 집행자들은 인터넷 뉴스 생태계 변화에서 의미 있는 역할을 하지는 못한 것으로 판단된다. 구글, 페이스북 등 글로벌 미디어들이 성장하는 가운데 국내 유통 플랫폼이나 언론사들을 보호하거나 성장시키는 정책을 내놓지 못했고, 인터넷 뉴스 생태계가 급격하게 바뀌는 가운데 발생하는 다양한 문제들에 대해 대응책을 마련하지도 못했다.

김경희(2020), 시민저널리즘을 일군 한국의 뉴스 생비자와 포털 정책에 요동치는 뉴스 생태계, 『디지털 뉴스 소비자』, 커뮤니케이션북스.

학습 TIP

"이 부분은 꼭 기억해 주세요!"

- 미디어 산업의 특징상 하나의 주체가 아닌 다양한 행위자가 서로 영향을 주고받으면서 콘텐츠가 생산되고 유통된다는 것을 이해합니다.
- 미디어 환경이 변화하면서 미디어 산업의 주요 행위자의 역할도 달라졌고 인터넷 등장 이후 미디어 생태계에서는 이용자와 플랫폼 사업자, 광고주의 영향력이 더 주목받고 있다는 점을 잘 살펴보아야 합니다.

참고문헌

[1] 김경희 외(2020), 『디지털 뉴스 소비자』, 커뮤니케이션북스.

[2] 박한철 외(2021), 『청소년과 미디어』, 한국언론진흥재단.

[3] 배진아(2019), 「미디어 다양성 개념 재정립: 전문가 인식 분석」, 『한국방송학보』 33권 4호, 110-145.

[4] 최세경(2019), 「국내 OTT 서비스의 지형 변화와 시장 전망」, 『언론중재』 봄호, 4-17.

[5] 최세정(2018), 디지털 광고 리터러시, 『디지털 미디어 리터러시』, 한울아카데미, 175-202.

1.1.2. 미디어 산업의 구조와 특성 (영향력)

1.1.2.2. 미디어의 공공성과 상업성

키 워 드 미디어 양면성, 미디어 공공성, 미디어 상업성



1 개요

미디어가 갖고 있는 공공성과 상업성이라는 양면적 특성을 살펴보고, 미디어가 그러한 특성을 갖게 된 이유를 파악한다. 공적 역할을 수행하는 미디어와 이윤을 추구하는 기업으로서의 미디어가 수행하는 역할을 각각 충분히 이해하고 설명할 수 있는 것은 중요하다. 또 그러한 양면성이 어떻게 충돌하여 사회 문제로까지 이어지는지, 이를 해결하기 위해 구축된 사회적 제도가 무엇인지에 대해서도 파악해야 한다. 무엇보다 이 과정에서 이용자가 미디어 특성에 대한 이해를 기반으로 미디어의 사회적 책임을 감시하고 요구할 수 있어야 함을 강조해야 한다.

2 학습목표

- 공적 역할을 수행하는 미디어와 이윤을 추구하는 기업으로서의 미디어의 양면성을 이해하고, 미디어의 양면성에 해당하는 공공성과 상업성을 구분하여 설명할 수 있다.
- 미디어 시장의 치열한 경쟁으로 인하여 발생하는 사회적 문제에 대해서 분석할 수 있다.
- 미디어의 공공성을 지키기 위한 사회적 제도를 파악할 수 있다.

3 학습내용

가. 미디어의 양면성

1) 미디어 시장의 특징

① 내용물 시장과 광고 시장

- 미디어 시장은 대표적인 양면 시장(Two-sided market)이다.
- 미디어는 프로그램이나 기사 등과 같은 상품을 이용자에게 공급하고 다른

한편에서는 광고주와 관계를 맺는다.

- 미디어는 내용물 시장과 광고 시장이라는 두 개의 시장에서 경쟁을 하면서 생존한다.
- 내용물 시장에서는 콘텐츠를 제작하여 가능한 많은 이용자를 확보하기 위해 경쟁한다.
- 광고 시장에서는 더 많은 광고를 유치하기 위한 경쟁이 이루어진다.
- 광고주는 더 많은 이용자 또는 목표 공중(Target audience)을 확보한 미디어에 광고함으로써 더 많은 잠재 소비자에게 메시지를 전달하기를 원하기 때문에, 내용물 시장과 광고 시장은 자연스럽게 연결되어 운영된다.

2) 미디어의 공공성과 상업성

① 미디어의 공공성

- 공공성은 널리 일반 사회 전반에 이해관계나 영향을 미치는 특성을 의미한다.
- 미디어는 개인의 인식·태도·행동뿐만이 아니라 공론장에서의 여론 형성 등 사회 전반에 영향을 미치기 때문에 공공성의 특성을 갖는다.
- 미디어는 공공성을 갖기 때문에 다양한 사회적 책임을 부여받는다.
- 다른 미디어보다 방송은 공적 책임을 더 요구받는데, 그 이유는 다음과 같다.
  - (지상파) 방송은 전파를 통해 전송되는데, 희소성을 갖고 있는 전파는 국민의 소유인 공공재이다.
  - 방송은 정치, 경제, 국제 관계 등과 관련된 사회의 중요한 분야에 영향을 미친다.
  - 방송은 동시에 많은 사람들에게 동일한 메시지를 전달할 수 있어 사회적 영향력이 큰 미디어이다.

② 미디어의 상업성

- 미디어 기업은 공공성의 특성을 갖고 있지만, 이윤 획득을 목표로 하는 상업적 특성도 갖고 있다.
- 미디어 사업자는 기업을 경영하는 차원에서 콘텐츠 제작에 투입되는 비용보다 더 많은 수익을 창출하여 이윤을 내고자 한다.
- 따라서 많은 이용자를 확보할 수 있는 콘텐츠를 제작하거나 많은 이용자가 선택할 수 있는 마케팅 수단을 적극적으로 활용한다.
- 미디어 기업의 상업적 이윤 추구가 미디어의 공공성과 대립될 수 있다.
- 특히 미디어 기업 간의 경쟁이 치열한 경우 공공성을 외면하고 상업성만을 추구하는 비윤리적인 선택을 할 수도 있다.

미디어 공공성과 어린이·청소년 보호에 대해서 더 알아보기

1. 미디어의 어린이·청소년 보호의 필요성

① 미디어 콘텐츠의 대량 생산과 대량 유통은 경제적 성공의 핵심 요인이다.

② 미디어는 재미있는 이야기로 사람들을 매료해 콘텐츠를 계속 이용하게 만들어야 한다.

③ 미디어 제작자는 이용자의 관심을 끌기 위해 다양한 요소를 사용한다.

④ 미디어 콘텐츠는 대부분 상업적·오락적 요소의 공식 안에서 창의성을 발휘한다.

⑤ 미디어 상업성 추구의 결과로 나타난 폭력적이거나 선정적인 요소에 지속적으로 노출되면 이용자들의 태도, 신념, 가치 등에 부정적인 영향을 끼칠 수 있다.

⑥ 특히 성장 과정에 있는 어린이와 청소년이 올바른 정서를 함양하고 건전한 인격체로 자라는 데에 유해한 영향을 끼칠 수 있다.

2. 어린이·청소년 보호를 위한 제도

① 영상 콘텐츠 연령등급제

- 영상 콘텐츠에 등장하는 내용과 표현 요소의 정보를 알려주고, 이를 시청하는 사람에게 주의를 갖도록 한다.
- 주로 물리적·언어적 폭력, 성적 표현의 정도를 표시하는 내용 표시제이다.
- 영상 콘텐츠에서 접하게 될 내용을 미리 간략하게 알림으로써 이용자들에게 정보에 맞는 선택의 기회를 주는 것이 취지이다.
- 영상 콘텐츠의 연령 등급제는 방송 프로그램, 뮤직 비디오, 영상 등의 영상 콘텐츠를 대상으로 하며, 일차적으로 어린이와 청소년을 보호하기 위해 운영된다.
- 방송 프로그램은 주제, 폭력성, 선정성, 언어 사용, 모방 위험 등의 유해 정도를 고려해서 시청자의 연령을 감안한 프로그램 등급을 제공해야 한다. 이때 방송 프로그램의 등급 분류는 방송사가 자율적으로 적용한다.
- 방송사는 방송 프로그램 시작 전에 해당 프로그램의 등급을 등급 기호와 함께 화면의 1/4 크기 이상 자막 형식으로 5초 이상 고지하도록 하고 있다.
- 방송 프로그램의 등급은 총 5단계로 '모든연령시청가', '7세이상시청가', '12세이상시청가', '15세이상시청가', '19세이상시청가'로 분류된다.
- 영화와 비디오에 대한 등급제는 영상물등급위원회가 담당하고 있으며 등급은 '전체관람가', '12세이상관람가', '15세이상관람가', '청소년관람불가', '제한상영가'로 분류된다.
- 영화의 등급은 주제, 선정성, 폭력성, 대사, 공포, 약물, 모방 위험 등 7가지 요소로 표시하여 연령등급과 함께 이들 요소의 개별 수위가 '낮음', '보통', '다소 높음', '높음', '매우 높음'으로 표시하도록 한다.

- 예를 들어, '12세이상관람가' 영상물의 경우 내용 분류 및 표현 요소인 주제, 선정성, 폭력성, 대사, 공포, 약물, 모방 위험의 수위가 대부분 '보통'을 차지한다.

② 청소년보호시간대

- 국내 방송 프로그램은 어린이와 청소년을 보호하기 위해 청소년보호시간대를 적용하여 편성해야 한다.
- 방송의 청소년 보호시간대는 평일의 경우 오전 7시에서 오전 9시, 오후 1시에서 오후 10시로, 토요일과 공휴일, 초·중·고등학교 방학 기간에는 오전 7시부터 오후 10시로 설정되어 있다.
- '19세이상시청가'로 분류된 프로그램은 청소년보호시간대에 방송이 금지되고 예고편에도 동일하게 적용된다.

③ 영상 콘텐츠 연령등급제와 청소년보호시간대의 한계

- 언제 어디서나 동영상 콘텐츠를 쉽게 소비하는 환경에서 제도의 실효성에 대해서 의문을 제기할 수 있다.
- 영상 콘텐츠 등급의 적절성과 유용성, 청소년보호시간대의 적합성 등에 대한 지적도 지속적으로 있다.
- 사업자의 자율 등급과 법적 보호시간대 준수 등이 표현의 자유를 위축한다는 주장도 있다.
- 그럼에도 불구하고 영상 콘텐츠 연령등급제와 청소년보호시간대와 같은 제도는 미디어 상업주의로부터 미디어의 공공성을 의식하고 어린이와 청소년을 유해한 콘텐츠로부터 보호하기 위한 최소한의 역할을 할 수 있다는 차원에서 중요하게 바라보아야 한다.

※ 해당 내용은 다음의 내용을 토대로 작성함.
박주연(2018), 디지털 영상 콘텐츠 리터러시, 『디지털 미디어 리터러시』, 한울아카데미, 118-141.

나. 미디어 시장의 경쟁과 사회적 문제

1) 미디어 시장의 경쟁

① 이종 미디어 간의 경쟁

- 미디어는 종류가 다른 미디어 간에도 경쟁을 한다.
- 신문사, 방송사, 통신사, 포털, OTT, 1인 미디어 등의 다양한 미디어 기업이 서로 경쟁한다.
- 미디어 시장의 성장에 따라 참여하는 미디어 사업자가 증가하면서 미디어 기업 간의 경쟁도 매우 치열해졌다.
- 이용자가 미디어 이용에 쓰는 시간 자원이 한정되어 있는데 채널과 플랫폼의 수가 양적으로 증가하여 미디어 기업이 이용자들의 선택을 받기 위한 경쟁이 더 치열해졌다.
- 미디어의 경쟁 속에서 우위를 선점하기 위해서 콘텐츠 제작에 많은 투자를 하여 양질의 콘텐츠를 생산하는 긍정적인 효과가 나타나기도 한다.

2) 미디어 경쟁과 사회적 문제

① 공적 역할 외면 상업적 이윤 추구

- 미디어 시장에서 미디어 기업 간에 치열한 경쟁이 이루어지면서 적은 비용과 노력으로 손쉽게 이용자를 확보하기 위해 선정적이고 자극적인 콘텐츠가 제작되기도 한다.
- 어뷰징(Abusing) 기사, 가짜뉴스(허위 조작 정보), 조작 방송 등의 문제가 나타나기도 한다.
- 과열된 미디어 시장의 경쟁으로 미디어들은 공적 역할을 포기하고 상업적 이윤만 추구하기도 한다.

어뷰징 기사 문제에 대해서 더 알아보기

1. 어뷰징 기사 문제

① 디지털 미디어 환경에서는 누구나 뉴스를 만들어 제공할 수 있고 소비자가 뉴스를 선택적으로 이용하는 경향이 강화되었다.

② 미디어 생산자 입장에서는 이용자에게 선택을 받기 위한 경쟁이 심화되었다는 것을 의미한다.

③ 언론사들은 경쟁에서 살아남기 위해서 끊임없이 새로운 방법을 모색하고 있다.

④ 뉴스를 포털로 접하는 이용자가 많아 포털에서 뉴스 이용자를 확보하려는 경쟁은 치열하다.

⑤ 포털에서 기사에 대한 클릭 수로 수익이 높이고 있는 인터넷 언론사는 클릭 수를 높이는 데에 총력을 기울인다.

⑥ 이때 자사의 기사를 더욱 많은 이용자에게 노출하기 위해 뉴스를 제목만 바꿔서 지속적으로 업데이트하여 어뷰징 기사를 양산한다.

⑦ 어뷰징이란 포털에서 클릭 수를 높이기 위해 기사의 일부만 바꿔서 같은 뉴스를 반복해서 올리거나, 인기 검색어, 연예인 이름 등을 제목에 넣어 기사를 전송하는 행위 등을 말한다. 게임에서는 시스템의 허점을 이용하여 불법적인 이익을 취하는 행위를 뜻한다.

⑧ 어뷰징 기사는 이용자의 피로감을 가중시키는 것은 물론 이용자의 클릭을 유발해 트래픽을 높여 광고 수익을 얻는 것이 목적이어서 기사 내용에 대한 사실 확인 과정을 거치지 않아 혼란을 초래할 수 있다. 또 타인의 명예훼손, 사생활 침해 등의 문제를 야기하는 사례도 많아지고 있다.

※ 해당 내용은 다음의 내용을 토대로 작성함.
정일권(2018), 디지털 뉴스 리터러시, 『디지털 미디어 리터러시』, 한울아카데미, 89-117.

가짜뉴스의 개념에 대해 더 알아보기

2016년 후반을 기점으로 Fake News라는 용어가 가짜뉴스로 번역되어 국내에 소개되고 규제가 필요한 대상으로 논의되었다. 초기 학자들이 정의한 가짜뉴스의 개념은 크게 다음의 세 가지 요소로 요약된다: 속이려는 의도로 조작, 허위의 사실, 언론 보도 형식 모방. 2017년 2월에 열렸던 한국언론학회-한국언론진흥재단 공동 주최 〈Fake News(가짜뉴스) 개념과 대응 방안〉 세미나에서 황용석은 '페이크뉴스'라는 용어를 사용하였다. 페이크뉴스는 한 용어 안에 다양한 의미가 혼재되어 있는 우산(umbrella) 용어로 허위 조작 정보, 오정보(misinformation) 등이 병존하고 있다고 지적하고, 페이크뉴스와 유사하지만 구분되어야 할 용어 및 개념으로 오보(false report, incorrect report, fraud report), 패러디(parody), 루머(rumor)/유언비어, 풍자적 페이크뉴스(satirical fake news), 페이크뉴스사이트(fake news site)를 소개했다. 결론적으로 그는 '좁은 의미의 페이크뉴스'는 ① 상업적 또는 정치적 의도성을 가진 조작 행위로 ② 수용자가 허구를 오인하는 양식으로 정보를 구성하고 전파하며 ③ 행위의 주체가 저널리즘의 양식을 따르지만, 사실 검증이라는 저널리즘의 본영의 기능과 동떨어진 행위라고 정의했다(황용석, 2017). 그는 추후 공저논문에서 이와 동일한 개념 정의를 제시하였다(황용석 · 권오성, 2017). 2017년 2월 동 세미나에서, 박아란은 작성 주체와 상관없이 ① 허위 사실을 전달하는 내용을 (사소한 오류나 다소 과장된 표현이 포함된 경우는 제외됨) ② 허위임을 알면서도 고의로 또는 의도적으로 유포 하는 것으로 ③ 기사로 오인될 형식을 갖춘 것이(뉴스 형식을 통해 신뢰도를 높이려는 의도를 가지고 제작된 것이므로 속칭 '지라시'나 정보 보고, 루머의 형태로 유포되는 경우는 제외됨) 가짜뉴스라고 정의했다(박아란, 2017).

가짜뉴스의 법적 개념을 논의하면서 현행 법률의 틀에서 가짜뉴스 규제가 가능한지 검토한 황창근은, 황용석과 박아란의 개념 정의를 기반으로 하여, 가짜뉴스를 "뉴스 소비자의 오인을 유도할 목적으로 언론(뉴스)의 형식을 빌려 표현된 허위 사실의 뉴스"로 정의하는 것이 타당하다고 주장했다(황창근, 2017:29). 황창근(2017)은 가짜뉴스의 개념 요소에서 뉴스 형식을 배제하면 기존의 허위 사실 표현과 아무런 차이가 없게 되기 때문에 뉴스 형식은 반드시 가짜뉴스의 개념 요소로 포함되어야 한다고 본 반면, 경제적 · 정치적 목적을 위한 고의성 또는 의도성은 개념 요소로 설정할 필요가 없다고 보았다.

한편, 2018년 이후 가짜뉴스와 허위 조작 정보를 구분하는 해외 사례가 소개되면서(김선호, 2018; 박아란, 2019 등), 가짜뉴스라는 용어를 폐기하자는 주장(김민정, 2018), 오정보 · 허위 조작 정보 · 가짜뉴스의 개념을 각기 다르게 보자는 논의(이향선, 2018), 가짜뉴스를 대신할 용어로 오정보와 허위 조작 정보를 구분하여 사용하자는 논의(정은령, 2018) 등이 진행되어 오고 있다. 오정보는 허위의 내용을 담고 있지만 해를 끼칠 목적으로 생산된 것은 아닌 반면, 허위 조작 정보(disinformation)는 허위의 내용을 담고 있을 뿐만 아니라 특정인, 특정 단체, 혹은 특정 국가에게 해를 끼치기 위해 일부러 만들어진 것을 말한다(Wardle & Derakhshan, 2017).

김민정(2019),「가짜뉴스(fake news)에서 허위조작정보(disinformation)로 – 가짜뉴스 규제 관련 국내 법안과 해외 대응책에 나타난 용어 및 개념정의 비교」,『미디어와 인격권』5권 2호, 43-81.

다. 미디어 공공성을 위한 사회적 제도

1) 미디어 공적 규제

① 미디어 공적 규제의 의미

- 공적 규제의 주요 목적은 미디어의 공공성을 지키고 공익을 실천하기 위해서이다.
- 일반적으로 국가(정부)가 주체가 되어 공익을 촉진시키기 위해 개인이나 법인의 활동을 제한하게 되는 것을 의미한다.
- 입법에 의해 제도화되고 강제력이 작동한다.

② 미디어 공적 규제의 구분

- 미디어에 대한 공적 규제는 시장 진입 규제, 소유 규제, 내용 규제, 가격 규제 등이 있다.
  - 시장 진입 규제는 누구나 미디어 사업을 자유롭게 할 수 있는 것이 아니라 정부가 법적으로 시장에 참여할 수 있는 자격을 제한하는 것이다.
  - 소유 규제는 미디어 기업의 지분을 일정 비율 이상 소유하지 못하도록 하는 것으로 이는 미디어 다양성 보장과 독점적 행위 제한이라는 근거에서 비롯한다.
  - 내용 규제는 미디어의 내용인 콘텐츠에 대해서 사후에 규정 위반 사항을 적발하여 조치하는 것이다.
  - 가격 규제는 정부가 시장 질서에 개입하여 가격을 임의로 조정하는 것으로 일반적으로는 가격상한제와 가격하한제가 있다.
- 대표적인 미디어 콘텐츠(내용)에 대한 공적 규제 기관에는 방송통신심의위원회와 영상물등급위원회 등이 있다.

③ 미디어 공적 규제의 특징

- 미디어 특성에 따라 다르게 적용된다.
- 일반적으로 방송은 전파의 희소성과 영향력으로 인하여 신문보다 공적 규제의 내용이 더 많다.
- 공적 규제는 이용자들의 민원과 참여를 기반으로 하기 때문에 이용자들의 많은 관심과 활용이 요구된다.

방송통신심의위원회의 방송 심의에 대해서 더 알아보기

1. 방송 심의의 의미

① 방송 심의란 방송 윤리를 준수하기 위해 심의권을 가진 기관이나 집단 또는 개인이 프로그램 내용을 심사해서 어떤 내용이 전달되고, 어떤 내용이 전달되지 말아야 하는지를 정리해 주는 일종의 심사 작업이다.

② 올바른 방송 환경을 구축하고 좋은 프로그램을 만들기 위해 방송의 사회적 책임을 제고하고 부적절하고 유해한 방송으로부터 이용자를 보호하고자 하는 제도적 장치이다.

③ 무엇보다 방송 콘텐츠는 사상과 가치를 담은 표현물이며 이용자와 사회에 미치는 영향력이 크기 때문에 방송 심의는 미디어의 공공성을 지키는 중요한 역할을 하고 있다.

④ 방송 심의가 궁극적으로 방송의 공익을 실현하는 데 목적을 두고 있지만 현실적으로 방송의 활동이나 내용을 규제한다는 이유로 표현의 자유와 마찰을 빚기도 한다.

⑤ 방송의 표현의 자유 없이는 방송을 통힌 공익의 실현이란 불가능하기 때문에 방송 심의와 표현의 자유는 상호보완적 측면에서 이해해야 한다.

2. 방송 심의의 주체

① 국내에서는 방송을 공적 규제하는 「방송법」에 근거하여 방송통신심의위원회가 방송이 유통된 이후에 그 내용을 심의·의결하고 있다.

② 심의 안건을 논의하고 심의하는 방송통신심의위원회는 9인의 위원으로 구성한다. 심의위원회 위원장 1인, 부위원장 1인을 포함한 3인의 위원을 상임으로 한다. 심의위원회 위원은 대통령이 위촉하는데, 3인은 국회의장이 국회 각 교섭단체 대표의원과 협의하여 추천한 사람을 위촉하고, 3인은 국회의 소관 상임위원회(과학기술정보방송통신위원회)에서 추천한 사람을 위촉한다. 통상 나머지 3명은 대통령이 추천한다. 보통은 대통령 소속의 여당이 다수당일 때, 여당 추천과 야당 추천이 6:3의 비율로 구성된다. 하지만 경우에 따라 대통령이 3명을 모두 여당 추천으로 하면 여야 추천위원이 7:2의 비율로 구성되고, 야당이 다수당일 경우 여야 추천 위원이 5:4로 구성되기도 한다.

③ 상임위원회, 방송심의소위원회, 광고심의소위원회, 통신심의소위원회, 디지털성범죄심의소위원회 등 총 5개의 분야별 소위원회를 두고 있다.

3. 방송 심의의 기준과 내용

① 심의 내용이란 무엇을 평가하느냐의 문제로 방송의 공공성과 공익성을 실현하는 과정으로 설명할 수 있다.

② 방송 심의의 기준은 방송의 프로그램 내용이 공공성과 공익성에 위배되지 않는가를 판단하는 것이다.

③ 방송 심의의 기본 원칙은 「방송법」에 명시되어 있으며, 규제의 기준이 되는 구체적인 규정은 방송통신위원회에서 제정한 「방송심의에 관한 규정」에서 살펴볼 수 있다.

④ 「방송심의에 관한 규정」은 총 4장으로 구성되어 있으며, 제1장은 총칙, 제2장은 일반기준, 제3장은 심의절차, 재4장은 보칙에 해당한다.

⑤ 심의 규정에서도 방송 내용을 판단하는 기준은 '제2장 일반기준'에 포함되어 있다. 자세한 내용은 다음과 같다.

- 제1절 공정성: 방송은 진실을 왜곡하지 않고 공정하게 다루어야 한다.
- 제2절 객관성: 방송은 정확한 사실을 객관적으로 다루어야 한다.
- 제3절 권리침해금지: 방송은 개인의 사생활의 자유를 침해해서는 안 된다.
- 제3절의2 재난 등에 대한 방송: 방송은 재해, 재난, 감염병의 발생을 예방하거나 피해를 줄이기 위해 정확한 정보를 제공해야 한다.
- 제4절 윤리적 수준: 방송은 국민의 가치관과 규범에 위반되어서는 안 된다.
- 제5절 소재 및 표현 기법: 방송은 성이나 폭력 등의 부도덕한 내용을 다루어서는 안 되고 불가피한 경우에는 신중을 기해야 한다.
- 제6절 어린이·청소년 보호: 방송은 어린이와 청소년의 인격 형성에 힘써야 한다.
- 제7절 광고효과 등: 방송은 특정 사람이나 집단에 직간접적으로 필요한 광고 효과를 주지 않아야 한다.
- 제8절 방송언어: 방송은 바른말 사용으로 국민 언어생활에 이바지해야 한다.
- 제9절 기타: 방송은 기부금품 모집 등의 불법적인 행위를 해서는 안 된다.

4. 방송 심의의 절차

① 심의 대상 인지: 심의 대상을 인지하는 방식은 「방송심의에 관한 규정」 등 관련 법률에 위반될 소지의 내용이 방송된 것에 대한 시청자의 민원과 모니터 요원의 보고서 등을 통해서 이루어진다.

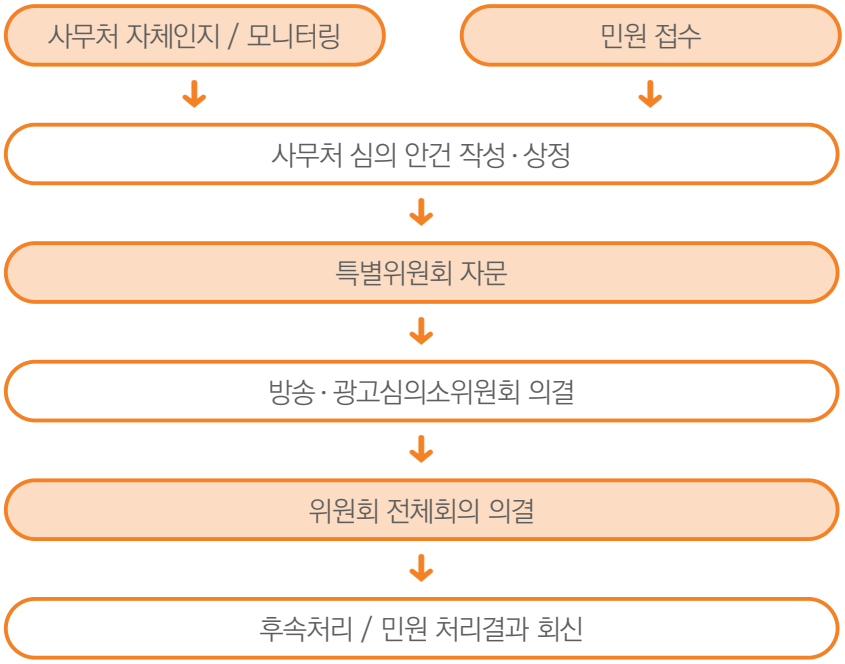
② 특별위원회 자문: 심의에 앞서 위원회에 소속된 방송자문특별위원회에 전문적 지식이나 경험이 요구되는 사안, 다양한 의견 수렴이 필요한 내용에 대해 자문을 요청한다.

③ 소위원회 심의·의결: 방송심의소위원회에서 심의 사안에 대해 면밀하게 검토하여 심의·의결한다. 경미한 위반 사항에 대한 것은 권고·의견제시로 결정하고 마무리하지만, 방송사업자의 의견 진술 청취 후 제재 조치, 과징금 결정이 필요하거나 전체 회의에서 논의가 요구되는 사안은 전체 회의 안건으로 상정된다.

④ 전체 회의 심의·의결: 전체 회의에서는 소위원회의 건의 내용을 토대로 「방송심의에 관한 규정」 등 관련 규정 위반 여부와 위반 정도에 따라 결정을 내린다.

⑤ 제재 조치 등의 후속 조치: 전체 회의에서 제재 조치나 과징금 부과가 결정된 경우, 방송통신위원회에 처분 명령을 요청하고, 이후 방송통신위원회가 해당 내용에 따라 방송사업자에게 심의 의결 내용 및 제재 수준을 명한다. 방송통신위원회의 처분 명령에 이의가 있는 자는 30일 내에 재심을 청구할 수 있도록 되어 있다.

방송 심의의 절차



5. 방송 심의의 제재수준

① 「방송법」 제100조에 따라 방송통신심의위원회는 심의 규정 등의 위반 정도가 경미하여 제재 조치를 명할 정도에 이르지 아니한 경우에는 해당 사업자·해당 방송 프로그램의 책임자나 관계자에 대하여 권고를 하거나 의견을 제시한다.

② 그 위반 사항이 법정 제재 조치가 필요한 경우에는 위반의 사유, 정도 및 횟수 등을 고려하여 주의 또는 경고, 해당 방송 프로그램의 정정·수정 또는 중지, 방송편성책임자·해당 방송 프로그램의 관계자에 대한 징계의 결정을 내린다.

2) 미디어 자율 규제

① 미디어 자율 규제의 의미

- 자율 규제는 해당 사업자의 자율적인 판단과 의지에 의해 작동하는 규제이다.
- 미디어 기업과 미디어 종사자들은 미디어의 공적 책임을 지켜나가기 위해 자신들이 생산한 콘텐츠를 스스로 감독하고 심의하는 자율 규제를 실시하고 있다.
- 방송국에서는 자체적으로 내부에 심의실을 두고 자체 심의를 한다.
- 신문사들은 한국신문윤리위원회를, 인터넷언론사들은 인터넷신문윤리위원회 같은 자율심의 기구를 만들어 모니터링과 사후심의를 자율적으로 실시하고 있다.
- 한국신문윤리위원회는 한국신문협회와 한국신문방송편집인협회, 한국기자협회가 1961년 9월에 설립한

언론자율기구로, 신문기사와 광고에 대한 사후 심의를 실시하고 기사와 광고에 대한 독자의 불만을 접수하여 이를 처리하는 독자불만처리 제도를 운영하고 있다.

- 인터넷신문윤리위원회는 인터넷 신문 기사 및 광고에 대한 민간 자율 심의 기구로서, 인터넷신문들이 인터넷신문윤리기준에 적합한 뉴스를 생산할 수 있도록 자정 기능을 담당하고 있다.

그림 3 심의 절차 및 주기



그림 4 기사 자율심의 절차



※ 출처: 인터넷신문윤리위원회 홈페이지 갈무리(https://inc.or.kr)

② 미디어 자율 규제의 특징

- 자율 규제는 그야말로 자율이어서 시정하지 않더라도 강제할 방법이 없는 경우가 대부분이다. 한마디로 자율 규제이기 때문에 심의 결정의 구속력이 없다.
- 인터넷신문윤리위원회에서 선정성·정확성 등 심의 규정을 위반한 기사에 대해 주의·경고 등의 제재를 결정하고 통보하더라도 해당 신문사에서 시정하지 않으면 해결할 방법이 없다.
- 사업자 외에 시민 단체에서도 미디어를 견제하고 감시하는 역할을 수행하고 있다.
- 이러한 단체는 공적 제도는 아니지만, 미디어를 견제하고 감시하며 미디어가 공적 역할을 제대로 수행하도록 유도하는 역할을 한다.

학습 TIP

"이 부분은 꼭 기억해 주세요!"

- 공적 역할을 수행하는 미디어와 이윤을 추구하는 기업으로서의 미디어의 양면성에 대해서 충분히 이해해야 합니다.
- 미디어가 공적 역할을 수행하도록 감시하는 사회적 제도의 필요성을 파악하여 설명할 수 있어야 합니다.

※ 참고문헌

[1] 김경희 외(2018), 『디지털 미디어 리터러시』, 한울아카데미.

[2] 김민정(2019), 「가짜뉴스(fake news)에서 허위조작정보(disinformation)로 – 가짜뉴스 규제 관련 국내 법안과 해외 대응책에 나타난 용어 및 개념정의 비교」, 『미디어와 인격권』 5권 2호, 43-81.

[3] 방송심의에 대한 규정, www.kocsc.or.kr(방송통신심의위원회 홈페이지)

1.1.3. 미디어의 기능과 영향

1.1.3.1. 미디어의 순기능과 역기능

키 워 드 미디어의 기능, 미디어의 순기능, 미디어의 역기능



1 개요

미디어가 우리 사회에서 어떤 기능을 하고 있는지를 바르게 이해하는 것은 중요하다. 이를 위해 미디어의 순기능과 역기능을 동시에 살펴보고, 이 과정에서 발생할 수 있는 개인적·사회적 차원의 문제들이 무엇인지를 정리해 본다.

2 학습목표

- 미디어의 순기능과 역기능을 동시에 이해하여 설명할 수 있다.
- 미디어의 주요 기능을 구체적인 예시를 들어 기술할 수 있다.
- 미디어가 개인과 사회에 긍정적인 기능을 수행하기 위해 필요한 원칙을 정리할 수 있다.

3 학습내용

가. 미디어의 기능

1) 미디어의 4가지 기능

① 환경 감시, 상관관계 조정, 문화 전수, 오락 기능

- 라스웰(Harold Lasswell)이 미디어의 기능을 환경 감시, 상관관계 조정, 문화 전수의 3가지로 설명하였고, 이후 라이트(Charles Wright)가 오락 기능을 추가했다.
- 미디어는 이 4가지 기능의 차원에서 개인과 사회에 긍정적인 기능을 할 수도 있고 부정적인 기능을 할 수도 있다.
- 미디어를 비판적으로 이해하기 위해서는 미디어 기능의 양면적 특성, 순기능과 역기능 측면을 모두 살펴보아야 한다.

나. 미디어의 순기능과 역기능

1) 환경 감시 기능

① 환경 감시 기능의 의미

- '환경'은 우리 주변을 둘러싼 모든 배경을 의미한다.
- '환경 감시'는 사회에 대한 정보 및 뉴스를 관찰하는 것이라고 해석할 수 있다.
- 따라서 '환경 감시 기능'은 미디어가 우리 사회에서 발생하는 다양한 중요 사건에 대한 정보를 수집하고 정리해서 전달해 주는 기능이다.
- 재난 보도, 교통 정보, 감염병 보도, 국정 보도, 범죄 보도 등이 해당된다

② 환경 감시 기능의 순기능

- 사회의 다양한 재난 상황과 위험을 시민들에게 신속하게 알려준다.
- 시민들이 접근하지 못하는 정보와 뉴스를 제공해 준다. 구체적으로 미디어는 기상 변화나 군사적 위기 등 예상되는 위험을 시민들에게 전달한다.
- 증권 시세, 도로 사정 등 경제나 사회생활에 필요한 정보를 제공하여 불특정 다수의 이용자들이 개인적 삶을 영위하는 데 도움을 얻도록 한다.
- 태풍에 대한 정보를 듣고 집안을 정비하거나 교통상황 정보를 확인하고 이동 경로를 수정하는 행동 등이 미디어의 환경 감시 기능이 작용한 것으로 볼 수 있다.

③ 환경 감시 기능의 역기능

- 미디어는 메시지를 극적으로 전달하는 경향이 있고 작은 일을 크게 부풀려서 알리기도 한다.
- 이로 인하여 메시지가 위험 요소를 지나치게 강조해 이용자에게 혼란을 줄 수 있다.
- 북한의 군사행동이나 세계 금융시장 악화가 미칠 영향을 극단적으로 전달해 물건 사재기 현상을 초래하는 등 부정적인 영향을 미칠 수 있다.
- 언론사들의 치열한 경쟁 속에 속보성과 선정성에 치중한 보도가 많아질 경우 제대로 확인되지 않은 보도와 추측성 보도가 늘어날 수 있다. 이처럼 오정보와 추측성 보도, 과장된 보도는 이용자들을 혼란에 빠뜨리거나 지나친 공포심을 조장할 수 있다.

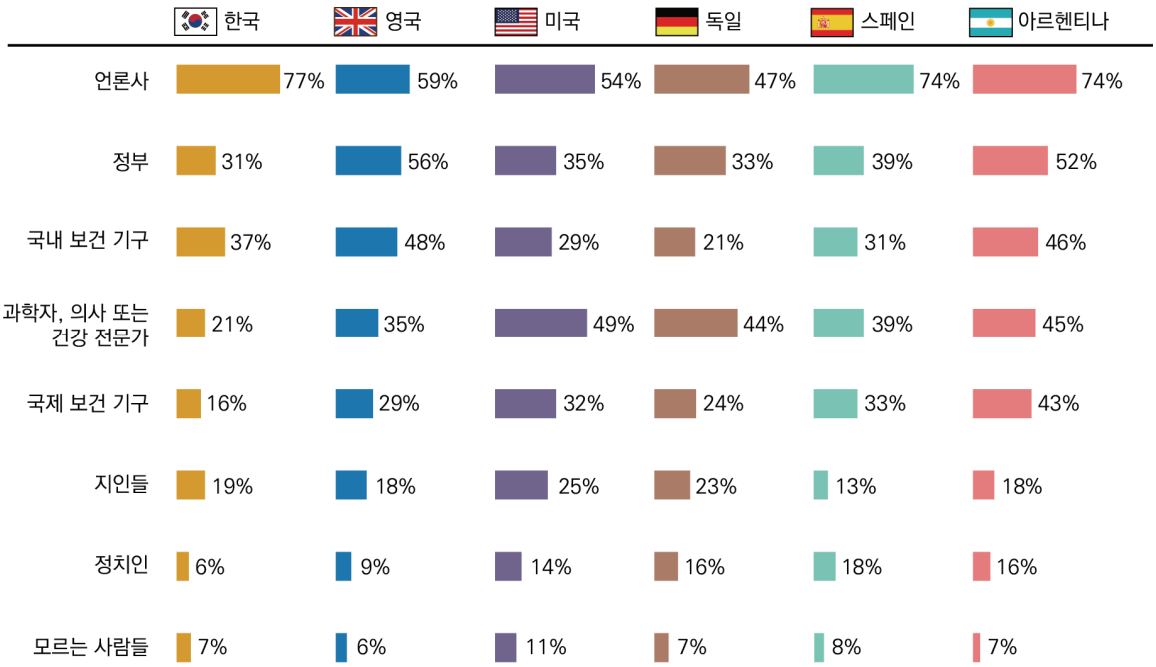


환경 감시 기능에 대해서 더 알아보기

우리나라 국민들이 코로나19 관련 뉴스를 접하는 데 가장 많이 이용하는 정보 출처는 '언론사 뉴스'인 것으로 나타났다. 특히 세계 6개국을 대상으로 한 조사에서 한국은 이 비율이 가장 높은 국가인 것으로 조사됐다. 한국언론진흥재단(이사장 민병욱, 언론재단)은 지난 22일 미디어이슈 특별판 '인포데믹 탐색하기: 코로나19 관련 뉴스 및 정보 이용에 대한 6개국 조사(박아란 · 이소은 언론재단 선임연구위원)'를 통해 이 같은 내용이 담긴 조사 결과를 공개했다. 이에 따르면 지난 한 주 동안 이용한 코로나19 관련 뉴스 또는 정보의 출처를 조사한

결과, 6개국(한국, 영국, 미국, 독일, 스페인, 아르헨티나) 모두에서 언론사가 생산한 뉴스를 이용한다는 응답 비율이 가장 높았다.

출처별 코로나19 관련 뉴스 이용률



특히 한국의 경우 코로나19 뉴스를 이용한 출처로 언론사를 꼽는 비율(77%)이 압도적으로 높았다. 질병관리본부와 같은 국내 보건기구(37%), 정부(31%), 과학자나 의사 또는 건강전문가(21%), 지인들(19%), WHO와 같은 국제 보건기구(16%), 모르는 사람들(7%), 정치인(6%)보다 언론사 뉴스를 통해 코로나19 정보를 많이 접했다.

한국 이용자들이 코로나19 뉴스 출처로 언론사를 선택한 비율은 5개 국가와 비교해도 3~30%포인트까지 높았다. 한국을 제외한 5개 국가에서 코로나19 관련 정보를 얻는 출처에 언론사가 꼽힌 비율은 스페인과 아르헨티나 각 74%, 영국 59%, 미국 54%, 독일 47% 등이었다.

하지만 코로나19 출처별 신뢰 정도를 물은 조사에서 언론은 후순위로 밀렸다. 6개국 중 5개국에서 과학자나 의사 또는 건강전문가를 신뢰한다는 응답이 가장 많았다. 한국의 경우에도 이들이 제공한 코로나19 정보나 뉴스를 신뢰한다는 응답률이 81%로 가장 높았으며, 국내 보건기구(78%), 언론사(67%), 정부(66%), 지인들(58%), 국제보건기구(58%), 정치인(23%), 모르는 사람들(22%) 순서였다. 이용률에 비해 순위가 떨어져 언론은 3위권에 놓인 결과다. 다만 상당한 비율의 이용자가 언론에 신뢰를 표했다는 점은 유념할 만하다. 언론재단은 전문가·언론사에 대한 높은 신뢰도에 대해 "위기 상황에는 미디어 이용자들이 전문가들로부터 나온 정보에 대해 높은 신뢰감을 형성하고 있음을 보여 준다"며 "6개국 조사 대상 응답자의 상당수가 언론사를

신뢰한다고 응답했는데, 이는 코로나19로 인한 위기 상황 이전에는 언론사를 신뢰한다고 응답한 비율이 상대적으로 낮았던 것과는 대조적"이라고 설명했다.

최승영(2020.04.24.),「코로나19 관련 언론사 뉴스 이용률, 6개국 중 한국이 1위」, 기자협회보.
http://www.journalist.or.kr/news/article.html?no=47592

2) 상관관계 조정 기능

① 상관관계 조정 기능의 의미

- 사회에서 일어난 변화가 사회의 다른 부문들과 어떤 관계가 있는지, 개인과 사회에 어떤 영향을 미치는지를 설명해 주는 기능이다.
- 미디어는 사회에 발생한 갈등의 원인과 관련 이해당사자들의 관점을 분석하고 해설함으로써 갈등을 해소하고 사회적 합의를 도출하는 기능을 수행한다.
- 해설 기사, 시사 프로그램 등이 해당된다.

② 상관관계 조정 기능의 순기능

- 갈등 상황에 대한 이용자들의 이해와 인식을 돕고 해당 사안에 대한 판단 기준을 마련하도록 도와준다.
- 미디어가 전달하는 내용을 토대로 이용자들이 사회문제를 분석할 수 있는 비판적 시각을 가질 수 있고 해결 방안을 찾을 수 있다.
- 사회적 갈등을 해소하고 사회를 안정화하는 역할을 한다.

③ 상관관계 조정 기능의 역기능

- 사회 안정에 대한 측면만 부각하게 되면 기존의 고정관념을 영속화하게 되고, 다양한 의견을 무시하여 획일화를 조장할 수 있다.
- 여론을 수렴해서 공정하게 사실을 보도하고 논평한다는 이유로 선택적 정보만을 활용해 여론을 조정하는 역효과를 낼 수 있다.
- 다수의 의견만을 존중하고 소수의 건전한 비판을 거부하여 사회 변화와 발전을 저해할 수 있다.
- 한정된 정보의 틀 안에서 전달된 내용만을 가지고 특정 사안을 평가하게 만들 수 있다.
- 정치나 경제 권력 또는 이와 연계된 집단에서 제공하는 정보들을 국익을 이유로 미디어가 무비판적으로 보도하거나 조작적으로 구성하여 전달함으로써 진실을 왜곡할 수 있다.

상관관계 조정 기능에 대해서 더 알아보기

공정성은 우리 사회에서 방송이 추구해야 하는 가치이자 의무를 정의하는 중요한 규범으로 기능해 왔다. 방송의 공정성으로 말미암아 방송이 궁극적으로 추구해야 하는 것을 달성할 수 있고, 방송이 공적으로 책임지는 것을 이행할 수 있다고 바라보아 온 것이다. 따라서 방송의 공정성은 시청자뿐만 아니라 방송계, 학계, 정부 등 다양한 주체의 감시 및 평가의 대상이 되어왔다. 그리고 무엇이 공정한 것인지, 왜 공정성이 훼손되었는지, 어떻게 공정성을 실현할 수 있는지 등에 대한 문제가 지속해서 제기되어 왔으며 관련 사회적 논의도 계속 이어졌다(김상균 · 한희정, 2014; 문종대 · 윤영태, 2004; 박재영, 2005; 원희영 · 윤석민, 2015; 정필모, 2012, 한수경, 2015 등).

지금까지 국내에서 방송의 공정성 논란이 일어났던 사회적 이슈들은 정치적 사건에 해당하거나 그렇지 않더라도 정치적 해석이나 입장에 따른 갈등을 포함하고 있었다. 2004년과 2017년 발생한 대통령 탄핵이나 문창극 전 국무총리 후보자 검증 보도 등의 정치적 사건에서 정부 및 여당과 야당의 정치적 입장 차이에서 비롯된 공정성 시비는 사회적 문제로까지 이어졌다. 또 사회적 파장이 컸던 천안함 사건, 광우병 사태, 한미 FTA 그리고 최근 세월호 참사와 조국 전 장관 사태 등을 다루는 방송의 공정성 논란은 해당 사건 논쟁의 중심이 되기도 했다. 이 과정에서 불공정한 방송 자체가 중요한 사회적 이슈로 부상하기도 했고, 한편으로는 방송의 공정성 여부를 따지는 과정에서 이해집단 간의 갈등이 또 다른 사회적 문제를 양산하기에 이르렀다. 더 나아가 이를 해결하는 과정에서 공정성에 대해 입장을 달리하는 집단 간의 갈등은 제 견해를 관철시키기 위한 시위, 파업 등의 집단행동으로 나타나기도 했다(박지순, 2016).

공정성이 요구되는 이슈는 근본적으로 갈등과 논쟁적 요소를 포함하고 있다. 해당 이슈에 대해 상반되거나 혹은 다양한 견해의 차이가 있는 이해집단이 관련 있을 수밖에 없으며, 따라서 이를 다루는 방송에는 어느 한쪽에 치우치지 않는 공정성을 엄격하게 요구하는 것이고, 이것이 실현되지 못했을 때 논란이 발생한다.

정지영(2021),「공영방송의 공정성 실현 과정에서 저널리스트 개인과 관련 조직 간의 상호역학관계에 대한 고찰」, 『언론정보연구』 58권 3호, 110-151.

3) 문화 전수 기능

① 문화 전수 기능의 의미

- 사회적 가치나 규범, 그 사회가 보유하고 있는 다양한 문화와 정보를 다음 세대로 전달하는 기능을 말한다.
- 한 세대에서 다음 세대로 이어지는 사회화를 포괄한 사회적 유산의 전달 기능이다.
- 미디어는 특정 시간과 공간을 넘어 다른 시점과 문화 등을 전달한다.
- 해당 공간에 있던 기존 구성원이 새롭게 그 공간에 들어온 사람에게 그 문화를 전달하는 것도 설명할 수 있다.
- 전통문화 소개 프로그램, 어린이 프로그램, 문화 다큐멘터리 등이 해당된다.

② 문화 전수 기능의 순기능

- 어린이·청소년들이 미디어를 통해 사회의 규범을 학습할 수 있다.
- 한 사회 내 구성원 사이의 응집력을 강화하고 해당 문화에 소속되어 있다는 생각을 공유하여 개별 구성원의 소외감을 극복하는 역할을 한다.
- 같은 정보에 노출된 이용자들은 그 정보를 공유하면서 유사한 생각을 갖거나, 비록 다른 생각을 갖더라도 해당 주제에 대해 서로 간의 의사소통을 이어가면서 유대감을 키워갈 수 있다.
- 같은 드라마나 예능 프로그램을 보고 그 사회 구성원들이 동질감을 형성할 수 있다.

③ 문화 전수 기능의 역기능

- 구성원들 사이에 응집력을 키워가는 과정이 관념적으로만 이루어질 뿐 실질적으로 얼마나 유대감을 구현해 낼 수 있는지에 대해서는 비판이 가능하다.
- 미디어의 메시지에서 전달하는 다수의 생각과 다른 입장을 가진 이용자는 사회 구성원들이 공통적으로 추구하는 주류에 합류하지 못하여 좌절할 수도 있다.
- 같은 생각과 가치를 공유하는 집단이 다른 관점을 인정하지 못하거나 무시하게 되면 새롭게 대두될 수 있는 다양한 문화를 거부하고 대중사회만을 지향하게 될 수 있다.
- 가부장제도의 권위, 물질만능주의 등의 잘못된 가치를 반복 재생산하여 부정적인 영향을 줄 수 있다.

문화 전수 기능에 대해서 더 알아보기

지금까지 TV 드라마에서 이혼녀·미혼모는 주로 피해자나 실패자로 묘사되며 주변인으로 위치했다. 그러나 사회적 요구와 변화에 따라 배제되었던 다양한 여성 이미지들이 이야기의 중심부에 등장하면서 TV 드라마가 상반된 젠더담론의 경합의 장으로 기능하고 있다. 본 연구는 여성주의 관점에서 가부장제 질서의 균열 가능성을 모색하고자 이혼녀·미혼모를 주요 인물로 등장시킨 네 편의 드라마의 서사 분석을 진행했다.

분석 결과, 가부장제에서 자발적으로 이탈한 이혼녀·미혼모에 대한 긍정적 묘사와 이들의 공적 영역에서의 활약, 다양한 여성 등장인물들 간 생산적 연대 묘사는 가부장제의 문제점을 드러냄과 동시에 이를 균열시킬 수 있는 힘으로 포착되었다. 그러나 '백마 탄 왕자님'의 현대적 변형인 탈권위적 남성 인물과 더욱 공고해진 낭만적 사랑 담론의 결합은, 앞서 언급한 가능성들을 충돌하는 담론들 간 타협 지점으로 기능하게 한다는 점에서 한계를 지닌다. 또한 사회 구조적 모순에서 비롯된 문제들을 개인의 능력과 같은 지엽적인 영역으로 축소하는 것은 탈가부장제의 환상을 효과적으로 강화할 뿐만 아니라, 우리 사회에서 고학력·전문직이 이혼녀·미혼모로서 행복하게 살아가기 위한 선결 조건임을 드러낸다는 점에서 비판적 논의가 가능하다. 그러나 계속되는 타협 지점의 생성은 역설적으로 가부장제의 문제점을 드러내는 반증일 수 있는 바, 앞으로 더욱 가시화될 담론 간의 충돌 속에서 비판적 텍스트 읽기를 통한 '의미의 정치학'을 실천하는 것이 중요할 것이다.

김환희·이소윤·김훈순(2015),「TV드라마와 젠더담론의 균열과 포섭: 이혼녀와 미혼모의 재현」,『미디어, 젠더 & 문화』 30권 3호, 5-40.

4) 오락 기능

① 오락 기능의 의미

- 미디어가 이용자들에게 휴식과 오락을 즐길 수 있는 볼거리와 읽을거리를 제공하는 기능을 말한다.
- 예능이나 코미디 프로그램, 드라마, 영화, 웹툰, 게임 등이 해당된다.

② 오락 기능의 순기능

- 이용자들이 일상의 긴장과 스트레스를 풀게 해 준다.
- 재미있는 콘텐츠를 통해 이용자들에게 즐거움을 준다.
- 대중 예술 및 문화에 대한 접촉 기회를 넓히면서 대중문화를 활성화하고 이용자들의 취향을 다변화하는 데 일조한다.

③ 오락 기능의 역기능

- 미디어의 오락적 측면에만 몰입한 이용자들이 현실을 도피하거나 사회 문제에 대해 무관심해질 수 있다.
- 환상과 현실을 구별하지 못하게 만드는 부작용도 있다.
- 자극적인 오락 콘텐츠를 중점적으로 전달하다 보니, 순수한 예술에 대해 무관심을 초래할 수 있다.
- 선정적이거나 폭력적인 문화를 확산시킬 수 있다.

오락 기능에 대해서 더 알아보기

미디어 기술의 발전에 발맞춰 만화 콘텐츠가 세분화, 다양화되고 있다. 등장 초기의 만화 콘텐츠는 인쇄물 형태의 출판 만화로 시작되었으며, 이후 디지털 만화, 인터넷 만화, 웹툰의 순으로 변형, 발전되고 있다. 이 연구는 웹툰에 대한 대중적 관심이 증가하고 있는 시점에 이용과 충족이론을 적용하여 웹툰 이용 동기 및 구성 요소의 요인 구조를 밝히고 나아가 검증된 다양한 요인들과 웹툰 이용자의 만족도 간의 영향 관계를 살펴보았다. 분석 결과 웹툰 이용 동기는 '정보 및 사회적 상호작용 동기,' '즐거움/편리성 동기,' '현실 도피/긴장 해소 동기' 등 3개 요인으로 나타났다. 다음으로 웹툰의 구성 요소는 '구성 및 연출 요소,' '문학적 요소,' '회화적 디자인 요소,' '신용어/디지털 활용 요소' 등 4개 요인으로 구분되었다.

또한 요인 분석을 통해 밝혀진 위 7개 요인과 인구통계학적 변인(성별, 연령)을 독립변인으로 두고 웹툰 이용에 대한 만족감을 종속변인으로 투입하여 위계적 회귀분석을 시행한 결과, 연령(-), 정보 및 사회적 상호작용 동기(+), 즐거움/편리성 동기(+), 문학적 요인(+), 신용어/디지털 활용 요인(+)이 웹툰 만족도에 영향을 미치는 것으로 나타났다.

최믿음 · 전범수(2015), 「웹툰 이용동기 및 구성 요소가 이용 만족도에 미치는 영향」, 『방송문화연구』 26권 2호, 93-120.

다. 미디어의 순기능 강화를 위한 사회적 노력

1) 미디어 행위자의 역할과 기능

① 사회적 관심과 노력 필요

- 미디어의 순기능을 적극적으로 활용하기 위한 개인과 사회의 지속적인 관심과 노력이 필요하다.
- 궁극적으로 건전한 콘텐츠를 생산·유통하는 미디어와 깨어있는 미디어 이용자들이 함께 성장할 수 있는 사회적 환경과 미디어 생태계를 마련해야 한다.

② 이용자, 생산자 등 주요 행위자의 역할 중요

- 미디어가 사회에서 어떤 역할을 하느냐는 미디어 산업의 주요 행위자인 이용자, 생산자, 유통자, 광고주, 정책 입안·집행자 등의 행동에 달려 있다.
- 미디어 생산자 스스로 이용자들의 부정적인 이용 행위를 조장할 수 있는 콘텐츠를 제작하지 않도록 주의해야 하며, 부정적인 이용 행태를 방조하는 태도를 가지면 안 된다.
- 미디어 유통자의 책임을 충분히 공감하고, 부정적인 콘텐츠와 이용 행태를 해결할 수 있는 장치를 마련해서 이용자들에게 적극적으로 알려야 한다.
- 이용자의 이용 행태가 타인과 사회에 끼치는 악영향에 대해서 충분히 이해하고, 스스로 타인의 권리를 존중하는 책임감 있는 이용자가 되기 위해 노력해야 한다.



"이 부분은 꼭 기억해 주세요!"

- 미디어의 순기능과 역기능 두 측면을 모두 살펴보아야 미디어에 대한 비판적 시각을 형성할 수 있습니다.
- 미디어 산업의 주요 행위자가 미디어의 순기능을 강화하고, 역기능을 억제하기 위해 각각의 역할과 책임을 다해야 한다는 것이 중요합니다.

※ 참고문헌

[1] 김환희·이소윤·김훈순(2015),「TV드라마와 젠더담론의 균열과 포섭: 이혼녀와 미혼모의 재현」,『미디어, 젠더&문화』30권 3호, 5-40.

[2] 정지영(2021),「공영방송의 공정성 실현 과정에서 저널리스트 개인과 관련 조직 간의 상호역학관계에 대한 고찰」,『언론정보연구』58권 3호, 110-151.

[3] 최민음·전범수(2015),「웹툰 이용동기 및 구성 요소가 이용 만족도에 미치는 영향」,『방송문화연구』26권 2호, 93-120.

[4] 최승영(2020.04.24.),「코로나19 관련 언론사 뉴스 이용률, 6개국 중 한국이 1위」, 기자협회보, http://www.journalist.or.kr/news/article.html?no=47592

1.1.3. 미디어의 기능과 영향

1.1.3.2. 미디어가 개인과 사회에 미치는 영향

키 워 드 미디어 효과, 2단계 유통 이론, 의제 설정, 문화계발효과 이론, 침묵의 나선 이론, 지식 격차



1 개요

미디어가 이용자 개개인의 삶과 사회 전반에 미치는 영향을 올바르게 이해하고, 이를 바탕으로 관련된 미디어 효과 이론을 살펴본다. 이 과정에서 미디어가 개인의 인지, 태도, 행동의 변화에 영향을 끼친다는 점, 사회의 구조적인 변화까지 이끌어 낸다는 점 등을 파악하여 미디어를 주체적으로 이용해야 하는 이유와 필요성을 충분히 설명할 수 있도록 한다. 무엇보다 급변하는 미디어 환경 속에서 다양한 콘텐츠와 정보를 현명하게 선택하고 올바르게 이용하기 위해서는 미디어 리터러시가 필요하다는 것에 중점을 두어야 한다.

2 학습목표

- 미디어가 개인의 삶과 사회에 미치는 영향을 정리할 수 있다.
- 미디어가 개인과 사회에 미치는 영향과 관련된 주요 미디어 효과 이론을 기술할 수 있다.

3 학습내용

가. 미디어의 영향

1) 개인적 차원과 사회적 차원의 영향

① 개인적 차원의 영향

- 미디어는 이용자 개개인의 인지(cognitive effect), 감정(affective effect), 행동(behavior effect)에 영향을 미친다.
- 미디어는 이용자가 특정 사안에 대한 관점과 태도를 형성하는 데 영향을 준다.

- 이용자는 미디어를 통해 사회적 의사 결정 과정에 참여하여 자신의 의견을 표명하는 데 영향을 준다.
- 미디어의 효과는 교육 수준, 선유 경향(이전에 가진 태도) 등 개인의 특성에 따라 달라질 수 있다.

② 사회적 차원의 영향

- 미디어는 사회적으로 여론 형성이 필요한 의제가 무엇인지를 설정하는 데 영향을 미친다.
- 미디어는 한 사회의 보편적 가치를 기반으로 하는 문화를 유지하는 데 영향을 미친다.
- 미디어는 사회구성원들의 라이프스타일을 변화시키고 이를 통해 사회 시스템의 변화를 가져오기도 한다.
- 미디어는 사회 제도, 법 제도 등과 같은 거시적 차원의 변화를 이끌어 낸다.

나. 주요 미디어 효과 이론

1) 2단계 유통 이론(Two-Step Flow Theory)

① 2단계 유통 이론의 의미

- 미국 컬럼비아대학 응용사회과학연구소(Bureau of Applied Social Research)는 유권자들의 정치 행위에 미치는 미디어의 영향력을 확인하기 위한 연구를 실시했다(Lazarsfeld, Berelson & Gaudet, 1944/1968).
- 해당 연구에서는 오하이오 주 이리 카운티(Erie County)를 선정하고 이 지역의 주민들을 대상으로 면접 조사를 실시했다.
- 당시 이리 카운티의 대통령 선거 결과는 기존에 미국 전역의 대통령 선거 결과와 동일한 것으로 나타났기 때문에, 미국 국민의 일반적 성향을 대표할 것이라고 간주했다.
- 조사 결과, 대통령 선거에서의 의견 형성에는 미디어의 정보보다 개인 간 접촉이 더 영향을 발휘하는 결과가 나왔다.
- 면접에 참가한 사람 중 8%만이 미디어의 메시지의 영향을 받아 투표 의사를 바꿨다는 결과가 나오자 이를 근거로, 라자스펠드를 비롯한 연구자들이 2단계 유통을 발견하였다.
- 이들은 미디어의 메시지가 1차적으로는 오피니언 리더(opinion leader, 여론 지도자)에게 전달되고, 2차적으로 오피니언 리더들이 오피니언 팔로워(opinion follower, 의견 추종자)에게 전달함으로써 미디어가 이용자들에게 영향력을 행사한다고 보았다.

② 2단계 유통 이론의 특징

- 이러한 주장을 바탕으로 추후 관련 연구들을 이어가 2단계 유통 이론으로 정리되었다.
- 미디어 효과는 '미디어 – 오피니언 리더 – 오피니언 팔로워'의 순서로 진행되는 2단계 흐름을 갖는다는 것이다.
- 실제 투표 의도와 행동을 전환한 이용자가 소수에 그친 것을 확인하고 이용자들이 비판적인 생각에는 능동적이거나 적극적인 모습을 보이지만, 행동을 보여야 할 때는 수동적이거나 소극적인 자세가 된다고 볼 수 있다.

2단계 유통 이론에 대해 더 알아보기

1. 라자스펠드에 이은 후속 연구

① 카츠(Katz, 1957)는 2단계 유통 이론에 주목하여 오피니언 리더의 존재 및 정체성 확인을 위한 연구를 진행했다.

② 뉴저지 주의 로베르(Rovere)와 일리노이 주의 데카투르(Decatur) 지역 주민들을 대상으로 진행한 연구에서 일반 이용자에게 영향을 끼치는 오피니언 리더가 존재한다는 점, 그 내부에 다시 다른 오피니언 리더에게 영향을 행사하는 사람들이 있다는 점, 그 내부에 또 다시 다른 오피니언 리더에게 영향을 행사하는 사람들이 있다는 점을 확인했다.

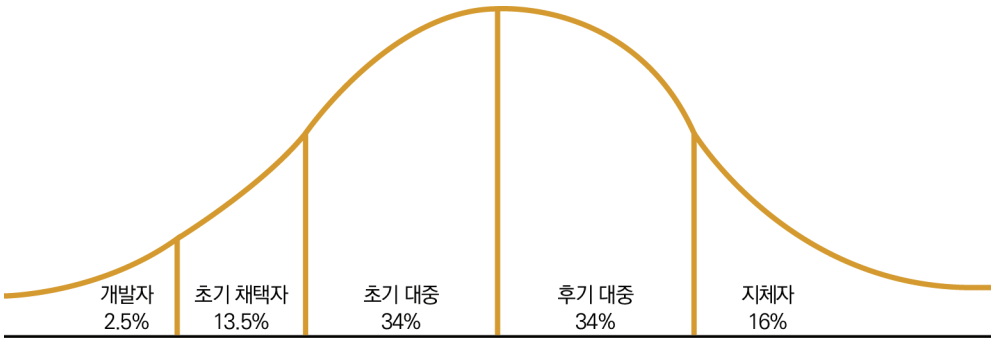
③ 오피니언 리더들 사이에서도 시대와 이슈에 따라 다른 사람들에게 영향을 주거나 받는 계층이 분화되어 있다는 것이다.

④ 이러한 연구는 이후 경영학 등과 결합하여 개혁 확산 이론(Diffusion of Innovations Theory) 등으로 발전했다.

2. 로저스(Rogers, 1995)의 개혁의 확산 이론

① 정보 확산은 개발자 – 초기 채택자 – 초기 대중 – 후기 대중 – 지체자의 5단계를 거친다.

② 오피니언 리더층도 여러 단계로 나뉘고, 오피니언 팔로워층도 정보를 받아들이는 정도에 따라 구분된다는 것을 설명한다.



※ 해당 내용은 다음의 내용을 토대로 작성함.

이건호(2018),「대중매체와 사회」,『커뮤니케이션과 사회』, 이대출판사, 89-135.

Baran, S.J. & Davis, D. K., 김훈순·김경희·정선호 번역, 미디어 효과 트렌드,『매스 커뮤니케이션 이론: 토대, 논쟁, 미래』, 이대출판사, 147-199.

2) 의제 설정 이론(Agenda Setting Theory)

① 의제 설정의 의미

- 맥콤스(McCombs)와 쇼(Shaw)가 1968년 미국 대선 선거 기간에 실시한 연구에서 비롯된 이론으로, 미디어가 이용자들의 관심을 특정 문제나 이슈, 대상에게로 선도하는 것을 말한다.
- 미디어가 중요하다고 판단 및 강조해서 특정 이슈를 제시하면, 이용자들도 해당 이슈가 사회의 중요한 의제라고 생각하게 된다는 것이다.
- 미디어는 사람들에게 '무엇을 생각하라'고 말해 주는 것이 아니라 '무엇에 대해 생각하라'고 말해 준다는 개념이다.

② 의제 설정의 특징

- 미디어는 정보를 전달할 때 특정 대상이나 이슈('무엇에 대해 생각할 것인가(what to think about)') 뿐만이 아니라 그 대상과 이슈가 포함한 속성('무엇에 대해 어떻게 생각할 것인가(how to think about it)')까지 전하면서 대상과 이슈에 속한 어떤 속성을 중요하게 생각할 것인지에 대해서도 영향을 준다.
- 이슈의 속성들은 결국 이용자들이 해당 대상이나 이슈에 대한 선호 여부를 결정하게 만들며, 이는 다시 그 대상과 이슈에 대한 판단 기준을 세우게 해 준다.
- 점화 효과(Priming Effect), 프레이밍 이론(Framing Theory) 등으로까지 발전했다.
- 의제 설정 이론은 이용자에 대한 미디어의 영향력뿐 아니라, 하나의 미디어가 다른 미디어의 의제에도 영향을 미치는 미디어 간의 의제 설정 효과를 설명 가능하게 한다.



의제 설정 이론에 대해 더 알아보기

1. 맥콤스(Maxwell E. McCombs)와 도널드 쇼(Donald Shaw)의 선거 캠페인 연구(1972)

① 이 연구는 1968년 대통령 선거 동안 당시 노스캐롤리아 주 채플힐(Chapel Hill) 지역에서 지지 후보자를 결정하지 않은 100명의 등록 유권자를 인터뷰한 연구이다.

② 후보자가 당시 했을 것 같은 말과는 상관없이 당신이 보기에 핵심 이슈라고 생각되는 것들을 응답하도록 했다. 이를 바탕으로 사람들이 중대한 이슈라고 생각하는 것들을 파악하고 중요도 순위를 매겼다.

③ 그리고 해당 지역 텔레비전 뉴스, 신문, 뉴스매거진, 사설란의 내용을 분석하였다. 이어 미디어 이슈의 시간과 공간 순위와 인터뷰 결과를 비교했다.

④ 그 결과 선거 캠페인에서의 중대한 이슈는 무엇이라고 생각하는지에 대한 유권자들의 판단에 미디어가 상당한 영향을 미쳤다는 결론을 도출했다.

⑤ 이 연구는 주요 캠페인 이슈에 대해 미디어가 강조한 이슈와 유권자가 생각한 중요한 이슈 사이에 상관관계가 있음을 밝혀냄으로써 의제설정이론의 토대를 마련했다.

2. 관련 개념

① 프라이밍(Priming) :

의제 설정에서 미디어는 다른 것 대신에 정치 생활의 일부 측면으로 관심을 이끈다는 개념이다. 동기 부여가 가장 잘된 국민이라고 할지라도 복잡한 정치적 이슈를 평가할 때 자신들이 아는 모든 것을 고려할 수는 없다. 그 대신 사람들은 머릿속에 떠오르는 생각이나 "접근할 수 있는 정치적 기억의 조각들"을 고려한다. 아이엔가와 킨더는 "프라이밍을 통해 텔레비전 뉴스는 정치적 판단과 정치적 선택의 조건을 설정한다"(Iyengar & Kinder, 1987: 114)는 것을 입증했다. 이후 연구에서 아이엔가는 "의제 설정은 국가적 이슈에 대한 중요도 인식에 미치는 뉴스 보도의 영향을 반영하며, 프라이밍은 정치적 판단을 함에 있어서 특정한 이슈에 부여된 가중치에 대한 뉴스 보도의 영향을 의미한다고 설명했다.

② 점화 효과(Priming Effect) :

특정한 의미를 지닌 어떤 자극이 제시되었을 때 의미상 관련이 있는 다른 개념들이 '점화'되어, 제시된 자극과 거의 동일한 의미를 지닌 생각이 떠오를 가능성이 높아지는 효과를 말한다. 즉, 미디어의 폭력적 장면을 자주 시청하면 특정한 구성 개념들(예를 들면 공격성, 적개심)이 점화되어, 행동을 결정하고 타인을 판단하는 데 그 구성 개념들을 사용할 가능성이 높아지는 현상을 말한다.

③ 프레이밍 이론(Framing Theory) :

사람들은 사회를 이해하기 위해 일련의 기대를 사용하고 미디어는 이런 기대를 형성하는 데 기여한다는 개념이다. 프레이밍은 이슈의 현저성을 증가시키는 것이 아니라 유입되는 정보의 해석에 영향을 주는 해석 스키마를 작동시킴으로써 수용자가 이슈에 대해 생각하는 방식에 영향을 준다. 프레이밍과 의제 설정이론 모두 뉴스의 생산, 전파, 이해를 위한 포괄적 전략 개발의 일환으로 널리 적용되고 자주 사용되고 있다.

※ 해당 내용은 다음의 내용을 토대로 작성함.
Baran, S.J. & Davis, D. K., 김훈순·김경희·정선호 번역, 미디어 효과 트렌드『매스 커뮤니케이션 이론: 토대, 논쟁, 미래』, 이대출판사, 147-199.

3) 문화계발(배양)효과 이론(Cultivation Theory)

① 문화계발효과 이론의 의미

- 배양효과라고도 해석되며, 장기간의 텔레비전 시청이 사람들의 인식(perception), 태도(attitudes), 가치(values)에 영향을 미친다는 것이 핵심 논지이다.
- 일반적으로 이용자들이 텔레비전에 나오는 내용을 현실이라고 여기고 이에 기반하여 일상 세계를 판단하기 때문에, 비록 부정확할지라도 텔레비전의 내용이 개인의 세계관을 창조하거나 배양한다는 이론이다.
- 문화계발효과 이론을 개발한 거브너(George Gerbner)는 1970년대와 1980년대 텔레비전이 미국 사회의

핵심 문화 권력이 되었다며 "텔레비전 수상기는 많은 시간 동안 많은 이야기를 전달하는 가족의 주요 구성원이 되었다"고 보았다.

- 거브너의 관점에서 '계발(배양, cultivation)'이란 결국 일반화된 세계관과 역할 또는 가치들을 가르치는 것으로, 이 역할을 텔레비전이 담당하고 있다고 주장한다.

② 문화계발효과 이론의 특징

- 오랜 시간 텔레비전을 이용한 중시청자들은 텔레비전에서 특정 대상을 정형화하여 재현한 메시지를 통해 고정관념을 갖게 된다. 즉, 미디어를 많이 이용하는 사람들은 사회나 특정 대상에 대해 특별한 이미지를 갖게 된다.
- 특히 이 이론은 폭력과 연관된 프로그램의 영향에 대해 집중적으로 살펴보면서, 텔레비전에 등장하는 폭력의 빈도나 유형, 등장인물의 역할에 따른 폭력의 성격 등을 분석하였다. 그리고 텔레비전을 통해 폭력이나 범죄 등의 메시지를 많이 접하면 현실에서 실제로 폭력이나 범죄가 일어나는 것보다 더 많이 발생한다고 생각하게 된다는 것을 보여 주었다.

문화계발(배양)효과 이론에 대해 더 알아보기

1. 거브너의 텔레비전의 폭력물 효과에 대한 연구(1976/1982)

① 1960년대 이후 미국에서는 일련의 폭력 사태가 발생하여 국가적 차원에서 연구조사위원회를 구성하였고, 이를 통해 텔레비전에 대해 중요한 전국적 조사를 실시했다.

② 첫 번째는 '미국폭력원인예방위원회(National Commission on the Causes and Prevention of Violence)'가 1967년과 1968년에 시행한 조사이고, 두 번째는 '텔레비전과 사회적 행동에 대한 미국 공중위생국 과학자문위원회(Surgen General's Scientific Advisory Committee on Television and Social behavior)'가 1972년에 시행한 조사인데, 거브너는 이 두 조사에 모두 참여했다.

③ 해당 조사를 통해 거브너는 매년 텔레비전 프로그램에 실제로 얼마나 많은 장면이 나오는지를 알려 주는 폭력 지수를 만들었다. 물론 폭력에 대한 정의와 조사 계획 등에 대한 비판이 있었지만 이를 개선하면서 조사를 이어 갔다.

④ 폭력 지수를 통해 확인한 사실은 해마다 황금 시간대 텔레비전 방송에는 여전히 '현실 세계'에 비할 수 없을 정도로 자주 폭력이 나타났고 폭력의 성격도 '현실 세계'에서 찾아볼 수 없는 것이었다.

⑤ 그리고 이 같은 폭력물이 이용자에게 미치는 효과를 알아봤을 때, 텔레비전을 많이 보는 중시청자는 경시청자보다 텔레비전이 묘사하는 폭력을 현실적인 것으로 받아들이며, 사람들을 덜 믿고, 현실을 '더럽고 야비한 곳'으로 인식하고 있는 것으로 나타났다.

※ 해당 내용은 다음의 내용을 토대로 작성함.
이건호(2018), 대중매체와 사회, 『커뮤니케이션과 사회』, 이대출판사, 89-135.
오미영 외(2005), 배양 이론, 『커뮤니케이션 핵심 이론』, 커뮤니케이션북스, 241~257

4) 침묵의 나선 이론(Spiral of Silence Theory)

① 침묵의 나선의 의미

- 사회적 동물인 인간은 본능적으로 소외에 익숙하지 않으며, 다른 사람과 어울리려고 하는 것이 인간의 본성이다.
- 미디어가 이용자들의 이러한 욕구를 채워주는 역할을 한다고 본다.
- 한편으로는 이용자들이 소외가 두려운 나머지 자신의 정체성을 버리고 대다수의 의견으로 느껴지는 다른 사람들의 생각을 받아들이게 만드는 효과도 발생한다.
- 노엘-노이만(Noelle-Neumann)은 이 현상을 침묵의 나선 이론으로 정리했다.
- 자신의 의견이 대다수의 사람들의 의견과 함께하는지 아니면 소수의 의견과 함께하는지 또는 여론이 변화하고 있는지 등을 살펴보았을 때 스스로가 소수에 속하고 여론으로부터 멀리 떨어져 있다고 느끼면 침묵하게 된다는 것이다.
- 이 과정에서 다수의 의견은 점점 더 확대되고 소수의 의견은 점점 줄어들게 된다.

② 침묵의 나선의 특징

- 침묵의 나선 현상은 미디어가 존재하지 않는 집단에서도 발생할 수 있다. 가족이나 공동체 내에서 의사결정을 할 때 구성원들이 자신의 의견보다 다른 이의 의견에 더 동조한다고 판단이 들면 스스로 자신의 의견을 강하게 피력하지 않게 된다.
- 미디어는 이러한 현상을 더 심화시키는 경향이 있다.
- 미디어가 주도한 지배적 논리와 다른 의견을 가진 개별 이용자들은 미디어의 주장과 일치하는 다수의 이용자들과 대치하게 될 때 스스로 자신의 의견을 내세우지 않는 결정을 하게 된다. 이 과정이 다수의 의견과 대치되는 소수의 의견을 가진 이용자들 사이에 반복해서 나타나면 미디어의 주장이 더 강한 지배적 의견이 된다.
- 미디어의 누적 효과를 설명할 수 있는 이론으로서 침묵의 나선이 시작되면 시간이 지나면서 미디어가 미치는 영향의 정도는 점점 더 커진다.



침묵의 나선 이론에 대해 더 알아보기

"커뮤니케이션학 고전 이론 중에 '침묵의 나선 이론'이라는 게 있습니다. 사람들은 남들로부터 따돌림당하고 싶지 않다는 욕구 때문에 끊임없이 타인들의 관심, 취향에 신경을 쓰며 만약 자신의 의견이나 취향이 소수에 속한다고 판단되면 공개적인 장소에서는 그걸 드러내지 않는다는 거지요. 그 결과 사람들이 표현하지 않는 의견은 공론장에서 아예 존재하지 않는 의견이 되어버리고, 자기 의견이 소수라고 생각하는 사람들이 입을 다물게 되면서 소수 의견은 실제로 존재하지 않는 의견으로 전락하게 된다는 게 이 이론의 핵심입니다. 여기서 여론을 파악하는 것, 즉 다른 사람들이 주로 어떤 생각을 하는지, 다수 의견이 뭔지를 판단하는 데 매우 중요한 역할을 하는 것이 바로 언론이었고 오늘날에 있어서는 댓글이나 소셜 미디어 포스팅이 되었다는 겁니다.

여기 또 하나의 실험 결과가 있습니다. 우리가 흔히 볼 수 있는 범죄 기사인데요. 내용은 입양한 아들을 살해한

아버지에 대한 것입니다. 기사 밑에 보면 내용과는 상관없이 '그쪽 동네에서는 이런 일들이 흔하다'며 마치 특정 지역이어서 그런 흉악 범죄가 자주 발생하는 것처럼 폄하하는 댓글들이 있습니다.

제가 전라도, 경상도 두 버전의 기사를 만들고, 기사 아래에 지역감정을 조장하는 댓글들을 달아 놓은 조건, 그걸 반박하는 댓글을 달아 놓은 조건, 지역감정과 전혀 관계없는 댓글들만 있는 조건 등 세 가지를 만들어 비교해 봤는데요. 태어나 자란 곳이 자아를 형성하는 데 중요하다고 생각하는 사람들일수록 지역감정 조장 댓글을 본 경우 실제로 해당 지역의 대도시 범죄율이 높을 것이라고 추정하는 것으로 나타났습니다. 그러나 이러한 효과는 지역감정 조장 댓글에 누군가 반박하는 댓글을 단 경우 현저히 줄어들었습니다.

이런 의미에서 적극적으로 반대 의견을 표현하고 혐오, 증오 발언을 교정하려는 시도를 하는 시민 정신이 굉장히 중요하다는 것을 알 수 있습니다. 우리가 혐오나 증오 발언에 반대한다는 걸 좀 더 적극적으로 표현하고 지지, 연대를 표명하는 것이 중요하다는 거지요."

이은주(2020.10.16.),「온라인 혐오 발언, 왜 문제인가?」, 주간동아,
https://weekly.donga.com/3/search/11/2211462/1

5) 지식 격차 이론(Knowledge Gap Theory)

① 지식 격차 이론의 의미

- 1970년대 초반 대두된 새로운 미디어 효과 이론이다.
- 정보를 접하는 초기 단계의 환경이 다르면 이후에도 정보를 소화하는 역량의 격차가 더 벌어진다는 내용을 기반으로 한다. 늘어나는 정보 전달로 가진 자(Haves)와 못 가진 자(Have-Nots) 사이 지식의 격차가 증대된다는 것이다.
- 지식 격차는 소득 수준, 교육 수준, 직업 수준 등을 포함하는 사회경제적 지위에 영향을 받는다. 사회경제적 지위의 차이에 비롯된 지식 격차는 시간이 갈수록 벌어진다는 것이 이 이론의 핵심이다.
- 당시의 연구에서 유아기에 TV 유치원에 노출된 어린이는 취학하여 그렇지 못한 어린이보다 교사의 설명을 더 쉽게 알아들어서 빨리 지식을 습득하게 된다는 결과가 나타나기도 했다.
- 미디어 기술의 발달에 따라 이론의 폭이 더 확대되었다.

② 지식 격차 이론의 특징

- 지식과 정보도 일반적인 부와 마찬가지로 불평등하게 분배될 수 있다는 점에 중점을 두고 있다.
- 인터넷 활용이 급격하게 늘어가는 과정에서 컴퓨터 이용과 인터넷 접근이 제한적인 경우에 지식 격차 이론을 결합한 디지털 격차(Digital Divide, 정보 격차)에 대한 논의로 이어진다.
- 지식 격차, 디지털 격차 등에는 직업, 소득 수준, 교육 수준만이 아니라 인종, 성별 등도 영향을 미친다.
- 디지털 미디어 환경에서 개인의 삶의 질 향상과 민주시민사회의 원활한 여론 형성을 위해 미디어 리터러시가 반드시 필요하다는 근거가 된다.

지식 격차 이론에 대해 더 알아보기

지능화된 사회는 효율적인 산업 구조를 가져오지만 미디어를 통한 정보 획득의 불균형을 야기한다. 고도화된 디지털 환경의 변화로 사회관계를 형성하는 방식이 복잡해지고 전문화되면서 새로운 사회관계 형성 방식에 적응하지 못한 계층은 소외되고 디지털 격차는 더욱 확대된다(오지안·유재원, 2018). 코로나19 상황에서 보듯이 스마트폰을 통해 재난 정보와 주요 대응 정보가 스마트폰으로 전달·공유될 뿐만 아니라 각종 지원 사업이 디지털 기반으로 이루어지는 현상은 앞으로 더욱 가속화될 것으로 예상된다. 이러한 현실을 고려한다면 디지털 커뮤니케이션 활용 능력은 장애인, 고령층, 저소득층, 농어민 등 디지털 정보 소외 계층의 생명과 안전까지 연결된 문제로 심각하게 다가오고 있다. 특히 고령화 속도가 "세계 최고 수준"인 우리나라의 경우(이율, 2019, 9, 2), 지능화 미디어가 확산되는 상황에서 노인 인구 역시 공동체 일원으로서 미디어에 대한 기술적 이해와 이용 능력이 기본적으로 요구된다. 지능화 미디어 사회로 진입하는 상황에서 노인 인구의 디지털 정보 격차와 사회적 소외를 줄이고 성공적인 노년기를 보내기 위해서는 이들의 미디어 리터러시를 강화하는 노력이 필요하다.

김경희·유수정(2020), 「노인들의 미디어 리터러시가 자기효능감과 삶의 만족도에 미치는 영향: 미디어에 대한 접근·통제능력과 사회적 소통능력을 중심으로 장년층과의 비교 연구」, 『사이버커뮤니케이션학보』 37권 3호, 95-138.

학습 TIP "이 부분은 꼭 기억해 주세요!"

- 미디어 효과 이론을 기반으로 미디어가 개인과 사회에 미치는 영향을 이해해야 합니다.
- 미디어가 개인과 사회에 미치는 영향에 주목하여 미디어 리터러시의 필요성에 대해서 설명할 수 있는 것이 중요합니다.

미디어의 기능과 영향에 대해 더 알아보기

지난 2월 미국 텍사스에선 126년 만의 한파가 닥쳤고, 미국 본토의 73%가 눈에 덮였다. 코로나19로 급증한 플라스틱 폐기물 처리 문제에 전 세계는 골머리를 앓고 있고, 국내에서도 지난해 여름 관측 사상 역대 최장기 장마를 경험했다. 사람들은 먼 나라 북극곰의 문제로만 생각한 기후변화 현상이 일상 속으로 파고들었음을 직감하며 기후변화 문제에 주목하기 시작했다. 영국 파이낸셜타임스(FT)의 'Climate Capital(기후 자본)' 섹션 신설은 독자들의 기후변화에 대한 높아진 관심에 맞춘 결과다. 영국 미디어 전문 매체 '저널리즘' 보도에 따르면

지난해 8월 FT가 글로벌 독자를 대상으로 한 설문조사에서 응답자 중 4분의 3 이상이 기후변화와 관련된 보도 주제를 '극히(extremely)' 또는 '매우(very)' 중요하다고 대답한 것으로 나타났다. 설문 조사를 바탕으로 지난 2월 FT는 온라인 웹사이트에 "비즈니스, 경제적 관점에서 기후변화에 대한 최신 정보를 제공"하는 '기후 자본' 섹션을 출범시켰다. 레니 카플란(Renee Kaplan) FT 디지털 책임자는 저널리즘과 인터뷰에서 "기존의 기후변화 기사에서 독자의 참여도는 매우 높았고, 이는 매년 증가하고 있다. 기후변화 관련 주제는 전체 기사 평균 독자 참여 비율보다 높은 편"이라고 밝혔다.

기후변화가 전 세계적 이슈로 부상하면서 국내 언론사들도 기후변화 문제에 적극적으로 대응하고 있다. 한국언론진흥재단의 뉴스빅데이터 분석 시스템 '빅카인즈(Big Kinds)'에서 '기후변화'를 키워드로 검색한 결과 54개 언론사에서 보도한 기후변화 관련 기사는 지난해 총 1만5717건으로 2019년(1만1688건)에 비해 4000여 건 증가했다. 조 바이든 미 대통령의 2050년 탄소중립(온실가스 순 배출량 0) 선언, 급증한 전기차 시장, 정부의 그린뉴딜 정책 등으로 언론이 다루는 기후변화 분야도 환경에서 정책, 산업, 테크 등으로 다양해졌다.

박지은(2021.03.09.),「기후변화 기사에 독자들이 반응하고 있다」, 기자협회보,
http://m.journalist.or.kr/m/m_article.html?no=49010

참고문헌

[1] 김경희·유수정(2020),「노인들의 미디어 리터러시가 자기효능감과 삶의 만족도에 미치는 영향: 미디어에 대한 접근·통제능력과 사회적 소통능력을 중심으로 장년층과의 비교 연구」,『사이버커뮤니케이션학보』 37권 3호, 95-138.

[2] 박지은(2021.03.09.).「기후변화 기사에 독자들이 반응하고 있다」, 기자협회보, http://m.journalist.or.kr/m/m_article.html?no=49010

[3] 오미영 외(2005),『커뮤니케이션 핵심 이론』, 커뮤니케이션북스, 241~2257.

[4] 이건호(2018),『대중매체와 사회 커뮤니케이션과 사회』, 이대출판사, 89-135.

[5] 이은주(2020.10.16.),「온라인 혐오 발언, 왜 문제인가?」, 주간동아, https://weekly.donga.com/3/search/11/2211462/1

[6] 허문영(2020.10.16.),「티앤씨재단 혐오 콘퍼런스 지상중계: 온라인 혐오 발언, 왜 문제인가?」, 주간동아 1260호, https://weekly.donga.com/3/search/11/2211462/1

[7] Baran, S. J. & Davis, D. K., 김훈순·김경희·정선호 번역(2019), 미디어 효과 트렌드,『매스 커뮤니케이션 이론: 토대, 논쟁, 미래』, 이대출판사, 147-199.



1.2. 미디어와 뉴스 콘텐츠

1.2.1. 저널리즘과 뉴스 생태계에 대한 이해

1.2.1.1. 뉴스의 개념과 뉴스 생태계의 변화

1.2.1.2. 뉴스 생산과정에 대한 이해

1.2.2. 뉴스의 이용과 문화

1.2.2.1. 뉴스의 이용 행태의 변화

1.2.2.2. 뉴스 소비와 문화의 특성

1.2.1. 저널리즘과 뉴스 생태계에 대한 이해

1.2.1.1. 뉴스의 개념과 뉴스 생태계의 변화

키 워 드 뉴스, 뉴스 생태계, 저널리즘, 뉴스 가치, 저널리즘 가치



1 개요

뉴스의 개념과 저널리즘의 역할을 정의하고, 뉴스의 역사적 발전 과정을 통해 뉴스 생태계가 어떻게 변화해 왔는지 살펴본다. 이를 통해 뉴스가 사회적 생산물로서 가지는 의미와 뉴스 전달 미디어의 발전에 따른 저널리즘의 변화를 이해한다. 다양한 미디어의 등장과 기술 발전이 뉴스의 생산, 유통, 소비 방식에 어떻게 영향을 미쳤는지 살펴본다.

2 학습목표

- 뉴스와 저널리즘의 개념을 설명할 수 있다.
- 뉴스 관련 주요 개념들을 이해하고 설명할 수 있다.
- 뉴스 생태계의 특성과 변천 과정을 이해하고 설명할 수 있다.

3 학습내용

가. 뉴스와 저널리즘

1) 뉴스와 저널리즘의 개념

① 뉴스의 개념

- 뉴스는 동시대에 일어난 사건들에 대해 정확한 이유를 밝혀서 진실에 가까워지고자 하는 스토리를 말한다. 해리슨(Harrison, 2006)은 뉴스를 '동시대에 일어난 사건에 대한 정확한 이유를 밝혀서 진실에 가까워지고자 하는 안내'로 정의하며, 이는 뉴스를 통해 진실을 추구하는 우리의 필요를 반영한다고 설명한다.

- 뉴스는 사회적 생산물로서, 권력을 유지하는 사람들에 의해 결정될 수 있으며, 반드시 사실을 반영하지 않을 수도 있다. 터크만(Tuchman, 1978)은 뉴스가 사회에서 권력을 유지하는 사람들에 의해 결정되는 것으로, 실제로 사실을 반영하지 못한다고 논의하며, 이는 뉴스의 내용이 누가 어떻게 전달하느냐에 따라 달라질 수 있음을 의미한다.
- 뉴스는 이데올로기와 관련되어 있지만 이데올로기가 아니고, 정보와 관련되어 있지만 정보 자체는 아니다. 셧슨(Schudson, 1995)은 뉴스를 잠재적인 '사회적 힘(social force)'이라고 정의하며, 이는 뉴스가 공적 지식(public knowledge)이라는 문화적 형식을 가짐으로써 갖게 되는 것으로, 민주주의 사회에서 시민이 알아야 할 지식으로 해석할 수 있다.
- 종합적으로 뉴스란 '우리 사회에서 일어나는 사건들 중에서 이 시대를 살아가는 많은 사람들이 알고 싶어 하거나 알아야 하는 사안들의 원인이나 경과, 전망 등을 전달해 주는 이야기'(김경희, 2013)이다.

② 저널리즘의 개념

- 저널리즘은 뉴스의 생산과 전달 과정을 포함하며, 사회적 역할과 기능을 수행하는 중요한 미디어 활동이다.
- 저널리즘은 단순히 사실을 전달하는 것 이상의 의미를 가지며, 공공의 알 권리를 충족시키고, 사회적 이슈를 제기하며, 여론을 형성하는 데 기여한다.
- 저널리즘은 여러 가지 원칙과 기준을 바탕으로 이루어진다. 객관성, 공정성, 정확성, 독립성 등이 그 예이다. 객관성은 기자가 개인적인 의견이나 감정을 배제하고 사실을 있는 그대로 보도하는 것을 의미한다. 공정성은 다양한 시각을 균형 있게 다루는 것을 말한다. 정확성은 보도된 내용이 사실과 일치하는 것을 의미한다. 독립성은 외부의 압력이나 간섭 없이 자유롭게 보도할 수 있는 상태를 말한다.

나. 뉴스 관련 주요 개념

1) 뉴스 가치

① 뉴스 가치의 개념

- 뉴스 가치는 뉴스가 보도될 만한 사건을 선택하고 제시하는 기준을 의미한다. 이는 뉴스 생산 과정에서 무엇이 중요한지를 판단하는 기준이 되며, 시대와 사회적 맥락에 따라 달라질 수 있다. 뉴스 가치는 사건에 내재된 가치와 관련이 있으며, 주로 사건의 중요성, 사회적 영향력, 신속성, 탐사성 등을 포함한다.

② 주요 학자들의 뉴스 가치 논의

- 갠즈(Gans, 1979): 뉴스는 단순히 진실을 판단하는 것이 아니라 가치를 포함하며, 모든 기사는 다양한 가치를 표현한다. 이는 뉴스 생산과 소비 과정을 이해하는 데 중요하다.
- 슈메이커와 데니얼리언, 브렌들링거(Shoemaker, Danielian, & Brendlinger, 1991): 뉴스 가치 평가 기준으로 시의성, 갈등성, 인간적 흥미성, 관련성, 영향성, 선정성을 제시했다.
- 슐츠(Schultz, 2007): 뉴스 가치 평가 기준으로 시의성, 관련성, 동일시, 갈등, 선정성, 차별성을 제시했다.

③ 주요 뉴스 가치의 이해

- 영향성(Impact): 사회적 경종을 울리거나 중요한 변화를 초래하는 사건의 보도에서 발견되는 가치를 말한다. 뉴스가 사회에 미치는 영향력을 의미하며, 사회적 경종을 울리거나 중요한 변화를 초래하는 사건을 보도할 때 중요하다.
- 탐사성(Investigative Nature): 사건의 진실을 파헤치는 탐사 보도에서 발견되는 가치를 말한다. 사건의 진실을 파헤치는 탐사 보도는 뉴스의 중요 요소이며, 기자의 집념과 노력, 취재 과정을 중시한다.
- 새로움(Novelty): 기존에 알려지지 않은 새로운 사실이나 관점을 제시하는 보도에서 발견되는 가치를 말한다. 기존에 알려지지 않은 새로운 사실이나 관점을 제시하는 것이 중요하며, 독자들에게 새로운 인식을 제공한다.
- 시의성(Timeliness): 사건이 발생한 후 또는 사건이 알려진 시점에 신속하게 보도한 뉴스에서 발견되는 가치를 말한다. 사건이 발생한 후 신속하게 보도하는 것은 뉴스의 생명력과 관련이 있다.
- 심층성(Depth): 사건의 이면을 깊이 있게 다루는 보도에서 발견되는 가치를 말한다. 사건의 이면을 깊이 있게 다루는 것이 중요하며, 이는 사건의 본질을 이해하는 데 도움을 준다.
- 근접성(Proximity): 독자와의 지리적, 심리적 거리와 관련된 가치이다. 독자와의 지리적, 심리적 거리가 가까운 사건이 독자에게 친밀하게 다가갈 수 있는 뉴스가 된다.
- 전문성(Expertise): 특정 분야에 대한 깊은 지식과 이해를 바탕으로 한 보도에서 발견되는 가치를 말한다. 특정 분야에 대한 깊은 지식과 이해를 바탕으로 한 보도를 의미한다.

2) 저널리즘 가치

① 저널리즘 가치의 개념

- 저널리즘 가치는 뉴스 가치를 기반으로 한층 더 높은 차원의 개념으로, 뉴스 보도를 통해 실현하고자 하는 사회적 또는 이념적 목표를 의미한다.
- 이는 기자들이 뉴스를 선택하고 보도할 때 따르는 원칙과 기준을 포함하며, 기자들이 사회적 변화를 이끌거나 중요한 영향을 미치는 뉴스를 생산하는 데 기준을 제공한다.

② 뉴스 가치와 저널리즘 가치의 관계

- 뉴스 가치는 사건의 중요성, 신속성, 탐사성 등 개별 뉴스의 특성과 관련된 평가 기준을 의미하는 반면, 저널리즘 가치는 이러한 뉴스 가치들을 종합하여 사회적, 이념적 목표를 실현하는 데 초점을 맞춘다.
- 뉴스 가치는 개별 사건의 보도 가치에 대한 평가를 의미하지만, 저널리즘 가치는 이러한 뉴스를 통해 실현하고자 하는 더 큰 사회적 목표와 가치를 의미한다.

③ 주요 저널리즘 가치

- 갠즈는 저널리즘 가치를 "지속적 가치(enduring values)"와 "주제적 가치(topical values)"로 구분하여 설명했다. 주제적 가치는 특정 시기의 특정 사건이나 인물에 대해 뉴스 보도에서 나타나는 가치를 의미한다.

지속적 가치는 뉴스 보도에서 오랜 기간동안 일관되게 나타나는 가치들을 의미하며, 이는 저널리즘이 사회에서 수행하는 역할과 관련된 이념적 요소들이다. 갠즈가 발견한 지속적 가치는 다음과 같다.

- 민족주의(Ethnocentrism): 저널리즘은 자국 중심적인 시각에서 뉴스를 보도하는 경향이 있다. 뉴스는 국가의 중요성을 강조하고, 외국 뉴스에 대해서는 자국과의 연관성을 중심으로 보도한다.
- 이타적 민주주의(Altruistic Democracy): 저널리즘은 민주주의의 원칙을 지지하며, 정부와 정치인들이 공공의 이익을 위해 봉사해야 한다는 신념을 반영한다. 이는 정부의 투명성과 책임성을 강조한다.
- 책임 있는 자본주의(Responsible Capitalism): 저널리즘은 자본주의를 지지하되, 기업들이 사회적 책임을 다해야 한다는 가치를 강조한다. 이는 기업의 윤리적 경영과 사회적 책임을 강조하는 보도를 의미한다.
- 목가주의(Small-Town Pastoralism): 저널리즘은 전통적이고 소박한 생활 방식을 이상화하며, 대도시의 문제점들을 비판하는 경향이 있다. 이는 지역사회의 가치를 강조하는 보도를 의미한다.
- 개인주의(Individualism): 저널리즘은 개인의 자유와 권리를 강조한다. 이는 개인의 성취와 독립성을 중요하게 다루며, 개인의 이야기를 중심으로 한 보도를 의미한다.
- 온건주의(Moderation): 저널리즘은 극단적인 사상이나 행동을 피하고, 온건하고 합리적인 접근을 지지한다. 이는 중립적이고 균형 잡힌 보도를 의미한다.
- 사회적 질서(Social Order): 저널리즘은 사회적 안정과 질서를 유지하는 것을 중요하게 여긴다. 이는 범죄나 재난과 같은 사건에서 질서 회복을 강조하는 보도를 의미한다.
- 국가적 리더십(National Leadership): 저널리즘은 국가의 지도자들이 강력하고 책임감 있게 행동해야 한다는 가치를 지지한다. 이는 국가 지도자들의 행위를 감시하고 평가하는 보도를 의미한다.

• 한국기자협회에서 수여하는 한국기자상 50년사를 분석한 연구(김경희·정사강, 2023)를 보면 한국 기자들은 사회 변화 주도, 권력 감시, 기자 정신, 역사적 진실 추구, 사회 정의, 사회적 약자 보호 등의 가치를 추구해 왔다.

- 권력 감시(Power Monitoring): 권력을 감시하고 부패를 폭로하는 뉴스 보도와 관련된 가치를 의미한다. 저널리즘은 권력을 감시하고 부패를 폭로하는 역할을 한다. 이는 민주주의 사회에서 중요한 기능으로, 공공의 이익을 보호하는 데 기여한다.
- 기자 정신(Journalistic Spirit): 진실을 추구하고 정직하게 보도하는 정신을 의미한다. 저널리즘은 진실을 추구하고, 정직하고 신중하게 보도하는 정신을 포함한다. 이는 기자의 용기, 인내, 건강한 가치관을 바탕으로 한다.
- 역사적 진실 추구(Historicism): 역사적 진실을 밝히고 과거의 잘못을 바로잡는 뉴스 보도와 관련된 가치이다. 저널리즘은 역사적 진실을 밝히고, 과거의 잘못을 바로잡는 역할을 한다. 이는 사회적 기억을 유지하고, 역사적 정의를 실현하는 데 기여한다.
- 사회 정의(Social Justice): 사회적 정의를 실현하고 불평등을 해소하는 뉴스 보도와 관련된 가치이다.

저널리즘은 사회적 정의를 실현하고, 불평등과 차별을 해소하는 데 기여한다. 사회 정의의 가치를 추구하는 보도들은 사회적 약자를 보호하고, 공정한 사회를 만드는 데 중점을 둔다.

- 사회적 약자 보호(Protection of Social Minorities): 사회적 약자를 보호하고 그들의 목소리를 대변하는 뉴스 보도에서 나타나는 가치를 말한다. 저널리즘은 사회적 약자를 보호하고, 그들의 목소리를 대변하는 역할을 한다. 이는 소외된 사람들의 권리를 보장하고, 사회적 통합을 촉진한다.

저널리즘 가치에 대해 좀 더 알아보기

1. 옳은 저널리즘과 좋은 저널리즘

① 옳은 저널리즘

- 옳은 저널리즘은 절차적 공정성을 중시하는 저널리즘을 의미한다. 이는 다양한 사회 구성원의 견해를 공정하게 반영하고, 이념이나 계층을 초월하여 합리적이고 공정한 절차를 통해 뉴스를 보도하는 것을 말한다.
  - 정의: 절차적 공정성을 중시하며, 다양한 사회 구성원의 견해를 공정하게 반영하는 저널리즘
  - 목표: 이념이나 계층을 초월하여 합리적이고 공정한 절차를 통해 뉴스를 보도하는 것이다.

② 좋은 저널리즘

- 좋은 저널리즘은 공공선의 가치 수행을 중시하는 저널리즘을 의미한다. 이는 사회적 공익을 추구하며, 진실을 밝히고 사회적 변화를 이끄는 역할을 한다. 좋은 저널리즘은 사회적 책임과 윤리를 중시하며, 기자들이 진실을 추구하고, 사회에 긍정적인 영향을 미치도록 노력하는 것을 포함한다.
  - 정의: 공공선의 가치 수행을 중시하며, 사회적 공익을 추구하고 진실을 밝히는 저널리즘
  - 목표: 사회적 변화를 이끌고, 진실을 통해 공공의 이익을 보호하는 것이다.

③ '옳은' 언론과 '좋은' 언론

- 옳은 언론은 '어떻게' 보도할 것인가, 즉 언론의 실천 규칙(rule) 또는 제도적 장치에 보다 중점을 두는 반면 좋은 언론은 좋은 언론은 '무엇을' 보도할 것인가, 즉 보도 내용의 가치적인 측면에 주된 관심을 가지는 것이라고 할 수 있다. 언론에 대한 신뢰는 그 수행 형식에서의 '옳음'과 수행 내용에서의 '좋음'이 병행되지 않는다면 기대할 수 없다. 다시 말해, 언론의 신뢰는 '옳은' 언론으로서 절차적 정당성을 확보하는 것과 동시에 '좋은' 언론으로서 사회의 공공선을 위한 가치를 수행해 나가는 것에서 확보될 수 있다.

2. 민주주의와 옳은 저널리즘의 중요성

① 민주주의와 저널리즘의 관계

- 민주주의 사회에서 언론은 중요한 역할을 담당하며, 공정하고 신뢰받는 저널리즘이 필요하다. 언론은

시민들이 자유롭게 정보에 접근하고, 자치 정부를 운영할 수 있도록 필요한 정보를 제공해야 한다.

② 한국 사회와 옳은 저널리즘의 중요성

- 한국 사회는 독재정권과 군부정권 아래에서 언론 활동이 억압되고 제한된 시기를 경험했다. 민주화 운동 이후 언론의 역할과 사회적 책임에 대한 반성이 있었고, 이러한 역사적 맥락은 한국 사회에서 옳은 저널리즘의 필요성을 강조하는 배경이 된다.
- 절차적 공정성을 중시하는 옳은 저널리즘은 다양한 사회 구성원의 목소리를 공정하게 반영하고, 이념이나 계층의 차이에 구애받지 않고 합리적이고 공정한 절차를 통해 뉴스를 보도하는 것을 목표로 한다. 이는 민주주의 사회에서 필수적인 요소로, 신뢰받는 언론을 형성하는 데 중요한 역할을 한다.
- 한국 사회는 다양한 이념적, 계층적 갈등이 존재한다. 옳은 저널리즘은 이러한 갈등을 해결하고 사회적 통합을 촉진하는 역할을 한다. 이는 다양한 견해를 공정하게 표출할 수 있는 구체적이고도 합리적인 절차를 마련하는 데 중점을 둔다.
- 한국 언론의 신뢰가 위기에 처해 있는 상황에서 옳은 저널리즘은 신뢰를 회복하는 데 중요한 역할을 한다. 이는 언론이 민주주의 사회에서 필수적인 역할을 수행하고, 시민들이 자유롭게 정보에 접근하며 자치 정부를 운영할 수 있도록 돕는 데 기여한다.

※ 해당 내용은 다음의 논문의 핵심을 정리한 것임.
김세은(2006),「민주주의와 언론의 신뢰 ; '옳은' 언론과 '좋은'언론에 대한 이론적 모색」,『한국언론학보』50권 5호, 55-78.

다. 뉴스의 변천 과정

1) 라디오와 뉴스의 변화

① 라디오 뉴스의 시작

- 라디오가 등장하기 전에는 신문이 주요 뉴스 미디어였다. 그러나 1920년대 라디오가 등장하면서 뉴스의 전달 방식과 소비 방식에 큰 변화가 일어났다. 초기의 라디오는 주로 신문 기사를 읽어주는 방식으로 뉴스를 전달했지만, 라디오의 즉시성과 접근성 덕분에 빠르게 뉴스 미디어로 자리 잡게 되었다.
- 1920년 11월 2일, 미국 피츠버그에 있는 KDKA는 최초의 상업 라디오 방송으로 미국 대통령 후보자인 하딩과 콕스의 선거 결과를 보도했다. 이로써 시민들은 이전보다 훨씬 빠르게 선거 결과를 알 수 있게 되었다.

② 신문과 라디오의 경쟁

- 라디오의 뉴스 전달 능력이 강력해지자, 신문사와 통신사들은 라디오에 뉴스 공급을 중단하는 등의 제재를 가하기 시작했다. 하지만 라디오는 자연재해, 범죄 사건 등 신속하게 보도할 수 있는 사건들 덕분에 뉴스 미디어로서의 입지를 확고히 했다. 대공황 시기에 신문사들이 경영 악화로 인해 많은 기자를 해고하면서 라디오는 신문기자들을 고용해 자체 뉴스 취재 시스템을 갖추게 되었고, 뉴스 미디어로서 더욱 강력한

위치를 차지하게 되었다.

③ 라디오의 미디어적 특성

- 라디오는 신문보다 신속하게 뉴스를 전달할 수 있었으며, 생동감 있는 보도가 가능했다. 특히 재난 상황에서도 라디오는 유용한 정보 전달 미디어로 작용했다. 이러한 특성 덕분에 라디오는 중요한 뉴스 미디어로 자리 잡았다.

2) 텔레비전과 뉴스의 변화

① 텔레비전 뉴스의 시작

- 텔레비전이 처음 등장했을 때는 뉴스보다는 주로 패션쇼나 영화 시사회를 보여 주는 미디어였다. 그러나 1948년부터 15분짜리 뉴스 프로그램이 방송되기 시작하면서, 텔레비전은 점차 뉴스 미디어로 발전했다. 초기의 텔레비전 뉴스는 라디오 뉴스에 스틸 사진을 보여 주는 방식으로 진행되었지만, 점차 생생한 영상화면을 제공하게 되면서 뉴스 미디어로서의 입지를 다졌다.

② 사회 변화와 텔레비전 뉴스

- 1960년대 미국의 흑백 인종차별 철폐 운동, 케네디와 닉슨의 대토론회, 아폴로 우주선의 달 착륙 등 중요한 사건들이 텔레비전을 통해 보도되면서 텔레비전은 강력한 뉴스 미디어로 자리 잡았다. 컬러 텔레비전의 등장, ENG 시스템(휴대용 무선 텔레비전 카메라)의 발전 등 기술의 발전도 텔레비전 뉴스의 생동감을 높이는 데 기여했다.

③ 텔레비전의 상대적 이점

- 텔레비전은 현장감을 생생하게 전달할 수 있었고, 이는 시청자들에게 신뢰감을 주었다. 텔레비전 뉴스는 속보성을 강화하고, 사건 현장의 모습을 실감나게 전달할 수 있는 미디어로서 중요한 역할을 했다.

3) 인터넷과 뉴스의 변화

① 인터넷 뉴스의 시작

- 인터넷의 등장은 뉴스 미디어에 또 다른 혁신을 가져왔다. 1990년대 후반부터 인터넷 뉴스 사이트들이 등장하면서, 뉴스의 생산과 소비 방식이 근본적으로 변화하기 시작했다. 인터넷은 신속하고 접근성이 뛰어나 누구나 언제 어디서든 뉴스를 접할 수 있게 하였다. 초기에는 신문 기사를 그대로 전송하는 방식이었지만, 점차 독자적인 콘텐츠를 생산하고, 실시간으로 뉴스를 업데이트하는 방식으로 발전하였다.

② 인터넷 뉴스의 등장 배경

- 기술 발전: 인터넷과 컴퓨터 기술의 발전은 정보의 즉시성과 접근성을 극대화하였으며, 이는 인터넷 뉴스를 가능하게 한 중요한 배경이다.
- 이용자 증가: 1990년대 후반부터 인터넷 사용자가 급격히 증가하면서, 인터넷을 통한 뉴스 소비가 확대되었다. 이는 인터넷 뉴스의 등장을 촉진한 중요한 요소이다.

- 기존 미디어의 한계: 신문과 텔레비전 뉴스는 시간과 공간의 제약을 받지만, 인터넷 뉴스는 이러한 제약을 뛰어넘어 신속하고 지속적인 정보 제공이 가능하다.
- 경제적 요인: 인터넷 뉴스는 상대적으로 저비용으로 뉴스 콘텐츠를 생산하고 배포할 수 있어, 경제적 효율성을 높일 수 있다.

③ 인터넷 뉴스의 상대적 이점

- 신속성: 인터넷 뉴스는 사건이 발생한 즉시 뉴스를 업데이트할 수 있어 신속하게 정보를 전달할 수 있다. 이는 전통적인 신문이나 텔레비전 뉴스와 비교할 때 매우 큰 장점이다.
- 접근성: 인터넷 뉴스는 시간과 장소에 구애받지 않고 누구나 언제든지 접근할 수 있다. 이는 독자들이 원하는 정보를 실시간으로 얻을 수 있게 한다.
- 상호작용성: 독자들은 댓글, 이메일, 소셜 미디어 등을 통해 기자와 직접 소통할 수 있으며, 자신의 의견을 뉴스 콘텐츠에 반영할 수 있다. 이는 뉴스 소비자와 생산자 간의 상호작용을 강화한다.
- 다양성: 인터넷 뉴스는 다양한 주제와 관점을 다룰 수 있으며, 여러 출처에서 다양한 뉴스를 제공함으로써 독자들이 다양한 정보를 접할 수 있게 한다.
- 저비용: 인터넷 뉴스는 물리적 인쇄나 방송 장비가 필요하지 않아 비교적 저비용으로 뉴스 콘텐츠를 생산하고 배포할 수 있다.

④ 뉴스 생산 과정의 변화

- 취재 및 자료 조사: 인터넷의 등장으로 기자들은 인터넷을 통해 신속하게 자료를 조사하고, 필요한 정보를 쉽게 찾을 수 있게 되었다. 이는 취재 과정의 효율성을 크게 높였다.
- 게이트키핑(gatekeeping) 기능의 약화: 전통적인 뉴스 미디어에서는 편집자가 뉴스를 선택하고 배포하는 게이트키핑 기능을 담당했지만, 인터넷 뉴스는 다양한 뉴스 정보원을 통해 즉시 정보를 공개할 수 있어 게이트키핑 기능이 약화되었다.
- 실시간 업데이트: 인터넷 뉴스는 실시간으로 사건을 업데이트할 수 있어, 독자들에게 빠르고 정확한 정보를 제공할 수 있다. 이는 뉴스의 신속성과 관련된 중요한 변화이다.
- 다양한 뉴스 소스: 인터넷 뉴스는 다양한 소스로부터 정보를 수집하고 제공할 수 있어, 뉴스의 다양성과 폭넓은 관점을 제공할 수 있다.
- 상호작용 증가: 독자들은 인터넷 뉴스를 통해 자신의 의견을 댓글이나 소셜 미디어를 통해 표현할 수 있으며, 이는 뉴스 생산자와 소비자 간의 상호작용을 증가시켰다.
- 저널리스트의 역할 변화: 인터넷 뉴스의 등장으로 저널리스트들은 더 빠르고 효율적인 정보 수집과 전달이 요구되며, 다양한 멀티미디어 콘텐츠를 제작하는 능력도 중요해졌다.

라. 인터넷 등장 이후 뉴스 개념의 변화

1) 뉴스의 내용 변화

① 사적 영역의 뉴스화

- 과거에는 개인의 사소한 일상이 뉴스로 보도되지 않았으나, 인터넷이 등장한 이후에는 이용자들이 직접 자신의 일상을 뉴스로 만들어 인터넷에 게시하며 사람들의 공감을 불러일으키고 사회적 의제가 되기도 한다. 이런 현상은 개인적인 사안이 뉴스로 자리 잡게 되는 계기가 되었다.

② 조각 사건의 뉴스화

- 사건의 일부만을 다루는 단편적인 뉴스가 증가하고 있다. 사건의 전후 맥락 없이 부분적인 정보만을 제공하는 보도를 하는 인터넷 뉴스들이 많아졌다. 단편적인 뉴스는 사건의 일부만을 보여 주기 때문에 사건 전체를 이해하는 데 어려움이 있으며 진실이 왜곡될 우려가 있다.

2) 뉴스의 형식 변화

① 문어체에서의 탈피

- 뉴스의 문체가 딱딱한 문어체에서 벗어나, 개인적이고 가벼운 대화체로 변화하고 있다. 이는 이용자들이 생산한 글쓰기 방식이 뉴스에 반영되면서 나타난 현상이다.

② 기사 형식의 파괴

- 전통적인 역피라미드 형식이 아닌 자유로운 형식의 뉴스가 증가하고 있다. 시민 기자나 블로거가 작성한 뉴스는 관찰한 내용이나 의견을 중심으로 작성되며, 자유로운 형식을 따른 경우가 많다.

③ 글자 중심에서 멀티미디어 형식으로의 변화

- 사진, 동영상 등 다양한 미디어 형식을 활용하여 동적인 멀티미디어 뉴스 제작이 대세가 되었다. 이는 이용자들이 동영상 뉴스를 선호하는 경향이 반영되었기 때문이다. 최근에는 숏츠로 제작된 짧은 동영상 뉴스가 인기를 끌고 있다.

3) 뉴스 및 저널리즘 원칙에 대한 재검토의 필요성 대두

① 뉴스 생산과 소비 변화에 맞는 뉴스 정의의 필요성

- 기존의 직업 기자 중심의 뉴스 생산과 수동적 뉴스 소비 연구에서 벗어나, 이용자들의 적극적인 뉴스 생산과 소비를 반영한 새로운 뉴스 정의가 필요하다.
- 의제 설정 이론, 이용과 충족 이론, 정치경제학적 관점, 문화 이론 등을 포함한 기존 이론들을 재정립하여 변화하는 뉴스 생산과 소비를 설명할 수 있어야 한다.
- 공정성, 객관성, 기사 구성 요소 등 저널리즘 원칙을 재검토하여 인터넷 시대에 맞는 새로운 저널리즘 원칙을 확립해야 할 필요성이 대두되고 있다.

마. 뉴스생산연구와 뉴스 콘텐츠에 대한 이해

1) 뉴스생산연구의 경향과 의미

① 뉴스생산연구의 경향

- 뉴스생산연구는 뉴스 생산 과정에서 정착된 관행이 어떻게 뉴스를 왜곡되거나 편향된 콘텐츠를 생산하는지에 대한 연구이다.
- 지난 50년 동안 뉴스 콘텐츠 제작과 소비에 관한 중요한 연구들이 이루어졌으며, 이들 연구는 주로 1970년대와 1980년대에 영국과 미국의 사회학자들에 의해 수행되었다. 연구자들은 기자들이 일상적으로 뉴스를 다루는 방식을 비판적으로 분석하였으며, 이 과정에서 뉴스 제작 관행이 뉴스 콘텐츠를 왜곡하거나 편향시키는 방법을 규명했다.
- 베넷(Bennett, W.L., 1988)은 이러한 뉴스 제작 연구 문헌을 조사하여, 뉴스 제작 관행이 뉴스 콘텐츠를 왜곡 또는 편향시키는 네 가지 방법을 요약했다.

2) 뉴스 제작의 네 가지 왜곡 및 편향 방법

① 개인화된 뉴스(Personalized News)

- 정의: 뉴스 스토리가 집단이나 기관보다는 개인에 초점을 맞추는 방식을 말한다.
- 특징: 대부분의 뉴스 스토리는 개인을 중심으로 하여 긍정적 또는 부정적으로 동일시할 수 있는 개별 행위자에게 초점을 맞춘다. 이는 뉴스 수용자가 자신의 개인적 감정과 환상을 공공 생활에 투사하게 만든다. 예를 들어, 빈곤 문제를 다룰 때 일반적인 빈곤보다는 특정 개인의 상황에 초점을 맞추는 것이 대표적인 사례이다. 이러한 개인화는 뉴스 이용자들이 그 사람에게 감정적으로 더 쉽게 공감하고 그 사람의 상황과 자신을 비교하면서 더 큰 관심을 갖게 하지만, 복잡한 사회적 구조와 과정에 대한 이해를 방해할 수 있다.

② 극화된 뉴스(Dramatized News)

- 정의: 뉴스가 극적으로 포장되어 보도되는 방식을 말한다.
- 특징: 모든 뉴스 스토리는 허구와 드라마의 속성을 지녀야 하며, 구조와 갈등, 문제와 대단원, 상승과 하강, 도입, 전개, 결말 등의 요소를 포함한다. 예를 들어, 국가 예산안에 대한 보도는 대통령과 야당 간의 극적인 경쟁으로 표현된다. 이는 뉴스 소비자에게 매력적으로 다가가지만, 중요한 사회적 의미나 맥락을 전달하는 데 실패할 수 있다.

③ 단편적인 뉴스(Fragmented News)

- 정의: 뉴스가 개별적이고 단편적으로 보도되는 방식을 말한다.
- 특징: 뉴스는 사회적 세계를 캡슐화된 간단한 이벤트로 구성한다. 이러한 단편화는 이벤트들을 폭넓은 맥락에 두지 않고 별개로 취급하여, 뉴스 소비자가 이벤트들을 연결하여 이해하기 어렵게 만든다. 예를 들어, 세계정상회의에서 기후온난화, 해양오염, 대기오염 등 세 가지 주제에 대한 논의가 이루어졌다 해도 개별 주제에 대한 논의가 각각 보도될 뿐 상호 연결된 것으로 보도되지 않는다.

④ 정상화된 뉴스(Normalized News)

- 정의: 재난이나 사회 운동을 기존 질서로 정상화하려는 경향을 말한다.
- 특징: 재난이나 사회 운동에 대한 보도는 엘리트 정보원이 이를 설명하고, 잠재적 위협을 현상으로 정상화하는 경향이 있다. 예를 들어, 항공기 기술 문제가 있을 때 미국연방항공국(FAA)이 문제를 해결할 것이라는 식으로 보도되며, 이는 기존 질서와 권위를 유지하려는 경향을 반영한다. 이러한 정상화는 주류 집단의 이해관계를 보호하는 역할을 한다.

3) 전략적 의례

① 전략적 의례(The strategic ritual of objectivity)의 개념과 설명

- 전략적 의례는 터크만(Tuchman)이 1972년에 처음 제시한 개념으로, 기자들이 자신들의 뉴스 보도가 편견이 없음을 입증하기 위해 사용하는 다양한 절차적 관행을 의미한다. 터크만은 이 개념을 통해 뉴스 제작 과정에서 기자들이 편견 없는 보도를 위해 얼마나 많은 노력을 기울이고 있는지, 그리고 그 과정에서 발생하는 문제점들을 분석했다.

② 터크만의 연구

- 터크만은 객관성을 유지하기 위한 의례적 행동으로 다음과 같은 관행을 제시했다.
  - 양측 보도: 기자들이 논쟁적인 이슈를 다룰 때 항상 양측의 견해를 균형 있게 보도하는 방식을 말한다.
  - 사실과 의견의 구분: 뉴스 보도에서 사실과 의견을 명확히 구분하여 전달하는 방식을 말한다.
  - 제3자 인용: 논쟁적인 주제에 대해 기자의 직접적인 견해 대신 전문가나 관련자의 의견을 인용하는 방식을 말한다.
- 터크만은 전략적 의례가 기자들이 뉴스 보도를 통해 공정성과 균형을 유지하려는 노력의 일환이라고 설명했다. 그러나 이러한 관행들이 실제로는 뉴스 보도에 편향을 초래할 수 있다는 점도 지적했다.
- 그는 기자들이 논쟁적인 사회 운동 지도자의 진술을 단독으로 보도하지 않고, 항상 반대 견해를 함께 보도하여 균형을 맞추려는 시도를 한다는 점을 예로 들면서 뉴스 보도에서 전략적 의례가 어떻게 현상 유지에 기여하는지 분석했다. 이러한 절차는 공정성을 유지하려는 시도로 보이지만, 결과적으로 현상 유지에 편향된 보도를 하게 된다는 점을 지적했다.

③ 피시맨(Fishman, 1980)의 연구

- 피시맨은 뉴스 제작 과정에서 기자들이 어떻게 객관성을 유지하려고 노력하는지에 대한 연구를 수행했다. 그는 기자들이 객관성을 유지하기 위해 다양한 출처에서 정보를 수집하고, 이를 통해 균형 잡힌 보도를 하려고 하지만, 이 과정에서 실제로는 특정한 편향이 발생할 수 있음을 지적했다.

④ 기틀린(Gitlin, 1980)의 연구

- 기틀린은 뉴스 미디어가 사회 운동을 다루는 방식에서 전략적 의례가 어떻게 적용되는지 분석했다. 그는 기자들이 사회 운동 지도자의 진술을 주류 집단의 전통적인 견해와 대조시키며, 이러한 방식이 사회 운동의 메시지를 왜곡할 수 있음을 설명했다.

전략적 의례에 대해 좀 더 생각해 보기

국내 언론사들이 받아쓰기 저널리즘을 지속하는 데에 이유는 있다. 첫째, 기자의 관점에서 대통령 혹은 유력 정치인은 영향력과 뉴스 가치가 높은 취재원이므로 이들의 발언은 보도할 가치가 있다고 판단하기 때문이다. 기자는 '시대의 역사가'로서 유력 인물의 발언 내용을 기록하고 이를 시민에게 전달하는 것만으로도 의미가 있다는 것이다. 하지만 전통적 미디어 환경과 달리 새로운 미디어 환경에서는 언론이 보도하지 않아도 이들의 발언은 시민들에게 실시간으로 전달될 수 있다. 따라서 취재원의 발언을 그대로 전달하는 기사의 중요성은 크게 퇴색했다(물론 수많은 발언 중에서 뉴스 가치가 높은 발언만을 선택하는 것도 기자의 중요한 역량이라는 데는 이의가 없다).

더구나 발언의 내용이 정확히 무엇을 의미하는지도 파악하지 못한 채 전달하는 것은 기사 작성 목적을 의심하게 한다. 기자도 모르거나 혹은 추정해야 하는 단어를 기사에 포함한다면 뉴스 이용자도 그것을 이해할 수 없기 때문이다. 예를 들어 대통령이나 정치인의 발언 중 그 의미가 명확하지 않은 것이 있다면 기자는 그 의미를 직접 묻고 확인해야 한다. 가령 지난 8·15 경축사에서 대통령이 언급한 "공산 전체주의 세력과 맹종 세력, 추종 세력들"이 누구인지를 직접 물어봤다면, 기자가 추론할 필요가 없다. 그런데도 주요 언론들은 이를 확인하지 않은 채 "'이들'이 누구인지는 지칭하지 않았지만 야당 내 운동권 출신 정치인 등을 겨냥한 발언으로 해석될 수 있어 논란이 예상된다"거나 "윤 대통령의 '공산 전체주의 맹종 세력' 겨냥 발언은 (…) 정부를 비판하는 민주노총 인사 등에 대한 국가보안법 위반 혐의 수사 등을 염두에 두고 야권 일부 인사들과 무관치 않다는 인식을 드러낸 것으로 풀이된다" 등으로 보도했다. 만일 기자들에게 질문할 기회를 주지 않았거나 답변을 회피했다면, 대통령실도 언론을 자신들의 정견을 전달하는 나팔수 정도로 여기는 왜곡된 언론관을 지녔다는 비판을 받아야 할 것이다.

기자들은 취재원의 발언을 그대로 보도하는 것이 저널리즘의 원칙인 '객관주의'를 실천하는 방식인데 무엇이 문제냐고 항변할 수 있다. 즉, 취재원이 특정 발언을 한 것은 '팩트(Fact, 사실)'고 시민에게 팩트를 그대로 전달하는 것이 기자의 역할이므로 취재원 발언의 진위(진실을 속이는 것) 여부는 판단할 필요가 없다는 것이다. 그러나 이러한 주장이야말로 기자 역할에 대한 본말(本末)이 전도된 것임을 되새겨야 한다.

기자는 왜 객관적이어야 하는가? 그 이유는 기자의 객관성이 담보될 때, 어떠한 선입견이나 가치나 주의(정파)로부터 독립적으로 취재하고 보도할 때, 진실을 전달할 수 있다고 보기 때문이다. 기자가 추구하는 것은 객관성이 아니라 진실이다. 즉, 진실과 무관한 '객관적 보도'는 객관주의라는 저널리즘의 원칙을 진실에 다가가기 위한 방법이 아닌 명예훼손이나 비난을 회피하기 위해 사용하는 '전략적 의례(Tuchman, 1972)'에 불과하다. 특히, 커닝햄(2003)의 주장처럼 여론을 조작하려는 정치인이 넘치는 현실에서 우리가 객관주의를 내세우며 유력인의 발언을 받아쓰기하는 데 그친다면, 저널리즘의 객관주의 원칙은 거짓을 전파하는 데 악용될 수 있다. 미국에서 정치 분야의 팩트체크 저널리즘은 정치인의 발언을 그대로 보도하는 것이 진실 추구라는 언론의 사명에 어긋나고 오히려 거짓을 전파한다는 자성(自省)에서 등장했다는 사실에 유념해야 한다.

최근 정치인들이 소셜 미디어를 이용하면서 그들의 소셜 미디어에서의 발언을 그대로 보도하는 행태도 늘고 있다. 앞서 인용한 연구에 따르면 한국 언론은 미국의 뉴욕타임스에 비해 정치인의 소셜 미디어를 취재원으로 자주 활용할 뿐 아니라 정치인의 소셜 미디어 내용만으로 기사를 쓰는 경우도 있었다. 뉴욕타임스에서는 한 건도 찾아볼 수 없는 기사 유형이었다. 정치인의 발언을 그대로 인용한 것처럼, 국내에서 정치인의 소셜 미디어 발언 내용을 인용해 작성한 기사 중 그 내용을 검증한 기사는 찾기 어려웠다. 특히 정치인의 소셜 미디어 게시물은 스스로 확인하지 않은 사실을 적거나(본인의 추정), 혹은 특정인에 대해 편향되거나 부정적인 의견이나 평가를 담고 있음에도 자주 인용된다는 데 문제가 있다.

국내외에서 소셜 미디어를 취재원으로 활용하는 사례가 늘면서 이처럼 사실 확인의 의무가 문제로 지적되며, 주로 타블로이드와 같은 선정적인 언론, 그리고 스포츠와 엔터테인먼트 분야 등의 기사에서 소셜 미디어를 활용한다는 사실에 주목할 필요가 있다(Lecheler & Kruikemeier, 2016). 코바치와 로젠스틸(Kovach & Rosenstiel, 2021)은 새로운 미디어 환경에서 기자뿐 아니라 다양한 주체들이 정보를 제공하지만, 기자와 이들을 구분하는 기준은 '사실 확인의 규율'이라고 강조했다. 기자 혹은 저널리즘과 여타 정보 제공자를 구분하는 잣대는 정보의 사실 여부를 검증하는 역할, 바로 사실 확인의 규율이며 따라서 새로운 미디어 환경에서 기자의 최우선적 임무는 여전히 '진실확인자(Authenticator)'라는 것이다. 이러한 임무는 정치 분야라고 해서 다를 수 없다.

이나연(2003),「기자와 단순 정보제공자를 구분하는 기준은 사실 확인과 검증」,『신문과방송』11월호, 74-77.

바. 뉴스 생태계에 대한 이해

1) 뉴스 생태계의 개념

① 생태계의 개념

- 생태계(Ecosystem)는 생물들이 살아가는 세계에서 사용되는 용어로, 생물과 그 생물이 살아가는 환경이 상호작용하는 시스템을 의미한다. 생태계는 생물들 간의 상호작용뿐만 아니라, 생물과 무생물 요소들 간의 상호작용을 포함한다. 이러한 상호작용을 통해 생태계는 동적 평형을 유지하며, 에너지 흐름과 물질 순환이 일어난다.

② 뉴스 생태계의 개념

- 뉴스 생태계(News Ecosystem)는 생태계 개념을 차용하여, 뉴스가 생성, 배포, 소비되는 과정에서 다양한 참여자와 요소들이 상호작용하는 복잡한 시스템을 의미한다.
- 뉴스 생태계는 다음과 같은 요소들로 구성된다.
  - 언론사: 뉴스 콘텐츠를 생산하는 주요 주체이다.

- 포털: 뉴스 콘텐츠를 유통하고, 사용자에게 뉴스 서비스를 제공하는 플랫폼이다.
- 이용자: 뉴스를 소비하며, 댓글이나 공유 등의 방식으로 반응을 보이는 소비자이다.
- 정치권과 기타 이해관계자: 뉴스 콘텐츠와 서비스에 영향을 미치는 정치인과 기업 및 광고업계 종사자 등을 말한다.

• 뉴스 생태계는 디지털 기술의 발전과 함께 급격하게 변화해 왔다. 이러한 변화는 뉴스 콘텐츠의 생산, 유통, 소비 방식에 큰 영향을 미쳤다.

• 1995년 한국에서 인터넷이 전국적으로 서비스되기 시작하면서 인터넷 뉴스 생태계가 형성되었다. 중앙일보가 인터넷 뉴스 서비스를 처음 시작하면서 초기에는 전통적인 신문사 중심의 인터넷 뉴스 서비스가 주를 이루었다.

2) 뉴스 생태계의 변화

① 포털 뉴스의 등장과 발전

• 2000년대 초반부터 포털 사이트가 성장하면서, 뉴스 생태계는 포털을 중심으로 재편되었다. 포털은 다양한 매체의 뉴스를 한 번에 볼 수 있는 편리함과 실시간 검색어를 통해 뉴스를 소비하는 재미를 제공하였다. 이에 따라 전통 언론의 영향력은 감소하고, 포털이 뉴스 생태계의 중심에 서게 되었다.

• 전통 언론은 포털 상위 노출을 위해 선정적 제목과 가십성 기사를 작성하고, 속보 뉴스 경쟁에 몰두하면서 저널리즘의 원칙을 훼손했다.

• 포털을 중심으로 한 신생 인터넷 언론이 등장하며, 연예와 스포츠 등 이용자 선호에 맞춘 콘텐츠로 인기를 끌었다.

• 탐사 보도는 포털에서 주목받지 못했고 좋은 기자들이 설 자리를 잃어갔다. 언론사는 수익을 위해 기자들을 속보 뉴스 경쟁에 내몰았고, 데스킹이 제대로 이루어지지 않은 기사가 포털로 전송되었다.

② 블로그 서비스와 포털의 영향력 확대

• 2003년 네이버와 다음은 블로그 서비스를 시작하면서 뉴스 생태계에 큰 변화를 가져왔다. 블로그는 운영자의 개인적 관점과 판단에 따라 뉴스를 생산하며, 시민 기자들의 역할을 확대시켰다.

• 포털은 댓글, 게시판, 블로그, 커뮤니티 서비스를 통해 활발한 의견 교류의 장을 열었다. 아고라와 같은 포털 토론방은 중요한 사회적 의제를 형성하며, 전통 언론의 보도에 큰 영향을 미쳤다.

• 2004년 다음에 등장한 아고라 서비스는 중요한 사회적 이슈를 토론하는 장이 되었다. 2008년 미국산 쇠고기 수입 반대 촛불문화제와 미네르바 사건은 포털의 토론방이 사회에 미치는 영향을 보여 주었다. 아고라 토론방에서 형성된 여론이 촛불문화제 참여로 이어졌고, 미네르바의 경제 예측 글이 사회적 이슈로 부각됐다.

• '미네르바'라는 닉네임을 가진 한 네티즌은 한국과 세계 경제에 관한 글을 꾸준히 올리며, '리먼 브라더스'의 파산과 그로 인한 원화 하락과 달러 상승을 예측해 주목받았다. 그는 '경제 대통령'으로 불리며 큰 영향을

미쳤고, 전통 언론도 그의 글을 뉴스로 다뤘다. 언론은 그를 경제 박사 혹은 7인 그룹으로 추측했지만, 실제로 그는 전문대를 졸업하고 경제학을 독학한 젊은이였다. 2009년 1월 7일 미네르바는 허위사실 유포 혐의로 체포되었다. 이후 서울중앙지방법원에서 무죄를 받았고, 헌법재판소는 「전기통신기본법」 제47조 제1항이 위헌이라고 판결했다. 이는 허위 사실 표현이 표현의 자유에서 배제될 수 없다는 취지였다.

- 미네르바 사건은 포털의 토론방이 우리 사회에 얼마나 큰 영향력을 미칠 수 있는지를 명확히 보여 주었다. 토론방과 블로그의 영향력이 확대되면서 포털은 단순한 뉴스 유통 플랫폼을 넘어, 한국 사회에서 여론 형성의 중심지로 자리 잡았다.

③ 포털 뉴스 편집의 변화

- 2000년대 초반 포털 뉴스는 에디터들이 뉴스 제목을 달아 편집했다. 초기 에디터들은 언론사 출신이 많았고, 뉴스 편집 가이드북을 통해 중요한 기사를 선정했다.
- 2009년 「신문법」 개정으로 포털은 인터넷 뉴스 서비스 사업자로 정의되었고, 포털은 기사의 제목을 수정할 수 없게 되었다. 현재 포털 뉴스의 제목은 언론사가 붙인 것이다.
- 네이버는 2009년 뉴스캐스트를 도입해 언론사가 직접 편집한 뉴스 제목을 포털 메인 페이지에 배치했다. 이는 언론사의 불만을 해소하기 위한 조치였지만, 가십성 뉴스와 선정적 제목이 늘어나며 비판을 받았다.
- 사회적 비판이 커지자 네이버는 뉴스캐스트를 폐지하고 2013년 뉴스스탠드를 도입했다. 뉴스스탠드는 언론사 로고만 나열되어, 로고를 클릭해야 뉴스를 볼 수 있는 방식이다.

④ 스마트폰과 소셜 미디어의 등장

- 2009년 아이폰, 2010년 아이패드, 갤럭시S의 출시로 스마트폰을 통한 뉴스 소비가 증가했다. 네이버는 모바일 앱에서 자체 기사 배열을 했으며, 이는 뉴스 생태계의 큰 변화를 가져왔다.
- 스마트폰의 보급과 소셜 미디어의 확산으로 인해 뉴스 소비 방식이 크게 변화했다. 포털 뉴스의 영향력이 약화되면서 소셜 미디어를 통한 뉴스 소비가 증가했다. 이와 함께 알고리즘을 통한 뉴스 추천 시스템이 도입되면서 개인화된 뉴스 소비가 가능해졌다.

⑤ 알고리즘을 통한 뉴스 배열

- 최근에는 AI 알고리즘을 통해 뉴스를 배열하는 방식이 도입되었다. 네이버는 협업 필터링, 내용 기반 필터링, 품질 모델, 사회적 영향도 모델 등을 활용하여 개인화된 뉴스 추천 서비스를 제공하고 있다. 이는 이용자가 선택한 언론사와 과거 조회한 기사 등을 기반으로 뉴스를 추천하는 방식이다.
  - 협업 필터링: 비슷한 관심사를 가진 사용자 그룹의 뉴스 소비 데이터를 기반으로 뉴스 추천
  - 내용 기반 필터링: 과거 조회한 기사와 관련된 주제의 뉴스를 추천
  - 품질 모델: 기사 요소와 이용자 피드백을 활용해 품질 높은 기사 추천
  - 사회적 영향도 모델: 단기간에 집중적으로 소비된 주요 이슈를 기반으로 뉴스 추천
- 포털 뉴스의 알고리즘 배열 방식은 정치적 공정성 논란을 야기하기도 한다. 정치권에서는 포털 뉴스가 특정 정당에 유리하거나 불리하게 배열된다는 불만을 제기하고 있다. 이러한 문제를 해결하기 위해서는

알고리즘의 투명성을 높이는 포털의 노력과 함께, 포털 뉴스 서비스가 외부 압력으로부터 독립성을 보장받으면서 사회적 책임을 다할 수 있는 방안을 마련해 나가는 일이 필요하다.

⑥ 이용자의 뉴스 배열 선택권

- 포털 뉴스는 이용자에게 뉴스 배열 선택권을 주고 있다. 예를 들어 다음은 이용자들이 자신이 보는 뉴스 화면에 나타나는 기사들을 최신 뉴스, 주요 뉴스, 탐독 뉴스 중에서 선택할 수 있는 배열 선택권을 제공한다.
  - 최신순 배열: 이용자가 최신순을 선택하면 뉴스가 송고된 시간 순서대로 배열된다.
  - 탐독 뉴스 배열: 다수의 이용자가 오래 머문 뉴스를 순서대로 배열된다.
  - 주요 뉴스 배열: 각 언론사의 지면과 홈페이지에 주요하게 노출된 기사를 기준으로, 중요한 이슈를 다룬 기사를 모아 배열한다.
- 심층 탐사 보도는 기자들이 오랜 기간 공들여 취재한 보도로, 최신 기사 배열이나 언론사 편집 영역에서 잘 나타나지 않지만, 의미 있는 사실을 전달하는 중요한 보도이다. 포털은 언론사들이 심층 보도를 별도로 편집할 수 있도록 서비스를 제공해 주기도 하고 이용자들은 심층 탐사 보도를 선택해 볼 수 있도록 섹션을 구성하고 있다.

인공지능 시대 뉴스룸에서 인간의 역할에 대해 생각해 보기

전통적으로 언론과 저널리즘은 매스 미디어를 통해 시사적인 사실이나 사건에 관한 정보를 전달하고 논평하는 활동을 뜻한다. 이러한 언론과 저널리즘 활동의 주어는 당연히 '인간' 언론인이다. 그러나 인공지능 기술의 발달이 저널리즘 영역에서의 주어를 바꾸고 있다. 생성형 인공지능이 인간을 대신해 기사를 작성하거나 기사 관련 이미지를 만들어 내고 있기 때문이다.

인공지능 기술은 10여 년 전부터 뉴스룸에서 다양하게 활용됐다. 자동으로 데이터를 수집·분석하거나, 다양한 언어로 생성된 정보를 인공지능으로 번역해 기사에 활용하거나 날씨·스포츠·주가 등 비교적 단순한 기사를 작성하거나, 지진 등 천재지변에 대한 속보를 작성하는 데 인공지능 기술이 활용됐다. 그러나 챗GPT를 필두로 최근 쏟아져 나오고 있는 생성형 인공지능은 기존의 인공지능 기술과는 비교할 수 없을 정도의 막강한 파급력을 갖고 있다. 생성형 인공지능은 기본적 지시 사항이나 프롬프트만 있으면 텍스트부터 이미지·영상·음악까지 고품질의 디지털 콘텐츠를 즉각 만들어 낼 수 있으며 이용자들은 무료 내지 저렴한 비용으로 이를 활용할 수 있기 때문이다. 그 결과, 생성형 인공지능은 실제 여부를 판별하기 어려운 이미지나 글을 작성해 냈고 이로 인해 교묘하게 제작된 허위 정보가 사회를 혼란에 빠트릴 위험이 커졌다는 우려도 많다.

하지만 인공지능 기술은 언론계에서 기사 작성을 위한 도구로 유용하게 활용될 가능성이 크다. 많은 데이터를 신속하게 처리하거나 기사 작성을 위한 기초 자료 수집, 기사 작성을 위한 아이디어 제공 등 복잡하거나 단순 반복되는 업무를 처리하는 데 인공지능을 활용한다면 기자는 사실 검증이나 심층 취재에 시간을 더 투입할 수 있다. 또한 인공지능 기술은 기사 배포 단계에서도 잘 활용될 수 있다. 인공지능 기술을 통해 이용자들에게

맞춤형 기사를 제공하거나 관심 있는 주제의 기사 요약본을 즉각 제공한다면 뉴스 접근성과 편리성을 높일 수 있기 때문이다. 챗봇 등 다양한 툴을 활용해 언론사와 이용자들은 직접적으로 소통할 수 있으며, 언론사는 이를 통해 이용자들의 관심사를 빠르게 파악할 수도 있다.

그러나 뉴스룸에서 인공지능을 본격적으로 활용하기에는 여러 문제점이 존재한다. 가장 우려되는 부분은 인공지능이 생성한 결과물에 표절 및 저작권 침해 가능성이 있다는 점이다. 생성형 인공지능 시스템은 기존의 뉴스·소설·시·논문·회화·음악 등 다양한 저작물을 학습해 결과물을 내놓기에 그 자체가 표절 내지 저작권 침해의 위험을 내포하고 있다. 이러한 이유로 생성형 AI 시스템의 학습이 공정이용(fair use)에 해당할 것인지 아니면 저작권 침해에 해당하는지에 대해 전 세계적으로 논란이 발생하고 있으며, 학습에 활용된 콘텐츠를 투명하게 공개하고 정당한 사용료를 지급하라는 목소리도 높아지고 있다. 이러한 문제가 해결되지 않은 상황에서 언론사가 생성형 인공지능이 만들어 낸 결과물을 활용할 경우 예상하지 못한 저작권 분쟁에 휘말릴 가능성도 있다. 또한 인공지능을 통해 콘텐츠를 만들어 낼 경우 현행법상 저작권을 주장하기 어려울 것이다. 저작권은 인간이 만들어 낸 창작물에 대해서만 인정되기 때문이다. 따라서 언론사가 인공지능에 의존해 만든 글이나 이미지에 대해서는 저작권을 가질 수 없으므로 무단 도용에도 대처하기 어려워진다.

이러한 맥락에서 2023년 11월 영국 텔레그래프는 챗GPT를 활용해 기사 일부분을 작성할 경우 표절과 동일한 제재를 받게 될 것이라는 내부 방침을 발표했다. 챗GPT가 만든 콘텐츠는 여러 소스에서 수집된 데이터에 의존하므로 표절 위험이 있으며 저작권 침해의 가능성도 있다는 것이다. 그러나 챗GPT를 이용해 기사 또는 일러스트, 헤드라인에 대한 아이디어를 얻는 방식으로 기사 작성에 참고가 되는 수준의 인공지능 활용은 허용하겠다고 텔레그래프는 발표했다.

인공지능의 또 다른 문제점은 환각 현상(hallucination)으로 인한 인격권 침해 가능성이다. 생성형 인공지능은 그럴듯하게 보이지만 사실과 다르거나 맥락과 무관한 결과물을 만들어 내는 환각 현상을 일으킨다. 그 결과 인공지능이 어떤 인물에 대해 완전히 허구인 사실관계를 지어내 이용자에게 제공할 경우 심각한 명예훼손이나 프라이버시 침해가 발생할 수 있다. 실제로 2023년 6월 챗GPT 운영업체인 오픈AI는 미국의 라디오 진행자 마크 월터스(Mark Walters)로부터 명예훼손으로 고소당했다. 어느 기자가 챗GPT에게 연방법원 판결문을 요약해달라고 했더니 챗GPT는 "마크 월터스가 최소 500만 달러(약 66억 원) 이상의 금액을 횡령해 고소당했다"는 허위 내용이 담긴 판결 요약문을 만들어 냈다. 이처럼 인공지능이 생성한 내용에 대해 철저한 사실 검증 없이 이를 바탕으로 기사를 작성할 경우 법률적 분쟁에 휘말릴 가능성도 커진다.

인공지능은 혐오와 차별이 담긴 콘텐츠를 만들어 낼 위험도 있다. 한국에서는 이미 2021년 '이루다' 챗봇 논란을 통해 인공지능이 인간의 편견과 차별을 그대로 반영한 텍스트를 생성할 위험이 있음을 경험한 바 있다. 인공지능 학습에 활용된 데이터가 혐오표현을 담고 있을 경우 유사한 결과물을 내어놓을 수 있기에 언론에서 인공지능을 이용할 때 이러한 위험에 대한 인식이 필요하다. 실제로 2023년 3월 네이버가 인공지능을 활용해 비슷한 주제를 다룬 뉴스를 묶어 제공하는 과정에서 여성에 대한 혐오표현이 담긴 제목을 작성해 논란이 되기도

했다. 결국 인공지능이 생성한 결과물을 그대로 기사에 싣게 되면 다양한 위험에 노출될 수 있기에 뉴스룸에서 인간의 역할은 여전히 중요하다.

인공지능 시대에도 언론은 저널리즘의 기본 원칙에 입각해 기사를 작성해야 한다. 인공지능 기술은 언론이 저널리즘 본질에 더욱 충실할 수 있도록 하는 보조 도구로 사용돼야 하며, 언론인은 다양한 미디어 기술을 활용해 정확한 사실 검증을 위해 노력해야 한다. 또한 인공지능 기술을 활용해 이용자들의 기사 접근성을 높이고 이해를 도울 수 있도록 노력해야 한다. 저널리즘 영역에서 특히 윤리의 중요성이 커지고 있다. 정확성·객관성·투명성과 같은 저널리즘 원칙들은 윤리의 영역에 해당하므로 언론에 대해 법을 통한 규제를 시도하기보다는 윤리적 원칙에 입각한 자율 규제가 먼저 수행돼야 한다.

인터넷신문의 인공지능 활용을 위한 기본 원칙

1. **인간 중심** — 인공지능은 언론인의 업무를 대체하는 것이 아니라 기사 제작 과정에서 보완적인 수단으로서 활용되어야 한다. 즉, 인공지능 기술은 언론인의 관리·감독하에 사용되어야 한다.
2. **정확성** — 인공지능이 생성한 내용은 사실 검증을 거쳐야 한다.
3. **투명성** — 인공지능을 이용했을 경우 그 사실을 투명하게 공개해야 한다.
4. **공정성** — 인공지능이 편향성을 가질 수 있음을 염두에 두고 공정하게 균형 잡힌 시각에서 기사를 작성해야 한다.
5. **권익 보호** — 인공지능 활용으로 인해 명예훼손, 프라이버시 침해, 초상권 침해 등 타인의 인격권 및 저작권을 침해하지 않아야 하며 타인의 콘텐츠를 표절해서는 아니 된다.

박아란(2024),「인터넷신문윤리위원회〈언론을 위한 인공지능 활용 원칙과 가이드라인〉 소개_저널리즘 본질, 사실 검증 그리고 이용자의 이해와 뉴스 접근권을 위해」,『신문과방송』638호, 62-65.

3) 건강한 뉴스 생태계와 이용자

① 포털 중심 뉴스 생태계의 문제

- 이용자들이 포털에서 뉴스를 소비하다 보니, 포털 중심의 기형적인 뉴스 생태계가 형성되었다.
- 많은 언론사들은 저널리즘의 가치를 외면한 채 클릭을 유도하기 위해 선정적인 기사를 생산하고 있다.
- 지역 언론사들은 중요한 지역 뉴스를 포털에 송고하면 클릭률이 낮고, 가십성 기사를 전송할 때 클릭이 높아지는 현실에서 혼란을 겪고 있다.
- 일부 인터넷 언론사들은 클릭을 유도하기 위해 선정적이고 폭력적인 뉴스만 생산하며, 수익을 올리기도 한다. 이런 언론사는 소셜 미디어를 통한 뉴스 이용이 늘어남에 따라 더 많아지고 있다.

② 좋은 저널리즘과 이용자의 역할

- 뉴스 생태계를 바로잡기 위해서는 좋은 저널리즘을 실천하는 언론인과 좋은 뉴스를 찾아 읽으려는 이용자가 필요하다.
- 우리 사회에는 좋은 기자들이 많이 존재한다. '저널리즘클럽Q'라는 기자들의 자발적인 모임이 있다. 이 모임은 '어떻게 하면 더 나은 기사를 쓸 수 있을까' 고민하는 기자들이 모여 만들었다. 알파벳 Q는 서로 질문(Question)하면서 질 높은 콘텐츠를 추구해 가자(Quest for Quality)는 의미를 담고 있다. 이들은 매월 좋은 기사와 취재방법론을 공유하는 세미나를 열고, 비슷한 관심사를 가진 회원들끼리 소모임을 갖는다. 좋은 기사를 쓰려고 노력하는 기자들이 있다는 것을 확인시켜 준다.
- 한국기자협회의 이달의 기자상, 방송기자연합회의 이달의 방송기자상, 한국여성기자협회의 한국여성기자상 등을 수상한 기사들을 보면, 전국지와 전국 단위 방송사뿐만 아니라 지역지와 지역방송에서도 좋은 기획 심층 보도를 생산하고 있음을 알 수 있다.
- 이용자들이 이러한 기자들의 노력과 실천이 좋은 저널리즘을 이끌어가고 있다는 점을 알아주고, 좋은 기사를 찾아 읽을 때 뉴스 생태계는 건강한 선순환구조를 갖게 될 것이다.
- 이용자들이 포털에서 좋은 언론사를 구독하고 좋은 기자들을 팔로우하는 것, 배열 선택권을 활용해 좋은 기사를 찾아보는 것, 선정적 제목의 기사를 클릭하지 않는 것, 폭력적이거나 갈등을 유발하는 뉴스를 읽지 않는 것, 좋은 뉴스를 가족·친구·지인들과 공유하는 작은 실천이 건강한 뉴스 생태계를 만들어 가는 데 밑거름이 될 것이다.

뉴스 생태계 변화와 뉴스 동질화에 대해 알아보기

여러 언론이 비슷한 이슈를 보도하는 현상은 현대 언론의 초기부터 나타났다. 이를 분석하는 연구에 주로 적용됐던 개념은 '뉴스 표준화(news standardization)'이다. 브리드(Breed, 1955)는 "여러 신문이 같거나 비슷한 주제(item)를 담고 있으며 그 주제를 같거나 비슷한 스타일로 배치한 것"이 뉴스 표준화라고 정의했다(Breed, 1955:277). 베넷(Bennett, 1996)은 유력 언론의 기사를 참조하는 지역 언론에서 뉴스 표준화가 주로 발생한다는 점을 발견했는데, 이런 관행을 통해 규범 체계 안에서 기사를 작성했다는 심리적 안정을 기자들이 얻는다고 분석했다.

군소 언론과 유력 언론이 서로 기사를 본뜨는 일이 빈번해졌고, 의제뿐 아니라 내용까지 똑같아졌으며, 그런 기사들이 시차를 두지 않고 동시에 쏟아지고 있기 때문이다. 보츠코우스키(Boczkowski, 2004, 2009, 2010)는 이를 '뉴스 동질화(News Homogenization)'의 개념으로 분석했다. 뉴스 동질화는 "어떤 기사를 보도할 것인지 선택하는 것과 기사를 어떻게 편집하여 구성할 것인지를 [다른 기사를 보고] 흉내"낸 결과, 여러 언론의 뉴스 내용이 동일성(sameness)을 갖게 되는 것을 말한다(Boczkowski, 2009:48). 또한 "특정한 뉴스의 사이클에서 여러 언론이 [동시에] 같은 기사에 집중하는" 것도 뉴스 동질화의 중요한 특성이다(Boczkowski &

Santos, 2007:168).

이렇듯 동일한 이슈를 동일한 내용으로 다루는 기사가 동시에 양산되는 현상 및 경향이 뉴스 동질화이다. 보츠코우스키는 뉴스 동질화를 구현하는 관행을 '탐지(monitoring)'와 '모방(imitation)'으로 구분하여 설명했다. 디지털 기술을 통해 24시간 내내 다른 언론의 기사를 살펴보는 것이 탐지이고, 디지털 플랫폼에 떠다니는 정보를 그대로 옮겨오는 것은 모방이다(Boczkowski, 2009:40).

이런 관행은 다른 기사를 손쉽게 탐지할 수 있는 디지털 기술이 등장하고, 모방할 정보가 디지털에 광범위하게 등장하면서 뉴스 생태계에 확산됐다. 이렇듯 뉴스 동질화는 뉴스 표준화와 개념적으로 구분된다. 첫째, 뉴스 동질화는 뉴스 의제는 물론 내용까지 똑같아지는 현상을 설명한다. 둘째, 뉴스 동질화는 뉴스 내용의 동일성을 예외적 일탈로 다루지 않고 일상적 관행으로 다룬다. 셋째, 뉴스 동질화는 뉴스 동일성의 발생을 군소 언론이 주류 언론을 따라가는 단선적·위계적 관계가 아니라, 뉴스 생태계 전체에서 발생하는 다중적·복합적 관계로 분석한다.

뉴스 동질화의 배경에는 '즉시성(immediacy)'의 문제도 있다. 즉시성은 사건 발생과 보도의 간극을 제거해 최대한 빨리 보도하고 나중에 보완한다는 뉴스 원칙이다(Karlsson & Strömbäck, 2010). 상업 언론의 등장 이후 모든 언론은 새로운 정보를 중시하며 속보를 좇았지만, 각 언론의 보도 시점은 서로 달랐고 보도 내용에도 차이가 있었다. 그러나 디지털 환경에서는 '지금 당장'이라는 단일한 마감 시간이 모든 언론의 일반적 기준으로 자리 잡았다(Lewis, Williams, & Franklin, 2008). 신속하게 기사를 보도하려면 사실 수집의 절차를 최소화하거나 생략할 수밖에 없는데(Doudaki & Spyridou, 2015), 이러한 압박이 디지털 기술을 활용한 탐지·모방으로 나타난 것이다.

디지털 환경에서 뉴스 동질화가 매우 광범위하고 일반적인 현상이라면, 기자들이 일상적으로 탐지·모방하는 대상은 과연 무엇일까? 이 문제는 뉴스 품질은 물론 언론의 역할 및 가치와 밀접한 관련을 갖고 있다. 기사 생산의 주된 경로가 탐지 및 모방에 있다면, 탐지·모방 대상의 특성에 따라 기사의 특성이 규정될 것이기 때문이다. 예를 들어, 탐지·모방의 대상이 통신사 및 다른 언론의 기사라면, 소수 언론의 보도가 많은 언론을 통해 확산되어 의제 다양성이 사라질 것이다. 보도 자료를 주로 탐지·모방한다면, 일방의 선전·홍보가 공중에게 과잉 공급될 것이다(Boumans, 2018; Vos, 2019). 물론 어느 경우이건, 검증되지 않은 부정확한 정보가 사회에 만연해지는 결과를 초래할 것이다.

안수찬·박재영(2022),「원천 보도의 가치와 조건 뉴스 관행 분석을 중심으로」,『언론과학연구』, 22권 2호, 3-45.

학습 TIP

"이 부분은 꼭 기억해 주세요!"

- 어떤 뉴스가 보도될 가치가 있는지 결정하는 기준을 이해하는 것이 중요합니다. 뉴스 가치 평가 기준으로 시의성, 갈등성, 인간적 흥미성, 관련성, 영향성, 저명성 등을 적용해 봅니다.
- 뉴스가 선택되고 배제되는 과정을 이해하는 것이 중요합니다. 어떤 기준으로 뉴스가 선택되는지, 게이트키퍼의 역할이 무엇인지에 대해 깊이 있게 공부합니다.
- 기자들이 객관성을 유지하기 위해 사용하는 절차적 관행을 이해하는 것이 중요합니다. 이러한 관행이 실제로 뉴스 보도에 어떤 영향을 미치는지 분석해 봅니다.
- 뉴스가 생성, 유통, 소비되는 과정을 전체적으로 이해하는 것이 중요합니다. 특히, 인터넷과 소셜 미디어의 등장 이후 뉴스 생태계의 변화에 주목해 봅니다.

참고문헌

[1] 김경희(2013),『한국사회와 인터넷저널리즘』, 한울아카데미.

[2] 김경희(2012),「뉴스 소비의 변화와 뉴스의 진화: 포털뉴스와 언론사 뉴스 사이트를 중심으로」,『언론정보연구』 49권 2호, 5-36.

[3] 김경희·정사강(2023),「한국 언론의 저널리즘 가치 연구: 기자상 50년의 심사평을 중심으로」,『한국언론학보』 67권 4호, 124-157.

[4] 김세은(2006),「민주주의와 언론의 신뢰: '옳은' 언론과 '좋은'언론에 대한 이론적 모색」,『한국언론학보』 50권 5호, 55-78.

[5] 박아란(2024. 2.),「인터넷신문윤리위원회〈언론을 위한 인공지능 활용 원칙과 가이드라인〉 소개_저널리즘 본질, 사실 검증 그리고 이용자의 이해와 뉴스 접근권을 위해」,『신문과방송』 638호, 62-65.

[6] 안수찬·박재영(2022),「원천 보도의 가치와 조건 뉴스 관행 분석을 중심으로」,『언론과학연구』 22권 2호, 3-45

[7] 이나연(2003),「기자와 단순 정보제공자를 구분하는 기준은 사실 확인과 검증」,『신문과방송』 635호, 74-77.

[8] Baran, S. J. & Davis, D. K., 김훈순·김경희·정선호 번역(2019),『매스 커뮤니케이션 이론: 토대, 논쟁, 미래』, 이대출판사.

[9] Bennett, W. L.(2005),『News: The Politics of Illusion』, 6th ed., Longman.

[10] Fishman, M.(1980),『Manufacturing the News』. University of Texas Press.

[11] Gans, H. J.(1979),『Deciding What's News: A Study of CBS Evening News, NBC Nightly News, Newsweek, and Time』, Pantheon Books.

[12] Gitlin, T.(1980),『The Whole World is Watching: Mass Media in the Making and Unmaking of the New Left』, University of California Press.

[13] Harrison, J.(2006),『News』, Routledge.

[14] Schudson, M.(1995),『The Power of News』, Harvard University Press.

[15] Schultz, J.(2007),『Reviving the Fourth Estate: Democracy, Accountability and the Media』, Cambridge University Press.

[16] Tuchman, G.(1978),『Making News: A Study in the Construction of Reality』, Free Press.

[17] Tuchman, G.(1972),「Objectivity as Strategic Ritual: An Examination of Newsmen's Notions of Objectivity」,『American Journal of Sociology』77권 4호, 660-679.

[18] Shoemaker, P. J., Danielian, L. H., & Brendlinger, N.(1991),「Deviant Acts, Risky Business and U.S. Interests: The Newsworthiness of World Events」,『Journalism Quarterly』68권 4호, 781-795.

1.2.1. 저널리즘과 뉴스 생태계에 대한 이해

1.2.1.2. 뉴스 생산과정에 대한 이해

키 워 드 뉴스 생산 과정, 아이템 선정, 취재, 뉴스 구성, 게이트키핑(gatekeeping), 보도관행, 프레임



1 개요

기자가 뉴스거리(아이템 선정)를 선택하고, 취재해서 뉴스로 구성해 보도하는 뉴스 생산의 전반적인 과정을 학습한다. 뉴스 생산 과정의 각 단계별 특성을 자세히 살펴보고, 뉴스가 어떻게 생산되는지를 심도 있게 이해하는 데 중점을 둔다. 이를 통해 뉴스 생산 과정의 복잡성과 저널리즘의 본질을 이해한다.

2 학습목표

- 뉴스 생산 과정 전반을 이해하고 설명할 수 있다.
- 아이템 선정, 취재, 뉴스 구성 등 각 단계별 특성을 이해하고 설명할 수 있다.

3 학습내용

가. 뉴스 생산 과정

1) 뉴스 생산 과정의 이해 – 기자들의 하루 일과

- "출입처로 출근, 캡(경찰기자 최고 선배)에게 보고, 지시를 받음 → 현장 취재 → 회사 복귀 → 원고 작성, 데스킹 받음 → CG 의뢰, 오디오 녹음, 편집, 납품" 방송기자의 빡빡한 하루 일과이다.
- 신문기자는 영상과 오디오 녹음 및 편집 업무는 없지만 긴 기사를 작성하기 위해 많은 내용을 취재해야 한다. 같은 기자라도 일간, 주간, 월간 등 미디어의 발행 주기와 부서에 따라 업무의 내용은 달라지지만, 뉴스 생산 과정은 크게 아이템 선정, 취재, 뉴스 구성(기사 작성)으로 나눠서 이해해 볼 수 있다.

① 아이템 선정

- 아이템 선정은 많은 사건들 중에서 어떤 것을 뉴스로 보도할지 결정하는 과정이다. 기자는 제보, 커뮤니티, 소셜 미디어, 다른 뉴스 등을 통해 아이템을 찾고, 팀별 또는 부서별 회의를 통해 최종 아이템을 선정한다.
- 기자들은 퇴근 후에도 커뮤니티, 인스타그램 등을 확인하며, 국회 출입기자는 정치인과의 만남을 통해 기삿거리를 발굴한다.
- 아이템 선정은 뉴스 가치 평가를 통해 보도할 사건을 결정하는 중요한 과정이다.

② 취재

- 취재는 선정된 아이템에 대해 정보를 수집하는 과정이다. 취재 대상은 사람, 자료, 데이터 등 다양하며, 기자는 이를 통해 사건의 실체를 파악한다.
- 과거에는 사람이 주된 취재원이었지만, 현재는 인터넷에서 발생하는 일이나 데이터가 중요한 취재원이 되었다. 최근에는 데이터를 분석해 새로운 사실을 밝혀내는 뉴스가 늘어나고 있다.
- 그러나 사람은 여전히 중요한 취재원이다. 기자가 만나는 사람에 따라 사건의 내용과 해석이 달라질 수 있다. 따라서 좋은 기자는 하나의 사건을 취재할 때 다양한 사람들을 만나 사실의 실체를 정확히 파악해 보도한다.
- 취재는 뉴스의 신뢰성을 확보하기 위한 중요한 과정이다.
  - 자료 수집: 사람, 자료, 데이터 등을 통해 정보를 수집한다.
  - 인터뷰: 다양한 취재원을 만나 사실을 확인한다.
  - 현장 취재: 사건 현장을 방문하여 생생한 정보를 수집한다.

③ 뉴스 구성

- 뉴스 구성은 취재를 통해 모은 뉴스의 소재들을 배열하고 취재원들이 한 말들을 논리적으로 엮어서 최종 결과물인 뉴스로 만들어내는 일이다(김경희 외, 2024).
- 뉴스는 인물과 이야기로 구성된다. 인물은 뉴스에 등장하는 취재원을 의미한다. 뉴스에서 인물은 그들의 발언을 그대로 전달하는 '직접 인용'으로 등장하거나, 기자가 그들의 발언을 재구성한 '간접 인용'으로 등장하기도 한다.
- 이야기는 사건을 배열하여 구성된다. 텔레비전 뉴스를 예로 들면, 화면에 나타나는 인물들과 영상, CG를 활용하여 사건들을 논리적으로 배열하고 오디오 녹음을 결합하여 뉴스를 제작한다. 방송 뉴스에서 나오는 하나의 리포트를 보면, 보통 기자가 첫 장면, 중간 장면, 또는 끝 장면에 등장한다.

④ 데스킹(desking)

- 기사가 완성되면 데스킹 과정이 시작된다. 데스킹(desking)은 언론사의 데스크(차장, 부장, 국장)가 기자들이 작성한 기사를 검토하고 검증하는 작업이다.
- 이 과정에서는 문장이 명확하고 정확하게 작성되었는지, 오탈자 여부, 적절한 취재원의 활용, 기사 방향과 결론의 타당성, 오류 여부, 사회적 약자에 대한 차별 여부 등을 꼼꼼히 확인한다.
- 데스킹은 정확하고 정제된 뉴스를 만드는 데 필수적이지만, 최근 속보 경쟁으로 인해 전통 미디어에서도 정교한 데스킹이 점차 약화되고 있다.

2) 뉴스 생산 과정과 게이트키핑

① 게이트키핑의 개념

- 뉴스 생산 과정에서 기자들은 항상 게이트키핑을 수행한다. 기자는 문을 지키는 사람(gatekeeper)처럼 어떤 소재를 선택하고 어떤 소재를 버릴지 결정한다.
- 게이트키핑은 많은 사건 중 특정 사건을 선택하는 일, 사건과 관련된 인물 중에서 취재할 인물을 선택하는 일, 취재한 내용 중에서 뉴스에 담을 인물이나 사건을 선택하는 일 등 뉴스를 제작하는 과정에서 어떤 것을 버리고 어떤 것을 선택하는 행위를 말한다.
- 이를 통해 언론은 정보와 뉴스의 흐름을 관리하고 조절한다. 기자가 어떤 아이템이 뉴스 가치가 있는지 판단하고, 취재할 인물을 선택하며, 뉴스 작성 시 특정 의견을 채택하는 모든 과정이 게이트키핑의 일환이다. 이 과정은 필터링 역할을 한다.

② 게이트키핑을 통해 뉴스가 선택되는 네 가지 유형

- 여러 요인이 게이트키핑에 영향을 미친다. 뉴스 생산을 연구한 많은 학자들은 게이트키핑 과정을 통해 뉴스 선택이 어떻게 이루어지는지 분석해 왔다. 갠즈는 이러한 연구들을 네 가지 유형으로 정리했다.
- 첫 번째는 기자의 전문적 판단에 따른 이론으로, 기자의 개인적 특성과 판단이 뉴스 아이템 선정과 특정 취재원 선택에 영향을 미친다는 것이다. 이 이론은 기자의 전문성과 가치관이 중요함을 강조한다.
- 두 번째는 뉴스 조직의 관례에 따른 이론으로, 오랜 관습과 조직의 특성이 뉴스 선택에 큰 영향을 미친다고 설명한다. 예를 들어, A 신문과 B 신문이 같은 노조 파업 사건을 각각 다른 관점에서 다른 정보원을 활용해서 취재하고 보도한 사례를 흔히 찾아볼 수 있는데, 이러한 사례는 뉴스 조직에 따라 뉴스의 선택이 달라진다는 사실을 잘 보여 준다.
- 세 번째는 사건 자체가 뉴스 선택을 결정한다는 이론으로, 중요 사건이 뉴스가 되며, 중요하지 않은 사건은 뉴스가 되지 않는다는 '거울 이론'이다. 이 이론에서는 사건의 중요성에 따라 뉴스 선택이 이루어진다고 본다.
- 네 번째는 뉴스 조직 외부의 힘이 뉴스를 선택하게 만든다는 이론으로, 기자가 의존하는 취재원이나 강력한 사회 집단이 뉴스 선택에 영향을 준다는 것이다. 정치인, 기업인, 과학자 등 사회 엘리트들이 뉴스 취재원이 되어 뉴스를 선택하는 데 영향을 미친다고 본다.
- 이처럼 뉴스 아이템 선택, 취재, 뉴스 구성에는 여러 요인들이 영향을 미친다. 기자는 언론사라는 조직의 일원이며, 언론사는 사회의 일부이기 때문에, 기자가 어떤 뉴스를 선택하느냐는 복잡한 사회적 관계 속에서 다양한 요인들이 상호작용하며 결정된다. 기자 개인의 판단뿐만 아니라, 조직의 관례, 사건의 중요성, 외부 세력 등 여러 요소들이 뉴스 선택 과정에 영향을 준다.

나. 뉴스 생산 관행과 뉴스 프레임

1) 보도 관행의 이해

① 비슷한 뉴스를 보게 되는 이유

- 미디어에서 같은 이야기를 반복해서 듣다 보면 특정 집단에 대한 선입견이 생기기 쉽다. 특히 뉴스처럼 사실을 전달하는 장르에서 반복되는 이야기를 듣게 되면 의심은 확신으로 변할 수 있다. 사람들은 뉴스가 사실을 전달한다는 믿음을 갖고 있기 때문이다.
- 기존 연구들을 보면, 뉴스에서는 탈북자, 이주여성, 이주 노동자에 대해 비슷한 방식으로 보도한 사례들이 많음을 확인할 수 있다. 미혼모 보도를 분석한 연구(김경희, 2015)를 보면, 2000년대와 2010년대에는 미혼모를 성적으로 문란한 일탈 청소년으로 묘사한 보도가 많았다. 이러한 뉴스를 계속 접하다 보면 미혼모에 대한 고정관념이 생긴다. 2020년대 들어서면서 미혼모를 생명을 소중히 여기고 책임을 지는 사람으로 묘사하는 뉴스가 등장하기 시작했다. 이런 보도가 많아지면 사람들은 미혼모에 대해 긍정적인 인식을 가질 수 있다. 하지만 여전히 많은 뉴스에서 미혼모는 부정적으로 묘사된다.
- 이처럼 특정 집단에 대해 비슷한 이미지를 담은 뉴스들이 지속적으로 생산되는 것은 뉴스 생산 과정에서 관행이 작용하기 때문이다.
- 관행이란 특정 사회 집단의 구성원들이 일상적으로 반복해 온 행동양식을 의미한다. 기자 사회에서 오랫동안 반복된 행동양식이 같은 주제나 대상에 대해 비슷한 보도를 만들어내는 것이다.

② 보도 관행의 개념

- 보도 관행은 기자들이 뉴스 아이템을 선택하고 취재하며, 뉴스를 구성하는 일련의 반복적 방식을 의미한다.
- 이러한 관행은 주로 도제식 학습 과정을 통해 습득된다. 수습기자들은 선배 기자들로부터 이러한 관행을 배운다. 주 52시간제가 도입된 이후 많이 줄어들었지만, 경찰기자로서 경험하는 수습 과정은 기자들이 관행을 익히는 중요한 사회화 과정이다.
- 보도 관행의 장단점
  - 장점: 관행을 통해 기자들은 신속하게 취재하고 뉴스를 제작할 수 있어 업무 효율성이 높아진다. 수습기자들이 능숙한 기자로 빠르게 성장하는 데 도움이 된다.
  - 단점: 관행은 비슷한 기사와 예측 가능한 뉴스를 증가시키며, 특정 집단에 대한 고정관념을 강화하고 다양성의 가치를 훼손할 수 있다.
- 보도 관행은 뉴스 가치 부여 관행, 취재 관행, 뉴스 구성 관행으로 나눠서 이해해 볼 수 있다(김경희 외, 2024).

2) 보도 관행의 유형과 특징

① 뉴스 가치 부여 관행

- 뉴스 가치 부여 관행은 기자들이 뉴스 아이템을 선정할 때 적용되는 관행을 의미한다.

- 우리 언론에서는 갈등을 다루는 보도가 특히 많다. 이는 정당 갈등, 노사 갈등, 젠더 갈등, 세대 갈등, 지역 갈등 등 다양한 형태로 나타난다. 이처럼 갈등 보도가 많은 것은 우리 사회의 갈등이 심화되었기 때문이기도 하지만, 언론이 갈등성이 높은 뉴스를 선택하는 관행 때문이기도 하다.
- 때로는 언론이 작은 논쟁을 크게 부각시켜 보도하기도 한다. 이로 인해 언론이 젠더 갈등이나 세대 갈등을 조장한다는 비판을 받기도 한다.
- 또 특정 시기마다 반복되는 뉴스 보도도 이러한 뉴스 가치 부여 관행의 결과이다. 새해의 보신각 종소리, 4월의 진해 군항제 벚꽃, 10월의 설악산 단풍 등 계절마다 예측 가능한 뉴스가 반복적으로 등장한다. 이 때문에 일부 사람들은 뉴스가 새롭지 않다고 말한다.

② 취재 관행

- 취재 관행은 기자들이 자료를 수집하고 사람을 만나는 등 취재 활동을 할 때 반복되어 온 행동 양식을 의미한다.
- 취재는 어떤 주제를 보도하든 가장 중요한 뉴스 생산 과정이다. 기자들은 보통 관련 기사를 먼저 찾아보며, 이전에 유사한 보도가 있었는지, 누구를 만났고 어떤 자료를 살펴보았는지를 파악한다. 이로 인해 비슷한 취재원을 만나고 유사한 자료를 찾는 경향이 생긴다.
- 특히 인터넷 등장 이후 속보 경쟁이 치열해지면서 기자들은 새로운 취재원을 발굴할 시간이 부족해 접근이 쉬운 취재원을 선택하는 경향이 있다.
- 기존 연구들은 뉴스 생산 과정에서 취재 관행이 정착되어 있음을 확인시켜 준다. 가장 흔한 사실은 기자들이 취재원을 반복적으로 활용한다는 점이다. 입법, 사법, 행정부에 근무하는 사람들, 정부 인사, 국회의원 등이 가장 많이 등장하는 취재원이다. 이러한 의존은 언론이 권력을 감시하는 기능을 약화시킬 수 있다. 해외 연구에서도 기자들이 공식 절차나 보도자료, 기자회견 등에서 만난 취재원을 주로 활용하는 관행이 나타난다(Sigal, 1973).



취재 관행에 대해 더 알아보기

기자들은 또 언론사 내부의 게이트키핑 과정이 제보가 가진 위험성과 편향성을 걸러낼 수 있다고 보았다. 일선 기자가 너무 제보자의 주장에 동조해 객관적 판단을 하지 못하더라도 데스크의 확인과 검증 등을 거치며 균형을 잡을 수 있다는 것이다. 기자들은 제보자가 정보 제공을 망설일 경우 설득의 노력을 기울여야 한다. 그 방법은 정의감에 호소하기도, 보도를 통해 얻게 될 개인적 보상을 알려주기도 한다. 보도 후 발생할 수 있는 모든 경우의 수를 설명하면서 제보자가 원할 경우 언제든지 보도를 포기할 수 있다는 약속을 하기도 한다. 기자 사이에는 제보가 제보를 부른다는 말이 있다. 제보에 근거해 어떤 기사를 쓰면 유사한 사안에 대한 제보가 이어진다는 의미다. 비슷한 맥락에서 자신이 제보하려는 내용에 대해 잘 알고 있거나 기사를 쓴 적이 있는 기자를 찾아 제보하기도 한다.

그러나 제보에 대한 사실 검증과 게이트키핑이 제대로 작동하지 못하지 못하게 하는 요인도 많다. 우선 단독보도와 특종의 유혹이 충분히 검증되지 못한 성급한 보도를 부추길 수 있다. 또한 기자 개인의 욕심이나 언론사의 기사 외적 판단이 작용하기도 한다. 기자 입장에서는 자신에게 독점적으로 정보를 제공한 취재원이나 제보자와의 관계를 고려하지 않을 수 없다. 제보자의 사회적 권력이 강하거나 향후 필수적 정보자원을 계속 확보하기 위해 제보자의 요구와 관점을 반영해서 기사를 쓰는 일이 드물지 않다. 회사 차원에서는 광고, 협찬 같은 취재원이 제공할 수 있는 반대급부(재정자원)를 중요하게 고려할 수 있다. 예를 들어 2015년에 모 방송사 간부가 재벌 회장의 성매매 동영상을 제보받고도 보도하지 않고 기업에 넘겼다는 의혹이 제기된 바 있는데 사실이라면 이런 유형에 해당할 수 있다. 이처럼 사실확인 규범과 취재 윤리 규범을 제대로 지키지 않을 경우 제보는 약이 되기보다 독으로 작용할 위험성이 있다.

언론의 제보 취재 관행에서 국내 언론은 제보의 기능적, 사회고발적 가치를 높이 평가하면서도 제보를 적극적으로 수집하려는 노력에는 소홀한 이중적 태도를 가지고 있다. 주류 언론사들은 대부분 제보를 접수하는 시스템을 갖추고, 사회고발적 내용과 독자의 관심이 많은 내용을 모두 수집하고 있다. 그러나 매체에 따른 차이가 두드러져 신문사들은 방송사에 비해 소극적이고 형식적으로 시스템을 운영하고 있다. 기자들도 제보에 대해 낮은 기대치를 가지고 있고, 제보가 뉴스가 되기 위해서는 확실한 물증과 복수의 확인, 제보자에 대한 개인적 신뢰가 확보되어야 한다는 기준이 제시됐다. 특히 기자들은 불순하거나 악의적 목적을 가진 제보의 처리 문제가 윤리적 딜레마를 유발할 수 있는데, 제보 내용이 사실이라면 그 의도는 고려하지 않는 실용적 태도로 대응하고 있었다. 기자들은 제보 내용은 철저한 사실확인의 검증작업이 중요하다는 자세를 가지고 있지만 특종의 욕심, 취재원과의 유착 관계 등 여러 사회적 요인으로 부정확하고 편파적인 기사를 만들어 낼 위험성이 있다.

배정근(2018),「성긴 뉴스그물의 구멍 메우기: 뉴스제보의 특성과 취재관행에 대한 탐색적 연구」,『커뮤니케이션연구』 14권 3호, 281-321

③ 뉴스 구성 관행

- 뉴스 구성 관행은 뉴스의 이야기를 만들고 뉴스의 프레임을 결정하는 반복적인 생산 방식을 의미한다. 취재한 소재들을 배열하고 선택하여 최종적으로 하나의 뉴스로 만드는 과정이다. 뉴스 구성 관행은 뉴스 내러티브와 프레임 구성으로 나뉜다.
- 뉴스는 팩트를 다루는 논픽션이지만, 내러티브로서 이야기를 구성한다.
  - 기자는 취재한 소재를 배열하고, 어떤 인터뷰 내용을 어디에 넣을지 결정하여 이용자가 쉽게 이해할 수 있도록 이야기를 만든다.
  - 뉴스 구성에서 사건의 배열은 매우 중요하다. 텔레비전 뉴스는 사건과 취재원의 인터뷰를 배열하여

내러티브를 만든다. 기존 연구에 따르면, 한국 기사들은 사건의 원인이나 배경을 언급하지 않고, 과정과 결과만을 다루는 경향이 있다. 예를 들어, 노사 갈등 보도에서는 배경이나 원인을 설명하지 않고, 파업과 그에 대한 대응만을 보도하는 경우가 많다.

- 같은 주제를 다룬 뉴스가 다른 시기에 나와도 비슷한 내러티브 구조와 동일한 영상을 사용하는 경우가 많다. 예를 들어, 미혼모 뉴스에서는 베이비박스, 보호기관 창문에 앉아있는 미혼모, 홀트아동복지회 건물, 미혼모의 뒷모습 등이 반복적으로 등장한다. 아동학대 뉴스에서도 동일한 영상이 자주 사용된다.
- 뉴스 내러티브에 등장하는 인물은 주로 직접 인용을 통해 나타난다. 직접 인용은 뉴스가 기자 개인의 의견이 아닌 객관적인 결과물임을 보여 주는 전략이다. 기자들은 객관성을 유지하기 위해 적어도 두세 개의 직접 인용을 포함하려고 노력한다.
- 직접 인용은 인터뷰한 취재원의 관점을 보여 주기 때문에 신중하게 선택해야 한다. 그러나 뉴스에 등장하는 인물들은 대부분 입법, 사법, 행정부에 속한 사람들이 차지한다. 환경문제는 환경부 관계자, 결혼이주여성 문제는 법무부나 여성가족부 관계자가 주로 등장한다. 이는 국가 기구 인사에 의존하는 취재 관행이 뉴스 구성에서 직접 인용을 활용하는 방식으로 이어지고 있기 때문이다.
- 특히 우리나라 언론은 '정부 관계자에 따르면', '국회 한 관계자는', '경찰에 따르면', '검찰에 따르면' 등의 표현을 자주 사용한다. 익명의 취재원을 사용하는 것은 뉴스 신뢰도를 낮추는 안 좋은 보도 방식이다. 실명을 원칙으로 하되, 부득이한 경우에만 익명을 사용해야 하지만, 우리 언론은 익명 사용에 관대한 편이다.

• 뉴스 프레임은 사건을 규정하고 의미를 부여하는 방식으로, 사건에 대한 틀 짓기를 의미한다.

- 취재한 내용 중 사실 A를 선택하고 사실 B를 버리는 과정, 그리고 어떤 취재원의 발언을 직접 인용할지를 선택하는 과정에서 뉴스가 구성된다. 예를 들어, 미혼모 정책에 대한 기획 기사를 취재할 때, "미혼모들은 가출을 자주 하는 청소년들"이라는 A의 발언을 인용한 뉴스와 "자신의 행동에 책임을 지고 아이를 잘 키우는 생명 지킴이"라는 B의 발언을 인용한 뉴스는 완전히 다른 프레임을 가진다.
- 또 뉴스에서 사용된 언어도 프레임에 영향을 미친다. 예를 들어, '불량 청소년', '불안과 초조함' 등의 표현을 사용하는 뉴스와 '희망을 버리지 않는', '용기 있는' 등의 표현을 사용하는 뉴스는 동일한 미혼모 문제를 다루더라도 전혀 다른 프레임을 형성한다.
- 이처럼 뉴스 프레임은 사건의 특정 부분을 선택하고 부각하여, 사건을 어떻게 해석하고 평가할지에 대한 의미를 제공한다.
- 뉴스 프레임이 반복되면 이용자들은 특정 집단에 대한 고정관념을 갖게 될 수 있다. 예를 들어, '요즘 중학생들은…', '탈북민들은…', '페미니스트들은…' 등의 고정관념이 형성될 수 있다.
- 뉴스 프레임 형성에는 기자 개인의 특성뿐만 아니라 언론사의 성향, 정책, 외부 세력(정치 권력, 압력단체, 광고주)도 영향을 미칠 수 있다. 최근에는 네티즌도 큰 영향을 미치는 파워 그룹으로 부상했으며, 기자들은 특정 사안에 대한 뉴스 프레임을 잡을 때 커뮤니티나 소셜 미디어의 글과 댓글들로부터 영향을

받기도 한다. 이러한 변화로 인해 뉴스 이용자의 책임이 더욱 중요해졌다.

- 이러한 뉴스 구성 관행은 다음과 같은 문제점을 갖는다.
  - 고정관념을 강화하고 다양성의 가치를 상실하게 만든다.
  - 2030세대가 뉴스를 어렵다고 느끼는 이유 중 하나는 이러한 단편적 내러티브 구성 때문이다. 젊은 세대가 만드는 새로운 뉴스레터들은 원인과 배경을 잘 설명하는 큐레이션 서비스를 제공하여 전통 미디어의 관행을 바꾸고 있다.
  - 뉴스 구성 관행은 효율적이지만, 정보의 다양성과 깊이를 잃을 수 있으므로 개선이 필요하다.

기사 구성 방식이 댓글에 미치는 영향 알아보기

기존 연구들은 수용자에게 영향을 미치는 기사 구성 방식의 한 요인으로 주로 프레임에 주목했다. 프레임은 언론이 사회 현실을 재구성하는 대표적인 방법으로서 수용자가 어떤 이슈나 사건을 이해하고 해석, 평가하는 방향에 영향을 줄 수 있다는 점에서 기사의 대표적 속성으로 다뤄졌다. 아이엥가(Iyengar, 1991)에 따르면 일화적 프레임은 이슈의 책임을 개인에게, 주제적 프레임은 사회에 귀인시키게 하는 데 영향을 미친다. 외국인 범죄 기사의 경우 일차적으로 일화적 프레임이 범죄자인 외국인에 대한 부정적 반응을 심화시킬 수 있다.

이재신 등(2010)은 프레임과 기사 장르가 댓글에 미친 영향을 분석했다. 그 결과 일화, 주제적 프레임과 기사 장르는 이성적, 감성적 댓글 비율과 욕설, 비욕설 댓글 비율에 영향을 주는 것으로 나타났다. 정치 기사에서 일화 프레임을 사용한 기사는 상대적으로 욕설 댓글이 많은 반면, 주제 프레임은 이성적 댓글이 많이 나타났다. 같은 기사라도 프레임에 따라 기사를 선택하는 수용자의 성향이 차이가 있을 수도 있고 기사 프레임에 따라 반응이 유도된 것으로 볼 수도 있다.

좌보경과 백혜진, 그리고 서필교(2014)는 금연 정책 관련 기사에서 프레임과 하위주제가 댓글에 드러난 정책지지 반응과 감성적 반응에 영향을 미치는지를 살펴보았다. 그 결과 하위주제보다는 프레임에 따라 금연 정책 지지 반응에서 더 큰 차이가 나타났다. 구체적으로 금연 정책에 대한 주제 프레임에서 긍정 댓글의 빈도가 높게 나타났고 일화적 프레임 기사에서는 부정적 감성 댓글의 빈도가 높게 나타났다. 또한 정책지지 댓글은 갈등 프레임에서 가장 많이 나타났다. 이들은 두 가지 이상의 시각이 기사 안에 드러나는 갈등 프레임의 특성 상 기사가 객관적인 정보로서 인지되어 설득 효과가 높게 나타났다고 보았다.

일부 연구는 기사 속성의 하위 범주로서 주제에 따른 댓글 반응을 분석했다. 좌보경 등(2014)의 연구에서는 기사 하위주제에 따라 댓글 반응이 큰 차이가 없었지만 최민재(2006)의 연구에서는 기사 주제가 이성적 또는 감성적인지에 따라 반응이 다르게 나타났다. 온라인 뉴스 수용자가 많이 읽는 기사는 감정 유발성 내용을 담았지만 댓글은 이성적 내용이 담긴 기사에 많이 달렸다. 연성 뉴스보다 경성뉴스에 댓글이 많이 달리는 경향도 유사한 시사점을 갖는다.

최민재(2006)의 연구에서 볼 수 있는 것처럼 기사 주제가 이성적인지 감성적인지의 차이와 관련된 기사 구성

방식은 내러티브(narrative) 형식 여부일 것이다. 비내러티브 기사가 논리적인 정보 제시 구조인 데 비해, 내러티브 방식은 스토리를 이용하여 감성에 소구하는 설득 기법이기 때문에 댓글을 통해 감성적 반응을 도출하는 데 더 큰 영향을 미칠 것이라고 예상해 볼 수 있다. 올리버 등(Oliver, Dillard, Bae, & Tamul, 2012)은 뉴스 기사의 형식(내러티브 대 비내러티브)이 그 뉴스 기사 접촉자가 사회적으로 낙인찍힌 대상을 평가하는 데 영향을 미치는지 실험을 통해 알아보았다. 실험 결과, 내러티브 형식의 기사를 읽은 피험자는 이야기에 감정 이입을 하고 이야기 속 인물에게 공감하며 사회적으로 낙인찍힌 집단에 대한 우호적 태도를 보이는 것으로 나타났다.

김은미 · 조윤 · 임영호 · 송보영(2015), 「다문화 범죄 보도에서 기사 구성 방식과 출신국에 대한 태도가 댓글에 미치는 영향」, 『한국언론학보』 59권 6호, 107-136

다. 뉴스 조직의 구조와 운영

1) 뉴스 조직의 구조

① 전통 미디어의 피라미드 구조

- 전통적인 신문사 편집국과 방송사 보도국은 피라미드 형태의 조직 구조를 가지고 있다. 최근에는 뉴스 콘텐츠 본부, 디지털 뉴스룸 등 다양한 명칭을 사용하며 조직 개편이 이루어지고 있지만, 여전히 간부의 수는 적고 승급 기회는 제한적이다. 대신 부서 이동이 잦다.

② 부서 이동의 중요성

- 기자들이 정치, 사회, 경제, 산업 등 다양한 부서에서 경력을 쌓을 수 있는데, 부서 배치는 승급과 밀접하게 관련되어 있다.

2) 인사 평가와 권위주의 문화

① 인사 평가의 어려움

- 기자들의 업무는 객관적으로 평가하기 어려워, 인사 평가가 체계화되기 어렵다. 따라서 승급이나 부서 이동 등 인사는 보도국장과 편집인의 주도로 이루어진다. 이러한 구조는 소수에게 권한이 집중되게 만든다.

② 권위주의적 문화

- 뉴스 조직은 위계질서가 뚜렷하고 권위주의적 문화가 강하다. 기자들이 독립적으로 뉴스 선택과 취재를 할 수 있지만, 뉴스가 채택되려면 데스크와 국장의 승인이 필요하다. 이는 뉴스의 정확성과 완결성을 높이는 장점이 있지만, 데스크의 판단에 따라 뉴스 방향이 달라질 수 있다.

3) 다양성의 중요성

① 인적 구성의 다양성

- 뉴스 조직은 다양한 배경과 특성을 가진 구성원들이 필요하다. 다양한 관점에서 사건을 선택하고 취재함으로써 우리 사회의 실상을 진실에 가깝게 전달할 수 있다.

② 성별 다양성의 부족

- 주요 신문사와 방송사의 남녀 기자 비율은 7:3 정도이다(한국언론진흥재단, 2022:192).
- 여성 고위직 비율은 매우 낮다. 한국여성기자협회가 31개 전통미디어(일간지, 방송사)를 대상으로 조사한 결과를 보면, 여성 임원(편집인, 사장, 부사장, 전무, 상무, 이사 등)은 13명으로 전체 임원(161명)의 8.07%에 불과했다(김은형, 2023). 여성 국·실·본부장은 전체 인원(149명)의 12.7%인 19명, 부국장/부본부장/에디터(부국장급)는 전제 인원(169명)의 12.43%인 21명, 에디터/부장/팀장은 전체 인원(670명)의 19.25%인 129명이었다. 여성 부장급 데스크가 20%가 안 되는 수준이다.

③ 사회적 배경의 다양성

- 성별 외에도 장애인, 탈북자, 성소수자, 이주민 등 다양한 사회적 배경을 가진 사람들이 기자로 활동할 수 있어야 한다.
- 다양한 배경을 가진 구성원들이 모여 의견을 제시하고 토론할 때, 사회의 다양한 관점을 반영한 건강한 뉴스를 생산할 수 있다.

팩트체크 저널리즘에 대해 알아보기

팩트체크 운동을 전개해 온 언론인들이 실행하는 팩트체크는 객관주의 보도(Objective Reporting)의 전통적인 규범들과 차이를 갖는다. 19세기 말부터 20세기 초 미국 언론계를 중심으로 확립된 객관주의 보도는 기자들에게 사실을 가치와 분리하도록 요구해 왔다. 객관주의 보도 규범에 따르면 기자들은 정치적인 논쟁이 있을 경우 논쟁의 주체들을 공정하게 재현해야 하며, 보도하는 사실에 대해 논평을 더하거나 편향을 보이지 않고 '뉴스'만을 보도(Schudson, 2001:150)해야 한다. 객관주의 보도의 요소를 사실성(factuality)과 불편부당성(impartiality)으로 개념화한 웨스터슈탈(Westerståhl, 1985)은, 선거 등 정치적 논쟁을 다룬 보도에서, 진실(truth)이란 논쟁에서 제시된 주장들의 타당성을 분석하는 것이기보다는 논쟁 자체를 그대로 정확하게 반영(mirroring)했는가에 제한된다고 보았다(Westerståhl, 1985:415). 객관주의 보도에서는 불편부당성의 하위 개념인 중립성을 지키기 위해서 언론인은 자신이 보도하는 주제에 동의하거나 부정하는 태도를 보이지 않아야 한다.

팩트체크를 하는 언론인들은 정치인들에 의해 제기된 주장의 정확성을 직접 평가(evaluation)한다는 점에서 전통적인 객관주의 규범과 대조를 이룬다(Graves, Nyhan, & Reifler, 2016). 팩트체크 저널리즘의 초점은 "발언을 정확하게 인용했는가에 있기보다는 보도하고자 하는 발언이 정확한가"(focus on the accuracy of reported speech rather than on whether a reporter got a quote right)(Amazeen, 2017)에 있다. 즉

팩트체크 저널리즘은 화자가 말한 내용을 정확하게 '받아쓰기'하는 것을 넘어, 그 발언이 사실인가를 기자들의 독자적인 조사를 통해 규명한 뒤 판정 결과를 독자들에게 제시하는 검증과 해석, 판정이라는 평가적 과정(evaluative process)에 초점을 맞추는 것이다(Amazeen, 2013).

워싱턴포스트의 팩트체크 기사를 담당했던 마이클 돕스는 저널리즘의 한 흐름은 기자들은 자신이 쓰는 기사에 주관적인 의견을 주입해서는 안 되며 객관성과 공정성을 유지하기 위해 "그는 이렇게 말했고, 그녀는 이렇게 말했고"라는 평이한 기술 형태로 양쪽의 입장을 다 말해야 한다고 주장하는 것이라고 하였다. 다른 한쪽의 흐름은 기자를 진실 탐구자(truth seeker)로 규정하여 자신들이 판정할 수 있는 한 최선을 다해 진실이 무엇인지를 말하는 것이라고 팩트체크 저널리즘의 차별성을 설명했다. "그는 이렇게 말했고, 그녀는 이렇게 말했고"라는 보도 태도 때문에 대통령 후보 등이 노골적인 거짓말을 하는 것이 용납되어 왔다는 것이 팩트체크 저널리즘을 주창한 언론인들의 문제의식인 것이다(Dobbs, 2012).

객관주의 보도가 취재원의 균형을 꾀함으로써 중립적인 태도를 취하려고 하는 것과 달리 현대적인 팩트체크는 기자들이 특정 사안을 비판하고 시비를 가려 판정을 내리는 것을 장려하며 이 때문에 판정 결과에 승복하지 않는 사람들로부터는 '편견을 갖고 있다'는 비난의 표적이 되기도 한다. 팩트체크를 하는 기자들에게는 서로 경쟁하고 있는 후보 중 어느 하나에게 부정적인 평가를 했다고 해서, 상대 후보에게도 똑같이 부정적인 평가 거리를 찾는 '그릇된 균형'(false equivalence)을 취해서는 안 된다는 조언이 제시된다(Amazeen, 2013; Dobbs, 2012).

팩트체크를 하는 기자들은 언론의 객관성이 "사회의 다양한 담론을 공론의 장으로 옮겨놓음으로써 보장되는 것이 아니라 언론의 심화된 탐구활동으로서 각 담론의 근거를 확인하고 타당성을 확인하여 이를 판단함으로써 '심화된' 대화의 단계로 이어지는 것으로 구현"된다고 이해하고 있다는 것이다. 사실을 전달하는 데 그치지 않고 그에 대한 해석을 제시하려는 팩트체크 저널리즘의 움직임은 1980년대 미국 언론계에서 돌출적으로 발생한 것은 아니다. 반허스트(Barnhurst, 2016)는 20세기 미국 뉴스는 리얼리즘에서 모더니즘으로 변모해 갔으며 그 증거로 뉴스에서 묘사(description)의 핵심을 이루는 '누가', '어디서', '무엇을'의 중요성은 약화된 반면, 맥락적 요소인 '언제'와 '왜'는 계속 그 중요성이 확대되어 왔다고 지적한다. 반허스트(2014)는 이러한 흐름을 '해석적 전환'(interpretive turn)이라고 정의했다.

그레이브스, 나이한, 그리고 라이플러(Graves, Nyhan, & Reifler, 2015)는 팩트체크 저널리즘이 이러한 해석적 전환의 연장선상에 있는 저널리즘의 혁신(innovation)이라고 그 역사적 의의를 부여한다. 그레이브스 등은 해석적 전환의 요체는 "객관적 사실에 대한 협애한 정의에 의문을 제기하며 공적인 행위와 발언들을 상세하게 기술하는 대신 그에 대한 분석과 해석을 장려하는 것"(Graves, Nyhan, & Reifler, 2015:3)이라며, 팩트체크를 실행해 온 언론인들은 이러한 해석의 행위가 진실의 탐구자(truthseeker), 정치적 감시견(political watchdog)이라는 저널리즘의 사명에 보다 충실한 것이라고 생각한다고 주장했다. 사실의 전달에 그치지 않고 사실에 대한 참 거짓의 판정을 수용자에게 제시하는 팩트체크 저널리즘의 양식은 '민주사회의 시민들에게

자치(自治)를 위해 필요한 정보를 제공한다'는 공적인 취지에도 불구하고 논쟁을 낳아왔다.

미국의 팩트체크 기관들은 팩트체크의 결과가 편향적이라거나 과학적 검증이 갖추어야 할 엄정성을 견지하지 못한다는 비판에 대해 검증 대상의 선택, 검증 과정에서 인용한 정보원(source), 검증 결과 판정의 이유, 오류 수정을 공개하는 전통을 쌓아왔다. 즉 팩트체크가 객관적이라는 것을 '투명성'(transparency)으로 대신해 보여주는 것이다. 투명성, 즉 '(독자들에게) 네 일을 보여 줘라(Showing your work)'는 팩트체크 언론인들의 훈련 과정에서 지속적으로 강조되는 원칙이다(Graves, 2017). 팩트체크 저널리즘이 강조하는 규범인 투명성은 인터넷 환경에서 저널리즘 일반이 지향해야 할 바로 강조되어 온 것이기도 하다. 코바치와 로젠스틸(Kovach & Rosenstiel, 2014)은 저널리즘이 필수적으로 지켜야 할 검증 규율로서 '독자에게 가능한 방법과 동기를 투명하게 밝혀야 한다'(Kovach & Rosenstiel, 2014:111)고 제안했다. 프렌드와 싱어(Friend & Singer, 2007)는 온라인 저널리즘 윤리의 하나로 투명성을 강조하며 독자들이 확인할 수 있도록 가공하지 않은 원자료를 공개하거나 정보원을 하이퍼링크로 연결해 독자 누구나 추적이 가능하도록 해야 한다고 권고했다.

미국 팩트체크 기관들이 쌓아온 규범들은 국제 기준으로 확립되어갔다. 팩트체크가 국제적으로 확산되면서, 공통의 기준과 실행 방식을 찾으려는 시도(Graves, 2018)가 제도화된 것이다. 전 세계 팩트체크 기관들의 자율적인 연대기구로 2014년 출범한 국제팩트체킹네트워크(International Fact Checking Network, IFCN)는 2016년 각국의 팩트체커들이 공통적으로 지켜야 할 규범으로서 준칙(Code of Principles)을 제정하며, 정치적 불편부당성과 투명성의 준수를 강조했다. ① 비정파성과 공정성 (Nonpartisanship and Fairness), ② 취재원 투명성(Transparency of Sources), ③ 재정과 조직에 관한 투명성(Transparency of Funding & Organization), ④ 검증 방법의 투명성(Transparency of Methodology), ⑤ 공개적이고 정직한 수정(Open and Honest Corrections) 등으로 구성된 준칙은 • 어느 한쪽에 편중된 팩트체킹을 하지 않는다 • 증거가 결론을 이끌어 내도록 한다 • 팩트체크하는 이슈들에 관해 어떤 정책적 입장도 취하지 않으며 옹호하지 않는다 • 팩트체크의 이용자들이 검증 과정을 동일하게 반복할 수 있도록 정보원의 개인적인 안전이 침해당하지 않는 한 최대한 자세히 밝힌다 • 외부기관으로부터 재정 지원을 받았을 때 지원자가 팩트체킹 결과에 영향을 미치지 않는다는 것을 보장해야 한다 • 어떻게 검증 대상을 선정, 조사하고 결과를 기술하고 편집하여 발행하는지 방법론을 이용자들에게 설명한다 • 오류가 있을 경우 공개적으로 투명하게 수정한다 등을 주요 내용으로 한다.

정은령(2019),「팩트체크 뉴스와 한국 방송 저널리즘의 신뢰 회복: 방송 기자들의 팩트체크 뉴스 양식과 뉴스가치에 대한 인식을 중심으로」,『방송문화연구』31권 1호, 47-101.

학습 TIP

"이 부분은 꼭 기억해 주세요!"

- 취재한 정보를 논리적으로 배열하여 기사를 작성하는 과정을 이해합니다.
- 기자들이 어떻게 관행을 습득하는지, 관행이 뉴스의 질과 다양성에 어떤 영향을 미치는지를 생각하면서 학습합니다.
- 뉴스 프레임이 독자의 인식에 미치는 영향을 이해하고 고정관념을 피하기 위한 다양한 관점의 중요성을 인지합니다.

참고문헌

[1] 김경희 외(2024),『정치뉴스와 리터러시』, 학이시습.

[2] 김은미 · 조윤 · 임영호 · 송보영(2015),「다문화 범죄 보도에서 기사 구성 방식과출신국에 대한 태도가 댓글에 미치는 영향」,『한국언론학보』59권 6호, 107-136.

[3] 김은형(2023),「전체 여성임원 첫 두 자릿수, 회원사 20곳은 아직도 0명」, 저널W 32호, 100-106.

[4] 배정근(2018),「성긴 뉴스그물의 구멍 메우기: 뉴스제보의 특성과 취재관행에 대한 탐색적 연구」,『커뮤니케이션연구』14권 3호, 281-321.

[5] 정은령(2019),「팩트체크 뉴스와 한국 방송 저널리즘의 신뢰 회복: 방송 기자들의 팩트체크 뉴스 양식과 뉴스가치에 대한 인식을 중심으로」,『방송문화연구』31권 1호, 47-101.

[6] 한국언론진흥재단(2022),『한국언론연감』, 한국언론진흥재단.

[7] Gans, H. J.(1979),『Deciding What's News: A Study of CBS Evening News, NBC Nightly News, Newsweek, and Time』, Pantheon Books.

[8] Sigal, L.V.(1973),『Reporters and Officials: The Organization and Politics of Newsmaking』, D.C. Heath and Co.

1.2.2. 뉴스의 이용과 문화

1.2.2.1. 뉴스의 이용 행태의 변화

키 워 드 인터넷, 디지털 기술, 뉴스 이용, 뉴스 생비자



1 개요

인터넷과 디지털 기술을 기반으로 미디어 환경이 변하면서 뉴스를 이용하는 행태와 소비 과정도 달라졌다. 지금의 뉴스 소비 문화를 정확하게 파악하기 위해서는 미디어 환경 변화에서 비롯된 이용 행태와 소비 과정 전반을 보다 구체적으로 살펴볼 필요가 있다. 특히, 이용자가 생비자로 진화된 모습에 주안점을 두고, 뉴스 생비자의 역할과 영향, 저널리즘의 변화에 대해서 충분히 이해할 수 있어야 한다.

2 학습목표

- 미디어 환경 변화에 따른 뉴스 이용 행태와 소비 과정을 설명할 수 있다.
- 뉴스 생비자의 역할과 영향을 이해하고 기술할 수 있다.

3 학습내용

가. 인터넷 미디어의 특징

1) 이동성

- 인터넷 미디어는 움직이고 있는 이동 환경에서의 미디어 이용뿐만 아니라 WiFi 무선인터넷 서비스와 같이 무선 네트워크 환경에서의 미디어 이용을 포괄하는 개념이다.
- 이동하는 동안에도 소통을 이어 갈 수 있어서 원거리에 있는 관계를 이어 가는 것을 좀 더 용이하게 해 주었다.

2) 네트워크

- 인터넷 미디어는 상호연결성, 네트워크성을 특징으로 한다.
- 네트워크성은 커뮤니케이션 측면에서 미디어와 사람들이 상호 공통의

네트워크 기반을 통해 연결돼 일대일, 일대다, 다대다의 다차원적 커뮤니케이션이 가능하게 된다는 것을 의미한다.

- 이러한 상호연결성의 특징에 의해 미디어는 개인들을 서로 연결시킴으로써 전자적으로 매개된 새로운 상호작용을 통해 가상의 사회, 전자적 공동체를 생성시키는 효과를 나타낸다.

3) 상호작용성

- 인터넷 미디어의 상호작용성 특징은 기존의 수동적 이용자 개념을 능동적 이용자 개념으로 변화시키는 작용을 한다.
- 인터넷 미디어 사용자는 자신의 필요에 따라 원하는 정보를 선별할 뿐만 아니라 피드백을 통해 메시지 내용 변화에 영향력을 행사하기도 한다.
- 대표적인 예가 인터넷 신문에서 이용자가 취재기자와 의견 교환을 하거나 기사에 대한 댓글을 다는 경우라고 할 수 있다.

4) 비동시성

- 아날로그 미디어와 달리 미디어 소비가 더 이상 시공간적 제약을 받지 않아도 된다는 것을 의미한다.
- 즉, 송신자와 수신자가 각각 자신이 원하는 시간에 메시지를 보내고 받는 것이 가능하다는 것이다.
- 대표적인 사례가 원하는 동영상을 원하는 시간에 볼 수 있게 해 주는 VOD(Video On Demand)이다.
- 오늘날 OTT 서비스의 확대가 가능하게 된 기반이며, 이로서 기존 미디어 시장의 역학 관계를 뒤흔들고 있다.

나. 새로운 미디어 환경에서의 뉴스 소비

1) 뉴스 소비 환경과 이용 행태 변화

① 뉴스 소비 환경의 변화

- 인터넷과 디지털 기술 기반의 미디어 환경에서의 뉴스는 기능, 생산과 유통 과정, 소비 방식 등 전 분야에 걸쳐서 과거의 뉴스와 크게 달라졌다.
- 생산, 유통, 소비 주체의 경계가 흐려졌고, 세 영역은 서로 맞물려 영향을 주고받으면서 변화하고 있다.
- 뉴스 이용자의 요구가 변화하면서 뉴스의 형식과 생산 및 유통 과정도 바뀌게 되는 것이다.
- 이용자들은 점점 자신의 이익에 관한 정보나 관점에 부합하는 해설을 요구한다. 심화하는 경쟁 속에서 뉴스는 이용자들의 선택을 받기 위해 이용자의 요구에 따라 뉴스를 변화해서 생산하게 되었다.
- 뉴스의 달라진 생산 목표에 따라 생산된 뉴스의 모습이 바뀌면 이를 소비하는 방식과 이런 소비를 통해 얻게 되는 이익도 달라진다.
- 한편, 지금의 미디어 환경에서 뉴스는 넘쳐난다. 뉴스 생산자의 증가에 따른 것이기도 하지만 뉴스를 유통할 수 있는 다양한 미디어와 플랫폼이 등장했기 때문이기도 하다.

- 이에 이용자는 컴퓨터, 태블릿PC, 스마트폰 등을 항시 이용하며 다양한 플랫폼을 통해서 각종 뉴스에 일상적으로 노출된다.
- 새로운 미디어와 플랫폼을 통해 제공되는 뉴스는 주제와 해설 방식에서 레거시 미디어에서 생산되던 뉴스와 다르다.
- 실시간으로 새로운 정보를 담은 추가 뉴스가 업데이트되기 때문에 한 사건의 전체 맥락을 이해하는 데 필요한 뉴스의 수도 늘어났다.

② 뉴스 소비 행태의 변화

- 신문 구독률과 방송 뉴스 시청률은 낮아졌지만 그렇다고 해서 이용자들의 뉴스 소비량이 줄어든 것은 아니다.
- 컴퓨터, 소셜 미디어, 스마트폰 등의 미디어를 통해서 여전히 뉴스를 소비한다.
- 뉴스 이용량의 변화에 비해 즐겨 찾는 뉴스 종류의 변화는 보다 분명하게 나타난다.
- 사회적으로 중요한 사안만이 아니라 특정 집단이나 이용층의 관심사와 부합하는 다양한 주제가 뉴스로 만들어져 소비된다. 뉴스로 소비하는 소재의 범위가 과거보다 넓어졌다.
- 특히 과거에 전문 기자들의 기사만을 뉴스로 보던 것에서 벗어나 다양한 주체가 만든 뉴스 콘텐츠를 소비하고 있다.
- 뉴스 소비자 가운데 자신의 생각이나 의견에 대한 확신을 얻으려는 의도로 뉴스를 보는 사람이 많아졌다는 평가도 있다. 이러한 뉴스 소비자들은 사실보다는 의견이 많이 드러나거나 정파성이 강한 뉴스를 통해 자신의 의견을 지지하는 근거를 찾는다. 이를 통해 자신의 의견을 공고히 할 수 있거나 갈등 사안에 대한 고민을 덜 수 있기 때문이다.

2) 뉴스 소비 과정의 변화

① 뉴스 이용 동기의 변화

- 인터넷과 디지털 기술을 기반으로 뉴스 소비 환경과 소비 행태가 변화하면서 이와 관련된 연구에서는 이용자들의 뉴스 소비 동기에 주목하였다. 뉴스 소비 과정에서의 이용자 행태와 역할이 달라지는 것에는 뉴스를 이용하는 동기 변화가 작용한다고 본 것이다.
- 김경희(2012)의 "뉴스 소비의 변화와 뉴스의 진화: 포털 뉴스와 언론사 뉴스 사이트를 중심으로"의 연구에서는 뉴스 이용자의 이용 동기가 '관객 동기'에서 '교감자 동기', '생산자 동기'로 변화했다고 보고 있다.
  - 관객 동기는 개인적 호기심이나 흥미에서 뉴스를 보거나, 뉴스에서 정보를 얻거나, 뉴스를 대화 소재로 활용하는 등 뉴스와 일정한 거리를 두고 뉴스를 바라본다.
  - 인터넷 뉴스가 등장한 이후에 행해진 이용 동기 연구를 보면 이용자들의 뉴스 이용 동기가 뉴스의 콘텐츠와 상호작용하면서 관여하게 되는 교감자 동기로 변화하고 있음을 확인할 수 있다.

- 교감자 동기는 크게 세 가지로 생각해 볼 수 있다. 하나는 뉴스 콘텐츠와의 교감과 관련된 동기이고, 또 하나는 뉴스를 생산한 기자와의 교감과 관련된 동기이며, 세 번째는 뉴스를 매개로 한 다른 이용자와의 교감과 관련된 동기다.
- 뉴스 콘텐츠와의 교감을 확인하게 해 주는 이용자의 동기는 '자기효능감(self-efficacy)'과 '몰입(flow)' 같은 이용자의 내적 동기에서 발견됐다.
- 생산자 동기는 적극적인 이용자가 다른 이용자와 교감하고자 하는 이와 같은 동기가 뉴스를 직접 생산하려는 동기로 발전한 것이다.
- 생산자 동기는 크게 '공감 형성 동기'와 '의제 설정 동기'로 볼 수 있다. 공감 형성 동기는 자신의 생각이나 경험을 뉴스라는 콘텐츠로 제작해 많은 사람들과 소통하고 공감하고 싶은 동기이다. 의제 설정 동기는 자신이 갖고 있는 사회적 인식을 표현하고, 사회적 이슈를 알리고 싶어 하는 동기로, 자신이 중요하다고 생각하는 사회적 의제를 여러 사람들에게 알리기 위해 스스로 뉴스를 생산해서 출판하는 행위를 동반하는 것이다.
- 관객 동기, 교감자 동기, 생산자 동기는 이용자들 모두에게서 나타나는 것은 아니다. 일부 이용자는 여전히 관객 동기에 머물러 있으며, 또 다른 일부 이용자들은 교감자 동기에서 뉴스를 소비하고 있을 것이고, 좀 더 높은 사회적 참여 의식을 갖고 있는 이용자들은 생산자 동기를 실천에 옮기고 있을 것이다.
- 또 생산자 동기를 갖고 있는 이용자가 때로는 관객으로서의 동기에서 뉴스를 소비하고, 어떨 때는 교감자 동기에서 뉴스를 이용하게 된다.

② 뉴스 해석의 중요성

- 과거에는 뉴스 소비 주체를 미디어 내용을 일방적으로 받아들이는 수용자로 보았지만, 이제는 이용자가 스스로 비판적인 수용 능력을 지닌다고 본다. 뉴스를 소비할 때 그 내용의 의미를 주체적으로 해석하고 판단한다는 것이다.
- 뉴스는 기자와 언론사의 입장을 담아 전달되지만, 궁극적으로 뉴스에서 전달하는 정보를 통해 의미를 생산하는 것은 뉴스 이용자이다. 즉 뉴스 이용자의 해석에 따라 뉴스의 의미가 재생산될 수 있다.
- 이처럼 이용자의 주체적 능력에 초점을 두고 소비 과정을 파악하는 학문적 논의는 문화연구가 대표적이다. 문화연구는 이용자의 메시지 수용 과정을 의미를 생산하는 과정으로 파악하고, 이 과정에서 이용자의 능동성을 강조한다.
- 특히 스튜어트 홀(Stuart Hall)의 부호화-해독(Encoding/Decoding) 모델은 의미가 텍스트 자체에 담겨 이용자에게 전달되는 것이 아니라 독자와 텍스트가 만나는 순간에 '생성'된다는 것을 주장한다. 홀은 부호화를 텍스트 생산자가 특정 의미 특히 그 사회의 지배적 가치를 포함하는 방식 등을 담아 표현하는 것을 말했다(Hall, 1980).
- 더 나아가 그는 이용자의 사회적 위치와 경험의 영향으로 '지배적', '교섭적', '저항적' 해독이 일어난다고 주장한다(김수정, 2010).

- 지배적(dominant) 해독은 텍스트의 선호된 의미를 수용자가 그대로 수용하는 방식을 말한다.
- 교섭적(negotiated) 해독은 선호된 의미에 대한 부분적인 동의나 거부를 하는 경우이다.
- 저항적(oppositional) 해독은 텍스트의 선호된 의미의 이데올로기를 파악하고 그 의미를 전체적으로 거부하거나 저항하는 해독을 말한다.

• 동일한 뉴스라도 다른 이용자들이 그들만의 방식으로 해석할 수 있다. 또한 새로운 뉴스 소비 환경에서의 뉴스 이용자는 뉴스를 수동적으로 받아들이는 데 그치지 않고 적극적으로 뉴스를 전파하고 공유함으로써 뉴스의 생산 및 유통 과정에 직접적으로 참여하고 있기 때문에, 이용자의 해석 및 의미 생산 과정의 중요성은 더욱 커진다.

뉴스 해석에 대해 더 알아보기

코드화된 메시지가 수용자들에게 전달되고, 수용자들이 그것을 나름의 방식으로 이해하고 해석하고 나아가 사회적 행위로 옮기는 과정 전체가 해독이다. 여기서 해독의 핵심은, 방송국의 프로그램 속 코드화된 메시지를 자신의 방식으로 풀어내는 데 있다. 그렇게 수용자가 코드를 푸는 입장을 홀은 다음 세 가지로 분류했다.

첫째, '지배적 해독'으로, 수용자가 텍스트의 코드를 의심의 여지 없이 그대로 수용하는 것을 가리킨다. 이때 수용자는 프로그램의 메시지를 코드화된 그대로 이해하고 믿는다. 코드화의 주체가 원하는 방식으로 해독하는 것이다. 둘째, '교섭적 혹은 협상적 해독'이다. 수용자가 텍스트의 코드를 대체로 공유하는 가운데, 해독에 자신의 경험, 취향, 관심사 등을 반영하는 방식이다. 기본적으로 프로그램의 메시지를 그대로 받아들이지만, 개인의 구체적인 입장에 따라 조금씩 다른 생각도 하는 것이라 볼 수 있다. 말 그대로 의미와의 타협과 절충을 통한 해독인 셈이다. 셋째, '저항적 해독'인데, 여기에서는 수용자가 지배적 코드에 정면으로 맞서고 대안적 입장을 취한다. 프로그램이 주는 메시지를 받아들이지 않고, 결을 거슬러서 읽어내고 해석한다. 수동적 수용자에서 벗어나 텍스트에 내재된 신화를 부정하고 능동적 의미생산자로 나아간다.

예를 들어, 장애인 단체의 시위·집회와 관련해 시위·집회로 인한 비장애인의 불편함을 부각하는 보도를 보고, 고개를 끄덕이며 '장애인 단체가 진짜 문제다. 건전한 시위·집회 문화가 흔들리고 있구나'라고 생각한다면 지배적 입장에서 코드를 풀어낸 것이다. '문제가 있긴 하다. 저렇게 출근 시간에 지하철에서 시위·집회를 하면 출퇴근하는 사람들에게 불편함을 줄 수 있지. 하지만 오죽하면 자신들의 메시지를 저렇게라도 전달하려 한 것이겠어. 그걸 보고 저 사람들이 이기적이라고만 생각하는 건 문제가 아닐까?'라고 반응하는 것이 교섭적 혹은 협상적 해독에 가깝다고 하겠다. 시위·집회에 대한 여러 맥락들을 찾아보고, 장애인 단체가 무엇을 말하려고 하는지, 왜 시위·집회의 방식을 채택했는지, 그로 인해 어떤 결과가 야기되었는지를 찾아보고, 본질적인 문제 해결을 위한 특정 행동을 한다면 이는 저항적 해독으로 볼 수 있다.

프로그램을 통해 코드화된 메시지가 전달되지만, 그 메시지는 각기 다른 방식으로 이해될 수 있다. 의도를 통해 메시지를 만든 입장에서는 수용자들의 지배적 해독을 가장 원하고 저항적 해독이 일어나는 상황을 기피할 수

있다. 스튜어트 홀에 따르면, 가장 중요한 정치적 순간이 발생하는 때는 지배적이거나 교섭적인 입장에서 해독을 하던 수용자들이 갑자기 저항적 입장으로 돌아서는 순간이다. 지배계급의 메시지가 그대로 받아들여지지 않고 전복될 때, 비로소 의미의 역전이 일어나는 것이다.

하지만 코드화–해독 과정은 여기서 끝나지 않는다. 수용자들의 해독은 다시 방송국에 의해 수집돼(여론 조사, 시청자 조사 등) 방송을 제작하는 데 반영될 수 있다. 수용자들의 해독이, 다시 창작자들의 코드화를 가능케 만드는 것이다. 이때 새로운 메시지는 대개 더 해독하기 어렵게 코드화된다. 전과 같은 방식으로 코드화가 이루어지면 수용자들이 그것을 지배적 방식으로 수용하지 않을 확률이 높기 때문이다. 그리고 그 복잡한 메시지를 수용자들은 또다시 (대체로 전보다 힘을 들여) 해독해야 한다. 이러한 재생산이 끊임없이 반복된다. 물론 지배적 해독만을 취하는 수용자들에게는 재생산이 큰 영향을 미치지 않는다. 하지만 저항적 해독을 하는 수용자들은 끊임없이 메시지에 담긴 코드를 풀기 위해 고민하고 노력해야 한다.

강신규(2020.10.20.),「대중문화 지배적 해독을 넘어 '저항적 해독'으로」, 미디어스,
https://www.mediaus.co.kr/news/articleView.html?idxno=301917

다. 뉴스 생비자(프로슈머)의 등장과 진화

1) 뉴스 생비자의 등장

- 생비자(프로슈머, Prosumer)는 생산자(producer)와 소비자(consumer)의 합성어이다. 1980년 앨빈 토플러(Alvin Tofler)가 저서 〈제3의 물결(The Third Wave)〉에서 처음 사용하였다.
- 새로운 미디어 환경 속에서 미디어 콘텐츠 생산 활동에 참여하는 개인이나 집단들을 지칭하는 용어로 주로 이용되고 있다.
- 이제 이용자는 일반적인 의미에서의 대중 개념을 거부하며, 소비뿐만 아니라 생산을 아우르는 생비자로 존재한다.
- 최근 개인 미디어 시대의 도래는 새로운 콘텐츠 수요를 창출하고, 개별 이용자가 사진, 음악 등과 같은 콘텐츠를 직접 가공하고 제작하여 공유하도록 했다.
- 정보의 이용자는 수동적으로 정보를 수용하는 입장에서 정보를 찾아서 활용하는 능동적 주체로 변화되었다.
- 정보를 적극적으로 추구하는 이용자들은 이제 발전된 인터넷과 디지털 기술을 활용하여 직접 정보를 만들어내는 정보 제공자로서의 역할도 수행하게 되었다.
- 따라서 기존의 일방향적인 커뮤니케이션 모델은 네트워크로 연결된 미디어 환경에서는 더 이상 적합하지 않게 되었다.
- 능동적이고 적극적인 이용자들은 네트워크를 통해 자신의 의견을 개진하며 인터넷 공간에서 자신들만의 콘텐츠를 생산하기도 한다.
- 이러한 맥락 속에서 뉴스 생비자로 등장한 주요 주체가 바로 시민 기자와 개인 크리에이터이다.

- 시민 기자는 기자라는 직업을 갖고 있지 않지만, 기자처럼 우리 주변에서 일어난 사건을 취재하여 글을 쓰거나 사진과 동영상을 편집해서 뉴스를 생산한다.
- 개인 크리에이터는 방송국에서 일하지 않지만, 카메라 앞에서 다른 사람들과 소통하며 콘텐츠를 생산한다.

2) 뉴스 생비자의 발전

- 인터넷과 디지털 기술 기반의 미디어 환경 속에서 양방향 매체가 발달하고, 값싸고 다루기 쉬운 기자재를 이용한 일반인의 문화 참여 기회가 확대됨에 따라 콘텐츠를 누구나 만들고 유통시킬 수 있는 것이 되었다.
- 즉, 콘텐츠 창작자와 콘텐츠 소비자 간의 경계가 소멸되고 있다.
- 이제는 정보를 제공하는 정보원도 기자나 PD, 제작자 등 소수에서 네트워크에 속한 사람들 모두가 정보원이 될 수 있는 시대가 되었다.
- 과거에는 기자나 PD 등 미디어 생산자들이 뉴스나 방송 프로그램을 만들어 일방적으로 전달했지만, 인터넷이 등장한 이후부터는 이용자들이 기자가 쓴 기사에 댓글을 달거나 프로그램 홈페이지 게시판에 글을 게재하며 자신의 의견을 표현한다.
- 또 미디어 콘텐츠를 다른 이용자와 함께 공유하고 소비하면서 생산 활동에 간접적으로 영향을 주기도 하고 직접적으로 관여하기도 한다.
- 시민 기자와 개인 크리에이터가 생산하는 뉴스 콘텐츠가 이용자들에게 미치는 영향이 점점 커지고 있다.
- 지금의 미디어 환경에서 이용자들은 과거보다 더 많은 정보를 더 쉽게 접할 수 있을 뿐만 아니라 스스로 직접 정보를 수집하고 가공해서 다른 사람에게 배포할 수 있다.
- 이런 환경은 개인의 삶을 더 풍족하고 편하게 하고 사회적 효능감을 높이는 데 도움이 된다.
- 그런데 다른 한편으로는 기술 발달과 생비자의 활동에서 비롯된 정보의 과잉 생산 및 유통으로 인하여 다양한 개인적·사회적 차원의 부작용이 발생하고 있다.

뉴스 생비자에 대해 더 알아보기

이 연구는 〈우리는 모두 할레드 사이드이다〉라는 특정의 페이스북 페이지가 이집트 민주화 혁명 초기의 시위 기간 중에 구체적으로 어떤 뉴스 정보를 얼마나 생산하고, 네트워크 저널리즘 양식을 통해 뉴스를 전달하였는지를 분석하였다. 내용분석 결과, 〈우리는 모두 할레드 사이드이다〉에는 일주일 동안 총 331건의 포스트가 올려졌으며, 이 가운데 시위 관련 스트레이트 뉴스가 포스트 내용의 절반 이상을 차지한 것으로 나타났다. 상당수의 포스트 내용은 이집트 자유를 위한 민주화 혁명을 지지하며 대규모 시위에 동참을 촉구하거나 스웨즈, 맨시아, 알렉산드리아, 카이로 등지에서 발발한 시위 정보를 구체적인 시위 장소와 참여 규모, 시위 장면, 경찰과의 충돌 및 폭력적인 진압 상황 등을 상세하게 스트레이트 뉴스 형식으로 전달하였다. 주류 언론이 심각하게 통제된 상황에서 이 페이스북 페이지는 시간이 지날수록 시위가 확산되고 격해지는 경찰의 진압

현상을 사진과 스트레이트 보도기사를 통해 생생하게 전달함으로써 언론으로서의 역할을 수행했다고 평가할 수 있다. 아울러 페이스북은 이용자들에게 시위 지역에 대한 상세한 정보를 SNS를 통해 확인 요청하는 포스트를 올림으로써 소셜 뉴스 생산에 정보원으로서 페이스북 이용자들의 참여를 촉구하기도 하였다. 그러나 이 페이지는 이집트의 시위가 전국에서 자발적으로 발생한 것이며 페이스북이나 트위터에 의해 조직된 것이 아님을 분명하게 밝히고 있었다(2011-1-128,12:31am).

비록 1주일이라는 짧은 분석 기간이었지만 소셜 네트워크 서비스로서 페이스북은 민주화 시위를 이슬람 극단주의자들의 소행으로 호도하는 이집트 정부의 거짓 선전을 폭로하였고, 30년 동안 이집트를 통치했던 '비상계엄령'법의 결과로 인한 고문희생자들의 비디오와 노래들을 동영상으로 올림으로써 이집트 민주화 시위를 더욱 촉발시키는 계기를 제공한 것으로 보인다. 실제로 전국적 대규모 시위가 있었던 1월 28일과 29일 포스트에는 이집트 경찰에 의해 희생당한 8명의 희생자 명단과 시나이 지역에서 사망한 시위자의 이름을 공개했으며, 수백 명이 체포되고 스웨즈를 비롯한 곳곳에서 경찰이 무고한 시위자들에게 총을 발사하는 대량학살이 진행되고 있음을 보도하였다. 아울러 희생자들을 애도하는 포스트를 통해 시나이와 스웨즈의 시위가 이집트 역사에서 중요한 역할을 수행했다고 평가했으며, 시위자들의 생명과 죽음을 기릴 것이라고 논평하기도 하였다. 이러한 스트레이트 기사와 해설을 담은 논평 포스트들은 사진이나 동영상과 함께 제시됨으로써 이용자의 높은 호응과 반응을 끌어내기도 하였다.

네트워크 저널리즘 관점에서 〈우리는 모두 할레드 사이드이다〉는 영어 페이지를 통해 전 세계에 메시지를 보내 국제적인 지지를 얻고자 했으며, 이용자들이 각국의 미디어에 시위관련 뉴스와 동영상을 공유하도록 촉구하였다. 특히 런던, 파리, 스위스, 미국 등 해외 이집트 대사관 앞에서 행해지는 시위뉴스를 국내로 전달하고, 시위참여를 촉구하며, 페이스북을 통해 해외 거주 이집트인들과 이집트 민주화 혁명을 지지하는 페이스북 이용자들에게 국제적인 지지를 호소하기도 하였다. 이 페이지는 가디언이나 BBC, AP, 알자지라와 같은 국제 주류 미디어들의 보도를 인용함으로써 해외 언론이 전달하는 뉴스에 사실을 추가하거나 논평을 하기도 하였다.

설진아(2012),「이집트 민주화 혁명에서 SNS와 소셜 저널리즘: 페이스북의 사례분석을 중심으로」,『한국언론정보학보』 58호, 7-30.

3) 뉴스 생비자의 역할

- 참여와 공유에 제한이 없는 지금의 미디어 환경에서 뉴스 생비자로서 이용자의 역할이 더욱 중요해졌다.
- 특히 일반 이용자가 스스로 뉴스를 제작하여 배포하고, 공유하여 확산시키는 부분이 있기 때문이다.
- 뉴스 생비자는 한 사회의 저널리즘의 품질을 제고하기 위해서도 중요하다.
- 나쁜 품질의 뉴스를 배제하고 좋은 뉴스를 선택하는 생비자의 노력으로 좋은 품질의 뉴스가 지속적으로 생산될 수 있는 선순환구조를 만들어낼 수 있다.
- 이러한 맥락에서 생비자의 역할과 영향은 뉴스 소비 영역뿐만 아니라 뉴스 생산 영역의 발전을 위해서도

중요하다.

① 뉴스의 저장과 전달

- 오늘날 뉴스 소비자들은 단순히 뉴스를 읽거나 보고서 기억하는데 머무르지 않는다.
- 디지털 미디어로 뉴스를 저장하고 인터넷을 통해 이를 다른 사람에게 전달하기도 한다.
- 나아가 단순히 뉴스 원문을 그대로 전달하는 데 그치지 않고 자신의 의견을 덧붙여 여기에 편집을 하거나 수정을 해서 전달하기도 한다.
- 뉴스 이용자가 뉴스를 저장하고 전달하는 유통자의 역할을 대신하기도 하고, 더 나아가 뉴스를 재가공하여 제작하는 생산자 역할까지도 수행한다.

② 뉴스를 통한 의견 교류

- 양적으로 증가한 뉴스 환경에서 다양한 주제와 관점의 뉴스를 이용할 수 있게 되었다.
- 인터넷 공간에서 유통되는 뉴스는 오프라인 뉴스에 비해 의견을 담은 경우가 많다 보니 다양한 의견을 접하게 되기도 하였다.
- 이를 통해 한편으로는 자신과 의견이 다른 사람을 보다 많이 이해할 수 있고, 다른 한편으로는 자기 의견의 부족한 부분을 다듬고 수정할 수 있다.
- 또 뉴스와 해당 주제에 대한 나의 의견을 댓글을 통해 바로 전달하고, 이에 대한 타인의 의견을 바로 접하여 의견 교류가 즉각적으로 이루어질 수 있게 되었다.
- 포털, 블로그, SNS, 온라인 커뮤니티, 영상 플랫폼 등 거의 모든 온라인 플랫폼에서 댓글을 작성하고 이용할 수 있다. 댓글은 이용자들이 뉴스만큼이나, 때로는 뉴스보다 더 주목하는 콘텐츠이기도 하다.
- 장윤재(2023)는 지난 20년간의 국내의 뉴스 댓글에 관한 연구들을 분석하여 댓글의 영향력을 다음과 같이 정리하였다.
  - 첫째, 댓글은 공적 사안에 관한 정보를 습득하는 과정에 영향을 미친다. 뉴스 이용 과정에서 댓글은 기사에서 다루지 않은 추가적인 정보를 제시하거나 해석의 맥락을 제공함으로써 사안을 이해하는 데 영향을 미친다.
  - 둘째, 사람들은 댓글을 통해 여론을 유추한다. 언론사나 기사보다 댓글이 더 큰 영향을 미치는 것은 사람들이 댓글을 여론을 감지하는 단서로 인식하기 때문이다.
  - 셋째, 댓글은 사회정치적 이슈나 대상에 관한 독자의 의견에도 영향을 미친다.
  - 넷째, 댓글은 의견 표명이나 투표와 같은 행동 및 행위 의사에도 영향을 미친다.

③ 뉴스 생산 활동 참여

- 과거에는 뉴스를 생산하는 활동은 기자라는 특수 직종 종사자들만의 전유물이었다.
- 일반 이용자들은 기자가 취재할 경우에만 기자의 손을 빌려 자신의 생각을 다른 사람들에게 전달할 수 있었고, 스스로 뉴스를 만들 수는 없었다.

- 일단 기자에게 선택받아야지만 제한적으로나마 자신을 드러낼 수 있었다.
- 하지만 이제는 누구나 기자가 되어 자신을 드러낼 수 있다.
- 다른 사람들이 인정해 주지 않더라도 스스로 뉴스 형태의 글과 영상을 만들어 플랫폼을 통해 다른 사람들에게 공개할 수 있게 되었다.

뉴스 댓글에 대해 더 알아보기

"당신의 의견이 우리를 더 좋게 만드는 방법(How Your Comments Make Us Better)" 2021년 9월 5일자 뉴욕타임스 뉴욕판에 실린 기사 제목이다. 뉴스 댓글을 관리하는 커뮤니티 디렉터가 쓴 것으로 이 매체가 독자 댓글을 바라보는 시각을 상징한다. 커뮤니티팀은 기사에 대한 독자의 반응을 부각시키고 기자들에게 독자의 요청과 관심에 어떻게 부합할 수 있는지 통찰력을 제공하는 임무를 맡고 있다.

이 신문은 모든 기사에 댓글란을 열지 않는다. 독자의 경험담이나 의견이 필요한 기사에 한정한다. 전체 기사의 약 10%를 대상으로 게시 이후 일반적으로 24시간만 댓글을 허용한다. 댓글은 바로 게시되지 않고 인공지능(AI) 프로그램으로 나쁜 댓글을 1차적으로 걸러낸다. 그 후 커뮤니티팀 소속 편집자가 최종 게재 여부를 결정한다. 혐오성·비방성·공격성·선정성 글은 배제한다.

댓글 작성자가 최소한의 책임감을 가질 수 있도록 이름과 지역을 공개한다. 일단 제출된 댓글은 변경하거나 수정할 수 없다. 댓글 서비스는 편집자 추천(NYT Picks), 독자 추천, 작성 기자 등이 댓글을 단 리플라이(Replies), 전체 댓글 등으로 구분해 제공한다. 양질의 댓글을 노출하고 의미를 부여하기 위해서다.

해외 유력 언론의 댓글 정책

댓글	운영 철학	기사 선별	노출 방식	참고
뉴욕타임스	저널리즘과 독자 관계 개선	전체의 10% 이상	기자가 직접 댓글 남기는 리플라이 운영	AI 필터링 활용으로 댓글 가능한 기사 확대
워싱턴포스트	저널리즘 개선, 공동체 발전 기여	특별한 댓글 제한은 없음	'추천 댓글' 별도 구분	댓글 기반 독자 소통 프로젝트 주도
가디언	토론장으로 영향력 확대	생산적 토론 가능한 기사 선별	'가디언픽'은 상단에 별도 노출	이메일 의견 섹션(letters)이 있음
BBC	오디언스 중심 매체 전략의 일환	생산적 토론 가능한 기사 선별	최신순 공감순, 대댓글 순으로 구분	기술 고도화로 자동화 프로세스 구축

포털 다음은 6월초 뉴스 댓글을 기사 게재 후 24시간만 제공하는 실시간 채팅 방식으로 개편했다. 네이버는 최근 댓글 이용이 제한된 사용자의 경우 프로필에 해당 상태를 노출하는 등 운영 정책 변경을 예고했다. 이에 앞서 2020년 연예·스포츠 뉴스 댓글을 폐지했다. 또 필터링 인공지능 도입, 댓글 정책 이용자 패널, 댓글 작성

개수 제한, 댓글 정렬 방식 변경, 댓글 작성 이력 공개, 댓글 접힘 등 댓글 정화에 나섰다.

하지만 실제 댓글 품질이 나아졌다고 단정할 근거 자료는 부족하다는 지적을 줄곧 받았다. 포털이 뉴스 댓글 서비스를 주도한 결과도 비참했다. 한국 언론사들이 뉴스 댓글에 대해 무관심, 무신경, 몰이해하는 방향으로 전개됐다. 그나마 활성화된 일부 언론사 댓글란조차 소수의 독자가 혐오적이고 선동적인 게시물을 쏟아내는 공간으로 전락했다.

아직은 댓글 작성자의 대표성 부재, 댓글 내용의 정보성과 의견 다양성 미흡 같은 문제점을 덜어내지 못한 상태다. 그래도 뉴스 댓글 읽기 동기는 '여론 확인' '해석 지침' '비판 감시' 같은 저널리즘의 뿌리를 품는다. 해외 혁신 뉴스 조직 역시 댓글 서비스의 최종 귀착지를 숭고한 저널리즘과 농밀한 독자 관계로 상정한다. 댓글을 수치로만 계량화하는 것이 아니라 구체적인 커뮤니케이션 활동을 통해 저널리즘 품질 개선의 밑거름으로 다루는 것이다.

뉴욕타임스는 "독자가 더 큰 발언권을 갖는 제품 생산을 목표로 할 때 더 중요한 것은 뉴스룸이 독자가 중요한 정보(선호도, 습관, 정보 소비 방식)를 가진 사람으로 대하는 일"이라고 강조했다. 독자의 의견과 그것을 받아들이는 문화에서 결국 저널리즘의 미래가 그려질 것이라는 세기의 혁신 언론사의 제언이다.

최진순(2023.6.26.),「해외 유력 언론, 생산적 토론 가능한 기사 선별해 댓글 열어」, 시사저널, https://www.sisajournal.com/news/articleView.html?idxno=266393

라. 시민저널리즘에서 참여저널리즘으로 확대

- 인터넷이 등장하기 이전에도 시민들이 참여하는 뉴스 제작 행태는 있었다. 이때에는 시민들의 자발적인 참여라기보다는 공공미디어센터가 시청자 참여프로그램을 만들도록 지원한다거나, 방송사 보도국에서 시청자에게 뉴스 아이템을 제공받거나, 기자가 취재원으로 시민을 인터뷰하는 수준이었다.
- 이를 시민저널리즘(civic journalism)이라고 불렀다.
- 인터넷의 등장은 뉴스 이용자들이 뉴스 생산의 보조자로서 취재원의 역할을 담당하는 것에 만족하지 않고, 뉴스 소재를 발굴하고 직접 취재하며 기사를 쓰는 것을 가능하게 했으며, 시민이 작성한 기사를 출판할 수 있는 채널을 마련해 주었다.
- 나아가 시민저널리즘으로 충분하게 설명을 할 수 없는 뉴스 생산자로서 이용자의 변화를 참여저널리즘(participatory journalism)이라고 정의한다.
- 참여저널리즘은 뉴스와 정보의 취사선택, 취재, 분석, 배포의 과정에서 능동적인 역할을 수행하는 시민 또는 시민집단의 행위이다(Bowman & Wills, 2003).
- 라시카(Lasica, 2003)는 주류 뉴스 미디어에서의 독자 참여, 이용자 뉴스나 지역뉴스 등 틈새 주제(niche topic)를 다룬 기사의 작성, 시민 참여 뉴스 사이트에서의 시민 기자 활동, 블로그의 연결망 또는 토론 게시판

등 사회에 기여하는 공동 제작의 미디어 사이트에의 참여, 이메일 뉴스레터 등 가벼운 미디어(thin media)에의 참여, 개인 방송 사이트의 운영 등 여섯 가지의 유형으로 참여저널리즘을 설명했다.

시민 기자에 대해 더 알아보기

(3) 시민저널리즘의 실천

전문가들의 심층인터뷰 데이터를 토대로 할 때, 1단계 시기에 뉴스 생태계에 가장 큰 변화를 가져온 것은 오마이뉴스의 창간부터 오마이뉴스를 통해 이루어진 시민저널리즘의 실천이었다. 1999년 '모든 시민은 기자'라는 모토로 출발한 오마이뉴스는 세계 최초로 시민들이 기자로 참여해서 기사를 쓰고 후원을 받는 시민 참여 모델로 성공했기 때문에 전문가들은 다양한 의미를 부여했다. 첫 번째는 시민들이 기사를 쓸 수 있게 됐고 대안언론으로서의 기틀을 다졌으며 이후 등장하는 1인 미디어의 시작점이었다는 것이다(전문가 B, C, E, G). 두 번째는 일반 시민이 기사를 쓸 수 있다는 계기와 공간을 제공해 주면서 언론 권력에 균열을 냈다는 사실이다(전문가 B, G). 한국 기자들은 자격증은 없지만 언론고시, 출입처 제도 등을 통해 전문인으로 자리 잡았고 소속이 다른 기자들끼리도 선배와 후배로 부르며 '기자 문화'를 형성하여 누군가에겐 기자 지위를 부여하고 누군가는 배제해 왔는데, 오마이뉴스의 등장은 기자들이 구축해 온 경계선을 허무는 계기가 됐다는 분석이다(전문가 G). 기자들은 한때 오마이뉴스 기자를 기자단에 들어오지 못하게 했는데, 2002년 대통령 선거 국면 등에서 오마이뉴스가 기성 언론이 하지 못한 역할을 하면서 입지를 강화해 갔고, 그 결과 기자들이 구축해 온 경계선은 허물어지기 시작했다고 보았다(전문가 G). 세 번째는 다른 나라에서는 성공하지 못한 시민 미디어가 성공한 데에는 한국의 언론환경이 주요한 역할을 했다는 분석이다. 주류 언론이 제 역할을 하지 못해 독자들의 신뢰를 받지 못했고 대안 언론의 등장을 반긴 한국 이용자들의 적극적인 참여가 있었던 점 등 한국 사회의 독특한 미디어 현실이 오마이뉴스의 성공에 영향을 주었다는 것이다(전문가 B, C).

"오마이뉴스는 당시 인터넷=대안 미디어라는 등식을 알려주었습니다. 인터넷의 근간인 자발성, 참여성, 연결성이 오마이뉴스를 통해 구현되었고, 오마이뉴스로 사람들은 그런 가능성을 경험했습니다. 대선 국면과 대선 후 인터뷰에서 오마이뉴스는 기성 언론과 다른 대안 언론의 면모를 드러냈습니다. 동시에 일반인들도 기사 혹은 글을 쓸 수 있다는 계기와 공간을 제공해 주면서 언론 권력에 균열을 냈습니다. 오마이뉴스 시민 기자는 1인 미디어의 시작이기도 했습니다."(전문가 B)

김경희(2020), 「한국 사회에서의 인터넷 뉴스 생태계의 진화: 역사적인 주요 사건을 중심으로 한 탐색적 접근」, 『커뮤니케이션 이론』 16권 1호, 49-106.

마. 뉴스 생비자의 뉴스 제작 참여와 법적·윤리적 쟁점

- 뉴스 생비자의 뉴스 생산 참여는 긍정적인 측면이 많지만 생산 과정에서 소수자의 지배와 뉴스 품질의 하락, 취재 과정에서의 비윤리적 행위 등 여러 부정적인 측면도 목격되고 있다.
- 뉴스 생비자의 뉴스 제작 참여에서 발생되는 부정적 측면을 완화하기 위해서는 최소한 다음의 4가지 사항을 각별히 주의해야 한다.

① 제작하는 뉴스의 내용에 대한 사실 확인

- 거짓 정보를 제작 및 유통하여 누군가에게 손해를 끼친다면 본인이 법적인 책임을 져야 한다.
- 완벽을 기할 수는 없을지라도 사실을 전달하기 위해 최선을 다해야 한다.

② 사실과 의견을 구분하여 전달

- 자유로운 의견 형성을 위해서 의견을 표출하는 것 자체가 문제가 될 수는 없지만 의견과 사실의 구분이 명확하지 못하여 다른 뉴스 소비자에게 혼란을 일으키는 것은 문제가 될 수 있다.
- 뉴스를 통해 의견을 드러낼 때는 반드시 자신의 의견인지 다른 누군가의 의견인지를 명확하게 밝히고 의견에 대한 근거를 포함해야 한다.

③ 저작권에 대한 인식

- 인간의 사상 또는 감정을 표현한 창작물은 저작물에 해당한다. 저작물에 대한 창작자의 권리가 저작권이다.
- 다양한 플랫폼에서 뉴스를 쉽고, 자유롭게 이용하다 보니 뉴스에 저작권이 없다고 생각하기 쉬우나 일기예보와 같이 단순 사실을 전달하는 뉴스 이외에는 대부분의 뉴스에 저작권이 있다.
- 콘텐츠를 단순히 복사해서 전달하는 경우뿐만 아니라 이를 변형 및 재가공하는 경우에도 원저작자에게 사전 동의를 구해야 한다.
- 타인의 저작권을 인정하고 보호하는 것이 곧 나의 콘텐츠에 대한 권리를 보호할 수 있도록 하는 것이다.

④ 타인의 권리에 대한 인식

- 뉴스 내용으로 인해 개인의 명예가 훼손되거나, 동의 없이 촬영한 인물 사진을 게재해 초상권을 침해하거나, 공개되기를 원하지 않는 모습이나 정보를 보도해 개인 사생활의 비밀과 자유를 침해하는 일이 없도록 주의해야 한다.
- 표현의 자유를 내세워 혐오표현을 사용해서는 안 된다. 일반적으로 혐오표현은 '대상에 대한 증오·기피의 감정을 특정 수단을 통해 표현'하는 것이라고 정의한다. 현재 우리 사회에 만연하게 퍼져있는 사회 문제로서 혐오표현의 개념적 정의는 이보다 훨씬 복잡하고 민감한 사항들을 내포하고 있다. 혐오표현은 개인의 인격권을 침해하는 데 그치지 않고 우리 사회에 잠재되어 있는 양극화에 영향을 미치기도 한다(표시영·정지영, 2021).
- 타인의 권리를 존중하는 것이 나의 권리를 보호하는 첫걸음이다.

최근 발간된 〈디지털 뉴스 리포트 2023〉을 보면, 올해 한국의 뉴스 신뢰도는 조사 대상 46개국 중 41위였다. 뉴스를 신뢰한다는 응답이 28%에 그쳤다. 조사 대상국 평균(40%)에 한참 못 미친다. 그나마 나아진 게 이 정도다. 2020년까지는 줄곧 꼴찌를 차지했다.

로이터저널리즘연구소의 신뢰도 조사는 '대부분의 뉴스를 거의 항상 신뢰할 수 있다고 생각한다'는 문항에 '동의' 또는 '적극 동의'하는 비율을 합산해 순위를 매긴다. 유엔이 해마다 실시하는 '세계 행복도 조사'만큼이나 주관적이다. 사실 '행복'이나 '신뢰'라는 말 자체가 지극히 추상적이고 주관적인 개념인지라, 과학적으로 엄밀하게 조사할 방법이 있을까 싶기도 하다. 그래도 행복도 조사는 삶에 대한 주관적 만족도를 물으면서 1인당 국내총생산(GDP) 등 6가지 지표들이 행복에 어느 정도 영향을 끼치는지도 함께 분석하는데, 신뢰도 조사에는 그것마저 없다. 왜 신뢰도가 낮은지(또는 높은지) 좀처럼 파악하기 어렵다.

그래서 매년 10월께 나오는 〈디지털 뉴스 리포트〉 한국어판에는 미디어 학자들의 '논평'이 실린다. 전문가들이 제시하는 '신뢰도 독해법'이라 할 수 있다. 보고서에는 뉴스 신뢰도 외에 수용자들의 뉴스 소비 방식과 태도에 대한 다양한 조사 결과가 실리는데, 이것들과 신뢰도의 관계를 설명해 준다.

전문가들은 한국의 낮은 뉴스 신뢰도에 가장 큰 영향을 끼친 요인으로 '정파적 뉴스 소비'를 꼽는다. 최근 3년치(2020~2022년) 한국어판 보고서에는 그런 견해를 뒷받침할 '간접 증거'들이 차고 넘친다.

우선, 한국은 '나와 같은 관점의 뉴스' 선호도가 매우 높은 나라다. 응답자의 44%가 그렇다고 답했다. 세계에서 네 번째로 높다. 반면, '나와 반대되는 관점의 뉴스'를 선호한다는 응답은 4%에 그쳐, 세계에서 다섯 번째로 낮다. '나와 같은 관점의 뉴스' 선호도는 '매우 보수'(67%), '매우 진보'(55%) 등 정치적 성향이 뚜렷한 이들이 중도층(38%)보다 훨씬 높다.

정치적 성향은 언론 자유에 대한 인식에도 영향을 끼쳤다. 진보층에서는 한국 언론의 정치적 자유에 동의하는 비율이 2017년 11%에서 2022년 32%로 크게 높아진 반면, 보수층에서는 그 비율이 21%에서 16%로 오히려 줄었다. 이 기간은 문재인 정부 집권 기간과 딱 겹친다.

이런 상황에선, 정파성이 강한 독자들은 자신의 신념과 반대되는 보도를 하는 언론을 극단적으로 불신하고, 중립적인 독자들마저 정파적 보도에 염증을 느껴 뉴스를 회피하게 될 가능성이 크다. 한국어판 보고서들을 보면, 연도별로 구체적인 수치에는 다소 차이가 있지만, 대체로 정치적 성향이 뚜렷할수록 뉴스를 신뢰하지 않는 비율이 눈에 띄게 높다.

더욱이 한국은 유튜브를 통한 뉴스 이용 비율이 44%(2022년 기준)로, 46개국 평균(30%)보다 훨씬 높다. 올해는 그 비율이 53%로 9%포인트나 늘었다. 주지하다시피 유튜브는 자신의 정치적 성향에 맞는 이야기만 골라 들을 수 있어 확증편향을 강화하고, 허위 정보가 여과 없이 유통되는 플랫폼이다.

이종규(2023.7.10.), 「'해장국 언론'과 뉴스 신뢰도」, 한겨레,
https://www.hani.co.kr/arti/opinion/column/1099513.html

학습TIP

"이 부분은 꼭 기억해 주세요!"

- 인터넷과 디지털 기술의 발전에 따른 뉴스 이용 행태와 소비 과정 변화를 구체적인 예시를 들어 설명할 수 있어야 합니다.
- 지금의 뉴스 생태계에서 중요한 주체로 부상한 뉴스 생비자의 역할과 이들이 미치는 영향을 긍정적 측면과 부정적 측면으로 나누어 살펴보는 것이 중요합니다.
- 그리고 이 과정에서 나타난 문제를 해결하기 위해 뉴스 생비자가 노력해야 하는 점들을 뉴스 리터러시 차원에서 논의해 보아야 합니다.

※ 참고문헌

[1] 강신규(2020.10.20.),「대중문화 지배적 해독을 넘어 '저항적 해독'으로」, 미디어스, https://www.mediaus.co.kr/news/articleView.html?idxno=301917

[2] 김경희(2020),「한국 사회에서의 인터넷 뉴스 생태계의 진화: 역사적인 주요 사건을 중심으로 한 탐색적 접근」,『커뮤니케이션 이론』16권 1호, 49-106.

[3] 김경희(2012),「뉴스 소비의 변화와 뉴스의 진화: 포털뉴스와 언론사 뉴스 사이트를 중심으로」,『언론정보연구』49권 2호, 5-36.

[4] 김경희 외(2018),『디지털 미디어 리터러시』, 한울아카데미.

[5] 김수정(2020),「수용자연구의 해독모델과 존 피스크에 대한 재평가: 수용자연구에 대한 비판적 성찰과 열린 논쟁을 위하여」,『언론과 사회』18권 1호, 2-46.

[6] 설진아(2012),「이집트 민주화 혁명에서 SNS와 소셜 저널리즘: 페이스북의 사례분석을 중심으로」,『한국언론정보학보』58호, 7-30.

[7] 이종규(2023.7.10.),「'해장국 언론'과 뉴스 신뢰도」, 한겨레, https://www.hani.co.kr/arti/opinion/column/1099513.html

[8] 장윤재(2023),「뉴스 댓글은 왜 여론의 지표로 여겨지는가?: 여론 추정 단서로서 댓글의 기능과 영향에 관한 고찰」,『커뮤니케이션이론』19권 3호, 5-53.

[9] 최진순(2023.6.26.),「해외 유력 언론, 생산적 토론 가능한 기사 선별해 댓글 열어」, 시사저널, https://www.sisajournal.com/news/articleView.html?idxno=266393

[10] 표시영·정지영(2021),「감염병과 혐오의 팬데믹 속 언론의 자화상: 코로나19 감염병 전파에 대한 언론 보도에서 나타나는 '혐오 조장 표현'이 이용자에게 미치는 영향 분석」,『한국언론학보』65권 2호, 286-329.

[11] Bowman, S., & Willis, C.(2003),『We media: How audiences are shaping the future of news

and information』, Washington D. C.: The Media Center at the American Press Institute.

[12] Hall, S.(1980), 'Encoding/Decoding'. In S. Hall D. Hobson, A. Lowe, & P. Willis(Eds.), Culture, media language. London: Hutchinson.

[13] Lasica, J. D.(2003), "What is participatory journalism?." Online Journalism Review 7, [Online] Available: http://www.ojr.org/ojr/workplace/1060217106.php, retrieved 2024.07.13.

1.2.2. 뉴스의 이용과 문화

1.2.2.2. 뉴스 소비와 문화의 특성

키 워 드 디지털 뉴스, 인포데믹(Infodemic), 정보과부하, 공론장, 선택적 노출, 필터 버블(Filter Bubble), 편향 강화



1 개요

디지털 뉴스 소비 환경은 큰 폭의 변화를 겪고 있다. 뉴스 생산자와 플랫폼 사업자가 양적으로 늘어나 뉴스에의 일상적 노출이 가능해지고 이에 따라 공적 사안에 자연스럽게 관심을 두게 되었다. 또 자신의 의견을 정립하여 표명하기가 수월해지고 주요 사회적 의제에 관한 공론화 과정에 참여도 보편화는 등의 긍정적 측면이 있다. 반면에 뉴스 소비자는 정보의 과잉생산으로 인한 정보과부하라는 부작용을 경험하게 되고, 정보원들 사이의 경쟁 과열로 인해 품질이 낮은 정보에도 무의식적으로, 쉽게 노출되고 있다. 이러한 뉴스 소비 환경 속에서 개인적·사회적 차원의 다양한 문제점도 발생하고 있어 뉴스 소비 문화에 대한 면밀한 검토와 논의가 필요하다.

2 학습목표

- 디지털 뉴스 소비 환경의 특징을 파악할 수 있다.
- 디지털 뉴스 소비 문화에서 나타나는 긍정적 변화와 문제점을 정리할 수 있다.

3 학습내용

가. 디지털 뉴스 소비 환경의 특징

1) 인포데믹(Infodemic) 현상의 등장

- 인터넷과 디지털 기술의 발달 덕분에 오늘날 인류는 방대한 정보를 자유롭게 활용할 수 있게 되었다. 유사 이래 가장 오랜 기간 교육을 받고 활발하게 정보를 이용하는 이들이 많은 사회지만, 바람직하지 않게 생산되는 정보로 인한 폐해는 어느 때보다 크게 나타나고 있다.
- 특히 전세계적으로 허위 조작 정보의 문제가 나타나고 선거 등의 중요 사안과 관련된 여론에 큰 영향을 끼치면서 정치적·사회적 혼란도 일어나고 있다.

- 정보화 사회의 특징 중 하나로 일컬어지는 탈진실 현상, 즉 객관적인 사실이나 진실보다 개인의 신념이나 감정이 여론 형성에 더 큰 영향을 미치는 현상은 일시적으로 등장했다가 사라지는 것이 아니라, 정보화가 진전될수록 사회에 부정적 영향을 크게 줄 것으로 예상되고 있다.
- 특히 코로나19와 같은 예기치 못한 사회적 재난은 탈진실 현상과 허위 조작 정보로 인한 피해를 선명하게 드러냈다.
- 세계보건기구가 코로나19 관련 허위 조작 정보가 심각하다며 '인포데믹(Infodemic)'을 주의하라고 경고했다. 인포데믹은 '정보(Information)'와 '전염병(Epidemic)'을 합친 단어로 '정보 전염병'이라는 의미를 갖고 있다. 이는 거짓 정보가 바이러스처럼 퍼져 사회에 피해를 주는 현상을 뜻한다. 미확인 정보와 거짓말이 난무하고 이를 사실로 받아들이는 사람들의 피해가 늘어나자, 세계보건기구가 직접 그 위험성을 언급한 것이다.
- 누구나 미디어를 활용하여 마음껏 주장을 펼치고 공유할 수 있는 초연결 세상에서는 허위 조작 정보의 생산과 유통을 완벽하게 차단하거나 뿌리 뽑을 수 없다. 이용자들이 정보를 편리하게 유통할 수 있게 된 만큼 이 역시 변종 바이러스처럼 계속해서 진화하고 빠르게 확산되기 때문이다.
- 인포데믹 시대에는 허위 조작 정보의 유통이 늘어났을 뿐 아니라 그 영향력이 확대되었다는 점도 문제이다. 모바일 환경에서 미심쩍은 정보를 검증하는 것은 어느 때보다 간편해졌지만 허위 조작 정보의 영향력과 위험성은 오히려 커졌다.
- 허위 조작 정보의 확산은 정보 사회에서 특히 스마트폰과 소셜 미디어가 정보 유통의 주요 도구로 자리 잡은 현상과 관련이 깊다. 이용자 각자가 모바일과 소셜 미디어와 같은 플랫폼에서 관심 있는 분야의 뉴스와 정보를 직접 선택해 다양한 콘텐츠를 편리하고 빠르게 이용할 수 있다.
- 특히 소셜 미디어를 기반으로 하는 뉴스 이용에서는 친구 사이의 뉴스 추천이 많은 영향력을 발휘한다. 평소 잘 알고 있고 믿고 있던 친구로부터 정보가 전달되므로 해당 정보의 출처와 내용을 따지지 않고 쉽게 믿게 되는 경향이 강하다.
- 소셜 미디어에서의 개인화된 뉴스 이용은 검색과 추천, 알고리즘으로 이루어지니 신문과 방송 환경처럼 공공성과 중요도를 기반으로 제공되는 것과는 다르다. 이는 미디어 이용자 각자의 흥미를 충족시키는 데 목적을 둔 뉴스 소비 문화를 만들고 있다.

인포데믹에 대해 더 알아보기

이처럼 검증되지 않은 정보가 급속하게 퍼져서 사회적 부작용을 일으키는 현상을 인포데믹(Infodemic)이라 한다. '정보(info)의 전염병(demic)'을 의미하는 신조어이다. 이는 검증된 정보의 수요와 공급 불균형에서 발생한다. 팬데믹이 선언되자 대중의 관심은 폭발적으로 증가하였다. 대중의 관심은 언론에 기회이자 압력이다. 하지만 말 그대로 '신종'이기에 코로나19에 대한 검증된 과학 정보는 턱없이 부족하였다. 대신 제대로 검증되지 않은 논문이나 잘못된 정보들이 걸러지지 않고 보도되었다. 속보라는 표제가 검증의 면죄부가 된 것이다. 대신

일반 대중이 홍수처럼 쏟아지는 정보를 스스로 검증해야 했다. 검증을 위한 추론과 판단의 재료는 해당 분야에 대한 기본 지식이다. 하지만 바이러스에 대한 지식은 상식의 범위를 넘어선다. 지금과 달리 팬데믹 초기에는 세균과 바이러스를 구분할 수 있는 사람조차 드물었다. 여기에 대중의 관심을 끌기 위한 경쟁은 자극적이고 예외적인 정보가 더 많이 보도되게 만들었다. 서로 충돌하는 정보가 여과 없이 쏟아지는 상황에서 혼란 발생은 피할 수 없었다.

정보화 시대로 불리는 요즘은 스마트폰으로 정보가 끊임없이 쏟아져 들어온다. 그나마 기성 언론이 공급하는 정보는 최소한의 균형을 책임지는 주체가 명확하지만, 불특정 다수가 이용하는 인터넷 통신망에서 유통 정보는 이용자들의 책임이다. 모두의 책임은 누구의 책임도 아니라는 말처럼, 정보의 자유는 인터넷 최고의 장점이자 동시에 최악의 단점이기도 하다. 빛의 속도로 전파되는 인터넷에서 잘못된 정보가 굴러가기 시작하면 눈덩이처럼 순식간에 커지는 인포데믹 현상이 발생한다. 유언비어는 사회적 상황이 만들어 낸다. 안정된 상황에서는 통하지 않을 거짓말도 혼란스러운 상황에서는 불안감을 파고드는 루머가 된다. 팬데믹 초기에는 인포데믹에 대한 백신의 역할을 해야 할 검증된 정보가 부족했다. 집단 공황 상황에서 이성적 판단보다는 단편적 지식을 극단적으로 해석한 자극적 주장이 더 빠르게 번져 나갔다.

바이러스가 사람에서 병을 일으키는 것처럼, 인포데믹도 집단에서 사회적 질병을 일으킨다. 인포데믹의 병리 기전은 기존에 받아들인 정보의 오류가 드러났는데도 인정하지 않는 오류의 고착화 현상이다. 잘못된 지식을 수정해 나가는 것은 인간의 본능을 거스르는 것이며, 오류의 수정을 위해서는 과학적 사고 훈련이 필요하다. 인포데믹에 노출이 되어 오류가 고착화되면 나중에 정확한 정보를 접하더라도 무시하게 된다. 제대로 검증된 정보는 인포데믹의 진흙탕에 가라앉아 버린 것이다. 특히 인터넷을 통한 통신의 발달은 잘못된 정보를 맹신하는 사람들이 집단을 이루어 행동하게 만들었고, 인포데믹은 사회적 부작용으로 현실화되었다.

주철현(2024.2.28.),「공포심이 부른 인포데믹…유사과학에 빠지지 않으려면」, 한겨레, https://www.hani.co.kr/arti/science/science_general/1127774.html.

2) 정보의 파편화와 피상화

- 인터넷과 디지털 기술을 통해서 뉴스 소비자들은 이동을 하면서도 뉴스를 이용하게 되었고 과거보다 더 많은 뉴스를 보다 신속하게 공급받게 되었다.
- 이러한 환경에서는 여러 뉴스의 가치 중에서 속보성이 뉴스 선택에 우선적으로 적용된다.
- 이에 따라 제목만으로 뉴스가 구성되는 초단문 뉴스가 출연하게 되었다.
- 개인 미디어를 기반으로 한 뉴스 이용은 별도로 시간을 할애해서 하는 일이 아니라 자투리 시간을 활용하는 활동으로 변하게 되었다. 따로 시간을 내서 뉴스를 이용하더라도 한 언론사의 기사를 집중해서 보거나 개별 기사를 찬찬히 읽기보다는 다양한 언론 매체와 기사를 옮겨 다니며 대략적으로 훑어보는 방식의 뉴스 소비가 늘고 있다.

- 이러한 소비 행태에 어울리는 기사는 짧고 간략하지만 완결되지 않은 형태이기 때문에 이를 통해 얻을 수 있는 정보는 단편적이고 피상적일 수밖에 없다.
- 개인적으로나 사회적으로 중요한 이슈의 맥락을 짚어내고 그것이 자신 또는 사회와 관련해서 지니는 의미를 파악하는 일이 어렵게 된 것이다.
- 특히 단발성 사건이 아닌 오랜 기간에 걸쳐 진행되고 변하는 이슈의 경우 단순 사실 위주의 뉴스만 봐서는 사건의 의미와 윤곽을 파악하는 것이 쉽지 않게 되었다.
- 이것이 바로 인터넷과 디지털 기술 기반의 미디어 환경에서 만들어진 뉴스 이용의 분절화·파편화·단편화·피상화이다.
  - 분절화: 사안에 대한 통합적인 정보가 아니라 나누어진 일부를 소비하는 것을 뜻한다.
  - 파편화: 사안의 정보가 흩어져 있는 상태에서 소비하는 것을 뜻한다.
  - 단편화: 복잡한 사안의 일부 특정 측면에 해당하는 정보만을 소비하는 것을 뜻한다.
  - 피상화: 사안의 내막이나 맥락이 아닌 겉으로 드러난 정보만을 소비하는 것을 뜻한다.
- 무엇보다 높은 스마트폰 보급률에 따라 뉴스 소비가 대부분 모바일로 이루어지면서 파편화된 뉴스 소비가 더 보편화되었다. 통상 모바일 기기 화면에서는 한 페이지에 20개 이상의 기사를 제공하는 것이 어렵다 보니 언론사는 뉴스 이용자의 눈길을 끌기 위해 자극적으로 편집하는 경향이 늘어났다.
- 포털 서비스를 중심으로 뉴스가 서비스되다 보니 언론 매체 간의 경쟁이 치열해졌고 이용자의 주목을 끄는 것에 급급한 나머지 연성 뉴스, 에피소드식 뉴스, 인물 중심 뉴스 등이 많아졌다. 이에 따라 특정 사건의 원인을 분석하거나 사안의 본질을 보도하는 심층적인 뉴스가 상대적으로 많이 줄었다.

3) 정보과부하와 어뷰징 기사

① 정보과부하

- 정보과부하는 이용할 수 있는 정보의 양이 인간의 뇌가 처리할 수 있는 정보 처리 능력을 초과하여 도움이 아닌 방해가 되는 상태를 의미한다.
- 누구나 쉽게 뉴스를 만들고 여러 채널을 이용해서 많은 사람에게 뉴스를 전달할 수 있는 미디어 환경은 뉴스의 양을 증가시켰다.
- 소비자 입장에서 뉴스의 양적 팽창은 뉴스를 선택하는 폭을 넓게 만들어주기도 했지만 동시에 좋은 뉴스를 선택하는 데 더 많은 노력을 필요로 하게 된다.
- 지나치게 너무 많은 양의 뉴스와 요구되는 노력의 증가는 결국 정보과부하로 이어져 소비자의 뉴스 선택에서의 피로감을 증대시킨다.
- 이는 뉴스를 단순히 훑어보는 식으로 소비하는 행동을 취하게 하거나 아예 뉴스를 회피하는 부작용을 만들어 내기도 한다.

② 어뷰징 기사

- 누구나 뉴스를 만들어서 제공하고 소비자는 뉴스를 선택적으로 이용하는 경향이 강화되면서 뉴스를 선택받기 위한 경쟁은 심화되었다.
- 경쟁에서 살아남아 이용자들에게 선택받기 위해서 즉, 인터넷 언론사가 클릭 수를 늘려 수익을 확대하기 위해서 뉴스 내용의 질에 대한 노력을 소홀히 하게 된다.
- 이들이 행하는 가장 쉽게 뉴스를 선택받기 위해 하는 전략 중 하나가 자사의 기사를 많은 사람에게 노출하기 위해서 뉴스를 제목만 바꿔서 지속적으로 업데이트하는 것이다.
- 동일하거나 유사한 내용을 제목만 바꿔서 인터넷에 반복적으로 업로드를 하는 것을 '뉴스 어뷰징(news abusing)'이라고 한다. 어뷰징은 사전적으로 '남용하다'의 의미를 갖고 있는데, 그 뜻 그대로 뉴스를 시장에 남용하게 하는 행위를 뜻한다.
- 어뷰징 뉴스는 뉴스 생산자가 더 많은 뉴스 이용자를 확보하기 위한 수단으로 채택한 방법이지만 동시에 정보과부하 상태로 만들어 이용자의 피로감을 가중시킨다.
- 이에 더하여 어뷰징 뉴스에는 별도의 취재나 데스킹 과정이 없고, 이용자의 클릭을 유발하여 트래픽을 높이고 광고 수익을 얻는 것이 목적이기 때문에 뉴스 내용에 사실이 아닌 부분이 포함되더라도 미처 확인을 하지 못하고 그대로 복제 및 배포될 수 있다.
- 어뷰징 뉴스는 단기적으로는 클릭 수를 높이는데 도움이 될지 모르지만 장기적으로는 뉴스 이용자들이 해당 언론 매체에 대한 신뢰를 잃게 된다.
- 어뷰징 뉴스의 부작용 등에 많은 비판이 있음에도 불구하고 특정 이슈가 발생하여 이용자들의 관련 뉴스에 대한 관심이 증가하면 어김없이 클릭률을 높이기 위한 어뷰징 뉴스가 폭증하는 현상이 이어지고 있다.

4) 알고리즘(algorism)기반의 큐레이션(curation) 서비스

- 큐레이션의 어원은 돌보다, 보살피다(take care)라는 뜻의 라틴어 큐레어(curare)이다.
- 디지털 기술 기반의 미디어 환경에서 큐레이션이란 인터넷에 널린 정보들을 주제별로, 혹은 연계성, 연관성을 지닌 것끼리 모아서 정돈하고 정리해서 알기 쉽게 보여 주는 방법을 말한다.
- 미술관이나 박물관의 큐레이터들이 자신들이 보유한 모든 그림을 보여 주지 않고 주제에 맞게 선별해서 관람객에게 공개하듯 콘텐츠도 큐레이터들이 정보를 선별해서 보여 준다는 개념이다.
- 포털을 접속했을 때 뉴스 소비자에게 제공되는 뉴스도 큐레이션에 의하며, 여기에는 클러스터링 알고리즘(clustering algorism)이 적용된다.
- 클러스터링 알고리즘에 기반한 뉴스 큐레이션은 유사한 뉴스를 주제별 클러스터로 묶은 뒤에 각 클러스터의 전체 기사 수, 시간대에 따른 기사 비율로 점수를 측정하는 과정을 거친다. 기본적으로 클러스터에 속한 기사의 총 개수가 많고, 최근 작성된 기사가 많을수록 높은 점수를 받게 된다.
- 이렇게 해서 개별 기사의 값을 측정하는 한편 이용자를 기존의 뉴스 선택과 소비 데이터를 바탕으로

클러스터로 묶어서 개별 이용자가 속한 클러스터의 선호가 높은 뉴스를 제공한다.

- 이러한 알고리즘 기반 큐레이션의 속성에 의해서 뉴스 생산자는 이용자의 클릭을 유도하기 쉬운 어뷰징 기사, 의견 기사, 허위 조작 정보 등을 계속 양산해 내게 되고 뉴스 소비자는 개인이 선호하는 뉴스만을 지속적으로 소비하게 되는 것이다.

뉴스 알고리즘 기반 큐레이션 서비스에 대해 더 알아보기

포털 사이트의 뉴스 서비스는 각 언론사가 생산한 기사를 단지 전달해 주는 차원에서만 보기는 어렵다. 포털 사이트가 '웹 기반 플랫폼'(web-centric platform)으로 변화하고 있으며, 이러한 변화가 뉴스 서비스에도 적용되고 있다. '웹 기반 플랫폼'은 포털 사이트를 "지나쳐가는 관문이라는 직선적인 관점에서 벗어나 플랫폼이라는 상호연관적인 구조로 포털산업이 진화하고 있다는 것"(신동희, 2014:173)을 말해 주는 개념이다. 포털 사이트의 뉴스 서비스는 뉴스 플랫폼 역할을 하고 있다.

포털 사이트는 각 언론사의 뉴스를 모아서 제시하는 데 그치는 것이 아니라, 플랫폼 사업자로서 자사 사이트에 독자들이 머물 수 있는 알고리즘을 개발한다. 알고리즘은 하드웨어가 특정한 연산을 수행해 문제를 해결할 수 있게 해 주는 방법이다(오세욱, 2016:58-59). 독자가 자사의 뉴스 서비스를 이용하도록 보다 편리하게 독자가 원하는 기사를 확인할 수 있게 알고리즘을 구성한다. 알고리즘은 규칙의 집합이지만, 겉으로 드러나 있지 않다. 데이터를 처리하는 프로그램을 사람이 구성하지만, 프로그램을 통해 작동하는 알고리즘은 컴퓨터 안에 들어있기 때문이다.

알고리즘을 통해 이용자는 더욱 쉽게 서비스를 이용하도록 유도(affordance)되는데, 기술이 만들어내는 유도성은 중립적이지 않다. 기술은 사회적으로 형성되고 사회를 형성해간다(Buckingham, 2008:12; Williams, 1974). 기술의 유도성도 사람과 지속해서 협상한다. 유연한 컴퓨터 시스템(architecture)은 인간과 기술 간의 변증법적인 과정 안에서 유도성들을 허용한다(Papacharissi, 2010:52). 즉, 기술은 인간의 행위를 고려해 유도성을 설계하고, 인간은 기술의 작동 범주 안에서 이용 행위를 하게 된다.

포털 사이트에서는 뉴스 편집의 공정성 이슈가 지속해서 불거지자, 2010년대 중반부터 인공지능 편집을 시작했다. 카카오는 2015년부터 포털 사이트 다음과 카카오톡 내 뉴스를 '루빅스'를 통해 편집하고 있다(이승주·이후민·손우성·정유정, 2020). 네이버는 2017년 상반기부터 '에어스'(AiRS)를 시작해 하반기에 이를 확대하며 2019년 뉴스에 전면 도입했다. 에어스는 'AI Recommender System'의 줄임말로, 네이버는 '공기(AIR) 같은 인공지능 추천시스템'이라고 설명했다. 2017년 2월 에어스 서비스를 도입하며, 네이버는 첫째, CF(Collaborative Filtering, 협력 필터) 기술, 둘째, 인공신경망기술인 RNN(Recurrent Neural Network)을 적용한다고 밝혔다. CF는 사용자별 콘텐츠 소비 패턴을 분석해, 유사한 이용자가 많이 본 콘텐츠를 추천해 주는 방식이다. RNN은 이용자가 콘텐츠를 본 순서까지 고려해 스스로 학습하는 인공지능 딥러닝 방식으로, 더욱 정교하게 최신 콘텐츠를 보여 주는 방식이다.

2017년 7월 5일 네이버 미디어데이 발표에 따르면 에어스는 개인의 관심사와 소비 패턴을 분석에 이에 맞춰 인공지능이 추천하는 기사를 제공하는 시스템이다. 에어스를 뉴스 편집에 전면 적용하며, 네이버는 CF와 RNN을 복합적으로 적용한다고 밝혔다. 첫째, 개인 관심사를 추정한다. 네이버의 뉴스 기사 소비 방식을 기반으로 이용자가 시간에 따라 관심사가 어떻게 바뀌는지 추정한다. 둘째, 기사 소비 패턴을 분석한다. 체류하는 시간이라든가, 클릭 수 등을 분석해 이용자에게 추천해 줄 만한 세대나 성별, 주제 등을 판별한다. 셋째, 딥러닝 기술을 이용해 추천 대상 문서와 이용자를 분석해 추천해 준다. 넷째, 스스로 학습할 수 있는 추천 에이전트를 구축하는 것이최종 목표다. 당시 특정 기사가 네이버 뉴스 메인에 오르는 과정에 클러스터링 알고리즘 70%, 사람인 편집자의 판단이 30%를 차지한다고 발표했다. 당시 네이버 측은 특정 뉴스가 메인에 배치된 기준에 대한 문의가 많아서, 사람의 판단이 아닌 알고리즘 추천을 강화한다고 밝혔다(이진우, 2017).

클러스터링 알고리즘은 뉴스와 뉴스 간 유사도 측정, 유사도가 높은 뉴스들을 묶어 내는 선별 알고리즘이다. 대표적인 뉴스 클러스터링 알고리즘은 첫째, 기사들 내에서 k개의 클러스터를 찾아가는 'k-평균(k-means) 클러스터링' 알고리즘, 둘째, 각 기사를 하나의 클러스터로 여기고 기사들의 유사도를 계산해 클러스터 쌍을 결합해가는 '군집화 클러스터링(agglomerative clustering)' 알고리즘이 대표적이다(오세욱, 2016).

네이버는 2017년 알고리즘 강화 발표 당시 네이버는 뉴스 간 유사도 30% 이상으로 설정해, 매분 단위 1회 300개 업데이트를 한다고 공개했다. 알고리즘에 따라 클러스터링 된 기사를 1차 편집자, 선임 편집자, 편집 리더를 거쳐 메인에 반영이 되었다. 알고리즘이 측정하는 메인 반영의 기준은 첫째, 제목의 적합성, 둘째, 내용의 충실성과 출처의 정확성, 셋째, 최신성이었다. 세 단계를 거쳐 사람, 즉 내부 편집자가 선별하는 기사의 기준은 첫째, 재해재난, 둘째, 단독, 셋째, 기획 기사를 꼽았다. 이 세 가지 기준에 해당하는 기사는 인공지능 클러스터링에서 빠지더라도 사람의 손을 거쳐 메인에 배치될 수 있었다. 이 부분은 클러스터링에서 빠질 수 있는 부분을 편집자가 메인에 배치하는 기준이라고 볼 수 있는데, 바로 네이버가 중요하게 생각한 뉴스 가치라고 볼 수 있다.

네이버는 2019년 4월 3일 인공지능 기술을 적용한 자동 추천 서비스 '에어스(AiRS)'를 전면 도입했다. 6개월간 운영 후 2019년 11월, 네이버는 언론사와의 간담회 '미디어데이'에서 인공지능 편집 이후 뉴스를 만나는 첫 화면인 메인에 노출되는 기사 수가 기존 대비 60배 상승했다고 발표했다. 과거 200개에 메인 뉴스가 12,000개로 늘어났다고 밝혔다. 개인별 뉴스 소비 방식에 맞춰 뉴스 메인 화면이 구성되면서, 뉴스 편집 알고리즘에 따라 각 개인이 메인에서 확인할 수 있는 기사가 다양해지며 메인 기사의 총량이 늘어난 효과를 보였다.

이재원(2020),「포털 사이트의 인공지능 뉴스 큐레이션 도입과 뉴스 생산 관행 변화에 관한 연구: 네이버 연예뉴스를 중심으로」,『방송통신연구』113호, 93-121.

나. 디지털 뉴스 소비 문화에서 나타난 긍정적인 변화

1) 공적 사안에 대한 관심

- 미디어를 통해 스트레스를 해소하고 기분을 전환하기 위해 엔터테인먼트 콘텐츠만을 이용하면 사회적 쟁점과 관련된 정보에 노출되지 않는 문제가 발생할 수 있다.
- 하지만 지금의 미디어 환경에서는 뉴스를 생산하는 자와 이를 유통하는 플랫폼 서비스가 양적으로 증가하여 이용자들이 일상생활을 살아가는 과정에서 자연스럽게 뉴스에 노출된다.
- 또 이용자는 관심을 가져야 할 사안이나 관심이 가는 이슈에 대한 정보를 찾기 위해서 각자가 원하는 시간과 장소에서 가용한 미디어를 통해 뉴스를 소비할 수 있게 되었다.
- 따라서 이용자 개인이 공적 사안에 대한 관심을 갖거나 또는 이들의 관심을 유도하는 것이 쉬워졌다.

2) 공개적인 의견 표명

- 사회 구성원으로서 개인은 자신의 의견을 공개적으로 표현할 수 있어야 한다.
- 한 사람의 공개적인 의견 표명은 다른 사람을 설득하거나 다른 사람에게 추가적인 정보를 제공할 수 있다.
- 구성원 간의 공개적인 의견 표명 과정에서 다양한 구성원이 모이게 되고 서로 연결되어 있는 것을 확인할 수 있다. 또 중요한 사안에 대한 다양한 의견을 수렴하여 상충하는 이해관계를 조율할 수도 있다.
- 이와 같이 개인이 자신의 의견을 공개적으로 밝히기 위해서는 뉴스를 통해서 공적 사안이 무엇인지를 파악하고 이에 대한 정보를 수집하여 자신의 의견을 분명하게 할 필요가 있다.
- 지금의 뉴스 소비 환경에서는 필요한 뉴스를 검색하여 정보를 수집하는 것이 보다 쉬워졌고 이를 바탕으로 자신의 의견을 공개적으로 표현하는 것도 어렵지 않다.

3) 공론화 과정에 참여

- 사회적으로 중요한 공적 사안은 공론화되지 않으면 이내 사라진다.
- 따라서 한 사람의 의견 표명이 다른 사람의 의견 개진을 촉발하고 이렇게 이어지는 과정에서 구성원들은 서로 연결되어 있다는 것을 깨닫게 되며, 연결된 사람들 사이에서 공적 사안에 대한 의견을 자유롭게 교환하면서 나타나는 것이 공론화 과정이다.
- 물론 공론화 과정을 통해 사회문제를 해결하는 데 도움을 줄 수도 있으나 때로는 사회적 갈등이 더 심화될 수도 있다.
- 따라서 뉴스를 통해 공적 사안이 사회적 의제되고, 이용자가 이를 확인하여 객관적이고 정확한 정보를 수집하며, 자신의 의견 표명을 통해 공론화 과정에 참여하는 것은 신중하게 접근해야 한다.
- 민주시민사회의 구성원으로서 공론장에 참여하여 사회 문제에 대해서 충분히 인식하고 공감하는 것은 중요한 의무이다.
  - 공론장(Public Sphere)은 사적 영역과 대비되는 개념으로, 사회 개별 구성원의 개인적 관심사보다는

불특정 다수의 공통적 이해가 토의되는 장소를 의미한다(Habermas, 1962). 이 장소는 토론을 통한 여론 취합 및 전달 기능을 담당하는 영역으로도 정리되는데, 이는 현대 사회에서 매스 미디어가 갖는 기능과 유사하다고 본다. 이러한 맥락에서 통상 뉴스를 전달하는 언론이 공론장 역할을 수행한다고 논의한다.

- 달라진 뉴스 소비 문화 속에서 개인의 공론장 참여는 점점 확대되고 있다.

뉴스와 공론장에 대해 더 알아보기

지역공동체, 공공영역으로서의 지역 언론 활성화라는 측면에서 시민저널리즘은 주목받을 수 있다. 시민저널리즘은 다음과 같은 측면에서 지역사회 공동체와 지역 언론의 결합을 촉진한다(황용석, 2001). 첫째, 시민저널리즘은 지역 언론이 지역사회문제의 해결자, 중재자로서 기능하도록 독려한다. 시민저널리즘은 지역공동체의 다양한 이슈의 개발과 해결에 언론이 적극적으로 개입할 것을 강조한다. 즉, 시민의 참여를 통한 지역적 이슈 개발과 문제 해결은 지역사회를 토대로 하는 지역 언론이 가장 잘 수행할 수 있다는 것이다. 둘째, 시민저널리즘은 언론의 취재와 기사 구성에 시민의 참여를 강조한다. 이를 위해 지역공동체에 기반한 시민공청회, 시민패널, 포커스그룹, 시민포럼 등과 같이 시민들의 참여를 바탕으로 하는 시민모임을 적극적으로 활용한다. 지역적 이슈 개발과 문제 해결에 시민의 언론 참여 기회를 보다 많이 제공함으로써 시민적 대화와 숙의의 발전을 도모한다는 것이다. 셋째, 시민저널리즘은 다양한 지역 매체 및 지역 기관과의 공조를 수행한다는 특징을 보여 주기도 한다. 지역적 이슈를 발굴하고, 시민의 참여 구조를 개발하기 위한 과정에서 보다 과학적이고 체계적인 방법이 동원된다. 이를 위해 지역 언론들 간의 연대 혹은 지역 내의 전문적인 기관들과의 협력이 요구된다.

요컨대, 시민저널리즘은 지역사회의 이슈를 지역 주민의 입장에서 개발하고 해결할 수 있도록 하는 언론의 새로운 기법과 방법을 강조하고 있다. 지역사회(community), 지역주민(citizen), 언론과의 삼각대화를 증진시킴으로써 지역 사회의 공공영역(public sphere) 활성화를 도모한다는 것이다. 이는 결국 공공영역으로서 기능하는 지역 언론의 긍정적 역할로 이어지며, 지역 언론의 활성화로 연결될 수 있다.

국내 지역 신문의 시민저널리즘 적용의 두드러진 특징은 지역 사회 구성원에 기반한 시민 기자 제도를 운영하고 있다는 것이다. 또한 시민 기자 제도를 운영하기 시작한 시기는 일부 선도적으로 실시한 매체가 있기는 하지만, 대부분 지역신문발전위원회의 지원이 이루어진 2007-2009년 사이이다. 특징적인 사례로는 영남일보의 동네기자단, 전북일보의객원기자단네트워크, 경남도민일보의 블로거 지역공동체 유형을 들 수 있다(지역신문발전위원회, 2008). 영남일보의 시민저널리즘 유형은 동네 기자와 시민 기자 제도를 병행 운영하면서 이들이 공동으로 지역 밀착형 기사를 생산하는 형태이다. 동네 기자단은 편집국 기자들이 동네 기자로 참여한다. 동네 기자인 편집국 소속기자들은 본연의 임무를 수행함과 동시에 대구지역 내의 각 동네를 나누어 출입하면서 지역 밀착형 뉴스를 찾아내는 역할을 하고 있다.

김은규(2010),「지역신문 기자들의 시민저널리즘에 대한 인식과 평가에 대한 연구: 전북지역 일간 신문기자들을 중심으로」, 『언론과학연구』 10권 4호, 122-156.

다. 디지털 뉴스 소비 문화에서 나타난 문제점

1) 뉴스 이용의 개인화

- 뉴스는 언론사라는 사적 기구를 통해 생산되기는 하지만 그 자체로 공공재 성격을 띠고 있으며, 공공 사안에 대한 정보를 제공하는 가장 일반화된 통로이다. 이에 공적 정보를 제대로 전달하여 공론장을 형성하는 것은 민주주의 사회에서 언론이 해야 할 가장 중요한 기능이라고 할 수 있으며, 민주주의를 유지하고 발전시키는 데 기본적 구성 요소로 볼 수 있다.
- 공론장에서 이용자들은 자신이 소비한 뉴스에 대한 사실 확인을 거쳐 오류를 잡아내기도 하고 나와 다른 관점을 가진 사람들의 의견에도 노출된다.
- 하지만 스마트폰의 이용과 뉴스 서비스의 알고리즘과 큐레이션 등으로 인하여 뉴스 이용이 점차 개인맞춤형 서비스로 이루어지게 되면서, 자신의 의견을 수정 및 보완하는 과정을 자연스럽게 거치는 것이 어려워지고 있다.
- 특히 최근 각광을 받고 있는 구독형의 뉴스 소비는 이용자가 자신이 관심 있어 하는 부문의 상세한 정보를 보다 신속하고 다양하게 이용할 수 있다는 점에서 이용자들의 편의를 돕는 장점이 있다.
- 그러나 동시에 이용자들의 관심 이외 분야에서 일어나고 있는 공동체의 중요한 사안에 대한 뉴스 · 정보는 배제되기도 한다.
- 개인맞춤형 뉴스 이용과 큐레이션 서비스가 갖고 있는 문제점과 대안에 대하여 이용자 스스로 생각해 보는 기회가 있어야 한다.

2) 선택적 노출(Selective Exposure)

- 지금의 미디어 환경에서는 자신이 원하는 뉴스만을 선별해서 이용하는 것이 용이하다.
- 개인에게 최적화된 맞춤형 서비스를 더 쉽게 누릴 수 있게 되었다.
- 인지부조화 이론에 따르면 사람들은 이견에 따른 심리적 불편함을 줄이기 위해 자신의 입장을 지지해 줄 수 있는 정보만을 선택하거나 그렇지 않은 정보는 회피하게 되는데, 이러한 현상을 정보에 대한 선택적 노출이라고 부른다(Stroud, 2011).
  - 인지부조화이론은 페스팅거(Festinger, 1957)가 처음 제시한 것으로, 인간의 심리 내부에 존재하는 인지요소들 간의 부조화 상태와 그에 따른 태도 변화를 설명한 이론이다.
  - 인지부조화는 어떤 대상에 대한 인지적 요소들(지식, 의견, 신념 등) 간의 내적 일관성을 유지하려는 인간의 욕구에서 기인한다(Beasley & Joslyn, 2001).
  - 여기서 '부조화'는 대상에 대한 인지적 요소들이 일관되지 않을 때 이것이 초래하는 불쾌하고 불편한 심리적 상태를 지칭하는 것이다(Harmon-Jones, 2002).
- 지금의 뉴스 환경은 개인에게 최적화된 뉴스 서비스를 제공할 수 있다는 점에서 이용자들의 선택적 뉴스 노출이 더 강하게 나타날 가능성이 있다.

- 선택적 뉴스 이용은 사회구성원이 공동체 일원으로서 꼭 알아야 하는 중요한 공적 정보에 노출될 기회를 봉쇄하기도 한다.
- 이는 시민이 공동의 관심사를 형성해 공공 이슈에 관여하는 활동 자체를 위축시킬 수 있다.

3) 필터 버블과 에코 챔버

① 필터 버블(Filter Bubble)

- 미디어가 제공하는 보편화된 개인 맞춤형 서비스는 이용자가 선호하는 내용 위주로 걸러진 정보를 제공한다.
- 엘리 패리저(Eli Pariser)는 플랫폼 기업들이 제공하는 정보와 개인 맞춤형 서비스에 과도하게 의존한 결과로 나타나는 정보 편식으로 인해 이용자들이 점차 비눗방울처럼 한정된 정보 속에 가두어져 그 바깥의 현안에는 관심을 두지 않게 되는 현상에 주목하였다. 그리고 이를 필터 버블이라고 하였다.
- 필터 버블 현상은 소셜 미디어에서 특히 쉽게 볼 수 있다. 소셜 미디어에서는 주로 가치관이 비슷한 사람끼리 친구를 맺고 정보를 공유한다는 연구 결과가 있다. 어떤 집단에 속해 있느냐에 따라 똑같은 현상을 두고도 다른 정보를 얻고, 이에 따라 의견 형성도 다르게 하게 된다.
- 아무리 오랜 시간 뉴스를 보아도 객관적 사실을 접하기보다 자신이 원하는 정보나 입맛에 맞는 정보 위주로 이용하는 현상이 일어난다.
- 필터 버블 현상은 가치관뿐 아니라 검색 결과나 많이 본 기사 등 이용자의 선택과 상호작용을 반영한 콘텐츠에서도 흔히 나타난다.
- 이용자들은 자신이 정보를 스스로 선택했다고 생각하지만 대부분의 경우 맞춤형 필터가 걸러 낸 결과만을 제공받았을 확률이 높다.
- 이 결과 이용자는 점점 더 필터 버블 속에 갇히게 된다.
- 필터 버블 현상은 이용자가 객관적 사실 인식에서 멀어지게 만들어 중요한 뉴스와 정보를 접하지 못하게 할 수 있으며, 편향된 인식을 형성할 위험이 높다.

② 에코 챔버(Echo Chamber)

- 에코 챔버는 울림통 효과라고도 한다. 메아리가 방 안에서 실제보다 훨씬 크게 울리는 상황을 의미한다.
- 주로 소셜 미디어를 이용하여 뉴스를 소비할 때 집단 내에서 유사한 정보와 의견에 과다 노출되어 실제보다 이를 과대평가하는 현상을 뜻할 때 사용하는 개념이다.
- 소셜 미디어의 알고리즘은 이용자의 몰입적 이용을 늘리기 위해 인기 있는 콘텐츠를 추천하고 노출한다.
- 유용한 정보나 의견 대신 이용자가 좋아하거나 공감할 만한 피드백을 주로 만나게 된다면 객관적 현실 인식이 어려워질 수 있다.
- 이러한 미디어 환경에서 사회적으로 중요한 쟁점과 관련된 뉴스를 소비하게 되는 경우 사회에 자신들의 말만 옳다는 등의 극단적인 의견을 지닌 사람들이 늘어나 갈등을 조정하는 것이 더욱 어려워질 수 있다.
- 다양한 관점을 갖고 있는 뉴스를 소비하고 다양한 사람들의 의견을 접하면서 공론장에서 협의의 과정을

거치는 것이 민주주의 사회에서는 바람직하다.

필터 버블과 에코 챔버에 대해 더 알아보기

뉴스 큐레이션을 인공지능이 맡게 된 뒤 언론사의 뉴스 생산 현장은 어떻게 바뀌었을까. 2019년 국내 최대 포털 사이트 네이버는 뉴스 서비스의 인공지능 편집을 선언했다. 2019년 4월부터 사람이 직접 뉴스 편집에 개입하던 시스템을 폐지하고, 인공지능 콘텐츠 추천 알고리즘에 따라 뉴스를 배열하기 시작했다. 2017년부터 도입된 에어스(AiRS, AI Recommender System) 추천 뉴스를 전면 도입한 것이다.

포털 사이트에서는 인공지능 큐레이션은 사람의 선입견을 배제한다는 장점이 있다고 강조한다. 반면 이용자의 취향에 맞춰 제공되는 정보는 '필터 버블'(Pariser, 2011)로 인한 부작용에 대한 우려의 목소리도 나온다. 원하는 정보만을 섭렵하며 에코 챔버(Jamieson & Cappella, 2008)에 갇힐 경우, 폭넓은 정보가 이용자에게 전달되지 못할 수 있기 때문이다. 이는 저널리즘의 가치 구현이라는 측면에서 볼 때 매우 우려되는 현상이다.

실제로 맞춤형 뉴스 제공에 대해 한국언론진흥재단 미디어연구센터가 조사한 결과, 이용자들은 다양한 정보를 얻지 못한다고 입을 모았다. 이용자의 85.2%는 '내가 필요한 정보를 담은 뉴스만 볼 수 있어서 좋다', 73%는 '내가 선호하는 뉴스만 보여 중요한 뉴스를 놓칠까 걱정된다'고 답했다(오세욱, 2019). 이용자들이 긍정적이든 부정적이든 필터 버블 현상을 이미 인정하고 있음이 드러났다고 볼 수 있다.

그렇다면 뉴스 생산자들은 독자들에게 더욱 다양한 정보, 깊이 있는 뉴스를 전달하고 있을까. 뉴스 생산자들도 저널리즘의 가치를 구현하기보다는, 인공지능에 대처하기 위한다는 명목으로 자극적인 제목을 달고 이용자들의 클릭을 유도해 인공지능을 눈속임하고자 하는 현상까지 나타나고 있다(특별취재팀, 2019). 또한, 인공지능 큐레이션의 도입으로 포털 사이트의 '감성 뉴스'가 사라질까 우려도 제기되었다(강성원, 2019).

이재원(2020),「포털 사이트의 인공지능 뉴스 큐레이션 도입과 뉴스 생산 관행 변화에 관한 연구: 네이버 연예뉴스를 중심으로」,
『방송통신연구』 113호, 93-121.

4) 편향 강화

- "보고 싶은 것만 본다."는 표현과 같이 사람들은 가지고 있는 생각이나 신념을 확인하려는 경향성을 갖고 있다. 정보의 처리 과정에서 일어나는 흔한 인지 편향 가운데 하나이다.
- 대부분의 사람은 자신의 선입견에 확신을 더해 주는 정보만을 선택적으로 탐색하려는 경향을 보이며 자신이 믿는 것과 반대되는 정보들에 대해서는 굳이 찾으려고 노력하지 않고 받아들이려고 하지 않는 특징이 있다.
- 이용자 각자가 지닌 성향은 뉴스의 선택과 이해 과정에도 반영되어 편향을 낳고, 선택적 노출과 알고리즘, 큐레이션 등에 의해서 필터 버블과 에코 챔버 효과가 발생하면 편향은 강화된다.
- 편향 강화는 이미 가지고 있는 믿음이나 태도가 더 굳어져 강화되는 것을 말한다. 특정 정치적 입장을 가지고 있다면, 그 입장과 일치하는 뉴스와 정보만을 갈수록 더 쉽게 받아들이게 된다. 그리고 이로 인해 다양한

의견이나 새로운 정보를 무시하거나 거부할 수 있다.

- 나아가 이는 폭넓은 소통을 방해해 의견의 극화로 이어진다.
- 극단의 생각이나 행동을 하는 사람들이 처음부터 그랬던 것이 아니라 우리가 일상에서 만날 수 있는 이웃들이 디지털 세상에서 왜곡된 정보를 만나고 그들만의 세계관을 형성해서 다른 생각이나 입장을 가진 상대를 공격하고 자신들의 생각을 강요하는 방식으로 서서히 변하게 된 결과이다.
- 유사한 이념과 생각을 가진 사람들끼리 진위 여부와 상관없이 신념에 부합하는 특정 정보를 공유하고 믿으면서 자신들의 생각을 공고히 한다. 나아가 특정 정치 세력들이 이를 사회적 참여와 연대를 통한 자신들의 지지 세력으로 악용하는 안타까운 상황이 우리 사회에서 자주 목격된다.

디지털 뉴스 소비 문화의 문제점에 대해 더 알아보기

Z세대는 뉴스 이용과 관련한 다양한 변화를 최전선에서 주도해 가고 있다는 평가를 받는다. 하지만 이런 상황을 자연스러운 변화로만 보기에는 우려스러운 면이 많다. Z세대는 전적으로 소셜 미디어를 포함한 온라인에서 뉴스를 이용하다 보니 가짜뉴스나 유해 콘텐츠에 노출될 가능성이 크다. 아직 뉴스에 숨겨진 정치적 의도나 교묘하게 작용하는 광고와 상업적 정보를 구별할 수 있는 인지 역량이 부족한 상태이기도 하다. 열린 사고와 다양한 경험을 하면서 성장해야 할 청소년기에 편향된 인식이나 태도를 학습하면서 자칫 음모론을 내면화하는 부작용을 겪을 수도 있기 때문이다(Vissenberg, 2020).

2016년 스탠퍼드 연구팀은 소셜 미디어에 친숙한 10대가 온라인 정보의 신뢰도를 판단하는 데 매우 취약하다고 발표했다. 이 조사에서 10대는 온라인 뉴스기사와 광고를 거의 구분하지 못했다. 기사가 길고 사진이 있으면 뉴스 신뢰도를 높게 평가했다. 연구진은 공공문제와 시민문제 등에 대한 허위정보가 더욱 확산하고 번성할 수밖에 없는 환경에서 이러한 결과는 민주주의를 위협할 것이라고 강조했다(Wineburg et al., 2016).

월스트리트저널은 2021년 100개의 가짜 틱톡 계정 실험을 통해 콘텐츠 자동 추천 알고리즘의 폐해를 보여주었다. 각 계정은 성별과 관심사를 표기하지 않은 상태에서 특정 영상에 주목하도록 설계했다. 결과는 놀라웠다. 우울한 감정을 가진 것으로 설계된 계정은 계속해서 우울증 관련 슬픈 영상을 추천받았고, 정치에 관심이 있는 가짜 계정은 허위 정보 기반의 영상을 넘어 투표 음모론을 주장하는 영상까지 추천받았다(금준경, 2021).

유튜브에는 1분에 약 500시간 분량의 영상이 업로드된다. 하루에 올라온 모든 영상을 빼놓지 않고 본다면 약 82년이 걸린다. 안타깝게도 유튜브에는 성, 연령, 장애인 등에 대한 차별과 혐오 콘텐츠가 급증하고 있지만 이를 막을 효과적인 방법이 없다. 구독자 수나 슈퍼챗과 별풍선 같은 실시간 후원은 이런 콘텐츠가 범람하도록 하는 수단이 되고 있다. 자극적이며 이용자의 입맛에 충실한 콘텐츠일수록 관심이 더욱 크다. 온라인에서 불거지는 이슈로 짜깁기하는 사이버 렉커는 물론, 생명까지 위태롭게 하는 콘텐츠, 폭행과 사기, 조직폭력과 불법도박 등 범죄 콘텐츠, 지나치게 선정적인 콘텐츠가 계속 유통되고 있다. 특정 집단 혹은 개인을 향한 괴롭힘과 선동도 자주 등장하는 소재다. 이태원 참사 현장에서 희생자와 피해자 가족을 조롱하는 콘텐츠까지 유튜브 공간에는

유해 콘텐츠가 넘쳐난다. 한국은 다른 나라에 비해 유튜브로 뉴스를 이용하는 비율이 상당히 높은 특징을 보인다(최진호·박영흠, 2022). 유튜브 세대라 불리는 Z세대가 이렇게 만연한 가짜뉴스와 각종 해로운 콘텐츠를 뉴스로 인식하고 받아들일 가능성이 작지 않다.

이러한 상황이 더 우려되는 이유는 이들의 정보처리 방식에 있다. 내용보다는 사진이나 제목 등 눈에 띄는 단서를 통해 온라인에서 접하는 무수한 정보나 소셜 피드를 빠르게 판단한다(Vissenberg, 2020). 그리고 개인적으로 중요하지 않은 이슈나 기사에 대해서는 사실 확인에 시간을 쓰려고 하지 않는다. 나와 관계없는 정보는 거짓이냐 사실이냐가 그렇게 중요하지 않다는 뜻이다.

앞으로 생각 자체를 필요 없게 만드는 알고리즘에 기반한 개인화 기술이 더욱 발전할 것이다. 그렇게 되면 끊임없는 뉴스와 정보의 연속에서 관심(attention)은 파편화되고 정보는 무비판적으로 수용되는 부작용이 커질 것이다. 와이어드(Wired)의 편집장이었던 크리스 앤더슨(Chris Anderson)은 알고리즘 기반의 디지털 기술이 얼마나 위험한지를 제일 선두에서 보았다고 말한다. 인스타그램 창립자 중 한 사람인 그레그 호크머스(Greg Hochmuth)는 스마트미디어의 반대편에는 이용자의 통제력을 허물기 위한 수많은 전문가가 있다고 경고한다.

심재웅(2023),「Z세대의 뉴스 이용과 미디어 리터러시」,『언론중재』 2023 봄호, 72-79.

학습 TIP

"이 부분은 꼭 기억해 주세요!"

- 디지털 뉴스를 소비하는 환경의 특징은 디지털 미디어, 플랫폼 사업자, 뉴스 생산자가 그리고 이용자가 상호작용하면서 나타나는 현상입니다.
- 인터넷과 디지털 기술 기반의 미디어 환경에서 나타난 뉴스 소비와 관련된 인포데믹, 정보과부하, 공론장, 선택적 노출, 필터 버블, 에코 챔버, 편향 강화 등의 개념을 구체적인 예를 들어 설명할 수 있어야 합니다.
- 디지털 뉴스 소비 문화에서 나타나는 긍정적 변화와 문제점을 모두 잘 파악해야 합니다.

※ 참고문헌

[1] 김경희 외(2018),『디지털 미디어 리터러시』, 한울아카데미.

[2] 김양은(2009),『디지털 시대의 미디어 리터러시』, 커뮤니케이션북스.

[3] 김은규(2010),「지역신문 기자들의 시민저널리즘에 대한 인식과 평가에 대한 연구: 전북지역 일간 신문 기자들을 중심으로」,『언론과학연구』 10권 4호, 122-156.

[4] 심재웅(2023),「Z세대의 뉴스 이용과 미디어 리터러시」,『언론중재』 2023 봄호 , 72-79.

[5] 양정애 · 최숙 · 김경보(2015),『뉴스 리터러시 교육 I』, 한국언론진흥재단.

[6] 이건호 · 최윤정 · 안순태 · 차희원 · 임소혜(2015),『커뮤니케이션과 사회』, 이화출판.

[7] 이재원(2020),「포털 사이트의 인공지능 뉴스 큐레이션 도입과 뉴스 생산 관행 변화에 관한 연구: 네이버 연예뉴스를 중심으로」,『방송통신연구』113호, 93-121.

[8] 주철현(2024.2.28.),「공포심이 부른 인포데믹… 유사과학에 빠지지 않으려면」, 한겨레, https://www.hani.co.kr/arti/science/science_general/1127774.html.

[9] Beasley, R. K. & Joslyn, M. R.(2001),「Cognitive dissonance and post-decision attitude change in six presidential elections,『Political Psychology』22, 521-540.

[10] Festinger, L.(1957),『A theory of cognitive dissonance』Stanford, CA: Stanford University Press.

[11] Habermas, J.(1962),『Strukturwandel der Öffentlichkeit: Untersuchungen zueiner Kategorie der bürgerlichen Gesellschaft』, Frankfurt am Main, DE: Suhrkamp.

[12] Harmon-Jones, E. A cognitive dissonance theory perspective on Persuasion. In J. Dillard, & M. Pfau (eds.), The persuasion handbook: Developments in theory and practice, Thousand Oaks, CA: Sage, 99-117.

[13] Stroud, N. J.(2002),『Niche news: The politics of news choice』, Oxford: Oxford University Press.



미디어 교육강사
Media Education Instructor

1 미디어의 이해



1.3. 미디어와 엔터테인먼트 콘텐츠

1.3.1. 엔터테인먼트 콘텐츠와 생태계에 대한 이해

1.3.1.1. 엔터테인먼트 콘텐츠 생태계의 변화

1.3.1.2. 엔터테인먼트 콘텐츠의 종류와 특성

1.3.2. 엔터테인먼트 콘텐츠 이용과 문화

1.3.2.1. 엔터테인먼트 콘텐츠 재현의 특성

1.3.2.2. 엔터테인먼트 콘텐츠의 소비와 문화

1.3.1. 엔터테인먼트 콘텐츠와 생태계에 대한 이해

1.3.1.1. 엔터테인먼트 콘텐츠 생태계의 변화

키 워 드 엔터테인먼트 콘텐츠, 엔터테인먼트 콘텐츠 산업의 생태계, 미디어 환경



1 개요

현대사회에서는 인간의 유희 본능을 충족시키는 엔터테인먼트 콘텐츠가 경제적으로도 높은 부가가치를 창출하면서 사회적 의미가 새롭게 부여되고 있다. 또 국내 엔터테인먼트 콘텐츠의 국경을 초월한 인기와 판매로 인하여 'K-콘텐츠'가 세계적인 주목을 받고 있다. 하지만 엔터테인먼트 콘텐츠에 대한 전세계적인 관심과 이용이 증가하는 데에도 불가하고 아직까지 일부에서는 엔터테인먼트 콘텐츠의 제 가치와 의미를 인정하지 않거나 지나치게 산업적 측면을 부각하여 경제적 이윤 창출만을 평가하기도 한다. 엔터테인먼트 콘텐츠를 주체적으로 이용하고 의미를 파악하기 위해서는 이에 대한 근본적인 이해가 필요하다. 엔터테인먼트 콘텐츠의 개념을 익히고 이 산업이 지닌 특성과 중요성, 발달 과정과 생태계 등을 살펴야 한다.

2 학습목표

- 엔터테인먼트 콘텐츠 산업의 특성을 설명할 수 있다.
- 엔터테인먼트 콘텐츠 산업 관련 이슈를 파악할 수 있다.

3 학습내용

가. 엔터테인먼트 콘텐츠 산업의 특성

1) 엔터테인먼트 산업의 개념

① 엔터테인먼트의 의미

- '엔터테인먼트(entertainment)'는 '즐겁게 하다'라는 사전적 의미를 가진 '엔터테인(entertain)'에서 파생된 개념이다.
- 네덜란드의 문화사학자 요한 하위징아(Johan Huizinga)는 인간을 '호모

루덴스(Homo ludens: 놀이하는 인간)'라고 칭하며, 그 본질을 놀이에서 찾았다.

- 놀이는 사람들의 기분이 즐거운 상태로 전환되도록 자극·촉진하거나 혹은 그러한 상태에 이르는 경험을 제공한다.
- 오늘날 엔터테인먼트는 일반적으로 '즐거운 기분 전환의 상태를 자극, 촉진하거나 만들어 내는 모든 것'을 의미하는 것으로 받아들여지고 있다.
- 이처럼 일상을 벗어나 자유로운 놀이 경험을 제공하는 콘텐츠를 '엔터테인먼트 콘텐츠'라고 한다.

② 엔터테인먼트 산업의 개념

- 엔터테인먼트의 개념과 범위에 대해서는 국가별로 문화적 관점의 차이에 따라 서로 다르게 인식한다.
- 엔터테인먼트 산업의 발전을 주도해 온 미국의 경우 순수한 예술 형태부터 근대 이후 경제적 동기에 의해 상업화된 놀이 또는 유흥까지 포괄하는 넓은 개념으로 사용해 왔다.
- 반면에 우리나라는 오랫동안 단순히 '오락' 또는 '연예'에 가까운 개념으로 생각해 왔다.
- 하지만 최근 몇 년간 다양한 형태의 엔터테인먼트가 나타나고 경제적·문화적 중요성을 인정받으면서 상당한 수준으로까지 인식이 개선되고 있다.
- 특히 디지털 기술의 발달에 따라 엔터테인먼트 콘텐츠와 관련 산업이 다채롭게 변화하고 다양한 이용자들의 유희적 욕구를 충족시키며 경제적 성공이 잇따르고 있다.
- 이에 따라 보다 적극적으로 문화예술의 근원적인 놀이적 속성을 고려하여 이러한 영역까지도 엔터테인먼트 개념의 적절한 확장이 필요하다는 의견이 제시되고 있다.

2) 엔터테인먼트 산업의 발달

- 놀이로서 엔터테인먼트는 인류의 역사와 함께 발전해 왔다.
- 유희적 속성을 참고한다면, 원시시대부터 현대에 이르기까지 문화와 예술의 역사가 바로 엔터테인먼트의 역사라고 할 수 있다.
- 하지만 산업으로서의 엔터테인먼트 역사는 유럽의 근대사회가 형성되면서 나타난 대중문화의 역사와 같은 것으로 본다.
- 중세 이후 특정 계층이나 집단을 대상으로 상업화된 예술 형태가 없었던 것은 아니지만, 일반 대중을 상대로 상업화가 시작된 것은 일정한 수입과 자유 시간을 가진 중산층이 출현한 18세기 중반 이후부터라고 본다.
- 중산층이 된 대중들이 스스로를 위한 문화를 원하면서 이를 충분히 공급할 준비를 갖춘 상품시장이 등장했고, 그러면서 엔터테인먼트의 산업화가 시작되었다.
- 엔터테인먼트 산업은 특히 근대에 들어와 미디어 기술의 발전에 따라 콘텐츠의 복제가 용이해지면서 대량 생산과 대량 소비가 가능해져 변곡점을 맞이했다.
- 넓은 의미에서는 산업으로서 엔터테인먼트의 발달은 출판 분야에서 시작되었다고 본다.
- 1455년 구텐베르크의 활판 인쇄기가 발명된 이후 대량 생산과 보급이 가능해졌고, 출판 산업은 18세기

중반 이후 서적과 신문, 잡지 등의 상업화와 함께 대중문화의 확산에도 큰 역할을 하였다.

- 현대적 의미의 엔터테인먼트 산업은 1800년대 후반 미디어 기술의 획기적 발명과 확산에 따라서 더 급속하게 발전하였다.
- 1870년대 전화와 에디슨의 축음기가 발명되었고, 1890년대는 에디슨과 뤼미에르 형제가 영화촬영기 발명과 관련해서 경쟁하였다.
- 이어 영화, 방송, 게임 등의 엔터테인먼트 산업이 발달하여 지금에 이르렀다.

엔터테인먼트 산업에 대해 더 알아보기

한국 드라마 '오징어 게임'이 'K콘텐츠'의 새 역사를 쓰고 있다. 넷플릭스 사상 최초로 지난 2일(이하 현지시간) 인도를 비롯해 순위가 집계되는 83개국에서 모두 1위를 달성했다. 외신들 반응도 뜨겁다. 프랑스 일간 르몽드는 3일 "섬뜩한 유머와 기발한 미장센(연극과 영화 등에서 연출가가 무대 위의 모든 시각적 요소들을 배열하는 작업)이 빛나는 피로 얼룩진 공포 속으로 빨려 들어간다"고 평가했고, 미국의 ABC는 오징어 게임이 말 그대로 '미쳤다'면서 전 세계적인 열풍을 분석하는 보도를 하기도 했다. 특히, 화제가 되는 것은 오징어 게임에서 나온 딱지치기, 달고나 뽑기 등의 다양한 한국 놀이문화를 따라 하는 영상을 SNS에 업로드하면서 세계적인 사회현상으로 번지고 있다는 것이다.

바야흐로 콘텐츠의 전성시대다. TV를 대신하여 넷플릭스, 유튜브, 틱톡, 팟캐스트 등 다양한 콘텐츠 플랫폼이 등장하고, 매일같이 저마다 동영상, 웹툰 등 엄청난 콘텐츠를 내놓고 있다. 1인 미디어의 시대라고 부르는 유튜브에서는 1분마다 500시간 분량의 영상이 업로드된다. 유튜브에 하루 업로드된 동영상을 한 사람이 다 보려면 18년이 걸린다고 한다. 말 그대로 콘텐츠의 홍수라고 불러도 과언이 아니다.

'놀이를 즐기는 인간'을 뜻하는 '호모 루덴스'라는 말이 있다. 놀이는 문화의 한 요소가 아니라 문화 그 자체라고 말한다. 놀이는 단순히 '논다'의 개념이 아니라 정신적인 창조 활동을 가리키기까지 한다. 풍부한 상상의 세계에서 다양한 창조 활동을 전개하는 음악, 미술, 연극, 스포츠, 문학 등이 이 범주에 속한다. 4차산업혁명이 가속화될수록 점점 사람이 일하는 시간은 줄어들고, 그 시간은 다른 활동들로 채워질 수밖에 없다. 과연 어떤 활동들이 그 자리를 차지할까? 바로 호모 루덴스로 대변되는 콘텐츠라고 할 수 있다. 이러한 재미를 추구하는 놀이는 인간과 떼놓을 수 없는데, 콘텐츠의 본질도 이런 호모 루덴스와 맥을 같이 하고 있다.

이처럼 콘텐츠의 중요성은 갈수록 확대될 것이다. 다양한 플랫폼이 개발되면서 콘텐츠 수용 범위가 광범위하게 확장돼, 각종 콘텐츠 분야에서의 플랫폼 경쟁이 가속화될 것으로 내다보며 신기술에 기반을 둔 콘텐츠가 얼마나 사용자의 요구를 충족하는지가 중요한 분기점이 될 것이다. 사용자의 필요에 따라 디지털 플랫폼 생태계는 다양한 모습을 띠게 될 것이며, 이러한 콘텐츠와 기술, 5G(5세대 이동통신) 등의 융합이 사용자의 경험을 확장하는 새로운 콘텐츠들을 만들어 낼 것이다.

한국인은 전형적인 호모 루덴스다. 일과 놀이문화가 함께 얽히고 어우러져 삶을 즐겨왔다. '메타버스'라는 가상

세계가 우리에게 새로운 콘텐츠 창작의 영역을 열어주고 있고, 콘텐츠 산업의 커다란 변혁을 가져오고 있다. 다양한 콘텐츠, 엔터테인먼트와 관련하여 세계적인 기업들이 앞다퉈 메타버스로 시선을 돌리는 이때, 지금부터라도 광활한 콘텐츠로 채워질 새로운 디지털 지구인 메타버스에서 어떤 이야기를 풀어낼 수 있을지 진지하게 고민을 시작할 때다.

구자록(2021.10.08.),「호모 루덴스(놀이를 즐기는 인간)와 메타버스」, 경상일보, https://www.ksilbo.co.kr/news/articleView.html?idxno=914886.

3) 엔터테인먼트 산업의 특성

① 고위험-고수익(High Risk-High Return)

- 엔터테인먼트 산업은 위험성은 높지만 흥행에 성공하면 수익성이 높은 산업이다.
- 이러한 특성 때문에 소수의 히트 작품이 수익의 대부분을 차지하여 부익부 빈익빈 현상이 뚜렷하게 나타난다.
- 고위험-고수익의 특성은 성공 확률과 성공 시에 얻는 수익의 크기로 설명되는데, 엔터테인먼트 산업에 그대로 적용된다.
- 특히 초기 제작 단계에서 자본 투입의 규모가 큰 영화, 방송, 게임 등이 이러한 성격을 갖는다.
- 따라서 엔터테인먼트 산업에 투자할 때는 수익성과 위험성을 동시에 고려되며, 위험부담을 줄이기 위하여 수익이 담보되는 대중성이 높은 콘텐츠에 투자가 집중되는 현상이 이어지기도 한다.

② 공공재(Public Goods)의 성격

- 엔터테인먼트 콘텐츠는 일반 소비재와 달리 공공재의 성격을 갖고 있다.
- 공공재란 사적재(private goods)와 반대되는 말로 일반적으로 정부나 공기업과 같은 공공부문에서 생산되는 모든 사람들에게 제공되는 공공서비스 성격의 재화를 말한다. 대표적으로 도로, 철도, 수도, 전기, 교육, 의료 등이 해당한다. 미디어가 제공하는 콘텐츠도 이러한 공공재적 성격을 갖는다고 볼 수 있다.
- 공공재는 그 재화가 갖고 있는 경제적 특성상 한 사람의 소비가 다른 사람의 소비를 방해하지 않고 여러 사람이 동시에 편익을 받을 수 있는 비배제성과 비경합성 등의 특성이 있는 상품이다.
- 비배제성은 특정한 소비자들이 어떤 이유로든 상품을 이용할 기회를 박탈당하지 않는 것이다.
- 비경합성은 소비자가 다른 소비자의 소비를 저해하지 않고 동시에 소비가 가능한 것이다.
- 예를 들면, 영화의 경우 모든 사람이 동시에 영화를 관람해도 영화의 재고가 줄거나 소멸하지 않고 한 사람이 영화를 보았다고 해서 다른 사람이 그 영화를 보는 데 방해받지 않는다는 것이다.

③ 규모의 경제(Economies of Scales)

- 엔터테인먼트 콘텐츠를 제작하기 위해서는 대체로 초기 비용이 매우 크다.
- 엔터테인먼트 콘텐츠는 대량으로 복제하여 소비를 하기 때문에 소비의 규모가 커질수록 소비자당 평균

생산비용은 기하급수적으로 낮아진다.

- 이처럼 생산 규모가 커질수록 고정비용의 분산이 이루어지고 단위당 인건비, 제작비 등의 비용이 절감되는 규모의 경제가 나타난다.
- 이는 고정비 성격인 초기 제작비가 투입된 이후에는 매출의 증가에 따라 비용이 증가하는 변동비(복제비 등)가 그다지 크지 않아서 손익분기점 이후 매출이 증가하면 할수록 이익은 큰 폭으로 증가하는 것을 의미한다.
- 규모의 경제를 안정적으로 실현하려면 생산된 콘텐츠를 대량으로 소비할 수 있는 유통 체계를 갖추는 것이 유리하다.
- 이를 위해 엔터테인먼트 사업자들은 제작과 배급 부문을 통합하는 이른바 수직 결합을 시도하는 경향이 있다.

④ 문화적 할인율(Cultural Discount)

- 엔터테인먼트 콘텐츠는 언어, 관습, 선호하는 장르 등의 차이 때문에 다른 문화권에 진입하는 것이 쉽지 않다.
- 예를 들어, 특정 문화권에서 유머로 인식되는 콘텐츠의 내용이 다른 문화권에서는 혐오표현으로 비판을 받기도 한다.
- 이처럼 국가 간의 언어나 관습 등의 차이를 '문화적 장벽'이라고 한다.
- 그리고 문화적 장벽의 크기를 할인율로 나타낸 것이 '문화적 할인율'이다.
- 문화적 장벽이 높은 경우는 문화적 할인율이 높고 문화적 장벽이 낮으면 문화적 할인율은 낮다.
- 문화적 할인율이 낮다는 것은 한 나라의 문화상품이 다른 나라에 수용되기 쉽다는 의미이다.
- 보통 게임이나 다큐멘터리는 등은 문화적 요소가 약해 할인율이 낮은 반면, 영화나 방송 등은 문화적인 요소가 강하여 문화적 할인율이 높은 특성이 있다.

⑤ 창구 효과(Window Effect)

- 창구 효과는 하나의 엔터테인먼트 콘텐츠를 다양한 채널에 시차를 두고 다른 가격에 출시하는 것을 말한다.
- 엔터테인먼트 콘텐츠처럼 공공재적 상품의 시장에서 두드러지게 발생한다.
- 여기에는 특정 방송 프로그램이 지상파에서 케이블, 인터넷 등으로 차례로 배급되는 것 등이 해당된다.
- 특히 과거 영화의 유통 과정에서 창구 효과가 가장 두드러지게 나타났다.
- 영화는 극장 개봉을 시작으로 하여 비디오나 DVD, 방송으로 이어지는 창구를 통해 순차적으로 유통되었다.
- 이 과정에서 영화 제작사는 창구가 겹치지 않도록 홀드백(hold back) 기간을 정하였다. 홀드백은 극장 개봉 이후 어느 정도의 배타적 시간을 확보한 뒤에 후속 창구에 배포되도록 하는 일정 기간을 말한다.
- 미디어 기술의 발전으로 다양한 창구가 마련이 되면서 기존의 후속 창구 순서가 잘 지켜지지 않고 홀드백 기간도 짧아지고 있다.
- 영화의 경우에 후속 시장의 규모가 커지면서 극장의 홀드백 기간이 짧아지고 다양한 플랫폼을 창구로 활용하게 되었다. 아예 극장 개봉을 하지 않고 OTT로 바로 배급하는 사례도 점점 늘어나고 있다.

엔터테인먼트 산업의 특징에 대해 더 알아보기

영화 산업은 고위험 – 고수익 산업이라고 할 수 있으며 이러한 특징은 영화 산업 전반에 걸쳐 나타난다. 고위험이 존재하지만 고수익이 보장된다는 측면에서 영화 산업은 투자자들의 매력적인 투자처임은 분명하다. 그러나 매력적인 투자처로 만들어 풍부한 영화 자금을 확보하기 위해서는 영화가 가지고 있는 고위험을 줄이지 않으면 안 된다.

영화 산업의 고위험은 영화에 대한 불확실성 및 정보의 비대칭성에 기인한 것이라 할 수 있다. 어떤 산업이든 시장에서의 불확실성을 갖고 있지 않은 산업은 없다. 그러나 영화 산업의 경우를 고위험 산업이라고 하는 이유는 다른 산업의 경우 기존 상품의 흥행을 통해 소비자의 기호를 어느 정도 예측할 수 있을 뿐만 아니라 초기 투자 비용에 대한 비용 부담이 크게 나타나지 않기 때문이다. 반면에 영화의 경우는 '아무도 성공을 예측할 수 없다'는 말처럼 기존 작품들을 통해서 소비자의 기호를 읽어내기 어려운 측면이 많고 실패할 경우 투자 비용에 대한 회수가 거의 불가능하기 때문이다.

이러한 불확실성은 영화 전 분야에 걸쳐 발생한다. 제작의 경우에는 영화를 완성시키는 데 따르는 불확실성이 존재하고 완성된 작품이라고 하더라도 이들을 배급하여 상영관에 걸리도록 하는 데에도 역시 불확실성이 존재한다. 이로 인해 영화작품에 대한 투자의 위험성을 더욱 가중시켜 투자 자금을 끌어들이는데 어려움을 야기시킨다. 이러한 구조는 배급과 상영을 담당하는 기업에게 확실한 불확실성을 불러일으킨다. 배급사의 경우 실제 영화의 판권을 소유하고 있다하더라도 적절한 규모의 상영관을 찾지 못하여 개봉하지 못하는 경우가 발생하며, 상영기업 입장에서도 고액의 비용을 들여 개봉하기로 한 영화가 흥행하지 못할 경우 막대한 기회비용을 치러야만 된다. 이러한 영화 산업의 특성은 결국 제작·배급·상영을 한 기업이 모두 담당하는 수직적 결합 형태를 통해 불확실성을 제거하려는 유인을 만들어 내게 되며 소수의 기업들이 영화 시장을 지배하는 구조를 만들게 하였다. 따라서 영화 산업의 발달을 위해서는 영화 산업이 갖고 있는 고유한 불확실성을 줄이려는 노력이 필요하다. 영화 산업의 특징 중의 하나인 수직적 결합의 형태는 기업이 스스로 불확실성을 제거하는 방법의 일종이라 여길 수 있으며, 정부가 시행한 스크린 쿼터 역시 한국 영화 제작사와 배급사들의 불확실성에 따른 위험을 제거하는 방법으로 사용될 수 있다. 그러나 국내 시장은 고위험 – 고수익을 얻고 있는 다른 시장에 비해서 불확실성을 제거하는 방법들이 상대적으로 적게 개발되어 있으며, 특히 투자 자금에 대한 원금 보장이 불투명한 상태에서 그 위험성은 매우 높다고 할 수 있다. 따라서 다양한 투자 방식의 개발이 요구된다고 할 수 있다.

영화의 고수익 특성은 흥행에 성공할 경우 규모의 경제 이점(수요가 늘어날수록 평균 비용이 절감되는 효과)과 네트워크 외부성 등 효과의 극대화를 통해서 나온다. 또한 영화 수익의 상당 부분을 차지하는 극장 수익이 짧은 기간 안에 이루어지기 때문에 자금 회수를 빠른 시간 안에 할 수 있다는 장점도 가지고 있다. 짧은 시간 안에 비용을 충당할 수 있을 뿐만 아니라 후속시장을 통한 수익 창출의 가능성도 매우 높다는 점에서 고부가가치 산업으로서의 장점들을 두루 갖추고 있다고 볼 수 있다. 앞서 살펴본 바와 같이 콘텐츠 산업으로서 영화의

특징은 디지털 기술의 발달과 수익 창구의 다변화로 인해 고수익을 얻을 수 있는 구조를 증대시키고 있다고 할 수 있다.

영화진흥위원회(2007), 영화산업 기업전략.

나. 엔터테인먼트 콘텐츠 산업에 대한 인식의 변화

- 엔터테인먼트 산업은 오랫동안 놀이와 연결 지어 인식하면서 여가 활용 방식이 상업화, 다양화되고 있다는 정도의 사회적 관심 외에는 크게 가치를 부여하지 않았다.
- 1940년대에 들어 학문적인 관심과 논의가 본격적으로 시작되었는데, 그 당시에는 주로 대중문화가 산업주의를 바탕으로 한 기계적 반복 재생산 때문에 진정으로 문화가 유지해야 하는 심미성이 파괴 및 위축되고 이를 수용하는 대중은 표준화·규격화·상업화된 문화상품을 일반적으로 공급받는 존재로 전락하게 되었다고 비판했다.
- 나아가 엔터테인먼트 콘텐츠에 담긴 자본주의 이데올로기가 노동자의 정치성을 희석시키고 자본주의 시스템 안에서 자신의 정치와 경계적인 목표를 제한하게 만든다는 비판적인 견해가 주를 이루었다.
- 하지만 시간이 흐르며 엔터테인먼트 콘텐츠가 개인과 사회에 미치는 긍정적인 기능이 강화되면서 인식이 바뀌게 되었다.
- 특히 미국의 엔터테인먼트 산업이 창출하는 경제적 부가가치가 부각되면서 세계 각국의 관심이 높아졌다.
- 이제 많은 나라에서 엔터테인먼트 산업은 문화적 삶의 저변확대라는 차원에서 중요한 사회적 의미를 부여하고 있다.
- 특히 매스 미디어를 기반으로 하는 엔터테인먼트 산업의 발달은 다양한 콘텐츠를 값싸고 풍부하게 제공함으로써 일반 대중들이 다양한 문화에 쉽게 접근하여 향유할 수 있는 기회를 제공했다는 긍정적인 평가를 받고 있다.
- 우리나라의 경우에도 민주화가 되기 전인 1970~1980년대까지는 엔터테인먼트 산업과 콘텐츠에 대해서 부정적인 견해가 일반적이었다.
- 그러나 1980년대 후반부터 엔터테인먼트 콘텐츠를 중요한 산업으로 인식하고, 1990년대로 들어서면서 산업적으로 부흥기를 맞이했으며 이제 엔터테인먼트 산업은 또 다른 발전기에 있다.

다. 엔터테인먼트 콘텐츠 산업 관련 이슈

① IP(Intellectual Property) 기반의 성장 확대

- 여기서 IP는 지식재산권을 말한다. 발명·상표·디자인 등의 산업재산권과 미술작품·공연·음악·영상 등에 관한 저작권을 총칭한다.
- IP는 창의성과 지식을 기반으로 하는 시대에 엔터테인먼트 산업이 중요한 역할을 하고 있다.

- 특히 디지털 기술의 발달에 따라 새로운 플랫폼 사업자와 콘텐츠 제작사들이 등장하여 성장하면서 앞으로도 지속적으로 성장세가 이어질 것으로 예측된다.
- 더구나 IP 판매 등 이익률과 부가가치가 높은 산업으로 매출액 대비 높은 실질적 가치의 창출이 가능하다는 면에서 성장이 확대될 것으로 본다.
- IP를 기반으로 다양한 유형의 콘텐츠를 제작하고 관련 상품을 개발할 수 있다.
- 디즈니 등과 같은 글로벌 콘텐츠 기업처럼 IP만으로도 지속가능한 부가가치 창출을 하며 나아갈 수도 있다.

② 미디어 기술 발달과의 결합과 확장

- 엔터테인먼트 산업은 인터넷이 대중화되고 디지털 기술이 급성장하는 국면을 맞아 더 많은 소비자와 더 많은 시간대에 만날 수 있는 기술 혁신을 펼치며 빠른 성장을 했다.
- 이 시기 이후 극장 영화, 고정형 TV, 인쇄 매체 등으로 제한되어 있던 기존 시장과는 비교되지 않은 정도로 비약적인 팽창을 이루었다.
- 이런 성과에는 미디어 기술 발달에 따라 이동성이 용이한 미디어를 개인이 소유하여 콘텐츠를 언제 어디서나 이용할 수 있게 된 환경이 크게 작용했다.
- 또한 다양한 플랫폼 사업자의 등장으로 콘텐츠의 공급이 풍부해지게 되었다.
- 이러한 동력에 힘입어 엔터테인먼트 산업은 초고속 성장을 실현하게 되었다.
- 최근의 디지털 기술의 발달은 미디어 융합을 실현시켰고 이를 바탕으로 엔터테인먼트 콘텐츠도 융합 현상이 나타나고 있다. 영화 같은 게임(Cinematic game), TV 영화(Telecinema) 같은 콘텐츠 형태가 나타나기도 한다.
- 또 원작 하나가 다양한 미디어 형태로 활용되는 원 소스 멀티유즈(One Source Multi-Use, OSMU)나 여러 원작이 상호 교차하고 혼합하여 다양한 비즈니스를 창출하는 멀티소스 멀티유즈(Multi-Source Multi-Use, MSMU)가 보편적으로 실행되고 있다.
- 첨단 기술이 접목된 융·복합 콘텐츠는 투자 측면에서 콘텐츠 제작 비용과 시간의 절감을 실현하고, 더 나은 품질의 콘텐츠를 제작할 수 있게 한다.

③ 엔터테인먼트에 대한 수요 확대

- 엔터테인먼트 산업은 말 그대로 엔터테인먼트를 추구하는 산업으로 소득의 증가에 따라 높아지는 예술 문화와 놀이문화의 수요에 대응할 수 있는 산업이다.
- 또한 엔터테인먼트 산업은 재미와 문화를 전달하는 매개체로서 문화 정체성 확립과 다양성 확보에 중요한 역할을 수행한다.
- 경제 수준이 높아지면서 사람들은 다양한 여가 활동을 통해서 삶의 질을 높이는 동시에 문화 정체성과 시민성 함양 등의 가치도 동시에 달성하고자 한다. 이 과정에서 엔터테인먼트 산업의 수요가 높아지게 된다.
- 특히 재미와 즐거움을 제공하는 엔터테인먼트 콘텐츠에 대한 수요는 점점 확대되고 있으며, 엔터테인먼트 콘텐츠를 소비하는 것은 하나의 여가 활용 수단에 그치지 않고 한 사회의 구성원으로서 생활양식을 표현하는

것으로 인정받고 중요한 의미를 더하고 있다.

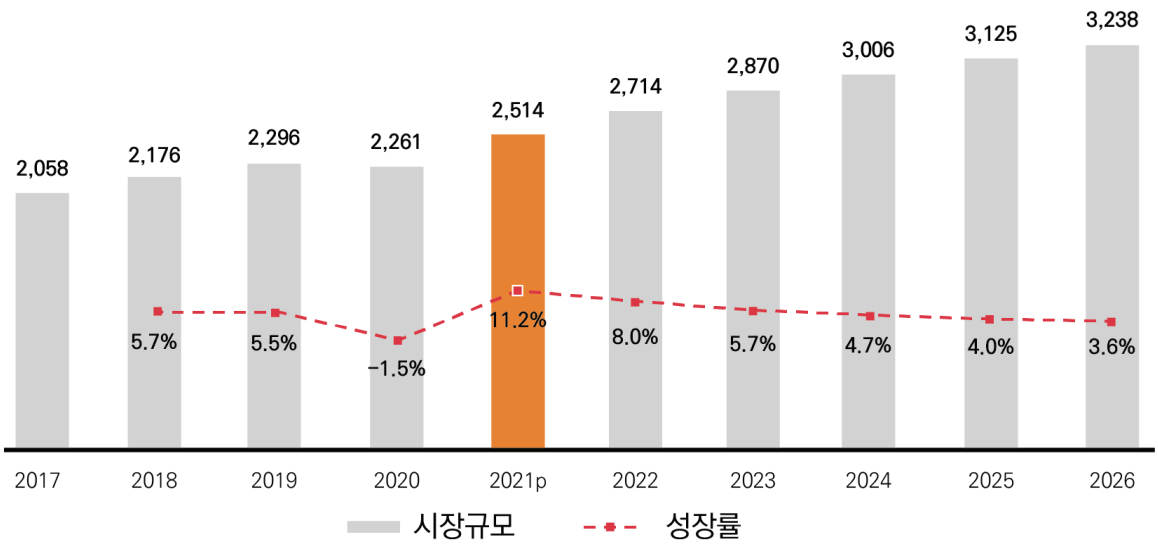
엔터테인먼트 산업 현황과 전망에 대해 더 알아보기

2021년 전 세계 콘텐츠 시장은 10개 산업 모두 전년보다 증가하며 전체 11.2% 증가한 약 2조 5,138억 달러 규모로 집계되었다. 2020년 전 세계에 유행한 코로나19 팬데믹으로 콘텐츠 시장도 역성장하였으나 2021년 예년 수준 이상으로 시장 규모가 증가하며 빠른 회복 속도를 보였다.

팬데믹 당시 대면 콘텐츠 시장이 침체에 빠진 반면, 온라인을 통한 콘텐츠 소비가 폭발적으로 증가하면서 시장 변화를 이끌었다. 영상 스트리밍 시장이 급격히 확대되었고 모바일 게임과 디지털 만화 등 온라인 콘텐츠 시장이 성장하였다. 2021년 이후 세계 콘텐츠 시장은 꾸준히 성장할 것으로 전망되지만 그 성장의 폭은 점차 감소할 것으로 전망된다. 팬데믹 이후 '뉴 노멀(New Normal)'을 고민하는 현재 온라인 플랫폼 간 경쟁이 심화되고 외부 활동 재개로 인한 대면 콘텐츠 시장 활성화로 온라인 콘텐츠 시장은 새로운 성장 동력 발굴이 필요한 시점이다.

세계 콘텐츠 시장규모 및 전망, 2017-2026

[단위: 십억 달러]



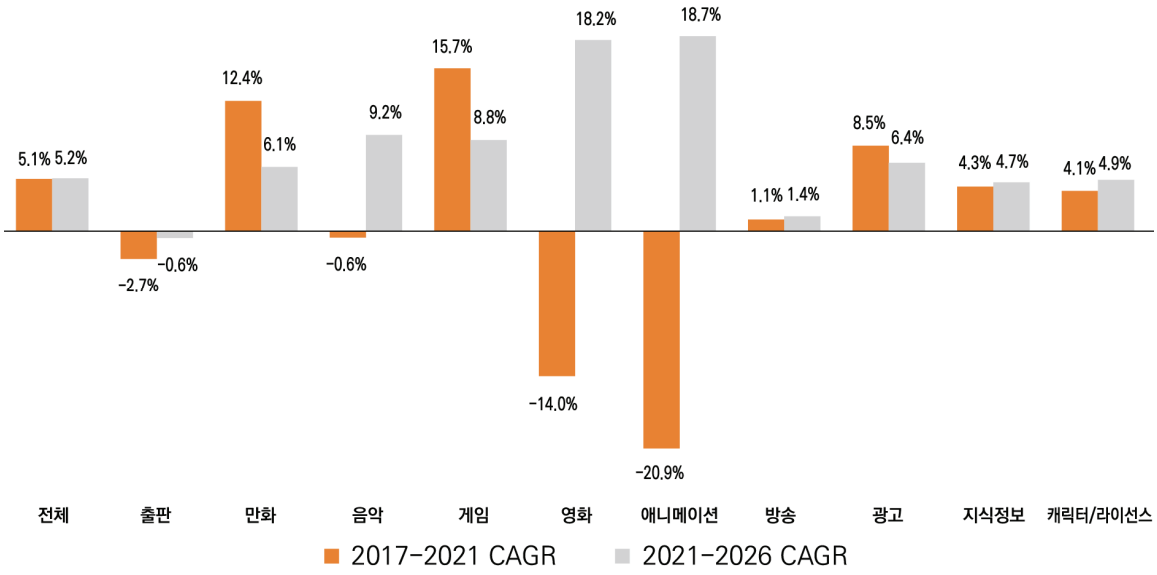
※ 주: 러시아 및 베트남은 콘텐츠 산출방식 차이로 집계에서 제외

※ 출처: Pwc(2022), ICv2(2022), SNE(2022), 全国出版協会(2022), QY Research(2022), Box Office Mojo(2022), LIMA(2022)

2017년부터 2021년까지 전체 콘텐츠 시장은 연평균 5.1%의 성장률을 기록하였으며, 2021년 이후 2026년까지 5.2%로 비슷한 성장 폭을 보일 것으로 예상된다. 영화와 애니메이션 시장의 경우 2021년까지 마이너스 성장률을 보였으나 2021년부터는 각각 연평균 18.2%, 18.7%로 가장 높은 증가율을 보이며 성장할 것으로 전망된다. 만화와 게임, 방송, 광고, 지식정보, 캐릭터/라이선스 시장은 2021년 이전과 이후 모두 양(+)의

성장을 보인 반면, 출판 시장은 2021년 이전 연평균 성장률 -2.7%, 이후 성장률 -0.6%로 하락세가 유지될 것으로 보인다. 음악 시장은 2021년 이전 약보합세를 보였으나 2021년 이후로는 9.2%의 안정적인 성장을 보일 전망이다.

산업별 연평균복합성장률(CAGR), 2017-2021 vs 2021-2026



※ 주: 러시아 및 베트남은 콘텐츠 산출방식 차이로 집계에서 제외

※ 출처: Pwc(2022), ICv2(2022), SNE(2022), 全国出版協会(2022), QY Research(2022), Box Office Mojo(2022), LIMA(2022)

2021년 전 세계 국가 중 가장 큰 콘텐츠 시장 규모로 집계된 국가는 미국으로, 9,795억 달러 규모를 기록하며 전체 콘텐츠 시장 성장과 비슷한 수준인 11.6%의 전년 대비 증가율을 보였다. 이어서 중국 콘텐츠 시장 규모는 전년 대비 11.1% 증가한 4,461억 달러 규모로 집계되었으며, 일본 시장 규모는 2,082억 달러 규모로 6.8% 성장하였다. 영국 1,203억 달러, 독일 1,130억 달러, 프랑스 773억 달러 순으로 그 뒤를 잇고 있다. 특히 영국은 지난해 독일에 이은 5위를 기록하였으나, 2021년에는 독일을 제치고 4위로 올라섰다.

한국 콘텐츠 시장 규모는 2020년 647억 달러에서 8.5% 증가한 702억 달러로 집계되었으며, 최근 5년간 동일한 순위(7위)를 유지하고 있다. 2021년 이후 6년간 연평균 4.26% 성장하여 2026년 864억 달러 규모에 이를 것으로 예상된다. 2020년 대비 가장 큰 폭의 성장률을 보인 국가는 튀르키예로, 2020년 92억 달러에서 2021년 111억 달러로 20.8% 성장한 것으로 나타났다. 영국 역시 17.7%의 높은 성장률을 보였고 남아프리카공화국은 15.3% 성장한 117억 달러 규모로 집계되었다.

2021년 이후 연평균 성장률이 가장 높을 것으로 예상되는 국가는 이집트가 꼽힌다. 이집트의 콘텐츠 시장 규모는 2021년 42억 달러에서 2026년 71억 달러까지 성장할 것으로 전망된다.

국가별 콘텐츠 시장규모 및 전망, 2017-2026

[단위: 억 달러, %]

순위	국가명	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025	2026	2021-26 CAGR
1	미국	7,953	8,416	8,944	8,783	9,798	10,573	11,120	11,588	11,965	12,307	4.67
2	중국	3,384	3,702	3,927	4,014	4,461	4,837	5,209	5,566	5,920	6,273	7.05
3	일본	1,874	1,946	2,001	1,949	2,082	2,175	2,238	2,297	2,351	2,403	2.91
4	영국	957	1,016	1,063	1,023	1,203	1,309	1,392	1,457	1,514	1,566	5.41
5	독일	1,028	1,057	1,094	1,036	1,130	1,209	1,272	1,316	1,348	1,377	4.04
6	프랑스	699	720	743	697	773	834	871	903	925	944	4.08
7	한국	582	601	631	647	702	753	791	819	843	864	4.26
8	캐나다	557	579	607	592	662	721	763	798	828	852	5.19
9	이탈리아	410	413	420	390	438	476	499	517	531	544	4.46
10	호주	371	388	388	370	422	457	482	502	516	527	4.55

한국콘텐츠진흥원(2022), 2022 해외 콘텐츠시장 분석.

엔터테인먼트 산업 관련 이슈에 대해 더 알아보기

정보통신 기술의 혁신과 타 산업과의 융합은 세계화를 촉진하며 거의 모든 산업 영역에 지각 변동을 일으키고 있다. 이에 따라 기존의 기업들의 역할과 가치 창출의 속성이 변화했고(Christensen, Bartman, & Van Bever, 2016; Krishnan, 2008), 산업 간의 경계가 희미해져 미디어 산업 환경도 급속도로 변화하고 있다(이민재·이웅배·정진섭, 2017). 미디어 환경의 변화는 미디어의 파편화, 소비자 이용 행태의 변화, 콘텐츠 서비스의 다양화 등 다양한 영역에 영향을 미치며 미디어 산업에 근본적인 변화를 불러왔다. 매체 이용 행태의 변화는 전통 미디어의 수익 감소로 이어졌고, IPTV, OTT 서비스 등 새롭게 등장한 콘텐츠 제공 서비스들은 소비자의 콘텐츠 이용 행태에도 변화를 가져왔다.

> "두 번째 위기는 스마트폰의 출현이었다. 스마트폰의 등장으로 모든 것은 경계가 없이 하나로 합쳐지게(merge) 되었고, 이에 따라 유통과 배급의 경계가 사라졌다. 콘텐츠·미디어·디바이스의 경계가 사라진 것이다. 미디어 환경의 변화에 따라 생산과 공급의 순서가 완전히 바뀌는 것을 보고, 사업의 확장을 결정하게 되었다." (SM 임원)

IT 기술의 발달은 시장 변화를 통해 위기를 가져오기도 했지만 동시에 위기를 극복할 새로운 기회의 장을 제공하기도 한다. 유튜브, 트위터, 페이스북 등 다양한 소셜 미디어(SNS) 플랫폼의 확산으로 디지털 콘텐츠 소비 방식이 편리해지고 그 범위는 전 세계로 확장되었다. 전 세계 어디서든 콘텐츠 이용이 가능해져 해외의 잠재 구매자에게도 손쉽게 접근이 가능해진 것이다. 이에 따라 국내 엔터테인먼트 기업들은 소속 아티스트의 앨범 발표에 앞서 다양한 소셜 미디어 플랫폼을 통해 뮤직비디오 등을 미리 공개하거나, 유튜브나 페이스북에 공식 채널을 개설하고 홍보를 위한 다양한 퍼포먼스 영상을 제공하고 있다. 그리고 더 나아가 소셜 미디어 플랫폼의 음악 서비스 확대는 국내 엔터테인먼트 기업에 새로운 수익원이 되고 있다.

> "유튜브 등과 같은 새로운 플랫폼을 통한 글로벌 음원 시장의 확대로 국내뿐 아니라 국제적으로 무료로 음악 콘텐츠를 접할 수 있게 되면서 더 많은 사람이 콘서트장을 찾거나 좋아하는 아티스트들이 즐겨 쓰는 화장품, 패션 등을 찾게 되는 것이 국내 엔터 기획사의 사업 다각화 추진의 동기가 될 수 있다고 생각한다." (연예부 기자)

유튜브가 막강한 콘텐츠 플랫폼으로 성장하는 가운데 전 세계 뮤직비디오 첫 24시간 조회 수 상위 5개 중 4개가 케이팝일 정도로 국내 엔터테인먼트 기업의 콘텐츠가 전 세계에서 이용되고 있다(이기훈, 2018). SM의 공식 유튜브 채널인 'SMTOWN'의 누적 조회 수는 124억7100만 회로 국내 유튜브 채널 중 1위이며, 구독자 수는 1680만 명이다. JYP의 공식 채널은 6위이며, 구독자 수는 52억9100만 명이다. YG는 회사 채널보다 아티스트별 채널에 집중하고 있으며, '빅뱅(BIGBANG)'의 구독자 수는 49억2200만 명으로 7위, 블랙핑크는 12위로 나타났다(이명지, 2018). 이로 인해 유튜브 채널은 엔터테인먼트 기업의 주요한 추가 수입원으로 자리 잡았다. 국내를 대표하는 엔터테인먼트 기업 3사의 합산 유튜브 매출액은 2016년 약 60억 원 수준에서 2017년 약 110억 원대로 성장한 것으로 추정하고 있다(이명지, 2018).

최혜긍 · 연수정 · 김성철(2019), 「국내 엔터테인먼트 기업의 사업 다각화 전략 유형에 대한 연구: SM, JYP, YG를 중심으로」, 『방송통신연구』 제107호, 63-90.

학습 TIP

"이 부분은 꼭 기억해 주세요!"

- 엔터테인먼트 콘텐츠와 산업의 개념과 의미를 이해하는 것을 넘어, 엔터테인먼트 콘텐츠를 통한 놀이 경험이 인간에게 제공하는 가치와 역할에 대해 논의해 보는 것이 중요합니다.
- 엔터테인먼트 산업을 미디어 경제학적 관점에서 살펴본 5가지 특징(고위험-고수익, 공공재의 성격, 규모의 경제, 문화적 할인율, 창구 효과)의 개념을 정확하게 파악하여 엔터테인먼트 산업의 생태계와 생산·유통·소비에서 나타나는 현상에 적용하여 이해할 수 있어야 합니다.
- 엔터테인먼트 산업에 대한 인식의 변화와 콘텐츠를 바탕으로 형성된 경쟁력을 이해하여 엔터테인먼트 콘텐츠 산업의 가치에 대해 재고할 필요가 있습니다.

참고문헌

[1] 구자록(2021.10.08.),「호모 루덴스(놀이를 즐기는 인간)와 메타버스」, 경상일보, https://www.ksilbo.co.kr/news/articleView.html?idxno=914886.

[2] 김지운·정회경(2005),『미디어 경제학: 이론과 실제』, 커뮤니케이션북스.

[3] 심상민(2021),『엔터테인먼트 산업론』, 커뮤니케이션북스.

[4] 영화진흥위원회(2007), 영화산업 기업전략.

[5] 유진룡 외(2009),『엔터테인먼트 산업의 이해』, 넥서스BIZ.

[6] 최혜긍·연수정·김성철(2019),「국내 엔터테인먼트 기업의 사업 다각화 전략 유형에 대한 연구: SM, JYP, YG를 중심으로」,『방송통신연구』제107호, 63-90.

[7] 한국콘텐츠진흥원(2022), 2022 해외 콘텐츠시장 분석.

[8] Invest Korea, "문화 콘텐츠", https://www.investkorea.org/ik-kr/cntnts/i-130/web.do.

1.3.1. 엔터테인먼트 콘텐츠와 생태계에 대한 이해

1.3.1.2 엔터테인먼트 콘텐츠의 종류와 특성

키 워 드 엔터테인먼트 콘텐츠, 영화, 방송, 개인 방송, 웹툰, 게임



1 개요

엔터테인먼트 산업은 다양한 콘텐츠 유형으로 구성되어 있다. 영화, 방송, 개인 방송, 웹툰, 게임 등의 콘텐츠가 성장하며 전체 산업의 발전을 이루고 있다. 각각의 콘텐츠 분야는 서로 다른 발전 배경과 특성을 갖고 있으며 이를 바탕으로 관련 콘텐츠와 산업에 대한 이해의 폭을 넓히는 것이 중요하다. 특히 디지털 기술의 발달에 따라 개별 콘텐츠 분야가 새로운 변곡점을 맞이하며 콘텐츠와 산업적 측면에서 나타나는 변화를 감지하고 파악할 필요가 있다. 나아가 콘텐츠 산업이 미디어를 기반으로 비즈니스 모델을 어떻게 다르게 만들어 가는지, 개별 분야를 어떻게 확장해 나가고 있는지, 콘텐츠의 내용은 어떻게 구성되는지 등을 살펴 엔터테인먼트 콘텐츠별 특성을 종합적으로 검토해 보도록 한다.

2 학습목표

- 엔터테인먼트 콘텐츠의 종류를 파악할 수 있다.
- 엔터테인먼트 콘텐츠별 특성을 정리할 수 있다.

3 학습내용

가. 영화

1) 영화의 개념과 발전

① 영화의 개념

- 영화는 미디어이다. 영화는 콘텐츠 제작 및 생산 주체가 있고 이를 스크린이라는 물리적 공간을 통해 매개하는 미디어 속성을 갖는다.
- 영화는 다른 미디어와 마찬가지로 이용자가 선호도에 따라 선택하고 평가한다.

- 영화는 동영상 콘텐츠의 원형적 속성을 가졌고, 인간의 시청각적 감각을 활용하는 미디어이자 동시에 하나의 콘텐츠이다.
- 초기 영화는 동영상으로 제작된 필름을 영화관이라는 공간으로 이용을 제한하여 유료로 제공하는 미디어 서비스였다.
- 방송과 다르게 유료로 이용하는 콘텐츠이기 때문에 방송과 다른 독특함과 특수 효과 등이 돋보인다. 이는 제작비 증가로 이어지기도 한다.
- 영화의 효과는 극장 이용자로만 제한되지 않고 이후에 다양한 플랫폼을 통해 유통되면서 영향의 폭이 확대되는 특성이 있다.

② 영화의 발전

- 영화는 영화 콘텐츠를 제작·유통·소비하는 단계에 투입된 미디어 기술의 변화에 따라서 발전해 왔다.
- 영화가 만들어진 초기에는 이미지 중심의 무성 영화가 지배적이었다. 이는 음성이나 효과음을 영상에 결합시킬 수 있는 기술적 기반이 없었기 때문이었다.
- 영화는 점차 영상과 음악, 음성이 결합된 방식으로 진화했다. 인간의 감각을 구성하는 시각과 청각이 결합된 것이다.
- 영화의 배급 방식도 많은 변화를 거쳐 왔다. 처음 영화는 제한된 지리적 공간에 위치한 극장에만 배급권을 부여하는 특성이 있었다.
- 하지만 하나의 극장에 하나의 영화를 상영하는 것보다는 여러 극장에서 하나의 영화를 상영하는 것이 상업적으로 수익을 늘리는 데 도움이 될 것이라는 전략적 판단으로 비즈니스 모델에 변화를 주었다. 이에 동시에 다양한 지리적 공간에 포함된 극장에 특정 영화를 동시에 배급하는 방식이 도입되었다.
- 이는 후속적으로 극장 산업에 변화를 야기했다. 하나의 영화를 하나의 극장에서 개봉하는 것이 아니라 여러 영화를 여러 극장에서 다양한 시간대에 개봉하는 멀티플렉스 시스템을 도입시켰다.
- 이 시스템은 방송이 시청자에게 채널 선택권을 주는 것과 같이 여러 극장을 연계해 이용자에게 선택권을 제공했다는 특성이 있다. 다채널 시대에 이용자의 선택권이 중요한 미디어 환경에서 영화가 하나의 영화만으로 소비자를 확보하는 것이 쉽지 않았기 때문이다.
- 이어 영화는 카메라, 편집, 특수 효과, 전송 등 콘텐츠 생산에서부터 소비에 이르는 대부분의 과정을 디지털로 전환하였다.
- 이는 아날로그 방식으로 영화를 촬영하고 일일이 후반 작업하며 극장으로 배급했던 기존의 시스템이 완전히 바뀌었다는 것을 의미한다.

2) 영화의 특성

① 영화 산업 및 사업자

- 영화는 개인이 제작할 수도 있지만 대부분의 상업영화는 영화 전문 제작 및 배급사를 통해 만들어진다.

일반적으로 영화제작사는 영화 기획 및 투자를 통해 영화 제작을 의뢰받은 영화 전문 제작사를 말한다.

- 영화제작사는 영화배급사로부터 영화 제작을 의뢰받고 영화제작에 투입되는 제작비를 지급받는다.
- 보통 영화배급사는 영화의 상업적 흥행이나 홍보 등의 마케팅을 담당하는데, 특정 영화에 대한 프로젝트를 기획하는 동시에 영화제작사를 결정하고 영화의 전체적인 흥행모델을 기획한다. 또 영화극장과의 계약을 통해 영화의 출시일이나 규모 등을 설정한다. 배급사는 영화 제작, 배급, 상영이라는 3단계에 모두 개입한다.
- 영화 상영은 극장을 소유 및 운영하는 기업이 맡는다. 이들은 극장을 활용해 영화 이용자에게 특정 영화를 소비할 수 있는 공간을 제공한다. 극장을 소유 및 운영하는 기업은 영화 총 매출의 절반 내외의 수익을 확보한다.
- 일반적으로 영화는 제작비가 많이 투입되는 콘텐츠이다. 영화를 제작하기 위해서는 시나리오 작업부터 제작진 구성, 스타 배우의 섭외, 제작 이후 마케팅 및 홍보까지 제작비 규모가 크다.
- 영화제작에 특수 효과를 많이 활용하거나 스타를 캐스팅할 때 이에 투입되는 제작비가 전체 제작비의 절반 이상을 차지할 때도 있다.
- 상업영화가 흥행에 성공하는 경우에는 투입된 제작비의 몇 배에 달하는 수익을 얻을 수도 있다.
- 영화는 창구화 전략을 통해서 시간적·공간적 차원으로 수익을 확보할 수 있다는 특성이 있다.
- 시간적으로는 이용자가 지불하는 비용에 따라 영화 개봉 순서를 조절하는 동시에 공간적으로는 다양한 미디어 플랫폼을 활용하는 방식을 취한다. 극장에서 상영을 시작한 후에 유료방송인 케이블TV나 IPTV, 인터넷 등을 통해 공개하고 수익을 창출한다.
- 최근에는 OTT가 중요한 영화 콘텐츠의 창구로 활용되면서 전통적인 창구화 전략의 순서가 지켜지지 않고 있기도 하다.

② 영화 콘텐츠 제작

- 영화는 고도의 창작물이며 집합적 산물이다.
- 매번 영화를 기획할 때마다 이용자가 선호하는 트렌드와 새로운 이야기 중심으로 영화를 만들어야 한다.
- 영화 제작에는 수백억대까지의 거대 비용이 투입되기 때문에 손해의 위험을 최소화화려면 이용자가 극장을 찾아 영화를 선택하도록 해야 하며, 이를 위해 영화의 화제성을 만드는 것이 중요하다.
- 이를 위해 인기 있는 스타 배우가 출연하거나 화제의 스토리를 보여 주거나 현실을 바탕으로 공감을 극대화하는 등의 창의성을 최대로 발휘해서 이용자를 이끌어야 한다.
- 특히 영화는 현실에서는 상상할 수 없는 다양한 스토리와 영상화면이 만들어지는 작가와 감독의 상상력의 결실이기 때문에 창의성은 더욱 중요하게 평가받는다.
- 한편 영화는 일반 창작물과 다르게 개인의 천재성이 창의성에만 의존하지 않고 집단적인 상상력이 결합되어 새로운 표현물을 만들어 내는 집합적 창의성이라는 특성이 있다.
- 작가의 아이디어 구성부터 제작진의 다양한 인적 결합, 연출 및 프로듀싱, 감독 등 다양한 기능적 결합을 통해 개인의 상상력이 집단의 상상력으로 발현되는 조직적 산물이라는 의미이다.

③ 영화의 사회적 영향

- 영화는 미디어이자 콘텐츠로서 사회적 영향력이 있다.
- 영화를 통해 여론이 형성되거나 화제가 되는 경우가 적지 않다.
- 영화의 사회적 효과는 긍정적인 것도 있지만 부정적인 것도 있다. 영화의 폭력성이나 선정성 등의 문제가 부정적인 측면이라고 볼 수 있다.
- 기존 뉴스 미디어가 제공하지 못하는 사회적 의제 설정 기능을 발휘하거나 기존 실화나 역사적 사실을 재해석하거나 관련 쟁점을 집중 조명함으로써 여론의 관심을 끌 때도 있다. 이는 영화가 사회에 미치는 긍정적인 효과이다.

영화의 사회적 영향에 대해 더 알아보기

대다수 영화들은 당대 사회의 영향을 받고, 그 현실을 담아낸다. 영화를 보는 관객들의 몰입과 공감대를 잡기 위해서는 이보다 더 좋은 방법이 없다. 영화는 허구이되 현실보다 더 현실과 닮아 있다. 심지어 국정농단 사건에서 보았듯이 각종 권력 비리형 영화 속에 등장한 이야기들이 현실에 미치지 못하는 경우도 있는 것이다. 그런데 때때로 이 관계의 방향을 뒤바꾸는 영화들이 존재한다. 이미 일어난 사건을 재조명한 영화들이 현실에 변화를 가져오는 경우다.

2011년 개봉한 영화 '도가니'는 영화가 현실을 뒤바꾼 대표적 사례로 꼽힌다. 황동혁 감독이 만든 이 영화는 광주인화학교에서 5년간 벌어진 성폭행 사건을 다뤘다.

광주인화학교 사건은 이미 공지영 작가가 동명의 소설을 통해 고발한 적이 있었다. 가해자들은 오래전 법원에서 집행유예를 받고 석방된 상황이었다. 소설만으로는 여론을 움직이기 힘들었지만 영화가 제작되자 이야기가 달라졌다. '도가니'는 약 460만 명의 관객을 모았고, 경찰은 광주인화학교 사건을 전면 재수사하기 시작했다. 2000년 벌어진 사건인만큼 눈에 띄는 성과는 없었다. 가해자들은 죽거나, 또다시 집행유예를 받았고, 성폭행 혐의가 있었던 행정실장 김모 씨만 징역 8년형을 선고받았을 뿐이다.

'도가니'가 남긴 가장 큰 성과는 가해자 처벌보다는 '도가니법' 발의 및 시행이었다. 이 법안에는 장애인 아동에 대한 성폭행 범죄 처벌 수위를 높이고, 공소시효를 없애는 등의 내용이 담겼다. 법안은 일사천리로 국회를 통과해 곧바로 시행됐다. '도가니'라는 영화가 성범죄에 노출되기 쉬운 장애인 아동 인권 보호에 어떻게 작용했는지 보여 주는 사례다.

소설, 드라마 등의 콘텐츠보다 영화가 이 같은 힘을 가질 수 있는 이유는 분명하다. 극장이라는 공간 자체가 집단적 경험을 제공하기 때문이다. 1980~1990년대에는 연극이 이러한 역할을 주도적으로 해 왔지만 영화 관람이 대중적 문화 생활로 자리 잡으면서 영화가 그 역할을 대체하게 됐다. 특히 SNS(소셜 네트워크 서비스)의 발달은 이런 현상을 더욱 확대시켰다.

김성수 시사문화평론가는 "소설은 개인적으로 이루어지는 행위인데, 영화는 동시간에 많은 사람들에게 비슷한

파장을 일으킨다. 다수가 함께 경험을 나누게 되면 그 아우라가 굉장히 크게 만들어지고 여론 형성까지 이어지기 쉽다"며 "SNS가 활발해지면서 더 많은 정보가 공유되고, 그러면 각 분야에서 실천이 가능한 이들은 (현실을 바꾸기위해) 실천하게 된다"고 이야기했다.

이어 "천만이 보면 당연히 움직이는 폭 자체가 달라지지만, 100만 밖에 보지 않아도 엄청난 사회적 각성이 일어나는 영화들이 있다. 그건 그 영화가 우리의 시대정신을 얼마나 구체적으로 잘 담고 있느냐에 따라 달라진다"고 덧붙였다.

유원정(2017.8.27.),「5.18부터 '도가니법'까지 … 세상을 뒤바꾼 영화들」, 노컷뉴스, https://www.nocutnews.co.kr/news/4836867.

나. 방송

1) 방송의 개념과 발전

① 방송의 개념

- 1920년대에 라디오가 다수의 사람을 대상으로 메시지를 전달하는 기능으로 활용되면서 방송이라는 개념이 등장했다.
- 방송(broadcast)은 원래 농부가 씨앗을 들판에 '널리(broad)', '뿌린다(cast)'의 의미였다.
- 라디오가 대중매체의 기능을 하면서 방송은 전파를 통해서 다양한 정보를 대중에게 전달한다는 개념으로 전환되었다.
- 방송은 오디오나 비디오 등으로 구성된 다양한 콘텐츠를 전파를 통해 대중에게 동시에 전달한다는 것을 의미한다.
- 전파를 이용한 라디오, 텔레비전 이후에 유선방송과 위성방송, 통신망을 이용한 방송으로 확대되었다.
- 방송 신호도 아날로그에서 디지털로 전환되었다.
- 방송은 전파의 유한성으로 인해 초기에 제한적으로 채널을 허가받아 사용할 수 있었지만 유선, 위성 및 초고속 통신망으로 확대되면서 특정 전문조직만이 아니라 개인도 자유롭게 콘텐츠를 제작해 전달할 수 있는 환경으로 변화하였다.
- 이런 의미에서 방송은 정보와 오락 프로그램 등의 다양한 콘텐츠를 다양한 매체를 통해서 일반 대중에게 전달하는 확대된 개념으로 정의할 수 있다.

② 방송의 발전

- 방송은 미디어 기술을 기반으로 성장해 왔다.
- 최초의 방송인 라디오는 개인매체인 전화에서 출발했다. 전화방송은 개인을 대상으로 유료로 오페라나 극장 공연을 생방송으로 제공하기 시작했다.
- 1895년 이탈리아의 마르코니(Guglielmo Marconi)가 개발한 전파를 이용한 통신기술은 무선방송을

가능하게 했다. 초기의 라디오 방송은 전파의 도달 범위를 고려해 소지역별로 허가되었으며, 뉴스, 생방송, 드라마 등의 콘텐츠가 제작되었다.

- 1930년대에 이르러 음성신호는 물론 영상신호를 전파로 전달하는 TV방송이 시작되었다. 이어 유선방송, 케이블방송, 위성방송까지 발전하면서 다채널 시대를 만들었다.
- 2010년대에 와서 선진국을 중심으로 방송의 디지털 전환이 시작되었고, 동시에 TV의 해상도도 획기적으로 높아져 가정에서도 TV를 통해 선명한 대형화면을 통한 콘텐츠 이용이 가능해졌다. 또, 디지털 방송은 인터넷과 연계된 스마트TV로 진화하였다.
- 이후 초고속 인터넷망을 이용하는 IPTV와 인터넷방송이 시작되어 방송의 범위를 확장시키고 있다.

2) 방송의 특성

① 방송 산업과 수익 구조

- 〈2023 방송산업 실태조사〉에 따르면, 2022년 국내 방송시장 매출액은 19조 8천억 원으로 기록되었다. 이는 전년 대비 1.8% 증가한 수치이다.
- 전체 매출액 중에서 2019년 대비 지상파와 IPTV의 매출은 증가한 반면 유선방송과 위성방송은 감소 추세를 유지하고 있다.
- 방송 프로그램 수출액은 2019년 대비 1억 2440만 달러(+33.9%)가 늘어나 최초로 4억 달러를 돌파해 4억 9000만 달러를 기록했다.
- 종사자 수는 3만 7,015명으로 전년 대비 1.2% 증가했다.
- 이러한 동향을 고려할 때, 국내 방송 시장은 변화와 성장을 경험하고 있다.
- 방송사의 재원 구조는 광고 매출, 프로그램 판매, 수신료 또는 이용료, 협찬, 기타 방송 사업, 재송신료 등으로 구성된다.
- 지상파 방송의 경우 다채널 시대에 들어 방송사업자 간의 경쟁이 심화되면서 과거에 주로 광고 수입에 의존하던 비즈니스 모델에 변화를 주어 다양한 수익원 창출 구조로 변화시키고 있다.
- 특히 지상파 방송이 우위가 있는 콘텐츠를 적극적으로 활용해서 수익을 보전하여 프로그램 판매 등의 이익 창출 효과가 나타나고 있다.

② 방송 콘텐츠 제작

- 일반적으로 방송사는 시청자를 확보하고 광고를 판매하기 위해 프로그램을 제작하거나 구매해서 편성한다.
- 여기서 콘텐츠의 제작은 방송사가 직접 제작하는 자체제작과 외주제작으로 구분할 수 있다.
- 시청자는 특정 프로그램을 시청할 목적으로 TV를 켜기도 하지만 일반적으로 여유시간에 TV를 켜고 프로그램을 선택하게 된다.
- 따라서 방송사는 특정 콘텐츠를 어떻게 제작하고 어느 시간대에 배치할 때 경쟁상품보다 우위를 확보할 것인지를 고민하게 된다. 이것이 방송사의 편성 행위이다.

- 편성은 좁은 의미에서 프로그램을 배열하는 작업으로 정의된다. 넓은 의미에서는 프로그램의 기획, 제작(구매), 배열, 프로모션, 방송, 평가 단계까지의 전 과정을 뜻한다.
- 편성의 목적은 가용 가능한 프로그램을 이용해서 단기적으로는 최대 목표 시청자를 확보하는 것이고, 장기적으로는 채널 이미지를 높이는 것이다.
- 장기적으로는 콘텐츠 확보와 배치 및 유통을 고려한 철저한 분석을 바탕으로 전략적 편성 행위를 한다.
- 비록 VOD 이용과 이동매체를 포함한 다양한 시청 방식으로 인해서 편성의 의미가 줄고 있지만, 여전히 TV를 이용한 성과가 방송사업자의 영향력과 프로그램 판매에 영향을 주기 때문에 편성은 중요하다.
- 최근 미디어 환경과 이용 행태의 변화에 따라 방송사업자는 프로그램 편성 후에 다양한 통로로 유통을 하여 추가 수익을 창출한다.
- 시청률이 낮더라도 VOD 수익이나 해외 수출 등을 통해 높은 수익을 창출하는 경우도 있지만 대부분 본방송에서의 시청률이 유통 수익과 비례한다. 이에 따라 여전히 방송사업자 간의 시청률 경쟁은 매우 치열하게 진행되고 있다.

③ 방송의 사회적 영향

- 비록 젊은 층의 TV 시청 시간이 줄어들지만 여전히 VOD나 인터넷을 이용해 방송 콘텐츠를 이용하는 등 방송의 영향은 다른 미디어보다 우위를 지킨다.
- 방송은 개개인에게 지속적으로 긍정적 또는 부정적 영향을 미친다. 혼자 있어도 외롭지 않게 해 주거나 스트레스를 해소시켜 주기도 한다. 또, 콘텐츠를 통한 간접 체험과 대리 만족이 가능하고 사회적 이슈와 타인의 생각을 알게 해 준다.
- 반면에 방송 콘텐츠 이용에 과몰입하면 가족 간의 대화가 줄어들고 시간을 낭비하게 되거나 다른 매체를 통한 정보 이용을 제한하게 된다. 더 나아가 비판적 사고 능력이 줄어들기도 한다.
- 방송은 사회적으로도 영향을 미치는데, 먼저 긍정적 측면에서 살펴보면 소외계층에게 친구가 되고 사회적 통합을 이루게 한다. 또한 글로벌 의식을 고양시켜 주고 공통의 화제를 제공하기도 한다.
- 부정적 측면에서는 사고와 문화의 획일화를 조장하는 부작용이 있고, 상업성과 밀접하게 연결되면서 뉴스든 오락이든 점점 더 자극적인 내용으로 불안이나 불신을 조장해서 공동체 의식을 저해하기도 한다.

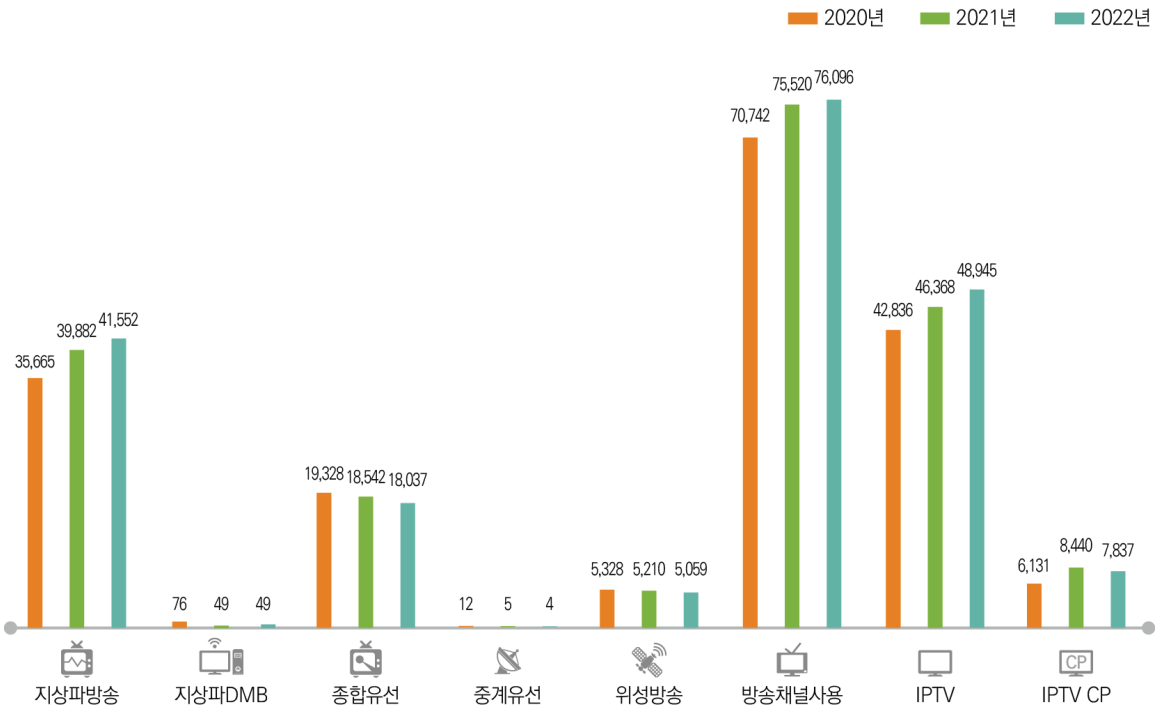
방송 산업에 대해 더 알아보기

2022년 국내 방송사업자의 총 방송사업매출 규모는 전년 대비 1.8% 증가한 19조 7,579억 원이다. 지상파 방송은 전년 대비 4.2% 증가한 4조 1,552억 원을 기록하였고, 지속적 성장세의 IPTV도 5.6% 증가한 4조 8,945억 원, 그리고 방송채널사용사업도 0.8% 증가한 7조 6,096억 원을 달성했다. 반면, 유료방송매체 간 경쟁 심화 속에 종합유선방송은 전년 대비 2.7% 감소한 1조 8,037억 원, 위성방송은 2.9% 감소한 5,059억 원을 기록했다. 중계유선(-30.9%)과 지상파DMB(-0.1%)도 매출액 감소가 이어지면서 각각 4억 원, 49억 원

매출을 나타냈다. IPTV CP는 2021년에 OTT 매출로 실적이 이례적으로 높았으나 2022년도 매출 실적(7,837억 원)은 그 기저효과로 인해 7.1% 감소(-603억 원)로 집계되었다. 방송사업매출 점유율은 방송채널사용사업(38.5%)이 가장 높고, 그 다음이 IPTV(24.8%), 지상파방송(21.0%), 종합유선방송(9.1%)의 순이었다. 지상파방송의 점유율은 2013년 27.8%에서 2020년 19.8%까지 지속 하락하다 2021년 20.6%, 2022년 21.0%로 소폭 반등하였다.

방송매체별 방송사업매출액 추이(2020~2022년)

[단위: 억 원]

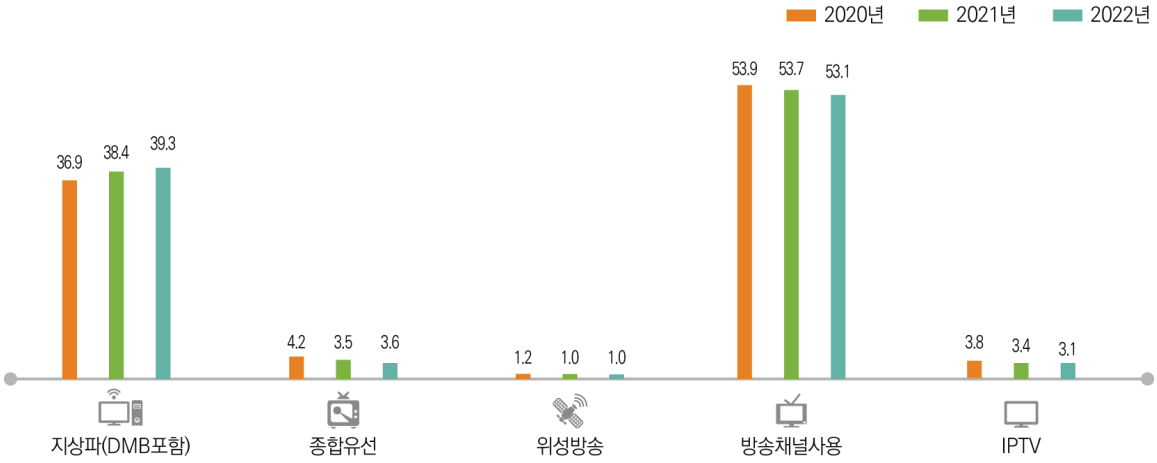


※ 주: 지상파DMB에는 와이티엔디엠비, 한국디엠비가 포함

2022년도 전체 방송 광고 시장 규모는 전년 대비 2.2% 감소한 3조 831억 원이다. 지상파방송(지상파DMB 포함)은 광고매출이 전년 대비 0.05% 감소한 1조 2,104억 원, 방송채널사용사업은 전년 대비 3.2% 감소한 1조 6,363억 원이다. 유료방송의 경우, 종합유선방송은 전년 대비 0.5% 증가한 1,096억 원, 위성방송은 전년 대비 7.0% 감소한 307억 원, IPTV는 전년 대비 10.2% 감소한 961억 원이다. 매체별 점유율은 방송채널사용사업과 지상파방송(지상파DMB 포함)이 가장 높은 가운데, 2020년 이후 지상파의 점유율 감소 추세 완화('20년 36.9% → '21년 38.4% → '22년 39.3%) 및 방송채널사용사업의 점유율 증가 추세 완화('20년 53.9% → '21년 53.7% → '22년 53.1%)가 나타났다.

방송매체별 광고매출 점유율 추이(2020~2022년)

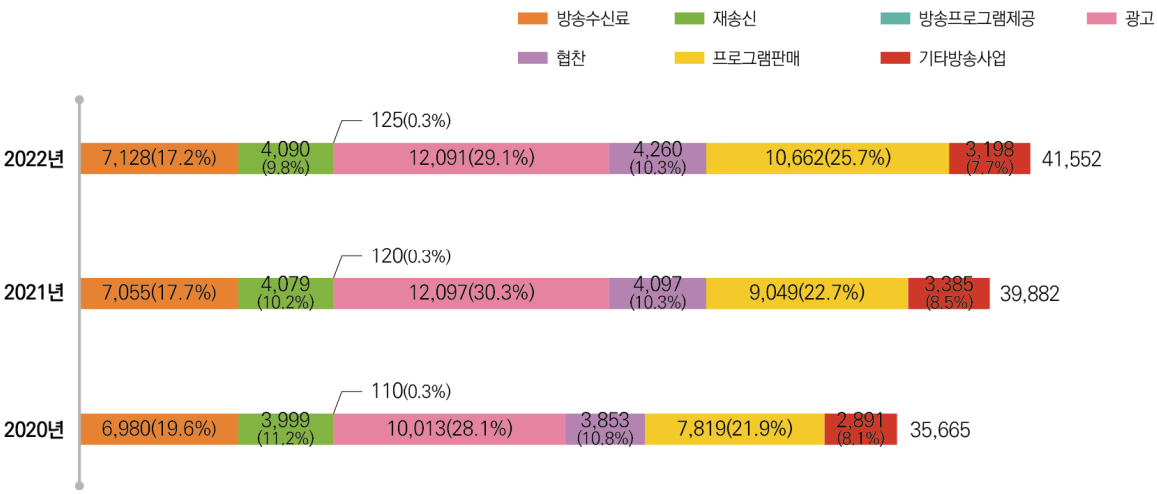
[단위: %]



지상파방송의 방송사업매출은 광고매출이 29.1%로 가장 큰 비중을 차지한다. 광고매출이 가장 큰 비중을 차지하지만 광고매출액은 2015년부터 2020년까지 지속 감소하다 2021년 중간광고 도입 등으로 반등하여 '21년 20.8% 성장한 후 '22년에는 0.1%의 소폭 감소를 보인다. 다음으로 큰 비중(25.7%)을 차지하는 프로그램 판매매출은 2020년부터 지속 증가하여 2022년 17.8%으로 성장했다. 텔레비전방송수신료는 2013년 이후 소폭 증가 추세이며 2022년 1.0% 증가하고, 비중은 17.2%를 기록했고, 협찬매출도 2019년부터 소폭 증가 추세이며 2022년 4.0% 증가하고 비중은 10.3%를 차지했다. 재송신매출은 전년 대비 0.3% 증가하였으며, 방송사업매출에서 차지하는 비중은 9.8%이다.

지상파방송 방송사업매출 구성비 추이(2020~2022년)

[단위: 억 원]



과학기술정보통신부·방송통신위원회. 2023년 방송산업 실태조사 보고서. (2023).

다. 개인 방송

1) 개인 방송의 개념과 발전

① 개인 방송의 개념

- 개인 방송은 1인 미디어 방송, 1인방송, 인터넷 방송 등 다양한 용어로 불린다.
- 일반적으로 개인 방송은 1~3인 정도의 소규모 인원이 동영상 제작이 가능한 기기나 장비를 이용해서 개인적인 이유나 목적으로 제작한 콘텐츠를 인터넷 동영상 플랫폼을 통해 제공함으로써 이루어지는 상호작용 행위로 정의할 수 있다.
- 외국에서도 '개인 방송(Personal Broadcasting)' 또는 '개인 미디어 방송(Personal Media Broadcasting)'이라는 용어를 사용한다.
- 이 의미에는 방송국이나 미디어 기업이 아니라 개인이 콘텐츠를 생산하고 공유한다는 점과 콘텐츠 내용이 상업적 오락이나 정보보다는 주로 제작자 자신에 관한 내용으로 이루어진다는 특징이 포함된다.
- 개인 방송에서는 스스로가 방송에 대한 편집자이자 감독이다.
- 아프리카TV, 유튜브 등 다양한 플랫폼에서 개인 방송을 하는 창작자들이 활동하며 콘텐츠를 제작하고 있다.
- 개인 방송은 방송 내용이나 전달 형식 등에 얽매이지 않고 창작자가 창의력을 마음대로 발휘할 수 있다는 점이 가장 큰 특징이다. 창작자의 개성을 충분히 살릴 수 있고 정해진 시간대나 분량이 없다.
- 또한 개인 방송은 콘텐츠의 특성에 따라 소구하는 연령대, 성별, 취미, 시간대 등을 고려해서 타깃 이용자를 명확하게 설정해서 이에 맞추어 콘텐츠를 제작할 수 있다. 즉, 콘텐츠의 메시지 효과가 즉각적이고 크다.

② 개인 방송의 발전

- 국내에서 개인 방송의 시작은 팟캐스트라고 할 수 있다. 팟캐스트는 인터넷망을 통해서 정치, 시사, 오락 등 다양한 콘텐츠를 주로 오디오 파일 형식으로 제공하는 서비스이다.
- 팟캐스트는 간단히 구독 신청만 해 두면 새로운 내용이 업데이트될 때마다 자동적으로 스마트폰을 통해 전달되며 언제 어디서나 편하게 청취할 수 있다는 특성으로 인해서 많은 관심을 받았다.
- 네트워크와 모바일 기기가 빠른 속도로 발전하고 동영상 플랫폼이 확산되면서 오디오 위주의 개인 방송은 영상을 중심으로 한 개인 방송으로 이동하기 시작했다.
- 개인 방송은 개인이 다양한 디지털 콘텐츠를 생산하고 쉽게 공유하며 영향력을 확대함으로써 레거시 미디어에 대한 대체 가능성도 커지고 있다.
- 최근 개인 방송을 통해 전달되는 무한한 콘텐츠와 다양성 측면에서 보면, 개인 방송은 모바일 기기와 동영상 플랫폼 서비스를 기반으로 차세대 미디어 시대를 주도하고 있다고도 볼 수 있다.
- 이렇게 개인 방송은 전통적 방송의 개념을 해체하고 확장시키고 있다.
- 개인 방송의 확산과 영향력으로 인해서 일부 창작자들이 수많은 팬을 확보하고 엄청난 수익을 올리면서 개인 방송에 대한 사람들이 관심을 고조시켰다.
- 개인 방송은 개개인의 창의적인 아이디어와 자율적인 참여로 성장해 왔지만, 과도한 경쟁으로 인한 선정성,

폭력성, 반윤리적 내용 등으로 인한 문제점들이 노출되고 있는 상황이다.

2) 개인 방송의 특성

① 개인 방송 산업의 특징

- 미디어 기술 발전에 따른 콘텐츠 제작 환경의 변화는 방송 제작을 위한 제반 여건을 단순화시켰고 이는 개인 방송이 확대되는 바탕이 되었다.
- 개인 방송을 위한 장비가 다양해지고 구매 및 이용 가격이 저렴해졌으며, 동영상 제작·편집 기술이 쉬워지고, 콘텐츠 공유 방법이 단순해졌다.
- 이와 함께 개인 방송이 구현해 내는 아마추어리즘과 일상성·주변성을 가진 모든 것이 콘텐츠가 될 수 있다는 인식을 보편화했다.
- 개인 방송이 수익 창출과 연결되면서 수익화가 콘텐츠 제작에 대한 새로운 동기를 부여하는 핵심 요인이 되었다.
- 개인 방송의 수익화가 본격화되면서 MCN(다중 채널 네트워크) 사업자가 등장하였다.
- MCN은 개인 방송을 운영하는 창작자와 연계해 프로그램의 기획, 유통, 마케팅·홍보, 시설·장비, 저작권 권리, 교육 등을 지원하는 시스템이나 사업자를 의미한다.
- MCN은 동영상 플랫폼에서 활동하는 개인 제작자들의 동영상 제작이나 수익화를 지원하면서 광고 수익의 일부를 나누는 형식으로 운영된다.
- MCN의 출발은 유튜브의 성장과 함께 이루어졌는데, 유튜브가 수익 배분 정책을 실시하면서 소규모 또는 개인 제작자가 전문적으로 콘텐츠를 생산할 수 있도록 지원하는 새로운 산업 형태가 조성된 것이다.

② 개인 방송 콘텐츠 제작

- 이용자들이 개인 방송을 즐겨보는 가장 큰 이유는 재미나 즐거움을 얻기 위해서이다.
- 이밖에 지상파나 유료방송에서 볼 수 없는 콘텐츠를 시청할 수 있다는 점, 방송 중에 진행자 및 다른 시청자들과 실시간 댓글을 통한 대화가 가능한 사회적 이용(Social Use)이 가능하다는 점, 여가 시간을 쉽게 활용할 수 있다는 점, 일상에서 유용한 정보를 찾을 수 있다는 점 등이 시청 동기로 작용한다.
- 그만큼 개인 방송 콘텐츠의 폭이 넓고 다양한 시청자의 욕구를 충족시켜 줄 수 있다는 것으로 볼 수 있다.
- 이용자들은 개인 방송이 제공하는 무한한 콘텐츠 속에서 자신의 취향이나 상황에 맞는 것을 골라 보면서 만족감을 극대화한다.
- 모바일 기술의 발전 및 이용 행태의 변화와 함께 많은 플랫폼이 실시간 방송 기능을 강화하고 있다. 인스타그램, 페이스북, 트위터 등의 소셜 미디어 서비스에서도 라이브 방송 기능을 확대하고 있다.
- 개인 방송은 앞으로도 지속적인 성장세를 이어 갈 것으로 평가된다.

③ 개인 방송의 사회적 영향

- 개인 방송의 양적·질적 발전이 이루어지면서 개인과 사회에 미치는 영향력도 커지고 있다.
- 개인 방송은 방송의 개념을 확장하고, 디지털 시민정신을 훈련하고, 개인과 사회 전체의 창의적 결과물을 축적한다. 또, 참여·개방·공유라는 디지털 기술의 보편적 가치를 경험하고 실천하는 기회로 작용한다. 확장되고 있는 엔터테인먼트 영역과 자기 표출의 공간은 세계적 소통의 기회와 디지털 시민성을 높이는 기회가 된다.
- 한편 개인 방송에 대한 기대와 긍정적인 평가 속에서도 일부 반사회적이며 비도덕적인 내용으로 인한 문제가 크게 증가하고 있다. 폭력, 폭언, 노출, 동물 학대, 허위 사실 유포, 명예훼손, 아동 학대, 저작권 침해, 개인정보 침해는 물론 각종 범죄에 이어 살인까지 다양한 문제가 나타난다.
- 개인 방송 산업의 발전과 사회적 영향에 걸맞은 창작자들의 윤리 의식과 이용자들의 리터러시 역량의 중요성이 부각되고 있다.

개인 방송과 창작자에 대해 더 알아보기

크리에이터는 자신이 좋아하는 것, 관심이 있는 것을 중심으로 콘텐츠를 만들어 자신의 채널을 운영하고 사용자들과 소통하는 것으로 시작한다. 즉 크리에이터로서의 활동은 창작하고자 하는 동기에 의해 추동된다. UCC의 경우 생산 과정에서 느끼는 기쁨, 즉, 앎에 대한 욕구, 성취 욕구 및 자극적 감각 욕구의 충족이 UCC 이용과 생산의 동기가 되며, 외적으로는 사회적 인정과 평판을 얻기 위한 동기에 의해 UCC 생산에 참여하게 된다. 특히, 서비스 사업자의 수익 배분으로 경제적 보상이 이루어질 때 UCC 이용과 생산에 직접적인 외재적 동기 요인으로 작용하게 된다. 하지만, UCC는 동영상 제작과 이용자가 제한되어 확산되지 못했다. 반면 1인 미디어 콘텐츠는 다양하게 제작과 이용이 이루어지면서 자신을 표현하는 욕구가 충족됨과 동시에 경제적 보상도 가능해지면서 산업적인 가치를 부여받고 있다.

초기 크리에이터들은 안정적인 보상의 체계가 마련되지 않은 상태에서 제작을 시작한다. 또한 독자적으로 콘텐츠 생산과 소통 과정을 충분히 숙련화한 경우에만 보상을 받게 된다. 따라서 플랫폼의 특성을 정확하게 이해하고 콘텐츠를 만드는 자질을 키우는 것이 중요하다. MCN에 소속되지 않은 크리에이터들은 불안정한 수익, 낮은 안정성의 어려움이 상대적으로 더 크다. 하지만 자신이 좋아하는 일을 자율성을 가지며 즐겁게 할 수 있다는 것에 만족하고 자신이 만들어낸 영상물에 대한 성취감을 느낄 수 있다. 반면 MCN에 소속될 경우 콘텐츠 제작의 자율성을 침해당할 수 있지만, 이용자 데이터를 분석해 주고 저작권 등 법률 문제를 해결해 주는 장점이 있다. 그러나 조직 내 탑 크리에이터들에게 지원이 집중되는 구조를 감내하고 채널 규모를 늘리기 위한 노력을 기울여야 한다. 크리에이터를 꿈꾸는 지망생들 및 비기너 그룹들은 디지털 미디어 환경에 대한 이해도나 콘텐츠 마케팅에 대한 노하우가 부족한 상황이다. 초기 크리에이터들이 체계적으로 콘텐츠를 제작하고 채널 영향력을 키워 나가기 위해서는 콘텐츠 기획·제작 역량의 강화가 우선적으로 필요하며 제작비를 소싱할 수 있는 지원

사업이 필요하다. 국내의 영세한 시장 규모를 극복하기 위해서는 글로벌화를 통한 시장의 확대, 이용자층의 저변 확대가 필요하고 지속적으로 다양한 장르의 콘텐츠를 만드는 크리에이터들이 증가해야 한다.

유수정 · 이영주 · 유홍식(2018),「1인 미디어 크리에이터의 MCN 선택 동기와 창작자로서 불만족 요인에 대한 연구」, 『한국콘텐츠학회논문지』 18(8), 62-72.

라. 웹툰

1) 웹툰의 개념과 발전

① 웹툰의 개념

- 만화 콘텐츠는 오랫동안 종이라는 매체와 결합해 왔다. 컴퓨터와 인터넷의 발달을 바탕으로 만화가 웹툰이라는 새로운 콘텐츠가 산업으로 자리 잡았다.
- 웹툰(webtoon)은 웹(web)과 카툰(cartoon, 만화)의 합성어로, 인터넷을 기반으로 연재되는 만화를 지칭한다.
- 21세기 초반에 현재의 형식을 갖추기 시작하여 현재 대한민국에서 큰 규모의 독자층을 유지하고 있으며 스낵 컬처(Snack Culture)를 보여 주는 대표 사례이다. 스낵 컬처는 주로 가벼운 볼거리를 이용해 짧은 시간에 간편하게 즐기는 문화를 뜻한다.
- 초기 인터넷 만화들은 일반적으로 출판된 만화를 그대로 스캔해서 컴퓨터 화면으로 읽는 것이 대부분이었다.
- 그러나 고정된 형태의 액정화면을 통해 콘텐츠를 효과적으로 전달할 수 있는 방안을 고민하여 '스크롤'이라는 기술을 만들어 적용시켰다.
- 현재 웹툰은 텍스트의 분량이 적고, 칸의 배치나 구성이 위에서 아래로 고정되어 있다. 스크롤을 아래로 당기면서 길이를 조절할 수는 있으나 넓이는 고정된 형태이다. 이러한 기술적 특성에서 비롯된 형식적 제약으로 인하여 출판만화와는 달리 장편이나 긴 텍스트가 드물다.

② 웹툰의 발전

- 국내 웹툰은 네이버와 카카오 플랫폼을 기반으로 성장했다.
- 초기의 웹툰은 일상적인 소재로 짧은 내용의 비연속적 서사구조를 가지고 개인 사이트를 중심으로 발전했다.
- 그러다 2004년 강풀의 〈순정만화〉가 포털 사이트 다음에 연재되면서 초기의 웹툰은 소규모 공유 공간에서 공간을 확장할 수 있었다.
- 이후 여러 포털 사이트에서 각각 자체적인 웹툰이 등장하고 콘텐츠 공급량이 증가했다.
- 네이버의 무료 만화가 웹툰의 가장 큰 시작점이었다. 이어 레진코믹스라는 스타트업 사업자가 나오면서 지금까지도 많은 업체가 지속적으로 성장하고 있다.
- 시장과 플랫폼의 확대에 따라 작가들의 공급이 증가하고 유명 작가들을 중심으로 팬덤이 형성되기도 하였다.
- 웹툰 시장은 2013년 유료화 서비스를 시작한 이후에 꾸준히 작품 수를 늘려왔다.

- 한국의 웹툰 플랫폼 이용자 확대와 수익화 성공은 엔터테인먼트 콘텐츠 분야에서 세계적인 이슈로 주목받게 되었다. 여기에는 한국 웹툰 플랫폼이 크게 이바지한 것으로 평가받는다. 특히 웹툰 플랫폼이 아시아를 중심으로 전 세계로 확장해 나가고 있는 발전을 지속적으로 이어갈 필요가 있다.

2) 웹툰의 특성

① 웹툰 산업의 특징

- 웹툰은 높은 스마트폰 보급률과 대중교통 이용률에 힘입어 인터넷 모바일의 대표 스낵 컬처로 자리 잡았다.
- 웹툰 시장의 성장 가능성이 높이 전망되고 있는 만큼 세계적으로 웹툰 시장의 변화가 매우 빠르게 진행될 것으로 예측한다.
- 특히 드라마, 영화 등과 같은 콘텐츠의 IP 원천으로서 웹툰의 가치는 더욱 높아질 것으로 평가받는다.
- 해외에서도 한국의 참신한 작법, 스토리에 주목하고 있다.
- 웹툰 산업은 국내 콘텐츠 산업의 주요 부문으로 자리 잡았으며, 2022년을 기점으로 2조 원이 넘는 규모로까지 성장했다.
- 하지만 양적 성장이 질적 성장까지는 이어지지 못한 한계가 나타나고 있다.
- 다양한 분야의 인적 자원 투입, 전문가 집단의 학술 및 비평 활동, 아카이브 관리 등이 미흡하다는 비판이 있다. 인재 양성 시스템 구축과 유통 활성화도 부진하다고 본다.
- 네이버, 카카오, 레진코믹스 등과 같은 웹툰 글로벌 플랫폼이 팬덤을 형성하여 독자 기반 자원이 되는 순기능을 성장 동력으로 적극 활용해 나가야 한다.

② 웹툰 콘텐츠 제작

- 웹툰은 만화와 디지털 기술의 유기적인 융합 콘텐츠이다.
- 디지털 환경에서 웹툰은 지면상 표현되는 출판만화에서 구현하기 어려운 실험적 시도가 가능하다.
- 웹툰은 스크롤 방식의 컷 구성, 플래시 애니메이션 및 3D 입체 효과를 이용한 반전적 연출을 주로 사용한다.
- 스마트폰 터치를 이용한 줌인·줌아웃 및 페이드인·페이드아웃 등의 영화적 기법, 배경음악 삽입 등을 통한 분위기 조성 등의 역동적인 연출도 가능하다.
- 이를 통해 소비자로 하여금 좀 더 풍부한 감성을 느끼게 하고 웹툰에 몰입시킨다.
- 네이버 웹툰의 '도전 만화', '베스트 도전'처럼 웹툰 생태계에서 상시로 운영되는 아마추어 리그 플랫폼은 평점과 댓글을 통한 상호작용을 통해 신진 작가를 양성하기도 한다.
- 웹툰 플랫폼 편집자는 아마추어 리그 작품에 대한 소비자 반응을 미리 확인하고 참고하여 작가와 계약 및 연재 여부를 결정한다. 이용자의 수요에 맞춘 콘텐츠 기획과 제작이 가능한 것이다.

③ 웹툰의 사회적 영향

- 웹툰은 초기에 인쇄, 출판 개념에 편입되었다가 최근 들어 활성화되면서 자체 산업과 시장으로 인정받고 있다.

- 특히 원 소스 멀티유즈(OSMU)로서 드라마, 영화, 게임 등에 수요가 많아지고 있다. 콘텐츠 창작의 원천으로서 가치를 인정받고 있다.
- 웹툰은 콘텐츠 내용에 있어서 일상성, 연결성, 상호작용의 특징을 갖고 있다. 이 때문에 이용자들이 몰입하여 이용하고 팬덤까지 형성된다. 하지만 이러한 현상은 때로 과몰입이라는 부작용을 낳기도 한다.
- 다른 종류의 디지털 콘텐츠와 마찬가지로 플랫폼 내에서 이용자들에게 선택받기 위한 치열한 경쟁은 선정성과 폭력성 등의 문제로 이어졌고, 특히 어린이와 청소년에게 유해한 내용이 여과 없이 전달되는 것에 대한 논의의 필요성이 지속적으로 제기되고 있다,

웹툰 산업에 대해 더 알아보기

3. K-웹툰의 IP 비즈니스 전략 및 글로벌 시장 진출 방식

(1) IP(Intellectual Property)의 비즈니스 전략

1) IP 세계관(Universe)의 확대

기존의 웹툰은 IP를 기반으로 2차 저작물로 확대되는 원 소스 멀티유즈(OSMU)로 각광받았다. 하지만 최근에는 OSMU를 넘어서 하나의 IP로 세계관을 구축하고 IP를 확장해 나가는 추세이다. OSMU와 IP 세계관의 확대는 유사해 보이지만 기획 단계에서부터 명확한 차이점을 지니고 있다. 세계관 확대는 웹툰, 영화, 드라마 등에서 각각 독립적인 스토리가 전개됨에도 불구하고 각각의 작품들이 유기적으로 연결되어 최종적으로 하나의 세계관으로 이어지는 것을 의미한다. 즉, OSMU는 성공한 웹툰의 내용을 그대로 옮겨서 영화, 드라마, 애니메이션 등 2차 저작물로 파생시키는 것을 의미하는 반면, IP 세계관의 확대는 다양한 유형의 콘텐츠에서 하나의 세계관이 구현될 수 있도록 기획하는 것을 의미한다. 그 예로 미국의 마블 시네마 유니버스 (MarvelCinematic Universe, 이하 MCU)를 들 수 있다.

마블이 만든 '아이언맨', '토르', '헐크' 등의 히어로 캐릭터는 각각 다른 세계에 존재하지만 마블의 세계관에서 거미줄처럼 연결되어 있다. 마블은 영화 '어벤저스' 내 마블의 히어로 캐릭터를 출연시켜 하나의 세계관에 존재한다는 것을 보여줬으며, 이러한 IP 세계관 확대는 다양한 후속작품으로 이어지고 있다. 즉 OSMU는 어떤 사건과 사람들에 대한 스토리를 제공할 것인지 개별 캐릭터와 서사에 집중하는 반면, IP 세계관은 기획 단계에서부터 어떤 세상과 가치에 대한 이야기를 담을 것인지, 그 안에서 벌어지는 서사와 캐릭터, 다양한 유형의 콘텐츠와의 세계관 공유에 중점을 둔다. 미국 MCU와 같이 국내에서도 하나의 세계관을 통해 IP를 확대해 나가고 있다. 웹툰 제작사 와이랩은 국내 최초로 세계관 기반의 '슈퍼스트링', '블루스트링', '레드스트링' 웹툰을 제작하였으며, '와이랩 유니버스 백과사전'을 통해 각각 세계관이 상호 연결됨을 보여준다. IP 세계관 확장은 팬덤을 형성시키고, 하나의 배경에서 다양한 스토리와 콘텐츠를 생산할 수 있다는 점에서 효과적인IP 비즈니스 전략으로 평가되고 있다.

2) 슈퍼 IP를 활용한 OTT 플랫폼 진출

최근 웹툰 산업은 슈퍼 IP 발굴에 집중하고 있다. 이는 영화, 드라마, 웹소설, 게임 등 트랜스미디어 전략을 통해 장르를 넘나들며 IP를 확장해 나갈 수 있기 때문이다. 실제 OTT 플랫폼의 경쟁 심화에 따라 시장성이 증명된 웹툰을 기반으로 드라마, 영화를 제작하고 있다. 국내 웹툰 산업은 OTT 플랫폼을 통해 글로벌 진출 기회가 확대되면서 국내뿐만 아니라 해외 시장에서도 각광받고 있다. 네이버웹툰은 스튜디오N을 설립하여 보유하고 있는 IP를 영상화하는 데 집중하고 있으며, 2021년 기준 네이버웹툰의 IP가 77개의 영화, 드라마 등으로 제작되었다. 네이버 웹툰으로 제작된 넷플릭스의 "스위트홈", "지옥", "지금 우리 학교는"은 글로벌 시장에서 각광받으며 원작 웹툰의 역주행도 이끌었다. 2021년 넷플릭스에서 "지옥"이 공개된 이후 원작 웹툰의 평균 조회 수가 공개 전 3개월에 비교하여 약 22배 증가, 주간 평균 결제자 수도 14배 증가하였다. "지금 우리 학교는"은 2009년 5월부터 2011년 11월까지 연재된 웹툰이다. 이를 원작으로 제작된 넷플릭스의 "지금 우리 학교는"은 공개된 이후 54개국에서 1위를 차지하였다. 카카오엔터테인먼트는 글로벌 시장 진출과 IP 확장의 일환으로 웹툰의 영상화를 추진하는 "슈퍼 웹툰 프로젝트"를 진행하고 있다. "이태원 클라쓰", "승리호", "강철비"는 카카오 웹툰이 드라마, 영화로 제작된 사례이다. 특히 2020년 "이태원 클라쓰"가 방영된 이후 이미 완결된 웹툰이지만 원작의 웹툰 구독자 수가 증가하였다. 또한 이를 리메이크한 일본의 "롯본기 클라쓰"가 넷플릭스에서 제작·방영된 이후 오히려 한국의 원작 드라마인 "이태원 클라쓰"가 또다시 인기를 얻기도 하였다.

박지혜(2022),「K-웹툰산업의 IP 확대와 글로벌 진출 시사점」,『산업경제』11월호 , 78-87.

마. 게임

1) 게임의 개념과 발전

① 게임의 개념

- 게임은 놀이다. 즐거움을 얻기 위한 놀이적 성격을 갖고 있다.
- 게임은 재밌기 때문에 게임에 참여하거나 즐기는 사람은 몰입하게 될 가능성이 높다.
- 게임은 창의적인 지적 놀이일 수도 있다. 기존의 전략을 패턴대로 구성하지 않고 새로운 전략으로 이기게 되면 다른 일상적인 활동에서 얻을 수 없는 쾌감이 생긴다.
- 게임은 공통적으로 ① 규칙으로 구성되며, ② 과정을 통해 다양하면서도 측정 가능한 결과물이 만들어지고, ③ 그 결과물에 승점과 같은 다른 가치가 부여되며, ④ 참여자의 참여와 노력이 요구된다. 또 ⑤ 참여자는 결과물에 대해 심리적 애착을 갖고, ⑥ 현실 세계에 대해 협상이 가능한 결과를 야기하게 된다(Juul, 2005/2014).
- 최근 온라인 게임 등에서는 즐거움을 목적으로 개인 또는 집단의 심리적 결과물에 애착을 갖는 과정에서

의미가 부여된다. 그 의미는 게임에 참여하는 참여자의 상호작용에 의해 만들어지기도 하고 바뀌기도 하며 확대되기도 한다.

② 게임의 발전

- 게임의 시작은 오락적 목적이 아닌 교육적 목적으로 만들어진 것으로 추정한다.
- 바둑이나 장기, 체스 등은 고전적 게임의 유형이다.
- 이러한 게임은 전쟁을 은유하고 상징한다. 전쟁에서 승리하기 위해서는 어떠한 역할을 담당하고 행동해야 하는가를 전략적으로 고민하고 결정해야 한다.
- 고전적 게임이나 현재의 온라인 게임은 형식이나 방식이 다르지만 근본적으로 내재된 속성은 유사하다.
- 게임 참여자는 기능과 역할의 변화로 다양한 경험 공간에 진입하고, 승패가 결정된 이후에 보상이 따른다.
- 게임은 인간의 심리와 행동이 반영된 오락적 결과물로서, 인간이 노동의 흐름을 조절하거나 심리적으로 힘든 상태를 극복하기 위한 유희적 활동의 대표이다.
- 따라서 게임의 오래된 역사처럼 게임의 미래 또한 성장성이 높은 분야이다.
- 게다가 게임은 새로운 미디어 기술이 개발될 때마다 영향을 받아 게임 방식 등 세부 속성이 다양하게 분화되어 왔다.

2) 게임의 특성

① 게임 산업의 특징

- 게임 산업을 구성하는 요소는 다른 영상 콘텐츠 산업과 유사하다.
- 게임 개발자는 영화 제작자, 게임 배급사는 영화 배급사, 게임제공사업자는 극장과 유사하다.
- 최근 「게임산업진흥에 관한 법률」은 이들을 게임 산업의 특성에 맞추어, 게임제작업, 게임배급업, 게임제공업으로 명명하였다.
- 게임제작업은 게임물을 기획하거나 복제해 제작하는 영업을 나타낸다.
- 게임배급업은 게임물을 수입하거나 그 저작권을 소유 및 관리하면서 게임제공업을 하는 자 등에게 게임물을 공급하는 영업을 의미한다. 게임배급업자는 게임제작업자에게 특정 게임을 제작하도록 하청을 줄 수도 있으며 자체적으로 게임을 개발할 수도 있다. 이들은 게임의 기획, 마케팅 등 제반 업무를 총괄하기 때문에 실질적으로 국내 게임 산업을 이끌어가는 역할을 한다.
- 게임제공업은 공중이 게임물을 이용할 수 있도록 이를 제공하는 영업을 나타낸다. 일종의 게임물 유통을 담당하는 플랫폼 사업자가 해당된다.

② 게임 콘텐츠 제작

- 게임은 미디어 특성을 갖는다. 게임에 참여하는 참여자 간의 상호작용이 쉬지 않고 연결되기 때문이다.
- 온라인 게임 이용자는 새로운 기술로 만들어진 게임 기기와 콘텐츠를 통해 이용자와 상호작용한다.
- 게임도 스토리텔링을 갖는다. 서사구조를 갖는 이야기가 있다는 의미이다.

- 게임 참여자는 각 게임에 포함되는 캐릭터와 역할이 있으며, 이들은 서로 플레이하면서 이야기를 만들고 변형시키는 과정을 겪는다.
- 게임의 이야기에는 우주, 사랑, 스포츠 등 다양한 주제가 있다. 게임 참여자는 서사구조를 통해 콘텐츠를 소비하는 동시에 콘텐츠를 만들어간다.
- 게임 콘텐츠는 종합예술 특성을 공유한다.
- 게임에 투입되는 문화 요소를 살펴보면, 컴퓨터 그래픽을 포함해서 음악, 효과, 동영상 등 다양한 시청각적 요소를 결합하고 있다.
- 이는 게임 콘텐츠를 만들기 위해서는 고도의 창의적, 종합예술 기반이 필요하다는 의미이다.
- 참여자의 공감 및 몰입을 유도하기 위해서 다양한 시청각 요소를 창의적으로 결합해서 새로운 경험을 창출해 낸다.
- 디지털 기술이 발달하면서 게임에 영화나 드라마적 요소와 서사구조를 포함해 특수 효과와 그래픽 등의 디자인 차원이 고품질로 결합되어 나타난다.
- 이를 바탕으로 이야기가 만들어지는 동시에 참여자 간의 다양한 상호작용이 이루어진다.

③ 게임의 사회적 영향

- 지금까지 게임에 대해서는 어린이와 청소년을 비롯해 성인에 이르기까지 나타나는 과몰입, 사행성 등을 중심으로 부정적 효과에 대한 논의가 주를 이루었다.
- 하지만 게임에는 긍정적인 기능도 많다. 게임을 적정하게만 이용하면 낮은 비용으로 일반 이용자가 여가 시간을 재밌게 보낼 수 있는 도구적 기능이 있다.
- 게임은 인간의 사회관계를 활성화할 수 있는 이점이 있다. 같은 세대 친구 사이에서는 유대감과 공감대를 늘릴 수 있는 도구로서 게임이 활용된다. 가족구성원 간에도 소통을 원활하게 할 수 있다.
- 게임을 활용해서 교육적 효과를 높일 수도 있다. 최근 미디어 기술의 발전으로 교육용 게임 소프트웨어를 기획 및 개발함으로써 게임을 활용한 학습 고취가 가능해졌다.
- 게임을 이용하여 사회적·교육적 효과를 높일 수 있는 정책과 시장 개발을 시도해야 한다.

학습 TIP "이 부분은 꼭 기억해 주세요!"

- 영화는 매력적인 대중문화의 한 부분이며, 글로벌 시장에서 보편적인 엔터테인먼트 콘텐츠로서 진화하고 있습니다. 디지털 기술의 도입에 따른 영화 산업의 생산·유통·소비의 단계에서 나타나는 변화를 이해해야 합니다.
- 방송의 출발점과 발전 과정을 잘 파악해야 합니다. 전파라는 공적 자원을 활용해서 정보와 콘텐츠를 넓게 유통시키는 방송이 디지털 전환에 따라 변화하는 방향도 파악해야 합니다.
- 모바일 기술의 발달로 영상물의 제작과 편집이 용이해지면서 개인의 창의적 욕구가 동영상 콘텐츠로 표출되고, 이에 따라 개인 방송은 빠르게 발전하고 있습니다. 특히 개인 방송은 디지털 시민성을 기르고 적극적인 참여문화를 창출하는 기회로 작용할 수 있습니다.
- 웹툰 산업은 꾸준한 성장세를 보이며, 국내 콘텐츠 산업에서 중요한 창작물의 원천으로 자리 잡고 있습니다. 특히 웹툰은 그 자체로 지식재산권(IP)의 보고이자, IP 확장의 창구 역할을 합니다.
- 긍정과 부정적 평가가 혼재하는 게임 콘텐츠의 특성 및 기술적 발전에 따른 변화를 다각적으로 파악해 보아야 합니다. 게임의 사회적 영향력과 함께 게임 산업의 기본적 특성도 함께 이해해야 합니다.

※ 참고문헌

[1] 과학기술정보통신부·방송통신위원회(2023),『2023년 방송산업 실태조사 보고서』.

[2] 김경희 외(2018),『디지털 미디어 리터러시』한울아카데미.

[3] 김영석 외(2020),『디지털 시대의 미디어와 사회』, 나남.

[4] 박지혜(2022),「K-웹툰산업의 IP 확대와 글로벌 진출 시사점」, 산업경제 11월호, 78-87.

[5] 심상민(2021),『엔터테인먼트 산업론』커뮤니케이션북스.

[6] 유원정(2017.8.27.),「5.18부터 '도가니법'까지… 세상을 뒤바꾼 영화들」, 노컷뉴스, https://www.nocutnews.co.kr/news/4836867.

[7] 유진룡 외(2009),『엔터테인먼트 산업의 이해』, 넥서스BIZ.

[8] Juul, J.(2005),『Half-real: Video games between real rules and fictional worlds』, 장성진 옮김(2014),『하프 리얼: 가상 세계와 실제 규칙 사이에 존재하는 비디오 게임』, 비즈앤비즈.

1.3.2. 엔터테인먼트 콘텐츠 이용과 문화

1.3.2.1. 엔터테인먼트 콘텐츠 재현의 특성

키 워 드 스토리텔링, 서사구조, 미디어 재현, 현실 재구성, 의미 생산, 신화, 해독



1 개요

미디어는 거울과 같이 현실을 있는 그대로 보여 주는 것이 아니다. 미디어는 특정 의도를 갖고 현실의 일부를 선택하거나 배제하여 콘텐츠를 제작한다. 즉, 미디어는 현실을 특정한 시선을 가지고 다양한 제작 기술을 이용해서 '재현'하고 있다는 것이다. 현실을 재현하는 미디어는 이용자들이 어떻게 생각하고 느끼는지 그리고 그들이 어떤 정체성을 만드는지에 영향을 미친다. 특히 스토리텔링을 기반으로 하는 엔터테인먼트 콘텐츠의 재현은 이용자들에게 현실에 대한 인식과 개인의 가치관, 사고 형성에 중요한 역할을 하기도 한다. 따라서 엔터테인먼트 콘텐츠를 중심으로 미디어의 재현 개념과 과정을 충분히 이해하고 이용자가 콘텐츠를 어떻게 바라보고 소비해야 하는지에 대해서 고민할 필요가 있다.

2 학습목표

- 엔터테인먼트 콘텐츠의 재현에 대해서 정의할 수 있다.
- 엔터테인먼트 콘텐츠가 현실을 재구성하는 과정과 의미 생산에 대해서 설명할 수 있다.

3 학습내용

가. 스토리텔링(Storytelling)과 서사구조

1) 스토리텔링

- 사람에 따라 여행의 경험을 지금 눈앞에 펼쳐지듯 생생하게 전할 수도 있고, 뉴스를 보도하듯 간략히 사건만 전할 수도 있다.
- 즉 이야기(스토리)라는 내용을 청자에게 전달하는 방식(텔링)이 다른 것이다.

- 스토리텔링의 사전적 의미는 '이야기를 들려 주는 행위'이다.
- 영화나 드라마 등의 엔터테인먼트 콘텐츠에서 줄거리가 이야기에 해당한다.
- 이야기는 미디어의 특성에 따라 표현되는 형식이 달라지며, 각 미디어 장르 고유의 스토리텔링 방식이 있다.
- 이야기는 듣는 사람을 몰입하게 하고, 마음을 움직이는 힘이 있다.
- 영화, 드라마, 웹툰, 게임 등 엔터테인먼트 콘텐츠는 기본적으로 이러한 이야기의 힘을 활용한 서사물이다.
- 그런데 같은 이야기도 어떻게 하느냐에 따라 정서적 몰입과 공감을 이끌어 내는 정도와 기억하게 하는 힘이 달라진다.
- 개인 방송, 짧은 콘텐츠에도 스토리텔링이 있으면 몰입과 공감이 더 빠르고 크게 나타날 수 있다.

2) 스토리텔링을 위한 서사구조

- 엔터테인먼트 콘텐츠의 스토리텔링은 이용자가 콘텐츠에 몰입할 수 있도록 서사구조를 효과적으로 구성한다.
- 엔터테인먼트 콘텐츠의 서사구조는 소설이나 연극과 같이 인물, 사건, 배경을 기본 요소로 하는데, 이러한 요소를 바탕으로 갈등을 뚜렷하게 구성하면 말하고자 하는 메시지를 분명하게 전달할 수 있다.
- 인물은 이용자에게 자기 동일화의 대상이 되므로 명확한 특성과 정체성을 가져야 한다. 그리고 중심인물과 적대적 관계를 가지는 인물이 있을 때 이용자는 더 강하게 몰입하게 된다.
- 또한 이야기는 기승전결을 만드는 고유한 플롯(plot, 구성)을 갖춘다.
- 여기서 플롯은 인과 관계에 따라 주요 사건을 배열하는 기법이다.
- 사건이 일어날 것을 암시하는 복선을 제공하고, 이용자가 예상하지 못한 반전을 숨겨 놓으면 놀라움과 재미를 극대화할 수 있다.
- 엔터테인먼트 콘텐츠의 스토리텔링과 이를 위한 서사구조에 의해서 이용자들은 콘텐츠에 더 쉽게 몰입하고 공감하며, 이야기에 깊게 빠져든 경우에는 콘텐츠에 대한 의미를 있는 그대로 수용하게 되기도 한다.

스토리텔링에 대해 더 알아보기

1980년 일본의 남코(Namco)사에서 제작한 최초의 비디오 게임인 〈팩 맨(Pac-Man)〉은 80년대 대중문화의 아이콘이 되었고 음악과 애니메이션 TV시리즈 등 다양한 분야에 영향을 미치며 캐릭터 상품화 및 영화로도 제작되었다. 그 이후부터 수많은 게임과 애니메이션의 크로스오버가 이루어져왔고, 현재는 영화·게임·만화·애니메이션·음악 등 모든 엔터테인먼트의 융합과 크로스오버, 트랜스 미디어가 기획 단계부터 이루어지고 있다. 스토리텔링에서도 매체 간의 상호영향과 융합으로 인하여 고전적인 서사 전개에서 벗어난 새로운 양상들이 수없이 등장하고 있다. 특히 게임의 영향은 지대하여서 롤플레잉게임, 어드벤처게임, 액션게임이나 스포츠게임은 이제 애니메이션 스토리텔링의 유형이 되었다. 이러한 현상은 많은 부분이 고부가가치를 위한

산업적인 측면에서 비롯된 것이라 할 수 있다. 대표적인 3H(High-cost, High-risk, High-return) 산업인 애니메이션은 기획 단계부터 '콘텐츠'로서의 가치를 극대화시키기 위해 뚜렷한 콘셉트와 원 소스 멀티유즈(OSMU)를 위한 마케팅 전략하에 작품을 개발하며 그 전략하에 스토리텔링이 진행되는데 최근 동향은 게임과 따로 생각할 수 없을 정도이다.

박기수는 디즈니 애니메이션은 그 서사의 정형성과 극적 긴장의 부재, 디즈니 이데올로기에 대한 반발, 양질의 다양한 서사를 제공하는 일본 애니메이션의 부상 등으로 침체에 빠진 한계를 드러냈고, 픽사는 디즈니의 한계를 전략적으로 극복해 내었다고 하였다. 오랫동안 침체에서 벗어나지 못하던 디즈니를 〈겨울왕국(Frozen)〉(2013)으로 다시 부활하게 한 것도 픽사의 수장 에드 캣멀이다. 박기수는 이어서 스토리텔링은 문화콘텐츠 구성요소로서 ① 구성 요소들의 중층 결정과 ② 그것이 구현해야 할 문화콘텐츠적 속성을 전략적으로 내재화한 개념으로 문화콘텐츠의 대중성과 작품성의 성패를 좌우하는 근간이라고 하였다. 픽사 애니메이션 성공의 가장 핵심적인 요소에도 스토리텔링이 있으며 특히 〈인사이드 아웃〉은 전작들을 뛰어넘는 전략을 보여 준다.

본론에서 분석한 〈인사이드 아웃〉 스토리텔링의 특징은 첫째, 감정이라는 차별적인 소재를 가져와서 게임 플레이하듯 감정의 상호작용을 표현하고 관계에 의한 자아성찰적 성장담을 그려 내고 있는 것이다. 둘째, 롤플레잉 게임, 어드벤처게임의 스토리텔링 요소들을 전면적으로 차용하는 점이다. 이 글에서는 ① 상호 작용성과 게임의 규칙, ② 기쁨과 슬픔의 퀘스트, ③ 게임의 돌발 서사 활용, ④ 아이템을 활용한 매개체 요소 스토리텔링으로 구분하여 분석하였다. 셋째, 장애 요소를 복합적이게 성격화하여 안타고니스트가 등장하지 않음에도 불구하고 극적인 갈등 구조를 만들어낸다. 슬픔이 기쁨을 방해하는 요소로 기능하지만 모험하는 동안 점차적으로 능력을 발휘하면서 슬픔의 긍정적 기능을 드러내고 문제 해결의 핵심적 역할을 한다. 또한, 이 작품의 분석을 통해 픽사 작품 중에서도 가장 탁월한 스토리텔링을 구사한다고 평가를 받고 있는 피트 닥터 감독 작품의 차별적인 전략을 살펴볼 수 있었다.

최숙영 · 문재철(2016), 「게임서사의 활용, 〈인사이드 아웃〉의 스토리텔링 분석」, 『애니메이션연구』 12(1), 143-160.

나. 미디어의 재현

1) 미디어의 재현과 현실 재구성

- 우리가 일상에서 미디어를 소비하는 것은 단순히 콘텐츠를 보고 듣는 것을 의미하지는 않는다.
- 미디어가 담고 있는 콘텐츠에는 제작자의 의도에 따라 만들어진 의미가 내재되어 있으며, 이는 이용자 개개인들에게 무언가를 떠올리거나, 태도를 형성시키거나, 행동을 자극하고 또는 느낌이나 감정적인 반응을 주는 등 의미 있는 영향력을 발휘한다.
- 모든 미디어 콘텐츠는 대상에 대한 재현적 성격을 갖는다. 콘텐츠가 우리와 우리 주변 세계를 재현하는 것이다.

- 재현(representation)은 특정 대상을 '다시(re)' '제시(presentation)'하는 것, 다시 말해서 언어나 영상을 사용해서 대상, 우리와 우리를 둘러싼 세계에 대한 의미를 새롭게 만들어 내는 것을 뜻한다.
- 여기서 대상이란 현실을 구성하는 특정 집단과 사회, 경험, 사건, 주제를 포괄한다.
- 그런데 미디어는 아무리 사실적인 콘텐츠라도 존재하는 현실을 있는 그대로 보여 주지 않는다.
- 미디어의 제한된 지면이나 장면은 대상의 특정한 면만을 재현할 수밖에 없게 만든다.
- 재현된 콘텐츠는 특정 사회문화적 맥락에서 재현 대상을 재구성하여 새로운 의미를 부여한 결과이다.
- 특히 엔터테인먼트 콘텐츠는 스토리텔링 효과를 위해 의도적으로 대상의 특정한 면을 부각하거나 과장하고, 특정한 면은 축소하거나 보이지 않도록 만드는 경우가 많다.
- 미디어의 재현은 현실을 거울처럼 있는 그대로 보여 주는 것이 아니라 새로운 현실을 만들어 내는 과정이다.
- 재현은 창작 주체가 하나의 세계를 만들어가는 과정이다. 즉, 현실을 재구성하는 것이다.
- 영상 콘텐츠를 제작하는 카메라 렌즈를 통해 영상을 담아내는 모든 과정이 창작자의 선택을 거치는 것이다.
- 역사적 사건을 다룬 영화나 드라마에서 사건의 의미가 새롭게 해석되는 것 역시 미디어 재현의 본질이라고 할 수 있다.

2) 미디어의 재현 그리고 선택과 배제

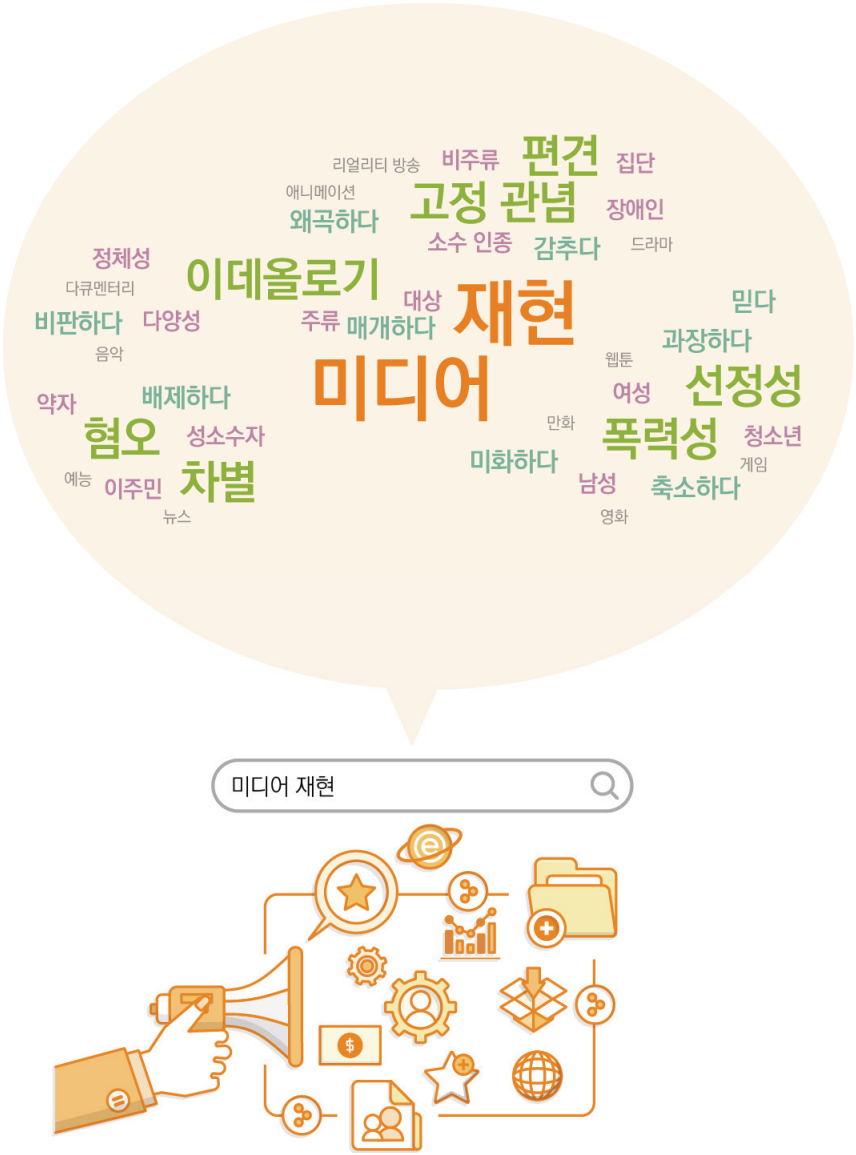
- 대상을 재현한다는 것은 선택과 배제의 과정이 반복될 수밖에 없다.
- 대상을 구성하는 다양한 요소 중 일부를 선택하여 재현한다면, 선택받지 못한 요소는 배제되어 이용자들에게 콘텐츠를 통해 전달되지 못하는 결과로 이어지는 것이다.
- 따라서 재현하는 과정에서 이루어지는 선택과 배제에 작용하는 창작자의 기준은 현실을 재구성하는 잣대가 된다.
- 일반적으로 재현에서의 선택과 배제는 기본적으로 많은 이들이 대상에 대해 이미 갖고 있는 신념과 믿음에 부합하는 방식으로 이루어진다.
- 미디어 이용자는 화면 속의 모습이 자신에게 이미 내재화된 가치나 기준에 가까울수록 그것이 실재한다고 믿고 안정감을 느끼기 때문이다. 그리고 이렇게 재현된 모습을 당연하게 받아들인다.
- 이 경우 창작 과정에서 배재된 부분은 이용자들에게 익숙하지 않고 받아들여지기 어려운 현실로 남겨질 수 있다.

3) 미디어의 재현과 고정관념

- 이처럼 미디어의 재현은 우리 사회의 지배적 관점이나 주류 집단의 목소리를 대변하게 되는 경우가 많다.
- 그 결과 반복 재생산되는 특정 관점을 고착화하는 데 영향을 미친다.
- 미디어는 주류가 아닌 집단이나 사회를 주류의 시선으로 바라보며 고정관념을 담아내는 경향이 있다.
- 그래서 주류가 아닌 집단이 미디어에서 왜곡되어 묘사되거나 아예 보이지 않는 존재가 되기도 한다,

- 하지만 미디어의 재현은 기존의 관습을 따르는 방식으로 이루어질 수도 있지만, 새로운 가치와 의미를 발견해 내는 데에 기여할 수도 있다.
- 또 주류의 관점으로 인해 가려진 대상의 알려지지 않은 면을 드러내고 이전과는 다른 관계를 만들어 낼 수도 있다.
- 미디어가 소수자의 목소리와 정체성을 표현하고, 다양한 가치와 믿음을 나누는 소통의 장으로 작용할 수 있는 것이다.

그림 5 미디어의 재현



※ 출처: 박한철 · 구본권 · 권은선 · 김경희(2021), 『청소년과 미디어』, 한국언론진흥재단.

미디어 재현에 대해 더 알아보기

최근 미디어 재현 방식을 둘러싼 논쟁이 인터넷을 뜨겁게 달궜다. 한 아이스크림 광고는 여자 어린이 모델을 기용하면서 성적 소구 방식을 사용해 비판의 대상이 되었다. 디즈니 애니메이션이 실사화되면서 성차별, 인종차별 양상이 개선되거나 새로운 범주의 인물이 등장한다고 알려지면서 논쟁이 발생하기도 했다. 영화 〈알라딘〉에서 서사의 중심이 여성으로 옮겨졌다는 이유로 비난하는 이들이 있었고, 〈인어공주〉 애니메이션 실사화 캐스팅에서 타이틀롤을 맡은 배우가 흑인 여성으로 알려지자 과도한 PC(Political Correctness)란 말이 나오기도 했다.

온라인상에서 오가는 이러한 논쟁들을 보면 흔히 문제의식을 느끼는 측에 대해 '불편해 한다'는 표현을 써가며, 대부분 문제가 없다고 느끼는데 소수의 예민한 사람들만이 꼬투리를 잡는다는 식으로 의미화하는 경우가 자주 발생한다. 어린이 모델 아이스크림 광고주가 해당 광고를 철회하면서 낸 사과문에서도 이런 표현이 등장한다. 하지만 이 논쟁은 '소수의 불편' 문제로 폄하할 사안이 결코 아니다. 우리 사회에서 미디어의 재현이 어떠해야 하는가에 관한 이상에 대한 것이며, 재현의 다양성과 성평등 가치가 우리 사회에서 어떻게 인식되어야 하는가와 관련된 사회적 담론의 장을 여는 의미가 있는 것이다.

아이스크림 광고 이미지의 경우 우리가 오로지 노출 문제로만 성적 대상화 문제를 이해해 온 경향 때문에, '입을 클로즈업한 이미지가 어떻게 아동의 성적 대상화라는 것이냐' '그렇게 보는 사람들이 오히려 더 이상한 사람들이다'라고 하거나 심지어 '아동의 순수한 아름다움을 질투해서 있는 그대로 보지 못한다'는 등의 반응까지 나왔다. 과연 아무런 문제가 없는 것일까? 2015년 영국 광고심의위원회(The Advertising Standards Authority)는 성인 모델이 찍은 광고이지만 미성년자처럼 여겨지기 쉬운 여성이, 비록 노출이 심하지 않더라도, 사회적 맥락에서 성적 함의를 보이는 자세를 하고 있다면 문제적이라고 판단한 바 있다. 또한 2014년 아메리칸 어패럴의 'Back to school' 교복 웹 광고 이미지에 대해서도 역시 "여성의 신체를 대상화하고 있으며 성차별적이고 심각한 해를 끼칠 수 있다"고 명시했다. 이와 같은 판단에서 주목해야 할 것은 그 기준이 노출이나 음란성 기준이 아니라 성차별성의 문제, 특히 아동·청소년이 대상인 경우 당대의 사회문화적 맥락에서 성적 함의를 가질 수 있다면 그 자체가 문제적인 것으로 본다는 점이다. 미디어가 여성을 성적 대상화하는 것이 여성을 동등한 시민으로 대하지 않는 성차별 관행이라는 것과 미성년자는 어떤 경우에도 성적 함의를 갖는 이미지나 문구로 표현되어서는 안 된다는 점을 명백히 했다. 한국의 경우 최근 웹 광고 등에서 여아를 성인 여성처럼 보이게 하거나 성적 함의를 갖는 이미지로 재현하는 경향이 등장했지만 관련한 사회적 논의가 이루어지지 못했다. 이번 논란은 이러한 이미지 재현 양식이 왜 성차별적인지, 그리고 미성년자를 재현할 때 어떤 기준이 필요한가에 대한 사회적 논의와 합의의 계기가 되어야 할 것이다.

한편 최근 디즈니 애니메이션의 재현 방식 변화는 환영할 만한 일이다. 이러한 재현 방식이 이상적이라거나 올바르기 때문이 아니다. 재현 다양성 차원에서 필요한 것이기 때문이다. 디즈니가 인종, 성별, 장애 등에 대한 차별적 재현 양상을 보여온 것에 대한 비판은 오래된 일이다. 비판의 역사를 생각하면 디즈니는 이제야 흉내라도

내고 있는 것에 불과하다. 다양한 인종을 등장시키고 성별 고정관념에서 벗어나는 인물이 등장하는 것은 최소한의 요건일 뿐이다. 특히 아시안의 묘사에서 여전히 고정관념에 의존하는 경향을 보이는 점을 고려하면 지금의 상황은 과도한 PC는커녕 출발선에서 백인남성중심성을 '약간' 벗어난 작품들이 시작된 것이라 할 수 있다.

미디어는 우리가 무엇을 어떻게 이해할 것인가의 틀을 만들어주는 역할을 한다. '나는 괜찮은데?'가 이러한 미디어 재현의 기능을 평가하는 기준이 될 수는 없다. 만약 자연스럽게 여겨졌다면 왜 그런지가 질문이 되어야 할 일이다. 최근의 재현에 대한 논쟁을 평등한 재현이라는 이상을 합의하고 논의하는 기회로 삼아야 한다.

김수아(2019.7.7.),「차별을 넘어선 평등한 '재현'」, 경향신문,
https://www.khan.co.kr/opinion/column/article/201907072031005.

다. 미디어의 의미 생산

1) 의미 생산과 신화

- 창작자는 자신이 의도한 의미를 콘텐츠를 통해 전달하고자 한다.
- 콘텐츠에 담긴 의미는 외연, 내포, 신화 3가지로 구성되어 있다.
- 외연은 문자 그대로의 객관적 의미이다. 예를 들어, '가족'의 외연은 혈연이나 혼인 관계로 구성되어 일상생활을 공유하는 집단이나 구성원을 뜻한다.
- 내포는 주관적 의미이다. 내포는 사람에 따라 다르게 나타난다. '가족'은 누군가에게 보호와 안정감을 주는 존재로 다가오지만, 다른 누군가에게는 무거운 책임감을 주는 존재로 연상될 수 있다.
- 외연과 내포만으로 설명되지 않는 의미가 신화이다. 특정 상황이나 사물에 대한 사회 내 지배적인 믿음과 관련되며 겉으로 잘 드러나지 않은 의미이다.
- 신화의 가장 중요한 기능은 보이는 무언가를 자연의 산물인 것처럼 만드는 것이다.
- 하지만 신화는 실제로는 인위적으로 구성된 것이다.
- 대부분의 콘텐츠에서 가족의 갈등은 항상 화해와 용서라는 결과로 이어져 화목하게 마무리가 되고, 가족 내에서 여성과 남성의 역할이 고정되어 나타난다. 우리 사회의 가족에 대한 신화를 미디어가 재현하는 것이다.
- 오랫동안 사회 내에서 특정 가치들에 자연스럽게 익숙해져서 콘텐츠 창작자나 출연자들이 자신들이 만들어낸 신화에 대해서 의미를 두지 않는 경우도 있다.
- 이는 해당 신화들에 대한 미디어의 반복적인 재현과 이에 대한 노출에서 비롯된 결과이다.
- 의도하든 의도하지 않던 신화는 콘텐츠에 반영되고, 콘텐츠를 통해서 이용자에게 전달되어 이용자들이 신화에 익숙해지게 만든다.
- 이렇게 미디어는 사회 내에서 신화를 재생산하는 데 기여한다.

2) 신화의 해체

- 미디어가 만든 콘텐츠를 통해 제공되는 재현의 내용은 생산자의 의도와 제작 관습에 의해 만들어진 것이다.
- 현실을 재구성한 콘텐츠는 자신의 의미를 자연스러운 것으로 가장한다.
- 이용자들은 콘텐츠에 자연스럽게 담긴 신화를 친숙함에 가려 있는 그대로의 현실로 받아들이고 내면화한다.
- 구성된 현실이 생산자에 의해 선택과 배제를 거쳐 만들어진 것이라는 것을 완전히 깨닫지 못한다.
- 이용자가 신화를 해체한다는 것은 재구성된 현실을 당연한 것으로 받아들이지 않는다는 것이다.
- 미디어의 재현에는 언제나 인간의 해석이 개입된다는 것을 인식한 결과이다.

3) 이용자의 해독

- 미디어를 통해 재구성된 현실을 자세히 살펴보지 않으면 의도와 관습에 의해 만들어진 신화를 찾아낼 수 없다.
- 미디어의 재현에서 신화를 찾아 읽어내는 것이 이용자의 역할이고, 이것이 해독이다.
- 해독은 이용자가 콘텐츠를 나름의 방식으로 해석하고 이해하는 행위이다. 여기에서 의미는 이용자의 적극적인 참여를 통해 구성된다.
- 이용자가 미디어의 재현에 무관심하다는 것은 생산자가 콘텐츠를 통해 전달하는 의미에 그대로 지배받도록 허락하는 행위와 같다.
- 이용자의 적극적인 해독은 신화의 해체를 이끌고 나아가 미디어와 창작자, 사회에도 영향을 끼칠 수 있는 힘이 있다.

미디어 재현과 신화에 대해 더 알아보기

대중매체는 우리 사회의 핵심 가치들을 담아내는 역동적인 텍스트로 기능한다. 이러한 맥락에서, 본고는 다큐멘터리 속 한부모가족 담론의 재현을 분석함으로써, 해당 담론이 정상가족 신화와의 교차점 속에서 어떻게 구성되고 변형되었는가를 밝히고자 했다.

KBS1 다큐 공감 〈아이가 행복입니다〉는 주류 매체의 주변부에 위치해 온 한부모가족을 텍스트의 중심에 등장시키고 있다. 소위 "정상가족"에서 자발적으로 이탈하고, 자신의 정체성을 긍정하는 싱글대디 이종욱씨와 미혼모 김도경씨의 모습은 한부모가족을 사회의 실패자나 피해자로만 다루던 기존의 재현과는 상반된 시도라 할 수 있다. 더불어, 상대적으로 비가시화됐던 싱글대디를 전면에 등장시키고, 대외적으로 성공한 미혼모를 묘사한 것 또한 일반적이지 않다는 점에서, 프로그램이 일정부분 정상가족 신화의 균열 가능성을 제시하는 것으로 해석할 수 있다.

그러나 연구 대상 다큐멘터리는 한부모가족을 정상가족의 구성원과 기능이 결여된 "결손가족"으로 정체화하고 있었다. 이때, '불완전'의 정도에 대한 두 가정의 비대칭적 묘사와 용어-싱글대디와 미혼모-의 사용은,

모자가정에 대한 전형적인 고정관념의 생산 혹은 현실의 반영이라는 양가적 의미로 평가할 수 있다. 또한, 아버지/어머니의 역할 수행을 끊임없이 강조하는 서사는 이분법적 성역할을 고착화함으로써, 궁극적으로 프로그램은 이를 기반으로 유지되는 정상가족 신화를 벗어나지 못하는 양상을 보였다. 더불어, 사회적으로 확장할 수 있는 사안을 개인의 능력 문제로 소급하는 내레이션과 인터뷰의 삽입, 상황에 대한 해결책은 제시하지 않는 미혼모의 서사 등은 한부모가족에 대한 논의를 왜곡·축소시키고 있었다. 결국, 해당 다큐멘터리의 한부모가족 묘사는 새로운 담론을 제시하는 것이 아닌, 변형된 정상가족 신화로의 포섭을 통해 기존 담론을 재생산한다고 볼 수 있다.

이와 관련해 다큐멘터리 결말부에 제시된 '가족사진촬영' 장면은 상징적이다. 가족사진은 '사진'보다는 '가족'에 방점이 있는, 완전한 가족에 대한 열망을 드러내는 은유적 표현이다. 그렇기에 이는 다큐멘터리가 제시하는 이상적인 서사일 뿐만 아니라, 한부모가족 스스로도 사회적으로 인정받는 가족이 되길 바라는 상징적인 행위일 수 있다. 그리고 이러한 바람의 근저에는, 지금까지 한부모 가족을 '비정상 가족'으로 바라보았던 우리의 시선이 존재할 것이다.

사실상, 다큐멘터리의 변형된 정상가족 신화의 재생산은 현 사회의 새로운 담론의 부재에서 오는 근본적인 한계일 수 있다. 그러나 주지하다시피, 대중매체 속 한부모 가족의 등장은 그 자체로도 생산적인 논의를 이끌어 낼 수 있는 바, 중요한 것은 앞으로의 담론이 나아갈 방향을 탐구하는 것이며, 이때 충돌하는 담론들을 지속적으로 재현하고 확장하는 것은 미디어의 몫일 것이다.

김환희·고병진(2018). 「한부모가족 담론의 균열과 변형된 정상가족 신화로의 포섭」, 『한국콘텐츠학회논문지』 18(8), 262-271.

학습 TIP

"이 부분은 꼭 기억해 주세요!"

- 미디어는 현실을 재구성하여 전달하는데, 특히 엔터테인먼트 콘텐츠는 서사구조를 갖춘 스토리텔링으로 이용자들을 더 몰입하고 공감하여 소비하도록 합니다.
- 미디어 콘텐츠는 생산자의 의도와 관습에 의해서 현실의 일부분은 선택되고 다른 부분은 배제되어 재현하는 과정을 통해 만들어진다는 것을 반드시 인식하고 이용해야 합니다.
- 그리고 미디어의 재현에는 기존의 고정관념이나 사회의 지배적 관점 즉, 신화가 작용하기 때문에 이를 비판적으로 사고해야 합니다.

참고문헌

[1] 강형철 외(2020),『방송영상미디어 새로 읽기』, 나남.

[2] 김경희 외(2018),『디지털 미디어 리터러시』, 한울아카데미.

[3] 김수아(2019.7.7.),「차별을 넘어선 평등한 '재현'」, 경향신문, https://www.khan.co.kr/opinion/column/article/201907072031005.

[4] 김환희·고병진(2018),「한부모가족 담론의 균열과 변형된 정상가족 신화로의 포섭」,『한국콘텐츠학회논문지』18(8), 262-271.

[5] 박한철·구본권·권은선·김경희(2021),『청소년과 미디어』, 한국언론진흥재단.

[6] 이건호·최윤정·안순태·차희원·임소혜(2015),『커뮤니케이션과 사회』, 이화출판.

[7] 최숙영·문재철(2016),「게임서사의 활용, 〈인사이드 아웃〉의 스토리텔링 분석」,『애니메이션연구』12(1), 143-160.

1.3.2. 엔터테인먼트 콘텐츠 이용과 문화

1.3.2.2. 엔터테인먼트 콘텐츠의 소비와 문화

키 워 드 의사상호작용, 몰입, 실재감, 사회학습이론, 문화계발효과, 플랫폼 기업



1 개요

엔터테인먼트 콘텐츠는 점점 발전하며 이용자들에게 다채로운 즐거움을 제공한다. 또 이용자들은 개인의 취향에 따라 각기 다른 콘텐츠를 선택해서 즐긴다. 미디어 환경이 변화함에 따라 이용자는 콘텐츠를 선택할 수 있는 폭이 매우 넓어졌고, 생산과 유통에도 참여할 수 있게 되었다. 미디어 이용자가 미디어 콘텐츠를 이용하는 데 있어 상황과 목적에 맞는 콘텐츠를 선별하고, 콘텐츠 개선을 위해 적극적으로 의견을 개진할 필요가 있다. 이를 위해서는 엔터테인먼트 콘텐츠가 미치는 영향과 소비의 특징을 이해하고 콘텐츠 산업 현황에서 비롯된 중요한 소비 문화 이슈를 파악해야 한다. 궁극적으로 이용자 스스로 자신의 엔터테인먼트 콘텐츠 향유 방식을 성찰하고 문제를 개선해 나가며, 나아가 자신이 생산자가 되어 생산과 공유 활동에 주체적으로 참여할 수 있도록 해야 한다.

2 학습목표

- 엔터테인먼트 콘텐츠 소비의 특징을 정리할 수 있다.
- 엔터테인먼트 콘텐츠 소비 문화에서 나타나는 문제점을 기술할 수 있다.

3 학습내용

가. 엔터테인먼트 콘텐츠의 소비의 사회심리학적 특성

- 사람들은 엔터테인먼트 콘텐츠를 소비하는 데 여전히 많은 시간을 보내고 있다.
- 엔터테인먼트 콘텐츠는 많은 사람들의 일상에서 큰 비중을 차지하며,

개인과 사회에 막대한 영향력을 행사한다.

- 엔터테인먼트 콘텐츠를 소비하는 과정에서 사람들은 언어, 인식, 태도, 행동, 가치관, 정치적 성향 등 생활 전반에 영향을 받는다.

1) 의사 상호작용(Parasocial Interaction)

- 의사 상호작용은 엔터테인먼트 콘텐츠 이용자가 콘텐츠 등장인물에게 실제 현실의 친구와 같은 친근한 느낌을 갖는 경향을 말한다.
- 이용자가 콘텐츠 등장인물에 대해 가상의 감성적 관여를 보이는 현상이다.
- 의사 상호작용이 일어나기 때문에 이용자들은 엔터테인먼트 콘텐츠에 등장하는 연예인을 친구로 여기고 이들과 감성적 유대 관계를 형성하며 이들을 만나고 싶어 하기도 한다.
- 의사 상호작용으로 팬덤(fandom) 현상을 설명할 수도 있다.

2) 몰입(Engagement)

- 몰입은 콘텐츠를 이용하는 동안에 이용자가 이야기에 빠져들어 주인공이 경험하는 세계를 같이 경험하는 상태를 말한다.
- 이용자들은 콘텐츠에 빠져들어 등장인물이 느끼는 감정을 같이 느끼고 등장인물이 겪는 상황을 함께 경험하는 것처럼 상상하는 상태이다.
- 몰입된 이용자는 콘텐츠에서 일어나는 상황에 빠져들어 이야기 전개 방향에 대해 깊이 관여하며, 등장인물이 느끼는 감정을 같이 느끼고, 등장인물에게 벌어지는 상황을 같이 경험하는 것처럼 상상한다.
- 몰입의 정도는 등장인물에 대해 공감하고 자신을 이에 동일시하려고 할 때 강화된다.

3) 실재감(Presence)

- 실재감은 콘텐츠를 이용하면서 '그곳에 있다는 느낌'을 갖는 상태에서 발생한다.
- 실재감은 가상 세계에 자신이 물리적으로 들어가 있는 듯한 주관적인 느낌이라고 정의할 수 있다.
- 콘텐츠를 소비하면서 자신이 화면 속에 존재한다고 느끼거나, 화면에 나타난 장소에 있는 것 같은 주관적 느낌이 들거나, 감정과 생각들이 TV와 같은 매체를 통해 매개된 것처럼 느껴지지 않아야 실재감을 겪는 것이다.
- LCD, LED 등의 디지털 디스플레이 기술과 드론 등의 촬영 기술이 발달하면서 해상도와 입체감이 높은 화면 구현이 가능해졌고, 이를 통해 이용자들은 생생하고 사실적으로 화면을 전달받아 실재감을 더 쉽게 체험한다.

4) 사회학습이론(Social Learning Theory)

- 반두라(Bandura, 1977)의 사회학습이론은 통해 인간을 사회적인 동물로 보고, 직접적인 보상이나 벌의 결과를 통해서만 바람직한 행동을 형성하는 것이 아니라 다른 사람의 행동과 그 결과를 관찰하는 것으로도 학습이 이루어진다고 보았다.
- 이후에 TV를 통한 콘텐츠 소비 효과를 연구하는 이론적 모델로 많이 사용되어 왔다.
- 이에 따르면 특히 어린이와 청소년은 TV와 같은 미디어를 통해 사회의 다양한 면을 학습하고 모델링한다고 볼 수 있다.
- 사회학습이론은 주로 미디어의 폭력성이 어린이들의 폭력성을 증대시키는 데 미치는 영향을 증명할 때 많이 적용되어 왔다.
- 물론 다양한 측면에서 성인들도 학습시키고 이들의 가치관 형성에 많은 영향을 끼친다.

5) 문화계발효과(Cultivation)

- 문화계발효과이론은 미디어 소비가 사회 현실 인식에 미치는 영향에 대해 설명한다.
- 텔레비전 효과 연구를 중심으로 이루어진 문화계발효과이론에서는 텔레비전 시청을 많이 할수록 텔레비전의 세계를 현실로 인식하는 경향이 나타난다고 주장한다.
- 미디어는 다양한 형태의 현실 세계를 일관되고 광범위하게 제공하고 있으며 반복적으로 미디어에서 나타나는 내용들은 이용자의 실제 사회에 대한 인식, 태도, 평가 등에 영향을 미친다.
- 미디어를 많이 이용하는 중시청자의 경우 특히 더 미디어가 보여 주는 사회를 실제 사회의 보편적 상황으로 인식할 가능성이 높다.
- 예를 들어, 미디어에서 주로 날씬하고 마르거나 근육질의 연예인들이 주로 등장하기 때문에 이것이 사람들의 외모 평가에 대한 기준으로 작용하게 되고 자신의 신체에 대해서도 냉정한 평가를 내리게 된다.

콘텐츠 몰입에 대해 더 알아보기

숏폼의 인기는 한국 시장 내 유튜브의 성장도 견인하고 있다. 올해 1월 기준 유튜브 앱 1인당 월평균 이용 시간은 40시간으로 역대 최고 수준을 기록했다. 세계 평균(중국 제외) 이용 시간(23시간)보다 1.7배 이상 많다. 정보통신(IT) 업계는 2021년 7월 중국의 틱톡과 경쟁하기 위해 출시한 쇼츠가 유튜브의 성장을 이끈 것으로 보고 있다. 작년 2월부터는 쇼츠 제작자들도 광고 수익을 낼 수 있도록 유튜브가 지원해 더 많은 콘텐츠가 쏟아지고 있다. 한국에서는 해외와 달리 중국 기업 틱톡의 인기가 덜해 사실상 쇼츠가 숏폼의 인기를 독점하고 있다.
전문가들은 중독 수준의 과도한 숏폼 사용은 주의력과 집중력을 떨어뜨리고 뇌 기능에 문제를 일으킬 수 있다고 우려한다. 뇌가 현실에 둔감해지고 강렬한 자극에만 반응하는 '팝콘 브레인(Popcorn Brain)' 현상이 나타날 수 있다는 것이다. 이런 부작용으로 인해 일각에서는 숏폼을 '디지털 마약'으로 부르기도 한다. 틱톡 열풍으로

청소년 자살 등의 홍역을 치른 세계 각국에서는 숏폼 중독에 관한 다양한 연구가 진행되고 있다.

중국 베이징대학이 숏폼에 과다 노출된 대학생들의 뇌를 분석한 결과, 집중력 결핍이나 기억력 감퇴 등 뇌 기능 감소와 연관된 수동적 뇌 신경계가 활성화된다는 연구 결과가 나오기도 했다. 김주현 한국뇌연구원 선임연구원은 "숏폼은 단시간에 잦은 빈도로 도파민 분비를 반복적으로 유도해 뇌의 보상회로를 변화시켜 중독 현상을 일으킬 수 있다"며 "숏폼으로 생활에 지장이 생겨 자신에게 해가 된다는 걸 알면서도 자꾸 보고 금단현상에 힘들다면 넓은 의미의 중독에 포함될 수 있다"고 말했다.

근본적으로는 청소년과 2030세대가 왜 숏폼에 빠져드는지 고민이 필요하다는 지적도 나온다. 개인의 의지력 문제가 아닌 사회적 차원에서 해법을 찾아야 한다는 문제의식이다. 방송 등에서 숏폼 중독 위험성을 경고해 온 정희원 서울아산병원 노년내과 교수는 "실제로 쓸 수 있는 시간이 얼마 없는 가운데 (경쟁 압박이 심한) 압력솥 같은 사회적 환경에 어릴 때부터 노출돼 가장 손쉬운 자극을 찾을 수밖에 없다"라며 "더 큰 자극을 쫓게 만들어 악순환이 반복되는 구조"라고 지적했다.

숏폼을 즐겨보는 사람들은 그 이유로 가성비(가격 대비 만족도)와 시성비(시간 대비 성능)를 꼽았다. 분·초 단위로 시간을 쪼개 쓰며 효율성을 최우선으로 하는 생활하는 것이 어릴 때부터 체화돼 여가 시간도 '낭비 없이' 보내고 싶다는 의지다. 취준생 D씨(26)는 "숏폼은 돈과 에너지, 감정 등을 쓰지 않고 즐길 수 있어 가성비가 가장 높은 놀이"라며 "시성비 측면에서도 다양한 정보를 접할 수 있어 숏폼을 대신할 대체재가 없다"라고 말했다.

숏폼을 둘러싼 사회현상을 디지털 중독 폐해에 대한 넓의 의미로 접근해야 한다는 지적도 나온다. 뇌가 발달하는 청소년 시기에는 숏폼 중독이 인지·정서 발달에 부정적 영향을 끼치는 것이 해외 사례와 논문에서 확인되고 있는 만큼 청소년을 보호하기 위한 정부의 역할이 필요하다고 주문한다. 실제로 프랑스와 중국, 미국 등 세계 곳곳에서는 아동·청소년을 숏폼과 사회 관계망 서비스 등 디지털 중독에서 구하려는 움직임이 가시화하고 있다. 이들 국가는 연령에 따라 스마트폰 사용을 전면 금지하는 법을 만들거나 이용 시간을 제한하는 법을 추진하고 있다.

김은성(2024.3.10.),「오늘도 '쇼츠지옥'에…"5분만 보려 했는데 새벽」, 경향신문, https://www.khan.co.kr/national/health-welfare/article/202403101100001.

나. 엔터테인먼트 콘텐츠 소비의 특징

1) 엔터테인먼트 콘텐츠 메시지의 효과

- 콘텐츠의 대량 생산과 대량 유통은 경제적 성공의 핵심적 요인이다.
- 엔터테인먼트 콘텐츠의 핵심은 지루해서는 안 된다는 것이다.
- 재미있는 이야기로 사람들을 매료해 계속 콘텐츠를 이용하게 만들어야 한다.
- 콘텐츠 제작자는 이용자의 관심을 끌기 위해 다양한 요소를 사용한다.

- 대부분의 엔터테인먼트 콘텐츠는 이윤 추구를 위해 상업적·오락적 요소의 공식 안에서 창의성을 발휘한다.
- 따라서 엔터테인먼트 콘텐츠를 소비할 때는 그것들이 이용자의 주목을 끌기 위한 특정한 제작 공식을 따르고 있다는 것을 인식해야 한다.
- 엔터테인먼트 콘텐츠에서 재현되는 세계에는 언제나 많은 부자와 권력자가 등장하고, 항상 범죄와 폭력이 존재하며, 신분 상승은 매우 빠르게 이루어진다. 그리고 광고를 혼합해 물질적 소비를 통해 인물의 만족감을 강조하기도 한다.
- 무엇보다 폭력성과 선정성과 같은 요소는 제작자가 손쉽게 이용자의 주목을 끌고 이용을 유지하기 위한 장치로 적극 활용된다.
- 콘텐츠 경쟁이 치열해지면 폭력성 및 선정성의 수위가 점점 높아지고, 이는 성인에게도 부정적인 영향을 주는 것은 물론 어린이와 청소년에게 노출될 경우 잘못된 인식과 모방을 일으킬 수 있다.

2) 미디어 재현과 리얼리티

- 미디어의 재현 과정에서 리얼리티 접근 기법은 재미와 감동을 쉽고 강렬하게 이끌어 내려는 시도에서 오락적으로 자주 활용된다.
- 여기에서 리얼리티는 사실성, 현실성을 뜻하는 말이다. 영화나 텔레비전, 사진 등과 같은 미디어에서 재현할 때 리얼리티는 재현한 것의 그럴듯함을 의미한다. 리얼리티가 있다는 것은 재현한 것이 마치 실제 사건이나 공간인 것처럼 보인다는 뜻이다.
- 리얼리티 버라이어티쇼, 리얼리티 예능 등의 장르가 만들어졌지만, 어떤 장르를 보더라도 이용자는 미디어를 통해서 객관적 현실을 있는 그대로 접한다기보다는 미디어에 의해서 선택되어 재구성된 현실을 접하는 것이다.
- 미디어의 재현을 리얼리티라는 기법에 속아 실제의 모습으로 받아들이게 되면 미디어 세계와 실제 세계의 경계선이 희미해지고 인식의 혼동이 올 수 있다.
- 미디어 세계의 내용이나 요소의 특성을 비판적으로 해석하며 실제와의 차이를 인식하는 것이 필요하다.

3) 사회적 이용(Social Use)

- 미디어 기술의 발달로 인하여 기존 미디어와 새로운 미디어, 즉 레거시 미디어와 소셜 미디어가 서로 교차 이용되면서 사회적 이용이 증가하였다.
- 사회적 이용이란, 미디어 이용이 소셜 네트워크로 연결된 가족, 친구, 동료, 관심 공동체 등과 공유된다는 뜻이다.
- 예를 들어 TV를 시청하면서 개인의 스마트폰을 통해서 SNS를 통해 의견을 교류하거나 관련 정보를 검색하는 행위가 해당한다.
- 미디어 이용자들이 추구하는 놀이 경험이 사회적 이용을 통해 변화하고 있는 것이다.

- 디지털 환경에서는 누구나 쉽게 미디어 콘텐츠를 생성·변형·가공할 수 있고, 그것을 공유하기 위한 수단과 방법도 다양하다.
- 이에 콘텐츠를 제공받고 즐기는 수동적인 경험에서 나아가 콘텐츠에 다양한 형태로 개입하는 능동적 참여를 추구하는 것이다.
- 드라마나 영화를 보면서 평점과 글을 남기는 것, 유행하는 영상을 따라서 찍고 공유하는 것 모두 능동적 참여의 방법이다.
- 나아가 이용자들은 특정 콘텐츠를 기반으로 처음 알게 된 사람들과 관계망을 형성하고, 다양한 문화적 실천을 함께한다.
- 드라마 시청자들은 감상 소감뿐 아니라 소재와 관련된 지식이나 현장 사진 등을 교류하고, 의견을 달며 즐거움을 이어 간다. 엔터테인먼트 콘텐츠 향유자들은 자신이 좋아하는 배우의 출연 영상이나 에피소드, 신변잡기적 정보를 SNS에서 공유하고, 다양한 관련 영상을 생산하여 온라인에 유포하기도 한다.
- 미디어 이용자는 생산자와 상호작용하며 미디어 생산의 대등한 파트너로서 위상을 확보해 가고 있다.
- 미디어 플랫폼의 댓글 창이나 방송 프로그램의 시청자 게시판을 보면 콘텐츠에 대한 호응과 감상을 넘어, 부적절한 내용을 비판하거나 새로운 소재를 제안하는 의사 표현을 쉽게 찾아볼 수 있다.
- 이용자가 콘텐츠 개선을 위해 적극적으로 의견을 개진하면, 제작자는 이를 받아들여 사고와 활동의 지평을 넓힐 수 있다.

4) 팬덤 문화

- 팬덤은 '팬(Fan)'과 '영지, 나라' 등을 뜻하는 접미사 '-덤(-dom)'을 합성한 말로 특정한 인물이나 분야를 열성적으로 좋아하는 사람들의 집단 또는 그러한 문화 현상을 가리킨다.
- 팬덤의 대상은 연예인, 드라마, 영화, 웹툰, 게임 등 다양하다.
- 팬덤은 문화 산업이 대중화되기 이전부터 존재했다. 실례로 베토벤의 장례식장에 2만 명 넘는 팬이 몰려와 기절하거나 부상당하는 사람이 발생하기도 했다.
- 미디어의 발전은 팬덤의 활동 방식을 능동적으로 바꾸어 왔고, 팬덤과 같이 미디어를 능동적으로 이용하는 집단은 미디어 산업의 핵심 주체가 될 수밖에 없다.
- 미디어 기업은 스스로 팬덤 커뮤니티를 형성하여 운영하거나, 팬덤 커뮤니티에 관련 콘텐츠와 정보를 제공하며, 이용자의 요구가 미디어 제작에 반영되는 선순환 생태계를 형성하기 위해 노력한다.
- 팬덤은 문화적 차원에서도 실질적인 영향력을 발휘한다.
- 특히 마음만 먹으면 누구나 엔터테인먼트 산업에 자신의 의견을 표출할 수 있고 사회적 영향력을 행사할 수 있기 때문에 팬덤의 영향력이 점점 커지고 있다.

미디어 재현과 리얼리티 프로그램에 대해 더 알아보기

리얼리티 프로그램은 현실성과 대중성이라는 복합적인 장르적 특성을 가지며, 대상에 대한 수용자들의 지식과 태도에 영향을 미치며 나아가 사회적 담론을 형성하는 역할을 한다. 수용자들은 리얼리티 프로그램에서 재현된 의사 환경(pseudo environment)을 통해 현실을 인식하고 특정 집단을 재현할 때 내재된 주류 이데올로기를 받아들이게 된다. 특히 부부가 등장하는 리얼리티 프로그램은 가부장제 이데올로기에 편입한 남녀의 역할 기대와 수행을 보여줌으로써 전통적으로 이분화된 성역할을 보여 주게 된다. 한편 문화와 시대에 따라 성역할의 기준이 변화하고(김희정, 2007), 성역할이 이분법적으로 구분되었던 과거와 달리 경제 성장과 여성 인권 신장에 따라 남성과 여성 간의 영역과 지위의 경계는 모호해지고 있다. 리얼리티 프로그램은 기존 사회에서 주류로 통용되는 젠더 이데올로기와 성역할 고정관념을 재생산하는 동시에 변화한 시대상을 반영해 시청자에게 새로운 성역할을 제시하고 있다. 본 연구에서는 리얼리티 프로그램의 성역할 고정관념 재현을 장르적 차이와 프로그램 연출 방향을 고려하여 분석하였다.

리얼리티 프로그램의 연출 방향에 따라 성역할 고정관념의 재현 양상이 다양하게 나타난다는 점에서 미디어의 메시지 구성이 수용자에게 미치는 영향을 더욱 고려할 필요성이 있다. 미디어가 사회에 내재한 이데올로기와 그 변화상을 반영하고 있는 동시에 사회적으로 바람직한 규범을 수용자에게 제시하는 역할을 하기 때문이다. 더불어 콘텐츠를 생산하는 미디어 제작자의 개입과 맥락 구성이 수용자들의 인식에 큰 영향을 미칠 수 있다. 따라서 미디어 제작자는 리얼리티 프로그램을 구성할 때 현실성과 오락성을 추구하는 동시에 미디어의 영향력을 함께 고려하여 남성과 여성의 모습을 그려내야 할 것이다.

종합적으로 부부 동반 리얼리티 프로그램에서 나타나는 성역할 고정관념에는 성차별적 이데올로기와 가부장제 이데올로기가 깊숙이 개입되어 있으나, 동시에 새로운 성역할을 받아들이고 낡은 고정관념을 전복하려는 시도가 보인다. 기존 성역할 고정관념을 분석한 국내 선행연구들은 주로 서사 분석 방법과 비판적 담론 분석을 통해 특정 프로그램 내 또는 일부 에피소드에서 재현되는 성역할 고정관념을 살펴보았다(김가은, 2023; 김미라, 2014; 김윤희, 2017; 김환희·김훈순, 2017; 황경아·홍지아, 2011). 이와 달리 본 연구는 부부가 등장하는 리얼리티

프로그램 6개를 내용 분석하여 미디어에 나타난 성역할 고정관념의 전반적인 재현 양상을 살펴보았다는 의의가 있다. 더불어 본 연구는 미디어에 등장하는 성역할 고정관념의 단편적인 일면을 살펴본 것이 아니라 출연패널의 반응과 자막 방향을 파악하였다. 이를 통해 전반적으로 프로그램이 해당 성역할을 묘사하는 의도적인 맥락을 파악하고 복합적인 재현 양상을 파악하였다.

오다슬·유홍식(2024),「부부 동반 출연 예능·상담형 리얼리티 프로그램에 나타난 성별 고정관념의 재현과 갈등 양상」,
『한국방송학보』 38(3), 85-132.

다. 엔터테인먼트 콘텐츠 산업과 소비 문화 이슈

1) 플랫폼 기업의 확산과 영향력

- 인터넷과 디지털 기술 기반의 미디어 환경에서 엔터테인먼트 콘텐츠는 플랫폼을 통해 생산·유통·소비된다.
- 따라서 엔터테인먼트 콘텐츠 산업과 소비 문화에 플랫폼 기업이 미치는 영향은 점점 커지고 있다.
- 플랫폼 기업은 온라인 공간에서 공급자와 소비자가 만나는 곳을 의미한다. 친구들과 소식을 공유하고 메시지를 주고받는 SNS 플랫폼, 동영상을 올리거나 보는 영상 플랫폼, OTT 플랫폼, 웹툰 플랫폼 등 우리는 다양한 플랫폼과 함께 살고 있다.
- 플랫폼 기업들은 짧은 기간 동안에 급성장하였는데, 그 배경에는 생산자와 소비자 모두에게 콘텐츠와 이용자를 탐색하는 데 드는 비용을 줄여 주고 콘텐츠를 유통하는 기업이 콘텐츠에 대한 신뢰를 담보하는 등의 해택을 제공하였기 때문이다.
- 하지만 플랫폼 기업이 갖고 있는 비즈니스의 특징으로 말미암아 이들의 독점력이 점점 강화되어 콘텐츠 생산자의 제작 자율성과 이용자의 선택권을 제한하는 문제가 발생하기도 한다. 이는 플랫폼의 ① 네트워크 효과 ② 승자독식 시장 ③ 양면 시장 특징 때문이다.
- 플랫폼 기업의 독점력이 강해지면 소비자의 선택권이 제한될 수 있다. 특정 플랫폼의 시장 점유율이 증가하면 그만큼 타 기업의 시장 점유율이 감소해 소비자의 선택이 제한되기 때문이다. 국내의 경우 특정 기업의 메신저가 시장 점유율이 높은 만큼 각 개개인의 이용률도 타 메신저에 비해 높은데, 이는 주변인과 상호 이용해야 하는 메신저 플랫폼의 특성상 타 메신저 플랫폼을 선택하기 어려워지기 때문이다.
- 또한 기업의 플랫폼 독점이 발생하면 소비자에게 경제적 손해가 발생할 수 있다. 독점 플랫폼 기업은 이윤이 극대화되는 지점에서 플랫폼 이용 가격을 정하기에 비싼 가격이 책정될 수 있으며 이로서 소비자가 플랫폼 독점 기업의 독점력이 강할수록 독점 플랫폼의 편리성에 익숙해져 있어 대체재를 찾는 것이 힘들기에 추후 수수료가 오르더라도 소비자는 해당 플랫폼 사용을 철회하기 어렵기 때문이다.
- 플랫폼 독점 기업이 이용자의 정보를 수집하는 과정에서 프라이버시를 침해할 수도 있다. 예를 들어 소비자의 행동 패턴을 분석해 관련 상품을 소개해 주는 알고리즘은 궁극적으로 소비자의 선택을 일방적으로 강요할 수 있다.

① 네트워크 효과

- 플랫폼의 네트워크 효과는 플랫폼 내의 이용자 간 네트워크가 커감에 따라 네트워크의 가치가 함께 증가하는 것을 말한다.
- 플랫폼을 이용하는 생산자와 소비자가 일정 규모가 되어야 네트워크 효과를 기대할 수 있다.
- 플랫폼의 참여자가 많을수록 참여자들 간 연결과 상호작용이 활성화되어 효용이 높아지기 때문이다.
- 예를 들어 유튜브에 콘텐츠 생산자와 이용자의 네트워크 규모가 작으면 콘텐츠 생산량과 이용량이 증가하기 어렵다.

② 승자독식 시장

- 네트워크 효과에 의해서 소수의 플랫폼 기업이 시장 지배력을 갖게 된다.
- 구글, 유튜브, 넷플릭스 등 글로벌 플랫폼 기업은 시장에 선두 주자가 되어 네트워크 효과를 누리며 독점 형태를 나타낸다.
- 네트워크의 특성상 이용자들이 많은 네트워크일수록 더 많은 이용자와 생산자를 불러오게 되고 이는 이용자를 그 네트워크에 가두게 되는 락인(Lock-in) 효과를 가져온다.
- 플랫폼의 지배력과 영향력이 굳건해지면서 기존 이용자가 이탈하지 못하는 현상이 나타난다.
- 이로 인하여 콘텐츠 생산자와 이용자의 플랫폼 선택권이 제한받는다.

③ 양면 시장

- 기본적으로 미디어 산업은 양면 시장이며, 플랫폼 기업도 마찬가지이다.
- 시장의 한쪽에는 콘텐츠 생산자, 다른 한쪽에는 이용자를 두고 이를 중개하면서 광고 수익이나 이용료로 수익을 창출한다.
- 따라서 이용자들이 플랫폼에서 오래 머물며 콘텐츠를 소비할 수 있도록 콘텐츠 제공 서비스 시스템을 구축한다.

플랫폼 기업에 대해 더 알아보기

플랫폼은 상품, 콘텐츠, 서비스, 노동 등을 넘어 부동 자산을 유동화시켜 공유하고 중개하는 데까지 영역을 확대하고 있다. 유튜브는 동영상이라는 무형의 콘텐츠를 중개하는 플랫폼으로 세상에서 제일 많은 이용자를 확보한 미디어가 되었다. 일반적으로 미디어는 자체 제작한 콘텐츠를 유통한다. 그러나 유튜브는 게이트 키퍼 문턱을 낮추어 공급자가 직접 자유롭게 동영상을 올릴 수 있도록 허용했고 그 결과 엄청난 수의 동영상을 확보해 소비자를 끌어들였다. 유튜브가 콘텐츠라는 개체(동영상)를 서비스한다면 페이스북은 상품이라는 개념에서 보면 황당한 서비스를 만들어 돈을 번다. 페이스북은 사람들의 관계와 그 관계 속에서 형성되는 소식, 생각을 콘텐츠화하였다. 사람들이 소식을 나누는 장을 만든 페이스북은 자신이 제작하는 콘텐츠 하나 없이 세계 최대의 미디어 회사가 되어 광고 시장을 장악하였다.

이런 플랫폼 서비스의 특징은 자신들이 재화(상품)를 소유하지 않고 재화의 공급자와 수요자를 중개하는 기능만으로 이익을 본다는 것이다. 그러면 전통적인 중개 상인과 무엇이 다를까? 단지 온라인상에서 중개하는 정도의 차이가 아니다. 온라인 플랫폼은 양측을 하나의 울타리에 넣어 놓고 공급자가 수요자와 직접 거래를 하도록 하는 양면 네트워크(two-sided networks)라는 데 차이가 있다. 물론 공급자와 수요자는 플랫폼이 제공하는 절차와 프로토콜을 따라야 하고, 직접 만나지 않고도 다양한 상호작용과 피드백이 이루어진다.

일반적으로 경제 활동은 인풋 - 프로세스 - 아웃풋의 과정을 거친다. 프로세스 과정에서 가치가 더해지면서 인풋의 재화(원료)보다 아웃풋 재화(상품)의 가치가 더 커지고 기업이나 상인 등 경제 활동의 주체는 이익을 얻게

된다. 가치가 생기는 과정은 프로세스이며 기업이나 상인은 지금까지는 프로세스를 위해 어쩔 수 없이 재화를 소유했다. 플랫폼은 재화 소유의 부담이 없이 핵심인 프로세스만 소유하고 공급자와 수요자를 프로세스 시스템 안에 넣는 가상의 울타리를 가진 기업을 만들어낸 것이다.

플랫폼 기업은 중개의 정보(데이터)를 처리하는 프로세스를 개선해 나가면서 더 효율적인 가상 기업이 되고 있다. 즉, 공급자와 수요자의 방대한 데이터를 인공지능으로 분석하여 매칭 확률이 높은 큐레이션 알고리즘을 만드는 데 집중하고 있다. 데이터가 많고 알고리즘이 정교할수록 공급자와 수요자는 플랫폼을 벗어나기 어렵게 된다.

플랫폼 기업들은 이러한 힘에 의거하여 엄청난 시장 점유율을 보이고 있다. 구글은 전 세계 검색 시장의 92%를 차지하며, 구글의 안드로이드OS는 전 세계 스마트폰 시장의 85%를 장악하고 있다. 페이스북과 구글은 미국 모바일 광고 시장의 56%를 차지하고 있다. 아마존은 미국 전자상거래 시장의 50%, 온라인 쇼핑 검색의 55%, 전자책(e-book) 시장의 90%를 점유하고 있다. Alphabet(구글의 모기업)과 페이스북은 미국 전체 디지털 광고의 73%, 애플과 Alphabet은 공동으로 세계 스마트폰 운영 체제의 99%를 차지하고 있다.

애플은 앱스토어를 통해서 이루어지는 모든 구매품에 30%의 수수료를 매김으로써 경쟁 우위를 유지하고 있다. 한국에서도 2020년 9월 기준 포털 검색 부문에서 네이버의 시장 점유율은 62.9%, 글로벌 기업 구글은 29.9% 정도로 둘을 합치면 93%에 달한다.

이명호(2021.2.26.),「플랫폼 독점, 자유 민주주의를 위협하는가?」, 소프트웨어정책연구소, https://spri.kr/posts/view/23151?code=industry_trend.

2) 플랫폼 기업의 알고리즘과 큐레이션

- 플랫폼을 통해 엔터테인먼트 콘텐츠를 소비하게 되면서 특정 콘텐츠에 대한 자발적 선택보다는 이용자들의 선호도를 고려한 알고리즘에 의해서 소비가 이루어지는 경우가 더 많아졌다.
- 이는 콘텐츠 자체의 경쟁력 못지않게 데이터 시스템이 수익 창출에 큰 영향을 주는 요인이 되는 것을 의미한다.
- 오늘날 플랫폼 기업은 공급자와 수요자의 방대한 데이터를 인공지능으로 분석하여 매칭 확률이 높은 큐레이션 알고리즘을 만드는 데 집중하고 있다.
- 플랫폼의 힘은 생산자와 이용자라는 양면 시장에서 형성되는 방대한 데이터를 기반으로 매칭을 정교화하는 알고리즘에 있다.
- 데이터가 많을수록 알고리즘이 정확해지고 생산자와 이용자의 만족도도 높아지기 때문에 플랫폼은 더 많은 사용자를 끌어들이고 시장 점유율 및 지배력을 높이고 정보를 독점하게 된다.
- 데이터가 많고 알고리즘이 정교할수록 콘텐츠 생산자와 이용자는 플랫폼을 벗어나기 어렵게 된다.

그림 6 콘텐츠 기반 필터링과 협업 필터링

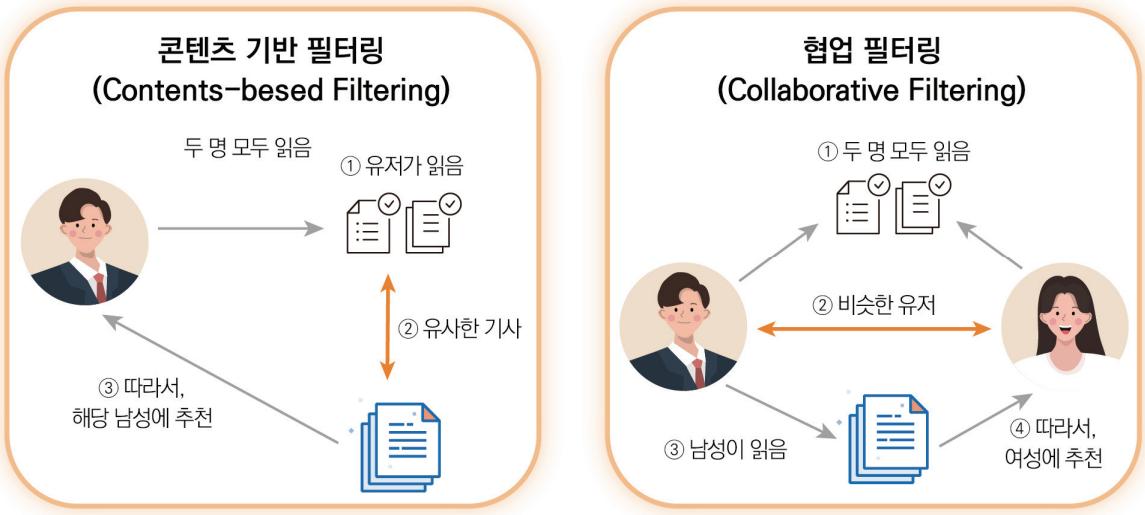
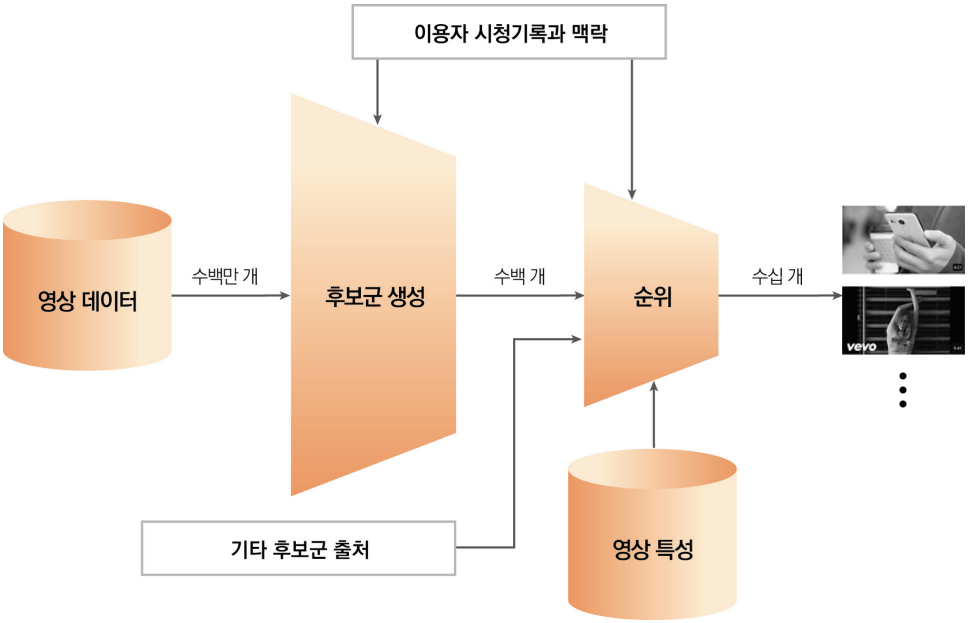


그림 7 필터링과 알고리즘



※ 출처: 오세욱·송해엽(2019), 『유튜브 추천 알고리즘과 저널리즘』, 한국언론진흥재단.

3) 플랫폼 콘텐츠 자율 규제

- 인터넷을 기반으로 하는 플랫폼에서 생산 및 유통되는 엔터테인먼트 콘텐츠들의 대부분은 자율 규제를 원칙으로 한다.
- 유튜브의 경우에 만 18세 이상과 이하로 구분해서 이용에 제한을 두고 있는데, 표현 수위가 높다고 판단되는 콘텐츠에는 18세 이상 인증을 할 경우에만 접근이 가능하도록 하고 있다.
- 때문에 만 18세 인증이 필요하지 않은 콘텐츠의 경우는 어린이와 청소년 모두 접근해 이용할 수 있다.

- 유튜브 자체에서는 표현의 자유와 기회의 자유를 최대한 보장하지만 증오성 콘텐츠, 혐오감을 주는 콘텐츠, 성적 콘텐츠, 유해하거나 위험한 콘텐츠, 부적절한 언어를 사용하는 콘텐츠, 스팸 및 오해를 일으키는 콘텐츠 등에 대해서는 자체적으로 검토하여 삭제 등의 조치를 취한다고 밝히고는 있다.
- 하지만 문제가 되는 대규모 콘텐츠를 걸러내는 것은 쉬운 일이 아니다.
- 따라서 자율 규제에 의한 규제의 사각지대에서 이용자들 특히 어린이와 청소년이 문제가 있는 콘텐츠에 무방비한 상태로 노출되는 일이 반복되고 있다.



플랫폼 기업과 알고리즘에 대해 더 알아보기

숏폼 플랫폼은 이용자들이 중독되도록 설계돼 있다. 구글과 메타, 틱톡 등의 빅테크 기업들은 이용자를 붙잡아 두기 위해 알고리즘과 사용자환경(UI), 디자인 등을 설계한다. 이른바 '중독 비즈니스 모델'로 고객의 집중력을 뺏어 자사 플랫폼 안에 오래 머물게 하는 것이 핵심이다. 콘텐츠가 끊임없이 나열되는 무한 스크롤과 자동 재생이라는 편리함 속에 사용자가 자신도 모르는 새 무력해지고 있던 셈이다.

유럽과 미국 등에서는 중독 비즈니스 모델로 사업을 하는 빅테크 기업에 대한 소송이 제기되는 등 관련 논쟁이 본격화하고 있다. 유럽연합(EU)은 지난달 틱톡을 상대로 디지털서비스법(DSA) 위반 여부에 대한 조사를 시작했다. 플랫폼 기업이 유해 콘텐츠를 차단·제거하도록 하고 불공정한 경쟁 행위 등을 막는 등 빅테크 기업에 사회적 책임을 부여하는 것이 DSA의 골자다. EU는 조사를 통해 청소년 중독과 '토끼굴 현상(알고리즘을 통해 비슷한 영상만 반복)'을 유발하는 사업모델, 개인정보보호 등을 확인할 예정이다. DSA를 위반한 기업은 매출의 최대 6%에 달하는 과징금을 물어야 한다.

미국 뉴욕시도 10대를 중독시켜 돈벌이하고 있다며 틱톡과 유튜브, 메타 등을 상대로 소송을 냈다. 뉴욕시는 이들 기업이 청소년을 유치·포획·중독시키기 위한 알고리즘으로 공중보건과 사회 서비스에 심각한 악영향이 발생했다고 주장했다. 앞서 메타는 지난 10월에도 미국 41개 주로부터 같은 이유로 소송을 당했다.

IT 업계 관계자는 "편리한 서비스로 고객이 체류하게 만드는 것을 넘어 개인정보 등 빅데이터에 기반한 알고리즘으로 사람의 마음을 병들게 하는 것이 문제"라며 "기본적으로 모든 플랫폼은 수많은 심리학자와 엔지니어를 고용해 중독을 유발하는 설계를 하는데, 대부분 이용자는 자신이 중독되고 있는지조차 모른다"라고 말했다. 그는 "해외에선 숏폼 같은 중독 콘텐츠가 청소년에게 악영향을 끼친다는 것이 사회 문제로 드러나 다양한 층위의 논의가 진행되고 있다"며 "한국도 손 놓고 있으면 개인적 문제를 넘어 확증편향을 유발하는 알고리즘으로 사회가 양극화되는 등 다양한 문제가 발생할 수 있다"고 우려했다. 개인 삶의 효능감이 낮아지는 것으로 끝나는 단순한 문제가 아니라는 지적이다.

김은성(2024.3.10.),「오늘도 '쇼츠지옥'에…"5분만 보려 했는데 새벽"」, 경향신문, https://www.khan.co.kr/national/health-welfare/article/202403101100001.

학습 TIP

"이 부분은 꼭 기억해 주세요!"

- 엔터테인먼트 콘텐츠는 이용자의 인식, 태도, 행동 등에 영향을 미치는데, 이러한 현상을 의사 상호작용, 몰입, 실재감, 사회학습이론, 문화계발효과 등의 사회심리학적 요인으로 설명을 할 수 있어야 합니다.
- 이용자들이 엔터테인먼트 콘텐츠를 소비하면서 나타나는 특징(엔터테인먼트 콘텐츠의 메시지 효과, 미디어 재현과 리얼리티, 사회적 이용, 팬덤 등)을 지금의 미디어 시장에서 나타나는 현상에 적용하여 살펴볼 필요가 있습니다.
- 현재의 엔터테인먼트 콘텐츠 산업에서 중요한 주체인 글로벌 플랫폼 기업이 네트워크 효과, 승자독식 시장, 양면 시장의 특성 등의 요인으로 인하여 점점 시장지배력이 커지고, 이용자의 소비 행태에서 직간접적인 영향을 주고 있다는 것을 인식해야 합니다. 이를 바탕으로 미디어 리터러시의 중요성을 더 강조할 필요가 있습니다.

※ 참고문헌

[1] 강형철 외(2020),『방송영상미디어 새로 읽기』, 나남.

[2] 김경희 외(2018),『디지털 미디어 리터러시』, 한울아카데미.

[3] 김은성(2024.3.10.),「오늘도 '쇼츠지옥'에… "5분만 보려 했는데 새벽」, 경향신문, https://www.khan.co.kr/national/health-welfare/article/202403101100001.

[4] 박한철 · 구본권 · 권은선 · 김경희(2021),『청소년과 미디어』, 한국언론진흥재단.

[5] 오다슬 · 유홍식(2024),「부부 동반 출연 예능 · 상담형 리얼리티 프로그램에 나타난 성별 고정관념의 재현과 갈등 양상」,『한국방송학보』38(3), 85-132.

[6] 이건호 · 최윤정 · 안순태 · 차희원 · 임소혜(2015),『커뮤니케이션과 사회』이화출판.

[7] 이명호(2021.2.26.),「플랫폼 독점, 자유 민주주의를 위협하는가?」, 소프트웨어정책연구소, https://spri.kr/posts/view/23151?code=industry_trend.

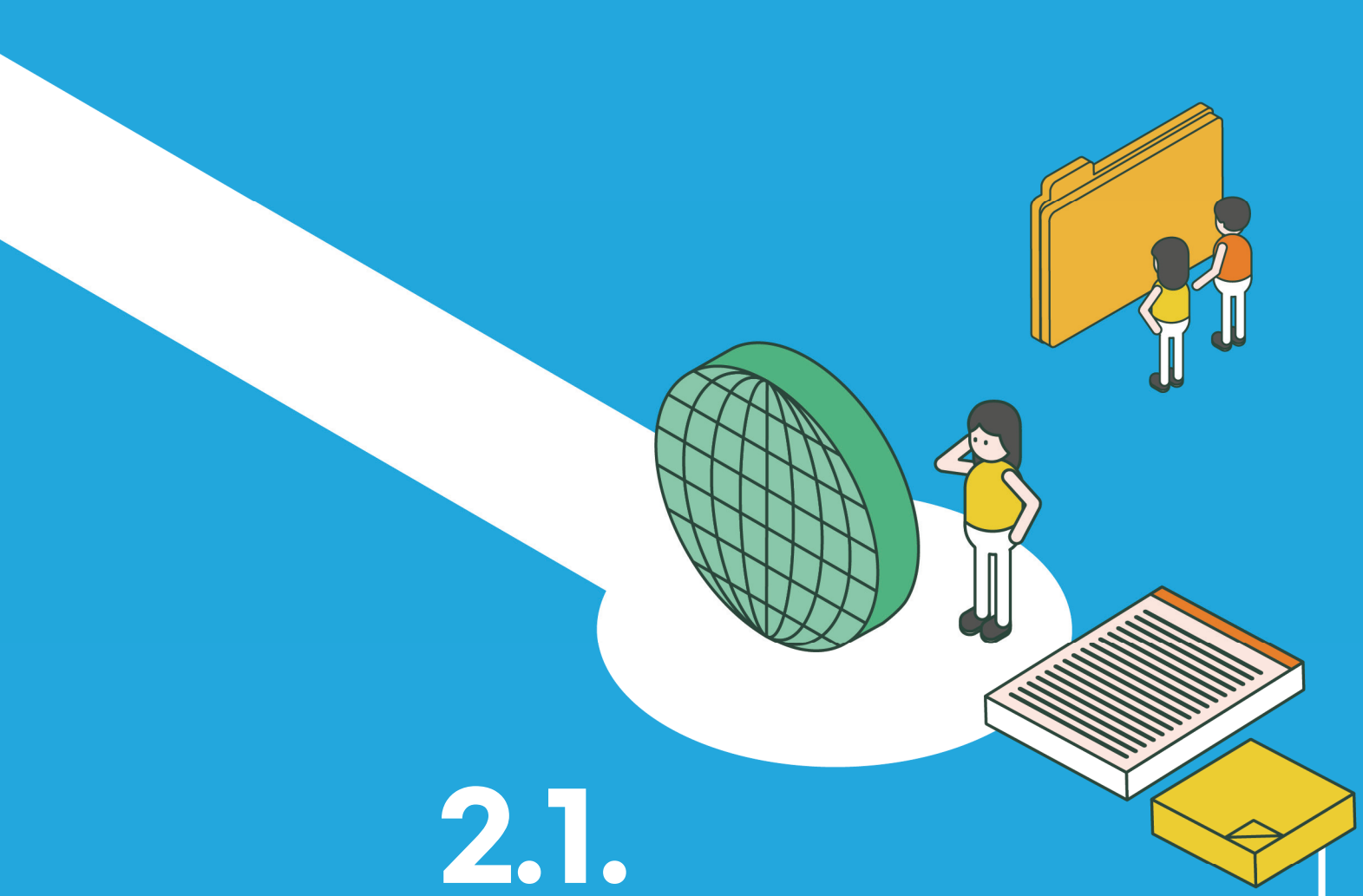
[8] 정인숙(2022),『미디어 플랫폼의 이해: 방송에서 메타버스까지』, 컴북스.

미디어
교육사



미디어 교육강사
Media Education Instructor

2 미디어 리터러시 교육의 이해



2.1.
미디어 리터러시의 이해

2.1.1. 역량의 이해

2.1.1.1. 핵심역량과 교육

2.1.1.2. 역량중심교육과정의 이해와 적용

2.1.2. 미디어 리터러시와 역량

2.1.2.1. 역량으로서의 미디어 리터러시

2.1.2.2. 미디어 리터러시의 핵심역량

2.1.1. 역량의 이해

2.1.1.1. 핵심역량과 교육

키 워 드 핵심역량, 21세기 핵심역량, OECD 학습 나침반 2030



❶ 개요

핵심역량이란 사회와 직장 등 삶 전반에서 성공적으로 살아가기 위해 요구되는 것으로 확인된 지식, 기술, 능력 및 학습 성향 등으로 구성된다. 그리고 핵심역량중심교육은 교육의 패러다임이 디지털 기반 사회에서 성공적으로 살아가는 데 필요한 시민 역량을 기르기 위한 것으로 변하고 있음을 반영한다. 오늘날 전 세계 교육 정책 및 연구에서 핵심역량은 학습과 혁신을 위한 스킬, 디지털 리터러시, 직업 및 생활 스킬 등으로 설명되며 이는 학습과 교육의 새로운 방향을 제시한다.

❷ 학습목표

- 교육에서의 핵심역량과 관련된 배경에 대해 설명할 수 있다.
- 국제적인 교육 담론에서 핵심역량과 관련된 주요 논의를 설명할 수 있다.

❸ 학습내용

가. 역량의 개념 및 정의

1) 역량의 개념 및 정의

① 역량(Competency)이란?

- 역량은 일반적으로 좋은 성과를 올리기 위해 안정적으로 발휘되는 능력, 혹은 이를 위한 개인의 잠재적 특성을 말한다.
- 역량연구는 1970년대 기업 경영의 조직관리 분야에서 연구되기 시작하였다.
- 스패로우(Sparrow)는 1996년 핵심역량(조직), 관리역량, 직무역량(개인)의 세 가지 층위로 역량을 구분하고, 이를 KSA, 즉, 지식(Knowledge), 기술(Skill), 태도(Attitude)의 범주로 역량을 분류하였다.

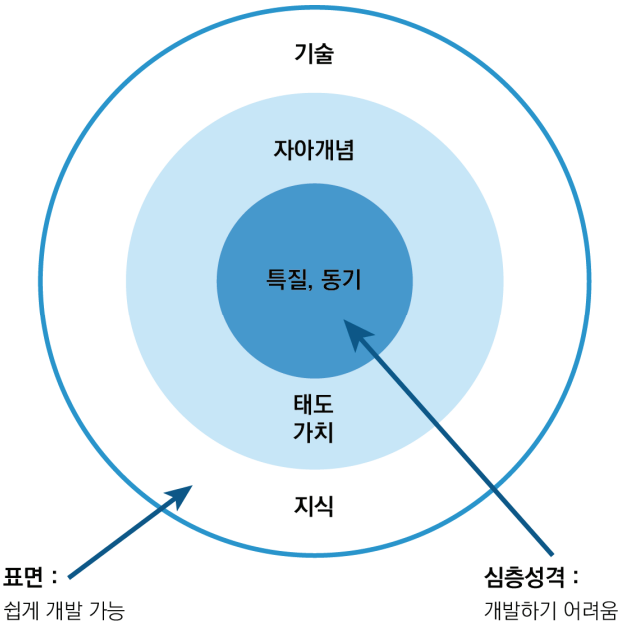
② 핵심역량

- 핵심역량은 직무 중심 역량 연구에서 발전한 것으로 이 개념은 점차 인간이 성공적으로 삶을 살아가기 위한 광범위한 역량을 설명하는 보편적 핵심역량의 개념으로 확대되었다.
- 현재 핵심역량은 삶에서의 성공 여부를 측정하는 데 있어 다양한 직업 및 사회적 역할에서 활용될 수 있는 삶의 여러 가지 능력, 경험, 개인의 특성이 누적된 총합이라고 볼 수 있다.

③ 역량적 사고방식

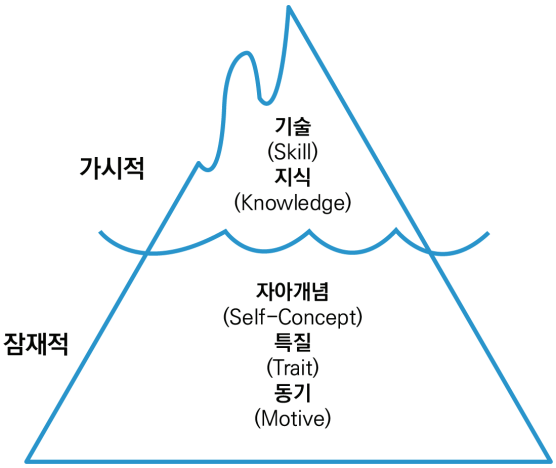
- 역량적 사고방식에는 업무에 필요한 능력에는 개인마다 차이가 있고, 이를 명확하게 파악하여 평가 및 교육, 적용해 나간다는 개념이 전제되어 있다.
- 역량에 기반한 사고방식은 한 개인의 관찰 가능한 성과가 그 개인의 내재된 특성이나 능력을 대표하는지 여부를 판단할 수 있다고 본다.
- 스펜서-스펜서(L. Spencer & S. Spencer, 1993)는 역량구조 중 표면에 해당하는 기술 및 지식은 개발하기 쉽지만, 개인적 특징 및 동기는 고유의 것으로서 개발하기 어렵다고 보았다.

그림 8 역량구조의 내면과 표면(Spencer&Spencer, 1993)



- 스펜서-스펜서는 인간의 역량을 빙산에 비유하였다. 빙산 모델은 인간의 역량을 관찰이 쉬운 기술 및 지식과 관찰이 어려운 내재적 역량으로 나누어 설명한다. 눈에 보이지 않는 부분이 더 큰 빙산처럼 인간의 역량에서 정의적 역량은 가시적인 지식 및 기술에 비하여 그 비중이 크고, 인간의 행동에 미치는 영향이 크다는 것이다.

그림 9 빙산 모델(Spencer&Spencer, 1993)



2) 핵심역량교육과 그 배경

① 21세기 핵심역량이란

- 미래 핵심역량은 새로운 다가올 미래 사회에 대비하여 국가 및 개인 차원에서 갖추어야 할 새로운 역량으로 설명된다.
- 21세기에 들어 급격한 사회적, 기술적 변화가 예측되면서 기존의 교육에 대한 변화에 대한 필요성이 제기되었다. 20세기까지의 교육은 교과 및 학문 영역을 중심으로 지식에 초점을 맞추고 있었다. 그러나 지식 뿐 아니라 성공적인 삶을 살아가기 위한 포괄적인 가치, 지식, 기술 등이 강조됨에 따라 핵심역량이 대두되었다.
- 21세기 핵심역량은 사회와 직장 등 21세기의 삶 전반에서 성공적으로 살아가기 위해 요구되는 것으로 확인된 기술, 능력 및 학습 성향 등으로 구성된다.
- 21세기 핵심역량은 21세기의 급격한 사회적, 기술적 변화를 반영한다. 이는 변화하는 사회에서 필요한 역량 및 교육이 근본적으로 변화할 것임을 시사한다.
- 현재 핵심역량은 국제기구 및 선진국의 교육 정책 차원에서 활발히 규명되고 연구되고 있다.

② 21세기 핵심역량의 배경

- 세계화: 새로운 기술과 교통수단의 발달로 세계화가 빠르게 일어나고 있으며 이에 따라 다양한 언어, 지역, 시간대의 의사소통 및 협업이 가능해졌다..
- 디지털화: 정보처리기술 및 판별 능력 등 새로운 디지털 리터러시 역량이 요구되기 시작하였다.
- 산업기반에서 서비스 기반으로: 특정한 직장 및 직무에서의 기술보다 다양한 역할에 유연하게 적용할 수 있는 역량이 중요해지기 시작하였다.
- 지구환경의 변화; 물과 식량 위기, 에너지 위기, 정보 보안, 테러리즘 등 세계적 차원의 위기에 대한 대처 및 문제해결능력이 중요해졌다.

③ 핵심역량과 교육의 역할 변화

- 직장과 사회에 대한 교육의 역할이 강조되며 일과 생활에 필요한 필수적인 학습과 혁신, 기술, 직업 스킬의

다양한 요소를 익히는 것이 중요해졌다.

- 학교교육 뿐 아니라 디지털 미디어와 네트워크를 통해 교육의 기회가 늘어나고 있으며 이는 공동체와 사회 전체의 행복을 증진시킬 수 있다.
- 미디어의 발달은 시민의 협동적 문제 해결, 정치적 행동, 공동체 형성 등에 도움을 주고 있다. 그러나 동시에 정보 과잉 및 분산, 수용자들의 정보에 대한 분석 기능이 마비되는 등의 역효과도 있어 디지털 리터러시 능력이 필요하다.
- 전통적인 문화와 가치를 존중하고 보존하면서 이를 현대적 가치와 조화롭게 융합시키는 것이 필요하다.

나. 미래 핵심역량에 대한 대표적인 논의

1) OECD의 DeSeCo 프로젝트(OECD, 2001)

① DeSeCo 프로젝트

- OECD는 경제협력개발기구였으나, 기존 학교교육에 대한 이의를 제기하고 1997년부터 핵심역량 연구를 시작하였다.
- 미래 사회에서 개인이 반드시 갖춰야 하는 3대 핵심역량 범주를 3개 영역 9가지로 제시하였다. .

② 3대 핵심역량 범주

- 자율적 행동(Act autonomously)
- 상호작용을 위한 도구 활용 (Use tools interactively)
- 사회적 상호작용(Interact in heterogeneous groups)

표 5 DeSeCo 프로젝트에서 제시한 핵심역량 (OECD, 2001)

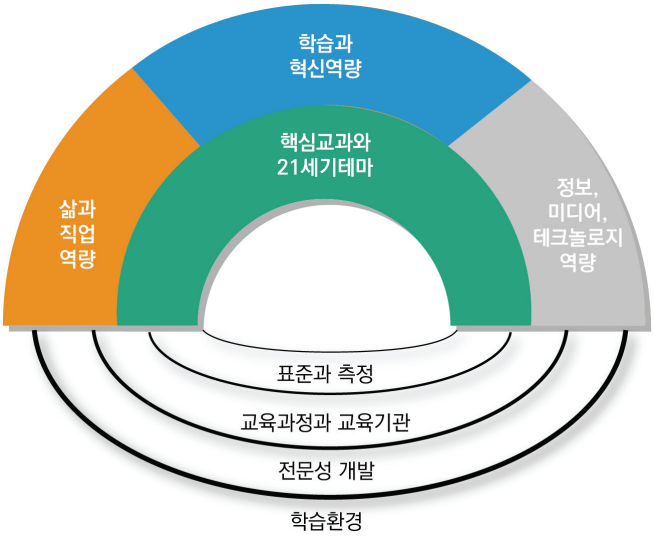
범주	선정 이유	핵심역량
자율적 행동	• 복잡한 세계에서 자신의 정체성과 목표를 실현할 필요성 • 권리를 행사하고 책임을 다할 필요성 • 자신의 환경과 그 기능을 이해할 필요성	• 넓은 시각에서 행동하는 능력 • 인생의 계획과 개인적인 관계를 설정하고 실행하는 능력 • 자신의 권리, 관심, 한계, 욕구를 옹호하고 주장하는 능력
상호작용을 위한 도구 활용	• 새로운 기술을 가져야 할 필요성 • 세계와 적극적으로 대화할 필요성	• 원활한 상호작용을 위한 언어, 상징, 텍스트 활용 능력 • 원활한 상호작용을 위한 지식, 정보 활용 능력 • 원활한 상호작용을 위한 기술 사용 능력
사회적 상호작용	• 다원화 사회에서 다양성을 다룰 필요성 • 공감의 중요성 • 사회적 자본의 중요성	• 원활한 대인관계 형성 및 유지 능력 • 협동 능력 • 갈등을 관리하고 해결하는 능력

2) Partnership for 21st Century Skills(P21)의 21세기 학습 프레임워크

① P21의 21세기 핵심역량

- 미국에서 주요 경제계 인사와 교육 리더, 정부의 정책결정자들이 주축이 돼 2002년 P21이라는 연합체를 만들고 학생들이 성취해야 할 역량 및 지원 시스템을 '21세기 학습 지원시스템'이라고 이름 지었다.
- 21세기 핵심역량을 21세기를 살아갈 학생들이 성공적인 삶을 살아가기 위해 필요한 지식, 기능, 전문성으로 정의한다.
- P21은 모든 초중등학교에 21세기 핵심역량을 도입하고 학습지원시스템을 구축하는 것을 목표로 하며, 범사회적으로 협력적 관계를 구축하였다는 점에서 의미가 있다.
- 21세기 핵심역량을 학습과 혁신역량, 삶과 직업역량, 정보, 미디어, 테크놀로지 역량으로 범주화하고 교과교육에서 핵심역량과 결합하여 높은 수준의 학문적 내용의 이해를 도모할 것을 제안하였다.

그림 10 미래 핵심역량(Future Core Competencies, P21)



※ 자료: P21, 2009

② P21의 핵심역량 범주

- 학습과 혁신을 위한 역량: 창의성, 비판적 사고, 협력, 커뮤니케이션
- 정보, 미디어, 테크놀로지 역량: 정보 리터러시, 미디어 리터러시, 정보통신기술(ICT) 리터러시
- 삶과 직업 역량: 유연성과 적응력, 진취성과 자기주도성, 사회성과 타문화와의 상호작용 능력, 생산성과 책무성, 리더십과 책임감
- 핵심교과와 21세기 테마: 환경 리터러시, 글로벌 관점, 재정 리터러시, 건강 리터러시, 시민성 등

3) 21세기 실행능력의 평가와 교육 : ATC21S(Assessment and Teaching of 21st Century Skills)

① ATC21S

- 21세기에 요구되는 실행 능력을 실제로 평가하고 교육할 수 있는 방안을 제시하기 위해 실행된 프로젝트로서 인텔, 마이크로소프트 등이 후원하고 호주, 핀란드 및 여러 국가들이 참여하였다.

② ATC21S의 핵심역량

- 네 범주로 핵심역량을 구분하고, 영역별 하위 요소들을 제시하였다(ATC21S, 2009).
  - 일하는 방법(Ways of working): 의사소통, 협력
  - 생각하는 방법(Ways of thinking): 창의성, 비판적 사고, 문제 해결, 의사 결정, 학습
  - 세상을 살아가기 위한 역량(Skills for living in the world): 시민의식, 삶과 경력, 개인적 사회적 책무
  - 일하기 위한 도구(Tools for working): 정보통신기술과 정보 소양

4) 횡단적 기술/역량 (UNESCO, UNEVOC)

① 횡단적 기술이란 특정한 직업, 과제, 학문 분야 또는 지식 분야와 구체적으로 관련이 없는 것으로 간주되며 다양한 상황과 작업 설정에서 사용될 수 있는 기술(예: 조직 기술)을 뜻한다.

② 횡단적 기술은 일반적으로 특정 직업, 과제, 학문 분야 또는 지식 영역과 구체적으로 관련이 없지만 다양한 상황과 작업 설정에서 사용할 수 있는 기술로 간주된다(IBE 2013). 이러한 기술은 학습자가 변화에 성공적으로 적응하고 의미 있고 생산적인 삶을 영위하기 위해 점점 더 필요하다.

③ 횡단적 기술의 내용은 다음과 같다.

표 6 횡단적 기술/역량

횡단적 기술/역량	예
비판적이고 혁신적인 사고	프레젠테이션 및 의사소통 기술, 조직 기술, 팀워크 등
개인 내 기술	자기 훈련, 열정, 인내, 자기 동기 부여 등
세계시민권	관용, 개방성, 다양성 존중, 문화 간 이해 등
미디어 및 정보 활용 능력	정보를 찾고 접근하는 능력, 미디어 콘텐츠를 분석하고 평가하는 능력 등

5) OECD 교육2030: 미래교육과 역량 프로젝트(Future of Education and Skills: The OECD Education 2030)

① OECD 교육 2030 프로젝트

- OECD는 미래 사회의 예측 불가능성에 주목하며 학습자에게 2030년 무렵 필요할 것으로 예상되는 미래 핵심역량이 무엇인지 예상하고, 이를 어떻게 학교 교육을 통하여 학생이 학습하고 역량을 키워갈 수 있을까를 고민하는 사업을 진행하였다.
- OECD는 2030년을 살아갈 시민들이 개인으로서, 그리고 공동체의 일원으로 잘 살아갈 수 있는(Well-

being) 역량을 밝히고자 하고, 이를 기를 수 있는 학습 프레임워크를 개발하였다.

- 2019년부터 한국을 포함한 30여 개의 국가와 함께 이와 관련된 학습 환경 및 교사 교육 등 교육 시스템에 대한 연구를 진행 중이다.
- 역량 탐색을 기반으로 국제적 수준의 교육과정 분석 및 교육과정 적용 및 교수·학습 방법 설계, 교사 역량 개발 등을 포함한다.

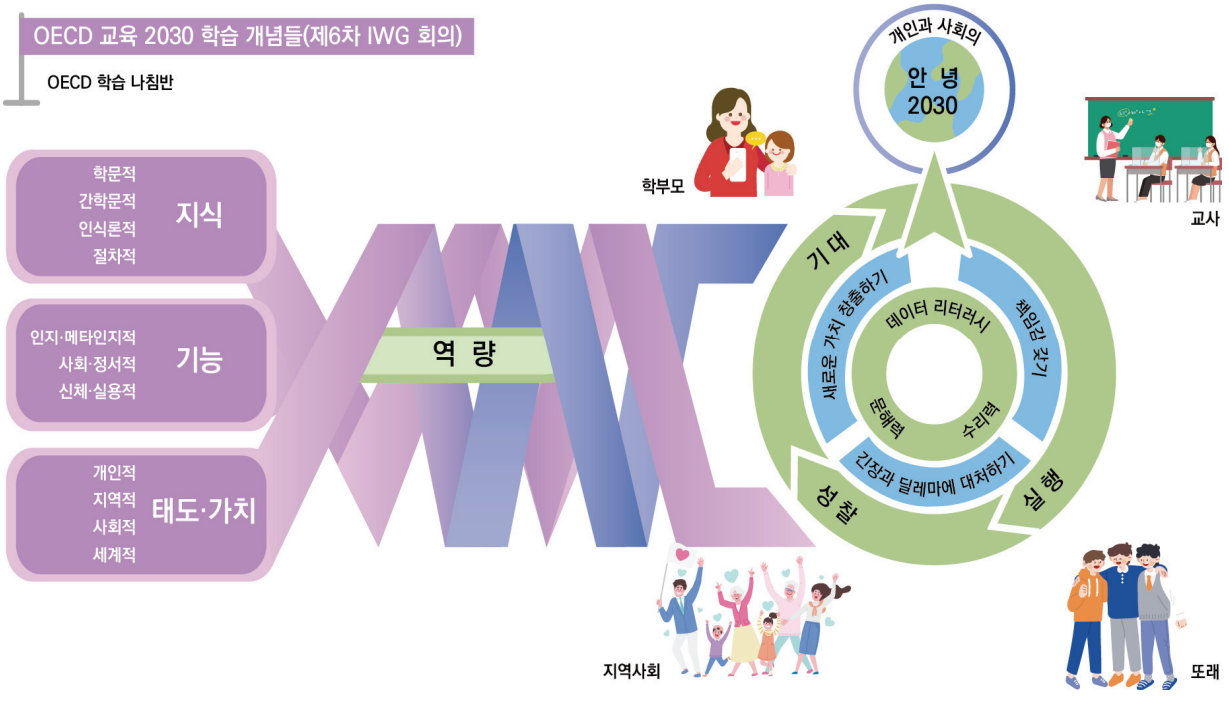
② OECD 교육 2030 프로젝트의 특징

- 미래 사회의 변화에 맞춘 핵심역량을 넘어 교육을 통한 새로운 사회 구축을 강조하였다.
- 개인과 사회의 웰빙을 교육의 지향점으로 설정하고 학생들이 필요한 역량을 함양하고 경험하는 것을 강조한다.
- '교육'이 아닌 '학습'을 강조하며 학습의 '행위주체성'을 강조한다.
- 개인과 사회의 '성공'이 아닌 삶의 질적 측면을 강조하며 이는 공동체성, 건강과 포용력, 환경과 기후 등 포괄적인 것이다.

③ 역량을 구성하는 요소: 지식, 기술, 태도와 가치

- 지식: 학문적 지식, 간학문적 지식, 인식론적 지식, 절차적 지식으로 구성된다.
- 기술: 인지적·메타인지적 기술, 사회적·정서적 기술, 신체적·실천적 기술로 구별된다.
  - 인지적·메타인지적 기술은 비판적 사고력, 창의적 사고력, 학습 방법에 대한 학습, 자기 규율을 포함한다.
- 태도와 가치: 개인적 태도, 지역적 태도와 가치, 사회적 태도와 가치, 글로벌적 태도와 가치
- 이들 역량은 학습 나침반의 전제가 된다.

그림 11 OECD 교육 학습 개념틀



※ 출처: 최상덕(2018)

④ OECD 2030 학습나침반과 변혁적 역량

- OECD 2030 학습나침반에서는 교육의 미래에 대한 비전을 제시하는 것을 목표로 하며, 21세기의 학습자가 성공적인 삶을 향해 나가는 교육의 원리를 도식화하였다.
- 2030년과 그 이후에 학생들이 성공하는 데 필요한 것, 예를 들어 학생의 주체성, 학생의 복지, 역량 유형(지식, 기술, 태도, 가치)에 대한 광범위한 비전을 제시한다.
- 학습나침반은 글로벌하게 정보를 제공하며 지역적으로 맥락화할 수 있도록 구성된다.
- 학습나침반의 은유는 '교수'가 아닌 '학습' 즉 주체적인 학습자의 역할을 강조한다. 이는 행위자성으로 정의되며 학생은 행위자성을 바탕으로 역량을 갖추어 나가며 책임감을 가지고 지역 사회, 동료, 교사, 학부모 등과 협력하여 학습나침반을 활용하여 스스로 방향을 찾아 웰빙으로 나아간다.
- OECD는 웰빙을 위해 필요한 역량을 '변혁적 역량'으로 규정하고 새로운 가치 창출하기, 건강과 딜레마 조정하기, 책임감 갖기 등을 포함하였다.
- 변혁적 역량은 학생들이 삶의 모든 영역에서 적극적으로 참여하면서 보다 나은 방향으로 영향을 미치려는 책임의식을 말한다.

표 7 변혁적 역량

변혁적 역량	특징
새로운 가치 창출하기	• 창의적으로 사고하고 새로운 것을 개발할 수 있는 능력으로서 적응력, 창의성, 호기심, 열린 마음 등에 토대를 둠
긴장(갈등)과 딜레마 조정하기	• 모순적이거나 양립 불가능한 생각, 논리, 입장 간의 상호관련성을 고려하면서 좀 더 통합적인 방식으로 사유하고 행동하는 능력
책임감 갖기	• 앞의 두 역량의 전제조건으로서, 자신의 행위를 경험, 개인적, 사회적 목표, 배우고 들은 것, 옳고 그름에 비추어 성찰하고 평가할 수 있는 능력

⑤ 핵심 기초(Core Foundation)

- 전체적인 교육과정에 걸쳐 이루어질 학습의 선행 조건 및 핵심 기술, 지식, 태도의 가치로 인지적 기초, 사회정서적 기초, 건강 기초 등으로 세분화된다.
- 인지적 기초에는 문해력(literacy), 수리력(numeracy), 디지털 문해력(digital literacy), 자료 문해력(data literacy) 등이 포함된다.

⑥ OECD 교육 2030 프로젝트의 의미

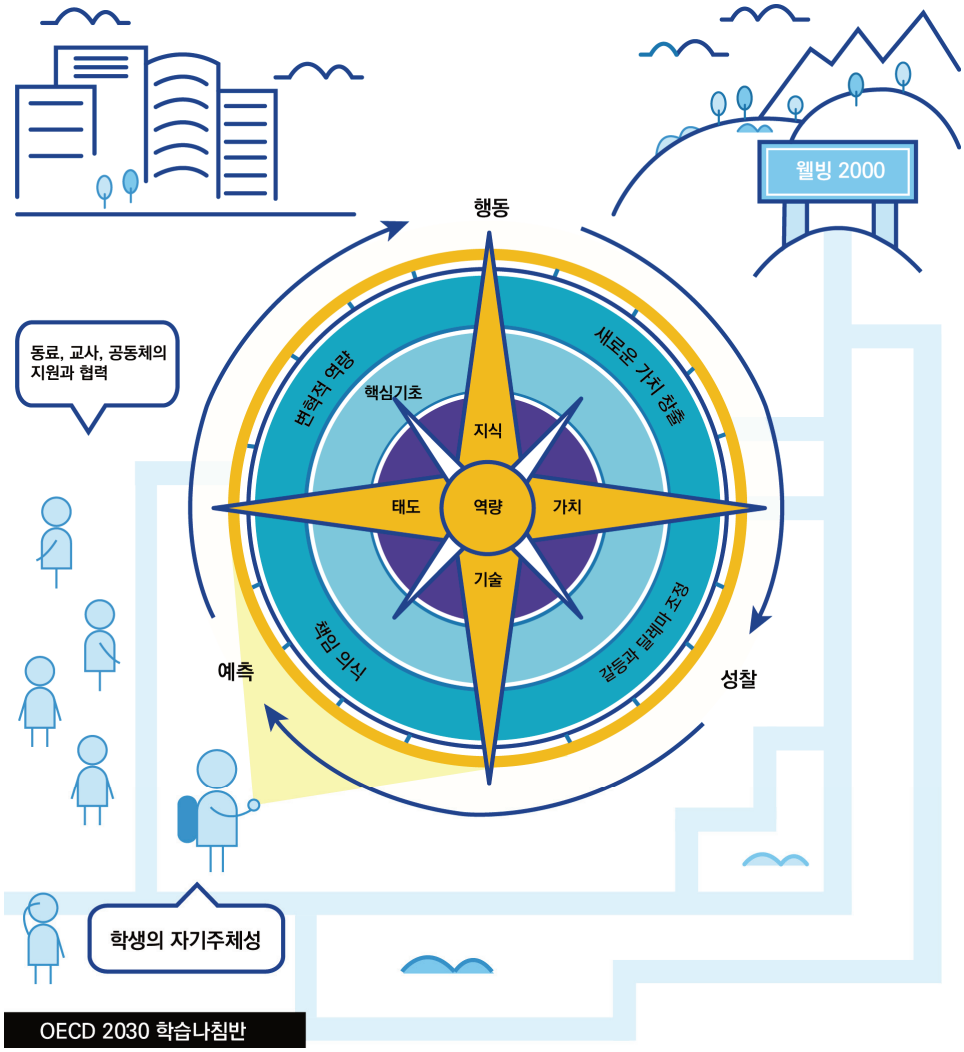
- 이 프로젝트는 세계 각국에서 도출된 정보 및 핵심역량을 기반으로 다양한 국가의 맥락을 반영하여 교육의 방향성을 제시한다는 점에서 의미가 있다.
- 2022 개정 교육과정 역시 해당 프로젝트를 반영하고 있다.

학습 TIP

"이 부분은 꼭 기억해 주세요!"

- 핵심역량의 모든 역사를 암기하기보다는 '역량'의 의미를 파악하고, 지식중심교육과의 차이를 이해하는 것이 좋습니다.
- 국제적인 핵심역량교육의 흐름을 살펴보며 OECD 2030 학습나침반의 도식을 이해합니다.
- 미디어 리터러시가 현재 핵심역량 논의에서 어떤 위치를 가지는지 살펴봅니다. 관련 내용은 2.1.2.1. 역량으로서의 미디어 리터러시 부분과 관련하여 학습합니다.

OECD 학습나침반



OECD 2030 학습나침반

참고문헌

[1] 김아미 외(2019),『교원 및 예비교원의 미디어리터러시 역량 강화방안 연구』, 시청자미디어재단.

[2] 김아미(2019),「OECD 학습 나침판 2030: 변혁적 역량과 민주시민교육의 접점」,『이슈페이퍼 2019-15』, 경기도교육연구원.

[3] 오현석(2007),『역량중심 인적자원개발의 비판과 쟁점 분석』, 경영교육연구.

[4] 정현선 · 박유신 · 전경란 · 박한철 · 이지선 · 노자연 · 이현석(2015),「미디어 문해력(media literacy) 향상을 위한 교실수업 개선방안연구」, 교육부(교육부 2015-12).

[5] 한국교육개발원,「OECD 교육 2030 프로젝트, 학교교육에서 역량교육의 의미와 방향을 다시 세우다.」, 한국교육개발원 카드뉴스19호.

[6] 허주 외(2021),「OECD 교육 2030 참여 연구: 역량교육을 위한 교사양성 교육과정을 중심으로」, 한국교육개발원(연구보고 RR 2021-03).

[7] Lucia & Lepsinger(1999), 정재창, 민병모, 김종명 역(2001),『알기쉬운 역량모델링』, PSI컨설팅.

[8] Trilling · Fadal, 한국교육개발원 역,『21세기 핵심역량』, 학지사, 2012.

[9] OECD(2018), The future of education and skills: Education 2030. Position Paper.

[10] UNESCO Education Policy Brief (Vol.2), 2014: Skills for holistic human development.

2.1.1. 역량의 이해

2.1.1.2. 역량중심교육과정의 이해와 적용

키 워 드 역량중심교육과정, 퀘백 주의 역량중심교육, 핀란드의 횡단적 역량, 한국 국가교육과정, 역량교육 설계



1 개요

역량중심교육과정은 학생이 지식을 소유하는 것이 아니라 새로운 상황이나 의미 있는 맥락에서 지식을 활용하고 실제적인 과제를 수행하는 능력을 길러주는 것을 목표로 한다. 이는 21세기 핵심역량을 중심으로 교육과정을 개발하는 전 세계적인 교육의 변화와 관련이 깊다.

2 학습목표

- 역량중심교육과정을 학문중심교육과정과 비교할 수 있다.
- 역량중심교육과정의 적용 사례를 통해 특징을 설명할 수 있다.
- 우리나라의 국가교육과정의 핵심역량을 제시할 수 있다.

3 학습내용

가. 역량중심교육과정의 개념

1) 정의

① 역량중심교육과정이란?

- 역량중심교육과정은 교육과정을 통해 핵심역량을 습득할 수 있는 교육과정을 뜻한다. 즉 지식의 습득이 아닌, 역량의 습득이 목표가 되는 교육과정이다.

② 역량중심교육과정의 특징

- 학문중심교육과정의 대안적 개념이다.
- 교과 내용에 대한 이해를 넘어 교과 내용을 삶 속 문제 해결에 적용할 것을 강조한다.

- 성공적인 인간의 삶을 전제하고 그 상태를 핵심역량으로 설정하여 교육을 통해 도달하고자 한다.
- 앎 그 자체보다는 앎을 기반으로 한 실천 능력, 지식의 수행성, 지식의 활용을 강조한다.

2) 역량중심교육과정과 학문중심교육과정의 비교

① 무엇을 가르쳐야 하는가?

- 학문중심교육과정에서는 '지식의 구조'를 강조한다면 역량중심교육과정에서는 핵심역량을 강조한다.

② 교육과정을 통해 길러야 할 능력

- 학문중심교육과정에서는 인지적 측면에 초점을 맞춘다. 역량중심교육과정에서는 인지적, 정의적, 기능적 측면 등 총체적인 인간의 역량을 향상시킬 것을 강조한다.

③ 교육의 효과

- 학문중심교육과정은 지식에 관심을 둔다. 반면 역량중심교육과정에서는 지식활용능력 및 현실의 다양한 맥락에서의 실천능력의 획득을 강조한다.

나. 국내외 역량중심교육과정

1) 해외

호주, 핀란드, 독일, 캐나다, 싱가포르 등 다수의 국가에서 핵심역량중심교육과정을 운영해 왔다.

① 캐나다 퀘백 주의 역량중심교육

- 2012년, 캐나다 주/준주 교육부 장관 협의회(Council of Ministers of Education Canada, CMEC)에서는 처음으로 캐나다의 학교 교육과정이 교과목 위주의 단순 지식 축적을 넘어 학생들의 핵심역량을 길러 주는 방향으로 연방정부 수준에서 재조정되어야 한다는 의견이 제기되었으며, 비슷한 시기에 각 주와 준주는 이와 같은 움직임에 발 빠르게 대응하기 시작했다.
- 퀘벡 주에서는 이 같은 움직임이 있기 훨씬 이전인 2001년부터 '역량 중심 접근'과 '학습 과정에 집중'하는 것을 기본 골자로 한 교육 프로그램을 운영해 왔다.
- 퀘백 주 역량중심교육과정에서 '지식'은 학생 각자가 자신의 학습을 의미 있게 만들어 나아가는 과정에서 필요한 역량을 습득하여 자연스레 만들어 가는 것으로 보았으며, '학습'은 학생들이 능동적으로 학습 과정에 참여하며 지속적으로 지식을 만들어가는 과정으로 정의된다. 이에 근거해 개별 학교는 학생들이 재학 중에 학습 성취도를 높이는 것을 넘어서 졸업 이후 사회에 잘 적응하고 기여할 수 있는 인재로 키우는 것에 책임과 역할을 다한다.
- 퀘벡 주는 모든 교과 영역에서 지속적으로 길러야 할 핵심역량 네 가지(지적, 방법론적, 개인적/사회적, 의사소통)를 교육과정 공통 역량(Cross-curricular competencies)으로 설정하였다. 이것은 학습을 위해 필요한 기초 능력에 해당하는 것으로 특정 과목이나 지식 습득에 상관없이 길러야 할 핵심역량을 일컫는다.
- 광범위 학습 영역(Broad area of learning)은 핵심역량과 유기적으로 관계 맺으며 발전해야 하는 영역으로

지칭된다. 광범위 학습 영역은 특정 교과목이 현실의 문제를 해결하는 데 얼마나 활용될 수 있는가와 관련된다. 따라서 오늘날 우리 사회와 개인이 당면한 여러 문제를 해결하는 핵심역량이 하위 요소를 이룬다.

- 교과 영역(Subject area)은 14개의 교과목으로 5개 영역으로 구분하여 각 과목과 관련된 지식을 습득하는 것에 목적을 둔다.

표 8 캐나다 퀘백 주 교육과정의 구성요소

구성요소	교육과정 공통 역량	광범위 학습 영역	교과영역
하위요소	지적 역량 방법론적 역량 개인적/사회적 역량 의사소통 역량	건강 및 웰빙 개인별 진로 계획 미디어 리터러시 환경 의식 및 소비자의 권리와 책임 시민 의식 및 공동체 의식	언어 수학, 과학, 기술 사회과학 예술 개인 발달

② 호주 국가교육과정의 일반 역량(General Capabilities)

- 호주의 교육과정은 학습 영역, 일반 역량, 범교육과정 주제의 3차원 구조로 이루어지며 이 중 '일반 역량'은 핵심역량의 성격을 가진다.
- 일반 역량은 문해력, 수리력, 정보와 의사소통 기술 능력, 비판적·창의적 사고 능력, 개인적·사회적 능력, 윤리적 이해 능력, 문화 상호 간 이해 능력 등으로 구성된다.
- 교사는 학습 영역 콘텐츠에 통합된 범위 안에서 일반 역량을 가르치고 평가해야 한다. 교육과정 문서 안에서 각 학습 영역에서는 이러한 역량들은 아이콘을 통해 표시된다.

그림 12 호주 교육과정 F–10 커리큘럼 영어교과 예시

> 영어(버전 8.4)

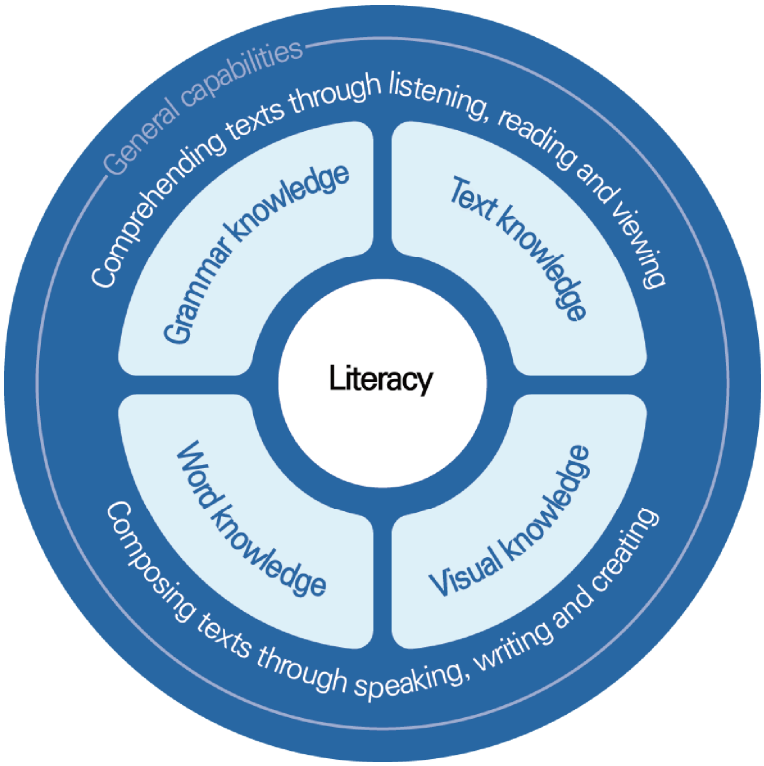
학년 수준	가닥	일반 역량	교차 커리큘럼 우선순위	추가 정보

☑ 모두 선택 ☑ 문해력 ☑ 산수 능력 ☑ 정보통신기술(ICT) 역량
☑ 비판적 사고와 창의적 사고 ☑ 개인적 및 사회적 역량 ☑ 윤리적 이해 ☑ 문화 간 이해

※ 출처: https://www.australiancurriculum.edu.au

- 각각의 일반 역량들은 다시 세분화되어 개별적인 역량으로 나뉘어져 있다. 예를 들어 문해력은 '듣기, 읽기, 보기를 통해 텍스트 이해', '말하기, 쓰기, 창작을 통해 텍스트 구성', '텍스트 지식', '문법 지식', '단어 지식', '시각적 지식', '학습 분야의 문해력'으로 나누어진다.

그림 13 '문해력'의 핵심 아이디어



③ 핀란드의 횡단적 역량(Transversal Competencies)

- 2016년 이후 핀란드는 역량중심교육과정을 모든 학년에 적용하고 있다. 10년마다 개정되는 핀란드 교육과정을 위해 2026년을 목표로 개정 중이다.
- 횡단적 역량이란 핀란드뿐 아니라 전 세계 국가가 현실의 많은 광범위한 문제 해결을 위해 동원해야 할 역량을 강조할 때 쓰는 용어이다. 일반적인 고등학교 교육과정에 통합적인 요소를 제공하는 것이다. 횡단적 역량의 영역은 일반적인 고등학교 과목의 공통 목표를 구성했다. 즉 학생들은 고등학교 교육과정을 거치며 다양한 교과를 아우르는 횡단적 기술을 개발하게 되는 것이다.
- 횡단적 역량의 목적은 학생들이 평생 학습하고 적극적인 학습자가 되는 학습 능력을 지원하는 것이다.
- 호기심, 정보 습득의 촉진, 학생 주도성의 격려, 비판적 사고의 연습, 다양한 문해력을 사용하는 것을 강조하며 학생들이 이 과정에서 주체적이면서도 협력적으로, 변화에 적응하고 회복력을 개발하는 것을 강조한다.
- 횡단적 역량은 일상적 문제 해결 능력과 지속 가능한 삶의 방식 등 실제의 삶과 관련된다.
- 학생들의 심리적, 신체적, 사회적 웰빙을 증진하고 다른 사람과 자연 환경에 대해 윤리적으로 책임감 있게 행동하는 윤리적 차원을 가진다.
- 횡단적 역량의 영역은 다음과 같다.

표 9 핀란드의 각 교육과정별 횡단적 역량의 영역

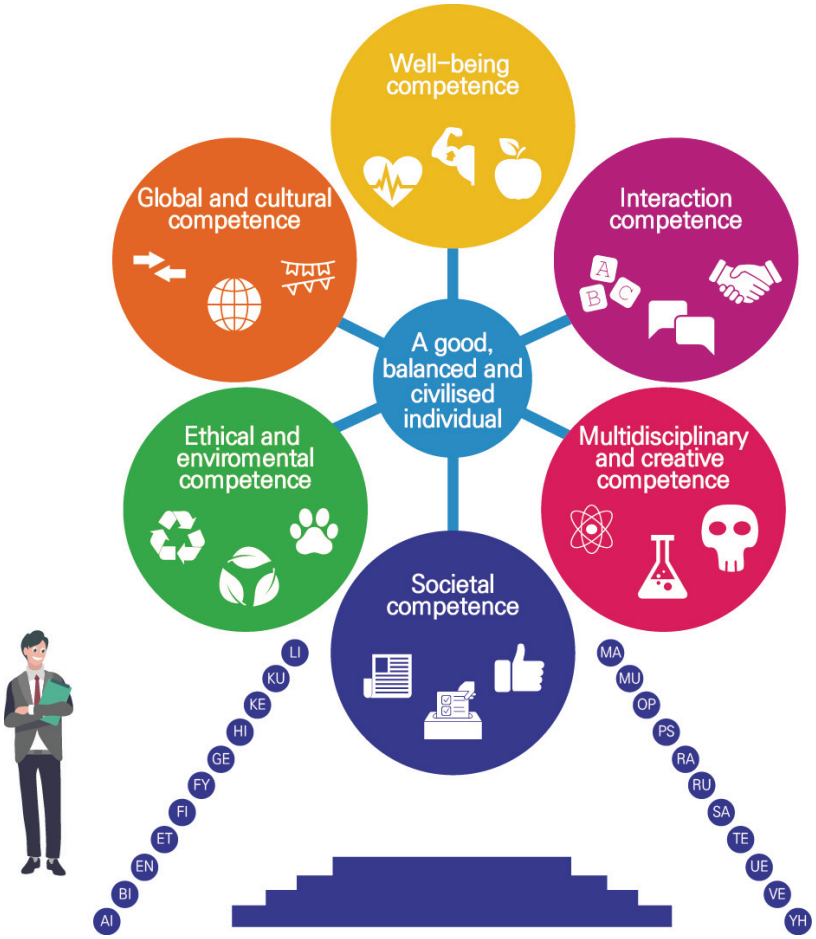
유아 및 보육	초등교육	중등
• 사고와 학습 • 문화적 능력, 상호작용과 소통 • 자기 관리와 타인의 돌봄, 일상생활 관리, 안전 • 멀티 리터러시(다중 문해력) • 디지털 지식 • 참여와 관여	• 사고와 학습 • 문화적 역량, 상호작용과 표현 • 일상생활 관리와 돌봄 • 다중 문해력 • ICT 역량 • 참여, 영향력, 지속 가능한 미래 구축 • 직장생활과 창업가적 역량	• 웰빙 • 상호작용 기술 • 다학제적이고 창의적인 역량 • 시민 기술 • 윤리 및 환경 역량 • 글로벌, 문화적 역량

표 10 고등교육과정의 횡단적 역량의 영역 및 내용

영역명	역량 내용
웰빙 역량	• 자신과 다른 사람을 돌보는 것 • 자신의 강점 인식 및 활용, 정체성 구축 • 변화와 놀라움의 세상에서의 끈기와 회복력
상호작용 능력	• 감정과 공감 능력 • 사회적 및 협업 기술, 협력 학습 기술 • 언어 인식 및 건설적 의사소통 기술(중재)
다학제적이고 창의적인 역량	• 호기심과 학습에 대한 동기, 의미를 찾고 새로운 방식으로 사물을 결합하려는 의지 • 자기조절학습, 사실 비판, 학습 능력 개발 • 디지털 시대의 다중 문해력
사회적 역량	• 민주주의 기술, 안전하고 공정하며 지속 가능한 미래를 위한 영향력 • 자신의 능력과 사회의 이익을 위해 역량 활용 • 삶 전반과 일의 세계에 대한 변화를 이루는 능력. 기업가적 성향
윤리 및 환경 역량	• 공동선을 위한 가치 기반 및 윤리적 행동 • 자연의 다양성에 대한 감사, 연구 기반 기후 활동 • 순환 경제와 지속 가능한 소비주의에 대한 인식
세계적 및 문화적 역량	• 국제적 역량, 세계 시민의 자세 • 핀란드, 유럽 및 세계 유산에 대한 지식, 문화적 다양성에 대한 감사 • 글로벌화된 미디어 및 기술 분야의 윤리적 대리

- 횡단적 역량을 수행하는 방식은 교사의 관심과 능력에 크게 좌우되며 다양한 교수·학습 기술을 통해 이를 육성할 것을 강조함.
- 교과 간 활동 및 주제의 계획 등을 강조.

그림 14 핀란드 〈횡단적 역량〉의 영역



※ 출처: Finish National Agency for Education

2) 한국 국가교육과정

① 2015 개정 교육과정

- 2015 개정 교육과정은 역량중심교육과정을 표방하고 있다.
- 총론에 교육과정이 추구하는 인간상을 구현하기 위해 교육과정을 통해 중점적으로 기르고자 하는 6가지의 핵심역량을 명시한 바 있다(자기관리 역량, 지식정보처리 역량, 창의적 역량, 의사소통 역량, 심미적 감성 역량, 공동체 역량).
- 각 교과에서는 교과 역량을 제시하여 교과교육을 통하여 기르고자 하는 역량을 명시하고 있다.

② 2022 개정 교육과정 총론 주요 사항에 반영된 역량

- 2022 개정 교육과정은 미래 변화에 대응하는 역량 및 기초 소양 함양 강화를 강조하고 있다.
- 지식·정보의 폭발적 증가에 따라 단편적 지식의 습득보다 학습한 내용을 삶의 맥락에서 적용하고 복잡한 문제를 해결하는 역량이 중요함을 강조하고 있다. 이에 따라 당면한 사회적 변화에 능동적으로 대응할 수 있도록 모든 학생의 소질과 적성을 바탕으로 미래 핵심역량을 키우는 교육 혁신을 강조한다.
- 깊이 있는 학습, 교과 간 연계와 통합, 삶과 연계한 학습, 학습 과정에 대한 성찰을 중심으로 역량 함양 교과

교육과정을 개발한다.

- 기초 소양으로 언어, 수리, 디지털 소양을 강조한다.

다. 역량교육의 설계

1) OECD 교육 2030이 제안한 역량교육의 설계의 원리

① 개념, 내용, 주제 설계(Concept, Content and Topic design)

- 학생 행위주체성(Student agency): 교육과정은 학생 중심으로 설계되어 학생들을 동기화시키고 이들이 가진 사전 지식, 기능, 태도와 가치를 인정할 수 있어야 한다.
- 엄격성(Rigour): 주제는 도전적이고 깊은 사유와 성찰을 기반으로 해야 한다.
- 초점(Focus): 학습의 깊이와 질을 보장할 수 있는 적은 수의 주제를 제시해야 한다.
- 일관성(Coherence): 주제들은 학문의 논리를 반영하도록 계열화되어야 한다. 이는 학년별로 심화된다.
- 정합성(Alignment): 교육과정은 수업 및 평가의 실제와 잘 정합되어야 한다.
- 전이가능성(Transferability): 다른 맥락에 전이 가능한 지식, 기능, 태도에 우선순위를 부여한다.
- 선택(Choice): 학생들에게 다양한 범위의 주제, 프로젝트 선택의 기회를 준다.

② 과정설계

- 교사 행위주체성(Teacher agency): 교사가 교육과정을 효과적으로 전달하기 위해 전문성을 활용할 수 있는 권한을 가져야 한다.
- 실제성(Authenticity): 학습자는 자신의 학습경험을 실세계와 연결시켜야 하며 학습의 목적의식을 가져야 한다.
- 상호연관성(Inter-relation): 학습자에게 하나의 주제 혹은 개념이 학문과 학문, 학교 밖의 삶과 연결되는지 발견할 수 있는 기회가 주어져야 한다.
- 유연성(Flexibility): 교육과정은 융통성 있고 역동적인 것으로서 변화하는 사회를 반영해야 한다.
- 참여(Engagement): 다양한 교육과정의 이해 당사자들이 교육과정 개발 초기부터 관여해야 한다.

2) 학교 교육과정 설계의 원리 및 절차(이화진, 2017)

① 교육과정 설계의 원리

- 교육과정 설계의 원리: 실생활과 연계된 주제중심교육과정 재구성을 지향한다.
- 교수·학습 설계의 원리학생의 참여 수업, 협력 학습, 자기 성찰을 강조한다.
- 평가 측면의 원리: 핵심역량 함양을 위해 학습자에게 적절한 피드백과 가이드를 제공한다.
- 학교 문화적 측면의 원리: 학교 구성원 간 협력한다.

② 교육과정 설계의 절차

- 1단계: 학교교육목표와 핵심역량의 함양을 연계한다.
- 2단계: 핵심역량 함양을 위한 학교 교육과정 편성안을 작성한다.

- 3단계: 핵심역량 함양을 위한 교육과정 재구성을 실행한다.
- 4단계: 교수·학습 계획을 수립한다.
- 5단계: 평가 계획을 수립한다.



"이 부분은 꼭 기억해 주세요!"

- 역량기반 교육과정은 현재 21세기 교육의 주요한 흐름입니다. 따라서 위에 제시한 사례 외에도 다양한 교육 선진국의 교육과정에서 역량중심교육과정의 사례를 찾아볼 수 있어요. 교과 및 지식보다는 핵심역량을 강조하고 실생활과의 연결을 강조하는 것을 기억해 주세요!



역량중심교육과정에서 성찰해 볼 질문들 (온정덕, 2015)

- 나는 무엇을 중심으로 학생이 배우는 내용을 자신의 삶과 관련지어 생각해 보게 하는가?
- 학생들이 여러 교과에서 배우는 내용을 연결해서 새로운 아이디어를 창출하도록 하고 있는가?
- 학생들이 즐겁게 몰입할 수 있는 상황과 맥락을 제공하는가? 맥락은 학생들이 학습하는 내용을 구체적인 경험과 연결하고, 이와 동시에 새로운 상황에 적용할 수 있도록 도와주는 것인가?
- 나는 학생들이 아이디어들 간의 관계를 파악하고 이를 통해 사고와 경험의 통합이 이루어질 수 있도록 하는가?
- 학생들이 전체적인 구조와 맥락 속에서 학습한 내용들 간의 관계와 의미를 파악할 수 있도록 하는 것에서 더 나아가 학습한 내용을 다른 맥락과 상황에서 적용하고 문제를 해결하는 기회를 제공하는가?

참고문헌

[1] 이상은(2018),「OECD 교육 2030참여연구: 역량의 교육정책정 적용과제 탐색」,한국교육개발원.

[2] 정현선·박유신·전경란·박한철·이지선·노자연·이현석(2015),「미디어 문해력(media literacy) 향상을 위한 교실수업 개선방안연구」, 교육부(교육부 2015-12).

[3] 한혜정·이주연(2017),「학문중심 교육과정 및 이해중심 교육과정과의 비교를 통한 역량기반 교육과정 이해」, 교육과정연구.

[4] 강진숙·배현순·김지연·박유신·염지홍(2020),「미디어 리터러시 교육과정 운영을 통한 시민역량 제고 방안 연구」, 교육부.

[5]이근호 외(2013),「핵심역량 중심의 교육과정 재구조화 방안 연구」, 한국교육과정평가원.

[6] 이화진(2017),「핵심역량 함양을 위한 학교 교육과정 설계, 어떻게 할까요?」, 한국교육과정평가원.

[7] 온정덕(2015),「교육과정 안에서 키워지는 핵심역량」,『행복한 교육』, 교육부.

[8] MOOC.fi, https://courses.mooc.fi/org/uh-edu/courses/uncover-finnish-education/chapter-3/education-for-the-future

[9] The Austrailan Curriculum, https://www.australiancurriculum.edu.au/

[10] http://www1.education.gouv.qc.ca/sections/programmeFormation/primaire/pdf/educprg2001bw/educprg2001bw.pdf

[11] http://www1.education.gouv.qc.ca/sections/programmeFormation/secondaire1/pdf/qepsecfirstcycle.pdf

[12] C21 Presents: Redefining the Learning Landscape 3.0. http://www.c21canada.org/wp-content/uploads/2015/05/C21-ShiftingMinds-3.pdf

[13] 박중규(2017),「나다의 역량기반 교육과정 운영사례: 퀘백주를 중심으로」, 교육정책네트워크 정보센터, https://edpolicy.kedi.re.kr/frt/boardView.do?strCurMenuId=68&pageIndex=1&pageCondition=10&nTbBoardArticleSeq=240504

2.1.2. 미디어 리터러시와 역량

2.1.2.1. 역량으로서의 미디어 리터러시

키워드 미디어 리터러시, 역량



❶ 개요

미디어 리터러시는 미디어에 접근, 활용, 분석, 평가, 참여하고 행동하는 과정과 관련된 포괄적인 지식, 기술, 가치와 태도 등을 포괄하는 역량이다. 또한 미디어 리터러시는 핵심역량으로서 다양한 교육 정책에서 강조되고 있다.

❷ 학습목표

- 역량으로서의 미디어 리터러시의 성격에 대해 설명할 수 있다.
- 미디어 리터러시 핵심역량의 중요성을 진술할 수 있다.

❸ 학습내용

가. 역량으로서의 미디어 리터러시

1) 역량으로서의 미디어 리터러시

① 미디어 리터러시의 성격

- 미디어 리터러시는 사람들이 다양한 미디어 환경 및 기술, 장르에 접근, 활용, 분석, 평가, 참여하는 과정과 관련된 포괄적인 지식, 기술, 가치와 태도를 포괄하는 역량이다.
- 미디어 리터러시는 교과 내용이나 지식, 기술이 아닌 미디어를 잘 사용하는 시민이 가진 종합적 지식, 기술, 기술의 총체라고 보아야 한다.
- 미디어 리터러시는 미디어의 역사 및 기술적 발달과 사회문화적 역할, 장르에 따라 다른 역량으로 설명될 수 있다.
- 미디어 리터러시 교육은 미디어 리터러시를 갖추는 것을 목표로 하는 교육이다.
- 과거에 미디어 리터러시는 문자 리터러시와 구별하여 '영상, 신문, 대중문화'

등에 대한 역량을 뜻했으나 오늘날은 책에서 디지털 미디어, AI에 이르는 포괄적인 미디어에 대한 역량을 뜻한다.

② 사회적 맥락과 실천을 반영한 개념

- 미디어 리터러시는 개인적 기능이 아니라 사회문화적 가치를 반영한다. 이는 미디어 리터러시가 개인적인 읽기 및 미디어 기술 뿐 아니라 사회를 기반으로 사고하고, 참여하며 실천하는 역량임을 뜻한다.
- 독일에서는 미디어 역량의 성격을 강조하여 '미디어 역량(Medien Kompetenz, media competency)' 개념과 혼용하고 있다. 이는'미디어를 비판적으로 이해하고, 능동적으로 이용하며, 혁신적·창의적으로 구성/제작할 수 있는 능력'을 의미한다.
- 미디어 리터러시는 민주주의 사회에서의 성공적인 시민 역량이라는 가치와 관련되어 있다. 오늘날 디지털 미디어 환경에서 디지털 시민성의 가치는 더욱 강조된다.

나. 미디어 리터러시 핵심역량의 중요성

1) 미디어 리터러시와 핵심역량

① 미래교육담론에서 미디어 리터러시의 중요성

- 핵심역량 관련 교육 정책 및 문서에서 미디어 리터러시는 항상 중요한 역량으로 포함된다.
- 미래교육 관련 논의의 핵심은 미래가 예측 불가능하며, 이는 기술적 변화가 가져오는 사회, 문화의 급격한 변화 때문이다. 여기에서 디지털 미디어는 그 변화의 핵심에 있다. 미디어의 변화는 지식의 정의와 형태, 그리고 사회와 문화 전반을 변화시킨다. 따라서 디지털 미디어 리터러시는 미래 교육에서 항상 강조되며, 이는 21세기의 삶에서 필수불가결한 역량으로 설명된다.
- 미디어 리터러시는 일반 문해력에서부터 디지털 리터러시, 정보 리터러시라는 다양한 개념을 포괄할 수 있다.

2) 핵심역량에서 나타나는 미디어 리터러시

① OECD 2030 교육 프로젝트 이전

- Partnership for 21st Century Skills(P21) 핵심역량의 '정보, 미디어, 테크놀로지 역량'은 주요 3개 역량 중 하나이다.
- OECD 의 DeSeCo 프로젝트에서는 사회적 상호작용을 위한 지식, 정보, 기술, 언어상징, 텍스트 활용 능력을 강조한다.
- ATC21S의 네 가지 핵심역량 중 '일하는 방법'에 포함된 의사소통과 협력, '생각하는 방법'에 포함된 비판적 사고, '일하기 위한 도구'의 정보통신기술과 정보 소양 등은 미디어 리터러시 역량과 관련지어 생각할 수 있다.

② OECD 2030을 위한 핵심 기초

- OECD 2030 교육 프로젝트에서 리터러시는 특히 강조된다. 이는 디지털 역량과 데이터 활용 역량을 구축할 수 있는 기반이다.
- 리터러시의 정의는 '사람들이 효과적으로 의사소통하고 세상을 이해할 수 있도록 읽고, 쓰고, 말하고, 듣는 능력'으로 설명된다. 그리고 다양한 형식, 맥락, 다양한 목적으로 텍스트 및 시각 정보를 이해, 해석, 사용하고 생성하는 능력으로 이해된다. 즉, 문자 기반 미디어뿐 아니라 다양한 형식의 미디어를 포괄한다.
- 또 다른 핵심 기초능력인 '수리력'에서도 디지털 환경은 강조되며, 데이터 활용 능력 및 디지털 활용 능력이 포함된다.
- 디지털화가 모든 삶의 영역으로 확장됨에 따라 디지털 및 데이터 활용 능력은 핵심 기반으로 강조되며, 온라인 미디어에서 디지털 텍스트와 소스를 읽고, 해석하고, 의미를 파악하고, 이를 통해 의사소통하는 능력이 강조된다. 또한 생산, 접근, 정보의 비판적 평가와 판별도 새롭게 갱신이 필요한 역량으로 설명된다.

③ 2022 개정 교육과정의 미디어 리터러시 역량

- 2022 개정 교육과정 총론에서는 핵심역량을 지식정보처리 역량, 창의적 사고 역량, 심미적 감성 역량, 협력적 소통 역량, 공동체 역량으로 설정하였는데 이 중 지식정보처리 역량 및 협력적 소통 역량, 공동체 역량 등은 미디어 리터러시 역량과 관련지어 생각해 볼 수 있다.
- 2022 개정 교육과정에서는 언어소양, 수리소양, 디지털소양 등으로 구성된 3가지 기초 소양을 발표하였다. 이 세 가지 소양 모두 미디어 리터러시 역량과 관련지어 볼 수 있다.

표 11 2022 개정 교육과정 기초 소양

언어소양	언어를 중심으로 다양한 기호, 양식, 매체 등을 활용한 텍스트를 대상, 목적, 맥락에 맞게 이해하고 생산, 공유, 사용하며 문제를 해결하고 공동체 구성원과 소통하고 참여하는 능력	다양한 환경 및 미디어에서의 리터러시(문해력)을 뜻한다.
수리소양	다양한 상황에서 수리적 정보와 표현 및 사고 방법을 이해, 해석, 사용하여 문제 해결, 추론, 의사소통하는 능력	수리소양 안에는 디지털 및 데이터 기반의 역량이 포함된다.
디지털소양	디지털 지식과 기술에 대한 이해와 윤리의식을 바탕으로 정보를 수집, 분석하고 비판적으로 이해 평가하여 새로운 정보와 지식을 생산, 활용하는 능력	디지털 리터러시는 광범위한 의미의 미디어 리터러시 안에 포괄된다.

④ 국가교육과정 핵심역량과 관련한 미디어 리터러시 역량(정현선 외, 2015, 교육부 정책연구)

- 「미디어 문해력(media literacy) 향상을 위한 교실수업 개선방안연구」(정현선 외, 2015)에서는 국가교육과정 핵심역량을 중심으로 미디어 리터러시의 기초 학습 요소 및 수행 목표를 제시하였다. 이는 미디어 리터러시 역량과 유사한 성격을 지닌다.

표 12 미디어 리터러시 교육의 기초 학습 요소 및 수행 목표(정현선 외, 2015)

역량	설명
의미 이해와 전달	• 미디어 콘텐츠의 내용을 정확하게 이해하고, 미디어를 통해 자신의 생각과 느낌을 표현해 전달하기
책임 있는 미디어 이용	• 미디어 이용 시 유의해야 할 초상권, 개인정보, 저작권 보호 및 인터넷이나 SNS에서 언어 예절 지키기 등 안전하고 윤리적으로 미디어 이용하기
감상과 향유	• 미디어 정보와 문화콘텐츠에 접근하여 그 내용과 표현에 대한 심미성 감상하고 즐기기
미디어 기술 활용	• 정보 이용, 미디어를 활용한 발표, 표현, 창작, 제작 등에 필요한 도구 활용하기
창작과 제작	• 미디어 표현의 관습에 따라 의미 있는 정보나 문화콘텐츠 생산하기
정보 검색과 선택	• 자신의 목적에 적합하게 효율적으로 미디어에 접근하기, 정보를 검색하고 선택하기
사회문화적 이해	• 미디어 정보와 콘텐츠가 생산되고 유통되는 맥락 이해하기
비판적 분석과 평가	• 미디어의 편향성과 상업성을 이해하고 자신의 주관을 바탕으로 정보의 사실, 여부, 의도, 편향성 등 변별하기

학습TIP

"이 부분은 꼭 기억해 주세요!"

• 이 단원은 2.1.1.1. 2.1.1.2에 상술된 세계 교육과정 및 교육 정책의 핵심역량에서 미디어 리터러시와 관련된 내용을 확인하며 학습하면서 이해하는 것이 좋습니다. 교육과정 문서의 총론 부분을 직접 참고하는 것도 좋습니다.

「미디어 리터러시 시민역량」(강진숙 외, 2020, 교육부 정책연구)에서는 국가 교육과정 적용을 위한 정책연구 차원에서 미디어 리터러시 시민 역량을 도출한 바 있습니다.

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

참고문헌

[1] 강진숙 · 배현순 · 김지연 · 박유신 · 염지홍(2020), 「미디어 리터러시 교육과정 운영을 통한 시민역량 제고 방안 연구」, 교육부.

[2] 김아미 · 박유신 · 백선희 · 양소은(2020), 「교원 및 예비교원의 미디어 리터러시 교육 역량 강화 방안 연구」, 시청자미디어재단.

[3] 양정애 · 김아미 · 박한철(2019), 『미디어 교육의 재구조화』, 한국언론진흥재단.

[4] 정현선 · 박유신 · 전경란 · 박한철 · 이지선 · 노자연 · 이현석(2015), 「미디어 문해력(media literacy) 향상을 위한 교실수업 개선방안연구」, 교육부(교육부 2015-12).

[5] 정현선 · 장은주(2021), 「2022 개정 교육과정의 미디어 리터러시 교육 강화 방안」.

[6] 전국미디어리터러시교사협회(2022), 「미디어 리터러시, 교육을 만나다」, 부산광역시 교육청.

[7] 한국교육과정평가원, 「2022 개정교육과정」, https://ncic.re.kr/mobile.index2.do

[8] OECD(2019), 「Conceptual learning framework: Core Foundation For 2030」.

[9] https://www.unesco.org/en/communication-information/media-information-literacy

2.1.2. 미디어 리터러시와 역량

2.1.2.2. 미디어 리터러시의 핵심역량

키 워 드 미디어 리터러시, 핵심역량



❶ 개요

미디어 리터러시는 매스 미디어의 등장과 더불어 필요성이 증대되었으며, 각국에서 지속적으로 연구되고, 정의되어 왔다. 미디어 리터러시의 각 영역은 미디어 기반의 삶에서 성공적으로 살아갈 수 있는 지식, 기능, 태도의 이상적인 총합을 보여 준다.

❷ 학습목표

- 미디어 리터러시 역량의 영역 및 하위 역량을 열거하고 설명할 수 있다.
- 다양한 국가 및 기관에서 연구한 미디어 리터러시 역량을 확인하고 공통점과 특성을 찾을 수 있다.

❸ 학습내용

가. 미디어 리터러시 역량의 영역

1) 미디어 리터러시 역량의 변화

① 디지털 미디어 이전의 미디어 리터러시

- 미디어 리터러시는 1900년대 중반, 영화, TV, 신문 등 매스 미디어의 등장과 함께 필요성이 제기되었으며, 새로운 형식의 미디어를 비판적으로 이해하고 판별하며, 제작할 수 있는 능력이 강조되었다. 이는 미디어 생산자와 수용자로 구별된 역학관계, 새롭게 등장한 이미지-영상 미디어의 재현과 해석과 관련된 비판적 읽기의 필요성, 미디어를 둘러싼 상업성 및 권력관계라는 구조와 관련 깊다. 따라서 디지털 미디어 이전의 미디어 리터러시는 주체적인 시민으로서 미디어 참여와 역량 강화가 곧 민주주의로 연결된다는 시민교육의 이상과 관련이 깊다.

② 미디어 리터러시 역량의 변화

- 영국의 오프콤(OFCOM)은 접근, 소통, 창조역량으로 미디어 리터러시를 설명하였다.
- 르네 홉스(Renee Hobbs)의 AACRA모델은 접근, 분석, 생성 반성 및 행동을 포함한다.
- 헨리 젠킨스(Henry Jenkins)는 데이비드 버킹엄(David Buckingham)의 개념을 설명하며 문화적 역량과 사회적 기술로서의 미디어 리터러시 역량의 변화를 강조한다.
- 디지털 기술의 발달로 인한 인터넷 환경 조성 등 전반적 미디어 환경의 변화로 미디어 기술 및 콘텐츠에 대한 접근, 의사소통, 사회적 소통과 참여역량 등이 강조되었다.
- 현재 디지털 미디어 리터러시 환경에서 역량 개념은 더욱 발달하고 있으며 책임감, 시민성 등의 가치적 측면 및 AI와 관련된 역량 등이 강조된다.

2) 미디어 리터러시 역량의 영역과 범주

① 접근 역량

- 접근 역량은 미디어 기술 및 기기에 접근하고 활용할 수 있는 역량을 뜻한다. 디지털 미디어 기기 및 활용이 다변화되고 정보와 소통 등 사회적 삶과 지식의 구성이 미디어 기반으로 이동하면서 접근 역량을 필수 역량으로 더욱 강조되고 있다.
- 접근 역량은 '디지털 소외' 및 '디지털 격차'와 관련되어 있다.
- 접근 역량은 단순한 기술 및 기기 접근을 넘어 필요한 정보를 선택하고 판단하여 접근하며, 목적에 맞게 사용하는 능력까지를 포괄한다.

② 비판적 이해 역량

- 비판적 이해 역량은 정보를 주체적으로 판단하고, 비판적으로 분석하는 역량을 뜻한다.
- 비판적 이해 역량은 미디어 리터러시에서 가장 핵심적인 역량이다.
- 비판적 이해 역량은 기술, 사회, 문화에 대한 포괄적인 이해를 바탕으로 종합적으로 판단하며 자신이 속한 미디어 문화를 비판적으로 분석하고 다른 미디어 문화를 이해하는 포괄적 문화 역량을 포함한다.

③ 사회적 참여 역량

- 사회적 참여 역량은 미디어를 통해 시민으로서 적극적으로 의견을 펼치고 활동하는 시민 역량이다.
- 사회적 참여 역량은 접근 및 비판적 이해 역량이 전제되어야 한다.
- 사회적 참여 역량은 공동체 역량과 관련 있으며 미디어 리터러시가 개인적 표현이 아닌 바람직한 공동체를 지향하는 시민의 정치적 참여와 관련되어 있다.

나. 미디어 리터러시 역량 연구

1) 해외의 미디어 리터러시 역량 연구

① 유네스코의 미디어 정보 리터러시(Media & Information Literacy, MIL)

- 미디어 정보 리터러시는 '미디어 리터러시'와 '정보 리터러시'를 결합한 개념이다. 여기에서 미디어는 디지털 미디어 및 인공지능 등을 포함한다.
- 미디어 정보 리터러시는 잘못된 정보와 허위 정보, 증오 표현의 확산, 미디어와 디지털 혁신, 특히 인공지능에 대한 신뢰의 감소를 포함한 21세기의 과제를 해결하는 데 필요한 일련의 필수 역량을 제공한다.
- 미디어 정보 리터러시는 민주주의와 시민성을 전제로 하여, 미디어와 정보 시스템의 기능 및 역할과 시민들의 역량을 강조한다.
- 미디어 및 정보 리터러시는 사람들이 정보와 디지털 도구 사용에 대해 비판적으로 사고하며, 평화 구축, 평등, 표현의 자유, 대화, 정보 접근 및 지속 가능한 개발에 참여하는 방법에 대한 정보에 입각한 선택을 할 수 있도록 돕는다고 설명된다.

표 13 유네스코 MIL의 하위 요소

- 정보를 검색하고, 비판적으로 평가하며, 정보와 미디어 콘텐츠를 현명하게 사용하고 공유하는 역량
- 온라인상 권리에 대한 지식
- 온라인상의 혐오 발언과 사이버 불링 대처법에 대한 이해
- 정보의 접근과 사용을 둘러싼 윤리적 이슈에 대한 이해
- 미디어와 ICT를 활용하여 평등, 표현의 자유, 상호문화적·상호종교적 대화, 평화 등을 증진

② 캐나다 미디어 스마트

- 캐나다의 미디어 스마트는 디지털 미디어 리터러시 교육을 위한 비영리 단체로서, 아동 및 성인이 미디어 리터러시 역량을 기를 수 있도록 다양한 미디어 리터러시 소스를 개발하고, 교육 정책과 현장 교육에 기여한다.
- 미디어 스마트는 디지털 미디어 리터러시 역량을 접근, 이해, 창조로 범주화하고, 이를 설명한다. 그리고 이 역량은 미디어에서 디지털 미디어로 확장되고 변화해 왔다.

표 14 미디어 스마트의 디지털 미디어 리터러시 역량

역량	설명
사용(Use)	디지털 미디어 도구와 기술을 사용할 수 있는 능력
이해(Understand)	디지털 미디어 도구와 콘텐츠를 비판적으로 이해할 수 있는 능력
창조(Create)	디지털 미디어 테크놀로지를 써서 창조하고 의사소통할 수 있는 지식과 전문성

③ 영국 퓨처랩(Future Lab)

- 퓨처랩(Future Lab)은 영국의 비영리 연구 조직으로 교육 및 학습을 혁신하고 21세기 학습자에게 참여와 접근의 기회를 제공하는 것을 목표로 하는 비영리 단체이다.
- 디지털 리터러시를 디지털 도구에 적응할 수 있는 광범위한 관행과 문화적 자원에 접근할 수 있는 역량으로 보고, 다양한 방법과 형식으로 의미를 만들고, 표현하고, 공유하는 능력으로 보고 있다.

표 15 퓨처랩의 디지털 리터러시 역량

역량	설명
기능적 기술	디지털 기술(ICT 기술)을 사용하는 것
창의성	결과물을 만들거나, 창의적으로 생각하거나 상상에 의해 생각하거나, 지식을 창조하거나 생산하는 것
협업	다른 사람들과 함께 일할 수 있는 것, 디지털 기술과 관련이 있음
의사소통	과제를 위해 가장 적합한 의사소통 도구가 무엇인지를 고르고, 어떻게 그것을 효과적으로 사용할 수 있는지 판단하기 위한 지식, 기술, 이해를 가지고 있으며, 그것을 비판적이고 분별력 있게 사용하는 것
정보를 검색하고 고르는 능력	신뢰할 수 있고 적합한 정보를 검색하고 선택하며, 그것을 비판적으로 사용하고, 교과지식과 연결하는 것
비판적 사고와 평가	정보나 의미에 기여하고, 그것을 분석하고 다듬는 데 필요한 능력으로 디지털 리터러시의 모든 측면을 지지함
문화적이고 사회적인 이해	디지털 리터러시의 이해, 활동, 상호작용을 둘러싼 맥락을 이해하는 것
e-safety	자신과 타인의 테크놀로지 사용에 대해 비판적인 질문을 던지고, 디지털 문식성 활동을 안전하게 하기 위한 사려 깊은 선택을 하는 것

④ 호주 미디어 리터러시 연합(Australian Media Literacy Alliance)

- 호주를 위한 미디어 리터러시 프레임워크(A media literacy framework for Australia)
- 미디어 리터러시 교육을 받은 시민이 나타내는 10가지 역량을 제시하였다.

표 16 호주를 위한 미디어 리터러시 프레임워크의 역량

역량	설명
성찰	• 자신의 미디어 이용을 성찰한다. • 미디어가 어떻게 만들어지는지 궁금증을 가진다.

역량	설명
이해	• 미디어가 사람에게 그리고 사회에 영향을 미침을 안다. • 다양한 기관들이 미디어 참여에 영향을 미침을 안다. • 미디어가 현실을 재현함을 안다.
이용	• 미디어를 소비하고 생산하기 위해 테크놀로지를 이용한다. • 다양한 종류의 미디어 양식(formats)을 이용하고 비평할 수 있다. • 다양한 종류의 미디어 양식의 언어적 관습(conventions)을 이용하여 소통할 수 있다.
성취	• 미디어를 이용하여 개인적, 사회적, 공적 관계를 성공적으로 관리한다. • 미디어를 통하여 개인적인 목표와 목적을 자신감 있게 성취한다.

2) 국내 미디어 리터러시 역량 연구

① 한국언론진흥재단 미디어 리터러시 역량

- 한국언론진흥재단에서는 미디어 교육 매개자 및 관련자를 중심으로 인터뷰를 진행하여 미디어 교육을 재개념화하고 미디어 리터러시 역량 및 하위 요소를 개발하였다.
- 이는 해당 역량과 관련된 구체적인 미디어 교육의 층위를 변별한다.

표 17 한국언론진흥재단의 미디어 리터러시 역량 및 내용 요소(양정애 · 김아미 · 박한철, 2019)

역량	길러야 할 세부 역량	내용 요소 사례
기초 역량	• 미디어 접근 능력 • 미디어의 기능적 활용 능력	• 다양한 미디어 콘텐츠 유형과 그 기능에 대한 인지 • 여러 유형의 미디어 콘텐츠에 접근해 실제 이용 • 미디어 기기, 기술의 기능적 활용 방법 습득
중점 역량	• 미디어 본질에 대한 이해 능력 • 미디어 콘텐츠에 대한 비판적 분석과 분별적 이용 능력	• 미디어의 본질, 특히 상업적, 기술적 속성과 그로 인한 영향력 파악 • 미디어 콘텐츠의 품질 평가와 내용의 사실성/진실성 확인 • 미디어 콘텐츠 품질을 기준으로 선별적 수용
하위 역량	• 미디어에서 습득한 지식 정보의 유익한 활용 • 미디어를 통한 창의적 표현 능력 • 미디어를 활용한 적극적 소통 능력 • 미디어를 통한 사회 이슈 참여 능력	• 미디어에서 고품질 지식 · 정보를 습득해 자기개발, 진로 탐색 등 발전적 목적에 활용 • 미디어를 통해 자신의 생각을 여러 가지 형식으로 만들어서 표현 • 미디어상에서 다른 사람들과 활발히 소통하고 교류 • 미디어를 통해 사회 이슈에 대해 토론, 숙의하고 다양한 형태로 참여
	• 책임 있고 안전한 미디어 이용 능력 • 자율적인 미디어 이용 능력 • 미디어 이용을 통한 정서 함양 능력	• 타인의 권리를 준수하는 미디어 이용 태도/행동 함양 • 자신의 권리를 침해받았을 때 대응하는 방법 학습 • 미디어(콘텐츠)에 대한 자율적 조절 능력 내재화 • 미디어 콘텐츠에 대한 심미적 감상법 학습 • 미디어 콘텐츠를 통해 즐거움과 정서적 안정감 획득

학습TIP "이 부분은 꼭 기억해 주세요!"

• 미디어 리터러시 역량은 국내외의 다양한 기관에서 제시되고 있습니다. 세부적으로 범주 및 진술은 약간 다를 수 있지만 기본적인 가치와 방향은 공유하고 있어요. 다양한 역량 사례를 비교해 보면서 공통점을 찾아봅시다.

〈미디어 리터러시의 교육 실천을 위한 교사 역량〉의 미디어 리터러시 역량 요소(김아미 외, 2020)

역량군	핵심역량	역량요소	
미디어 리터러시 (A)	미디어·정보 읽고 쓰기 (A-1)	지식	• 미디어와 커뮤니케이션의 특징 • 미디어 수용자에서 이용자, 생산자로 변화하는 맥락
		기능	• 미디어·정보 비판적으로 분석하기 • 미디어 도구를 활용하여 미디어 콘텐츠를 만들기
		태도	• 다양한 미디어를 경험하기 • 미디어 생비자의 행동에 관심 가지고 살펴보기
	미디어 환경 이해하고 참여하기 (A-2)	지식	• 미디어가 공유되는 사회경제적 맥락 • 변화하는 미디어 환경과 테크놀로지 동향
		기능	• 미디어를 통해 소통하고 사회적 참여하기 • 테크놀로지가 우리 삶에 미치는 영향 성찰하기
		태도	• 미디어 테크놀로지에 관심 가지고 능동적으로 학습하기 • 적극적으로 미디어 콘텐츠를 만들고 공유하기

참고문헌

[1] 김아미·박유신·백선희·양소은(2020),「교원 및 예비교원의 미디어 리터러시 교육 역량 강화 방안 연구」, 시청자미디어재단.

[2] 양정애·김아미·박한철(2019),『미디어 교육의 재구조화』, 한국언론진흥재단.

[3] 정현선·박유신·전경란·박한철·이지선·노자연·이현석(2015),「미디어 문해력(media literacy) 향상을 위한 교실수업 개선방안연구」, 교육부(교육부 2015-12).

[4] 전국미디어리터러시교사협회(2022),「미디어 리터러시, 교육을 만나다」, 부산광역시 교육청.

[5] Futurelab,「Digital Literacy in Fractice: Case Stidies Of Primary And Secondary Classlooms」, www.futurelab.org.uk

[6] Mediasmart, https://mediasmarts.ca

[7] https://www.unesco.org/en/communication-information/media-information-literacy



미디어 교육자
Media Education Instructor

2 미디어 리터러시 교육의 이해



2.2.
미디어 리터러시 교육의 이해

2.2.1. 미디어 리터러시 교육

2.2.1.1. 미디어 리터러시 교육의 이해

2.2.1.2. 미디어 리터러시 교육의 변화

2.2.1.3. 디지털 리터러시 교육의 이해

2.2.2. 뉴스 리터러시 교육

2.2.2.1. 뉴스 리터러시 교육의 개념과 중요성

2.2.2.2. 뉴스 리터러시 교육의 필요성과 핵심 구성 요소

2.2.3. 인공지능 리터러시 교육

2.2.3.1. 인공지능 리터러시 교육의 개념과 특징

2.2.3.2. 인공지능 리터러시 교육의 필요성과 의의

2.2.1. 미디어 리터러시 교육

2.2.1.1. 미디어 리터러시 교육의 이해

키 워 드 미디어 리터러시 교육



❶ 개요

미디어 리터러시 교육은 미디어 리터러시 역량을 기르기 위한 교육이라고 할 수 있다. 미디어 리터러시 교육은 20세기 새로운 미디어의 등장 및 미디어 환경의 변화와 함께 필요성이 높아졌으며, 20세기 영국과 캐나다 등을 중심으로 정착되고 체계화 되었고, 현재 전 세계적으로 공교육을 포함한 다양한 층위의 교육과정으로 실행되고 있다.

❷ 학습목표

- 미디어 리터러시 교육의 배경과 정의를 설명할 수 있다.
- 미디어 리터러시 교육의 목표와 성격을 설명할 수 있다.

❸ 학습내용

가. 미디어 리터러시 교육의 배경과 정의

1) 미디어 리터러시 교육의 정의

① 미디어 리터러시 교육이란

- 미디어 리터러시 교육은 미디어 리터러시 역량을 기르기 위한 교육이라고 할 수 있다.
- 한국에서는 미디어를 대상으로 한 활용 교육, 보호주의 교육 등을 포함하여 '미디어 교육'이라고 불러왔으나, '미디어 리터러시 교육'은 이와 차별화하여 포괄적인 미디어 리터러시 역량의 함양, 특히 비판적 리터러시의 강조를 중심으로 교육 현장에 자리 잡았다.
- 미디어 리터러시는 미디어 리터러시 교육의 결과물이라고 할 수 있다.

② 미디어 리터러시 교육의 배경

- 미디어 교육의 배경에는 문화연구, 커뮤니케이션학, 미디어연구, 영화이론, 기호학, 시각문화연구 등 다양한 학술적 기반이 있다. 이 내용은 미디어 리터러시 교육의 핵심개념으로 자리 잡아 왔다.
- 캐나다에서는 미디어 학자인 마셜 매클루언의 이론이 미디어 리터러시 교육의 동기가 되었으며 1960년대부터 대중매체의 비판적 읽기 교육 등이 본격적으로 시작되었다.
- 20세기 후반부터 국제적인 교육 정책 차원에서 시민의 평등과 삶의 역량 차원에서 미디어 리터러시 교육이 강조되고 있다.
- 디지털 기술의 발달과 더불어 미디어 리터러시 교육은 디지털 미디어 및 AI 교육 등으로 그 범위와 내용을 확장하며, 공식 교육과정 안에서 강조되고 있다.

나. 미디어 리터러시 교육의 목표와 성격

1) 미디어 리터러시 교육의 목표

① 미디어 리터러시 교육의 목표

- 미디어 리터러시 교육의 목표는 미디어 리터러시를 가진 시민을 기르는 것이다.
- 미디어 리터러시 교육은 학생이 자신의 생활 속에서 미디어를 탐구하고, 미디어 텍스트를 분석하며, 미디어를 통해 자신의 이야기를 표현하고, 소통하며, 미디어를 통해 사회적으로 의미 있는 참여를 하는 시민으로 성장하는 것을 목표로 한다.
- 미디어 리터러시 교육은 '미디어와 관련된 핵심개념(언어, 재현, 제작, 수용자)의 이해를 바탕으로 한 미디어의 비판적 이해, 비판적 성찰 능력, 문화적 정체성의 구현'(Buckingham, 2004)이라고 볼 수 있다.

② 역량과 핵심개념

- 미디어 리터러시 교육의 각 역량은 미디어 리터러시 교육에서 추구하는 역량이다.
- 미디어 리터러시 핵심개념은 미디어 리터러시 교육과 관련된 다양한 이론을 토대로 하는 개념으로, 미디어 리터러시 교육을 통해 학습자가 내면화할 것으로 기대되는 이론적 틀이다.
- 미디어 리터러시 교육은 개인적인 능력의 신장이 아닌 사회적 실천이어야 한다.

2) 미디어 리터러시 교육의 성격

① 미디어 리터러시 교육의 성격

- 미디어 리터러시 교육은 본질적으로 시민교육의 성격을 가진다. 미디어 리터러시 교육은 미디어 콘텐츠와 이를 둘러싼 그 구조에 다양한 권력과 이해관계가 있음을 파악하고, 주체적으로 사고하고 행동하는 시민을 기르는 것을 목표로 하기 때문이다. 또한 이는 오늘날 디지털 시민성에 대한 강조와도 연결된다.
- 미디어 리터러시 교육은 구성주의적 교육과 관련이 깊다. 미디어 리터러시 교육은 학생 스스로 경험 안에서 지식을 구성하고, 핵심개념을 내면화하여 다양한 장면에 적용하는 것을 강조한다.

- 미디어 리터러시 교육은 비판적 사고를 강조한다. 미디어 리터러시 교육은 미디어 안의 메시지를 파악하기 위해 텍스트를 둘러싼 사회문화적 맥락, 이데올로기, 권력관계 등을 파악할 것을 강조한다.
- 미디어 리터러시 교육은 교과중심교육이 아닌 융합교육적 성격을 가진다. 미디어가 제공하는 경험은 특정한 교과에 한정되지 않으며, 디지털 미디어 환경은 다양한 매체와 감각을 가로지르기 때문이다.
- 미디어 리터러시 교육은 학생들의 삶을 적극적으로 교육과정으로 끌어들이고, 삶의 문제를 해결한다.
- 미디어 교육의 교육 내용과 범주는 고정된 것이 아니며 디지털 미디어의 변화와 이와 관련된 다양한 주제와 기술, 가치와 태도를 포괄하며 변화하고 확장한다.



"이 부분은 꼭 기억해 주세요!"

- 미디어 리터러시 교육의 목표는 미디어 리터러시 역량 및 핵심개념 등에서 보다 심화하여 학습할 수 있습니다.

참고문헌

[1] 기선정 · 김아미(2015), 『미디어 교육』, 제이앤북.

[2] 김아미(2015), 『미디어 리터러시 교육의 이해』, 커뮤니케이션북스.

[3] 양정애 · 김아미 · 박한철(2019), 『미디어 교육의 재구조화』, 한국언론진흥재단.

[4] 정현선 · 박유신 · 전경란 · 박한철 · 이지선 · 노자연 · 이현석(2015), 「미디어 문해력(media literacy) 향상을 위한 교실수업 개선방안연구」, 교육부(교육부 2015-12).

[5] 전국미디어리터러시교사협회(2022), 「미디어 리터러시, 교육을 만나다」, 부산광역시 교육청.

2.2.1. 미디어 리터러시 교육

2.2.1.2. 미디어 리터러시 교육의 변화

키 워 드 미디어 리터러시 교육의 변화, 미디어 교육 역사



❶ 개요

미디어 리터러시 교육은 미디어의 기술적 발달과 이에 따른 사회문화적 변화에 따라 발전해 왔다. 미디어 리터러시 교육은 리터러시 개념의 변화 및 교육에 대한 관점 변화와도 관련이 깊으며, 그에 따라 다양한 양상과 특성을 가진다.

❷ 학습목표

- 미디어 리터러시 교육의 시대적 변화를 미디어 및 사회적 발달과 연관 지어 설명할 수 있다.
- 미디어 리터러시 교육의 다양한 양상과 그 특성을 설명할 수 있다.

❸ 학습내용

가. 미디어 리터러시 교육의 변화

1) 미디어의 발달과 리터러시 개념의 변화

① 리터러시(Literacy)

- 리터러시는 본래 글을 읽고 쓸 줄 아는 능력에 대한 비공식적 용어였다. 모든 문자 기반 사회에서 글을 읽고 쓸 줄 아는 것은 특권 및 사회적 지위와 관련되었으며, 이 능력은 시간이 지날수록 시민계층의 확대 및 공교육을 통해 보편화되었다.
- 20세기 초반의 문맹퇴치운동을 통해 기본적 문해 능력이 대중화되었으며, 이는 계몽적 의미를 가진다.
- 프레이리(Freire)는 리터러시를 비판적으로 세계를 읽고 주체적으로 인식하는 능력의 기반으로 보고, 문해 교육을 통해 민중 해방을 실천하고자 하였다. 프레이리의 리터러시 개념은 현대 리터러시 개념의 기반이 되는 사회문화적 인식 및 실천의 기반이 된다.

표 18 리터러시의 변천

리터러시	시기	범주	비고
3Rs(Reading, Writing, Arithmetic)	5,000여 년 전~	읽기, 쓰기, 셈하기	• 기본적인 기능
시각 리터러시 (Visual Literacy)	1960년대 이후~	시각적 사고, 학습, 소통, 창출	
텔레비전 리터러시 (Television Literacy)	1950년대 이후~	시각 리터러시, 비판적 사고	• 비판적 관점 처음 부각
컴퓨터 리터러시 (Computer Literacy)	1980년대 이후~	컴퓨터에 대한 이해와 지식, 컴퓨터를 활용하는 능력, 컴퓨터에 대한 태도	
멀티미디어 리터러시 (Multimedia Literacy)	1990년대 이후~	정보, 소통, 멀티미디어 테크놀로지	
정보 리터러시 (Information Literacy)	1990년대 이후~	정보의 필요성 인식, 정보원 탐색, 비판적 사고	• 정보의 중요성 인식
정보통신 리터러시 (Information Communications Technology Literacy)	1990년대 후반 이후~	매체 활용 정보 탐색 및 선택, 정보 평가, 조직 및 종합, 문제 해결	• 소통의 도구로 부각 • 문제 해결력 강조
미디어 리터러시 (Media Literacy)	1990년대 후반 이후~	정보 리터러시, 컴퓨터 리터러시 영화 및 비디오 리터러시, 문화 리터러시	• 메시지에 초점 • 인쇄·비인쇄 매체 포함
디지털 리터러시 (Digital Literacy)	2000년대 이후~	컴퓨터 리터러시, 네트워크 리터러시, 정보 리터러시	• 기술 습득을 넘어 활용 능력 요구

※ 출처: 한정선 외, 2006, pp. 28-29 〈표 Ⅱ-11〉 일부를 재구성하여 제시함

② 미디어 리터러시 개념의 발전

- 1900년대 중반 이후 다양한 학문적 배경을 바탕으로 문자뿐 아니라 이미지, 동영상, 대중문화에 대한 의미 구조의 파악 및 이해와 소통, 비평 및 텍스트 분석 등에 대한 논의들이 활발해지면서 미디어 리터러시는 이러한 새로운 미디어를 비판적으로 이해하고, 분석하며, 활용할 수 있는 능력으로 확장되었다.
- 21세기 초 디지털화로 인해 기술적 조건이 변화함에 따라 미디어 리터러시 개념은 디지털 리터러시 개념으로 확대되었다. 초기 디지털 리터러시에서는 기술에 대한 이해와 활용이 강조되었으나, 점차 디지털 미디어 환경에서의 다양한 역량을 포괄하게 되었다.
- 현재 리터러시는 소셜 미디어, 빅데이터, 인공지능과 같은 다양한 미디어 환경에서의 인간의 삶과 관련된 지식, 기능, 태도를 포괄한다.

2) 미디어 발달과 리터러시

① 미디어 변화와 리터러시

- 인쇄 기술의 발명, 대중 인쇄물의 보편화, 사진과 영화의 발명 TV의 보급, 뮤직비디오, 인터넷, 소셜 미디어 등 각 시대의 다양한 미디어 기술은 해당 시기의 미디어 리터러시 개념과 교육에 영향을 미쳤다.
- 리터러시는 원래 문자 텍스트 중심 개념이었으나 미디어 환경의 변화에 따라 복합 양식성, 즉 이미지, 영상, 음성 등 다양한 형식에 대한 해석 및 소통이 강조된다.
- 미디어의 발달은 미디어 형식, 스타 시스템과, 뉴스 미디어 기관, 소셜 미디어 환경 등 각 시대의 사회와 문화에 영향을 미치며, 이는 미디어 리터러시의 핵심개념에 영향을 미친다.

② 인터넷과 디지털 기술 기반의 미디어 환경

- 미디어의 기술적 발달은 미디어와 인간이 맺는 관계에 영향을 미친다. 예를 들어 미디어 리터러시에서 가장 중요했던 텍스트의 '비판적 이해'에서 미디어 이용자의 생산 및 창작, 공유의 책임감과 윤리 등으로 확장된 예 등이 있다.
- 소셜 미디어 환경에서 미디어 리터러시는 의미 분석 및 읽기보다는 디지털 시민성 및 미디어 안전 등이 강조된다. 이는 미디어 기술의 체험적 성격과도 관련이 깊다.
- 허위정보 판별의 강조 역시 1인 미디어 환경 및 미디어의 다변화와 관련이 깊다.
- 인공지능의 발달과 더불어 미디어 리터러시에서는 기술적 이해 및 정보의 판별 및 윤리가 중요해지고 있다.

나. 미디어 리터러시 교육의 양상과 특성

1) 보호주의 미디어 교육

① 보호주의 미디어 교육

- 미디어 교육은 영화 및 만화 등 새롭게 나타난 대중매체로부터 아동 청소년을 보호하는 것으로 시작되었다.
- 보호주의 미디어 교육은 새로운 미디어가 등장할 때마다 대두되었으며 아동 청소년이 미디어의 유해함 및 무분별한 미디어 사용, 유해한 메시지로부터의 보호를 목적으로 한다.
- 디지털 미디어 시대의 게임 셧다운제, 미디어 디톡스, 스크린타임 제한의 강조 등은 보호주의의 일환으로 볼 수 있다.

② 보호주의 미디어 교육의 한계

- 보호주의 미디어 교육은 아동을 수동적인 존재로 상정하고 통제와 제한을 강조하여 미디어 권리를 침해한다.
- 모럴 패닉(Moral Panic): 사회 문제를 새로운 미디어를 오용하는 청소년의 문제로 돌리는 경향이 있다.
- 보호주의는 미디어 교육의 깊이와 복잡성을 외면하고(Hobbs), 미디어 리터러시 교육에 거부감을 가질 수 있다(Buckingham, 1998).

2) 창작과 제작 중심 미디어 교육

① 창작과 제작 중심 미디어 교육

- 미디어 교육의 역사에서 창작과 제작은 미디어를 활용하여 자신을 표현하고, 발언권을 가지는 것을 강조하였다. 이는 특히 레거시 미디어 중심의 미디어 환경에서 독립적인 미디어를 통해 참여한다는 점에서 중요하다.
- 창작과 제작은 의미 있는 정보를 만드는 동시에 예술적 표현의 작업이기도 하다.
- 창작과 제작은 미디어 기술의 습득 및 활용이라는 면과 관련이 깊다.
- 미디어 제작의 즐거움과 유희적 측면을 강조한다.
- 다양한 교과와 재구성되어 교육과정에 통합된다.

② 창작과 제작 중심 미디어 교육의 유의할 점

- 미디어 기술 체험 또는 제작 경험 수업으로 단순화될 수 있다.
- 미디어 언어 및 비판적 리터러시를 창작에 통합하지 않으면 단순 제작 활동으로 환원되는 경향이 있다.

3) 비판적 리터러시 중심의 미디어 교육

① 비판적 분석 교육

- 광고, TV 프로그램, 영화 등 다양한 미디어 콘텐츠의 의미와 맥락을 분석하고 비판하는 수업이다.
- 미디어 언어를 분석하고 미디어와 관련된 사회문화적 배경과 맥락을 핵심개념과 관련지어 파악한다.
- 시민교육 및 사회적 참여 수업으로 연결될 수 있다.

② 비판적 분석 교육의 유의할 점

- 비판적 분석 교육은 콘텐츠 중심 교육뿐 아니라 창, 제작 교육에서도 이루어질 필요가 있다.
- 각각의 미디어와 관련된 언어, 미학, 콘텍스트 분석 등에 대한 설계가 부족할 경우 오류를 범할 수 있다.

4) 개인 중심 미디어 리터러시 교육의 강조

① 개인 중심 미디어 리터러시 교육

- 미디어 환경이 다양화, 개별화됨에 따라 미디어 리터러시를 개인의 역량으로 파악하는 경향이 있다.
- 정보 판별, 미디어 안전, 자기 관리, 미디어 기술 습득 등 다양한 목표를 가진다.
- 가치중립적이며 학생의 자기관리를 강조하는 경향이 선호된다.

② 개인 중심 미디어 리터러시 교육의 유의할 점

- 미디어 환경의 다양한 문제를 개인의 문제로 환원하려는 경향이 있다.
- 미디어 기술, 콘텐츠, 사회문화적 맥락에 대한 포괄적 이해와 비판적 사고가 부족해지는 경향이 있다.
- 비판적, 주체적 미디어 이용자 양성이라는 미디어 리터러시 교육의 목표에서 멀어질 수 있다.

5) 미디어의 향유와 문화적 즐거움

① 미디어의 향유 및 심미적 접근

- 미디어 리터러시 수업에서 심미적 접근 및 작품 향유를 강조한다.
- 영화 및 애니메이션, 만화 등 예술적 형식의 습득을 통해 표현하는 창,제작 수업이 있다.
- 작품 감상 및 향유를 통해 미학적이고 문화적인 접근을 할 수 있다.
- 다수의 미디어 콘텐츠는 문화적 산물이며 이는 문화 전통 및 예술 등과 긴밀히 관련되어 있다.

② 미디어의 향유 및 심미적 접근의 유의할 점

- 미디어 기술 및 예술적 표현만 강조할 경우 미디어 리터러시 역량의 핵심적 부분을 누락하게 된다.
- 단순한 작품 감상 및 소개에 머무르는 경우가 있다.

6) 학교교육과정에서의 미디어 리터러시 수업

① 학교교육과정에서의 미디어 리터러시 수업의 유형

표 19 학교교육과정에서의 미디어 리터러시 수업의 유형(정현선 외, 2015: 97)

학교교육과정에서의 미디어 리터러시 수업의 유형
• 미디어 리터러시의 목표와 내용을 중심으로 한 교과 수업
• 미디어 리터러시의 목표와 내용을 중심으로 한 교과 간 통합수업
• 미디어 창작·제작 프로젝트를 중심으로 한 수업
• 행사 및 계기 교육을 중심으로 한 미디어 리터러시 수업
• 동아리 활동을 중심으로 한 교과 간 통합수업
• 미디어 콘텐츠/텍스트를 중심으로 한 스토리텔링 중심 통합수업
• 교과 학습 주제를 중심으로 한 미디어 기반 교과 통합수업

② 학교교육과정에서의 미디어 리터러시 수업의 유의할 점

- 교육과정 재구성 시 교육과정 성취 기준과의 연계 방향을 연구한다.
- 다양한 융합의 유형을 활용한다.
- 학생의 경험과 문제 해결이 중심이 되도록 한다.

학습 TIP "이 부분은 꼭 기억해 주세요!"

- 비판적 미디어 리터러시 교육 등 자세한 교수·학습과 관련하여 이어지는 장과 연계하여 자세히 알아볼 수 있습니다.
- 미디어 수업의 유형은 위 외에도 다양하게 살펴볼 수 있습니다. 위 사례에 한정하지 말고 경험하거나 알고 있는 다양한 사례들의 장점과 한계를 탐색해 보면 좋겠습니다.

경험 중심 미디어 리터러시 교육의 사례

학습 주제	미디어 그리고 신체 이미지
대상 학년	초등학교 5~6학년 이상
관련 교과	국어, 미술, 사회
기대하는 학습 결과	• 미디어에 묘사된 신체 이미지가 가진 사회문화적 맥락에 대해 비판적으로 평가할 수 있다. • 미디어의 신체 이미지가 실제로 우리의 삶과 건강에 미치는 영향에 대해 성찰하고 개선 방향을 모색한다.
주요 학습 내용	• 학생들은 신체 이미지와 관련된 다양한 경험담을 공유한다. 브레인 스토밍을 통해 탐구 질문을 찾아내고 교사와 함께 탐구 질문을 선정한다. 아래는 학생들과 함께 이야기할 수 있는 주제이다. • 자신이 원하는 신체 이미지를 이야기하고 그 이미지를 표현하는 이미지를 친구들에게 보여 준다. • 학생들은 다양한 신체 이미지를 탐구한다. 다양한 미디어가 표현하고 있는 여성, 남성, 어린이의 신체 이미지를 살펴보고 이를 유형화시킨다. • 신체 이미지와 관련된 우리 생활 속의 다이어트, 프로아나 등의 이슈를 살펴본다. • 신체 이미지와 관련된 해외 캠페인이나 운동 등을 살펴본다. • 상업적 이미지 속의 신체 이미지가 결국 무엇을 위한 것인지 생각해 본다. • 사회적 참여 방법에 대해 논의한다. 실천에 옮길 수도 있다. • 탐구 내용을 공유한다.
교수·학습 자료 및 준비 사항	• 광고 이미지, 드라마 등 신체 이미지를 반영한 자료 • 해외 캠페인 및 기사 자료 • 분석 내용을 구조화할 수 있는 활동지 • 스마트기기 등 (구글 카드보드)
수업 진행 방식	• 조사 탐구, 토의 토론, 이미지 분석
지도상의 유의점	• 자료를 교사가 미리 준비해 두는 것도 좋다. • 특정한 학생의 신체 이미지를 연결시키지 않도록 유의한다.
평가의 방향	• 미디어에 나타난 신체 이미지에 대해 비판적 관점을 가지게 되었는가? • 학생들의 신체 건강에 반영된 사례들을 통해 미디어 신체 이미지가 건강에 영향을 미친다는 사실을 설명할 수 있는가?

참고문헌

[1] 김아미(2015),『미디어 리터러시 교육의 이해』, 커뮤니케이션북스.

[2] 전국미디어리터러시교사협회(2022),「미디어 리터러시, 교육을 만나다」, 부산광역시 교육청.

[3] 정현선 · 박유신 · 전경란 · 박한철 · 이지선 · 노자연 · 이현석(2015),「미디어 문해력(media literacy) 향상을 위한 교실수업 개선방안연구」, 교육부(교육부 2015-12).

[4] 정혜승(2008),「문식성의 변화와 기호학적 관점의 국어과 교육과정 모델」,『교육과정연구』제 26권 4호.

[5] 이병민(2006),「리터러시 개념의 변화와 미국의 리터러시 교육」,『국어교육』제 117호.

2.2.1. 미디어 리터러시 교육

2.2.1.3. 디지털 리터러시 교육의 이해

키 워 드 디지털 미디어, 디지털 리터러시, 디지털 리터러시 교육



❶ 개요

디지털 리터러시는 디지털 미디어 환경에서 살아가기 위한 기본 역량을 의미한다. 여기에는 디지털 기술의 이해 및 활용, 정보 관련 역량, 디지털 문제 해결과 커뮤니케이션, 시민성 및 다양한 지식, 기술, 가치와 태도가 강조되며, 디지털 리터러시 교육은 이러한 역량을 함양하기 위한 교육이다. 디지털 리터러시 교육은 초창기에는 기술의 접근과 활용을 강조하였으나 점차 디지털 미디어 환경에서의 포괄적인 소양을 의미하게 되었다.

❷ 학습목표

- 디지털 리터러시의 정의와 배경에 대해 설명할 수 있다.
- 디지털 리터러시 교육의 목표와 동향을 이해하고 주요 역량을 설명할 수 있다.

❸ 학습내용

가. 디지털 리터러시의 정의 및 배경

1) 디지털 리터러시의 정의와 관련 개념

① 디지털 리터러시의 정의

- 디지털 미디어 환경에서 살아가기 위한 기본 역량을 의미한다. 여기에는 디지털 기술의 이해 및 활용, 정보 관련 역량, 디지털 문제 해결과 커뮤니케이션, 시민성 및 가치와 태도 등을 포함한다.
- 2022 개정 교육과정에서는 '디지털 소양'이라는 이름으로 '디지털 지식과 기술에 대한 이해와 윤리 의식을 바탕으로 정보를 수집·분석하고 비판적으로 이해, 평가하여 새로운 정보와 지식을 생산 및 활용하는 능력'으로 정의한다.

② 디지털 리터러시의 범주(노은희 외, 2019)

- 디지털 기술에 대한 올바른 이해 및 사용
- 디지털 기술을 활용한 정보와 그 내용물의 적절한 탐색 및 활용
- 디지털 기술을 통해 파악한 정보와 그 내용물의 비판적 분석 및 평가
- 디지털 기술을 통한 정보와 그 내용물의 생산적인 소통 및 창조

③ 관련 개념

- ICT 리터러시/ 컴퓨터 리터러시
  - ICT 리터러시는 정보 및 커뮤니케이션 기술 도구를 사용하여 정보 이해, 효율적 접근, 출처의 신뢰성, 권위 및 편향의 평가 역량 등을 포함.
  - 컴퓨터 리터러시는 컴퓨터의 활용 강조
- 정보 리터러시
  - 데이터를 탐색, 이해하고 소통하는 능력
- 디지털 역량(Digital Competencies)은 디지털 정보기술에 대한 이해와 활용을 바탕으로 시민의 생활을 영위해 나가는 기본적인 능력을 의미하며 핵심역량 관련 논의에서 등장한다.
- 디지털 미디어 리터러시는 디지털 리터러시를 미디어 리터러시의 연장선상에서 사고할 것을 강조한다.
- 디지털 리터러시에서는 기술 이상의 삶의 실천적 측면과 기술에 대한 비판적 이해 등이 강조된다.

2) 디지털 리터러시의 배경

① 디지털 리터러시의 배경

- 디지털 기술의 빠른 발달이 개인의 사고방식 및 공동체의 삶의 전반에 광범위한 영향을 미칠 것이며, 이 변화가 예측 불가능하다는 가정 하에 디지털 기술을 이해할 수 있는 실질적인 능력이 요구되고 있다.
- 초창기에는 컴퓨터 리터러시(Computer Literacy) 등 디지털 도구 사용과 기술을 강조하였다면, 현재는 기술을 운용하기 위한 비판적 사고력 및 소통하고 활용하는 다양한 역량으로 정의되고 있다.
- 디지털 리터러시의 범위는 디지털 기술의 발달과 양상에 따라 빠르게 확장되고 있다.

② 미디어 리터러시와 디지털 리터러시

- 디지털 리터러시는 컴퓨터 기술의 발달과 더불어 발달한 개념이나, 디지털 미디어가 현대 미디어의 주류가 된 현재, 포괄적인 미디어의 발전이라는 관점에서는 디지털 리터러시를 미디어 리터러시의 연장선상에서 고려할 수 있다. 현재의 미디어 환경은 대부분 디지털 미디어로 대체되었으며, 인간의 삶과 미디어가 맺는 관계는 디지털 기술 조건에 따라 많은 부분 변화하였기 때문이다. '디지털 미디어 리터러시'는 이러한 맥락을 고려하여 사용되는 명칭이다.
- 디지털 리터러시는 미디어 리터러시와 많은 부분 중첩되나 디지털 기술 자체의 구조, 영향에 대한 이해를 강조하며 디지털 환경에서의 인간의 삶과 관계, 학습과 일을 위한 전반적인 역량을 다룬다. 이에 대해 서로

중첩되는 스펙트럼에 있으며 초점을 두는 영역이 다르다(Media Smart)는 관점이 있다.

- 미디어 리터러시의 역량 및 핵심개념 등은 디지털 리터러시의 특성을 반영하여 지속적으로 연구, 개선되는 중이며 디지털 리터러시와 중첩된 부분이 늘어나는 중이다.

나. 디지털 리터러시 교육의 목표 및 동향

1) 디지털 리터러시 교육의 목표

① 디지털 리터러시 교육의 목표

- 디지털 리터러시 교육의 목표는 디지털 리터러시를 함양하는 것이다.

② 디지털 리터러시 교육의 필요성

- 디지털 기술 발달이 가져온 전반적인 삶의 변화 및 그 예측 불가능성에 대비하여 디지털 기술을 고려한 전반적인 교육적 전환의 필요성이 국제적으로 제기되었다.
- 디지털 미디어의 발달은 지식 및 학습의 변화를 가져왔으며 정보 선택 및 판별이 중요해졌다.
- 디지털 미디어를 통한 소통 및 경험이 증가하면서 의사소통 및 협력, 공동체의 삶과 윤리 등 다양한 차원에서 교육적 접근이 중요해졌다.
- 디지털 기술이 발달하면서 디지털 기술에 대한 접근 및 이해, 또한 기술에 대한 비판적 사고가 중요해졌다.
- 디지털 미디어 기반의 세상에서의 실천적인 리터러시 능력을 위해 일상생활 속의 미디어 메시지를 비판적으로 읽고 참여할 필요성이 높아졌으며 이는 디지털 미디어 기반에서 새롭게 논의되어야 한다.

2) 디지털 리터러시 교육 동향

① 캐나다 미디어 스마트의 디지털 미디어 리터러시

- 미디어 스마트는 캐나다의 비영리 단체로, 최근 미디어 리터러시 역량을 '디지털 미디어 리터러시'로 새롭게 명명 및 정의하였다.
- 디지털 미디어 리터러시는 모든 종류의 미디어에 비판적, 효과적, 책임감 있게 접근하여, 사용하고 이해하고 참여하는 능력으로 정의한다.
- 디지털 시민성을 별도로 정의하고 있다.
  - 디지털 시민성은 안전하고 책임감 있는 방식으로 디지털 환경을 탐색하고, 이러한 공간에 적극적이고 존중하는 마음으로 참여할 수 있는 능력이다.
- 미디어 스마트는 디지털 미디어 리터러시를 미디어 리터러시의 연장선상에서 디지털 리터러시의 특성을 반영하여 새롭게 역량과 핵심개념을 정의하였다.

표 20 미디어 스마트의 디지털 미디어 리터러시 역량

접근	미디어를 이용하고 소비하기 위해 장치에 접근하고 검색 엔진, 데이터베이스, 위키, 스트리밍 서비스 등의 도구를 이용해 콘텐츠를 찾을 수 있는 능력
사용	카메라, 컴퓨터, 모바일 기기, 소프트웨어, 온라인 플랫폼 등 디지털 및 미디어 도구를 사용하는 데 필요한 기술적 기술
이해	미디어가 어떻게 그리고 왜 만들어지는지에 대해 비판적으로 생각하고, 미디어가 우리와 사회에 미치는 영향을 조사하고, 디지털 및 미디어 도구를 어떻게 사용하는지 성찰하는 것
참여	미디어를 효과적이고 책임감 있게 활용하여 온라인 및 오프라인 커뮤니티에 참여하고 책임감 있는 시민으로서 참여하는 것

- 미디어 스마트는 종전의 미디어 리터러시 핵심개념 외 디지털 리터러시에 특화된 핵심개념을 추가하였다.
  - 디지털 미디어는 네트워크화되어 있다.
  - 디지털 미디어는 공유 가능하고 지속적이다.
  - 디지털 미디어는 예상치 못한 대상을 가지고 있다.
  - 디지털 미디어를 통한 상호작용은 실제적인 영향을 미친다.
  - 디지털 미디어 경험은 우리가 사용하는 도구에 따라 형성된다.

② 영국 South West Grid for Learning Trust(SWGfL)의 디지털 학습 계획

- SWGfL은 영국의 비영리 단체로서 학년별 디지털 학습 계획을 제시하였다.
- 영역별, 학년별 디지털 학습 계획을 상세화하였다.
- 자기 이미지와 정체성, 온라인 환경에서의 관계, 평판, 사이버 불링, 온라인에서의 정보 관리, 건강과 웰빙, 삶의 방식, 사생활과 보안, 저작권과 소유권의 디지털 리터러시 항목을 제시하였다.

③ 영국 퓨처랩

- 삶의 모든 영역에서 디지털 기기를 사용할 때 비판적, 창조적, 안전한 실천을 할 수 있도록 하는 지식, 기술, 가치와 태도로 정의하였다.
- 기능적 기술, 창조력, 비판적 사고와 평가, 문화적, 사회적 이해, 협력, 정보 판별, 효과적 소통, 안전으로 디지털 리터러시 구성 요소를 범주화하였다.

④ 핀란드의 국가수준교육과정

- 멀티 리터러시 및 ICT 역량을 핵심역량에 포함하여 디지털 리터러시 교육의 근거를 마련하였다.
- 멀티 리터러시는 다양한 양식을 통해 다양한 맥락과 상황에서 다양한 도구를 활용하여 정보를 얻고, 결합하고, 변형하고, 생산하고, 제시하고, 평가하는 능력으로 규정되며 학생들은 전통적 학습 환경 및 디지털 환경에서 기술과 미디어를 다양한 방식으로 활용할 수 있는 기술을 연습할 수 있는 기회를 제공받아야 할 것이 강조된다.
- 멀티 리터러시 교육에서는 코딩 교육도 이루어지는데 여기에서는 기술뿐 아니라 비판적 이해도 강조된다.

- 핀란드는 학교, 공공기관, 시민단체, 가정의 협력을 통해 문화적 캠페인 차원에서 디지털 리터러시 교육을 실행한다.

⑤ 호주의 국가수준교육과정

- 국가교육과정에서 'ICT'역량을 강조한다.
- '디지털 기술' 과목은 ICT 리터러시, 정보 리터러시, 비판적 리터러시를 기반으로 한다.
- 디지털 리터러시는 학생들로 하여금 테크놀로지를 비판적으로 사용하고, 사회적 문화적 맥락 속에서 정보와 의미를 어떻게 형성하는지를 인식하는 것까지 포괄한다.

⑥ 싱가포르의 국가수준교육과정

- 싱가포르 교육부는 「정보통신기술(ICT)마스터플랜 및 에듀테크 플랜2020」을 통해 기술이 학습의 중요한 원동력이 된 COVID 이후의 환경과 과제를 다루고 있다.
- 「EdTech Masterplan 2030」을 통해 학교에서 기술을 도입하여 교수·학습을 개선하는 방법을 설명한다. 이는 디지털 리터러시와 기술 능력 개발의 강화에 중점을 두고 인공지능 등의 새로운 기술을 활용하여 모든 어린이들에게 맞춤화된 학습과 기술 기반 수업, 자료 및 사례를 공유하고 적용하고자 계획한다.
- 싱가포르의 국가 디지털 리터러시 프로그램은 2020년 3월에 학교와 고등교육 기관을 위해 시작되었다. 이 프로그램에 따라 학생들은 "찾기, 생각하기, 적용하기, 만들기" 프레임워크의 4가지 구성 요소에 걸쳐 디지털 기술을 습득하게 된다.
- 9개의 디지털 역량을 제시하고 이를 함양하는 것을 강조한다.
  - 디지털 안전 및 보안, 디지털 책임감, 디지털 지식, 계산적 사고, 디지털 정보 관리, 디지털 커뮤니케이션, 협업, 참여, 데이터 역량, 장치 및 소프트웨어 운영, 코딩 및 프로그래밍

다. 디지털 리터러시 교육의 주요 역량

1) Europe Comisson의 DigComp(Digital Competence)2,0

① DigComp(Digital Competence)2,0

- EC는 2000년대 초반부터 디지털 역량 관련 정의 및 프레임워크를 업데이트해 왔다.
- 다섯 가지 디지털 역량 영역 및 영역별로 상세 역량을 정의하였다.

② DigComp 2.0의 주요 구성

표 21 DigComp 2.0의 주요 구성(Europe Comisson, 2016)

역량 영역	역량
정보와 데이터 리터러시	1.1. 데이터, 정보, 디지털 콘텐츠의 탐색 및 필터링 1.2. 데이터, 정보, 콘텐츠 평가 1.3. 데이터, 정보, 디지털 콘텐츠 관리

역량 영역	역량
정보와 데이터 리터러시	1.1. 데이터, 정보, 디지털 콘텐츠의 탐색 및 필터링 1.2. 데이터, 정보, 콘텐츠 평가 1.3. 데이터, 정보, 디지털 콘텐츠 관리
소통과 협업	2.1. 디지털 기술을 통한 상호작용 2.2. 디지털 기술을 통한 공유 2.3. 디지털 기술을 통한 시민 참여 2.4. 디지털 기기를 통한 협업 2.5. 네티켓 2.6. 디지털 신원 관리
디지털 콘텐츠 창출	3.1. 디지털 콘텐츠 개발 3.2. 디지털 콘텐츠 통합과 정교화 3.3. 저작권과 라이센스 3.4. 프로그래밍
보안	4.1. 기기 보호 4.2. 개인 데이터 및 사생활 보호 4.3. 건강과 웰빙 보호 4.4. 환경 보호
문제 해결	5.1 기술적 문제 해결 5.2. 요구와 기술적 대응 확인 5.3. 창의적인 디지털 기술 활용 5.4. 디지털 역량 차이의 정의

2) 유네스코

① 유네스코의 디지털 리터러시

- 유네스코는 '디지털 리터러시 프레임워크(Digital Literacy Global Framework, DLGF)'를 개발하였다.
- 디지털 리터러시는 직장, 일자리, 창업과 같은 목적을 갖고 디지털 기술을 활용하여 정보를 안전하고, 적절하게 탐색하고, 관리하고, 이해하고, 통합하고, 소통하고, 평가하고, 창조할 수 있는 능력이다. 디지털 소양은 컴퓨터 리터러시, ICT 리터러시, 정보 리터러시, 미디어 리터러시에서 적용된 역량을 복합적으로 포함하고 있다.

② 디지털 리터러시 영역의 정의

- 유네스코는 디지털 리터러시 영역을 다음과 같이 정의하였다.
  - 정보 및 데이터 리터러시
  - 의사소통 및 협력
  - 디지털 콘텐츠 생성
  - 안전

- 문제 해결
- 직업 관련 역량

표 22 유네스코의 디지털 리터러시 영역

역량 영역	역량
0. 하드웨어와 소프트웨어의 기초	0.1. 전원 켜기/끄기, 충전 등 하드웨어에 대한 기본 지식, 잠금 장치 0.2. 사용자 계정 및 암호와 같은 소프트웨어에 대한 기본 지식, 로그인, 개인정보 설정 방법 등
1. 정보 및 데이터 리터러시	1.1. 데이터, 정보, 디지털 콘텐츠의 탐색, 검색, 필터링 1.2. 데이터, 정보, 디지털 콘텐츠의 평가 1.3. 데이터, 정보, 디지털 콘텐츠의 관리
2. 의사소통 및 협력	2.1. 디지털 기술을 통한 상호작용 2.2. 디지털 기술을 통한 공유 2.3. 디지털 기술을 통한 시민의식 참여 2.4. 디지털 기술을 통한 협업 2.5. 네티켓 2.6. 디지털 정체성 관리
3. 디지털 콘텐츠 생성	3.1. 디지털 콘텐츠 개발 3.2. 디지털 콘텐츠 통합 및 재작성 3.3. 저작권 및 라이선스 3.4. 프로그래밍
4. 안전	4.1. 보호장치 4.2. 개인 데이터 및 개인정보 보호 4.3. 건강과 웰빙 보호 4.4. 환경 보호
5. 문제 해결	5.1. 기술적인 문제 해결 5.2. 요구 파악 및 기술적 대응 5.3. 디지털 역량 격차 파악 5.4. 컴퓨팅 사고력
6. 직업 관련 역량	6. 직무 수행에 필요한 지식과 기술, 특정 분야에 특화된 하드웨어/소프트웨어 운영, 엔지니어링 설계 소프트웨어 및 하드웨어 도구 또는 학습의 사용, 완전한 온라인 또는 혼합 과정을 제공하는 관리 시스템



"이 부분은 꼭 기억해 주세요!"

- 디지털 리터러시는 교육의 방향과 역량의 내용을 포괄적으로 이해하며, 프레임워크의 주요 내용의 중요성을 살펴봅시다. 또한 이를 2022 개정 교육과정의 디지털 소양 등과 비교해 보아도 좋습니다.

참고문헌

[1] 김수환 · 김주훈 · 김해영 · 이운지 · 박일준 · 김묘은 · 이은환 · 계보경(2017), 「디지털 리터러시의 교육과정 적용 방안 연구」, 한국교육학술정보원 연구보고 KR 2017-4.

[2] 김아미(2017), 인터뷰 「핀란드 미디어교육 석학 시르쿠 코티라이넨 교수: 사범대학 커리큘럼에 미디어 교육 필수로 포함돼야」, 『미디어리터러시』 제3호, 한국언론진흥재단, 84-89.

[3] 김진숙 외(2023), 「교육과정 연계 디지털 리터러시 교육 가이드라인 개발 연구」, 한국교육학술정보원, 연구보고 CR 2023-1.

[4] 노은희 외(2018), 「교과교육에서의 디지털 리터러시 교육 실태 분석 및 개선방안 연구」, 한국교육과정평가원, 연구보고RRC 2018-7.

[5] 이현숙 외(2019), 「2019년 국가수준 초중학생 디지털 리터러시 수준 측정연구」, 한국교육학술정보원, 연구보고 KR 2019-6

[6] 정현선 · 박유신 · 전경란 · 박한철 · 이지선 · 노자연 · 이현석(2015), 「미디어 문해력(media literacy) 향상을 위한 교실수업 개선방안연구」, 교육부(교육부 2015-12).

[7] 전국미디어리터러시교사협회(2022), 「미디어 리터러시, 교육을 만나다」, 부산광역시 교육청.

[8] Singaoird Ministry of Education, EDTECH MASTERPLAN 2030
https://www.moe.gov.sg/education-in-sg/educational-technology-journey/edtech-masterplan

2.2.2. 뉴스 리터러시 교육

2.2.2.1. 뉴스 리터러시 교육의 개념과 중요성

키워드 뉴스 리터러시, 뉴스 리터러시 교육, 핵심 능력, 비판적 수용, 시민 역량



1 개요

뉴스 리터러시는 여러 매체를 통해서 접하게 되는 정보의 질을 빠르게 판단하고, 평가하고, 분석하는 능력을 의미한다. 민주주의 사회에서의 뉴스의 중요성뿐만 아니라 시대의 변화에 따른 뉴스 소비·생산이 가지는 의미에 대한 이해, 뉴스 제작 과정, 뉴스 전파 과정, 뉴스 수용 과정에 대한 지식을 바탕으로 뉴스를 비판적으로 판단할 수 있는 능력을 미래 시대에 필수적인 역량이다. 뉴스 리터러시 교육을 통해 시민으로서 활발하게 정치, 사회 문제에 참여할 수 있는 적극적인 능력과 자세를 갖출 수 있게 된다.

2 학습목표

- 뉴스 리터러시 교육의 개념을 설명할 수 있다.
- 뉴스 리터러시 교육의 중요성을 설명할 수 있다.

3 학습내용

가. 뉴스 리터러시 교육의 개념

1) 뉴스 리터러시의 개념

① 뉴스 리터러시의 정의

- 뉴스 리터러시는 뉴스(news)와 리터러시(literacy)의 합성어로 글자 그대로 표현한다면 뉴스에 관련된 읽기, 쓰기 및 표현 능력이라고 할 수 있다.
- 개인이 뉴스와 미디어 콘텐츠를 비판적으로 이해하고 활용할 수 있는 능력을 의미하며 이는 단순히 뉴스 정보를 수동적으로 받아들이는 것을 넘어, 뉴스의 출처, 편향성, 신뢰성 등을 파악하고 분석할 수 있는 총체적인

능력을 의미한다.

② 뉴스 리터러시 개념의 유동성

- 리터러시가 가지는 개념이 학자마다 다르고 유동적인 특성으로 인해 인접되는 다양한 요소들의 특성이나 접근하고 정의를 시도하는 목적과 입장에 따라 의미가 달라진다.

표 23 뉴스 리터러시의 다양한 개념

- 뉴스 리터러시는 의식적, 혹은 무의식적으로 여러 매체를 통해서 접하게 되는 정보의 질을 빠르게 판단하고, 평가하고, 분석하는 능력을 말한다.
- 민주주의 사회에서 뉴스의 중요성과 디지털 시대의 뉴스 소비·생산이 가지는 의미에 대한 깊이 있는 이해를 의미한다.
- 뉴스 제작 과정, 뉴스 전파 과정, 뉴스 수용 과정에 대한 지식을 바탕으로 뉴스에 들어 있는 사실과 의견이 과연 믿을 만한 가치가 있는 것인지 아니면 편파성, 왜곡이 존재하는지 판단하는 합리적 사고 과정을 의미한다.
- 개인과 집단의 문제 해결을 위해 뉴스에 의존할 때 그 적합성을 스스로 평가하여 판단할 수 있는 능력으로, 저널리즘의 기본을 이해하고 비판적으로 바라볼 수 있는 성숙한 태도를 포함한다.
- 민주시민으로서 활발하게 정치, 사회 문제에 참여할 수 있는 적극적인 능력과 자세를 갖추는 것을 목표로 삶을 살아가는 데 기초가 되는 독자적인 영역으로 정의할 수 있다(양정애 외, 2015).

※ 출처: 양정애 외(2015)

2) 뉴스 리터러시 교육의 개념

① 뉴스 리터러시 교육의 정의

- 뉴스 리터러시 교육은 인간에게 기본적으로 필요한 문해력을 함양하는 것을 시작으로 평생에 걸쳐 새로운 정보와 지식을 습득하고 활용할 수 있는 능력을 말한다.
- 뉴스 리터러시 교육은 개인과 사회 모두에게 매우 중요한 역할을 하며 비판적 사고력, 민주시민성, 정보 활용 능력 등을 통합적으로 신장시킬 수 있다.
- 뉴스 리터러시 교육을 통해 다양한 뉴스 채널과 플랫폼을 활용하여 정보를 능동적으로 탐색하고 접근할 수 있으며 뉴스의 내용, 맥락, 목적 등을 정확히 이해하고 해석할 수 있다.
- 뉴스 리터러시 교육은 정보의 사실과 의견을 구분하고, 편향성과 신뢰성을 비판적으로 평가할 수 있게 도와주며 뉴스가 개인과 사회에 미치는 영향뿐만 아니라 다양한 정보를 활용한 의사 결정 과정을 지원하고 사회 참여를 실천할 수 있는 기회를 제공한다.

② 뉴스 리터러시 교육의 핵심 능력

- 뉴스 메시지에 접근하고(Access) 이를 이해(Understand), 분석(Analyze) 및 평가(Evaluate)하는 능력을 뉴스 리터러시 교육의 핵심 능력이라고 볼 수 있다.

표 24 뉴스 리터러시 교육 핵심 능력

핵심 능력	세부 활동
접근	• 관심사와 관련된 뉴스 찾기 • 다양한 뉴스 채널과 플랫폼 활용하기 • 뉴스 정보에 쉽게 접근하기
이해	• 뉴스의 주요 내용과 쟁점 파악하기 • 뉴스의 맥락과 배경 이해하기 • 뉴스의 목적과 의도 파악하기
분석	• 뉴스의 사실과 의견 구분하기 • 뉴스의 편향성과 신뢰성 평가하기 • 뉴스 보도 방식의 특성 파악하기
평가	• 뉴스의 타당성과 신뢰성 판단하기 • 뉴스가 개인과 사회에 미치는 영향 토의하기 • 뉴스에 대한 자신의 견해 형성하기

③ 미디어 리터러시와 연계한 핵심 능력의 확장

- 뉴스는 현대 사회에서 유통되는 대표적인 대중 정보 유형으로 민주사회의 시민으로서 권리와 의무를 이행하는 데 필수적인 공적 정보를 전달한다.
- '뉴스'라는 특정 장르에 미디어 리터러시 능력을 대입할 수 있으며, 이 경우 기존 미디어 리터러시에서 강조하는 접근, 이해, 분석, 평가 능력이 뉴스 리터러시에 적용되면서 보다 광범위한 영역으로 확장된다.
- 뉴스 리터러시에 미디어 리터러시와 연계할 경우, 대중매체를 포함한 여러 경로를 통해서 전달되는 다양한 메시지 중 뉴스를 찾아낼 수 있는 능력이나 뉴스가 21세기 미디어 환경에서 어떤 형태로 전달되는지 이해하고 이를 구분할 수 있는 능력으로 확장되며, 다변화 시대에 정보 판별을 통한 정보 조작에 대한 대응력을 키워 나갈 수 있다.
- 또한 뉴스의 중요성에 대한 이해 능력이나 뉴스의 품질 결정 요소에 대한 이해 능력 등을 적용하여 사회를 바라볼 수 있는 시민으로서의 가치와 역량을 함양할 수 있다.

3) 뉴스 생태계의 변화와 리터러시 교육

① 뉴스 생태계 구조 변화

- 오늘날 뉴스 생태계가 급격히 변화됨에 따라, 뉴스 생태계가 어떻게 구성되어 있는지에 대한 이해를 바탕으로 '플랫폼'이 부상하게 된 원인과 그 실태를 파악하고 나아가 플랫폼 중심의 뉴스 생태계에서 발생하는 대표적인 문제점인 기사 어뷰징의 실체를 인식해 이에 대비할 수 있도록 해야 한다.
- 뉴스가 생산, 유통, 소비되는 전체 공간을 의미하는 뉴스 생태계에서 과거에 비해 오늘날 가장 두드러진 특성은 생산과 유통의 분리라고 할 수 있다. 과거 언론사들은 뉴스의 생산뿐만 아니라 유통까지 직접

담당했던 반면, 현재는 뉴스 유통의 많은 부분을 뉴스를 직접 생산하지 않는 플랫폼이 맡고 있다.

- 변화의 흐름에 발맞추어 SNS, 새로운 뉴스 유통 및 소비 공간으로서 그 역할이 점차 확대되고 있는 플랫폼들이 꾸준히 등장하고 있으며 기존 언론사들은 포털이나 SNS 같은 지배적 콘텐츠 유통 플랫폼에 뉴스라는 콘텐츠를 제공하는 역할을 담당하고 있으므로 오늘날 뉴스 생태계의 이러한 구조적 특성을 학습자들이 파악하는 것은 정보의 흐름이나 뉴스의 본질을 이해하는 데 도움이 된다.
- 인터넷 포털을 중심으로 한 뉴스 플랫폼의 역할 및 위상 변화와 함께 오늘날 뉴스 환경에서 나타나는 두드러진 특징은 뉴스를 접하는 단말로서의 모바일 기기의 부상이다. 스마트폰의 급속한 확산과 함께 모바일로 뉴스를 소비하는 비중이 점차 커지면서 뉴스룸이 변화하고 있다.
- 모바일 중심으로 재편되고 있는 뉴스 환경에 대해 이해하고 동일한 기사가 PC와 모바일 인터넷에서 얼마나 다른 형식으로 제시되는지를 비교해 보는 활동을 통해 모바일 뉴스가 갖는 특성을 스스로 파악하게 하는 것이 필요하다.
- 검색을 통해 기사가 노출되는 비중이 높아지고, 페이지 뷰를 기준으로 광고 단가가 결정되는 온라인 뉴스 시장의 특성도 뉴스 생태계를 변화시키고 있다. 언론사들이 기사 클릭 수를 높이기 위해 사람들이 많이 검색하는 주제(즉, 실시간 검색어)를 활용해 뉴스 기사를 작성할 뿐만 아니라, 내용이 거의 동일한 기사를 제목만 바꿔서 반복적으로 게재하는 일이 빈번히 발생하고 있다. 이러한 어뷰징 문제를 개선하기 위해 포털은 기사 클러스터링과 같은 서비스를 하고 있으나 어뷰징은 여전히 광범위하게 이루어지고 있다.

② 뉴스 생태계를 변화시키는 고도화된 인터넷

- 인터넷으로 인해 발생한 뉴스 생태계의 변화를 이해하고, 같은 맥락에서 뉴스 이용자의 역할과 위상이 어떻게 달라졌는지에 대한 인식이 필요하다. 인터넷 등장 이후 언론사의 개수가 폭증했을 뿐만 아니라, 쏟아져 나오는 기사의 양도 이전과 비교할 수 없을 정도로 급증했다.
- 인터넷 등장 이후 뉴스의 양적 팽창이 거듭되었으며, 이는 곧 정보 과부하, 정보 홍수의 문제로 연결되었다. 이러한 변화는 뉴스 생태계가 단순히 사실 전달 차원에서 설명하는 데 그치지 않고 정보에 대한 분별력이 중요한 환경으로 변화되었음을 의미한다.
- 인터넷으로 인한 뉴스 환경의 변화는 언론사 간 속보 경쟁을 부추기는 원인이며 어떤 사건이나 이슈를 완전하게 파악하기 전이더라도 일단 확인된 사실만으로 기사를 써서 게재하고, 추가적인 사실이 확인되면 이전 기사를 업데이트하거나 후속 기사를 작성해 보완하는 방식의 보도 관행이 점차 확대되어 오보가 발생할 가능성이 높아졌다.
- 인터넷의 발달은 오랜 기간 규범적 보도 원칙의 핵심으로 간주되어 온 정확성(정확한 정보)이 인터넷 환경으로 인해 부상한 속보성(빠른 정보)과 경쟁을 하게 된 상황에서(즉, 정확성과 속보성의 패러독스), 둘 중 어떤 가치가 뉴스 보도에서 더 중요한지 토론을 통해 학습자들 스스로 생각해 보는 활동이 필요하다.
- 인터넷으로 인해 뉴스 영역에서 발생한 또 다른 중요한 변화는 뉴스 이용자의 역할과 위상이 이전과 달라졌다는 점이다. 뉴스 생산 및 유통이 인터넷을 기반으로 한 오늘날의 기술적 환경에서는 원하는

누구에게나 가능한 일이 되었다.

- 뉴스 이용자는 단순한 소비자가 아닌 뉴스 생비자(news prosumer)로서 역할을 담당한다. 따라서 인터넷 기반 뉴스 생태계에서 이용자들의 역할이 어떻게 또 얼마나 확대됐는지, 그리고 이들이 뉴스 생산에 어떻게 참여할 수 있는지 학습자들 스스로가 탐구해 보는 기회를 갖는 것이 중요하다.

③ 뉴스 이용의 개인화

- 뉴스 이용이 점차 개인화(혹은 개인맞춤화) 되고 있는 현상을 인지하고 그 원인을 현재의 뉴스 환경이 지니는 특성과 연계해 파악할 수 있어야 하며 이를 바탕으로 최종적으로는 뉴스 이용의 개인화 경향이 사회에 어떤 영향을 미칠 수 있는지를 인식하게 하는 것이 중요하다.
- 사람들이 하나의 이슈나 대상에 대한 여러 가지 정보들 가운데 정보를 선택할 때는 이념적으로 균형 잡힌 노출을 하기보다는 자신의 기존 태도나 성향, 가치관 등에 일치하는 정보를 선호하는 편향이 있음을 인식해야 한다.
- 현재의 뉴스 환경은 개인에게 최적화된 뉴스 서비스를 제공할 수 있다는 점에서 이용자들의 선택적 뉴스 노출이 더 강하게 나타날 수 있으므로 개인맞춤형 뉴스 이용, 큐레이션 서비스의 문제점과 대안에 대하여 생각해 보는 기회가 필요하다.

나. 뉴스 리터러시 교육의 중요성

1) 시대적 변화에 따른 정보의 과잉생산

① 정보 생산의 대중화와 정보량의 무한 확장

- 미디어 커뮤니케이션 기술의 비약적인 발달에 따라 오늘날의 뉴스 미디어 환경에서는 누구나 정보를 생산하고 유통할 수 있게 되면서 시민들이 접근할 수 있는 뉴스 정보량과 엔터테인먼트를 중심으로 하는 비뉴스 콘텐츠의 생산량이 무한히 확장되고 있다.
- 디지털 기술의 발달로 누구나 쉽게 정보를 생산하고 온라인에 게시할 수 있게 되면서 전문가뿐만 아니라 일반 시민들도 자신의 의견과 주장을 자유롭게 온라인상에서 표현하면서 검증되지 않은 정보와 가짜뉴스가 급속도로 확산될 수 있는 환경이 조성되었다.

② 품질 좋은 뉴스 선별 능력의 중요성 증가

- 정보의 홍수 속에서도 검증된 품질 좋은 정보는 극히 일부에 불과하므로 올바른 정보를 선택 및 활용하는 것이 점점 더 어려워지고 있다.
- 시민들이 정보의 가치를 평가하고 좋은 정보를 선별할 수 있는 능력인 뉴스 리터러시를 함양하는 것이 과거 미디어 환경에서보다 훨씬 중요해졌다.
- 정보의 생산 및 유통 증가로 인해 개인은 방대한 양의 정보에 노출되고 있으며 정보 과잉 상황에서 개인은 정보를 효과적으로 선별하고 활용하는 데 어려움을 겪게 되어 개인의 의사 결정 능력을 저하시키고 사회적 혼란을 야기할 수 있다.

2) 정보 홍수 시대의 비판적 사고 함양

① 뉴스 신뢰도 판단 능력의 중요성 상승

- 21세기 뉴스 이용자들은 어떤 정보가 자신에게 도움이 되고 읽을 만한 가치가 있는 뉴스인지 판단하고, 수많은 뉴스 중 특히 어떤 정보를 믿을 것인지를 평가하는 것이 중요한 가치로 자리 잡고 있다.
- 뉴스 소비자들은 뉴스를 읽고 소비하는 과정에서 능동적이고 시민적인 자세를 견지해야 하며 현대 사회에서는 다양한 뉴스와 정보가 쏟아져 나오고 있어 이를 비판적으로 분석하고 평가할 수 있는 능력이 필요하다.
- 자신이 접하게 된 뉴스의 정보원이 누구이며 이 정보원은 과연 믿을 만한가, 해당 뉴스가 제공하는 정보가 전반적으로 신뢰도가 높은가를 평가하는 과정에서 비판적인 평가 능력이 필요하다.

② 비판적 평가 능력 제고

- 뉴스 신뢰도에 대한 인식과 평가 능력은 시민의 필수적 능력이다. 뉴스를 통해 신뢰할 만한 정보를 취사선택하고 소비하며 나아가 생산할 수 있게 하는 비판적인 사고 능력을 기르는 것은 뉴스 리터러시 교육의 핵심이다.
- 현대 사회에는 다양한 관점의 뉴스와 정보가 존재하며 이 중 일부는 편향되거나 허위 정보일 수 있으므로 비판적 평가 능력을 통해 정보의 신뢰성과 객관성을 판단할 수 있다.
- 비판적 평가 능력 함양은 뉴스와 정보에 내재된 다양한 관점과 견해를 이해하고 통합적으로 판단하여 편향된 시각에 빠지지 않게 함으로써 균형 잡힌 견해를 형성하는 데 도움을 준다.

3) 다양한 변화에 대한 적응력 향상

① 디지털 미디어 환경의 발달에 따른 뉴스 변화 이해

- 뉴스가 어떻게 기획·제작·수정·배포되는지, 어떤 과정을 거쳐 우리에게 전달되는지와 관련하여 뉴스 생산과 소비의 과정에 대한 기본적인 지식을 갖추는 것뿐만 아니라 디지털 환경 변화에 따른 뉴스의 변화에 대한 이해가 필요하다.
- 뉴스 제작의 변화 및 소셜 미디어, 온라인 뉴스, 동영상 플랫폼 등 다양한 디지털 미디어 채널의 등장으로 인해 뉴스의 제작 방식이나 플랫폼이 어떻게 변화했는지 이해해야 한다.
- 저널리즘과 관련된 21세기 뉴스 제작의 현실, 뉴스의 사회적 역할 변화, 뉴스 소비자의 역할 변화 등에 대한 포괄적인 이해를 통해 단순 수동적 뉴스 소비에서 벗어나 적극적으로 참여하고 의견을 교환하는 상호작용적 뉴스 소비 태도를 가지게 된다.

② 환경 변화에 대한 적응력 향상

- 디지털 기술이나 통신 기술의 비약적인 발전으로 인해 실시간으로 생산되고 유통되는 디지털 뉴스의 특성을 이해하고 새로운 환경에 능동적으로 대응할 수 있는 역량이 필요하다.
- 하루가 다르게 급변하는 디지털 환경에서의 적응력 향상은 예측 불가능한 디지털 미디어 환경 속에서 시민들이 능동적이고 주체적인 뉴스 소비자로 성장할 수 있도록 지원한다.

4) 민주주의 실현을 위한 시민 역량 강화

① 뉴스의 사회적 영향력에 대한 이해

- 뉴스 리터러시를 함양한다는 것은 뉴스의 역할과 중요성, 기능, 영향력에 대하여 이해하는 것을 의미한다.
- 뉴스가 구성되는 방식, 미디어가 운영되는 데 필요한 요소, 뉴스의 영향력에 대해 비판적으로 사고하는 능력 등 뉴스 이용자로서 뉴스 내용에 대하여 깊이 이해하고 분석하는 과정을 통해 사회적 영향력을 이해할 수 있다.

② 뉴스 리터러시 교육을 통한 시민성 함양

- 기존의 뉴스 이용 행태보다 훨씬 더 진화한 뉴스 소비가 일어나고 있는 현실, 그리고 기술 발달에 따라 제약 없이 뉴스를 포함한 정보가 전 세계를 24시간 동안 유통되는 상황에서 뉴스 소비에 대한 비판적 자세 함양 및 뉴스 관행과 기능, 역할과 영향력에 대한 심층적 정보의 습득은 결과적으로 시민성의 함양, 민주시민의 양성이라는 최종 목표로 이어진다.
- 뉴스 리터러시는 곧 시민들이 공적 이슈에 적극적으로 참여하는 능력, 즉 민주시민으로서 의식을 갖추는 것을 의미한다. 궁극적으로 뉴스 리터러시의 최종 목표는 시민성 함양에 있다고 할 수 있다.



뉴스리터러시의 재개념화

- 소셜 미디어를 중심으로 뉴스에 댓글을 달고 공유하며 뉴스에 참여하는 시대에 걸맞게 뉴스 리터러시를 재개념화하는 것이 필요하며 우리나라의 리터러시 교육은 미디어 리터러시 중심으로 이루어져 왔고, 뉴스 리터러시와 시민의식 함양의 관련성이 충분히 강조되지 않았다.
- 현대에는 소셜 네트워크의 대중화로 인해 뉴스 참여가 늘어나며 뉴스 소비가 사회적 행위로 변모했기에 뉴스의 이용이 민주주의의 수단이 아니라, 민주주의 자체가 될 수 있다는 점에 주목했으며 이용자가 뉴스를 내면화(생산과정, 텍스트 이해)하며 소비하고, 뉴스를 외재화(선별, 공유)하며 생산까지 겸하는 뉴스 큐레이션 능력을 새로운 뉴스 리터러시 개념이 대두되었다.
- 신문 활용 교육 중심으로 이루어져 온 뉴스 리터러시 교육의 한계를 벗어나고, 미디어 단위로 이루어져 온 리터러시 논의를 확장된 형태의 뉴스 개념을 중심으로 재편한다는 의의를 지니며 무엇보다 뉴스의 역할이 도구적인 이상에 머물지 않고 민주주의의 기본 토대로서 실현될 수 있는 가능성을 제시하고 있다.

이재원 외(2016),「소셜 네트워크 저널리즘 시대의 뉴스 리터러시 재개념화」,『사회과학연구논총』.

학습TIP

"이 부분은 꼭 기억해 주세요!"

- 뉴스 리터러시 교육은 민주주의 사회에서 뉴스의 중요성과 디지털 시대의 뉴스 소비·생산이 가지는 의미에 대한 깊이 있는 이해를 위해 필요하다.
- 뉴스 리터러시 교육을 통해 뉴스 제작 과정, 뉴스 전파 과정, 뉴스 수용 과정에 대한 지식을 바탕으로 뉴스에 들어 있는 사실과 의견이 과연 믿을 만한 가치가 있는 것인지 아니면 편파성, 왜곡이 존재하는지 판단하는 합리적 사고 역량을 신장시킬 수 있다.
- 뉴스 리터러시 교육은 정보 홍수 시대에 비판적 사고를 함양하고 다양한 변화에 대한 적응력을 향상시켜 예측 불가능한 미래 시대를 살아가는 데 있어서 꼭 필요한 시민 역량의 강화에 목적이 있다.

참고문헌

[1] 양정애 외(2015),『뉴스 리터러시 교육 I』, 한국언론진흥재단.

[2] 정현선 외(2016),『뉴스 리터러시 교육체계 확립 방안』, 한국언론진흥재단.

[3] Hobbs, R.(2010),『Digital and media literacy: A plan of action』, Washington D.C.: The Aspen Institute.

[4] Mihailidis, P.(2008),「Beyond cynicism: Media education and civic learning outcomes in the university」,『International Journal of Learning and Media』1(3), MIT Press.

[5] 박유신 외(2017),『초등학생을 위한 뉴스 리터러시 교재』, 한국언론진흥재단.

[6] 이재원 외(2016),「소셜 네트워크 저널리즘 시대의 뉴스 리터러시 재개념화: 뉴스 큐레이션 능력을 중심으로」,『사회과학연구논총』.

2.2.2. 뉴스 리터러시 교육

2.2.2.2. 뉴스 리터러시 교육의 필요성과 핵심 구성 요소

키 워 드 뉴스 리터러시 교육, 시민성 함양, 핵심 구성 요소, 뉴스 리터러시 교육 내용



1 개요

뉴스와 미디어 환경의 급변에 따른 정보의 과잉 생산 속에서 품질 좋은 정보를 선별하는 것이 매우 중요해졌다. 저널리즘 품질 제고를 위한 소비자 교육과 전통적 방식의 뉴스 소비가 변화하고 있는 상황에서 그 필요성은 더욱 증가하고 있다. 뉴스 리터러시 교육은 뉴스 소비 하락에 대비하여 뉴스에 대한 분별력을 향상하고 뉴스를 비판적으로 이해 및 수용할 수 있도록 하며, 나아가 그 생산 및 유통 과정에 적극적으로 참여하도록 유도한다. 궁극적으로는 학습자들이 고품질 뉴스를 선별하여 소비할 수 있게 하고, 공적 이슈에 더 관심을 갖고 참여할 수 있도록 시민성을 제고하는 것을 목적으로 한다.

2 학습목표

- 뉴스 리터러시 교육의 필요성을 설명할 수 있다.
- 뉴스 리터러시 교육의 핵심 구성 요소를 설명할 수 있다.
- 뉴스 리터러시 교육이 필수적으로 포함해야 할 내용을 설명할 수 있다.

3 학습내용

가. 뉴스 리터러시 교육의 필요성

1) 언론 전반의 위기 속 저널리즘 품질 제고

① 경쟁 심화로 인한 언론 전반에 닥친 위기 상황

- 이용자의 한정된 시간과 비용을 두고 뉴스는 뉴스 간뿐 아니라 비뉴스 콘텐츠와도 끊임없이 경쟁해야 하는 상황 속에서 광고를 대체할 만한 뚜렷한 수익 모델을 찾지 못하여 전반적인 위기에 처해 있다.

- 치열한 디지털 기반의 경쟁사회에서 기존의 뉴스 체제를 넘어설 수 있는 시스템 구축과 함께 고품질의 저널리즘을 구현할 수 있는 뉴스 생태계 차원의 혁신이 수반되어야 할 상황이다.

② 저널리즘 품질 제고에 준비된 소비자

- 고품질의 저널리즘을 구현하기 위해서는 뉴스의 생산뿐 아니라 소비 영역에서도 준비가 되어 있어야 한다.
- 뉴스 리터러시 교육은 품질 높은 뉴스에 대한 평가 및 분별, 그에 따른 소비 증가가 가능하게 하는 데 공헌할 수 있으며 급변하는 디지털 미디어 환경 속에서 시민으로 살아갈 수 있는 기초적인 소양을 길러야 한다.

2) 비뉴스 콘텐츠 소비의 증가와 뉴스 소비 하락

① 미디어의 오락화 현상과 민주주의

- 미디어 시스템 안에서 오락 콘텐츠가 증가하고 사람들이 미디어를 통해 소비하는 콘텐츠의 대부분을 오락 콘텐츠가 차지하는 현상은 민주주의에서 미디어의 역할과 관련이 크다.
- 오락화된 미디어 환경에서 시민들은 뉴스와 정보에 대한 관심과 접근성이 낮아질 수 있으며 시민들의 정치, 사회, 경제 등 공적 영역에 대한 이해와 참여를 저해할 수 있다.
- 민주주의 사회의 건강성 유지에 필요한 시민의 정보 접근성과 참여도가 낮아져 비뉴스 콘텐츠는 다양한 채널을 통해 소비가 증가할 수 있지만 뉴스는 반대적 상황에 처할 수 있다.

② 미디어 이용의 개인화

- 인터넷을 기반으로 하는 현재의 뉴미디어 시대는 고도화된 개인 맞춤형 정보 노출이 특징이며 이는 민주주의 발전의 기초적 요소인 공동의 경험 형성을 저해하는 요인이 될 수 있다.
- 뉴스가 언론사라는 사적 기구를 통해 생산되기는 하지만 그 자체로 공공재 성격을 띠고 있으며, 공공 사안에 대한 정보를 제공하는 가장 일반화된 통로이므로 공적 정보를 제대로 전달하는 것은 민주주의 사회에서 언론이 해야 할 가장 중요한 기능이라고 할 수 있다.

3) 뉴스 생산과 소비 방식의 변화

① 뉴스·정보 부문 구독 트렌드 확산

- 국내의 경우 카카오뷰, 네이버 프리미엄 콘텐츠, 포털들의 언론사 구독 서비스, 유튜브 채널 등을 통한 뉴스 접근성의 향상으로 인해 뉴스 소비는 한층 수월해졌다.
- 구독형의 뉴스 소비는 흥미와 관심 부문의 상세한 정보를 보다 신속하고 다양하게 이용할 수 있다는 점에서 이용자들의 편의를 돕는 장점이 있으나 동시에 이용자들의 관심 이외의 분야에서 일어나고 있는 공동체의 중요한 사안에 대한 뉴스·정보는 배제되기도 한다.

② 언론사 콘텐츠의 주제와 영역 확장

- 전통적인 언론에서는 중점적으로 다루어지지 않았던 젠더, 환경·기후, 동물권 등에 대한 뉴스가 증가하였다.
- 다원화된 사회를 반영하고 있는 주제인 만큼 각기 다른 이해관계자들에 대한 다양한 소식을 균형적으로

조망하고 있는지에 대한 분별력 있는 이용이 필요하다.

- 모바일 기반을 중심으로 뉴스 소비 유형이 변화된 가운데 각 언론사들은 새로운 뉴스 플랫폼 형태로 버티컬 브랜드를 운영하고 있다(예: SBS의 스브스뉴스).
- 뉴스 콘텐츠를 쉽고 재미있게 전달하겠다는 명분을 내세우고 있으나 저널리즘에서 지속적으로 경계되어야 할 것으로 지적되어 온 뉴스의 연성화가 심화되고 있다.

나. 뉴스 리터러시 교육의 핵심 구성 요소

1) 뉴스 리터러시 교육의 지향

① 비판적 해독 및 비판적 사고의 중요성 지각

- 뉴스 내용의 비판적 해독 능력 및 비판적 사고란 뉴스가 어떻게 생산되고 배포되며 누구를 목표 대상으로 만들어지는가에 대한 지식으로서, 뉴스 관련 미디어 환경에 대한 전반적인 이해, 뉴스가 사회에서 가지는 가치, 영향력, 기능 등에 대한 지식, 더불어 뉴스가 무엇이며 좋은 뉴스를 이루는 요인으로 어떤 것들이 있는지에 대한 지식과 이해가 합쳐진 복합적인 영역이다.
- 비판적인 사고 능력은 개인의 능력을 중시하는 인지적 미디어 리터러시 모델에서 요구되는 능력이면서 동시에 뉴스 리터러시의 전 영역에서 공통적으로 필요로 하는 부분이다.

② 뉴스 선별 및 수용 역량 제고

- 뉴스 리터러시 교육은 스스로 신뢰성 있는 뉴스를 선별하고 수용할 수 있는 능력을 키워주는 것을 목표로 한다.
- 뉴스 선택과 수용에서 비판적 자세를 유지하고, 근거에 입각하여, 믿을 만한 뉴스를 선택할 것인지 자신의 기준으로 상황을 판단할 수 있는 능력을 제고하는 것이다.

③ 책임감 있는 뉴스 이용을 통한 시민성 함양

- 뉴스 리터러시 교육을 통해 뉴스 이용 과정에서 자기 행동에 책임을 지고 자신과 타인의 입장을 이해하면서 책임감 있는 시민으로서의 기본 자세를 학습할 수 있다.
- 민주사회의 시민으로서 자신이 반드시 알아야 하는 공공 사안에 대해 지속적으로 정보를 추구하게 만든다.
- 다양한 사회적 현안에 대해 적극적으로 참여하려는 태도를 기를 수 있으며, 이러한 시민성 함양은 뉴스 리터러시 교육이 궁극적으로 지향하는 목표이다.

④ 저널리즘의 품질 제고

- 뉴스 리터러시 교육을 통해 저널리즘 및 변화하는 미디어 환경에 대한 기본적인 소양을 갖추게 되면서 뉴스 이용자의 역할과 책임, 권리에 대해 배우게 되는데, 이는 품질 좋은 뉴스, 품질 좋은 정보, 올바른 언론의 중요성을 깨닫고 그에 대한 관심을 제고하는 것이다.
- 뉴스 리터러시 교육을 받은 뉴스 이용자는 자연스럽게 수준 높은 언론에 대한 관심을 키우게 되고 궁극적으로 뉴스 생태계를 변화시켜 저널리즘 품질 향상을 주도할 수 있다.

2) 뉴스 리터러시 교육의 핵심 구성 요소

① 비판적·분석적 사고 기반의 뉴스 이해

- 뉴스 리터러시 교육은 학습자들이 뉴스 내용의 배경, 맥락, 관점 등을 깊이 있게 파악해 이용자들은 뉴스 보도의 편향성, 오류, 의도 등을 비판적으로 분석하도록 한다.
- 다양한 정보를 비교·분석하여 뉴스를 종합적으로 이해하고 개인의 선입견이나 편견을 극복하고 객관적으로 뉴스를 해석할 수 있는 능력을 기른다.

② 뉴스 생산과 영향력에 대한 이해

- 뉴스 리터러시 교육은 뉴스가 개인과 사회에 미치는 영향력과 중요성에 대한 이해를 증진시키고, 뉴스 이용자들이 뉴스 정보원에 대한 신뢰성, 공정성, 전문성 등을 평가할 수 있는 능력을 기를 수 있도록 한다.
- 뉴스 생산 과정에서 발생할 수 있는 편향성, 오류, 왜곡 등에 대해 깊이 있는 이해를 통해 뉴스가 여론 형성과 의사 결정에 미치는 영향력을 판단할 수 있도록 한다.

③ 뉴스에 대한 종합적 평가

- 뉴스 리터러시 교육은 이용자들이 뉴스의 내용, 형식, 맥락 등을 종합적으로 분석할 수 있도록 하여 뉴스에 포함된 데이터, 통계, 사실 등의 신뢰성과 정확성을 평가할 수 있도록 돕는다.
- 뉴스에 내재된 가치관, 이념, 이해관계 등을 파악하고, 뉴스가 개인과 사회에 미치는 영향을 종합적으로 판단할 수 있는 역량을 갖추도록 한다.

④ 민주시민으로서의 기본 소양 교육

- 뉴스 리터러시 교육은 학습자들이 뉴스 소비에 있어 윤리적이고 책임감 있는 태도를 갖추도록 해 준다.
- 뉴스를 통해 사회 현안에 지속적으로 관심을 갖고 참여하는 민주시민 의식을 함양한다.
- 다양한 관점과 타인의 의견을 존중하고 수용하는 개방적 태도를 통해 뉴스 리터러시 역량을 실생활에 적용할 수 있는 실천적 방법을 익히도록 한다.

다. 뉴스 리터러시 교육 내용

1) 뉴스 이해

① 뉴스의 정의

- 뉴스라는 개념의 정의, 뉴스의 범위 등 뉴스에 대한 이해의 기초를 학습한다.
- 학습자들이 뉴스에 대한 부정적인 고정관념을 깨고 '뉴스'라는 것이 정확히 무엇을 지칭하는지(뉴스의 정의)에 대해 이해할 수 있도록 한다.
- '뉴스'라고 하면 흔히 생각하게 되는 정치, 경제, 사회, 문화, 연예·스포츠와 같은 분야 말고도, 뉴스에는 아주 다양한 주제들이 포함될 수 있다.

② 뉴스의 필요성

- 뉴스가 개인과 사회에 얼마나 필요한 정보 유형인지를 알려줄 수 있으며 학습자들은 일차적으로 뉴스가

자신의 삶과 매우 밀접히 연결돼 있음을 구체적인 사례로 확인한다.

- 학습자들의 삶과 직접적으로 관련 있는 이슈를 다룬 뉴스 기사를 보여 주고, 이러한 보도로 인해 사람들이 해당 문제에 관심을 가지게 되는 것에서 나아가 관련 정책 마련 등 구체적인 변화가 발생한 정황을 보여 줄 필요가 있다.
- 중요하다고 생각하는 사회 이슈를 뉴스 속에서 직접 찾아보게 하는 활동을 통해 자신의 삶과 관련성이 높은 문제들이 뉴스 보도에서 많이 다뤄지고 있다는 사실을 능동적으로 확인하게 함으로써 뉴스에 대한 심리적 거리감을 좁히는 효과를 기대할 수 있다.
- 뉴스가 어떤 필요와 목적 때문에 소비되고 있는지 다양한 사람들을 통해 구체적으로 확인함으로써 뉴스가 개인의 삶에서 얼마나 중요한 역할을 하는지 짐작할 수 있게 해야 한다.
- 인간은 사회적 동물이기 때문에 자신이 살고 있는 환경에 대한 정보를 계속 알고자 하며(정보 추구 욕구), 뉴스라는 형식으로 제공되는 정보가 그러한 환경 감시 기능에서 핵심이라는 사실을 설명해 준다.

③ 뉴스 가치(News Value)

- 뉴스를 다른 정보 유형들과 구별되게 해 주는 뉴스 가치의 개념을 이해하고, 이를 바탕으로 뉴스를 유사 정보로부터 가려내는 분별력을 기르는 것을 목표로 한다.
- 뉴스 가치는 보통 뉴스 생산자들(언론인)에게 적용되는 개념이지만 뉴스 소비자들 또한 나름의 가치 체계를 바탕으로 뉴스를 수용하기 때문에 개인마다 같은 뉴스를 달리 받아들일 수 있다는 사실을 함께 다루는 것이 적절하다.
- 수많은 정보 중 어떤 것이 뉴스가 될 수 있는지를 결정하는 요인들, 즉 뉴스 가치를 구성하는 요인들로 뉴스의 보편적 가치 속성들(영향성, 시의성, 저명성, 근접성, 신기성, 갈등성 등), 언론사 내부의 저널리즘적 판단, 이용자에 대한 고려, 이윤과 경쟁 등에 관해 설명한다.

④ 뉴스의 생산 과정

- 뉴스의 생산 과정에 대한 교육은 언론(인)이 뉴스를 생산하는 세부 과정에 대한 이해를 높이고, 이를 바탕으로 학습자들이 뉴스에 더욱 흥미를 갖도록 유도하며 나아가 직업인으로서 언론인에 대해 관심을 가지도록 하는 것이다.
- 언론사가 이윤을 추구하는 기업이라는 사실이 뉴스 생산에 미치는 영향(즉, 언론사의 수익 구조와 뉴스 생산)을 인식하고 뉴스를 전달하는 매체의 특성에 따라 뉴스 구성이 어떻게 달라지는지 파악하는 것이 중요하다.
- 게이트키핑 과정 및 그에 영향을 미치는 요인들을 이해하고 뉴스의 생산은 기사를 쓴 기자 한 사람의 판단이 아니라, 취재기자와 데스크, 경영진에 이르기까지 여러 단계의 복잡한 의사 결정 구조 속에서 발생하는 것임을 이해하고 있어야 한다.
- 같은 사건에 대해서도 언론사마다 다른 방식으로 보도할 수 있음을 이해하며 동일한 이슈를 다룬 여러 언론사의 기사들을 가능한 한 많이 검색해서 유사점과 차이점을 찾아보게 하는 활동을 통해 언론사의 성향에

따라 보도 방향이 같거나 달라지는 현상을 직접 확인할 수 있다.

- 언론사도 이윤을 추구하는 기업이며 대부분의 언론사들이 광고 수입에 크게 의존해 왔다는 사실을 인식하게 하고, 이러한 언론사의 수익 구조가 보도, 나아가 광고 형식에도 영향을 주고 있음을 알려줄 필요가 있다.

⑤ 뉴스 보도 원칙

- 이 과정은 바람직한 뉴스 보도가 지향해야 할 규범적 차원의 가치들을 파악하고 이를 기반으로 실제 뉴스 기사의 내용을 평가해 좋은 뉴스와 그렇지 않은 뉴스를 분별할 수 있는 능력을 기르도록 한다.
- 뉴스의 규범적 원칙으로는 여러 가지가 제안될 수 있으나 정확성, 공정성, 독립성, 투명성 등이 대표적인 원칙들이라고 할 수 있다. 이 각각이 어떤 의미인지를 알아보고, 해당 가치를 잘 준수하고 있는 기사와 그렇지 않은 기사를 사례로 보여 줌으로써 실질적인 이해를 돕는다.
- 뉴스의 품질을 평가하는 데는 규범적 원칙들 외에도 정보원·취재원에 대한 평가가 매우 중요하다는 사실을 인지시키고 정보원 평가 기준이나 뉴스 품질 평가를 위해 설정해야 할 요소들을 점검할 필요가 있다.
- 뉴스는 '시의성'이 중요한 정보 유형이라는 점에서 '속보성'의 가치가 매우 비중 있게 받아들여지는 것이 사실이다. 그러나 사안에 대한 깊이 있는 이해를 위해서는 '심층성' 또한 그에 못지않게 중요한 가치이다.

2) 뉴스 활용

① 뉴스로 보는 개인

- 평소 관심을 갖고 있는 주제나 분야가 모두 뉴스를 통해 다루어지고 있다는 사실을 스스로 확인하게 함으로써 뉴스를 더 가깝게 느낄 수 있는 계기를 마련해 준다. 뉴스 콘텐츠를 적절히 활용해 자신의 관심사에 깊이를 더하는 한편, 이전에 흥미를 갖지 않았던 분야들로 관심사 자체를 넓힐 수 있는 기회를 제공할 수 있다.
- 어린이 및 청소년을 대상으로 하는 교육의 경우, 뉴스 콘텐츠 내용 가운데 각종 직업이나 산업 유형별 정보, 전공 분야에 관한 정보도 있다는 사실을 학습자들이 스스로 확인할 수 있게 해 준다. 관련 정보를 찾아보는 활동을 통해 자신의 진로에 대해 생각해 볼 기회를 갖게 하는 한편, 앞으로 진로 탐색 활동을 지속해 갈 수 있는 계기를 마련할 수 있다.

② 뉴스로 보는 사회

- 뉴스 리터러시 교육에서는 자신이 살고 있는 사회에서 어떤 일이 발생하고 있는지를 뉴스를 통해 알게 함으로써 공동체에 대한 관심을 유발한다. 이를 바탕으로 여러 가지 공공 문제에 지속적으로 관여 및 참여하도록 독려하기에 궁극적 목적은 뉴스를 활용해 학습자들이 사회 문제에 적극적으로 참여하는 시민으로 성장할 수 있게 하는 것이다.
- 학습자들이 사회 이슈에 관심을 갖지 않는 데는 눈에 보이는 당장의 이득이나 필요성이 느껴지지 않는 것이 일차적인 원인이겠지만 공공의 문제에 관심을 기울일 수 있는 동기나 계기가 없었다는 점 또한 중요한 요인일 수 있다. 그러므로 뉴스를 통해 스스로 정보를 찾아보는 기회를 마련해 줌으로써 사회 문제에 관심을

갖는 출발점으로 삼고, 활동 과정에서 공공 문제에 지속적으로 흥미를 갖고 관심을 기울일 수 있는 방향으로 이끌어 주는 역할과 노력이 중요하다.

③ 뉴스로 보는 세계

- 많은 학습자들이 평소 잘 보지 않는 국제 뉴스를 접할 수 있는 기회를 제공하며 이를 통해 국제사회가 공동으로 처한 문제에 대해 인식하고 나아가 함께 행동할 방안에 대해 생각할 계기를 마련해 줄 수 있다.
- 자신과 가족, 학교, 국내의 테두리에 머물러 있던 관심사를 국제 문제로까지 확장할 수 있도록 이끌어 줌으로써 궁극적으로는 세계시민으로서 바람직한 의식을 가질 수 있게 된다.
- 대부분의 국제 뉴스는 글로벌 뉴스 통신사로부터 공급받아 유통된다. 글로벌 뉴스 통신사의 존재와 역할에 대해 설명해 줌으로써 국제 뉴스의 흐름에 대한 이해를 높이고, 국제적인 정보의 생산 및 유통망을 소유한 일부 선진국이 국제적 뉴스 흐름에서 막강한 영향력을 행사하고 있다는 점을 주지시킨다.
- 불균형적 정보의 생산과 유통으로 인해 국제 뉴스 중 선진국 뉴스가 차지하는 비율이 비선진국에 비해 월등히 높고, 개발도상국은 매우 단편적으로 다루어지거나 부정적 내용 위주로 보도되는 등의 문제가 발생한다는 문제점을 인식하고 이를 해결할 수 있는 방안을 마련한다.
- 환경, 빈부 격차, 에너지, 전쟁과 테러, 질병 등 온 인류가 공동으로 해결해 가야 할 구체적 현안으로 어떤 것들이 있는지 뉴스를 통해 정보를 찾아보게 하는 학습활동은 세계시민으로서 의식을 갖게 하는 계기로 활용한다.

3) 뉴스에 대한 책임과 권리

① 일반 시민의 뉴스 생산 참여

- 일반 시민의 뉴스 생산 참여 확대, 뉴스 공유 및 전파의 일상화에 대해 학습하며 일반 시민의 뉴스 생산 및 유통 참여가 어떠한 양상으로 나타나고 있는지 구체적으로 파악한다. 이러한 현상이 지니는 사회적 의미와 장단점에 대해 성찰할 필요가 있다.
- 학습자들은 소극적인 뉴스 소비자의 역할에서 벗어나 뉴스 생태계에 적극적으로 참여하려는 태도를 기른다.
- 오늘날 뉴스 생태계에서 시민 참여 확대가 가능하며 개방·참여·공유·협력 등이 중심 키워드가 되는 웹의 속성 및 기술적 특성을 전제로 일반 시민들의 뉴스 생산 참여가 갖는 의미에 대해 생각해 보고 적극적인 뉴스 생태계 참여자 자세를 가질 수 있도록 독려한다.

② 책임 있는 뉴스 생비자

- 뉴스를 이용·공유·전파하고, 나아가 생산하는 과정에서 도덕적·법적으로 준수해야 할 사항들을 논의해 보고 학습자 스스로 책임 있는 뉴스 생비자로 성장할 수 있는 계기를 제공한다.
- 기존 뉴스를 공유 및 전파, 뉴스를 재가공해서 게시, 직접 글을 작성하는 행위에 이르기까지 모든 뉴스 관련 활동들에는 내용의 진위성 확인과 저작권 준수가 중요함을 강조한다.
- 뉴스 콘텐츠를 개인적으로 활용할 때와 마찬가지로 내용을 공유하거나 직접 뉴스 게시물을 작성할 때도

기본적으로 사실 확인을 거쳐야 함을 인식한다.

- 뉴스는 공공재적 성격을 띠고 있지만 저작권 보호를 받는 저작물이라는 사실을 분명하게 알리는 데 중점을 둔다.
- 책임 있는 뉴스 생비자로서 뉴스 이용, 공유, 전파, 생산 과정에서 유념해야 할 사항들을 나열해 보게 하는 활동을 통해 건전한 뉴스 생태계 참여자로서의 태도를 갖도록 노력한다.

③ 뉴스와 개인의 권리

- 뉴스의 생산 및 보도 과정에서 개인의 권리 침해가 발생할 수 있으나 동시에 권리를 보호하기 위한 장치들 또한 존재한다는 사실을 인지하고 나아가 권리를 침해당했을 때 대응할 수 있는 방법을 익힌다.
- 뉴스와 관련된 개인 권리 침해의 대표적인 유형으로는 사전 동의 없는 개인정보 노출과 사생활 (프라이버시) 침해, 허위사실 유포를 통한 명예훼손 등이 있다. 개인의 신상에 관한 정보는 공익적 목적과 같이 매우 예외적인 경우를 제외하고는 공개하는 것이 금지돼 있고, 사생활권은 「헌법」이 보장한 국민의 기본권 중 하나이다. 「헌법」 제17조는 "모든 국민은 사생활의 비밀과 자유를 침해받지 아니한다"라고 규정하고 있다.
- 언론의 취재나 보도 과정 중에 사생활 침해나 불필요한 개인정보 노출도 비교적 자주 발생할 수 있다. 국민의 알 권리와 사생활 보호는 상호 간에 충돌하는 지점이 있는 가치이다 보니, 어느 쪽에 더 비중을 두느냐에 따라 같은 사안이 국민의 알 권리를 위한 불가피한 개인 권리 침해로도, 반대로 알 권리를 빙자한 지나친 사생활 침해로도 해석될 수 있음을 인식한다.
- 학습자들은 개인이 뉴스와 관련해 권리를 침해당했다고 판단되면 취할 수 있는 여러 가지 조치들을 알고 있어야 한다. 이와 관련한 교육으로 언론 보도와 관련한 피해자의 권익 보호를 목적으로 설립된 언론중재위원회의 존재를 알려 주고, 위원회 홈페이지에서 여러 가지 언론 피해 유형들과 각 유형별 구제 절차(정정 보도, 반론 보도 등)에 관한 자료를 학습자 스스로 찾아보는 활동을 통해 피해를 예방·대응할 수 있도록 한다.

뉴스 리터러시 교육의 핵심 내용 요소

영역	핵심 내용 요소		
뉴스 이해	• 뉴스의 정의 • 뉴스 생산 과정	• 뉴스의 필요성 • 뉴스 보도 원칙	• 뉴스 가치
뉴스 생태계와 미디어 이해	• 뉴스 생태계 구조 • 뉴스 소비 심리	• 인터넷과 뉴스 생태계 • 뉴스 이용의 개인화	
뉴스 활용	• 뉴스와 내 관심사 • 뉴스로 보는 사회	• 뉴스와 내 미래 • 뉴스로 보는 세계	
뉴스에 대한 책임과 권리	• 일반 시민의 뉴스 생산 참여 • 책임 있는 뉴스 생비자	• 뉴스와 개인의 권리	

뉴스 리터러시 교육의 학습 단계

- 1단계: 뉴스 자체에 대한 지식, 뉴스의 이해·분석·적용·종합·평가를 위한 지적인 기술(intellectual skill) 습득
- 2단계: 뉴스의 본질, 언론의 자유와 표현의 자유, 21세기 뉴스 소비자의 역할, 뉴스 생산 과정에 관련된 역할에 대한 이해, 저널리즘에 대한 비판적인 태도, 뉴스가 민주주의 발전에 미치는 영향력, 언론의 역할과 책임, 민주 시민으로서 뉴스 수용자의 역할에 대한 전반적 이해
- 3단계: 뉴스 수용자로서 습득한 지식을 사회적 참여를 통해 이용, 뉴스의 다양한 활용, 책임감 있는 메시지 생산 및 공유

양정애 외(2015), 『뉴스 리터러시 교육 I』, 한국언론진흥재단,



"이 부분은 꼭 기억해 주세요!"

- 뉴스 리터러시 교육의 필요성은 시대적 변화에 따른 뉴스 생산과 소비 방식의 변화와 정보의 과잉 생산에 따라 언론 전반의 위기 속 저널리즘 품질 제고와 뉴스 소비 하락을 예방하고 건전한 뉴스 환경을 만들기 위해 필요하다.
- 뉴스 리터러시 교육의 핵심 구성 요소는 정보의 홍수 시대의 비판적 사고의 중요성에 대한 지각이나 뉴스 선별 및 수용 역량 제고하고 책임감 있는 뉴스 이용을 통한 시민성 함양을 지원할 수 있도록 구성한다.
- 뉴스 리터러시 교육 내용으로는 뉴스 이해, 뉴스 활용, 뉴스에 대한 책임과 권리 등을 들 수 있다.

※ 참고문헌

[1] 양정애 외(2015), 『뉴스 리터러시 교육 I』, 한국언론진흥재단.
[2] 양정애 외(2016), 『뉴스 리터러시 교육 II』, 한국언론진흥재단.
[3] 오택섭 외(2003), 『미디어와 정보사회』, 나남출판.

2.2.3. 인공지능 리터러시 교육

2.2.3.1. 인공지능 리터러시 교육의 개념과 특징

키워드 인공지능 리터러시, 인공지능 리터러시 교육, 책임 있는 사용, 핵심 능력



1 개요

인공지능 리터러시는 인공지능 기술 사용에 대한 일련의 역량으로 인공지능 결과물을 사용하고 모니터링하며 비판적으로 평가하는 능력을 의미한다. 미래 사회의 필수 역량인 인공지능 리터러시의 개념을 파악하고, 인공지능 리터러시 교육의 중요성에 대해 알아본다.

2 학습목표

- 인공지능 리터러시 교육의 개념을 설명할 수 있다.
- 인공지능 리터러시 교육의 중요성을 설명할 수 있다.

3 학습내용

가. 인공지능 리터러시 교육의 개념

1) 인공지능 리터러시의 정의

① 인공지능 리터러시의 개념

- 인공지능(AI, Artificial Intelligence)이란 인간의 지적 능력을 컴퓨터로 구현하는 과학기술로서, 상황을 인지하고, 이성적·논리적으로 판단·행동하며, 감성적·창의적인 기능을 수행하는 능력까지 포함하는 기술이다.[1]
- 인공지능 리터러시는 인공지능 기술의 사회적 가치와 영향을 인식하여 이를 활용해 다양한 문제 상황을 해결할 수 있는 소양과 관련된다.
- 미국의 국가인공지능자문위원회(NAIAC, National Artificial Intelligence

_1 관계부처합동(2019), 『인공지능 국가전략』.

Advisory Committee)에서는 인공지능 리터러시를 인공지능 도구뿐만 아니라 인공지능 결과물을 사용하고, 비판적으로 평가할 수 있는 역량으로 정의한다._2

- 교육부(2021)의 경우 인공지능 리터러시란 인공지능 시대의 구성원으로서 일상적인 삶을 영위하고 직무를 수행하기 위한 소양으로, 인공지능을 활용한 데이터의 관리, 활용, 구성 과정을 통해 문제를 해결하려는 실천적 역량으로 정의한다._3
- 인공지능 리터러시는 인공지능 기술에 대한 단순한 이해를 넘어서는 다면적인 개념으로 인공지능의 이점과 위험성을 이해하고, 인공지능이 우리 생활에 미칠 영향을 인식하고 인공지능 기술을 올바르게 사용하고 비판적으로 평가할 수 있는 능력이다.

② 인공지능 리터러시 개념의 유동성

- 인공지능 리터러시는 컴퓨터 과학, 의료 및 금융에서 교육 및 엔터테인먼트에 이르기까지 다양한 분야와 여러 응용 분야에서 사용된다. 비즈니스 분야에서 데이터 분석을 위한 인공지능 도구의 사용, 의료 진단에서 머신러닝 알고리즘 활용, 개인화된 학습 경험에서 인공지능의 역할에 대한 이해 등 모든 영역에서 인공지능 리터러시 용어가 활용될 수 있다.
- 현재 인공지능 리터러시 개념이 학자나 국가마다 미묘한 차이를 보이고 있기 때문에 인공지능 리터러시 에 대한 사회적 공감대가 필요한 상황이다.
- 공통적으로 인공지능 리터러시 개념의 핵심은 인공지능의 기본 개념과 인공지능 도구를 효과적으로 사용하는 기술과, 비판적 사고 역량, 인공지능과 협업하여 문제 해결을 할 수 있는 능력을 의미한다.

표 25 인공지능 리터러시의 다양한 개념들

학자	인공지능 리터러시 개념
D Long & B Magerko (2020)	개인이 인공지능 기술을 비판적으로 평가하는 것을 가능하게 하는 일련의 능력, 인공지능과 의사소통하고 효과적으로 협업하는 능력, 인공지능을 온라인, 가정, 직장에서 도구로 사용하는 능력
한선관(2020)	인공지능 소양 능력, 인공지능을 이해하고 활용하며 비판적으로 판단하며 인공지능과 효과적으로 소통하고 협력하는 능력
김수환(2020)	인공지능 서비스, 제품을 사용하는 사용자가 자신의 업무, 생활에 인공지능을 효율적으로 활용할 수 있도록 하는 능력
이철현(2020)	인공지능과 관련된 기본 개념과 원리를 이해하고, 인공지능 도구를 올바른 방법으로 자신의 생활에 활용하며 문제 해결의 목적에 맞는 데이터와 인공지능 기술을 이용하여 결과를 산출하는 능력
이유미, 박윤수 (2021)	인공지능으로 인하여 변화를 겪는 사회에 적응하고 이해할 필요가 있는 지식을 습득하여 인공지능 시대의 탈식민성을 가진 자유로운 인간이 되는 기초적인 능력

_2 National Artificial Intelligence Advisory Committee(NAIAC)(2023), RECOMMENDATIONS: Enhancing AI Literacy for the United States of America.
_3 교육부 · 한국과학창의재단(2021), 『학교에서 만나는 인공지능 수업(고등학교 심화)』.

학자	인공지능 리터러시 개념
류혜인(2021)	인공지능의 기본 개념과 원리를 익혀 이에 기초한 인공지능 교육 플랫폼을 활용하여 실생활의 문제를 해결하는 능력
권해연(2022)	인공지능의 기본 개념과 원리를 이해하고 문제 해결을 위한 프로그램을 산출할 수 있으며 비판적으로 인공지능 기술을 평가하고 도구로 사용할 수 있는 총체적 능력

※ 출처: 정재은(2023)

2) 인공지능 리터러시 교육의 개념

① 인공지능 리터러시 교육의 정의

- 인공지능 리터러시는 개인이 인공지능 기술과 인공지능 관련 콘텐츠를 비판적으로 이해하고 활용할 수 있는 능력을 의미하며 이는 인공지능을 단순히 활용하는 것을 넘어 인공지능의 위험성과 신뢰성 등에 대해 이해하고 활용하는 총체적인 능력을 의미한다.
- 인공지능 리터러시 교육은 이러한 인공지능에 대한 이점·위험·기회를 이해하고, 인공지능이 일상생활에 미치는 영향에 대한 기본적인 능력을 신장시킬 수 있도록 하는 것이다.
- 인공지능 리터러시 교육은 인공지능을 책임감 있고 효과적으로 식별하고 이해하고 상호작용하는 데 필요한 기본 지식을 함양하도록 한다.
- 인공지능 리터러시 교육을 통해 다양한 인공지능 도구와 플랫폼을 활용하여 인공지능 기술에 대해 정보에 입각한 결정을 내리고, 윤리적 고려 사항을 탐색하는 효과적인 능력을 함양할 수 있다.

② 인공지능 리터러시 교육의 핵심 능력

- 인공지능 리터러시 교육은 인공지능 기술과 그 영향을 인식하고(recognize), 파악하며(grasp), 사용할 수 있고(use), 비판적으로 평가(critically assess)하는 능력을 함양하는 것이다.

표 26 인공지능 리터러시 교육의 핵심 능력

핵심 능력	세부 활동
인식하는 능력	• 인공지능의 응용 분야에 대해 알기 • 인공지능이 제품, 서비스 또는 일상생활에서 사용되는 사례를 식별하기 예 챗봇이나 가상 비서 선택하여 사용하기, 인공지능이 생성한 콘텐츠 인식하기
파악하는 능력	• 인공지능의 기본 원리 및 기술에 대해 이해하기 예 기계학습 훈련 방법 이해하기, 지도학습, 비지도학습, 강화학습의 차이점 이해하기, 인공지능의 윤리적 영향과 편견 이해하기
사용할 수 있는 능력	• 인공지능 도구를 사용하여 문제 해결하기 • 인공지능 응용 프로그램을 활용하여 작업 자동화하기 예 인공지능 기반 데이터 분석 도구 사용하기, 인공지능 챗봇을 구현해 보기

핵심 능력	세부 활동
비판적으로 평가할 수 있는 능력	• 인공지능의 사회적 영향 이해하기 • 인공지능의 한계, 인공지능의 윤리적 고려 사항 이해하기 예 인공지능의 데이터 편향, 알고리즘 차별이 채용이나 면접 등 생활 속에 미치는 영향 분석하기

나. 인공지능 리터러시 교육의 중요성

1) 기술 발전과 비즈니스 환경 변화에 대응

① 사회 변화에 적응

- 인공지능의 활용이 산업의 전 영역으로 확대됨에 따라 개인의 인공지능 기술의 이해와 활용 능력이 더욱 중요한 미래 역량으로 자리 잡게 되었다.
- 대규모 언어모델(LLM, Large Language Model)을 기반으로 만들어진 챗GPT와 같은 생성형 AI의 등장은 인간의 전유물인 창작 활동까지 인공지능이 가능하다는 것을 보여 주었으며 인공지능 활용이 일상생활에서 촉진되었다.
- 이러한 변화는 업무 환경까지도 크게 변화시키고 기업과 기관에서 인공지능 교육을 필요로 하게 되면서 인공지능 리터러시 교육의 중요성이 확대되고 있다.
  - 국내의 경우 2023년 5월 과학기술정보통신부가 '생성 AI 시대의 법정책적 과제와 대응 방안' 국제 컨퍼런스에서 100만 디지털 인재 양성 중 인공지능 리터러시 교육에 대한 교육을 강화하겠다고 발표한 바 있다. SKT, KT, LG U+ 등 통신 3사는 2023년부터 직원들의 인공지능 리터러시 강화를 확대하였다.
  - 해외의 경우 아마존은 무료로 누구나 참여할 수 있는 단계별 인공지능 교육훈련인 'AI 레디(AI-Ready)' 프로그램을 운영하고 있다. 미국 스탠퍼드대 인간 중심 인공지능 연구소(HAI)는 고등학교 교사를 대상으로 인공지능 리터러시 교육을 진행하고 있다.[4]
- 인공지능 활용 능력의 부족은 'AI 불안(AI Anxiety)'을 야기하고 심리적으로 부정적인 영향을 미친다. 연구에 따르면 인공지능 기술에 대한 이해가 높을수록 인공지능 기술에 대한 긍정적인 전망과 태도가 높아지는 것으로 나타났다. 인공지능 리터러시 교육은 인공지능 불안을 해결하는 데 도움을 줄 수 있다.[5]

② 경제 성장과 일자리 변화에 대응

- 인공지능 리터러시 교육을 통해 최신 기술을 이해하고 활용할 수 있게 되면 개인과 기업의 업무 효율성을 높일 수 있다.
- 인공지능이 기술 발전을 촉진하고 경제적 기회를 창출하는 상황에서 인공지능 리터러시 교육은 시장에서

_4 에이블런, 디지털 전환 시대, AI 리터러시에 주목하는 진짜 이유.
https://ablearn.kr/insight/?q=YToxOntzOjEyOiJrZXl3b3JkX3R5cGUiO3M6MzoiYWxsIjt9&bmode=view&idx=19183158&t=board

_5 National Artificial Intelligence Advisory Committee(NAIAC), RECOMMENDATIONS: Enhancing AI Literacy for the United States of America. (2023)

경쟁 우위를 확보하는 데 도움을 준다.

- 많은 직업이 자동화됨에 따라 전통적인 직무가 인공지능에 의해 변화되거나 일부 직업은 완전히 사라질 것으로 예상되고 있다. 인공지능 리터러시 교육은 변화하는 직업 환경에 적응하는 데 도움을 줄 수 있고 미래 직업을 준비할 수 있게 한다.

2) 정보 분별력 강화 및 비판적 사고 함양

① 잘못된 정보, 허위 정보, 딥페이크(Deepfake) 대응

- 인공지능이 생성한 콘텐츠가 잘못된 정보와 허위 정보에 사용되고 있다. 인공지능이 생성한 잘못된 정보는 정치적 분열을 야기하거나 사회적 분열을 악화시키기도 하고, 신뢰할 수 있는 정보를 약화시킨다.
- 딥페이크 유해물에도 인공지능이 활용되고 있다. 딥페이크(Deepfake)란 딥러닝(deep learning)과 가짜(fake)의 합성어로 인공지능 기술을 이용하여 진위 여부를 구별하기 어려울 정도로 실제와 가까운 이미지나 영상을 만들어내는 기술로 최근 가짜뉴스, 유해물 생성에 악용되고 있다.
- 인공지능 리터러시 교육은 이러한 유해 정보 생성과 관련하여 인공지능의 악용에 대해 인식하게 하고 잘못된 정보를 식별할 수 있도록 한다.

② 비판적 사고 함양

- 인공지능 리터러시 교육은 인공지능 시스템의 결과와 의사 결정에 대해 비판적으로 평가할 수 있는 능력을 길러 준다.
- 개인정보 보호, 인공지능의 편향성, 투명성, 알고리즘 차별 등의 문제를 이해하고 이에 대응할 수 있도록 한다.

3) 윤리적 활용 강화

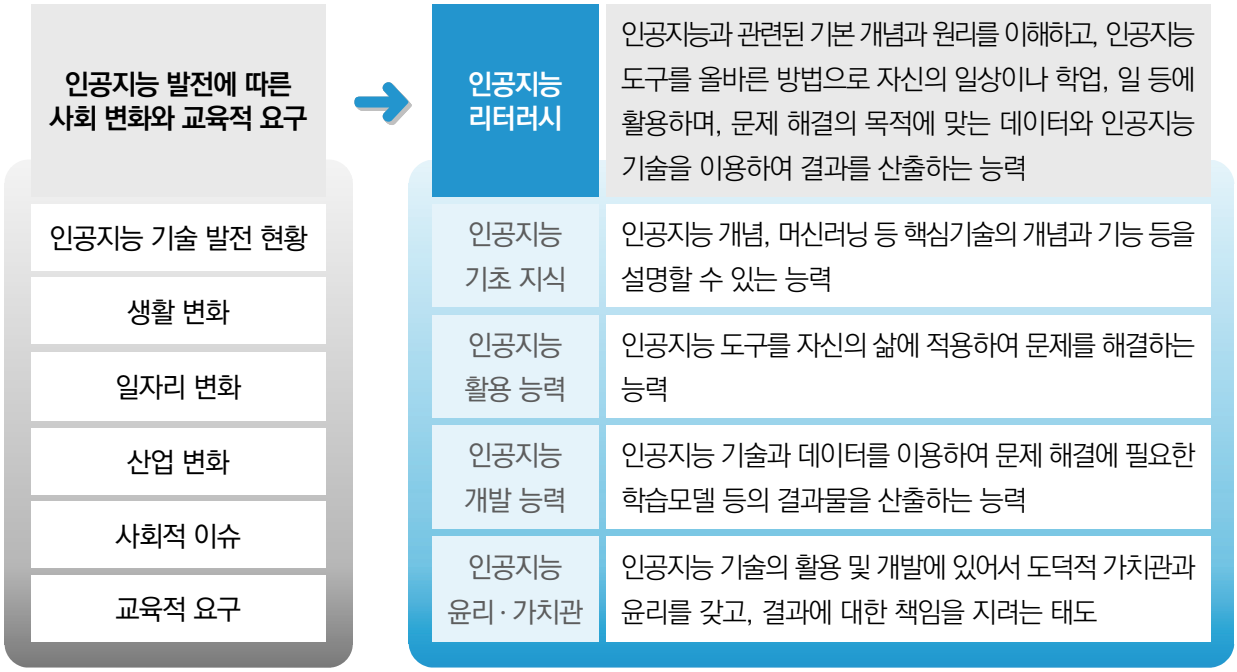
① 책임있는 사용 강화

- 인공지능 리터러시 교육은 인공지능의 개발과 활용 과정에서 발생되는 윤리적 문제를 해결할 수 있도록 한다.
- 인공지능을 책임감 있고 효과적으로 식별하고 이해하고 상호작용하는 데 필요한 기본 지식과 기술을 익힐 수 있도록 한다.

② 개인정보 자기결정권 이해

- 인공지능 리터러시 교육은 인공지능에 사용되는 훈련 데이터에 개인의 데이터가 어떻게 기여하는지에 대한 인식과 이해를 돕는다. 개인 데이터와 개인정보의 사용에 대한 자기 결정권에 대해 이해하고 선택할 수 있도록 한다.
- 개인정보 오남용 또는 유출 시 딥페이크와 같은 유해물에 사용될 수 있음을 인식하게 하고, 개인정보 보호 및 정보 보안 의식을 제고한다.

그림 15 인공지능 발전에 의한 사회 변화에 대응하는 인공지능 리터러시



※ 출처: 이철현(2023)

인공지능의 정의

우리가 흔히 'AI'라고 이야기하는 인공지능은 인간의 학습 능력과 추론 능력, 지각 능력, 자연언어의 이해 능력 등을 컴퓨터 프로그램으로 실현한 기술입니다. 스튜어트 러셀(Stuart Russell)과 피터 노빅(Peter Norvig)은 인공지능에 이렇게 정의했습니다.

스튜어트 러셀과 피터 노빅의 'Artificial Intelligence: A Modern Approach'에서의 정의

- 인간처럼 생각하는 시스템(인지적 구조와 신경망)
- 인간처럼 행동하는 시스템(언어 처리, 지식 표현, 자동 추론, 학습으로 튜링 시험 통과),
- 합리적으로 생각하는 시스템(논리 풀이, 추론, 최적화)
- 합리적으로 행동하는 시스템(지능적인 소프트웨어 에이전트, 인식, 계획, 추리, 학습, 대화, 의사 결정, 행동을 이루어 내는 로봇 구현)

인간처럼 생각하는 시스템, 또 인간처럼 행동하는 시스템, 그리고 이성적으로, 이성적인 것은 합리적이라고 이야기할 수 있는 이성적이거나 합리적으로 생각하는 시스템입니다. 또 하나는 이성적으로 행동하고, 생각하는 것입니다. 오늘의 인공지능은 인간처럼 행동하는 시스템을 만듭니다. 4차 산업혁명 시대가 열리면서, 우리의 생활은 조금 더 편해질 것이라는 이야기들이 나왔습니다. 특히, 인공지능을 통해서, 기술을 통해서 조금 더

불균형과 차별에 대한 해소가 가능해질 것이고 그리고 인간과 인공지능이 공존하면서 인간은 조금 더 편해질 것이다, 라는 측면과 그 반대의 이야기가 나왔습니다. 여러 가지 윤리적인 문제가 발생할 것이고, 인공지능이 확대되어 로봇이 세상을 지배하는 그런 시대가 오면 인간은 멸망할 것이라는 이야기였습니다.

인공지능에 대한 두려움과 기대의 시선

기대	두려움
• 불균형과 차별에 대한 해소 가능성 • 인간과 공존 시 노동으로부터의 해방 • 인간의 최대 욕망인 불로장생 가능성	• 기계가 인간을 지배하는 세상의 도래 • 적대적이나 범죄조직이 AI를 이용한 폐해 • 인간 정체성 및 존엄성 상실 가능성

인공지능 기술의 기대와 두려움의 시선 속에서 우리가 본질적으로 고민해 보아야 할 문제가 있습니다. '어떤 기대나 어떤 두려움이나, 누구를 중심으로 보아야 하는가?'입니다. 이것은 곧 사고와 행동 중심에는 '인간'이 있습니다. 인공지능 기술 중심이 아닌 인간 중심으로 놓고 보면 아무런 문제가 발생하지 않을 수도 있다는 말입니다.

이재성 · 윤미선 외(2022), 인공지능의 정의, 『인공지능 윤리로 갓생살기』, 연두에디션.

능력에 따른 인공지능 분류

분류	특징
약인공지능 (Weak AI)	• 특정 작업에 최적화된 인공지능으로 특정 문제를 해결하거나 특정 업무를 수행하는 데 사용됨 • 매우 복잡한 상황에서는 사고하거나 판단할 수 없는 저차원적 인공지능 예 얼굴 인식, 챗봇, 음성 인식 시스템, 이미지 인식
강인공지능 (Strong AI)	• 사람처럼 자유로운 사고와 행동이 가능한 인공지능 • 명령이 없어도 스스로 일을 할 수 있는 것으로 강인공지능은 아직 실현되지 않았으며, 이론적으로만 논의되고 있음 예 휴머노이드 로봇
초인공지능 (Superintelligent AI)	• 초인공지능은 인간의 지능을 초월하는 수준의 지능을 가진 인공지능으로 창의성, 사회성을 가지며, 이론적으로만 존재함

OECD의 AI 5대 원칙

〈신뢰할 수 있는 AI의 책임 있는 관리 원칙〉

1. AI는 포용적인 성장, 지속 가능한 개발 및 웰빙을 촉진하여 사람과 지구에 도움이 되어야 한다.
2. AI 시스템은 법치, 인권, 민주적 가치 및 다양성을 존중하는 방식으로 설계되어야 하며, 공정하고 공정한 사회를 보장하기 위해 필요한 경우 인간 개입을 허용하는 등 적절한 보호 장치를 포함해야 한다.
3. 사람들이 AI 기반 결과를 이해하고 이에 도전할 수 있도록 AI 시스템에 대한 투명성이 있어야 하고, 책임 있는 공개가 있어야 한다.
4. AI 시스템은 수명 주기 전반에 걸쳐 견고하고 안전한 방식으로 작동해야 하며 잠재적 위험을 지속적으로 평가하고 관리해야 한다.
5. AI 시스템을 개발, 배포 또는 운영하는 조직과 개인은 위의 원칙에 따라 적절한 기능을 수행할 책임을 가진다.

OECD. AI principles, https://oecd.ai/en/ai-principles

학습 TIP

"이 부분은 꼭 기억해 주세요!"

- 인공지능 리터러시 개념은 다양한 기관과 국가에서 제시되고 있으므로 공통적인 개념을 중심으로 학습해 보세요.
- 인공지능 리터러시 교육의 중요성에 대해 익혀 두세요.

※ 참고문헌

[1] Long, D., & Magerko, B.(2020), 『What is AI literacy? competencies and design considerations』, Proceedings of the 2020 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems.

[2] Ng, Davy Tsz Kit, et al(2021), 『Conceptualizing AI literacy: An exploratory review』, Computers and Education: Artificial Intelligence 2.

[3] 관계부처합동(2019), 『인공지능 국가전략』.

[4] 교육부·한국과학창의재단(2021), 『학교에서 만나는 인공지능 수업(고등학교 심화)』.

[5] 서울특별시교육청(2023), 교원을 위한 인공지능 첫걸음.

[6] 이재성·윤미선 외(2022), 『인공지능 윤리로 갓생살기』, 연두에디션

[7] 이지영(2023),『인공지능 리터러시 함양을 위한 인공지능 융합 교육 프로그램 개발』, 서울대학교 석사학위논문.

[8] 이철현(2020),「AI 시대 역량 함양을 위한 실과 소프트웨어교육의 방향」,『실과교육연구』26(2), 41-64.

[9] 정재은(2023),『AI 리터러시 신장을 위한 체화된 인지(embodied cognition) 기반의 인공지능 이해 중심 융합교육프로그램 개발 및 적용』, 동국대학교 석사학위논문.

[10] 한국교육학술정보원(2023),『인공지능의 교육적 역할 및 윤리적 활용』, 한국교육학술정보원, http://www.kocw.net/home/cview.do?cid=25ac44f597b483df

2.2.3. 인공지능 리터러시 교육

2.2.3.2. 인공지능 리터러시 교육의 필요성과 의의

키 워 드 인공지능 교육, 인공지능 리터러시 교육, 인공지능 리터러시 교육 내용



1 개요

인공지능 리터러시는 인공지능 기술 사용에 대한 일련의 역량으로 인공지능 결과물을 사용하고 모니터링하며 비판적으로 평가하는 능력을 의미한다. 미래 사회의 필수 역량인 인공지능 리터러시의 개념을 파악하고, 인공지능 리터러시 교육의 중요성에 대해 알아본다.

2 학습목표

- 인공지능 리터러시 교육의 핵심 구성 요소를 설명할 수 있다.
- 인공지능 리터러시 교육이 필수적으로 포함해야 할 내용을 설명할 수 있다.

3 학습내용

가. 인공지능 리터러시 교육 구성 요소

1) 인공지능 리터러시 교육의 지향[6]

① 인공지능에 대한 기술적 이해

- 인공지능 리터러시 교육은 인공지능이 작동하는 방식의 기본 원리를 이해하게 한다.
- 인공지능 시스템이 세상을 인식하고, 데이터를 수집하고 처리하고, 결정을 내리는 방법과 관련하여 패턴 인식, 머신러닝, 자연어 처리 등이 가진 역량과 한계를 이해한다.
- 인공지능 시스템의 성능은 학습에 사용된 데이터에 따라 결정되며, 학습 데이터에 존재하는 편향이나 오류로 인해 영향을 받을 수 있다는 점을

[6] https://www.datacamp.com/blog/what-is-ai-literacy-a-comprehensive-guide-for-beginners

인식하게 한다.

② 인공지능에 대한 실제적인 이해

- 인공지능 시스템과 효과적으로 상호작용하는 방법을 알고 실제 적용 사례를 이해한다.
- 인공지능 도구를 효과적으로 사용할 수 있는 능력에 관한 것으로, 예를 들어 음성 인식 가상 비서 사용, 인공지능 기반 고객 서비스 챗봇과 상호작용, 비즈니스 맥락에서 인공지능 기반 분석 도구를 사용하는 것 등에 대해 이해하게 한다.
- 다양한 분야에서 인공지능 역할을 이해하도록 한다.

③ 인공지능에 대한 윤리적 이해

- 인공지능에 대한 윤리적 이해는 윤리적 고려 사항을 이해하고, 인공지능이 단순한 기술적 도구가 아니라 심오한 사회적 의미를 지닌 기술인 점을 인식하게 한다.
- 편견이 인공지능에 시스템에 어떻게 내재될 수 있는지, 인공지능이 어떻게 차별적 관행을 영속시킬 수 있는지를 이해할 수 있게 한다.
- 인공지능의 개인정보 보호 영향, 오용 가능성, 인공지능 시스템의 투명성 및 책임성의 필요성을 이해하게 한다.

2) 인공지능 리터러시 교육 핵심 구성요소

① 인공지능 윤리

- 공정성, 책임, 투명성, 윤리, 안전 등 인간 중심의 고려 사항에 해당하는 영역이다.
- 사회적 책임을 강화하고, 인공지능을 사회적 이익을 위해 적용하기 위해 사회적 포용성과 다양성을 고려하게 하는 능력을 기른다.

② 인공지능 지식·이해

- 인공지능의 기본기능과 인공지능 애플리케이션 활용 방법을 이해하도록 한다.
- 다양한 제품과 서비스에서 인공지능의 기본 기술과 개념을 이해할 수 있도록 한다.

③ 인공지능 활용 · 적용

- 다양한 상황에 인공지능 지식, 개념 및 애플리케이션을 적용하도록 한다.
- 인공지능 개념을 일상생활의 다양한 상황과 응용 프로그램에 적용하는 능력을 함양한다.

④ 인공지능 평가 · 개발

- 인공지능 애플리케이션을 통한 고차원적 사고 능력과 관련된다.
- 인공지능 애플리케이션을 통한 평가, 평가, 예측, 설계 등을 할 수 있도록 한다.
- 인공지능 기술을 비판적으로 평가하고 인공지능과 효과적으로 소통하고 협업할 수 있는 능력을 함양한다.

그림 16 인공지능 리터러시 교육의 핵심 구성 요소



※ 출처: 서울특별시교육청(2023)

3) 인공지능 리터러시 교육 역량과 유형

① 인공지능 리터러시 교육 역량

- 롱과 마거코(Long & Magerko, 2020)는 인공지능 리터러시의 범주를 인공지능에 대한 이해, 인공지능의 가능성 이해, 작동 원리, 인공지능 윤리, 사회적 인식 등 5개 범주로 분류하였다.
- '작동 원리' 범주의 경우 인지시스템, 머신러닝, 로봇공학에 대한 활용 등 가장 많은 역량을 포함한다.
- 인공지능 리터러시 교육은 인공지능 기술을 체험하고 활용하는 데 그치는 것이 아니라 인공지능의 작동 원리를 이해하고 활용하며, 비판적으로 활용할 수 있는 능력을 포함해야 하는 것을 의미한다.

표 27 인공지능 리터러시 교육 역량

범주		역량	내용
인공지능 이해		인공지능에 대한 인식	인공지능이 사용된 기술과 사용되지 않은 기술 구별
		지능에 대한 이해	사람, 동물, 머신러닝의 지능 비판적 이해
		인공지능의 간학문성 이해	인공지능을 활용하는 다양한 영역 이해
		강인공지능, 약인공지능	강인공지능과 약인공지능의 구별 능력
인공지능의 가능성 이해		인공지능의 강점과 약점	인공지능의 강점과 약점에 대한 이해
		미래의 인공지능	미래의 인공지능 활용 모습과 그 영향력 이해
작동 원리	인지시스템	표상	지식 표상을 이해하고 그 예를 설명하는 능력
		의사 결정	컴퓨터의 추론 및 의사 결정 방법 이해
	머신러닝	머신러닝의 단계	기계학습의 절차와 실행 과정에 대한 이해
		인공지능에서의 인간의 역할	프로그래밍, 모델링 등에서 인간의 역할 이해
		데이터 리터러시	데이터를 비판적으로 활용할 수 있는 능력
		데이터 학습	컴퓨터가 데이터를 통해 학습한다는 사실 이해
		데이터의 비판적 해석	알고리즘의 학습이 데이터에 따라 달라진다는 것에 대한 이해
	로보틱스	행동과 반응	특정 행동에 대한 반응하는 능력이 있음을 이해
		센서	센서를 이해 및 센서 종류의 구분 능력

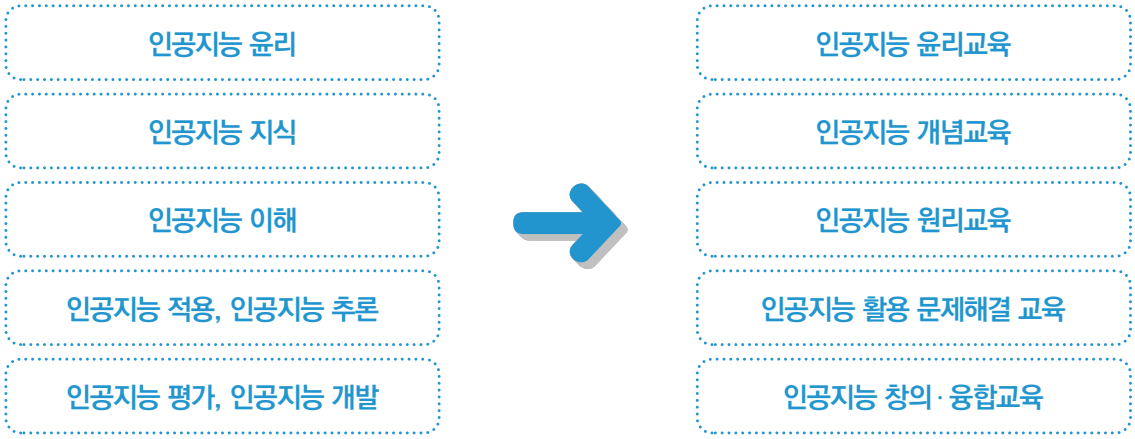
범주	역량	내용
인공지능 윤리	인공지능 윤리	인공지능과 관련된 윤리적 문제에 대한 이해
사회적 인식	인공지능 프로그래밍	인공지능이 프로그래밍 가능한 것임을 이해

※ 출처: 구단희(2023). Long & Magerko(2020)에서 재인용

② 인공지능 리터러시 교육 유형

- 인공지능 리터러시 구성 요소는 인공지능 개념 교육, 인공지능 원리 교육, 인공지능 활용 문제 해결 교육, 인공지능 창의·융합 교육과 관련된다.
- 인공지능 윤리교육은 인공지능의 긍정적 및 부정적 영향, 사회적 영향 등 윤리교육이 이루어진다.
- 인공지능 개념교육은 인공지능의 개념과 역사, 사례에 대한 기초 소양 교육이 이루어진다.
- 인공지능 원리교육은 데이터 리터러시를 포함한 알고리즘 및 프로그래밍을 기반으로 한 원리 학습 교육에 해당된다.
- 인공지능 활용 문제 해결 교육은 인공지능의 원리와 간단한 개발을 바탕으로 각 교과의 데이터를 활용하여 문제를 해결하는 교육으로, 교과 학습 문제 해결 과정 속에서 인공지능 개념을 익히고 활용하는 교육이다.
- 인공지능 창의·융합 교육은 탈학문, 융합 문제 해결을 위해 인공지능을 활용하여 창의·융합 문제를 해결하는 교육이다.
- 기타 인공지능의 제품이나 서비스를 도구(매체)로 활용하여 교과의 목표를 달성하는 인공지능 활용 교과 학습 교육과 인공지능이 탑재된 교육 시스템(예: 추천학습 시스템 등)을 교수·학습 활동(진단, 추천, 평가 등)에 활용하는 인공지능 기반 교육 시스템 활용 교육이 있다.

그림 17 인공지능 리터러시 교육 유형



※ 출처: 서울특별시교육청(2023)

표 28 인공지능 리터러시 교육 유형별 구성 요소

영역	중영역	구성 요소
인공지능 윤리 교육	인공지능의 영향	인공지능과 사회 변화
		인공지능의 윤리적 문제 및 딜레마
	인공지능 활용 윤리	인공지능과 윤리(공정성, 투명성, 신뢰성, 책임성, 안정성, 설명 가능성)
		인공지능 윤리 지침(정책가, 개발자, 사용자)
인공지능 개념 교육	인공지능의 정의	인공지능의 개념
		인공지능의 특성
	인공지능의 역사	인공지능의 발전 과정(지식기반/데이터 기반)
	인공지능의 사례	인공지능의 수준과 사례
인공지능 원리 교육	알고리즘	학습알고리즘(지도, 비지도, 강화)
		검색, 추론 알고리즘
	프로그래밍	프로그래밍의 실제(인공지능/데이터과학)
인공지능 활용 문제 해결 교육	인공지능 원리 활용 문제 해결	인식 기술의 원리 및 문제 해결
		학습의 원리 및 문제 해결
		표현·추론의 원리 및 문제 해결
		상호작용의 원리 및 문제 해결
	인공지능 모델 활용 문제 해결	인공지능 모델 사용 및 구현을 통한 문제 해결
인공지능 창의·융합 교육	인공지능을 활용한 문제 해결	인공지능 모델 선택 및 평가
		인공지능 모델 설계 및 개발

※ 출처: 서울특별시교육청(2023)

나. 인공지능 리터러시 교육 내용

1) 인공지능 교육 내용

- 교육부와 한국과학창의재단(2021)은 초, 중, 고 급별 인공지능 교육 내용을 위한 「초중고 인공지능 교육 내용기준」을 제시하였다.
- 이 기준은 학교 현장에서 인공지능 교육을 하려는 경우, 본 내용 체계를 참고하여 운영할 수 있는 것으로, 지식 전달 중심의 교수·학습 방법을 지양하고, 체험과 실습 중심으로 인공지능의 기본 원리를 이해하도록 하고 있다.
- 「초중고 인공지능 교육 내용기준」의 내용은 '인공지능의 이해', '인공지능 원리와 활용', '인공지능의 사회적 영향' 등 세 개의 영역으로 구분되어 있다.

표 29 초중고 인공지능 교육 내용기준

인공지능의 이해	급변하는 인공지능 기술로 인해 변화하는 사회를 인식하고 지능 에이전트의 관점에서 인공지능의 본질을 이해하는 데 중점을 둔다.
인공지능의 원리와 활용	실제 인공지능이 동작할 때 필요한 요소와 원리를 이해하는 데 중점을 둔다.
인공지능의 사회적 영향	인공지능 사회 속의 발생할 수 있는 윤리적인 문제를 통해 인공지능의 긍정적, 부정적 영향을 탐색하고 인공지능을 올바르게 사용할 수 있도록 하는 데 중점을 둔다.

- 교육부가 제시한 인공지능 교육 내용은 인공지능에 대한 이해와 올바른 태도를 갖고, 데이터와 인공지능을 활용하여 다양한 문제를 창의적이고 융합적으로, 그리고 올바르고 공정하게 해결할 수 있는 역량을 습득하도록 하고 있다.
- 또한 인공지능의 사회적 영향 및 인공지능 윤리를 포함하고 있으며, 인공지능과의 공존을 위해 인공지능을 활용하고 협업하기 위한 인공지능 리터러시를 강조하고 있다.

표 30 인공지능 리터러시 교육을 포함하는 인공지능 교육 내용

영역	세부영역	내용 요소				
		초등학교 1~4학년	**초등학교 5~6학년**	**중학교**	**고등학교 기초 (인공지능 기초 과목)**	**고등학교 심화**
인공지능의 이해	인공지능과 사회	• 인공지능과의 첫 만남	• 인공지능의 다양활 활용 • 약인공지능과 강인공지능	• 인공지능 발전 과정 • 튜링 테스트	• 인공지능의 개념과 특성 • 인공지능 기술의 발전과 사회변화	• 인공지능 기술의 적용 분야 • 인공지능 융·복합
	인공지능과 에이전트				• 지능 에이전트의 개념과 역할	• 지능 에이전트 분석
인공지능 원리와 활용	데이터	• 여러 가지 데이터 • 수치 데이터 시각화	• 데이터의 중요성 • 문자 데이터 시각화 • 데이터 경향성	• 데이터 수집 • 데이터 전처리 • 데이터 예측	• 데이터의 속성 • 정형 데이터와 비정형 데이터	• 데이터 속성 분석 • 빅데이터
	인식	• 컴퓨터와 사람의 인식	• 컴퓨터의 인식 방법	• 사물인식	• 센서와 인식 • 컴퓨터 비전 • 음성 인식과 언어 이해	• 컴퓨터 비전 응용 • 음성 인식 응용 • 자연어 처리

영역	세부영역	내용 요소				
		초등학교 1~4학년	초등학교 5~6학년	중학교	고등학교 기초 (인공지능 기초 과목)	고등학교 심화
	분류, 탐색, 추론	• 특징에 따라 분류하기	• 인공지능 분류 방법 • 지식 그래프	• 인공지능 탐색 방법 • 규칙 기반 추론	• 문제 해결과 탐색 • 표현과 추론	• 휴리스틱 탐색 • 논리적 추론
	기계학습과 딥러닝	• 인공지능 학습 놀이 활동	• 기계학습 원리 체험	• 지도학습 • 비지도학습	• 기계학습의 개념과 활용 • 딥러닝의 개념과 활용 • 분류 모델 • 기계학습 모델 구현	• 기계 학습 • 강화 학습 원리 • 퍼셉트론과 신경망 • 심층 신경망
인공지능의 사회적 영향	인공지능 영향력	• 우리에게 도움을 주는 인공지능	• 인공지능과 함께하는 삶	• 인공지능과 나의 직업	• 사회적 문제 해결 • 데이터 편향성	• 인공지능과의 공존 • 알고리즘 편향성
	인공지능 윤리		• 인공지능의 올바른 사용	• 인공지능의 오남용 예방	• 윤리적 딜레마 • 사회적 책임과 공정성	• 인공지능 개발자 윤리 • 인공지능 도입자 윤리

※ 고등학교 기초는 2015 개정 교육과정「인공지능 기초」과목의 내용 요소와 성취기준에 따름

※ 출처: 교육부 외(2021)

표 31 교육부 초등학교 5~6학년 인공지능 교육 내용 요소 예시

영역	세부영역	내용 요소	수행 기대
인공지능의 이해	인공지능과 사회	인공지능의 다양한 활용	• 우리 주변의 사물에 인공지능 기술을 적용할 수 있다.
	인공지능과 에이전트	약인공지능과 강인공지능	• 인공지능의 수준에 따라 약인공지능과 강인공지능을 구분할 수 있다.
인공지능 원리와 활용	데이터	데이터의 중요성	• 인공지능 적용된 교육용 도구를 활용하여 데이터의 양과 질의 중요성을 알 수 있다.
		문자 데이터 시각화	• 문자 데이터를 시각화하여 표현할 수 있다.
		데이터 경향성	• 제시된 데이터를 통해 새로 입력된 데이터의 결과를 예측할 수 있다.
	인식	컴퓨터의 인식 방법	• 다양한 센서를 통해 입력받은 정보를 컴퓨터가 인식하는 방법을 설명할 수 있다.

영역	세부영역	내용 요소	수행 기대
	분류, 탐색, 추론	인공지능 분류 방법	• 사물의 특징을 파악하여 분류 기준을 찾을 수 있다. • 의사결정나무를 만들어 사물을 분류할 수 있다.
		지식 그래프	• 단어의 연관 관계를 지식 그래프로 표현할 수 있다.
	기계학습과 딥러닝	기계학습 원리 체험	• 인공지능이 적용된 교육용 도구를 통해 기계가 학습하는 과정을 설명할 수 있다.
인공지능의 사회적 영향	인공지능 영향력	인공지능과 함께하는 삶	• 인공지능을 효율적으로 활용하기 위해 어떤 역할과 권한을 부여할지 제시할 수 있다.
	인공지능 윤리	인공지능의 올바른 사용	• 인공지능을 올바르게 사용하는 방법을 알고, 생활 속에서 실천할 수 있다.

※ 출처: 교육부 외(2021)

2) 인공지능 리터러시 교육 내용

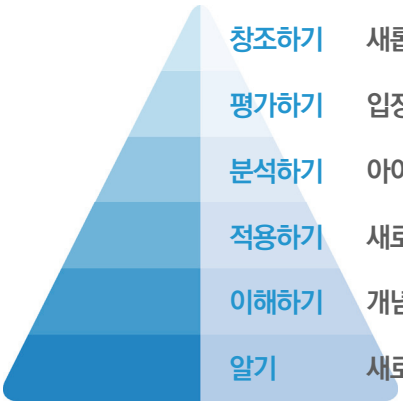
① 벤자민 블룸(B. Bloom)의 텍사노미에 따른 인공지능 리터러시 교육 내용

- 1956년에 교육심리학자인 벤자민 블룸은 교육 목표(Educational Objectives) 분류 체계를 개발하였는데, 이를 블룸의 텍사노미(Bloom's Taxonomy, 교육 목표 분류법)라고 한다.
- 블룸의 텍사노미는 학습 과정을 체계화하기 위한 도구로 교육 목표를 명확히 하고 학습자의 성취도를 평가하는 데 주요 도구로 사용되며, 교육과정의 설계와 평가를 체계적으로 수행할 수 있도록 한다.
- 블룸의 텍사노미는 교육 목표를 '인지, 정서, 심동(심리운동)' 등 세 가지 영역으로 나누고, 각 영역 내에서 목표를 세부적으로 분류한다. 이 중 인지적 영역에서는 '지식, 이해, 적용, 추론, 평가, 개발' 등 6단계의 학습 수준으로 구성된 학습법을 제안한다.

- 인지적 영역(Cognitive Domain) – 정보와 지식과 정신적 기능
- 정서적 영역(Affective Domain) – 태도와 감정
- 심동적 영역(Psychomotor Domain) – 조작, 조정, 신체적 기능

- 다비 티즈 킷 응(Davy Tsz Kit Ng) 외(2021)는 인공지능 리터러시 개념을 더 잘 이해하게 하기 위해 블룸의 텍사노미에 따라 인공지능 지식·이해, 인공지능 활용·적용, 인공지능 평가·개발 측면에 관련된 능력과 기술을 재배치하였다.
- 블룸의 텍사노미는 6가지 단계로 구성되어 있으며, 각 단계는 연속적으로 다음 단계에 도달하기 위해서는 이전 단계를 숙달해야 한다.

그림 18 블룸(B. Bloom)의 텍사노미에 따른 인공지능 리터러시 교육 단계



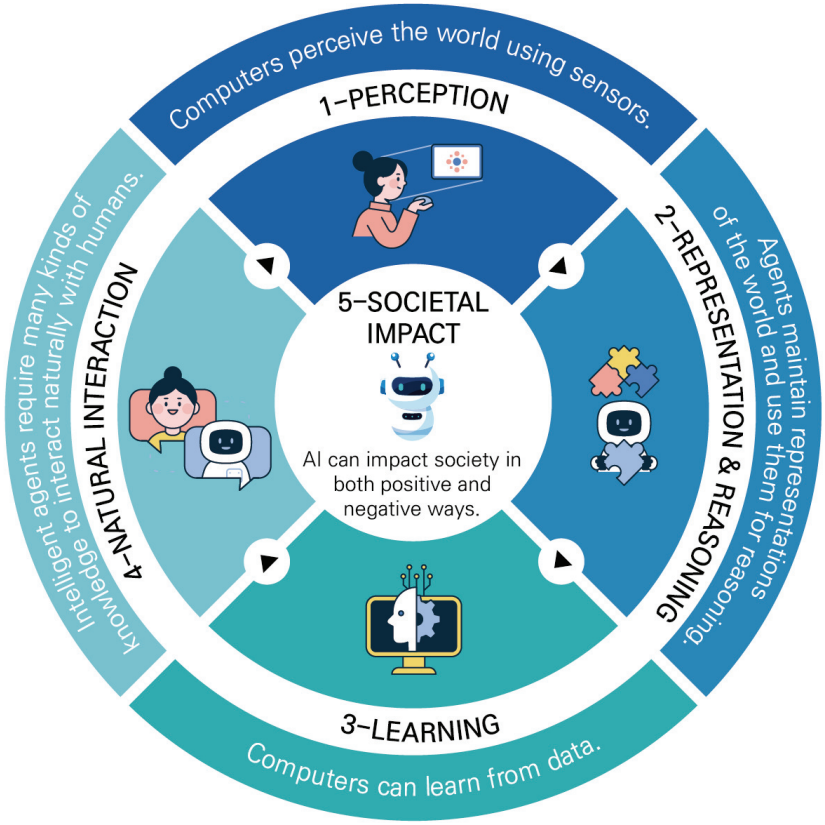
창조하기	**새롭거나 독창적인 작품 제작**	AI 애플리케이션 설계, 조립, 구성, 구축 및 개발
평가하기	**입장이나 의견의 정당화**	AI 애플리케이션의 의사결정을 평가, 예측, 감지, 정당화
분석하기	**아이디어 간의 연결 도출**	AI 문제를 조직, 비교, 분해 및 추상화
적용하기	**새로운 상황에서 정보 활용**	다양한 맥락에서 AI 애플리케이션 실현, 구현, 사용 및 적용
이해하기	**개념이나 아이디어 설명**	AI의 의미를 서술, 설명, 해석, 입증
알기	**새로운 상황에 정보 활용**	AI의 개념을 복사, 재생산, 암기 & 기억

※ 출처: Ng 외(2021)

② 빅 아이디어(5 Big Idea)에 따른 인공지능 리터러시 교육 내용

- AI4K12는 유초중등교육을 위한 AI(AI for K-12)라는 의미로, AI4K12 이니셔티브는 미국컴퓨터과학교사협회(CSTA), 인공지능협회(AAAI)가 공동으로 설립하고 미국과학재단(NSF)의 지원을 받아 미국 유초중등의 인공지능 교육을 위한 국가 수준의 교육과정을 개발하고 있다.
- 주요 활동은 인공지능 교육의 기준이 되는 가이드라인 개발, 교육 자료 개발, 온라인 자원 및 데이터베이스 구축, 인공지능 교육 자료 개발자, 교육자 등 간의 논의를 위한 커뮤니티 형성 등이다.
- AI4K12는 2019년 5월 인공지능 교육 가이드라인을 구체화하여 공개하였는데, 이를 '5 빅 아이디어(5 Big Ideas in AI, 이하 빅 아이디어)'라고 한다.
- 빅 아이디어는 인공지능에 대해 알아야 할 사항, 인공지능의 작동 방식, 인공지능과 상호작용하는 방식에 대한 균형 잡힌 이해를 제공하고 있으며, 현재 전 세계 여러 나라에서 인공지능 교육의 기준을 수립하기 위한 참조의 틀로 활용되고 있다.
- 빅 아이디어의 학습자들은 활동과 토론을 통해 인공지능과 관련한 아이디어를 탐구함으로써 인공지능에 대해 교육받고 비판할 수 있는 능력을 개발하게 된다.

그림 19 AI4K12의 인공지능 빅 아이디어



※ 출처: AI4K12(https://ai4k12.org)

표 32 5가지 빅 아이디어에 따른 인공지능 교육 내용

빅 아이디어 대주제	내용
1. 지각(인식) (perception)	• 감각을 통해 무언가를 보고, 듣고, 인식하는 것으로 컴퓨터가 세상을 다양한 센서 및 입력 장치를 통해 지각한다는 아이디어 • 물리적 세계에서 데이터를 수집하여 컴퓨터가 처리하고 이해할 수 있는 디지털 형식으로 변환하고, 이후 수집된 데이터는 기계학습 알고리즘에 의해 해석되어 의미 있는 정보를 추출하며 해당 정보를 기반으로 작업을 수행함
2. 표상과 추론 (representation & reasoning)	• 행위자가 세계의 표상을 만들고 그것을 추론을 위해 사용한다는 아이디어 • 이진 데이터, 수학적 모델 또는 기호 논리와 같이 컴퓨터가 이해하고 조작할 수 있는 형식으로 정보를 인코딩하거나, 컴퓨터 시스템에 저장된 정보를 기반으로 결론을 도출하고 결정을 내리는 추론 과정 등을 의미함
3. 학습 (learning)	• 컴퓨터가 데이터를 통해 학습할 수 있다는 아이디어 • 강화학습, 딥러닝, 지도/비지도학습 등 다양한 유형의 기계학습이 포함됨
4. 자연스러운 상호작용 (natural Interaction)	• 지능형 에이전트가 인간과 자연스럽게 상호작용하기 위해서는 다양한 유형의 지식이 필요하다는 아이디어 • 인공지능의 목표 중 하나는 컴퓨터와의 상호작용을 보다 자연스럽게 만드는 것으로 이 기술이 발전하면 컴퓨터보다 더 인간적인 것처럼 보이는 응답이 나타남

빅 아이디어 대주제	내용
5. 사회적 영향 (societal impact)	• 인공지능이 사회에 긍정적 및 부정적 영향을 미칠 수 있다는 아이디어 • 인공지능의 보급과 함께 인공지능 사용의 윤리적 영향에 대한 우려가 증가됨. 인공지능 시스템은 투명하고 설명이 가능해야 하며, 그로 인해 의사 결정을 이해하고 신뢰할 수 있어야 함 • 인공지능 훈련에 사용되는 데이터가 편향된 경우 인공지능 시스템의 결과가 편향되고 불공정할 수 있음

- 투레츠키(Touretzky) 외(2019)는 빅 아이디어에 따른 인공지능 리터러시 교육 내용을 제시하였다.
- 빅 아이디어는 K-12를 K-2, 3-5, 6-8, 9-12학년의 네 개 학년군으로 분류하고, 각 학년군별로 빅 아이디어 대주제에 따라 교육 내용을 제시하고 있다. 이에 맞추어서 투레츠키(Touretzky)가 제시한 3-5학년군에 해당하는 교육 내용은 다음과 같다.

표 33 빅 아이디어에 따른 인공지능 리터러시 교육 내용(Touretzky et al., 2019)

빅 아이디어 대주제	3-5학년 목표	활동 예시
[지각] 컴퓨터가 센서를 통해 세상을 인식한다는 것을 이해한다.	인공지능의 기초를 포함한 어린이용 프로그래밍으로 작성된 간단한 인식 기반 응용 프로그램을 수정할 수 있다.	음성언어, 특정 얼굴을 인식하고 응답하는 응용 프로그램을 만들기
[표상과 추론] 에이전트는 세상에 대한 표상을 만들고 추론에 사용한다.	간단한 컴퓨터 프로그래밍을 통해 표상을 구현할 수 있다.	의사결정트리를 만드는 활동을 통해 추론 알고리즘을 탐구하기
[학습] 컴퓨터는 데이터를 통해 학습한다.	객체를 인식하는 응용 프로그램을 수정할 수 있다.	스크래치 프로그램으로 카메라가 특정 물체에 반응하도록 만들기
[자연스러운 상호작용] 지능형 에이전트가 인간과 자연스럽게 상호작용하기 위해 많은 종류의 지식이 필요하다.	챗봇과 인간을 구별할 수 있고 자연어 예시를 분석하여 컴퓨터가 이해하기 어려운 것을 결정할 수 있다.	-
[사회적 영향] 인공지능은 긍정적이고 부정적 방식으로 사회에 영향을 미칠 수 있다.	인공지능 프로그램의 영향에 대해 비판적으로 생각할 수 있다.	자율주행 자동차는 운전을 못 하는 사람에게는 이롭지만, 택시 운전사에게는 실직이 될 수 있음을 이해하기

※ 출처: Touretzky et al.(2019). 구단희(2023)에서 재인용

인공지능 윤리 기준: 3대 기본 원칙, 10대 핵심 요건

1. 3대 기본 원칙(인공지능 개발 및 활용 과정에서 고려될 원칙)

'인간성을 위한 인공지능(AI for Humanity)'을 위해 인공지능 개발에서 활용에 이르는 전 과정에서 고려되어야 할 기준으로 3대 기본 원칙을 제시한다.

① 인간 존엄성 원칙

- 인간은 신체와 이성이 있는 생명체로 인공지능을 포함하여 인간을 위해 개발된 기계 제품과는 교환 불가능한 가치가 있다.
- 인공지능은 인간의 생명은 물론 정신적 및 신체적 건강에 해가 되지 않는 범위에서 개발 및 활용되어야 한다.
- 인공지능 개발 및 활용은 안전성과 견고성을 갖추어 인간에게 해가 되지 않도록 해야 한다.

② 사회의 공공선 원칙

- 공동체로서 사회는 가능한 한 많은 사람의 안녕과 행복이라는 가치를 추구한다.
- 인공지능은 지능 정보 사회에서 소외되기 쉬운 사회적 약자와 취약 계층의 접근성을 보장하도록 개발 및 활용되어야 한다.
- 공익 증진을 위한 인공지능 개발 및 활용은 사회적, 국가적, 나아가 글로벌 관점에서 인류의 보편적 복지를 향상시킬 수 있어야 한다.

③ 기술의 합목적성 원칙

- 인공지능 기술은 인류의 삶에 필요한 도구라는 목적과 의도에 부합되게 개발 및 활용되어야 하며 그 과정도 윤리적이어야 한다.
- 인류의 삶과 번영을 위한 인공지능 개발 및 활용을 장려하여 진흥해야 한다.

2. 10대 핵심 요건(기본 원칙을 실현할 수 있는 세부 요건)

3대 기본 원칙을 실천하고 이행할 수 있도록 인공지능 전체 생명 주기에 걸쳐 충족되어야 하는 10가지 핵심 요건을 제시한다.

① 인권 보장

- 인공지능의 개발과 활용은 모든 인간에게 동등하게 부여된 권리를 존중하고, 다양한 민주적 가치와 국제 인권법 등에 명시된 권리를 보장하여야 한다.
- 인공지능의 개발과 활용은 인간의 권리와 자유를 침해해서는 안 된다.

② 프라이버시 보호

- 인공지능을 개발하고 활용하는 전 과정에서 개인의 프라이버시를 보호해야 한다.
- 인공지능 전 생애주기에 걸쳐 개인정보의 오용을 최소화하도록 노력해야 한다.

③ 다양성 존중

- 인공지능 개발 및 활용 전 단계에서 사용자의 다양성과 대표성을 반영해야 한다. 성별·연령·장애·지역·인종·종교·국가 등 개인 특성에 따른 편향과 차별을 최소화하고, 상용화된 인공지능은 모든 사람에게 공정하게 적용되어야 한다.
- 사회적 약자 및 취약 계층의 인공지능 기술 및 서비스에 대한 접근성을 보장하고, 인공지능이 주는 혜택은 특정 집단이 아닌 모든 사람에게 골고루 분배되도록 노력해야 한다.

④ 침해금지

- 인공지능을 인간에게 직간접적인 해를 입히는 목적으로 활용해서는 안 된다.
- 인공지능이 야기할 수 있는 위험과 부정적 결과에 대응 방안을 마련하도록 노력해야 한다.

⑤ 공공성

- 인공지능은 개인적 행복 추구뿐만 아니라 사회적 공공성 증진과 인류의 공동 이익을 위해 활용해야 한다.
- 인공지능은 긍정적 사회 변화를 이끄는 방향으로 활용되어야 한다.
- 인공지능의 순기능을 극대화하고 역기능을 최소화하기 위한 교육을 다방면으로 시행하여야 한다.

⑥ 연대성

- 다양한 집단 간의 관계 연대성을 유지하고, 미래세대를 충분히 배려하여 인공지능을 활용해야 한다.
- 인공지능 전 주기에 걸쳐 다양한 주체들의 공정한 참여 기회를 보장하여야 한다.
- 윤리적 인공지능의 개발 및 활용에 국제사회가 협력하도록 노력해야 한다.

⑦ 데이터 관리

- 개인정보 등 각각의 데이터를 그 목적에 부합하도록 활용하고, 목적 외 용도로 활용하지 않아야 한다.
- 데이터 수집과 활용의 전 과정에서 데이터 편향성이 최소화되도록 데이터 품질과 위험을 관리해야 한다.

⑧ 책임성

- 인공지능 개발 및 활용 과정에서 책임 주체를 설정함으로써 발생할 수 있는 피해를 최소화하도록 노력해야 한다.
- 인공지능 설계 및 개발자, 서비스 제공자, 사용자 간의 책임 소재를 명확히 해야 한다.

⑨ 안전성

- 인공지능 개발 및 활용 전 과정에 걸쳐 잠재적 위험을 방지하고 안전을 보장할 수 있도록 노력해야 한다.
- 인공지능 활용 과정에서 명백한 오류 또는 침해가 발생할 때 사용자가 그 작동을 제어할 수 있는 기능을

갖추도록 노력해야 한다.

⑩ 투명성

- 사회적 신뢰 형성을 위해 타 원칙과의 상충관계를 고려하여 인공지능 활용 상황에 적합한 수준의 투명성과 설명 가능성을 높이려는 노력을 기울여야 한다.
- 인공지능 기반 제품이나 서비스를 제공할 때 인공지능의 활용 내용과 활용 과정에서 발생할 수 있는 위험 등의 유의 사항을 사전에 고지해야 한다.

관계부처 합동(2020), 사람이 중심이 되는「인공지능(AI) 윤리기준」

※ 참고문헌

[1] Long, D., & Magerko, B.(2020),『What is AI literacy? competencies and design considerations』, Proceedings of the 2020 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems.

[2] Ng, Davy Tsz Kit, et al.(2021),『Conceptualizing AI literacy: An exploratory review』, Computers and Education: Artificial Intelligence 2

[3] 관계부처 합동(2020), 사람이 중심이 되는「인공지능(AI) 윤리기준」.

[4] 교육부·한국과학창의재단,『학교에서 만나는 인공지능 수업(고등학교심화)』.

[5] 구단희(2023),『인공지능 리터러시 향상을 위한 공간 데이터 활용 인공지능 융합교육 프로그램 개발』, 서울대학교 석사학위논문.

[6] 서울특별시교육청(2023),『교원을 위한 인공지능 첫걸음』.

[7] 유성열(2024),「초등 통합교과를 통한 AI 교육 프로그램 개발에 관한 시론적 연구」,『교육과정평가연구』27.2, 1-24.

[8] 이지영(2023),『인공지능 리터러시 함양을 위한 인공지능 융합 교육 프로그램 개발』, 서울대학교 석사학위논문.

[9] 이철현(2020),「AI 시대 역량 함양을 위한 실과 소프트웨어교육의 방향」,『실과교육연구』26(2), 41-64.

[10] 장연주·김성훈·최승윤·정희석·김현철(2020),「AI의 5가지 빅 아이디어에 따른 해외 인공지능 교육과정 분석」,『한국컴퓨터교육학회 학술발표대회논문집』.

[11] 정재은(2023),『인공지능 리터러시 신장을 위한 체화된 인지(embodied cognition) 기반의 인공지능 이해 중심 융합교육프로그램 개발 및 적용』, 동국대학교 석사학위논문.

[12] 한국교육학술정보원(2023),『인공지능의 교육적 역할 및 윤리적 활용』, 한국교육학술정보원, http://www.kocw.net/home/cview.do?cid=25ac44f597b483df

[13] AI4K12. Five Big Ideas In Artificial Intelligence Poster. https://ai4k12.org/resources/big-ideas-poster/



미디어 교육자
Media Education Instructor

2 미디어 리터러시 교육의 이해



2.3. 미디어 리터러시 교육의 적용

2.3.1. 비판적 사고와 미디어 리터러시 교육

2.3.1.1. 비판적 사고와 미디어 리터러시

2.3.1.2. 콘텐츠의 분별적 수용과 비판적 이해

2.3.2. 참여와 미디어 리터러시 교육

2.3.2.1. 생산적, 민주적 미디어 리터러시 교육의 필요성

2.3.2.2. 미디어 읽기와 미디어 쓰기

2.3.2.3. 미디어를 통한 민주적 소통과 사회 참여

2.3.3. 삶과 미디어 리터러시 교육

2.3.3.1. 정보주체 권리 알기

2.3.3.2. 미디어 슬기롭게 이용하기

2.3.3.3. 미디어 즐겁게 향유하기

2.3.1. 비판적 사고와 미디어 리터러시 교육

2.3.1.1. 비판적 사고와 미디어 리터러시

키 워 드 비판적 사고, 미디어 교육의 핵심개념



❶ 개요

미디어 리터러시 교육의 핵심역량으로서 비판적 사고가 갖는 중요성에 대해 알아본다. 비판적 사고와 미디어 리터러시의 연관관계를 살펴보고, 비판적 사고를 적용한 미디어 리터러시 수업을 어떻게 설계할 수 있을지 탐색해 본다.

❷ 학습목표

- 비판적 사고에 대해 설명할 수 있다.
- 비판적 사고와 미디어 리터러시의 연관관계를 설명할 수 있다.
- 미디어 리터러시 교육에서 비판적 사고가 갖는 의미와 가치를 설명할 수 있다.

❸ 학습내용

가. 비판적 사고에 대한 이해

1) 비판적 사고의 개념

① 존 듀이(John Dewey)의 반성적 사고

- 비판적 사고의 근대적 개념화는 존 듀이의 반성적 사고로부터 시작되었다.
- 듀이는 반성적 사고를 "어떤 신념이나 지식이라고 가정되는 것에 대해 근거와 결론을 조명하여 능동적이고, 지속적이고, 주의 깊게 고찰하는 것"이라고 정의했다._7
- 반성적 사고 개념에 따르면 비판적 사고는 정보를 수동적으로 받아들이는 과정이 아니라 스스로 생각하고, 문제를 제기하며, 더 나아가 관련된 정보를 발견하는 능동적 과정이라고 할 수 있다.

_7 김광수(2007), 『비판적 사고와 논리』, 서광사.

② 로버트 에니스(Robert Ennis)의 비판적 사고

- 로버트 에니스는 자신의 저서 〈Critical Thinking〉에서 비판적 사고를 '진술에 대한 올바른 평가'로 규정하였고, 이를 논리적 차원, 표준적 차원, 실용적 차원의 세 가지로 범주화했다.
  - 논리적 차원: 용어, 진술, 진술들 사이에 어떤 관계가 있는가를 다루는 것
  - 표준적 차원: 진술을 다루기 위한 표준과 주제의 기준에 관한 지식을 다루는 것
  - 실용적 차원: 진술의 목적과 실제적 결과에 비추어 충분한 증거를 가지는가를 다루는 것
- 에니스의 비판적 사고의 개념은 진술과 관련지어서만 평가되는 것으로 비판적 사고의 평가 대상이 언어적 자료에 한정될 수밖에 없고, 언어 이외의 사건, 현상, 인간의 신념과 행위, 정책, 제도 등은 비판적 사고의 대상에서 제외된다는 한계가 있다.

③ 존 맥펙(John McPeck)의 비판적 사고

- 로버트 에니스의 개념을 보완하여 비판적 사고를 '반성적 회의를 가지고 어떤 활동에 관여하는 성향과 기능'으로 개념화하였다.
- 맥펙은 비판적 사고의 영역을 진술에 대한 평가에 한정하지 않고 비판적 사고를 사고 기능과 사고 성향의 결합체로 규정하였다.
- 하지만 맥펙 역시 비판적 사고를 타인의 진술과 활동에 대한 평가에 한정하여 자신의 문제와 활동에 대한 반성과 평가를 간과했다는 한계를 가지고 있다.

④ 배리 베이어(Barry k. Beyer)의 비판적 사고

- 비판적 사고에 대한 기존의 다양한 논의를 종합하면서 비판적 사고를 '진술, 논증, 경험에 대해 평가하고 오류를 찾아내는 사고'로 정의하였다.
- 비판적 사고의 고유한 특징으로 주의 깊고 정확하며, 객관적으로 분석하고, 타당성을 판단하는 것을 들며 특히 평가의 중요성을 강조하였다.
- 베이어는 열 가지의 비판적 사고 기능을 제시하였다.
  - 입증할 수 있는 사실과 가치 주장을 구별하기
  - 적합한 정보, 주장, 근거와 그렇지 못한 것을 구별하기
  - 진술의 사실적 정확성 여부 결정하기
  - 출처의 신뢰성 여부 결정하기
  - 애매한 주장이나 논증을 식별하기
  - 숨겨진 가정을 식별하기
  - 편견을 탐지하기
  - 논리적 오류 식별하기
  - 추론 과정의 논리적 모순과 일관성 여부 점검하기
  - 논증이나 주장의 강도 결정하기

⑤ 델파이 보고서(Delphi Report)의 비판적 사고

- 미국철학협회(The American Philosophical Association)가 작성한 델파이 보고서에서는 비판적 사고를 해석·분석·평가·추론을 산출하려는 의도적이며 자기 규제적인 판단으로 규정하였다.
- 비판적 사고는 앞선 판단에 대한 근거가 제대로 되어 있는지, 개념적 측면과 방법론적 측면 그리고 맥락적 측면들을 제대로 고려하고 있는지에 대한 설명을 시도하는 자기 규제적인 판단도 포함하는 개념이기도 하다.
- 델파이 보고서는 사고의 과정성을 강조하여 비판적 사고 개념을 이미 완결된 사고가 아니라 계속 개선해 나가는 '과정적 사고'로 설명하고 있다.

2) 비판적 사고 성향

① 비판적 사고 성향의 필요성

- 글레이저(Edward Glaser)는 비판적 사고기능 외에 비판적 사고 성향까지 갖추어야 진정한 비판적 사고를 할 수 있다고 주장하였다.
- 빈센트 라이언 루이게로(Vincent Ryan Ruggiero) 또한 인지적 측면에서의 비판적 사고 능력뿐만 아니라 비판적 사고 성향을 갖추어야 한다고 주장하며 사고의 성향이 사고의 동기와 방식으로서 사고의 과정과 결과에 중요한 역할을 한다고 보았다.

② 비판적 사고 성향의 하위 요인

- 노린 파시온(Noreen C. Facione)과 피터 산체스(Peter A. Sanchez)는 비판적 사고 성향의 하위 요인으로 '진실 추구', '개방성', '분석성', '체계성', '비판적 사고에 대한 자신감', '호기심', '성숙성'의 7요인을 설정하였다.
- 국내 연구진들의 비판적 사고 성향의 하위 요소 구성과 관련한 연구를 살펴보면, 허경철·김흥원·임선하·김명숙·양미경은 비판적 사고 성향의 하위 요소를 건전한 회의성, 지적 정직성, 객관성, 체계성, 철저성 등 5가지로 제시했다.[8]
- 김명숙(2002)은 비판적 사고 성향의 하위 요소를 이보다는 많은 8가지로 제시하였다.[9]
  - 진실에 대한 가치 지향: 다른 어떤 것보다 더 진실 추구의 가치를 인정하는 마음
  - 사고의 신중성: 판단에 앞서 신중하게 생각하는 마음
  - 비판적 사고에 대한 동기: 복잡하거나 어려운 사고라도 기꺼이 사고하고자 하는 자세
  - 근거 확인 및 합리적 정확성 추구: 어떤 주장의 근거, 이유, 증거를 확인하고자 하는 자세
  - 사고의 개방성: 자기 자신이 편견을 가지고 있을 가능성을 민감하게 고려하면서, 다양한 견해에 대해 알고자 하는 관대한 마음
  - 사고의 공정성 혹은 독립성: 권위, 친분, 대중의 힘 등에 의해 영향을 받지 않고 판단하려는 자세

_8 허경철·김흥원·임선하·김명숙·양미경(1991),『사고력 신장을 위한 프로그램 개발연구(V)』, 한국교육개발원.
_9 김명숙(2006),「비판적 사고성향 측정도구의 개발 및 양호도 검증 연구」,『교육과정평가연구』제9권 제1호, 89-117.

- 지적 호기심: 다양한 문제에 대한 호기심
- 사고의 자기 규제성: 자기 자신의 사고 과정을 점검하고 관리하는 자세

나. 비판적 사고와 미디어 리터러시 교육

1) 데이비드 버킹엄의 미디어 교육

① 비판적 사고

- 우리가 어떻게 정보를 분석하고 통합하고 평가할 것인가와 관련된 것이다.
- 버킹엄은 비판적 사고에 대해 다음과 같은 사실을 강조한다.
  - 비판적 사고는 논리를 분명히 포함한다.
  - 비판적 사고를 하려면 증거에 대한 엄격한 접근이 필요하다.
  - 비판적 사고는 쉽게 내렸던 가정에 의문을 제기하고 문제를 바라보는 대안적인 방법을 고려하는 것이다.
  - 비판적 사고는 우리 자신의 선입관과 해석, 결론에 끊임없이 의문을 제기하는 성찰적 과정이다.

② 미디어 리터러시에서 비판적 사고가 갖는 중요성

- 현대 사회에서 직접적인 경험 이외에 우리가 세상에 대해 알고 있는 것 대부분은 미디어를 통한 것이며 개인적인 사생활 역시 소셜 미디어와 모바일 커뮤니케이션을 통해 서로 소통되고 있다. 이러한 상황에서 미디어는 사람들에게 큰 영향력을 끼치고 있다.
  - 미디어는 특정한 방식으로 세계를 재현하고 그러한 재현에는 세계에 대한 특정한 주장이 담겨 있다.
  - 미디어는 세계에 대한 특정한 주장을 명백하게 보이게 제작되기도 하지만 때로는 '보이지 않게' 제작되기도 한다.
  - 미디어는 사람들이 특정한 생각들을 하도록 영향을 끼치거나, 사람들의 감정을 자극할 수도 있다.
  - 미디어는 선과 악을 재현하며 사람들의 욕망과 환상을 자극한다.
- 버킹엄은 우리에게 큰 영향력을 끼치고 있는 미디어에 대해 성찰적으로 대응해야 한다고 주장하였다. 특히 미디어의 힘과 미디어 효과에 대해 건전한 회의론을 발전시켜야 함을 강조하면서 미디어 리터러시에서 비판적 사고가 갖는 중요성을 강조하였다.

③ 미디어 교육의 핵심개념과 비판적 사고

- 버킹엄은 미디어 교육의 핵심개념으로 '미디어 언어(media language)', '재현(representation)', '제작(production)', '수용자(audience)'를 제시하였다. 미디어 교육에 비판적 사고를 적용하는 것은 그러므로 이러한 핵심개념들을 비판적 사고의 대상으로 삼아 활동을 구성하는 것이 중요하다.
- 미디어 언어(media language)
  - 모든 미디어에는 의미를 전달하는 데 사용되는 언어 조합이 있다. 예를 들어 텔레비전은 동영상 이미지와 음향 그리고 문자 언어와 음성 언어 등의 '언어'를 사용한다. 마치 단어와 문장들의 표현에 문법 규칙이 작동하듯이 미디어의 표현 요소들 또한 어떤 코드와 규칙 등이 작동한다는 점에서 '언어'라 볼 수 있다.

- '미디어 언어'에 대한 비판적 사고 역량을 키우는 교육은 학생들에게 미디어가 의미를 전달하기 위해 다양한 형태의 언어를 어떻게 사용하는지, 그러한 언어 사용에 사람들이 어떻게 익숙해지고 그러한 언어 사용을 어떻게 받아들이게 되는지, 이미지와 소리 등의 조합이 어떻게 의미를 만들어내는지, 미디어 언어를 규제하는 규칙과 코드가 미디어에서 어떻게 작동하는지에 대해 살펴보는 것이다.

• 재현(representation)
  - 미디어는 '투명한 창'이 아니다. 미디어는 현실 그 자체를 제시하지 않으며 현실을 재구성하여 재현한다.
  - 뉴스와 다큐멘터리와 같은 실제 사건을 다루는 경우에도 미디어 제작 과정에서 사건은 선택되고, 특정한 방식으로 결합되며, 어떤 논증이 구성되고, 등장인물들은 특정한 방식으로 그려진다.
  - 따라서 미디어는 객관적이지 않고 '편파적'일 수밖에 없으며 우리는 미디어에서 특정 집단이 재현되는 방식에서 일관된 패턴이 있음을 발견하게 된다.
  - '재현'에 대한 비판적 사고 역량을 키우는 교육은 학생들이 미디어의 재현이 얼마나 현실적이고 신뢰할 수 있는지를 판단하도록 구성되어야 한다. 이때 학생들은 미디어가 자신의 재현이 현실적이고 정확하다는 것을 보여 주기 위해 어떻게 말하고 주장하는지, '무엇' 또는 '누구'를 선택하고 제외하는지, 특정 사회 집단이나 사건을 어떻게 재현하는지, 미디어 재현이 얼마나 정확한지, 더 나아가 미디어 재현이 수용자의 태도와 가치관에 미칠 잠재적 결과는 무엇일지를 생각하는 훈련을 해 나가게 된다.

• 제작(production)
  - 미디어는 어떤 조직에 소속된 사람들이 상업적 이익을 위해 제작하고 배포한다. 미디어는 의도를 갖고 제작된다.
  - 미디어 제작에는 다양한 경제적 이해관계가 얽혀 있다. 미디어를 통해 자산이나 브랜드를 효과적으로 이용함으로써 많은 이익이 창출될 수 있다.
  - 미디어 제작에 대해 비판적으로 사고하는 것은 제작 및 유통의 구조, 제작과 관련된 다양한 직무들의 역할과 유형, 미디어와 관련된 기업들이 수익을 창출하는 방법, 미디어의 제작과 유통에 관련된 규제 방식 등을 꼼꼼하게 살펴보는 것을 의미한다.

• 수용자(audience)
  - 미디어 제작자들은 사람들의 관심을 끌기 위해 경쟁한다. 그러나 미디어 제작자들도 왜 어떤 콘텐츠가 인기를 끌고 어떤 콘텐츠는 관심을 끌지 못할지를 정확히 예측하기란 쉽지 않다.
  - 미디어 제작자들은 어떤 범주화된 수용자를 목표로 설정하고 그러한 수용자 분석을 토대로 미디어 제작과 유통을 설계한다.
  - '수용자'에 대해 비판적 사고를 한다는 것은 미디어가 어떻게 특정 수용자를 목표 대상으로 설정하고 접근하는지, 미디어 제작자가 수용자에 대해 어떤 가정을 하고 접근하는지, 어떤 테크놀로지와 채널을 통해 수용자에게 도달하는지를 살펴보는 것이다. 한편 학습자 역시 수용자로서의 자신을 성찰하는 것도 중요한 비판적 사고의 방향이다. 이러한 측면에서 학습자들은 자신을 포함한 수용자들이 일상생활에서

미디어를 어떻게 이용하고 있는지, 미디어를 어떻게 해석하고 어떤 즐거움을 얻고 있는지, 이러한 과정들이 성별·사회적 계급·연령·인종 같은 사회적 요인에 따라 어떻게 달라지는지를 살펴보아야 한다.

2) 렌 마스터먼(Len Masterman)의 미디어 교육

① 미디어 리터러시 교육의 기본 원칙

- 마스터먼은 미디어의 편향성 개념에 기초하여 미디어 리터러시 교육의 기본 원칙을 제시하였다.
- 마스터먼은 미디어는 실제의 세계를 그대로 반영하는 것이 아니라 실제의 세계를 재구성한 것이며, 그러므로 미디어 텍스트는 해독이 필요한 상징적 기호체계라고 보았다.

② 텍스트 해독을 위한 질문

- 마스터먼은 특히 텔레비전에 주목하였다. 미디어 교육에서 텔레비전이라는 재현 미디어를 해독할 때에 다음과 같은 질문이 제기되어야 한다고 말한다.
  - 누가 이러한 재현을 만드는가?
  - 보고 있는 것은 과연 중립적인가?
  - 재현되는 세상의 속성은 무엇인가?
  - 보고 있는 것에 내재해 있는 가치와 전제는 무엇인가?
  - TV가 진짜처럼 보이게 하기 위해 사용한 기법들은 무엇인가?
  - TV가 재현한 것들은 시청자들에 의해 어떻게 읽히고 어떻게 이해되는가?

③ 미디어 텍스트에 대한 비판적 수용

- 마스터먼은 모든 미디어는 상징적 기호체계로 되어 있다고 보았으며 수업 시간에 학생들이 이를 체계적으로 분석하기 위해 도움을 줄 수 있는 개념(미디어의 구성된 속성, 관심을 끌기 위해 사용한 기법, 목적, 저자, 편향성, 가치, 라이프스타일, 관점 등)을 정립하였다.

3) 덩컨과 토먼(Barry Duncan&Elizabeth Thoman)의 미디어 교육

① 캐나다 미디어리터러시협회의 미디어 리터러시 기본 원리

- 캐나다 미디어리터러시협회의 창립자인 배리 덩컨(Berry Duncan)과 그의 동료들은 마스터먼(Len Masterman)의 기본 원칙을 토대로 8개의 미디어 리터러시 기본 원리들을 추출하였다.
  - 모든 미디어는 구성물이다.
  - 미디어는 실재를 구성한다.
  - 수용자는 미디어의 의미를 협상한다.
  - 미디어는 상업적 속성을 가진다.
  - 미디어는 이데올로기 및 가치가 내재된 메시지들을 포함한다.
  - 미디어는 사회적, 정치적 속성을 가진다.

- 형태와 내용은 미디어와 밀접한 관련이 있다.
- 각각의 미디어는 독특한 심미적 형식을 가진다.

② 엘리자베스 토먼(Elizabeth Thoman)의 미디어 리터러시 기본 원칙

- 엘리자베스 토먼은 마스터먼과 덩컨이 제시한 기본 원칙들을 바탕으로 다섯 가지 핵심개념을 만들었다.
  - 모든 미디어 메시지들은 '구성'된다.
  - 미디어 메시지들은 매체 자체의 규칙을 가진 창의적인 언어를 사용해서 구성된다.
  - 동일한 메시지라도 사람들은 그것을 다르게 경험한다.
  - 미디어는 내재된 가치와 관점을 가진다.
  - 미디어는 기본적으로 이익 추구 동기에 의해 작동한다.

4) 영국 영화연구소(BFI)의 영상교육 가이드북

① 영상이미지의 부호와 규약을 읽는 기본적인 방법

- 영국 영화연구소는 영상이미지의 언어를 강조하면서 학생들이 영상이미지 텍스트 요소들을 읽어내고 의미를 파악할 수 있는 가이드북을 제작하였다.
- 가이드북은 어린이들을 위한 〈유아 및 어린이들을 위한 영상교육 가이드북〉과 청소년들과 중등학교 교사들을 위한 〈중등학교 교사를 위한 영상이미지 교육 가이드북〉으로 각각 발간되었다.

② 〈어린이들을 위한 영상교육 가이드북〉

- 〈어린이들을 위한 영상교육 가이드북〉은 8개의 기본적인 과정으로 이루어진다.
  - 프레임 멈춰보기
  - 사운드와 이미지 읽기
  - 숏 찾아내기
  - 영상물의 배경 읽기
  - 목표 수용자 설득 전략 읽기
  - 후속 내용 예측하기
  - 미디어 텍스트 변환해 보기
  - 영상물 제작하기

③ 〈중등학교 교사를 위한 영상이미지 교육 가이드북〉

- 〈중등학교 교사를 위한 영상이미지 교육 가이드북〉은 과목별로 영상이미지의 비판적 읽기 지도 방법을 제시하고 있다.
- 영어 교과에 적용한 영상이미지 교육의 수업 목표는 아래와 같다.
  - 문학텍스트의 영상이미지 버전이 원본과는 매우 다르고, 영상이미지 텍스트는 언제, 어떤 상황에서 만들어지느냐에 따라 각기 다른 의미로 읽힌다는 것을 이해한다.

- 영상이미지 텍스트의 언어와 관습을 읽고 분석할 수 있다.
- 영상이미지 텍스트는 문학 텍스트 원본과 여러 가지 차이가 있지만 서사 형식, 비유와 상징을 사용하는 방식 등 몇 가지 특징을 공유한다는 것을 이해할 수 있다.
- 드라마에서 장면의 구조와 구성은 극중 인물의 대화, 행동과 마찬가지로 드라마틱한 효과를 만들어 내는 요소라는 것을 알 수 있다.
- TV 뉴스, 다큐멘터리, 시사 프로그램 등과 같은 논픽션 영상이미지 텍스트는 현실을 재구성하고 거기에는 제작자들의 의도가 개입되어 있다는 것을 알 수 있다.
- 영상이미지 텍스트에 의해 생성되는 심미성 요소들의 의미를 인식하고 탐구해 볼 수 있다.
- 다양한 개인들과 수용자들은 동일한 텍스트에 대해 다른 방식으로 반응한다는 것을 이해할 수 있다.

④ 아래 〈표〉는 BFI 모델의 측면에서 미디어 리터러시 교육에 있어 기본적으로 다루어야 할 개념을 범주화한 것이다.

표 34 _10

중심영역	핵심질문	중심영역에서의 소질문들	영역
제작자	누가 커뮤니케이션하는가?	• 텍스트의 생산자는 누구인가? • 생산 과정에서의 역할은 누가 하는가? • 미디어 제도는 누가 만드는가? • 경제 통제와 이데올로기의 주인공은 누구인가, 의도된 제작의 결과는 무엇인가?	방송 프로그램과 신문의 제작 과정, 제작 구조와 메커니즘
범주	텍스트의 형태	• 미디어의 종류(텔레비전, 라디오, 영화 등), 형식(다큐멘터리, 광고 등), 장르	미디어 자체의 특징, 미디어 역사
기술	어떻게 생산되는가?	• 어떻게 생산되는가, 어떤 종류의 기술이 누구에게 유용한가? • 어떻게 기술을 이용하는가? • 생산 과정과 결과물에 미치는 기술의 영향	미디어 만들어보기 (제작 활동과 실습 활동)
언어	미디어의 의미 생성 방식은 무엇인가?	• 부호화 관습, 서사 구조	미디어의 의미생성 방식, 영상 기법과 미디어의 표현 양식
재현	주제를 어떻게 재현하는가?	• 미디어 텍스트와 현실 세계(장소, 사람, 사건, 아이디어)의 상관관계는 무엇인가? • 정형화에 따르는 결과는 무엇인가?	스테레오 타입, 폭력성과 선정성
수용자	누가 미디어를 수용하며 또 어떻게 이해하는가?	• 수용자의 정체성 구성 · 전달 방식은 무엇인가? • 수용자는 텍스트를 어떻게 발견 · 선택 · 소비 · 반응하는가?	올바른 텔레비전 시청 방법, 시청 일기 쓰기, 미디어 이용 및 해석, 수용자 주권의 이해

_10 안서정(2018), 『비판적 사고력 신장을 위한 사회과 미디어 리터러시 수업 구안 및 적용』, 한국교원대학교.

다. 비판적 사고를 키워주는 미디어 리터러시 교육

1) 비판적 사고의 확장

① 미디어를 통한 비판적 사고력 확장

- 비판적 사고력 신장을 위한 교육의 주 목적은 생활 속에서 미디어를 어떻게 바라보고 미디어를 통한 정보와 지식을 어떤 방식으로 비판적으로 수용할 것인가에 대한 스스로의 질문을 만들어 가는 것이다.
- 논리적 추론 능력이 요구되는 추론 과정에서 논리적 모순이나 오류를 인식하거나 애매모호한 주장이나 논증을 확인하는 요소, 그리고 논증의 설득력을 결정하는 요소와 같은 비판적 사고 기능의 하위 요소들을 익히는 것은 부가적인 것들이다.
- 미디어의 이용과 이해, 평가 부분에 보다 초점을 둔 것으로 이용자들로 하여금 미디어에 대하여 보다 의식적이고 비판적인 태도와 기준을 갖도록 하기 위해 구안되었다. 일상에서 자연스럽게 활용하는 비판적인 해석 기술을 통해 미디어를 바로 보기 위한 연습이라고 볼 수 있다.
- 비판적 해석 기술은 교육 주체와 사회적 상황에 따라서 교육의 폭과 내용이 달리 나타나기도 하지만 미디어 리터러시 교육의 공통된 목적은 선택적이고 분별 있는 미디어 사용과 이해에 도움을 줌으로써 학생들이 비판적으로 미디어를 바라보고 수용할 수 있는 능력을 갖추는 것이다.
- 다음의 활동은 비판적 사고력을 신장시키는 데 유의미하게 작용할 수 있다.
  - 사실과 가치주장 구별하기
  - 사실의 정확성과 적절성 확인하기
  - 가치주장을 뒷받침하는 근거나 이유 평가하기
  - 결론 도출하기
  - 다른 관점 이해하기
  - 대안 모색하기
  - 자기 수정하기

② 비판적 사고를 함양하기 위한 방안

- 비판적 사고력 교육은 학생들로 하여금 어떤 문제 사태에 직면했을 때 이를 당연한 것으로 받아들이지 않고 그것의 타당성에 의문을 제기하고 객관적인 근거에 의거하여 평가하는 습관을 기르는 기초생활 습관에서 시작한다.
- 생활 전반에 걸쳐 나타나는 문제들을 객관적이고 합당한 근거에 기초하여 분석하고 판단할 수 있는 기회를 최대한 많이 제공할 필요가 있다.
- 디지털 기술의 환경의 발달로 전 세계의 다양한 문제 상황들을 가까이 만날 수 있으며 이에 대한 다각적인 해결 방안을 세계 시민의 일원으로서 해석하고 참여할 수 있다.
- 미디어 리터러시 교육은 외부의 대상이나 타인뿐만 아니라 자기 자신의 사고와 행동 및 그 산물들 전체를 반성적으로 평가하는 기회를 제공하기 위함이며 디지털 미디어를 통해 타인의 삶을 바라보며 자신의 삶을

반성해 보도록 자극을 주어야 한다.

- 학생들에게 비판적 사고 기능(skill)보다 비판적 사고 성향(disposition)에 역점을 둘 필요가 있는데 그 이유는 타인과의 조화로운 삶을 위한 도덕적 능력과 태도의 함양은 비판적 사고의 기능보다는 비판적 사고의 성향과 밀접한 관련이 있기 때문이다.
- 비판적 사고의 기능은 비판적 사고의 성향을 토대로 지속적으로 발휘될 수 있다.



나는 언젠가 이발소에 갔었다. 거기에서 누군가가 나에게 『파리마치』(Paris-Match)라는 잡지 한 권을 내밀었다. 그 잡지의 표지에는, 프랑스 군복을 입은 흑인 청년이 눈을 약간 치켜뜬 채 주름진 프랑스 삼색 국기를 주시하면서 군대식으로 경례를 올리고 있었다. 바로 이것이 잡지의 표지에 나타난 이미지의 의미라고 할 수 있다. 하지만 내가 순진하건 순진하지 않건 간에, 나는 이 표지의 이미지가 나에게 의미하는 바를 잘 알고 있다. 그것이 의미하는 바는 바로 프랑스는 위대한 제국이며, 프랑스의 모든 자손들은 인종차별 없이 프랑스 국기 아래에서 평등하게 군에 복무한다는 것이다. 그리고 그 표지의 이미지는 제국주의를 비방하는 사람들에게, 그들이 억압적인 지배자라고 부르는 어떤 것에 관해 이 흑인 청년이 보여 준 이러한 열광적인 충성심보다 더 나은 대답은 없다고 주장할 것이다. 그리하여 나는 보다 한 걸음 더 나아간 기호학적 체계와 다시 한번 마주친다. 즉 여기엔 그것 자체로 이전의 체계("흑인 병사가 프랑스 군대식 경례를 한다.")에 의해 이미 형성된 시니피앙이있다. 그리고 또한 그것에 해당되는 시니피에가 있다(여기에서 시니피에는 프랑스적 특성과 군국주의의 의도적인 혼합이다). 그리고 최종적으로는 시니피앙을 통해서 나타나는 시니피에의 현존이 있다.

롤랑 바르트(1995), 『신화론』, 현대미학사

학습 TIP "이 부분은 꼭 기억해 주세요!"

- 비판적 사고를 미디어 리터러시 교육에 접목할 때에는 토론과 협력적 학습을 통해 다양한 관점을 교환하면서 비판적 사고를 발전시킬 수 있도록 환경을 만들어 주는 것이 좋습니다.
- 비판적 사고를 교육할 때는 학생들이 '누가 이 메시지를 제공하는가?', '이 메시지는 어떤 관점과 의도를 가지고 있는가?'와 같은 질문을 던지는 것이 중요함을 강조해야 합니다.

참고문헌

[1] 데이비드 버킹엄(2019),『미디어교육 선언』, 학이시습.

[2] 황치성(2018),『미디어리터러시와 비판적 사고』, 교육과학사.

2.3.1. 비판적 사고와 미디어 리터러시 교육

2.3.1.2. 콘텐츠의 분별적 수용과 비판적 이해

키 워 드 비판적 사고, 정보 신뢰성, 정보 판별



1 개요

미디어를 통해 쏟아지는 수많은 정보들을 비판적으로 읽고 신뢰할 수 있는 정보들을 어떻게 분별해 낼 수 있는지를 살펴본다. 정보의 신뢰성을 저해하는 요인들은 무엇인지, 콘텐츠를 분별적으로 수용하는 방법들은 무엇인지를 알아보고 콘텐츠를 분별적으로 수용하면서 비판적으로 읽고 평가하는 방법들을 탐색해 본다.

2 학습목표

- 정보에 대해 신뢰성을 저해하는 요인에 대해 설명할 수 있다.
- 콘텐츠를 분별적으로 수용하는 방법에 대해 설명할 수 있다.
- 콘텐츠를 비판적으로 읽고 평가하는 방법에 대해 설명할 수 있다.

3 학습내용

가. 미디어 이용에서의 신뢰성

1) 정보 신뢰성

① 디지털 시대의 정보 신뢰성

- 인터넷과 모바일에 익숙한 독자들은 오프라인보다는 온라인에서 뉴스를 소비하고, 소셜 미디어상에서 뉴스를 소비하거나 믿을 만한 취재원을 찾기도 한다.
- 미주리대학 시민저널리즘 연구팀 조사에 의하면 페이스북 이용자들은 그들의 친구들이 올린 뉴스 콘텐츠가 전통적인 뉴스 언론사들이 사이트에 올린 콘텐츠보다 더 믿을 만하다고 평가하고 있는 것으로 나타났다.
- 디지털 환경은 그 어느 때보다 고품질 저널리즘을 구사할 수 있는 기회라는

의견도 존재한다. 미디어 스톰(Media Storm)의 창시자인 브라이언 스톰(Brian Storm)은 "지금은 오히려 저널리즘의 시각에서는 위대한 순간이다. 누구나 가치 있는 정보를 생산할 수 있고 이를 전 세계적으로 보급할 수 있는 매우 강력한 도구가 있기 때문이다"라고 덧붙였다.

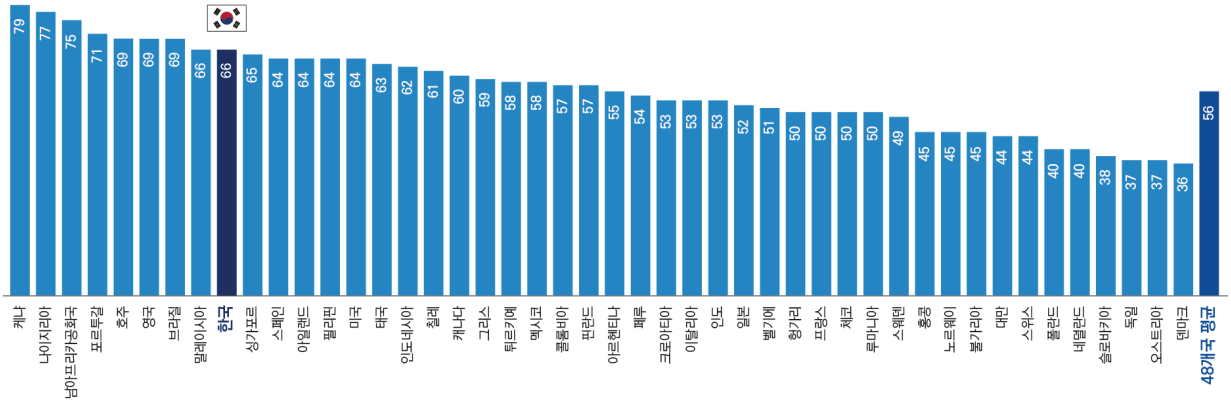
- 코바치와 로젠스틸은 디지털 시대에도 전통적인 저널리즘의 기본 기준과 가치는 여전히 유효하지만 변화된 미디어 환경은 독자와 뉴스에 대한 이전과는 다른 새로운 시각을 요구하고 있다고 주장한다.

② 온라인 허위 조작 정보에 대한 우려

- 합리적 수용자가 내용의 진위 여부를 판별하기가 거의 불가능할 정도로 교묘히 제작된 허위 조작 정보는 타인의 인격권을 침해하기도 하고 정치적 이슈에 대한 이성적 판단을 방해하여 민주주의에 부정적 영향을 끼칠 수 있다.
- 최근 연구에서는 가짜뉴스에 노출되는 경험이 뉴스 미디어에 대한 신뢰도를 낮추는 등 부정적인 영향을 미치는 것이 입증된 바 있다. 잘못된 정보가 기사 형태로 뉴스 수용자에게 전달될 경우 뉴스 신뢰도 자체를 낮춘다는 것이다.
- 로이터저널리즘연구소가 실시한 46개국 조사 결과를 토대로 한국언론진흥재단이 한국 관련 데이터를 독자적으로 분석해 발간한 〈디지털 뉴스 리포트 2023 한국〉을 보면, 한국 이용자 3명 중 2명(66%)은 인터넷에서 접하는 정보의 진위 여부를 우려하고 있었다. 이는 2018년 이래 가장 높은 수치이며, 46개국 평균보다도 10%p나 높다. 한국 응답자는 정치(40%) 주제의 허위 정보를 가장 많이 접한 것으로 조사됐다.

그림 20 인터넷 허위정보에 대한 우려(46개국)

[단위: %]



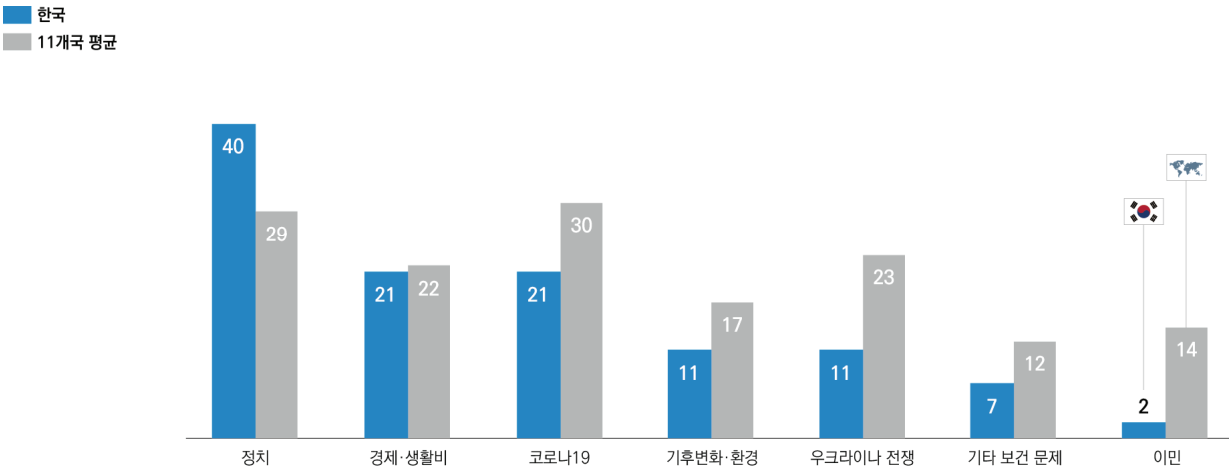
※ 한국은 2018년 12번째(37개국 조사), 2019년 12번째(38개국), 2020년 18번째(40개국), 2021년 11번째(46개국), 2022년 17번째(46개국)로 높았다.

※ 출처: 최진호 · 이현우, 『디지털뉴스 리포트 2023 한국』, 한국언론진흥재단.

• 어떤 주제의 허위 정보를 접했는지 묻고 모두 선택하도록 한 결과, 한국 응답자들은 정치(40%) 주제의 허위 정보를 가장 많이 접한 것으로 나타났다. 이는 경제·생활비나 코로나19(각 21%)에 비해 2배, 기후변화·환경과 우크라이나 전쟁(각 11%)에 비해 4배 정도 높은 수치다.

그림 21 인터넷에서 접한 허위정보의 주제(복수응답)(한국, 11개국)

[단위: %]



※ 출처: 최진호·이현우, 『디지털뉴스 리포트 2023 한국』, 한국언론진흥재단.

③ 포털이 배열하는 뉴스

• 제휴 언론사가 포털에 송고하는 뉴스 기사 수는 평일 기준으로 2~3만여 건에 달하는 것으로 알려져 있다.

• 뉴스 이용자들은 포털키핑(Portalkeeping)이라고도 할 수 있을 포털의 자동 편집 알고리즘과 뉴스 서비스 방침 등의 일련의 게이트키핑 절차를 통해 선택되고 진열된 뉴스를 소비한다.

• 뉴스의 선별과 편집을 통한 포털의 영향력 증대와 함께, 포털 뉴스가 신뢰할 만한 뉴스를 제공하는가에 대한 의문도 함께 제기되고 있다. 많은 언론인과 전문가들은 포털이 뉴스의 연성화와 어뷰징, 허위 뉴스의 확산 등을 초래한다고 비판하고 있다.

나. 미디어 콘텐츠의 분별적 수용

1) 미디어 콘텐츠의 분별적 수용이 필요한 이유

① 거짓을 포장하는 새로운 기술

• 미국 NBC방송 미트 더 프레스(Meet the Press)에 출연한 켈리앤 콘웨이(Kellyanne Conway) 백악관 선임고문은 가짜뉴스를 '대안적 사실(alternative facts)'이라는 용어를 사용하며 교묘하게 거짓을 포장했다가 비난을 받은 적이 있다.

• 과거 가짜뉴스는 유머에 가까운 풍자를 위한 일련의 방식이었으나 가짜뉴스가 금전적 이익과 연계되는 디지털 환경으로 변화하면서 점점 풍자가 아닌 사실과 다른 거짓을 만들어 내기 시작했고 이는 다시 정치가나

선동가들에 의해 사용되는 악순환이 벌어지고 있다.

- 유명 정치인이 특정한 언론사나 미디어를 가짜뉴스라고 공격하면서 자신은 지지자들에게 오히려 진짜 같은 가짜를 믿게 만들면서 이를 정치적으로 이용하는 아이러니한 상황이 벌어지고 있다.
- 디지털 환경에서 다양한 콘텐츠를 접하는 시청자나 독자들은 무엇이 진실이고 거짓인지 판단할 수 있는 모호한 상황에 빠지게 되고 자신이 가깝다고 느끼거나 추천한 사람들의 정보를 진위 여부와 상관없이 수용하는 상황에 노출될 것이다.

② 사회를 분열시키는 콘텐츠

- 페이스북, 트위터와 같은 SNS에서 가짜뉴스가 유통되고 메시지 서비스를 통해서도 전파된다.
- 공공연히 정보나 뉴스를 모니터링할 수 있는 페이스북, 트위터, 구글 플랫폼은 여러 사람들의 신고로 가짜뉴스로 판정되거나 알고리즘을 통해 확산을 막을 수 있으나 메신저에서 전송되는 메시지들은 여러 가지 정보를 비교해 보거나 반대 입장을 찾아보지 않는 이상 가짜뉴스 전파를 막을 방안이 없다.
- 정치적 이슈나 선거, 남녀, 계층 간의 예민한 문제들 중심으로 온갖 추측성 글이나 거짓 뉴스들이 SNS나 온라인상에 넘쳤고, 이를 접한 시민들은 서로 대립하고 분열하는 사태를 만들었다.
- SNS를 떠도는 가짜뉴스들은 혐오 문화나 사회적 갈등으로 번지고 있으며 이에 대해 하버드 대학의 캐스 선스타인(Cass Robert Sunstein) 교수는 『루머(On Rumours)』, 『우리는 왜 극단에 끌리는가(Going to Extremes)』 등의 저서에서 사회적 폭포 효과와 집단 극단화 현상을 지적했다.
  - 사회적 폭포 현상: 정보의 폭포 현상은 앞선 사람이 하는 말이나 행동을 보고 따라 하는 것을 의미하며 동조화 폭포 현상이란 자기가 아는 사람들 대부분이 어떤 루머를 믿으면 자기도 그 루머를 믿는 경향을 나타내는 것을 말한다.

③ 가짜뉴스를 통한 동질성 강화

- 정보 교류가 유사한 생각을 갖고 있는 집단 안에서만 이루어지면서 그들이 생산해 내는 가짜뉴스는 공유와 공감의 방식으로 집단 동질성을 강화하는 데 이용된다.
- 가짜뉴스의 확산에는 인간이 가진 확증 편향이 큰 역할을 한다. 자신이 속해 있거나 평소 생각하는 관점의 정보를 토대로 원하는 정보만 선택적으로 모으거나, 메시지를 생산하는 데 있어 편향된 방법을 동원하게 된다.
- 사람들은 처음부터 극단적 생각이나 행동을 하였던 것은 아니다. 우리가 일상에서 만날 수 있는 이웃들이 디지털 세상에서 왜곡된 정보를 만나고 왜곡된 정보를 통해 세계를 해석하게 되면서 다른 생각이나 입장을 가진 사람들을 공격하고 자신들의 생각을 강요하는 방식으로 서서히 변하게 된다.
- 자신이 속한 공동체의 이념과 생각을 가진 사람들끼리만 소통하고 정보를 공유하는 과정에서 진위 여부에 상관없이 자신들이 믿는 생각만을 공고히 하고 사회적 참여와 연대를 통해 정치적으로 악용하는 안타까운 상황을 종종 목격할 수 있다.
- 디지털 세상에서 사람들의 생각을 통제하고 강화시키는 것은 폐쇄적이고 신뢰할 수 있는 영향력 있는

사람에게서 전해진 메시지, 카페나 그룹 등을 통해서 얻은 정보가 믿음의 확증을 통해 그룹 정체성을 강화하며 결속력을 갖기 위한 수단으로 활용되고 있다.

2) 분별적 수용과 비판적 평가를 위한 미디어 리터러시

① 미디어·정보 리터러시(MIL)

- 미디어·정보 리터러시는 미디어와 관련된 역량 간에 상호 관련이 있다는 점을 강조하기 위해 유네스코가 사용하는 포괄적인 개념으로 인권 리터러시(특히 각 개인이 정보와 의견을 찾고 수용하며 널리 전달하는 권리로서 표현의 자유 권리), 뉴스 리터러시(저널리즘 규범과 윤리에 대한 리터러시 포함), 광고 리터러시 등을 포괄한다.
- 미디어·정보 리터러시는 갈수록 삶에서 꼭 필요한 기술이 되고 있다. 무엇이 모여 한 사람의 자아를 형성하는지, 정보의 안개를 헤치고 그 안개 속에 숨어 있는 지뢰를 어떻게 피할 수 있을지 알기 위해서 꼭 필요한 기술이다.
- 미디어·정보 리터러시는 정보 소비, 생산, 발견, 평가, 그리고 공유에 대한 정보를 제공해 주며, 정보 사회에서 우리 자신과 다른 사람을 이해할 수 있도록 해 준다.
- 미디어·정보 리터러시는 뉴스 장르의 언어와 관행을 이해하고, 이러한 특징들이 사악한 의도에 의해 어떻게 악용되는지 식별하는 뉴스 리터러시보다 더 포괄적인 시각을 요구한다.
- 미디어·정보 리터러시는 사람들이 뉴스 콘텐츠에 어떻게 반응하는지, 어떤 정보를 신뢰하고 신뢰하지 않는 성향이 있는지에 대해서도 좀 더 주의를 기울일 것을 요구한다. 따라서 미디어·정보 리터러시는 근본적으로 각 개인에게 자신의 정체성-누구이며, 어떤 사람이 되고 있고, 이런 것들이 뉴스 및 다른 종류와의 소통에 어떤 영향을 미치는지-에 대한 통찰을 제공해야만 한다.
- 미디어·정보 리터러시를 통해 학습자들은 '목적 지향적 성찰적 판단(Purposeful Reflective Judgement)'이라는 비판적 사고 기술 틀을 개발하고 사용하는 방법을 배우게 된다. 여기에는 분석, 해석, 평가, 자율규제, 추론, 그리고 설명 등의 기술이 포함된다.
- 학습자들은 신문, 방송(라디오와 텔레비전), 온라인과 소셜 미디어 등의 뉴스를 분석하고 각 메시지를 구성 요소별로 해체해 본다. 이와 더불어 정보원과 그들의 신뢰성(혹은 신뢰의 부족)에 대해서도 학습한다.
- 뉴스 이용자는 복잡한 미디어·정보 리터러시 전반에 대한 지식뿐 아니라 깊이 있는 철학적 이해를 겸비해야 한다. 예를 들어 그들은 진짜 뉴스가 완전히 '진실'을 구성하는 것은 아니라는 사실을 알아야만 한다(그것은 단지 사람들 간의 상호작용, 혹은 오랜 시간 현실과 소통하는 가운데 비슷해진 무언가일 따름이다). 동시에 뉴스 이용자들은 거짓이 영원히 존재하도록 내버려두지 않는 것이 저널리즘의 핵심이라는 사실을 이해해야 한다.
- 수위가 높아져 가는 혐오 발언, 외국인 혐오와 난민 또는 종교와 민족이 '다른' 사람들, 그리고 다른 피부색에 대한 공격은 날조된 통계, 포퓰리즘적 수사, 저널리즘의 기준을 충족하지 못하는 오도하는 미디어 보도

등으로 인해 촉발된 고정관념에서 비롯됐으며, 미디어·정보 리터러시가 대응해야만 하는 유독성 혼합체들이다.

- 인공지능(AI) 컴퓨터 프로그램을 사용해 사실에 근거를 두지 않은 허위 동영상이나 오디오 보도에 사람들을 위조해 넣는 사례가 증가하는 상황에서 미디어·정보 리터러시 역량은 더욱더 중요해지고 있다.
- 피터 A. 페이션(Peter A. Facione) 박사의 최신 연구 논문 '비판적 사고: 무엇이며 왜 중요한가(Critical Thinking: What It Is and Why It Counts)'[11]는 '추론, 의사 결정, 그리고 개인 및 그룹의 효과적인 사고 과정'을 알고 싶은 뉴스 이용자들에게 훌륭한 출발점이 될 수 있다. 이것들은 '포스트-트루스(post-truth)', '가짜뉴스' 그리고 '대안적 사실(alternative facts)' 시대에 훨씬 더 큰 의의가 있다. 이 연구에서 비판적 사고는 다음과 같은 것을 포함한다.
  - 광범위한 이슈에 대한 탐구
  - 정보에 정통하려는 관심
  - 비판적 사고의 이용 기회를 기민하게 포착
  - 이성적인 탐구에 대한 신뢰
  - 자신의 추론 능력에 대한 확신
  - 다양한 세계관에 대한 열린 마음
  - 대안과 의견을 유연하게 고려하는 마음
  - 다른 사람의 의견에 대한 이해
  - 다른 사람의 추론을 평가하는 공정한 마음
  - 자신의 편향, 편견, 고정관념 혹은 자기중심적 경향을 인식하고 정직하게 받아들임
  - 판단을 내리거나 수정 또는 유보하는 데 신중함
  - 정직하게 숙고해서 변화해야 할 이유가 있다고 판단했을 때는 기꺼이 관점을 재고하고 수정하는 마음
- 뉴스는 늘 방대한 내러티브 틀 안에서 구축되고 소비된다는 사실을 배워야 한다. 이 내러티브 틀은 사실에 의미를 부여할 뿐 아니라, 사실보다 더 방대한 가정, 이데올로기, 정체성이 관련돼 있음을 시사해 준다.
- 교사들은 학생들이 정보를 찾을 때 피상적으로 '구글링'하는 버릇을 고치도록 도와주어야 한다. 고급 검색 기능을 활용해 좀 더 깊이 있는 검색을 하거나, 다양한 정보원을 크로스체크하고, 정보를 찾거나 평가하는 리터러시를 구축할 때 도서관과 사서가 얼마나 가치 있는지 이해하도록 해야 한다.

② 소셜 미디어 검증

- 디지털 정보의 원 정보원을 확인하고 검증하는 작업은 매우 중요하다. 정보원, 사진과 영상, 특히 소셜 네트워크에서 공유되는 이용자 제작 콘텐츠(User Generated Content, UGC)의 신뢰성을 측정하기 위한 다양한 전략을 개발해야 한다. 다음은 그러한 전략들로 사용될 수 있는 사례들이다.

_11 Frcione, P. Critical Thinking: What It Is and Why It Counts.
[온라인] https://courseware.e-education.psu.edu/downloads/geog882/Critical%20Thinking%20What%20it%20is%20and%2 0why%20it%20counts.pdf

- 이용자 제작 콘텐츠(UGC)를 저널리즘에 이용하는 방법에 대해 안내하는 윤리 원칙에 의거해 원정보원을 확인하고 신뢰성을 평가한다.
- 가짜 계정이나 봇을 찾아낸 뒤 배제한다.
- 시각 콘텐츠를 확인한 뒤 원 정보원을 올바르게 표시해 준다.
- 콘텐츠의 녹음과 업로드 시간을 검증한다.
- 사진과 동영상의 지리적 위치를 추적한다.

• 소셜 미디어는 저널리즘 관행을 변화시켰다. 실시간 수용자 참여를 통해 콘텐츠를 크라우드 소싱(Crowd Sourcing)하는 관행이 새롭게 등장했다. 심지어 검증 같은 보도 작업을 수용자에게 아웃소싱하기도 한다.

• 엄정한 검증(discipline of verification)이라는 저널리즘의 본질은 그대로 남아 있지만 콘텐츠와 정보원을 검증하는 기법은 빠르게 변화하는 디지털 기술의 영향, 온라인 행동, 그리고 뉴스 수집 관행을 반영해서 계속 새롭게 해 나가야 한다.

• 예를 들어, 아랍의 봄 기간 동안 '공개 검증(open verification)'이라는, 공중이 협업을 통해 실시간 검증하는 과정의 개념이 부상하기 시작했다. 하지만 이런 방법은 공공 포럼에서 각 단계마다 정보를 검증하는 과정에서 잘못된 정보가 급속히 입소문으로 확산될 위험 때문에 논란에 휘말렸다(즉 기자가 검증 과정을 크라우드 소싱하기 위해 검증되지 않은 정보를 공유).

• 오늘날 목격담과 시각 콘텐츠는 저널리스트나 언론사가 큰 충격을 안겨주는 기사를 뽑아낼 수 있는 가장 중요하면서도 주목할 만한 도구이다. 속보 보도에서는 소셜 미디어의 정보를 빠르게 검증하는 속도가 중요한 요소가 됐다.

• 저널리스트는 중요한 정보원과 정보, 이미지를 얻기 위해 방대한 양의 정보를 훑어나갈 줄 알아야 한다.

• 소셜 플랫폼에 올라오는 시각 콘텐츠(사진, 동영상 그리고 GIF)가 빠르게 늘어나는 것은 세 가지 요인 때문이다.

- 카메라 기능이 있는 스마트폰과 피처폰 보급이 전 세계적으로 급속 확산되었다.
- 저렴한(일부 지역에서는 무료) 모바일 데이터의 접속이 증가하였다.
- 누구나 콘텐츠를 발행하고 수용자를 구축할 수 있는 전 세계적 규모의 소셜 네트워크와 소셜 메시징 플랫폼이 등장하였다.

• 많은 속보 사건에서 첫 번째로 등장하는 기사, 사진, 혹은 동영상은 스마트폰을 든 목격자, 참가자, 혹은 행인들이 올리는 경우가 많다. 이런 콘텐츠를 검증하는 기법은 뉴스룸의 자원, 규범, 기준, 그리고 저널리스트 자신의 관행에 따라 달라진다.

• 코바치와 로젠스틸(2014)은 저널리스트들에게 아래와 같은 검증 가이드라인을 제시했다.

- 의심을 갖고 편집하라.
- 정확성 체크리스트를 유지하라.
- 어떠한 것도 가정하지 마라 – '진실성 부여(truthiness)'에 수반되는 신호의 선전에 현혹되지 말라.

- 익명 취재원에 주의하라.

- 정보나 이미지를 처음 만든 사람을 밝혀내고, 그들이 공유한 정보원과 콘텐츠를 체계적으로 확인함으로써 사실을 검증하고 필요한 결과를 얻을 수 있는 확인 작업을 하게 된다.
- 이런 확인은 저널리스트가 뉴스 현장에서 목격자를 인터뷰할 경우에 수행했을 작업과 비슷하다. 저널리스트는 목격 내용을 정밀 조사할 수 있는 대면 인터뷰를 수행할 수 있다. 중요한 세부 내용을 추적하고, 팩트체크한 내용을 토대로 그들의 신뢰성에 대한 결론에 도달하게 된다.
- 오늘날 디지털 세계에서는 악의를 가진 행위자가 진짜와 구분하기 힘든 그럴듯한 가짜 콘텐츠를 생산한 뒤 공유하는 일을 쉽게 할 수 있다. 사실을 오도하는 정보, 혹은 사기꾼이 퍼뜨린 사진, 영상, 정보를 전문 저널리스트와 뉴스룸이 그대로 공유하거나 재발행해서 명성에 손상을 입은 사례가 많다. 때로 그들은 풍자 콘텐츠를 잘못 이해해서 사실인 것처럼 공유하거나 발행하기도 한다.
- 정보원의 소셜 미디어 이력을 분석해 특정 시간과 장소에서 일어날 수 있는 이야기인지 확인하는 방식도 사용할 수 있다. 다른 이용자와의 상호작용 이력을 조사하거나 포스트 내에 있는 링크를 확인하는 방식 역시 수작업으로 하는 검증에 도움이 된다. 이런 방식을 통해 봇을 통해 공유되는 정보를 걸러낼 수도 있다.
- 의심하는 자세를 견지하는 편집은 꼭 필요하다. 하지만 뉴스 사건에 휘말리고, 자신의 이야기를 공유하는 대다수의 개인들은 누군가를 속이려는 의도에서 그렇게 하는 것이 아니다. 그들은 단지 자신의 경험을 공유할 따름이다.
- 나쁜 의도 때문에 잘못된 정보가 생기는 것은 아니다. 단지 개인이 사건을 제대로 기억하지 못하거나, 이야기를 윤색했을 가능성도 있다. 대면 인터뷰를 할 때도 이런 일이 생길 수 있다. 실제로 범죄나 사건 현장에서 나온 논쟁적인 보도나 진술에서 이런 일이 자주 벌어진다. 정신적 외상을 입은 증인이나 피해자들의 이야기가 매우 다를 수 있기 때문이다.

③ 시각 콘텐츠 검증

- 온라인에서 접할 수 있는 방대한 시각 콘텐츠의 문제도 심각하다. 이러한 시각 콘텐츠는 나중에 맥락에서 완전히 벗어난 채로 뉴스 사이클에서 재활용될 수도 있다. 실제로 우리는 전 세계에서 정치가와 전문 저널리스트를 다 함께 속이는 사기꾼들을 매일 목격한다.
- 시각 콘텐츠의 출처를 완벽한 확신을 갖고 확인하는 것이 가능하지 않을 수도 있지만, 다음과 같은 질문이 포함된 간단한 검증 과정을 통해 발견할 수 있는 '위험 신호'는 많다.
  - 콘텐츠가 독창적인가? 혹은 이전 보도에서 '긁어모아서' 사람들을 오도하기 위해 재사용한 것인가?
  - 그 콘텐츠가 어떤 방식으로든 디지털적으로 조작되지는 않았는가?
  - 입수할 수 있는 메타데이터를 통해 사진/영상이 찍힌 시간과 장소를 확증할 수 있는가?
  - 콘텐츠에 있는 시각적 증거를 활용해 사진/영상 촬영 시간과 장소를 확실하게 말할 수 있는가?
- 위험 신호를 효과적으로 찾기 위해서는 일반적인 거짓 또는 사실을 오도하는 시각적 콘텐츠의 여러 유형에 대해 알 필요가 있다.

- 잘못된 시간/잘못된 장소: 사실을 오도하는 시각물의 가장 일반적인 유형은 옛날에 만들어진 시각물을 새로운 주장을 담아 재공유하는 것이다. 이 경우 거짓임이 쉽게 들통 나지만, 뿌리치기 쉽지 않은 콘텐츠를 우연히 공유해서 입소문으로 이어진 경우가 많다.
- 조작된 콘텐츠: 사진이나 동영상 편집 소프트웨어를 이용해 디지털 기술로 조작된 콘텐츠
- 각색된 콘텐츠: 사실을 오도하려는 의도로 제작 혹은 공유된 독창적 콘텐츠

• 뉴스 이용자들이 정보원과 콘텐츠 검증법을 배우고 실습할 수 있는 다음과 같은 간단한 도구와 기법은 아래와 같다.

- 리버스 이미지 검색:구글 리버스 이미지 검색(Reverse Image Search)[12], 틴아이(TinEye)[13] 등을 이용해 그 이미지가 새로운 주장이나 사건을 뒷받침하기 위해 재활용된 것인지 여부를 확인할 수 있다.
- 리버스 이미지 검색을 이용하면 (수십 억 개의 이미지를 보유하고 있는) 한 개 이상의 이미지 데이터베이스에서 보관 중인 그 이미지의 예전 버전을 볼 수 있다. 리버스 이미지 검색을 통해 어떤 사건 이전에 이미지가 존재했던 사실을 확인한다면, 이것은 중요한 위험 신호이다. 예전 사건의 이미지가 재활용됐을 가능성이 많다는 의미다. 리버스 이미지 검색이 아무런 결과도 보여 주지 않는다고 해서 해당 이미지가 독창적이라는 의미는 아니다. 여전히 추가 확인이 필요하다.
- 유튜브 데이터 뷰어: 엠네스티(Amnesty)의 유튜브 데이터 뷰어(Youtube Data Viewer)[14], 인비드(InVID)[15], 뉴스체크(NewsCheck)[16] 같은 도구는 유튜브 동영상 섬네일(Thumbnail)의 정체를 파악할 수 있다. 이 섬네일을 리버스 이미지 검색해 보면 이 동영상의 과거 업로드 이력을 알아낼 수 있다(정확한 업로드 시간도 보여 준다).
- EXIF 뷰어: EXIF는 디지털 카메라나 휴대폰 카메라로 촬영할 때 생성된 광범위한 데이터가 담긴 메타데이터로서 시각 콘텐츠에 부착돼 있다. 여기에는 정확한 시간과 날짜, 지역 메타데이터, 기가 데이터, 빛 설정 정보 같은 것이 포함될 수 있다. 따라서 EXIF 메타데이터는 검증 과정에서 굉장히 많은 도움을 준다. 하지만 한 가지 중요한 한계가 있는데, 소셜 네트워크는 시각 콘텐츠의 메타데이터를 제거한다. 트위터나 페이스북에 공유된 이미지는 EXIF 데이터를 드러내지 않는다는 의미이다. 하지만 업로드한 기기에 접속해 원이미지 파일을 구할 수만 있다면 EXIF 데이터를 이용해 콘텐츠를 검증할 수 있다. 하지만 EXIF도 조작될 수 있다는 사실에 주의해야 한다.
- 지리위치정보: 지리위치정보는 동영상이나 사진이 어디서 촬영됐는지 명확히 밝혀 주는 과정이다. 메타데이터를 입수한다면 이 과정을 수월하게 할 수 있다. 휴대폰의 EXIF 데이터는 좌표를 보여 준다. 그리고 (인스타그램, 페이스북, 트위터 등에 올라와 있는) 소셜 콘텐츠에는 때로 지리정보 태그가 붙어있다(하지만 이 태그가 편집되거나 조작될 수 있다는 사실을 명심해야 한다). 때로 지리위치정보는

_12 https://support.google.com/websearch/answer/1325808?co=GENIE.
_13 https://www.tineye.com/
_14 https://firstdraftnews.org/en/education/curriculum-resource/youtube-data-viewer/
_15 https://www.invid-project.eu/tools-and-services/invid-verification-plugin/
_16 https://firstdraftnews.org/articles/launching-new-chrome-extension-newscheck/

위성 이미지, 스트리트뷰 이미지, 그리고 다른 정보원에서 입수한 시각 콘텐츠(이를테면 트위터, 인스타그램, 페이스북, 유튜브에 올라와 있는 다른 시각 콘텐츠) 등의 시각적 특징이나 랜드마크와 교차 검증할 필요도 있다.

- 날씨 확증: 울프럼알파(WolframAlpha)[17] 같은 정보원은 과거의 날씨 데이터를 보여 줄 수 있다. 이 데이터를 활용하면 시각 콘텐츠에서 관찰할 수 있는 날씨가 과거 기록에 부합하는지 확인할 수 있다(즉, 기상 기록상 비가 오지 않은 것으로 관측된 날 촬영된 동영상 속에 비가 보이지는 않는가?).
- 그림자 분석: 사진이나 동영상을 탐구하는 방식 중 하나로 사진 안에 보이는 그림자의 일치 여부를 조사하는 것도 있다(즉, 우리가 예상한 위치에 그림자가 존재하는가? 그리고 그 그림자가 관련 광원과 일치하는가?).
- 이미지 포렌식: 어떤 도구들은 이미지 메타데이터 내에서 모순되는 부분을 포착해 조작 여부를 탐지할 수도 있다. 이런 기법의 타당성은 맥락과 응용 정도에 상당히 좌우된다. 하지만 포렌시컬리(Forensically)[18], 포토 포렌식(Photo Forensics)[19] 같은 도구는 복제 탐지와 오류 수준 분석을 수행해서 유용한 통찰을 제공할 수 있다.

3) 분별적 미디어 이용을 갖추기 위한 실천 지침들

① 올바른 미디어 이용 습관

- 공신력을 인정받은 고품질 정보원을 즐겨 이용한다.
- 허위 정보, 편향된 정보를 빈번히 생산하는 정보원을 멀리한다.
- 중요 정보에 대해서는 여러 정보원을 교차검증해 사실확인을 철저히 거친다.
- 의심스러운 정보는 공유하지 않음으로써 유해 정보 확산 저지에 기여한다.
- 인터넷 환경은 유해 정보의 확산도 쉽지만 진위 여부 확인에도 유리하다. 교차검증은 팩트체킹 기관/사이트에서 채택하는 사실 검증 방식인 '삼각검증'이 대표적 방법이다.
- 디지털 시대에 필요한 역량은 다양한 미디어를 활용하여 자기 스스로 필요한 정보를 필터링을 통해 선별적으로 모으고 다각적 정보 분석을 통해 핵심과 문제점을 파악하고 합리적으로 문제를 판단하고 논리적으로 해결하는 것이다.
- 정확성, 균형성, 상황을 꼼꼼히 체크하며 미디어 콘텐츠를 검증하는 습관을 기른다.
- 정확성을 체크하는 방법
  - 1차 소스와 변형 우려가 있는 2차 소스를 구분한다.
  - 평판이 좋은 소스를 사용하고 가능하면 직접 입수한 소스(first-hand information)를 이용한다.
  - 사건이나 이슈에 대해 전문적이고 직접적인 정보(first-hand information issues)를 사용한다.

_17 https://www.wolframalpha.com/examples/science-and-technology/weather-and-meteorology/
_18 https://29a.ch/2015/08/16/forensically-photo-forensics-for-the-web
_19 https://fotoforensics.com/

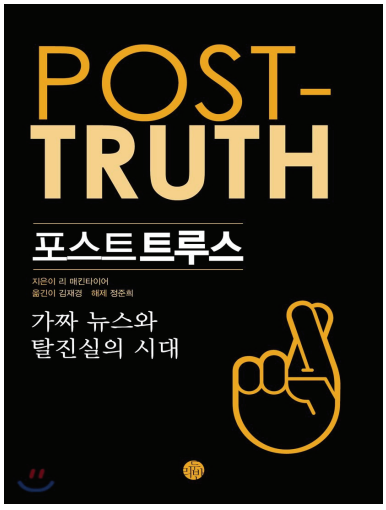
- 사람들과 장소에 대해 정확한 철자를 사용한다.
- 오류가 있거나 있다면 즉각 수정, 삭제한다.

• 균형성을 체크하는 방법

- 어느 한쪽 편의 손을 들어주거나 입장만 제시되어 있는 것은 좀 더 깊이 살펴본다.
- 각기 다른 관점을 설정하고 그것들이 균형 있고 정확하게 제시되었는지 확인한다.
- 갈등 상황에서는 대립되는 두 가지 관점뿐만 아니라 다양한 관점들을 점검한다.
- 극단적인 사고나 행동을 하고 있는 부류의 관점들만 강조하고 있는 것은 아닌지를 확인한다.
- 다른 사람의 관점들을 인용하거나 제시할 때 의역해서 풀이하기보다는 직접적으로 인용한다.
- 개인의 생각이나 주장이 콘텐츠화됐을 때 사회적으로 어떤 영향을 미칠지를 자문한다.
- 거짓된 균형 혹은 기계적인 균형을 창출하지 않도록 유의한다.
- 공공의 영역 안에서 공동체 혹은 시민 전체, 건강한 사회적 가치를 추구하고 있는지 확인한다.
- 개인과 사회의 전반적인 만족과 균형을 조화롭게 가져가고 있는지 점검한다.

• 상황을 체크하는 방법

- 콘텐츠 내에 숨겨져 있는 갈등의 역사, 배경, 의도, 진실들을 깊이 관찰한다.
- 개별적인 폭력 행위나 그 결과에 초점을 두지 말고 보다 광범위한 측면을 조명한다.
- 콘텐츠가 공유됨으로써 각각의 당사자가 잃는 것과 얻는 것이 무엇인지 분석한다.
- 콘텐츠의 확산으로 인해 소외되거나 영향을 받는 사람들의 입장을 확인한다.



"탈진실에 맞서 싸우는 가장 중요한 방법 중 하나는 우리 속에 있는 탈진실적인 경향성을 물리치는 것이다. 진보주의자든 보수주의자든 우리 모두는 탈진실로 이어질 수 있는 다양한 인지 편향을 타고난다. 따라서 탈진실이 다른 사람에게만 나타난다거나 다른 사람에게만 문제를 초래한다고 가정해서는 안 된다. 다른 사람이 외면하려고 하는 진실을 찾아내는 것은 그리 어렵지 않다. 하지만 우리 속에서도 그러한 진실을 발견할 준비가 되어 있는가? 어차피 우리가 모든 사실을 파악할 수 없다고 마음속 목소리가 속삭이더라도 '자신이 믿고 싶어 하는 사실'을 의심할 준비가 되어 있는가?"

리 매킨타이어(2019), 『포스트 트루스』, 두리반.

학습 TIP

"이 부분은 꼭 기억해 주세요!"

- 펙트체크와 같은 활동은 학생들에게 쉽지 않을 수 있으므로 신뢰할 만한 정보에 접근할 수 있는 다양한 방법과 출처들을 교사가 다양하게 제공해 주어야 합니다.
- 학생들이 미디어 콘텐츠의 품질을 평가하는 방법을 배우면서 비판적인 사고를 통해 정확하고 신뢰할 만한 정보를 구별할 수 있는 정보 소비자가 될 수 있도록 이끌어야 합니다.

※ 참고문헌

[1] 김영욱(2014),『저널리즘의 품질: 평가 기준과 모델』, 한국언론진흥재단.

[2] 박아란 외(2020),『온라인 허위정보와 뉴스 미디어』, 한국언론진흥재단.

[3] 최진호 외(2023),『디지털 뉴스 리포트 2023 한국』, 한국언론진흥재단

[4] 체릴린 아이어톤, 줄리 포세티 편집, 김익현 옮김(2018),『저널리즘, 가짜뉴스 & 허위정보: 저널리즘 교육과 훈련을 위한 핸드북』.

2.3.2. 참여와 미디어 리터러시 교육

2.3.2.1. 생산적, 민주적 미디어 리터러시 교육의 필요성

키워드 디지털 시민성, 참여, 공론장



1 개요

디지털 시대 인터넷을 기반으로 한 의사소통 방식이 보편화되면서 디지털 미디어를 이용한 새로운 의사소통 능력이 요구되고 있다. 이러한 시대의 변화에 맞추어 디지털 시민을 양성하기 위한 미디어 리터러시 교육은 무엇인지 살펴본다.

2 학습목표

- 디지털 미디어 시대가 요구하는 의사소통 능력에 대해 설명할 수 있다.
- 디지털 시민을 양성하기 위한 미디어 리터러시 교육에 대해 설명할 수 있다.

3 학습내용

가. 디지털 시대가 요구하는 시민성

1) 매체 환경의 변화와 공론장

① 마셜 매클루언(M. McLuhan)의 매체결정론

- 마셜 매클루언은 “매체의 본질은 인간의 확장”이라고 정의하며 인간은 미디어를 사용하여 자신의 근원적인 가능성을 확장하고 주변 세계에 대한 영향력을 확대하여 왔다고 주장했다.
- 인쇄술·라디오·전화·TV·인터넷 등의 미디어들은 인간의 의사소통 범위를 확대한 것이며 인간들은 이렇게 의사소통 범위를 확대하며 정치적·경제적·사회적 기능을 수행해 왔다.
- 매클루언은 커뮤니케이션 기술의 변화가 인간 사고체계의 변화를 유도하며 사고체계의 변화는 공동체의 문화변동을 가져온다고 주장하였다.
- 매클루언의 이러한 매체결정론적 관점은 매체 자체가 메시지 기능을

담당하며 이는 메시지의 내용보다 매체의 기술적 특성이 역사와 문화의 변동을 이끈다고 본다.

- 매클루언은 매체의 발전 방향을 문자 이전의 시대, 문자 시대, 전자 시대의 순으로 보았다.

② 디지털 시대의 커뮤니케이션

- 디지털 시대는 생산 과정에서 음성이나 화상을 이진수(二進數)의 불연속파로 변환하기 때문에 빠르고 간편하다.
- 인터넷의 하이퍼텍스트는 기존의 텍스트와 달리 테스트들이 링크를 통해 서로 연결되기 때문에 처음부터 끝까지 순서에 따르는 선형적인 소비를 할 필요가 없다. 하이퍼텍스트를 읽는 사람은 언제든 다른 링크를 통해 또 다른 텍스트를 참조할 수 있고 다시 원래의 텍스트로 복귀할 수 있다.
- 이처럼 인터넷의 발달은 다양한 정보의 연결을 가능하게 했고, 스마트폰의 등장은 이러한 정보의 연결을 휴대 가능하게 만들었다. 스마트폰은 생산자와 소비자의 구분을 제거하였고 누구나 콘텐츠의 제작자가 되고 소비자가 될 수 있게 하였다.
- 스마트폰을 통해 매체 접근성이 높아짐에 따라 개방과 공유의 문화 체계가 보편화되었고 사람들은 사회적 이슈나 현상에 대해 다양한 해석 공동체를 구축할 수 있게 되었다.

③ 커뮤니케이션권

- 커뮤니케이션권은 상대에 대해서 말할 권리, 말하지 않을 권리와 상대로부터 들을 권리, 듣지 않을 권리로 구분해 볼 수 있다.
- 말하지 않을 권리와 듣지 않을 권리가 회피적 성격을 띤다면 말할 권리와 들을 권리는 적극적인 권리 추구형이라 할 수 있다.
- 말할 권리와 들을 권리는 표현의 자유와 매체 접근권이라는 개념으로 설명될 수 있다. 사회적 차원에서 표현의 자유와 매체 접근권이 보장된다면, 시민들의 정치적 의사 결정을 위한 여론 형성의 장인 '공론장'이 가능해진다. 즉 커뮤티케이션권은 공론장 형성을 위한 전제조건이라 할 수 있다.
- '표현의 자유'는 자유로운 민주사회를 구성하는 초석으로 누구의 간섭도 받지 않고 자신의 의견을 향유할 자유, 국경에 구애받지 않고 모든 매체를 통하여 정보와 사상을 추구하고 전파할 자유를 포함한다.
- '매체 접근권'은 매체 환경에 대한 권리라 할 수 있다. 매체 환경에 대한 권리는 보편적 서비스권에서 퍼블릭 액세스권으로 그리고 현재의 커뮤니케이션 문화권으로 발전되어 왔다.
- 보편적 서비스권은 매체로부터 균등한 서비스를 받을 권리를 의미하며 방송과 통신의 인프라 구축을 통한 차별 없는 매체 접근권과 방송과 통신의 내용으로부터 소외되지 않을 권리로 구체화될 수 있다.
  - 보편적 서비스권은 첫째, 기술적으로 난시청지역을 제거해서 사람들이 방송 서비스에 접근하는 것이 용이해야 하고(도달 보편성) 둘째, 그 서비스의 이용은 적절한 비용으로 제공되어야 하며(서비스 이용의 보편성), 셋째, 방송 내용에서도 보편성을 확보하여 특정 계층이 아닌 모든 계층의 사람들의 취향을 충족시켜야 한다(서비스 내용의 보편성).
- 퍼블릭 액세스권은 신문의 지면이나 방송 시간의 할애 그리고 미디어의 직접 운영을 통해 표현의 자유를

확대해야 한다는 주장에 근거한다. 퍼블릭 액세스권은 전파의 희소성 측면에서 전파가 지니는 공공성을 강조하는 권리다.

- 커뮤니케이션 문화권은 공동체 유지와 문화 향유를 위한 적극적인 권리이다. 디지털 기술로 인한 매체의 융합 현상은 매체의 경계를 없애고 있다. 즉 스마트폰으로 우리는 전화는 물론 뉴스를 보거나 TV 프로그램을 감상하기도 한다. 디지털 기술을 기반으로 한 방송과 통신의 융합으로 인해 수용자들인 시민들도 커뮤니케이션 과정을 통제할 수 있게 된 것이다.
  - 커뮤니케이션 문화권이 의미하는 바는 보편적 서비스권이나 퍼블릭 액세스권이라는 차원을 넘어서 콘텐츠의 생산 과정에서 주도적 역할을 수행함을 의미한다. 오늘날의 시민은 소비자이면서 동시에 주도적인 창작자가 될 수 있는 환경에 놓이게 되었고 시민의 권리로서 커뮤니케이션 문화권은 민주사회의 공동체 역량을 함양하고 방향을 제시하는 역할을 담당하게 되었다.

④ 공론장(public sphere)

- 스마트폰의 보급과 인터넷의 발달로 사상의 자유시장이 확장되었고 공적 토론장도 확대되었다.
- 디지털 미디어가 급속도로 발전하면서 공론장의 역할을 독점하던 언론매체들의 영향력이 축소되고 개개인의 시민들이 주도하는 새로운 공론장이 출현하게 되었다.
- 하버마스(Habermas)는 공론장을 자유롭고 개방적인 토론의 공간이며, 이성이 작동하는 공간으로 보았다.
  - 공론장의 공중은 이성적 존재라는 자격조건 외에 어떤 자격 조건도 강제되지 않으며 이성만이 진리 유무를 결정하는 유일한 원천이 된다.
  - 공론장에 참여하는 이성적 존재들은 토론을 통해서 공통의 의견인 '여론'을 형성한다.
  - 이렇게 형성된 여론은 개인의 견해를 의미하는 의견(opinion)과 다른 것으로 이성과 합리성의 공적 사용에 의해 산출된 집합적 의사라고 할 수 있다.
  - 하버마스는 이성과 합리성의 토대 위에 형성된 여론만이 공중들을 구속할 수 있는 윤리적 기준이 되며 정치적 통제의 정당성은 공론장의 존재에 의해 확보된다고 주장한다.
  - 공론장에 모인 개인들은 더 이상 권력에 순응하는 신민이 아니라 권력을 비판하고 권력의 정당성에 대해 판결을 내릴 수 있는 주체다.
  - 따라서 공론장은 '정치적 의사 결정체'이며 동시에 '정치권력을 견제하고 통제'하는 기제로 작동한다.
- 하버마스의 공론장 개념은 디지털 미디어 생태계에서 민주주의를 향한 새로운 가능성을 열어 보이고 있다.
- 디지털 기술은 정보 생산과 소비의 일방향적 특성을 해소하고, 자신의 사회적 위치에 구애받지 않는 자유로운 토론이 가능한 공간을 만들어 내고 있다.
- 온라인상에서 익명으로 사회적 이슈에 대한 자신의 주장을 피력할 수 있고 다른 사람의 주장에 대해 반박할 수도 있으며 온라인 커뮤니케이션의 특성(쌍방향성, 상호작용성, 개인화, 익명화, 사회적 실재감 부재, 탈시간성, 탈공간성, 수평적 커뮤니케이션, 능동적 정보 선택)에 따라 공론장이 개인화되고 다양화되고 있다.

- 디지털 미디어 생태계는 다양한 공적 관심을 만들어 내며, 이에 따라 다수의 공론장이 상호 경합하는 데도 일조하고 있다. 문제는 상호 경합하는 다양한 공론장들이 하버마스가 말한 이성과 합리성에 근거한 건강한 공론장으로서의 역할을 하지 못하고, 비이성적이고 선동적인 논의들로 오염될 수 있다는 것이다.
- 디지털 기술의 발전은 개인들이 공적 자율성을 발휘할 기회를 더 많이 제공한다. 하지만 개인들의 이성과 합리성에 기반하지 않는다면 디지털 미디어 시대는 과거 인류가 반복했던 선전과 선동의 역사를 되풀이 할 것이다.

2) 민주주의와 디지털 시민성

① 카렌 모스버거(Karen Mossberger)의 디지털 시민성

- 카렌 모스버거와 그의 동료들은 교육이 민주주의와 경제 성장을 촉진한 것처럼 인터넷이 사회 전체에 혜택을 줄 수 있는 잠재력을 가지고 있으며, 개인에게 사회의 구성원으로서의 자격을 부여하고 참여를 촉진하는 힘을 가지고 있다고 주장한다.
- 효과적으로 인터넷을 이용하는 사람들을 디지털 시민으로 본다면 '디지털 시민성(digital citizenship)'은 온라인으로 사회에 참여할 수 있는 능력이라 정의할 수 있다.
- 카렌 모스버거와 그의 동료들은 디지털 시민성을 미국 시민권의 세 가지 전통인 로크의 자유주의(경제적 기회), 공화주의(정치 참여), 귀속적 위계(불평등)라는 측면에서 고찰하고 있다.
  - 자유주의 전통은 개인의 권리와 노력, 표현의 자유와 신체의 자유, 자유시장 등에 가치를 부여한다. 자유주의 전통에서 디지털 시민성은 자유시장에서 개인의 권리를 확보하기 위한 경제적 기회를 제공하는 디지털 기술의 역할에 주목한다. 과거에는 교육이 신분 상승을 위한 사다리 역할을 했던 것처럼, 디지털 시대에는 인터넷이나 디지털 기술의 사용 여부가 보다 나은 사회적 지위를 얻는 데 중요한 수단이 된다.
  - 공화주의 전통에서 시민성은 지역사회의 참여 의무에서 시작한다. 시민은 개인의 이익보다 공동체의 공공선을 추구해야 하며, 공동체의 입장에서 올바른 결정을 내리기 위해 정보에 대한 접근과 활용이 자유로워야 한다. 따라서 디지털 시민성은 시민 참여를 독려하고 정보 활용을 극대화하는 측면에서 고려되어야 한다.
  - 인종이나 성별과 같은 귀속적 지위에 의한 불평등이 사회적 다원주의에 의해서 용인되는 미국의 사회적 전통은 디지털 시대에 디지털 격차(digital divide)로 확산되고 있다. 디지털 격차는 디지털 시대의 민주주의 발전을 저해하는 요인이다. 온라인 사회 참여에 필요한 기술과 수단에 대한 불평등은 디지털 시민성의 이상을 가로막고 있다. 이런 상황에서 디지털 기술은 오히려 소외계층을 더 소외시킬 수 있다고 카렌과 그의 동료들은 지적한다.

② 베넷(Bennet)의 디지털 시민성

- 베넷은 디지털 미디어 기술의 발달이 가져온 시민성 개념의 변화를 말하며, 투표나 정당 활동 같은 주어진 제도 안에서 국가와 국민이라는 관계에 초점을 의무적 시민(dutiful citizen)에서 개인화된 생활정치라는

측면이 강조되는 실현형 시민(actualized citizen)으로 시민성 개념이 변화하고 있다고 주장한다.

- 의무적 시민은 적극적 사회 참여, 선거 민주주의와 정치인에 대한 신뢰, 매스 미디어를 통한 정보의 습득과 신뢰 등으로 특징지을 수 있다.
- 실현형 시민은 디지털 커뮤니케이션, 생활정치, 정치인이나 매스 미디어에 대한 불신, 네트워크화된 사회 참여 등으로 특징지을 수 있다.
- 의무적 시민성이 기성세대의 시민성 개념이라면, 실현형 시민성은 세계화 이후 태어난 세대들에게서 나타나는 시민성 개념이라고 할 수 있다.

나. 디지털 시민성과 미디어 리터러시 교육

1) 디지털 시민성을 위한 미디어 리터러시

① 미디어를 통한 디지털 시민성의 발현

- 미디어 리터러시란 일반적으로 미디어를 통해 제공되는 정보에 접근하고 이러한 정보를 분석하고 평가함으로써 비판적으로 이해하고, 미디어를 통해 정보를 생산하는 능력을 의미한다.
- 이러한 미디어 리터러시는 디지털 시민성(digital citizenship)과 연계되면서 그 개념이 보다 더 확장되는 추세다.
- 디지털 시대에 인터넷을 기반으로 한 디지털 미디어의 확산과 함께 사회적 의사소통의 매체로 미디어가 부각되고, 실제 이러한 미디어를 통한 사회 참여가 확대되면서 시민의 사회적 참여와 사회적 행위나 실천에 있어 개인의 미디어 리터러시가 중요한 역할을 담당하기 시작했다.
- 또한 미디어 환경 변화에 따라 시민들의 사회적 소통과 참여 양상이 변화하였고, 전통적인 시민성의 개념에 디지털 미디어를 통한 시민성, 즉 디지털 시민성이 더해지면서 미디어 리터러시는 시민성의 역량 범주에 속하게 되었다.

② 르네 홉스의 미디어 교육과 참여

- 홉스는 미디어 리터러시 능력과 민주적 시민성 개념을 연계시켜 미디어 리터러시를 재정의했다.
- 홉스는 미디어 리터러시의 궁극적 지향은 미디어를 통한 상호적 네트워크 활동의 수행과 미디어를 통한 개인 및 공동 작업을 통해 지식을 공유하고 문제를 해결하기 위해 공동체의 일원으로서 실천적으로 참여하는 데 있다고 주장하였다.
- 또한 미디어를 통한 참여적 소통을 단순히 개인의 자아 표현이나 의견 표현 행위로만 간주하는 것이 아니라 사회의 공공 이슈(public issue)에 대한 지지 행위나 커뮤니티 내에서의 네트워킹이나 소통 행위, 타인의 의견을 존중하고 배려하는 행위를 모두 포괄하는 소통 행위로 고려될 때 비로소 하나의 시민 역량으로서의 미디어 리터러시를 논의할 수 있다고 보았다.
- 디지털 시대에서 사람들은 테크놀로지로 둘러싸인 문화 속에서 살아남기 위해 꼭 필요한 지식, 기술, 능력을 갖추어야 한다. 홉스는 이러한 능력을 가장 효과적으로 학습할 수 있는 방법이 학습자가 배운 것을 미디어로 직접 제작해 보는 것이라고 보았다. 미디어를 제작하는 과정은 지식을 깊이 있게 내면화하여 자기 것으로

만들 수 있게 하며, 이때 내면화는 아이디어, 행동, 태도를 스스로 통합하고 수용하는 과정이다. 따라서 학습자들은 다양한 형태로 미디어를 제작하는 동안 타인과 지식과 기술을 나누고 배움의 깊이를 더하며, 이미지, 언어, 소리, 음악, 쌍방향 소통 도구 등을 사용하는 법을 배울 수 있다.

- 디지털·미디어 리터러시의 핵심개념은 메시지를 보다 깊이 분석하고 성찰하기 위하여 메시지에 거리를 두고 비판적으로 이해해야 한다는 것이다. 그 핵심개념은 크게 다섯 가지로 볼 수 있다.
  - 첫째, 미디어 메시지는 구성된 것이다.
  - 둘째, 메시지는 경제적, 사회적, 정치적, 역사적, 심미적 맥락 속에서 제작된다.
  - 셋째, 미디어 분석 과정은 독자, 텍스트, 문화의 상호작용으로 이루어진다.
  - 넷째, 미디어는 소통하는 메시지의 형태와 장르에 따라 코드와 규약이 다르고 그에 맞는 언어와 기호 시스템을 사용한다.
  - 다섯째, 미디어의 재현을 통해 사람들은 실제 사회를 이해하고 그에 참여한다.
- 디지털·미디어 리터러시의 구성 요소

그림 22 디지털·미디어 리터러시의 구성 요소

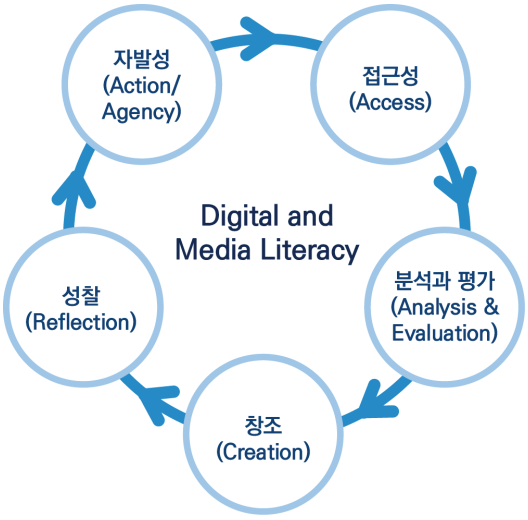


표 35 디지털·미디어 리터러시의 구성 요소

접근성	미디어를 익숙하게 찾고 사용하며, 적절하고 가치 있는 정보를 다른 사람에게 공유 하는 능력
분석과 평가	잠재적인 영향이나 결과를 고려하면서 메시지를 이해하고 비판적 사고와 이해를 사용하여 정보의 품질, 진실성, 신뢰성 및 관점을 분석할 수 있는 역량
창조	미디어 콘텐츠를 제작하는 역량과 제작의 목적, 청중 및 구성 기술에 대해 이해하고 표현하는 능력
성찰	사회적 책임과 윤리적 기준에 자신의 정체성을 적용하고 자신의 미디어 생활에 대한 인식을 키우기 위해 소통하고 관리하는 역량
자발성	민주적인 가치와 태도에 기반한 정치 대리인이 되기 위해 미디어를 통해 시민권을 행사하고 참여하는 역량

③ 젠킨스(Jenkins)의 미디어 리터러시

- 젠킨스는 미디어 이용자(user)가 미디어 생태계에서 미디어를 적극적으로 변형하고 공유하며 정보를 추구하는 현상을 컨버전스(Convergence)라고 개념화하면서 미디어 이용자의 사회적 의사소통과 사회적 참여의 주요 기능으로서의 미디어 리터러시에 주목하고자 하였다.
- 젠킨스가 주목한 바는 시민들이 형성하는 참여 문화(participatory culture)와 미디어 리터러시 간의 관계이다. 참여 문화는 소속(affiliations), 표현(expressions), 집단적 문제 해결(collective problem-solving), 배포(circulations)의 개념을 핵심으로 하며 미디어 도구를 통해 새롭고 창의적으로 표현하고, 집단적으로 문제를 해결해가는 특성을 보인다.
- 시민적 참여 문화의 형성 기제에 미디어가 위치하고 미디어가 주요한 소통의 도구로 자리매김하면서 젠킨스는 미디어를 통한 참여 문화 향상을 위한 미디어 리터러시의 11가지 핵심 기능을 놀이(Play), 시뮬레이션(Simulation), 수행(Performance), 전용(Appropriation), 멀티태스킹(Multitasking), 분산된 인지(Distributed Cognition), 집단지성(Collective intelligence), 판단력 (Judgement), 트랜스미디어 내비게이션(Transmedia Navigation), 협상력(Negotiation), 네트워킹(Networking)을 제시하였다.
- 이중 집단 지성과 판단력, 협상력, 네트워킹은 미디어를 통한 협력적 문제 해결을 위한 참여에 집중되어 있는 기능으로 제시된 것이며, 전용은 미디어 콘텐츠의 내용 중 취사선택하여 자신의 목적에 맞게 미디어를 조합하고 가공, 샘플링하는 재구성과 관련된 것으로 사회적 참여를 위한 정보의 생산과 공유에 보다 더 밀접한 관련을 맺는 기능이라 할 수 있다.

2) 시민 참여와 미디어 리터러시

① 미디어를 통한 자기 표현과 사회적 참여

- UNESCO는 교사를 위한 미디어와 정보 리터러시 커리큘럼(Media and Information Literacy Curriculum for Teachers)에서 민주적 절차 속에 시민의 자기 표현과 사회적 참여에 관한 미디어 리터러시의 역할을 상세히 소개하고 있다.
- 미국의 미디어교육학회인 NAMLE(National Association for Media Literacy Education, 2007)에서는 미디어 교육의 주요 원칙을 미디어 리터러시 교육으로 민주주의 사회에 필수적인 사회 참여적 시민을 양성하는 데 두어 왔다.
- 유럽집행위원회 하부의 시청자권익위원회(EAVI, European Association for Viewers Interest)는 미디어 리터러시에 관한 평가 프레임에서 의사소통 능력(communication ability)을 의사소통 능력과 참여 능력으로 준거를 세분화하고, 하위 구성 요소로 '사회적 관계(social relations)', '시민 참여(Citizen participation)', '콘텐츠 생성'을 들었다.
- 이처럼 미디어 리터러시 역량은 시민 역량과 밀접한 관련을 맺고 있으며, 이 역량은 사회적 의사소통을 통한 사회적 참여 요인이라 할 수 있다.

② 미디어 리터러시와 시민성 증진

- 시민 리터러시나 시민 역량과 밀접한 관련을 맺는 요인으로 책임감 있는 미디어 이용 요인을 들 수 있다. 최근 미디어 콘텐츠를 소비하고 생산하는 능력으로서 미디어 리터러시의 '생비 리터러시'가 강조되고 있다.
- 허위나 과장이 없는 신뢰 정보를 공유하는 윤리적인 미디어 이용 역시 미디어 리터러시와 시민 리터러시가 공유하는 지점이라 할 수 있다.
- 책임감 있고 윤리적인 미디어 이용은 진실된 정보만을 다루는 것은 물론 저작권 보호나 안전한 정보 사용, 언어 예절의 준수가 포함된다. 이러한 미디어 사용에 있어서의 윤리는 디지털 시민성을 이루는 디지털 윤리(Digital Ethics)의 주요 항목으로 다루어져 왔다.
- 2022 개정 교육과정에서는 '[9도02-03] 가상공간과 현실 세계에 대한 비교 분석을 바탕으로 가상공간에서 발생하는 도덕 문제들의 원인과 해결 방안을 제안하고, 타인을 존중하며 가상공간을 활용하는 태도를 함양한다', '[9기가02-14] 디지털 생활환경으로 나타난 일상생활의 혁신과 변화를 비판적으로 분석한 결과를 삶의 질 향상에 활용할 수 있는 방안을 탐색하여 제안한다'와 같은 성취 기준이 제시되고 있다. 이는 미디어와 관련한 사회의 규범을 이해·성찰하고, 디지털 시민으로서 미디어를 대하는 태도를 함양할 것을 요구하고 있는 것이다._20

다. 디지털 시민 양성을 위한 민주적 미디어 리터러시 교육

1) 디지털 시민 육성을 위한 미디어 역량

① 미디어 리터러시 기반 역량

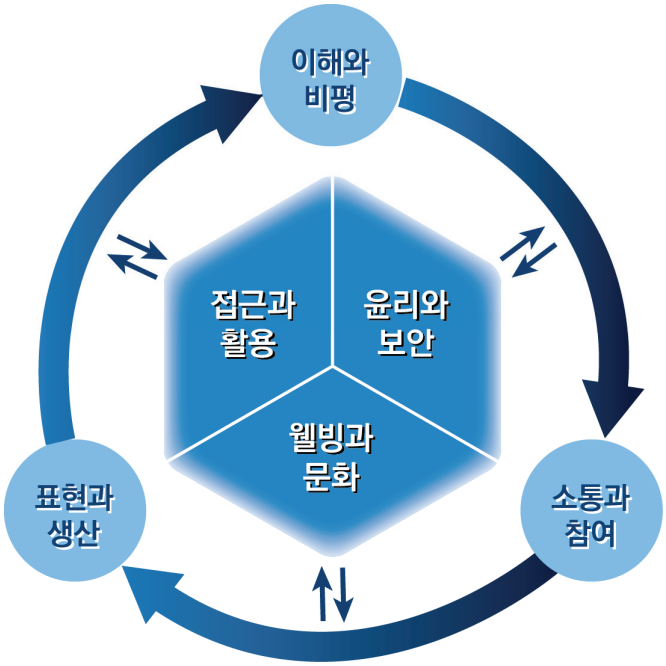
- 디지털 시대의 민주시민 육성을 위한 미디어 리터러시 교육은 미디어 리터러시 기반 역량과 미디어 리터러시 수행 역량으로 구분지어 실행될 수 있다.
- 미디어 리터러시 기반 역량은 민주시민 육성을 위한 미디어 활동 수행에서 기초가 되는 개인의 능력으로 도구적 개인(접근과 활용), 책임 있는 개인(윤리와 보안), 행복한 개인(웰빙과 문화)이 종합된 성숙한 개인이 갖추어야 하는 역량 영역을 의미한다.
  - 접근과 활용 역량: 도구적 개인으로서 미디어 활용을 위해 필요한 기술 활용 능력으로 자신의 이용 목적에 따라 기기, 정보, 서비스를 효율적으로 다룰 수 있는 능력이다.
  - 윤리와 보안 역량이란: 책임 있는 개인으로서 미디어 활용을 위해 필요한 배려, 예절, 윤리를 지키며, 표절, 개인정보 및 데이터 보안을 지키며, 이와 관련된 법(「저작권법」, 「미디어법」 등)을 준수하는 능력이다.
  - 웰빙과 문화 역량: 미디어 활용이 자신의 건강과 정체성에 영향을 준다는 것을 알고, 미디어 활용과 다른 생활 간의 균형을 유지하며, 개인 및 사회적으로 놀이와 업무(공부)를 위해 행복한 미디어 문화를 갖는 능력을 말한다.

_20 변경가·김아미·이지선·양소은(2024), 「2022 개정 교육과정의 초·중등 미디어 리터러시 교육 내용 분석과 시사점」, 중앙대학교 한국교육문제연구소.

② 미디어 리터러시 수행 역량

- 미디어 리터러시 수행 역량은 실천 중심의 역량으로, 미디어 속의 정보와 서비스를 바르게 이해하고 비판적 사고를 기초로 비평하고, 미디어 안에서 정보를 유통시키거나 타인과 사회적 관계를 맺으며, 미디어를 통해 자신의 생각을 표현하거나 창작 활동을 하는 역량 영역을 의미한다.
  - 이해와 비평 역량: 미디어의 재현적 특성에 대한 이해에 기초하여, 정보와 서비스의 내용 및 알고리즘을 이해하고, 더 나아가 이를 비판적으로 이해하여, 수용과 활용에 판단 근거로 삼는 능력이다. 미디어 정보와 서비스를 비평하기 위해서는 먼저 이들이 가진 특성을 잘 이해해야 하며, 이를 기반으로 자신의 활용 목적에 맞도록 비판적인 이해를 수행해야 한다.
  - 소통과 참여 역량: 미디어를 통해 다른 사람과 소통하고 협업할 수 있으며, 시민으로서 정치 및 사회적 문제 해결을 위해 사회적으로 참여할 수 있는 능력이다. 최근 미디어 환경이 정보를 보는 사이트에서 정보가 유통되는 플랫폼 형태로 전환되어, 개개인의 미디어를 통한 소통과 사회적 이슈에 대한 참여는 더욱 높아지고 있다. 이러한 측면에서 개인적 관계 형성과 사회적 참여라는 측면에서 미디어를 활용하여 보다 효과적인 참여 능력을 보여 줄 필요가 있겠다.
  - 표현과 생산 역량: 미디어를 통해 자신의 생각과 의견을 표현하거나, 창의적인 콘텐츠를 생산하고 공유하여 개인의 목적 달성뿐만 아니라 미디어 생태계에 기여하는 능력, 이상 세 가지 역량으로 구성된다. 표현 활동은 타인의 창작에 대한 댓글, 자신의 생각을 표현하는 블로그 등을 모두 포함한다. 생산 활동은 최근 다양한 미디어를 통해 자신의 글과 작품 등을 생산하고 공유하는 것이다. 이러한 활동은 자신의 디지털 정체성 형성에 영향을 주고, 사회적 파급력을 갖는다는 점에서 주의 깊게 수행되어야 한다.

그림 23 미디어 리터러시 수행 역량



※ 출처: 김현진 외(2019),「민주시민육성을 위한 미디어 리터러시 교육 방안 연구」, 한국교육학술정보원.

표 36 미디어 리터러시 수행 역량과 기반 역량

영역	하위 역량	정의
수행 역량: 미디어 활용	이해와 비평	미디어 재현적 특성 이해에 기초하여, 정보와 서비스의 내용 및 알고리즘을 이해하고, 더 나아가 이를 비판적으로 이해하여, 수용과 활용에 판단 근거로 삼는 능력
	소통과 참여	미디어를 통해 다른 사람과 소통하고 협업할 수 있으며, 시민으로서 정치 및 사회적 문제해결을 위해 사회적으로 참여할 수 있는 능력
	표현과 생산	미디어를 통해 자신의 생각과 의견을 표현하거나, 창의적인 콘텐츠를 생산하고 공유하여 개인의 목적 달성 뿐 아니라 미디어 생태계에 기여하는 능력
기반 역량: 미디어 활용을 위한 성숙한 개인	접근과 활용	도구적 개인으로서 미디어 활용을 위해 필요한 기술 활용 능력으로 자신의 이용 목적에 따라 기기, 정보, 서비스를 효율적으로 다룰 수 있는 능력
	윤리와 보안	책임 있는 개인으로서 미디어 활용을 위해 필요한 배려, 예절, 윤리를 지키며, 표절, 개인 정보 및 데이터 보안을 지키며, 이와 관련된 법(저작권법, 미디어법 등)을 준수하는 능력
	웰빙과 문화	미디어 활용이 자신의 건강(중독예방 및 자기 규제)과 정체성에 영향을 준다는 것을 알고, 미디어 활용을 위해 미디어-다른 생활간의 밸런스를 유지하며, 개인 및 새회적으로 놀이와 업무(공부)를 위해 행복한 미디어 문화를 갖는 능력

※ 출처: 김현진 외(2019),「민주시민육성을 위한 미디어 리터러시 교육 방안 연구」, 한국교육학술정보원.



이 책은 우리 사회의 건강한 소통을 위해 필요한 디지털 커뮤니케이션 윤리와 시민성 확립을 위한 이론적 틀과 현실적 방안을 제시하고 있다. 커뮤니케이션 학자 8인이 한국의 디지털 미디어와 시민성에 관련된 윤리적 문제들을 AI부터 아바타, 메타버스, 소셜 미디어, 이용자창작 콘텐츠를 둘러싼 최근의 사례들을 중심으로 다양하게 다루고 있으며 디지털 시민교육과 테크 산업계의 윤리 준칙, 정부 정책 입안에 도움이 다양한 조언들도 담겨 있다.

학습TIP

"이 부분은 꼭 기억해 주세요!"

- 학생들이 온라인 공간에서도 오프라인과 동일한 윤리적 기준을 준수해야 한다는 점을 강조해야 합니다. 이는 다른 사람의 권리와 의견을 존중하고, 혐오 발언이나 사이버 불링을 피하는 것을 포함합니다.
- 미디어 리터러시 역량은 디지털 시민으로서 갖추어야 할 필수적 역량으로 그 중요성이 점점 더 강조되고 있습니다. 학생들이 미디어를 통해 자신의 생각을 표현하게 함으로써 성숙한 시민으로서 성장할 수 있도록 교육하는 것이 중요합니다.

※ 참고문헌

[1] 김현진 외(2019), 「민주시민육성을 위한 미디어 리터러시 교육 방안 연구」, 한국교육학술정보원.

[2] 변경가 외(2024), 「2022 개정 교육과정의 초·중등 미디어 리터러시 교육 내용 분석과 시사점」, 중앙대학교 한국교육문제연구소.

[3] 최숙기(2019), 「민주시민역량 측면에서의 청소년의 미디어 리터러시 수행 양상 연구」, 청람어문교육.

2.3.2. 참여와 미디어 리터러시 교육

2.3.2.2. 미디어 읽기와 미디어 쓰기

키 워 드 미디어 읽기, 미디어 쓰기



❶ 개요

인쇄매체 시대에는 문자로 이루어진 텍스트를 잘 읽고 쓰는 능력이 필요했다. 디지털 시대로 접어들면서 이제 문자는 물론 시각과 청각 등 다양한 텍스트들이 결합된 복합양식미디어를 잘 읽고 쓰는 능력이 중요해지게 되었다. 미디어 읽고 쓰는 능력은 무엇이며 그 능력을 학습자들에게 키워 주려면 어떤 교육이 필요한지 살펴보도록 하자.

❷ 학습목표

- 미디어 읽기의 개념과 교육 방법을 이해한다.
- 미디어 쓰기의 필요성과 교육 방법을 알 수 있다.

❸ 학습내용

가. 미디어 읽기

1) 미디어 읽기의 개념과 필요성

① 정보의 홍수 속 미디어 읽기

- 디지털 시대에는 무궁무진한 콘텐츠들과 시공간을 초월하여 만날 수 있으며 이러한 미디어를 통해 접한 지식과 정보는 우리의 의식과 사고를 구성하는 데 중요한 역할을 한다.
- 하워드 라인골드는 디지털 미디어 리터러시의 첫 번째 능력으로 주의력을 강조하며, 온라인 공간에서 디지털 자극에 끌려 다니지 않기 위해선 자신이 필요로 하는 것이 집중하는 주의력이 요구된다고 주장한다.
- 모든 종류의 미디어를 기반으로, 접근(access), 분석과 평가(analysis and evaluation), 창조(creation), 성찰(reflection), 행동(action/agency)

하는 능력이 디지털 시대에 필요하다.

- 모든 읽기가 마찬가지지만 미디어 읽기에서도 메타 인지가 매우 중요하다. 미디어를 읽는 과정에서 검색 등의 자신의 행위를 조절하면서 넘쳐나는 콘텐츠 중에서 자신에게 필요한 것과 의미 있는 것을 가려낼 수 있는 능력이 필요하다.
- 미디어를 통해 얻을 수 있는 정보들 중에서 의미 있는 지식과 정보를 찾아내고 미디어 속에 숨겨진 메시지를 찾아내고 자신의 생각을 더 깊게 할 수 있도록 비판적으로 바라보는 것을 '미디어 읽기'라고 한다.

② 읽기 기반의 미디어 리터러시 교육

- 미디어 읽기에는 TV, 신문, 라디오, 방송, 영화, 소셜 네트워크 서비스 등 다양한 매스 미디어의 일반적 이해에 대한 내용이 포함된다.
- 미디어 읽기 교육에는 미디어를 통해 전달되는 내용뿐만 아니라 미디어 속성에 대한 교육 등 복합적인 미디어 읽기 교육도 포함된다.
- 미디어 읽기 교육은 다양한 방법을 통해 의사소통의 내용이나 방식을 검토하고 개인 의사 표현이나 타인의 의견 수용에 있어 여러 가지 커뮤니케이션 기능을 이해할 수 있도록 성찰하고 반성하는 활동이 중심이 된다.
- 미디어 읽기를 교육하면서 학습자는 정보를 활용하기 전 정보에 대한 건전성 및 타당성을 점검하고 정보를 어떻게 이용할지에 대한 관점과 함께 정보의 출처와 이용처를 생각하고 신뢰도 높은 정보를 얻을 수 있도록 다양한 정보원을 이용하는 습관을 기를 수 있다.

2) 미디어 읽기 교육 방법

① 미디어의 종류에 따른 읽기 교육 방법

- 미디어 읽기는 비판적 사고 기능 신장을 위한 미디어 읽기 전략을 이해하는 활동이며 미디어 읽기 대상에 따른 자료 활용 방법은 다음과 같다.

표 37 미디어의 종류에 따른 읽기 교육 방법

종류	방법
문자·언어적 미디어 읽기 자료 (신문, 잡지 등)	• 문자·언어적 미디어 읽기 자료에는 신문, 잡지, 만화, 노래 가사 등이 포함된다. • 학생들이 텍스트를 해석할 때는 사회문화적 상황과 맥락에 대한 이해가 병행되기 때문에 사회문화적 맥락과 처한 상황에 따라 다양한 언어를 사용할 수 있고 이해하는 깊이와 폭이 다르다. • 신문이 제공하는 다양한 기사를 통해 사회 현실에 대한 관점을 형성하고 현대 생활에서 갖는 정보원으로서의 중요성을 이해한다. 신문 속 이야기가 어떻게, 누구에 의해, 어떠한 정치·경제·사회적 맥락에서 구성되었으며 어떻게 의미를 생산하고 어떻게 현실을 표상하는지 비판적으로 생각하며 신문을 읽게 한다.
시각적 미디어 읽기 자료 (사진, 그림 등)	• 시각 자료의 범위가 매우 넓기 때문에 포함되는 자료의 유형은 예술 작품, 사진, 그래프, 지도, 모형, 영화, 애니메이션 등 다양하며, 실제 각 유형을 분석할 때 더 구체적인 하위 유형이 나타나기도 한다.

종류	방법
	• 그래프의 경우 막대그래프, 선그래프, 원그래프, 히스토그램, 산포도 등 다양하게 나타나며, 사진의 경우 보도 사진, 예술 사진, 다큐멘터리 사진, 광고 사진, 인물 사진 등 다양하다. • 시각 자료의 유형이 복잡다단하므로 시각 자료에 대한 분류는 학자마다 다양하게 제시되었다.
영상 미디어 읽기 자료 (영화, 다큐 등)	• 시각적 영상 자료에는 영화, 광고, 뉴스, 영상 등이 포함된다. • 현대 사회에서는 영화, 다큐를 포함한 영상 자료의 영향력이 대폭 강화되었으며, 학생들을 비롯한 사람들이 무수한 영상 자료를 보면서 생활하고 성장하고 있다. • 영상 한 장면에도 다양한 의미가 포함되어 있기 때문에 영상에 담긴 메시지나 의미를 이해하고 분석하여 탐구할 수 있어야 한다.

② 미디어 읽기 자료 분석

• 다양한 읽기 자료를 분석하면서 기를 수 있는 능력은 비판적 사고 능력이다. 해당 능력은 사실적 사고 능력, 논리적 사고 능력, 관점을 비교하는 사고 능력으로 나눌 수 있다.

표 38 미디어 읽기 자료 분석을 통해 함양할 수 있는 능력

종류	특징
사실적 사고 능력	• 읽기 자료를 분석할 때 많은 사람들은 자신과의 이해관계나 무지에 의해 객관적인 사실의 주장과 주관적 가치 판단이 함의된 의견적인 주장을 혼동하는 경향이 있다. • 사실적 사고 기능이란 사실 진술과 의견 진술을 구분하고, 그 이유와 근거를 제시하는 기능을 의미한다. • '사실'은 주로 논거를 제시할 때 필요한 내용으로, 실제로 있었던 일이나 있는 일, 자연계의 여러 가지의 객관적 현상이다. • 일상생활이나 사회에서의 구체적 현상, 법률적으로 효과를 드러내는 여러 현상 등을 말한다. • '의견'은 주로 본론에서 글쓴이의 사고나 의견, 생각, 판단, 주장에 해당하는 내용을 말한다. • 주로 글쓴이의 사상, 가치관, 인생관, 세계관과 밀접한 관련이 있다.
논리적 사고 능력	• 비판적 사고에서 가장 핵심적인 능력은 주장에 대한 올바른 근거를 사용할 수 있는 것과 어떤 진술 혹은 주장에 대해 바람직한 평가를 내리기 위해서 그 자료에 숨겨진 의미 분석과 미리 생각한 가정을 예리하게 포착해 낼 수 있는 능력이다. • 논리적 사고 기능이란 미디어 자료가 전달하고자 하는 의미와 주장을 찾고 주장을 뒷받침할 만큼 그 근거가 충분한가를 확인하고, 보충되어야 할 근거를 확인할 수 있는 능력을 말한다. • 주장의 숨은 전제와 의도를 파악하고 근거를 들어 자기 생각의 논리를 세우는 기능, 미디어 읽기 자료에서 나타난 제작자의 의도를 정확히 파악하는 능력을 의미한다.
관점 비교하는 사고 능력	• 하나의 문제를 해결하기 위해서는 다양한 관점에서 이해하고 분석하며 합리적인 해결 방안을 찾아야 한다. • 다른 사람이나 다른 집단의 입장에서 문제에 대한 원인, 사건, 상황 등을 융통성 있게 이해하고 분석하는 일과 자신의 개인적인 이해관계를 떠나 냉철하고 중립적인 입장에서 다양한 관점으로 따져 보는 것은 비판적 사고에서 매우 중요한 요소이다. • 관점 비교하는 사고 기능이란 미디어가 표현하고 있는 문제에 대해 개인이나 집단 간 이해관계를 이해하고 그 근거를 비교 분석하여 자신의 생각을 정리하는 기능을 의미한다.

③ 디지털 텍스트, 비판적으로 읽기

- 디지털 텍스트를 비판적으로 읽는 법을 지도할 때, 미디어 리터러시의 핵심개념과 그와 관련된 핵심 질문들을 활용할 수 있다.
- 미국 미디어 리터러시 센터(Center for Media Literacy, CML)의 엘리자베스 토만은 "미디어 소비자와 생산자를 위한 CML의 핵심개념과 주요 질문"을 제시하였다.

표 39 미디어 소비자와 생산자를 위한 CML의 핵심개념과 주요 질문

핵심개념	분석(소비자 측면)	제작(생산자 측면)
모든 메시지는 구성된다.(저자)	누가 이 메시지를 만들었는가?	나는 무엇을 만들고 있는가?
미디어 메시지는 그 자체의 규칙 속에서 창의적인 언어를 사용해서 구성된다.(형식)	이 메시지는 나의 주목을 끌기 위해 어떤 창의적 기법을 사용했는가?	나의 메시지는 포맷, 창의성, 테크놀로지에 대한 이해를 반영하고 있는가?
같은 메시지라도 사람들은 그것을 다르게 경험한다.(수용자)	사람들이 메시지를 어떻게 달리 이해하는가?	나의 메시지는 수용자들에게 각기 다른 반응을 자아내는가?
미디어는 내재된 가치 및 관점을 가진다.(내용)	이 메시지에는 어떤 가치, 생활 방식, 관점들이 반영되어 있는가 또는 생략되어 있는가?	내가 만든 미디어 콘텐츠는 나 자신의 가치, 생활 방식, 관점을 명확하고 일관성 있게 제시하고 있는가?
대부분의 미디어 메시지들은 이익 혹은 권력을 얻기 위해 만들어진 것이다.(목적)	이 메시지는 왜 보내졌는가?	나는 내가 말하고자 하는 것을 효율적으로 커뮤니케이션하고 있는가?

※ 출처: 옥현진 외(2024), 『디지털 세상에서 읽고 쓰는 힘』, 비상.

- 첫 번째 핵심개념은 '저자', 즉 미디어 생산자에 관한 것이다. 모든 미디어는 생산자의 특정한 의도와 관점을 담고 있다. 그래서 누가 이 메시지를 만들었는지 파악하는 것은 미디어의 신뢰성, 공정성, 타당성을 파악하는 데 중요한 기준이 된다.
- 두 번째 핵심개념은 '형식'에 관한 것이다. 생산자는 자신의 의도와 목적을 효과적으로 전달하기 위해 시청각적 요소, 레이아웃, 하이퍼링크 등의 형식을 고안한다. '형식'을 읽는다는 것은 미디어가 어떤 방식으로 수용자의 관심을 끌고, 어떤 설득 전략을 사용하고 있는지를 파악하는 것이다.
- 세 번째 핵심개념은 '수용자'에 관한 것이다. 수용자들은 각기 다른 정체성과 경험 그리고 신념들을 가지고 있으며 같은 메시지라도 서로 다르게 해석하게 된다. 이때 자신의 정체성, 경험 그리고 신념에 의해 형성된 고정관념이나 편견을 미디어 수용에 적용하진 않는지를 점검해야 한다.
- 네 번째 핵심개념은 '내용'에 관한 것이다. 미디어는 생산자가 중요하다고 생각하는 내용이 선택되고 중요하지 않다고 생각하는 내용은 배제된다. 영화, 광고, 드라마는 현실을 있는 그대로 재현하지 않으며

뉴스와 같은 객관적인 메시지를 전하는 미디어도 이러한 선택과 배제의 과정을 거친다.

- 다섯 번째 핵심개념은 '목적'에 관한 것이다. 대부분의 미디어는 제작비 마련을 위해서 혹은 이윤 그 자체를 위해서 경제적인 이익을 추구한다. 또한 미디어는 특정한 정치 세력이나 인물 혹은 기업 등과 이해관계를 함께 할 수도 있다. 그래서 특정 정치 세력이나 인물 등에 대해 긍정적 혹은 부정적 이미지들을 만들어 내기도 한다. 그러므로 미디어 읽기는 미디어의 메시지가 어떤 목적으로 생산되었는지를 분석하는 활동이 반드시 필요하다.

④ 미디어 읽기 전략

- 미디어 리터러시의 핵심개념을 바탕으로 미디어를 비판적으로 읽기 위해서는 다음과 같은 미디어 읽기 전략을 활용할 수 있다.

표 40 미디어 읽기 전략

읽기 전략	구체적 방법
첫째, 미디어의 내용이나 관점의 '타당성'과 '공정성'을 평가하며 읽기	• 타당성 평가: 미디어의 메시지가 보편적 진리나 건전한 상식에 비추어 어긋나지 않는지, 주장과 근거가 객관적 사실에 입각하고 있는지 등을 기준으로 타당성을 평가한다. • 공정성 평가: 미디어의 관점이 특정 입장을 옹호하거나 반대로 비난하면서 한쪽으로 치우치진 않았는지, 균형 있게 사태나 사건 등을 바라보고 있는지 등을 따져가며 읽는다.
둘째, 자료 및 표현 방법의 '적절성'을 평가하며 읽기	미디어가 사용하고 있는 자료가 주장이나 내용을 뒷받침하는 데 적절한지, 미디어의 메시지를 효과적으로 전하기 위해 적절하게 사용되고 있는지, 출처가 분명하고 믿을 만한지 등을 판단하며 읽는다.
셋째, 미디어 속에 숨겨진 의도나 내재된 사회·문화적 이념을 분석하고 평가하며 읽기	미디어에는 생산자의 가치관과 세계관, 당시의 사회적 요구나 분위기 그리고 사회·문화적 이념 등이 반영되어 있다. 미디어를 읽을 때는 이렇게 미디어에 스며있는 것들이 보편적 가치에 비추어 적절한지 등을 비판적으로 평가하며 읽어야 한다.

※ 출처: 권영부(2021),『미디어 리터러시 교육 어떻게 할 것인가?』, 지식프레임, p.142

나. 미디어 쓰기

1) 미디어의 쓰기의 개념과 필요성

① 효과적인 미디어 쓰기를 위한 방법

- 미디어를 통한 다양한 방식으로 메시지를 표현하고 효과적으로 다른 사람들에게 전달하기 위해서는 미디어가 가지는 독특한 특성을 이해하고 미디어의 특징에 어울리는 방식으로 표현해야 하는데 이를 폭넓은 개념으로 미디어 쓰기라고 한다.
- 새로운 아이디어를 구체화하는 과정에서 책, 방송, 인터넷, SNS, 동영상, 메타버스 서비스 등 다양한 방식을 통해 다른 사람들과 정보와 생각, 경험을 공유하는 활동을 통해 주체적이고 창조적인 관점을 가질 수 있다.

- 미디어는 시각적 요소인 시각이미지, 자막과 청각적 요소인 효과음, 등장인물의 대화, 배경 음악 등과 같이 복합적인 방식으로 개인의 아이디어나 메시지를 표현할 수 있다.
- 미디어는 영상 언어를 활용하여 전달하고자 하는 바를 효과적으로 전달하고 다양한 시각적 청각적 효과를 통해 의미를 구성하기도 한다.
- 미디어는 이용자들을 중심으로 그들의 관심과 접근 방식에 맞게 만들어지며 다른 미디어들과 융합되어 복합적이고 통합적으로 연결되어 새로운 방식으로 전환될 수 있다.

② 미디어 특성별 쓰기

- 영상이란 개념은 매우 폭넓게 사용되고 다양하게 정의되는데, 영상은 본래 이미지를 번역한 것이지만 시대가 발전하고 변하면서 그 의미가 다양하게 변화하였다.
- 영상은 스크린에 나타나는 모든 요소들을 말하는데 초기에는 시각적인 것을 가리켰으나, 복합적인 이미지 시대에 접어들면서 음향 요소와 설명 등 새로운 것들이 추가되고 있다.
- 지금은 영상과 음향에 그것을 송출하는 미디어도 다양해진 측면이 있기 때문에 영상은 영상으로서 그치는 것이 아니라 어떤 미디어에서 송출되느냐에 따라 그 특성과 역할이 달라지는 측면이 있다.
- 미디어의 기술적 발달과 함께 시장의 변화 측면에서 생산자와 소비자의 요구가 맞아 떨어져 미디어는 하나의 소스로 여러 가지 플랫폼에서 사용되고 있으며 현재는 생산과 소비를 함께 수행하는 프로슈머의 개념이 일반화되었다.

③ 미디어 제작 교육 및 평가

- 기술적 발달과 시장의 변화를 중심으로 다양한 콘텐츠가 제작되고 공유되고 있다.
- 전통적인 미디어 제작 교육의 개념이 점차 확장되고 있으며 다양한 온라인 플랫폼을 포함하는 예술과 기술, 인문학 등이 융합된 미디어 교육, 즉 콘텐츠를 중심으로 스마트폰, TV, 인터넷, 사진, 광고, 소셜 네트워크, 메타버스 등의 영역으로 확장되고 있다.
- 미디어 쓰기 교육은 영상을 비롯한 다양한 디지털 플랫폼에 대해 접근함과 동시에 이를 사용하고 이해하며 새롭게 창조할 수 있는 능력을 키우도록 조력하는 것을 총체적으로 의미한다.

2) 미디어 쓰기 교육의 논의틀

① 핵심역량에 나타난 미디어 쓰기

- 학생들이 삶의 다양한 영역에서 미디어를 체험하고 이를 통해 습득한 미디어 관련 지식이나 경험은 미디어 리터러시 교육의 기초 학습 요소이다.
- 2022 개정 교육과정의 핵심역량 중에서 미디어 리터러시와 직접적으로 관련이 있는 지식정보처리 역량 및 협력적 소통 역량은 미디어 체험과 지식을 바탕으로 다양한 수행 능력을 기를 것을 목표로 한다.
- 미디어 쓰기를 통해 미디어의 의미 이해와 전달, 책임 있는 미디어 이용, 감상과 향유, 책임 있는 미디어 활용, 정보 검색과 선택, 창작과 제작, 사회 · 문화적 이해, 비판적 분석과 평가의 영역은 미디어 리터러시 교육을 통해 도달해야 할 역량의 수행 능력으로 볼 수 있다.

② 미디어 쓰기 교육활동의 항목

- 미디어 교육은 단순한 정보 획득이나 내용 파악을 목표로 하는 것에서부터, 미디어를 읽으며 다양한 주제와 관련된 분석이나 토론 활동, 그리고 더 나아가 미디어를 직접 제작해 봄으로써 학습자 자신의 가치관을 새롭게 정립하고 새로운 표현 형태를 통해 창의성을 키울 수 있는 경험을 제공할 수 있다.
- 미디어 쓰기 교육에 대한 사항들은 교육 목표, 교육 효과, 교육 내용, 교육 과정, 교육 방식의 다섯 가지 항목으로 구성할 수 있다.

표 41 미디어 쓰기 교육

항목별	유형별	유형 특징	유용성 평가
교육 목적	총체적 미디어 이해	• 미디어 분석 과정과 제작 과정과의 지속적인 연관 관계를 유지 • 주류 미디어물의 답습을 지양, 주류 미디어물의 형식에 도전하고 대안적인 방식을 시도	효율적 미디어 교육으로서 지향적 유형
	단순 기술 지향	• 미디어에 분석적 이해가 없이 미디어 제작 기술 교육 중심 • 미디어 산업의 성장에 따른 기술 교육의 중요성 강조	
교육 효과	능동적 수용자 변화	• 미디어 제작 과정에 대한 이해를 통해 미디어에 대한 분별력을 양성하여 능동적인 수용 행위 도모	효율적 미디어 교육으로서 지향적 유형
	대안 미디어 참여	• 대안적 미디어 저작을 통해 일방적 주류 미디어 환경을 변화시키는 능동적인 수용자 참여 도모	
	표현력 향상	• 표현력 향상을 통한 창의력 신장	
교육 내용	주요 개념 전달 T.A.P(Text. Audience, Production)	• 텍스트(Text): 타입, 장르, 의미, 가치, 코드, 내러티브, 이데올로기, 생산물, 사회적 연관성 • 수용자(Audience): 문화, 성별, 연령, 미디어 교육으로 기술, 사용, 즐거움, 선택, 능동적 해독 • 제작(Production): 기술, 경제, 운영, 제작 과정, 조직 및 기관, 유통, 법적 이슈	효율적 미디어 교육으로서 지향적 유형
	단순 기술 전달	미디어 리터러시의 개념적 이해가 없는 기술 지향적 교육	
교육 과정	체계적 교육과정	• 제작 전 단계, 제작 실습 단계, 편집 단계, 제작 후 단계의 내 단계를 통해 분석(analysis)과 실습(practice)을 병행	효율적 미디어 교육으로서 지향적 유형
	통합적 교육과정	• 실습 전후에 분석 과정이 생략되어 있거나 분석적인 내용이 실습에 포함	
교육 방식	능동적 참여형	• 질문과 토론에 의한 교육 • 학생 중심의 학습 • 팀 작업을 통한 문제 해결	효율적 미디어 교육으로서 지향적 유형
	정보 전달형	• 수동적 정보 수용에 의한 교육 • 교수 중심의 교육 • 일방적 소통의 교육	

- 미디어 교육의 목표는 비판적 분석 능력이다. 그러므로 기존의 문화 생산물의 '재생산(reproduction)'이 아니다.
- 미디어 제작 활동 경험으로 직접 생산 과정에 참여함으로써 미디어의 본질을 이해하고, 미디어 문법에 대한 이해도를 높임으로써 올바른 미디어 활용 능력을 기를 수 있다.
- '미디어의 부정적인 영향으로부터의 보호'라는 엘리트주의적 발상에서 벗어나 일상에서 마주치는 미디어와 삶의 직접적 관련이 필요하다.
- 미디어 쓰기 교육은 학습자 자신의 경험을 의미화하고, 의미를 다양한 형태와 언어로 형상화하며 작품을 제작하고, 다른 사람들과 공유함으로써 생각과 메시지를 소통할 수 있는 기회를 제공하는 계기를 제공한다.
- 교육 내용은 미디어의 분석적 교육과정인 텍스트(Text), 수용자(Audience), 제작(Production)의 세 가지 개념이 제작 활동에도 적용될 수 있음에 동의하고 있다. T.A.P(Text, Audience, Production) 모델의 세부적인 교육 내용은 다음과 같이 구현될 수 있다.
  - 텍스트(Text)는 텔레비전 프로그램, 책, 가요, 인터넷 등 모든 미디어 형태의 텍스트를 의미한다. 웹툰, 영화, 뮤직비디오 등의 텍스트 타입(Type)과 외연적 내연적 의미와 내러티브 구조, 의미 전달 방법, 함축된 가치 등을 주로 다룬다.
  - 수용자(Audience)는 텍스트에서 각기 다른 의미를 창조해 내는 역동적이고 고정적이지 않은 수용자상을 발견하는 것이다. 학습자는 의미를 사이에 존재하는 가치와 편견을 구분해 낼 수 있는 능동적인 수용자로 학습되어야 한다.
  - 제작(Production)은 일반적인 텍스트를 만드는 과정에 대한 모두를 포함하는 것으로, 기술보다는 제작에 관련된 요소들과 텍스트 및 수용자와의 관계를 이해하는 것이 중요하다. 제작 관련 주요 이슈는 미디어 제작 과정에서 미디어의 상업성과 문제 결정 과정, 미디어 운영과 미디어 전달 가치와의 관계, 미디어 기술이 전달 메시지에 미치는 영향, 기술에 따른 경제적인 문제가 제작 과정에 주는 영향 등이다.
- 미디어 제작을 해보는 미디어 쓰기 교육은 분석(analysis)과 실습(practice)의 병행을 통해 텍스트, 수용자, 제작의 세 가지 개념을 학습자에게 전달해야 한다.

③ 미디어 쓰기 교육활동의 단계

- 제작 활동 교육과정은 일반적으로 제작 전 단계(Pre-Production), 제작 단계 (Production), 제작 후 단계(Post-Production)의 3단계를 통해 분석과 실습을 병행하게 된다.
- 제작 전 단계(Pre-Production)는 분석적인 개념들을 전달하기 위한 시간으로 토론과 질문을 통해 제작 과정에서 비판적 시각과 사고 기술을 습득하게 한다. 콘텐츠를 감상한 후 메시지의 가치, 이데올로기의 전달 메시지, 상업적 미디어가 현실을 재현하는 방식 등에 대한 논의가 이루어져야 한다.
- 제작 단계(Production)는 제작 장비의 작동법을 익힘과 동시에 디지털 언어와 제작 용어. 제작 방법 등에 대한 분석적 이해를 돕는다. 또한 디지털 언어가 이미지나 사운드의 재배열과 선택을 통해 재구성되는 과정에 대한 이해를 돕는다.

- 제작 후 단계(Post-Production)는 학습자가 제작 과정에 대한 자기 평가를 하며, 제작 완료된 작품을 친구들과 나누고 온라인에 올려 공유하는 시간을 갖는다. 이는 주류 미디어에 소외되었던 자신의 목소리를 표현함으로써 미디어에 대한 편견과 일방적인 커뮤니케이션 방식을 변화시키고 다양한 시각을 제공할 수 있다는 면에서 의의가 있다.
- 제작 활동 교육 방식은 학습자의 능동적인 실습과 경험이 중요하며, 학습자 참여를 이끌 수 있는 민주적인 교육 방식과 체계적 과정이 중요시된다.



"〈아프가니스탄 스타일로 요리하기〉는 어린이들에게 자신이 속한 지역사회를 다른 방식으로 '읽도록' 했다. 그것은 또한 다른 이들에게 읽힐 텍스트에 자신이 속한 세계를 다른 방식으로 '쓰도록' 했다. 그랜트 선생님의 교실에서 만들어진 이 텍스트는 학생들의 삶 속으로, 또 보다 넓은 학교 사회 속으로 들어가, 교육과정에 명시된 수업이 끝난 이후에도 오랫동안 계속해서 영향을 미치는 역동적인 텍스트가 되었다. 이미 살펴보았듯이, 대항서사를 생산하기 위한 텍스트 '다시 쓰기'와 '다시 설계하기'는 어린이들이 세상을 바라보는 지배적인 방식(대체로 어린이들을 주변인으로 위치 짓는)에 대항하도록 하는 비판적 리터러시 실행의 특징이다. 이 사례에서 어린이들은 정치적 사회적 의도와 실제 세계에서의 유용함을 목적으로 하여 텍스트를 (다시) 설계하고 생산하는 역할을 수행했다. 대항서사로서 〈아프가니스탄 스타일로 요리하기〉는 어린이, 현대적인 라이프스타일, 학교 교육, 그리고 호주와 아프가니스탄의 역사 및 문화의 지배적 표상에 이의를 제기하도록 하여 좀 더 복합적인 이해를 가능하게 하였다."

재닛 에번스 지음, 정현선 옮김, 『리터러시의 진화–비판적 미디어 교육을 위한 교실 수업 방법』. 사회평론아카데미, 219쪽.

학습TIP

"이 부분은 꼭 기억해 주세요!"

- 미디어 리터러시의 핵심개념은 다양한 미디어 리터러시 수업에서 모두 적용할 수 있는 것이므로 학생들에게 자주 강조할 필요가 있습니다.
- 미디어 제작은 종종 팀 프로젝트로 진행되므로, 학생들이 협력하고 의사소통하는 능력을 기를 수 있게 하고 역할 분담과 책임감을 강조하며, 팀 내 갈등을 해결하는 방법을 교육해야 합니다.

참고문헌

[1] 차혜경(2005),『디지털 콘텐츠 제작활동 중심의 미디어교육 효과 연구』, 서강대학교 석사학위논문.

[2] 이윤경(2001),『제작활동을 통한 미디어 교육 분석 및 시안 개발 연구』, 서강대학교 석사학위논문.

[3] 권영부(2021),『미디어 리터러시 교육 어떻게 할 것인가?』, 지식프레임.

[4] 정현선(2016),『초중등 교과서의 미디어 리터러시 단원 개발 연구』, 교육부.

2.3.2. 참여와 미디어 리터러시 교육

2.3.2.3. 미디어를 통한 민주적 소통과 사회 참여

키 워 드 민주적 소통, 소셜 미디어, 참여, 시민성



1 개요

미디어는 소통의 매개체로서 사람들이 정보와 정서를 주고받으며 교류하고 네트워크를 형성할 수 있게 하였다. 디지털 시대의 미디어는 네트워크의 폭을 거의 무한대로 확장시켰다. 소셜 미디어가 인간관계, 의사소통의 방식, 정치나 경제 등 사회적 행위에 미치는 영향력은 점점 더 커지고 있다. 누구와 무엇을 어떻게 소통해야 할지에 대한 것은 미디어 리터러시에서 중요하게 다루어야 할 주제이다.

2 학습목표

- 민주적인 소통을 위한 소셜 미디어의 활용 방법을 이해한다.
- 미디어를 통한 사회적 참여의 의미와 방법에 대해 설명할 수 있다.
- 미디어를 통한 사회적 참여를 위해 갖추어야 할 자세와 태도에 대해 설명할 수 있다.

3 학습내용

가. 소셜 미디어와 연결 사회

1) 소셜 미디어의 개념 및 특성

① 소셜 미디어의 개념

- 소셜 미디어는 모바일이나 웹 기반 기술을 활용하여 미디어 콘텐츠를 생성, 공유, 공동 제작 및 수정할 수 있는 상호작용성이 높은 플랫폼이다.
- 소셜 미디어는 다양한 유형의 서비스 플랫폼을 갖고 있다. 사회 관계망 서비스(Social Networking Service, SNS)나 유튜브와 같은 콘텐츠 플랫폼만이 아니라 메타버스와 같은 가상 세계도 포함된다.

② 소셜 미디어의 특성

- 기존 방송매체의 일방적 독백을 사회적 매체의 대화로 변환시키고 그 이용자들이 콘텐츠 소비하는 대상임과 동시에 콘텐츠를 생산하는 주체로 되는 것을 가능하게 한다.
- 다양한 정보의 민주화와 개방화를 촉진시켜 기존 의사소통 관계를 확장할 수 있다.
- 소셜 미디어의 이용자는 생산자 또는 콘텐츠 소비자로서 고정된 위치를 갖는 것이 아니며, 네트워크 구조로 연결되기 때문에 이용자 간 활발한 상호작용과 원활한 소통이 가능하다.
- 소셜 미디어는 웹을 기반으로 하는 애플리케이션 서비스로서, 미디어 콘텐츠의 생산과 배포를 가능하게 하며, 이용자 간 연결망 구축으로 접근성과 연결성의 정도가 높아 사회적 상호작용이 활성화되는 특성을 가진다.
- 소셜 미디어는 참여(participation), 공개(openness), 대화(conversation), 커뮤니티(community), 연결(connectedness)이라는 5가지 특징을 지닌다(한국정보화진흥원, 2010).

③ 문화적 형식으로서 소셜 미디어

- 사회구조와 삶의 형태 전반이 디지털 미디어를 기반으로 하면서 교류, 여가, 학습 등 일상생활에서 소셜 미디어가 차지하는 비중이 확대되고 있다.
- 과거에는 텔레비전이 단지 하나의 기술이 아니라 의미와 즐거움을 제공하는 문화적 형식이었듯이 소셜 미디어 역시 메시지의 전달 수단만이 아니라 특정 방식으로 콘텐츠를 구성하거나 이용자 간 관계를 설정하는 문화적 형식으로 기능하고 있다.
- 소셜 미디어는 살아있는 생명체처럼 소비와 생산의 메커니즘이 일반적인 방식으로 작동하지 않으며 실시간, 양방향성을 활용하여 이용자들이 자발적으로 참여하고 공유하는 가운데 콘텐츠와 문화가 생성되는 특성이 있다.
- TV, 라디오, 전화, 신문, 잡지, 영화 등과 같은 전통매체가 1 대 다수의 일방적 관계형에 기초한 의사소통의 속성을 가졌다면, 소셜 미디어는 다양한 형태의 콘텐츠가 다양한 이용자들에 의해 생성되고 공유되는 다수 대 다수의 쌍방향적 관계성을 토대로 한다.

2) 소셜 미디어 리터러시

① 소셜 미디어 리터러시의 개념

- 소셜 미디어 리터러시란 용어를 사용한다는 것은 기존의 미디어 리터러시와 다르게 소셜 미디어를 이해하고 활용하는 데 이전과 다르거나 강화되어야 할 역량이 있음을 의미한다.
- 소셜 미디어 리터러시는 소셜 미디어에서 미디어 텍스트를 이해, 활용, 공유, 참여하는 데 필요한 지식과 기술로 정의할 수 있다. 여기서 말하는 지식과 기술은 소셜 미디어 애플리케이션을 적절하게 사용하고, 소셜 미디어 콘텐츠를 비판적으로 분석, 평가, 공유 및 생성할 수 있는 능력을 포함한다.
- 접근, 이해, 활용 중심의 미디어 리터러시는 소셜 미디어 환경에서 프라이버시, 신뢰, 소유권, 저작권과 같은

새로운 윤리적 문제(안정임, 2010)에 직면하였으며, 소셜 미디어 공간에서 커뮤니케이션하기 위한 새로운 문화적 역량(a set of cultural competencies)과 사회적 기술(social skills)을 포괄(Jenkins, 2006)해야 할 필요가 생겼다.

- 과거 미디어 리터러시 교육에서는 미디어의 부정적인 영향으로부터 이용자를 보호하는 관점이 강조되었다면, 소셜 미디어 리터러시 교육은 소셜 미디어를 커뮤니케이션 공간의 연장선이자 삶의 양식과 문화, 가치, 체계 등 일상적인 특징(Hobbs, 2010)이 반영된 공간이라는 인식을 바탕으로 해야 할 필요가 있다.

② 소셜 미디어 리터러시의 구성 요소

- 소셜 미디어 시대에 필요한 미디어 리터러시 영역으로서 참여와 공유를 기반으로 하는 '소통 능력'에 대한 개념을 확장시킬 필요가 있다.
- 라인골드(Rheingold)는 소셜 미디어 시대를 살아가기 위한 능력으로 소셜 미디어 리터러시의 필요성을 제기하며 21세기 리터러시 요소로 주의(Attention), 참여(Participation), 협력(Collaboration), 네트워크 지식(Network Awareness), 비판적 소비(Critical Consumption)의 5가지를 제시했고, 특히 소셜 미디어 시대에 필요한 능력 중의 하나로서 '참여'를 강조했다.

표 42 라인골드의 소셜 미디어 리터러시 영역

소셜 미디어 리터러시 영역	내용
주의	소셜 미디어 리터러시 중 가장 기본적인 요소로 디지털 미디어의 비판적 소비자가 되기 위해 소셜 미디어에 주의를 집중하는 방법을 배울 필요가 있다.
참여	소셜 미디어에 참여할 때, 우리는 수동적 소비자가 아니라 활동적 시민이 된다.
협력	소셜 미디어는 사람들이 함께 협력할 수 있는 장을 열어주고 있다. 소셜 미디어를 통해 전 세계 사람들이 뭉치고 협력하며 공동으로 문제 해결에 나서고 있다.
네트워크 지식	전 세계적 네트워크 형성이 가능해진 소셜 미디어 기술로 인해 관계의 수와 범위가 확장되었다. 따라서 네트워크화된 온라인 공간에서 평판과 호혜성이 점차 중요해지고 있다.
비판적 소비	비판적 소비는 온라인 공간에서 무엇이 신뢰할 만하고, 누구를 신뢰할 만한지를 가려내는 능력을 의미한다. 관계와 정보의 신뢰의 주체는 바로 '나'이다. 텍스트의 권위는 이제 더 이상 저자와 출판업자에게 있는 것이 아니다. 그래서 우리는 정보소비자가 비평가가 돼야 하고 정보의 실재에 대해 끊임없이 조사해야 한다.

나. 소셜 미디어를 통한 사회 참여

1) 소셜 미디어와 디지털 시민성

① 소셜 미디어와 새로운 시민 정체성

- 디지털 매체와 인터넷 환경의 급속한 발전은 수동적인 정보 수용자에 머물렀던 개인들을 능동적, 자율적인

생산 주체로 변화시켰다.

- 디지털 주체들은 하나의 기포처럼 집단의 심리적 장에 등장하여 정보를 획득하고 처리하고 전달하고 사라진다.
- '디지털 시민성'은 소셜 미디어로 연결된 개인들을 보다 능동적이고, 주체적인 시민으로 해석한다.

② 빌렘 플루서(V. Flusser)의 기술적 상상력

- 빌렘 플루서에 따르면 디지털 공간에서 활동하는 개인들은 더 이상 자신 안에 하나의 견고한 핵(동일성, 자아, 정신, 영혼)을 갖고 있지 않다.
- 플루서는 우리가 사는 세계를 코드와 프로그램으로 이루어진 것으로 보며 전통적인 문자의 세계에서 기술적 이미지를 기반으로 한 코드의 세계로 이동하면서 인간의 사고와 상상력도 변화한다고 주장한다. 즉, 기술적 장치와 프로그램이 인간의 인지 과정에 깊숙이 스며들어 새로운 형태의 상상력을 창출한다고 본다.
- 전통적인 인쇄 문화에서는 텍스트가 주요한 정보 전달 수단이었지만, 기술적 상상력의 시대에는 이미지가 중심이 된다. 디지털 기술의 발전으로 인해 이미지가 텍스트를 넘어서는 주요한 커뮤니케이션 방식이 되고, 이는 인간의 사고와 문화에도 큰 변화를 가져온다고 주장한다.
- 이미지로서의 기술적 형상 혹은 이미지란 영상문화를 구성하는 것으로, 이것은 실재 대상의 존재 여부나 공간적 제약에서 자유로운 특성을 지닌다.
- 컴퓨팅을 통해 구현되는 새로운 기술적 상상력은 인간의 의식을 자유롭게 하는 잠재력을 가지고 있다.
- 플루서는 기술적 상상력을 통해 소통을 확장하는 방법을 세 가지로 제안한다.
  - 첫째, 호기심과 상상력의 제한이 없던 어린아이처럼 기술적 이미지의 조작법을 배우고, 즐길 것.
  - 둘째, 기존의 틀이나 관습에서 벗어나 상상을 통한 진정한 창조자가 될 것.
  - 셋째, 각자의 정보를 네트워킹화하여 공동의 상상력을 만들 것 등이다.
- 플루서에 따르면 이 세 가지 전략을 통해 만들어진 기술적 상상력은 인간이 기계에 예속되는 것을 막을 뿐만 아니라 미디어를 통한 파시즘적 독재를 막는 기능을 한다.
- 플루서는 기술이 인간의 창의성을 확장시키는 도구로서의 역할을 강조한다. 디지털 기술은 새로운 형태의 상상력과 창의성을 가능하게 하며, 이를 통해 다양한 콘텐츠를 생성하고 공유할 수 있게 한다.
- 플루서가 말하는 기술적 상상력은 디지털 시민들은 소셜 미디어를 활용해 공동의 상상력을 만들어 내는 창의적 참여를 촉진하는 기반이 될 수 있다.

③ 베넷(W. L. Bennet)의 '자기실현적 시민(self-actualized/self-actualizing citizen, AC)'

- 베넷은 디지털 시민의 개념을 '자기실현적 시민(self-actualized/self-actualizing citizen, AC)'과 '충실한 시민(dutiful citizen, D.C)'으로 구분한다.
- '충실한 시민'은 신문이나 뉴스에서 전달하는 정보와 지식을 신뢰하는 세대로서, 사회적 조직에 가입하여 공적 의사소통과 정치 행위를 수행한다.
- 이와 대조적으로 '자기실현적 시민'은 디지털 기술에 능숙하고, 정치적인 의사 결정이나 가치관의 공유에서

적극적이고 주도적이다. 이들은 제도적인 참여보다는 캠페인, 청원 서명, 퍼레이드나 항의 시위 등과 같은 대안적인 형태의 참여를 선호한다.

- '자기실현적 시민'은 트위터, 페이스북, 유튜브와 같은 소셜 미디어를 통해 정보를 수집한 후 자신의 취향과 감성에 맞게 수정하거나 해시태그 등을 달아서 지인들에게 공유한다.
- 이들은 이념이나 거대 담론을 공유하는 단체보다 비슷한 관심사를 가진 이들의 미시적인 모임에 참가하는 것을 더 선호한다.
- 베넷의 자기실현적 시민의 역량은 디지털 융합 시대를 살아가는 개인들에게 자신의 문화적 정체성과 주체성, 사회적 참여와 공감을 실현하는 중요한 조건이라고 할 수 있다

2) 소셜 미디어의 역할과 기능

① 소셜 미디어를 통한 참여의 효율성

- 시민사회에서 편리성, 속보성, 효율성에 기반을 둔 소셜 미디어의 이용 증가는 숙의 민주주의 발전을 가져올 수 있다.
- 소셜 미디어의 확산은 정책 환경이 참여 행동 확산, 정부와 시민사회의 직접 소통 촉진, 시민 대중으로의 권력 이동 등의 변화를 가져왔다.
- 소셜 미디어로 인해 '참여의 효용성'이 커짐에 따라 시민들은 정치적, 사회적 이슈의 의제 설정 및 여론 형성에 직접적으로 활동하게 되었다.
- 소셜 미디어는 관계 형성 및 이슈 콘텐츠 생산 소비에 들어가는 개인의 노력과 비용은 절감된 반면, 대중의 집중도와 지지층 확산을 단시간에 얻을 수 있기 때문에 개인의 참여 파급력을 증가시키고 있다.
- 소셜 미디어의 '상호 주목(mutual attention) 문화'는 자신이 만들어 낸 정보 콘텐츠를 타인이 구독, 동조, 지지, 재확산하기를 원하는 커뮤니케이션 상황을 만들어 내 '무임승차'하려는 시민들이 사회적 참여를 할 수 있도록 자극한다.

② 정부와 시민 간의 직접 소통

- 소셜 미디어로 인한 소통 방식은 간접 소통에서 정부와 시민 간의 직접 소통 방식으로 변화하고 있다.
- 소셜 미디어의 개방과 공유적 커뮤니케이션으로 정부와 시민사회 간의 정보 비대칭이 해소되고 있다.
- 여론 형성 및 의제 설정 과정에 집단 지성에 기반을 둔 크라우드 소싱은 시민들이 상호 정보를 교환하는 과정에서 집단의 응집력과 통찰력을 실현하도록 하고 있다.

③ 소셜 미디어의 공론장 역할

- 하버마스는 공론장을 '여론과 같은 것이 형성되는 사회적 삶의 영역이고, 사적 개인으로서 공중이 논의하여 여론을 형성하는 장소'라고 정의하고 있다.
- 하버마스가 언급하고 있는 공론장의 특징은 첫째, 토론을 통해서 만들어지고, 둘째, 지금까지는 주요 정치), 사회적 논의에서 배제되었던 대다수의 시민들이 참석할 수 있는 자유로운 토론 공간이며, 셋째, 정보

공급자의 사회적 신분과 계급에 의해 평가받는 것이 아닌 내용에 따라 평가되는 공간이다. 이 공간은 통제와 감시 없이 자신의 의견을 합리적이고 비판적으로 표출하고 공평한 의사소통을 통해 의사 결정 과정에 참여하는 숙의 민주주의를 실현하는 곳이다.

- 소셜 미디어는 기존 미디어와 엘리트 문화에 소외되었던 일반 시민들이 자유롭게 자신의 목소리를 내고 사회적 이슈에 대해 토론하며 의제 설정을 하여 확산시킬 수 있는 새로운 공간 또 는 공동체의 형성에 대한 가능성을 내포하고 있다.
- 소셜 미디어의 참여 미디어(Participatory Media)로서의 특징은 기존 미디어와 정치 사회적 담론에 참여하지 못하고 있던 공중(Public)에게 정치적 담론에 참여할 수 있는 좋은 기회를 제공하고 있다.
- 소셜 미디어는 빠른 의제 설정과 그에 따른 공감대 형성, 그리고 행동으로 이어질 수 있는 장점인 즉흥성을 가지고 있다. 단순한 의견 교환 및 주장에 그쳤던 기존 인터넷 공론장과 비교할 때 소셜 미디어는 상호 간의 공감대 공유를 통한 빠른 합의 도출을 이끌어 낼 수 있다. 여기에는 소셜 미디어의 멀티미디어적인 성격과 사진과 동영상과 같은 비주얼(visual)한 자료가 소셜 미디어 사용자에게 정서적인 반응을 이끌어 낼 수 있기 때문이다.

다. 소셜 미디어 리터러시 교육

1) 소셜 미디어 리터러시 교육의 주제

① 커뮤니케이션과 인간관계

- 소셜 미디어에서 사람들과의 커뮤니케이션은 소셜 미디어의 본질적 특성이다.
- 소셜 미디어 리터러시 교육에서 다루어야 할 내용 중 커뮤니케이션과 관련해서 세 가지 측면을 고려해야 한다.
  - 첫째, 소셜 미디어의 커뮤니케이션 방식에 대한 이해가 선행되어야 한다. 즉 기존의 다른 미디어의 커뮤니케이션과 차별되는 소셜 미디어에서의 커뮤니케이션 방식은 무엇인가를 다루어야 한다.
  - 둘째, 소셜 미디어를 통해서 형성되는 인간관계의 특성에 대한 이해가 필요하다. 소셜 미디어 커뮤니케이션 과정에서 사람들이 어떤 방식으로 자신의 정체성을 드러내며 커뮤니케이션하는지에 대한 이해가 필요하다.
  - 소셜 미디어 커뮤니케이션에서 발생할 수 있는 관계 과잉으로 인한 피로감 등에 대한 성찰적 이해가 필요하다. 소셜 미디어를 통해 만나는 사람들과 관계를 유지하는 방법, 그리고 소셜 미디어를 통해 만나는 인간관계 등을 성찰적으로 들여다볼 수 있는 비판적 자세를 다루는 교육 내용이 포함될 필요가 있다.
- 이를 토대로, 소셜 미디어 리터러시 교육에서 우리는 아래 사항들을 고려해 볼 수 있다.
  - 온라인 정체성 이해하기
  - 온라인 정체성을 구성하는 요소 이해하기
  - 온·오프라인의 정체성 표현 방법 비교하기

- 온·오프라인 친구 관계 이해하기
- 온·오프라인 커뮤니케이션의 차이 이해하기
- 바람직한 온라인 커뮤니케이션 방법 구성하기

② 정보 분석과 평가

- 최근 정보 리터러시, 디지털 리터러시와 관련된 논의들은 정보 분석에서 사회적 맥락과 연관된 총체적 이해를 의미하는 방향으로 변화되고 있다.
- 소셜 미디어에서 제시된 정보에 대한 분석과 정보의 가치를 판단해 자신만의 지식으로 재구성하는 능력은 점차 중요해지고 있다. 소셜 미디어 리터러시에서 정보와 관련된 영역은 아래와 같은 교육들이 이루어질 수 있다.
  - 진짜 정보, 가짜 정보 구분하기
  - 다양한 정보 메시지 분석하기
  - 스마트한 정보 검색 방법 이해하기
  - 부정확한 정보 검증하기
  - 정보의 신뢰도 평가하기
  - 정보의 지속적 관리 및 분류하기

③ 협업과 집단지성

- 최근 디지털 미디어 리터러시에서 강조하는 의사소통 능력은 네트워킹 능력과 협업 능력, 그리고 상호 간의 커뮤니케이션 능력 등을 모두 포함하고 있다.
- 네트워크 사회에서 개인들은 사회에 적극적으로 참여하며 이를 통해 사회의 변화를 만들어 낸다. 따라서 소셜 미디어 시대의 리터러시 교육에서는 네트워크를 기반으로 한 '집단지성'에 대한 교육이 필요하다. 이를 위해서 다음과 같은 소셜 미디어 리터러시 교육이 고려되어야 한다.
  - 네트워크 미디어에 대한 이해
  - 연결을 통한 콘텐츠 생산에 대한 이해
  - 네트워크에서의 협업 과정에 대한 이해
  - 협업을 구축하는 방법 이해하기
  - 연결된 사람들과 신뢰 구축하는 방법 이해하기
  - 온라인 신뢰 이해하기
  - 온라인 토론 참여 능력 배양하기
  - 다양한 관점을 이야기하고, 소통하는 능력 배양하기

④ 개인정보와 평판

- 소셜 미디어의 이용이 늘어나면서 개인정보에 대한 자기결정권이 중요한 이슈로 부각하고 있다.
- 소셜 미디어에서는 콘텐츠에 대한 개인의 통제력이 증가한다고 볼 수 있지만 다른 한편으로는 소셜 미디어의

무한 연결 가능성이 콘텐츠에 대한 개인의 통제권을 무력화시키기도 한다.

- 빅데이터의 등장으로 인해 개인정보에 대한 상업적 이용, 그리고 일상화된 감시를 통한 감시 사회의 도래에 대한 우려가 점점 높아지고 있고 개인정보 유출과 사생활 침해에 대한 논란이 커지고 있다.
- 소셜 미디어 리터러시 교육에서도 아래와 같은 주제들에 대한 교육적 고민이 필요하다.
  - 개인정보에 대한 이해
  - 소셜 미디어에서의 개인정보 보호 방법
  - 소셜 미디어에서의 평판 관리 방법
  - 개인정보 유출로 인한 사생활 침해
  - 개인정보의 상업적 이용
  - 소셜 미디어에서의 개인정보 자기결정권 활용 방법
  - 빅데이터와 빅브라더

⑤ 놀이와 사회 참여

- 소셜 미디어 시대는 공유와 참여가 사회의 새로운 놀이와 문화를 만들어 내기도 한다.
- 소셜 미디어를 통해 어떤 즐거움과 문화를 만들어 나갈지, 소셜 미디어를 통한 커뮤니케이션을 어떻게 재미있고 의미 있는 사회 참여로 이끌어 낼 수 있을지를 고민해야 한다.
- 이렇게 소셜 미디어에서 미디어 콘텐츠를 생산하고, 유통하고, 공유한다는 것은 즐거운 놀이에서 더 나아가 시민으로서의 사회 참여로도 확대된다. 이런 관점에서 소셜 미디어 리터러시 교육에서 참여 능력 을 향상시키고 훈련하기 위해 다음과 같은 요소들을 교육할 수 있다.
  - 미디어 콘텐츠 제작의 이해
  - 미디어 콘텐츠의 유통과 공유
  - 미디어 콘텐츠의 사회적 영향력
  - 창의적 미디어 생산 및 참여의 의미
  - 미디어 콘텐츠로 사회에 참여(소통)하기
  - 사회적 문제 해결에 참여하기

2) 소셜 미디어 리터러시 교육의 방향성

① 생산자 교육의 중요성

- 디지털 미디어의 등장은 미디어 리터러시 교육에서 '생산자'에 대한 교육의 중요성을 부각시켰다.
- 소셜 미디어의 '생산자' 교육은 참여, 공유, 협업 기반의 다양한 교육 패러다임과 결합되고 있으며 시민 민주주의에서 강조하는 '참여'의 가치와 맞물려 더욱 중시되고 있다.

② 시민성을 기르는 소셜 미디어 리터러시 교육

- 소셜 미디어 교육에서 미디어 콘텐츠를 생산하는 기술을 갖추게 하는 것도 물론 중요하다. 하지만 미디어

기기들을 잘 활용하고 다룰 줄 안다고 해서, 콘텐츠에 무엇을 담아내야 할지, 자신이 생산한 콘텐츠가 어떤 의미 있는 커뮤니케이션을 만들어 낼지를 가늠해 보는 능력이 갖추어지는 것은 아니다.

- 한 사회의 시민으로 살아가기 위해서는 사회적 현상이 가진 맥락을 이해하고 비판적으로 분석하고 성찰할 수 있는 역량이 필요하다. '생산자'의 참여는 이러한 비판적 성찰을 바탕으로 할 때, 의미 있는 개인과 사회의 발전을 이끌어 낼 수 있다.



현재 우리는 정보관계망을 통해 개방적이고 수평적인 인간관계를 일상적으로 경험하고, 그러한 인간관계와 소셜리티에 대한 기대를 공유한다. 이 '연결된 개인'의 등장이 가져온 사회적 파급력은 한국에서 매우 특별한 것이다. 사회적 제도나 일상의 문화에서 여전히 수직적인 위계질서와 의사소통 문화가 지배적이기 때문이다. 이미 개인주의 가치관이 확고하고 수직적 의사소통 방식과 수평적 의사소통 방식이 각각 적절히 쓰이는 사회라면 그 변화의 파장을 크게 느끼지 못할 것이다. 소셜리티는 일상에서 경험하면서 체득하는 것이다. 타인들과 어떤 관계를 맺고 있는가, 어떤 이야기를 들으며 어떻게 대화를 이어 나가는가, 어떻게 만나는가 등 일상생활의 경험을 통해 어떻게 생각하고 행동하며 무엇을 기대할 것인가를 확인하고 실행한다. 그래서 일상생활의 작은 변화들이 중요하다.

학습 TIP "이 부분은 꼭 기억해 주세요!"

- 학생들이 소셜 미디어를 일상생활 속에서 어떻게 활용하고 있는지를 성찰하면서 소셜 미디어를 통한 의사소통 방식과 그로 인해 형성되는 관계의 특성이 무엇인지를 생각해 볼 수 있도록 합니다.
- 소셜 미디어를 통한 사회 참여는 강력한 도구가 될 수 있지만, 동시에 책임 있는 행동이 요구됩니다. 학생들이 온라인에서 타인에 대한 존중과 배려를 실천하도록 교육해야 합니다.

참고문헌

[1] 박윤미 · 나은영(2023),「핵심역량 중심의 소셜 미디어 리터러시 교육 과정 구성 및 효과」, 한국언론학회.

[2] 방송과수용자연구회 엮음(2012),『소셜미디어연구』, 커뮤니케이션북스.

[3] 김양은(2016),『소셜미디어리터러시』, 커뮤니케이션북스.

[4] 신정아(2021),「소셜미디어를 활용한 콘텐츠 액티비즘 분석 연구」, 한국엔터테인먼트산업학회.

2.3.3. 삶과 미디어 리터러시 교육

2.3.3.1. 정보주체 권리 알기

키 워 드 정보주체 권리, 권리 침해, 권리 보호



❶ 개요

개인들 간의 의사소통은 물론 계약이나 상거래 등 공적 의사소통 역시 디지털 미디어를 통해 이루어지는 상황에서 무분별하고 관행적인 동의 수집 절차 등으로 정보주체의 개인정보 자기결정권을 과도하게 침해 또는 제한하는 결과로 이어지게 되는 문제점이 발생하고 있다. 이런 문제점들을 해결하기 위해 정보주체의 권리에 대한 개념을 이해하고 이를 실생활에서 보호할 수 있는 다각적인 모색이 필요하다.

❷ 학습목표

- 미디어 이용 시 정보주체 권리에 대해 설명할 수 있다.
- 권리 침해의 유형과 대응 방법에 대해 설명할 수 있다.
- 권리 보호를 위한 침해 대응 가이드라인을 알아본다.

❸ 학습내용

가. 미디어 이용 시 정보주체 권리

1) 디지털 환경에서의 개인정보

① 「개인정보보호법」과 디지털 권리

- 디지털 환경에서 개인정보는 일종의 통화(通貨)로 기능한다고 해도 과언이 아니다. 개인정보는 전자상거래, 고객 관리, 금융 거래 등 사회의 구성과 유지, 발전을 위한 필수 요소로 여겨지며, 기업이나 기관의 입장에서는 부가가치를 창출할 수 있는 주요 자산이다.
- 개인정보를 비롯한 데이터의 자유로운 흐름은 디지털 경제가 성장하고 발전하기 위한 전제조건이지만 민감한 개인정보의 보호에 관해선 유럽연합의 개인정보보호지침, 미국의 프라이버시 보호 협정, 캐나다의 '개인정보보호

및 전자문서법' 등 프라이버시 보호 수준이 서로 적정한지 평가하기 위한 장치나 법규가 존재해 왔다.

- 그러나 데이터의 생산 규모와 유통 속도가 급속히 빨라지면서 이런 장치와 법규는 시대적 유효성을 잃기 시작했다. 이른바 '빅데이터'가 디지털 비즈니스의 기반으로 자리 잡으면서 새로운 검토와 시대에 맞는 안전장치가 절실해졌다.
- 2018년 5월 발효된 유럽연합의 '일반 개인정보보호법(GDPR)'은 이와 같은 디지털 환경의 남다른 특성을 최대한 반영한 획기적 프라이버시 법으로 평가된다. GDPR 적정성 평가는 유럽연합 주민의 개인정보를 역외로 이전하는 것을 허용할지 판단하는 기준 중 하나인데, 유럽연합은 다른 나라의 프라이버시 법이 GDPR의 규정에 상응하는 보호 방안을 갖추었는지 평가한다.
- 그러므로 GDPR가 개인의 어떤 프라이버시 권리를 디지털 환경에서 보장하는지 따져 보는 것은 「개인정보보호법」의 기준과 역할에 관해 많은 시사점을 준다.

② GDPR의 '정보주체의 권리'

- GDPR는 '정보주체의 권리'라는 별도의 장을 두고 개인의 프라이버시 권리를 강조한다(GDPR는 개인을 '정보주체'라고 부른다). 개인정보를 수집, 사용, 공유하려는 기업이나 기관이 반드시 확인하고 보장해야 할 정보주체의 권리는 다음과 같은 것들이다.
  - 투명한 통지와 정보를 요구할 권리('정보를 제공받을 권리')
  - 자신의 개인정보에 대한 열람을 요구할 권리('접근의 권리')
  - 틀린 개인정보의 정정을 요구할 권리
  - 개인정보의 삭제를 요구할 권리(잊힐 권리)
  - 개인정보의 처리 제한을 요구할 권리
  - 개인정보의 이전을 요구할 권리
  - 개인정보 처리에 반대할 권리
  - 프로파일링을 포함한, 자동화된 의사 결정에 이의를 제기할 권리

표 43 GDPR의 정보주체의 권리

정보주체의 권리의 종류	내용
정보를 제공받을 권리	• 개별 정보주체는 자신의 개인정보가 어떤 목적에 수집되고 사용되는지 정보처리자로부터 고지받을 권리를 말한다. • 개인정보를 수집하고 처리하는 기관은 정보주체에게 개인정보 처리의 목적과 법적 근거, 개인정보의 보유 기간, 수집 기관의 이름과 연락처 등을 알려 주어야 한다. • 개인정보를 제3국이나 해외로 이전하는 경우 그에 대한 상세 정보, 개인정보 처리에 관한 정보주체의 권리(예컨대 동의를 철회할 권리), 개인정보 처리에 대한 불만을 감독기관에 공식 제기할 권리도 제공해야 한다. • 법률상 또는 계약상 의무가 있는 경우, 정보주체는 자신의 개인정보 제공을 거부할 수가 없다.

정보주체의 권리의 종류	내용
	정보처리자는 이런 사실도 정보 당사자에게 분명히 고지해야 한다. • 사람이 직접 개입되지 않은 채 인공지능 시스템이나 알고리즘을 통해 의사 결정이 이루어지는 것과 같은 '자동화된 의사 결정'은 당사자가 이의를 제기할 경우, 결정 과정을 사람이 직접 검토해야 할 의무가 있다.
개인정보의 열람을 요구할 권리	• 정보주체는 개인정보처리자가 처리하는 자신의 개인정보에 대한 열람을 해당 개인정보 처리자에게 요구할 수 있다. • 열람할 수 있는 내용은 어떤 유형의 개인정보를 어떤 목적으로 수집하는지, 수집된 정보를 얼마 동안 보유하는지 알 권리가 있다. • 개인정보가 본인이 아닌 다른 채널로 간접 수집되었다면 그 출처를 알 권리가 있다. • 개인정보가 국외로 이전되는 경우, 해당 정보주체는 이전되는 국가에 적정 수준의 프라이버시 법규가 있는지, 이전되는 기관이 적정한 수준의 프라이버시 보호 대책을 갖추었는지 알 권리가 있다. • 이용자의 개인정보를 국외에 제공하거나 처리를 위탁하거나 보관하려면 이용자의 동의를 받아야 한다. 그때 정보처리자는 어떤 개인정보 항목이 어느 기관으로, 왜, 언제, 어떤 방법으로 이전되는지 이용자에게 알려야 한다. 동의를 거부할 권리가 있다는 사실과 동의 거부에 따른 불이익이 있는 경우 그 내용도 고지해야 한다.
틀린 개인정보의 정정을 요구할 권리	• 이미 제공한 개인정보라도 이를 정정, 삭제, 처리 제한이나 반대를 요구할 수 있고, 그럴 수 없다면 그 이유를 통지받을 권리가 있다.
삭제를 요구할 권리	• '잊힐 권리'로도 불린다. 민감한 개인정보가 더 이상 유효성을 상실했거나 애초의 수집 목적이 성취되어 더 이상 해당 기관이 보유할 명분이 없는 경우 삭제를 요구할 수 있다는 내용이다. 최초 수집 또는 처리 목적에 비추어 개인정보가 더 이상 필요하지 않은 경우, 정보주체가 동의를 철회한 경우, 정보주체가 개인정보 처리 반대를 거부할 법적 근거가 없는 경우, 개인정보가 불법적으로 처리된 경우도 삭제 요건에 해당한다. 하지만 '다른 법령에 특별한 절차가 규정되어 있는 경우'는 예외다. • 개인정보처리자는 삭제 요구를 받으면 지체 없이 그 개인정보를 조사하여 정보주체의 요구에 따라 정정·삭제 등 필요한 조치를 한 후 그 결과를 정보주체에게 알려야 한다. 개인정보가 16세 미만인 미성년자의-또는 그 친권자의-동의로 수집된 경우도 삭제 요건에 해당한다. 소셜 미디어 환경에서 미성년자인 정보주체가 미처 숙고하지 않은 채 정보를 공개했다가 겪을 수 있는 위험과 피해를 고려한 대목이라고 볼 수 있다. 삭제권 또는 잊힐 권리는, 그러나 논란의 여지가 많다. 어떤 정보를 어떤 근거와 판단에 따라 삭제하거나 삭제하지 않을지가 명확하지 않기 때문이다. 또 온라인 환경이 가진 가공할 정보의 유포 속도와 확산 범위를 고려할 때, 기술적으로 그와 같은 삭제가 어느 정도까지 가능한지도 의문이다.
개인정보의 처리 제한을 요구할 권리	• 개인정보가 정확하지 않거나 제공된 정보가 불법적으로 처리된다는 사실을 인지한 경우, 정보주체는 개인정보의 처리 제한을 요구할 수 있다. 그러면 정보처리자는 보관만 가능하고 이용은 제한된다. • 물론 정보주체의 요구가 수용될 수 없는 예외 상황도 존재한다. 법률에 특별한 규정이 있거나

정보주체의 권리의 종류	내용
	법령상 의무를 준수하기 위하여 불가피한 경우, 다른 사람의 생명·신체를 해할 우려가 있거나 다른 사람의 재산과 그 밖의 이익을 부당하게 침해할 우려가 있는 경우, 공공기관이 개인정보를 처리하지 않으면 소관 업무를 수행할 수 없는 경우 등이다.
개인정보의 이전을 요구할 권리	• 모든 개인정보는 컴퓨터로 사용할 수 있는 형식으로 저장되어 정보주체가 내려받을 수 있어야 한다. 정보처리자는 해당 정보를 다른 기관이나 서비스 제공자에게 이전해 달라는 정보주체의 요청을 존중해야 한다. • 예를 들어 특정한 앱으로 피트니스 트래커를 사용하던 사람이 다른 브랜드의 앱으로 이전하려 한다면 데이터 이전을 청구하고 이전이 끝난 다음에는 개인정보 수집과 처리에 대한 동의를 철회하는 한편, 데이터를 삭제하라고 요구할 수 있다.
개인정보 처리에 반대할 권리	• 프로파일링을 포함한 직접 마케팅 등 특정 상황에서 자신의 개인정보 처리에 반대할 권리를 의미한다. • 정보 주체가 직접 마케팅을 위한 처리에 반대하는 경우, 해당 개인정보는 더 이상 그러한 목적으로 처리될 수 없다.
프로파일링을 포함한 자동화된 의사 결정에 이의를 제기할 권리	• 정보주체는 프로파일링 등, 본인에 관한 법적 효력을 초래하거나 이와 유사하게 본인에게 중대한 영향을 미치는 자동화된 처리에만 의존하는 결정의 적용을 받지 않을 권리를 가진다. • 단, 정보주체와 컨트롤러 간의 계약을 체결 또는 이행하는 데 필요한 경우, 컨트롤러에 적용되며 정보주체의 권리와 자유 및 정당한 이익을 보호하기 위한 적절한 조치를 규정하는 유럽연합 또는 회원국 법률이 허용하는 경우, 정보주체의 명백한 동의에 근거하는 경우는 예외이다.

- 온라인 환경에서 내가 나의 개인정보와 관련해 어떤 권리가 있는지 아는 것은, 개인정보에 대한 당사자의 관리와 보호가 점점 더 어려워지는 빅데이터와 빅테크의 현실을 감안하면 과거 그 어느 때보다도 더 중요하다. 내 권리가 무엇인지 알아야 그것을 행사할 수 있을 것이기 때문이다.

나. 디지털 미디어 시대의 권리 침해

1) 디지털 환경에서 개인정보가 활용되는 방법

- 소셜 미디어 플랫폼에서 개인정보는 신분증이자 출입증이다. 공유하는 개인정보의 종류와 양이 다양해지고 많아질수록 소셜 미디어의 연결망도 더 확장된다. 하지만 그만큼 개인정보 침해의 위험성은 더 커진다.
- 디지털 환경의 한 특징인 '빅데이터'는 비개인정보와 데이터를 대량 수집하고 분석해 개인정보를 유추해 낼 수 있다는 점에서 또 다른 위험을 제기한다.

2) 빅데이터와 개인정보

- 디지털 환경에서는 모든 데이터가 연료이고 자산이다. 개인정보는 그중에서도 가장 중요한 자산으로 여겨진다. 하지만 때로는 개인정보로 간주되지 않는 정보와 데이터가 대규모로 집적되어 강력한 컴퓨터 처리 능력으로 분석돼 뜻하지 않게 개인정보를 드러내거나, 그에 준하는 통찰을 해당 기업이나 기관에 제공하기도 한다.

- 개인정보는 서버와 웹 로그, 소셜 미디어 데이터, 구글이나 같은 검색 엔진의 데이터, 신용카드 이용 데이터, 운동할 때 이용하는 GPS 와치, 휴대용 트래커의 데이터 등 다양한 방식으로 수집되고 있다.
- 구글, 페이스북, 아마존 같은 '빅테크' 기업들이 앞다투어 축적·분석·활용하는 빅데이터 경제에 경계심을 가져야 하는 이유는 그 분석 기법이 워낙 강력해서 비개인정보와 데이터를 썼더라도 민감한 개인정보를 추론해 낼 위험성이 크기 때문이다.
- 예를 들어 전력회사의'스마트 미터'는 가정의 전기 사용 패턴을 분석해 식구가 몇인지, 어린이나 노인이 있는지, 일상의 생활 패턴이 어떤지 쉽게 추정할 수 있다. 또 보도나 상점에 설치된 센서로 부근의 스마트폰이나 노트북 컴퓨터의 '미디어 접근 제어(MAC)' 주소를 읽어 그 이용자의 신원을 파악할 수도 있다.
- 빅데이터의 또 다른 위험성은 처음 데이터를 수집할 때 제시된 목적과는 다른 목적에 이용될 수 있다는 점이다. 더욱이 데이터의 방대한 양과 빠른 변화 속도 때문에 처음에는 동의했더라도 뒤에 취소하기도 어려울 뿐더러, 나의 개인정보를 수집한 기업이 처음 약속처럼 제한된 목적에만 개인정보를 사용하는지는 사실상 확인할 수가 없다.

3) 프라이버시와 '수탁의무'

- 빅데이터가 프라이버시에 어떤 위험을 초래하는지는 디지털 환경에서 자주 드러난다. 예컨대 구글은 개별 사용자의 데이터 사용 패턴과 정치 성향에 따라 미묘하게 다른 검색어를 제시한다. 가령 기후변화를 부인하는 사람이 '기후변화'라는 단어를 치기 시작하면 '…는 거짓말'이라는 완성어를 보여 주는 식이다.
- 시청한 비디오의 취향과 성격을 분석해 그와 관련된 비디오들만 집중적으로 보여 주는 유튜브의 알고리즘도 빅데이터의 적용 사례를 잘 보여 주는 사례이다.
- 빅데이터의 가장 심각한 위험성 중 하나는 특정한 의도와 목적으로 개개인을 분류하고 차별하는 '프로파일링'에 조직적으로 활용되는 경우이다. 프라이버시 전문가나 옹호 단체들은 이를 막기 위해 정부 기관이나 민간 기업들이 데이터를 수집하기 전에 용도와 목적, 처리 과정과 데이터관리 계획을 사용자에게 투명하게 밝히고 동의를 구해야 한다고 요구한다.
- 구글이나 페이스북처럼 개인정보를 압도적으로 많이 수집하고 사용하는 기업들에게, 의사나 변호사 등에게 부과되는 것처럼 수탁자 혹은 신탁자의 의무를 부여하자는 제안은 프라이버시 침해 심각성을 해결하기 위한 하나의 대안이다.
- 사용자의 명시적 동의 여부와는 상관없이, 기업이 개별 사용자의 이익을 최우선으로 삼도록 의무를 부여하면 무차별적으로 개인정보를 수집하는 대신 적법한 목적과 의도에 비춰 수집 범위와 한계를 정하고, 사용자의 프라이버시 보호에 더 공을 들일 것이라는 주장이다.

4) 허점 많은 디지털 동의

- 디지털 환경, 특히 소셜 미디어를 통한 소통은 개인정보의 일상적인 공개와 공유를 전제로 한다. 주어진 소셜

미디어 플랫폼에 접속하기 위한 사용자 이름과 비밀번호만이 아니다. 일상의 이야기, 어제 발견한 기막힌 맛집 이야기, 최근 구입한 옷이나 액세서리 자랑, 우연히 만난 친구의 사연, 다른 온라인 친구-페이스북의 경우는 '페친'이라 부른다-와 주고받는 대화 내용은 따지고 보면 모두 개인정보이다.

- 주고받는 대화 내용이 발설되는 순간 사라져 버리는 오프라인의 소통과 달리, 온라인에서는 모두 기록되고 스캐닝된다. 가령 내가 자랑한 옷이나 액세서리의 브랜드 이름은 해당 소셜 미디어 사이트는 물론이고, 그와 연결된 다른 웹사이트들에도 광고로 등장한다. 내가 입력한 온갖 시시콜콜한 정보는 소셜 미디어 사이트의 연료로 작용된다.
- 그 정보를 소셜 미디어 사이트의 '사람'이 훔쳐본 것이 아니라 흔히 '봇(bot)'이라고 부르는 소프트웨어가 스캔해 알고리즘에 넣어 나에게 광고로 노출되는 것이므로, 프라이버시 법의 관점에서 이것은 프라이버시 침해가 아니다.
- 우리는 인지하고 있지 않지만 사실 페이스북의 프로그램이 내 포스팅을 읽어도 된다고 허락했고, 구글 지메일의 알고리즘이 내가 주고받는 이메일을 스캐닝해도 된다고 용인했다. 아무 생각 없이 동의한다고 클릭해 버린 약관 속에 그런 내용이 모두 있었다. 설령 모든 약관을 읽고 동의하지 않는다고 체크하면 페이스북과 지메일을 쓸 수 없다.
- '선택' 기반의 프라이버시 정책에서 개인정보의 권리 보장은 사실상 유명무실하다.

5) 감시 자본주의 사회

- 기업들은 빅데이터를 기반으로 개별 사용자에게 특화된 검색과 광고, 마케팅, 서비스를 제공한다.
- 기업들의 이러한 방식은 개별 사용자의 편의성을 높이지만 개인 프라이버시와 자율성을 침해할 위험성도 매우 높다.
- 쇼샤나 주보프(Shoshana Zuboff)는 그의 책『감시 자본주의의 시대(The Age of Surveillance Capitalism)』에서 '감시 자본주의'를 "인간의 디지털 경험을 공짜 원재료로서 일방적으로 취득하고 축적하고 분석해 현금화하는 새로운 경제 시스템"이라고 정의한다.
- 빅테크 기업들은 소비자의 행태를 예측하고 더 나아가 다양한 방식으로 소비자의 행태를 유도하는 행태 조작을 통해 막대한 이익을 얻고 있다. 이를 위해 빅테크 기업들은 우선 사용자들의 모든 경험을 데이터로 변환한다. 머신러닝을 이용하면 변환된 데이터들로부터 소비자들의 행태 예측 모델을 만들 수 있다. 어떤 사람이 언제 차나 냉장고를 사려고 하는지 또는 그 여성이 언제 임신할지 놀라운 정확도로 예측할 수 있다.

6) 민주주의를 위협하는 감시 자본주의

- 서로 말과 생각이 통하는 사람들을 묶어 주는 소셜 미디어의 특성은 외부의 비판을 차단하고 자신들끼리 서로 동의하고 부추기며 믿음을 강화하는 이른바 '필터 버블'을 형성한다.
- 필터 버블이 더해진 뉴스피드는 그것이 빠진 뉴스피드보다 사람들의 주의를 더 효과적으로 유지한다. 필터

버블에 갇힌 사람들은 점점 더 파벌화하고 고립되며 극단으로 치닫게 된다.

- 감시 자본주의 체제에서 가장 우려되는 대목은 소셜 미디어 플랫폼이 이러한 현상을 키우고 편승하여 이익을 얻고 있지만 이러한 비민주적인 상황에서 비롯되는 여러 부작용을 바로잡기란 매우 힘들다는 것이다.
- 디지털 시민으로서 우리는 감시 자본주의 체제가 심화되는 흐름에서 빅테크 기업들이 개별 사용자의 프라이버시와 권익을 어떻게 침해하고 있는지를 비판적으로 감시하고, 정보주체의 권익을 보호할 수 있는 여론을 환기하고 구체적이고 실질적인 제재 수단을 마련해야 한다.

다. 권리 보호를 위한 예방 습관과 침해 대응 가이드라인

1) 권리 보호 침해 예방을 위한 노력

① 개인정보를 지키는 디지털 습관

- 정보주체로서 안전하게 미디어를 사용하기 위해서 건전한 '디지털 습관'을 갖는 것이 중요하다.
- 무엇보다 먼저, 스마트폰과 컴퓨터의 운영체제, 웹브라우저, 자주 사용하는 앱을 제때 업데이트하자.
- 집안의 스마트홈 기기의 펌웨어도 새로운 패치나 업데이트가 있는지 때때로 점검해 주는 게 현명하다. 이런 업데이트의 내용은 대부분 보안과 관련된 것이기 때문에 새로운 바이러스나 멀웨어, 공격 기법이 나왔을 때, 그를 막기 위한 업데이트가 진행된다.
- 미심쩍거나 어딘가 수상한 구석이 느껴지는 앱이나 소프트웨어는 내려받지 말자. 프로그램이나 브라우저의 확장 프로그램은 공식 앱스토어나 브라우저 사이트를 이용해 설치해야 한다.
- 설치했으나 거의 사용하지 않는 앱이나 확장 프로그램은 가능한 한 삭제하는 게 좋다. 사용하지 않으면서도 삭제하지 않고 계속 내버려두면 이들 앱이나 확장 프로그램은 당신의 위치 정보나 다른 데이터를 제조사로 보내는 역할을 할 수도 있다.
- 앱을 설치할 때도 무엇을 허용하거나 차단할지 신중하게 판단해야 한다. 그리고 이미 설치된 앱이라도 그 앱에 어떤 부분들에 대한 접근을 허용했는지 다시 점검해서, 해당 앱의 사용과 무관하다고 판단되는 것은 접근을 차단하는 게 좋다.
- 스마트폰은 기본으로 암호화되어 있기 때문에 데이터를 완전히 도둑맞을 염려는 적다. 그렇다고 해도 스마트폰에 넣는 로그인 비밀번호가 취약하거나 아예 설정되어 있지 않다면 큰 피해로 이어질 수 있다. 스마트폰은 지문이나 얼굴을 이용한 생체인식이나 강력한 비밀번호를 설정하는 것이 현명하다. 패턴으로 여는 방식은 그 자국이 남아서 의외로 쉽게 들킬 수 있다. 분실한 전화기의 위치를 파악할 수 있게 해 주는 원격 추적 기능을 활성화하는 것도 추천할 만한 위급 상황대처법이다.
- 소셜 미디어나 이메일로 받은 미심쩍은 인터넷 주소를 별생각 없이 클릭하면 멀웨어가 깔리거나 개인정보가 새어 나갈 수 있다.

② 보호자 및 교육자를 위한 아동 온라인 보호 가이드라인

- 국제전기통신연합(ITU)의 보호자 및 교육자를 위한 아동 온라인 보호 가이드라인의 내용은 아래와 같다.

- 아동과 대화하기
- 가족이 이용하는 기술, 장치, 온라인 서비스를 확인하기
- 디바이스에 방화벽 또는 바이러스 백신을 설치하고 최신 상태로 유지하기
- 어떻게 인터넷을 이용할 것인지에 대해 가족 간 합의된 규칙 마련하기
- 아동이 온라인에서 어떻게 시간을 보내는지 잘 이해하기
- 개인정보 처리 시 보호자의 동의가 필요한 연령 고려하기
- 신용카드와 다른 결제 수단 등 통제하기
- 아동이 사용 중인 온라인 서비스에서 문제를 보고하는 방법 숙지하기
- 아동이 광고가 어떻게 작동하는지 이해할 수 있도록 지원하기
- 아동이 쉽게 도움을 요청할 수 있는 문화 조성하기
- 아동이 온라인에서 알게 된 사람과 오프라인에서 실제로 만나는 것의 위험성을 인지할 수 있도록 하기
- 아동이 개인정보의 중요성을 이해하고 관리할 수 있도록 지원하기
- 아동이 온라인에 본인, 또는 친구의 사진을 게시하는 것이 어떤 의미인지 이해할 수 있도록 알려주기

2) 잊힐 권리의 실현을 위한 노력

① 인터넷 자기게시물 접근배제 요청권 가이드라인

- 방송통신위원회는 2016년 4월, 인터넷 자기게시물 접근배제 요청권 가이드라인을 마련하여 공고하였다.
- 가이드라인에서 인정하는 권리의 내용을 살펴보면 다음과 같다.
  - 접근배제 요청의 주체는 인터넷 게시물을 작성한 본인, 사자(死者)가 생전에 권리행사를 위임한 지정인, 사자의 유족이다.
  - 접근배제를 요청할 수 있는 대상은 정보통신망을 통하여 이용자 본인이 게시한 글(댓글 포함)이나 사진, 동영상 및 이에 준하는 기타 게시물이 해당된다.
  - 접근배제 요청의 상대방은 전기통신설비를 이용하거나 전기통신설비와 컴퓨터 및 컴퓨터의 이용 기술을 활용하여 정보를 수집·가공·저장·검색·송신 또는 수신하는 정보통신체제를 이용하는 게시판 관리·운영 또는 검색서비스 제공 사업자이며, 국내에서 한국어 서비스를 제공하는 해외사업자도 포함된다.
  - 접근배제 요청의 대상물은 본인이 작성한 인터넷 게시물이어야 하기 때문에, 본인이 작성한 인터넷 게시물인가를 확인하는 절차가 필수적이며, 작성자 본인이 입증 자료를 제출하여 소명해야 한다.
  - 그러나 해당 게시물이 다른 법률 등에서 접근 차단이나 삭제가 금지되어 게시물을 보존해야 하는 의무를 부담하고 있는 경우나 접근배제를 요청받은 인터넷 게시물이 공적 인물 또는 공익과 상당한 관련성이 있는 경우에는 요청인의 접근배제 요청을 거부할 수 있다.



2018년 5월 25일 발효된 '유럽 연합 일반 데이터 보호 규칙(GDPR)'은 가장 광범위하고 획기적인 온라인 프라이버시 법으로 평가된다. 유럽연합 주민의 개인정보를 수집하고 처리하는 기업이나 기관은 그 지리적 위치와 상관없이 GDPR의 적용을 받게 된다. 핵심 취지는 디지털 환경의 개인 프라이버시 권리 강화와 적절한 프라이버시 보호 대책을 전제로 한 개인정보의 자유로운 국외 이전 보장이다. 개인정보 보호의 주요 원칙, 개인정보 처리의 법적 근거, 개인정보 침해에 따른 의무와 책임 등을 살펴보고 우리나라 개인정보보호법의 현주소도 짚어 본다.

학습 TIP "이 부분은 꼭 기억해 주세요!"

- 학생들에게 개인정보가 왜 중요한지, 그리고 이를 보호하지 않았을 때 어떤 위험이 발생할 수 있는지를 자신의 삶과 관련지어 생각해 볼 수 있도록 합니다.
- 디지털 발자국이 학업, 취업, 인간관계에 어떤 영향을 미칠 수 있는지 교육하고, 이를 관리하는 방법을 가르치면서 학생들이 온라인에서 더 신중하고 책임감 있게 이용하는 습관을 실천할 수 있도록 도와야 합니다.

참고문헌

[1] 김상현(2020),『디지털의 흔적을 찾아서』, 방송통신위원회.

[2] 쇼샤나 주보프(2021),『감시 자본주의 시대』, 문학사상사.

2.3.3. 삶과 미디어 리터러시 교육

2.3.3.2. 미디어 슬기롭게 이용하기

키 워 드 미디어 과의존, 예방과 치유



❶ 개요

사람들의 디지털 미디어에 대한 과도한 이용과 의존성은 점점 더 심각해지고 있다. 미디어의 과다 이용 또는 과의존은 사회심리적, 병리적 증후군들을 초래하고, 가정 및 사회 전반의 갈등이나 불안의 원인이 될 수 있다. 디지털 미디어 등 각종 미디어에 쉽게 조종당하지 않고, 스스로 미디어 사용을 통제하면서 가치 있게 미디어를 활용할 수 있는 미디어 리터러시 교육이 필요하다.

❷ 학습목표

- 미디어 이용 실태와 과의존 양상을 이해한다.
- 미디어 바른 사용을 위한 가이드라인을 알아본다.

❸ 학습내용

가. 미디어 과의존과 리터러시

1) 미디어 과의존의 의미

- 미디어 과의존에서 최근 문제가 되는 것으로는 가상 세계에 몰입하게 되는 인터넷·사이버 중독이 있다.
- 각종 미디어에 의존하여 일상생활에 문제를 일으킬 정도의 과몰입을 미디어 과의존이라고 할 수 있다.
- 2021년 한국지능정보사회진흥원의 인터넷 이용 실태 조사에 의하면, 우리나라 가구의 99.9%가 인터넷 접속이 가능하며, 전체 응답자의 93%가 최근 1개월 이내 인터넷을 이용한 것으로 나타났다. 특히 10대의 99.4%가 인터넷을 이용하는 것으로 나타났으며, 10대는 인터넷으로 교육과 온라인 게임을 주로 이용한 것으로 드러났다(한국지능정보사회진흥원, 2022).

- 2014년의 인터넷 중독 실태 조사에 따르면 유아동·청소년·성인 등 전체 인터넷 이용자의 6.9%가 인터넷 중독 위험군으로 나타났으며, 연령대별 위험군은 유아동 5.6%, 청소년 12.5%, 성인 5.8%로 청소년 집단이 인터넷 중독에 빠질 위험이 가장 큰 것으로 드러났다(한국지능정보사회진흥원, 2015).

2) 미디어 과의존의 유형

① 온라인 게임 중독

- 고위험 사용자군의 온라인 게임 이용 비율은 84.8%로 잠재적 위험 사용자군(76.4%)과 일반사용자군(62.6%)에 비해 높았고, 고위험 사용자군은 주 평균 8.3시간, 잠재적 위험 사용군은 7.1시간, 일반 사용자군은 3.5시간을 이용하는 것으로 나타났다. 청소년은 고위험 사용자군이 주 평균 9.3시간 동안 온라인 게임을 이용하는 것으로 나타나 중독 정도가 더욱 심각했다.
- 인터넷 중독 정도가 심할수록 온라인 게임에서처럼 현실에서 실현하고 싶은 욕구 정도와 게임 세계에 소속감을 느끼는 정도가 높은 것으로 나타났다. 또한 인터넷 중독 정도가 심할수록 온라인 게임 조절 가능 정도에 대한 평가도 낮게 나타났다. 즉, 인터넷 중독의 정도가 심각할수록 온라인 게임을 줄이거나 적절하게 조절하는 것을 어려워한다는 것이다.
- 온라인 게임은 인터넷으로 연결된 게임 공간에서 다수의 이용자가 멀티플레이를 하는 것이다. 이 게임 공간에서는 현실과 마찬가지로 게임 내에서 공동체를 형성하고 사회활동을 하면서 새로운 시나리오를 직접 만들어 갈 수 있다.
- 롤플레잉 게임(RPG)은 네트워크가 제공하는 가상의 공간에서 사용자가 특정한 하나의 역할을 맡아 그 인물의 능력·경험 등의 성장을 통해 게임 속의 목적을 달성하는 게임이다.
- RPG 게임은 네트워크로 연결되어 다중이 참여하는 MUD(Multi-User Dungeon 또는 Multi-User Dimension) 게임 형태를 띠면서 하나의 가상 사회를 이루게 해 준다. MMORPG는 RPG가 가지는 속성에 온라인 게임이 가지는 상호작용성을 부가하여 게임을 실제 현실에 더욱 유사하게 만들어 주는 방식이다. 이러한 RPG 게임은 매우 중독성이 강한 온라인이나 컴퓨터 게임을 뜻하는 '헤로인웨어(heroin ware)'라는 별명을 얻을 정도로 가장 중독성이 높은 것으로 알려져 있다.
- 온라인 게임 중독은 재미를 추구한다고 하지만, 스트레스를 해소하기 위해 게임에 과몰입한 나머지 정신적·육체적으로 기운을 소진하고 정상적인 학업이나 업무 수행을 불가능하게 만든다.
- 온라인 게임을 하는 청소년의 내면에는 지위 향상의 욕구, 관계의 욕구, 한탕주의 욕구가 있다. 많은 온라인 게임은 무조건 장시간 플레이를 하면 지존의 자리에 오를 수 있는 레벨업 시스템을 갖고 있다. 엄청난 시간과 돈이 투자되지만, 이러한 레벨업 시스템은 청소년들이 일상생활을 포기하고 컴퓨터 게임을 지속하게 하는 요인이 된다.
- 온라인상에서 시비가 붙은 사람들이 결투를 신청하고, 실제로 만나 다투는 행위를 말하는, 일명 '현피'는 게임의 과몰입이 가져온 비극이라고 할 수 있다.

② 온라인 관계 중독

- 인터넷은 시공간을 초월하여 다른 사람들을 만나고 상호작용할 수 있는 다양한 기회를 제공한다.
- 온라인의 익명성 때문에 이용자들은 친밀한 속성의 개인들과 정서적 유대를 쉽게 쌓을 수 있고, 온라인 관계는 온라인 커뮤니케이션의 즉각적인 특성, 언제든지 상호작용이 가능하다는 점 때문에 지나치게 많은 시간을 쏟기 쉽다.
- 커뮤니케이션 파트너가 오프라인의 파트너인지 온라인의 파트너인지를 떠나서, 문제가 되는 것은 상호작용하고 커뮤니케이션하는 데 들이는 시간의 양이다.
- 온라인 관계를 유지하기 위해 사용하는 시간 때문에 삶의 여러 측면과의 접촉이 끊어질 정도로 심각해지면 온라인 관계 중독이라고 할 수 있다.
- 온라인 관계 중독에 빠지면 수시로 새로운 문자나 댓글을 확인하거나 쪽지나 메시지를 보내고 응답이 없는 경우, 불안해하는 증상을 보이고 과도하게 신경을 써서 정신적·육체적 피로감을 심하게 느끼게 된다.
- 블로그나 소셜 미디어 혹은 유튜브 채널을 운영하는 이들이 겪을 수 있는 중독은, 첫째, 빈번한 방문 횟수(방문자나 구독자가 얼마인지 확인하고 그 수를 늘리기 위해서 노력함), 둘째, 댓글(reply) 중독(댓글이 달렸는지 확인하고, 댓글이 달리면 꼭 댓글을 달게 됨), 셋째, 트랙백(trackback) 중독 등을 들 수 있다.
- 검색 중독은 꼭 필요해서 하는 것이 아니라 습관적으로 지나치게 많은 시간과 노력을 들여 인터넷 서핑을 하는 현상을 말하는데, 이로 인해 정상적인 생활이 어렵게 된다.

③ 사이버상의 성적 강박 및 성중독

- 미디어는 정보와 자극을 얻는 중요한 수단으로 이용되고 있다. 가벼운 성표현물부터 실제 성행위를 보여주는 사진이나 동영상 등 대부분 미디어를 통한 음란물 및 불법 촬영물은 올바른 성에 대한 태도와는 거리가 있으며, 성 자체를 왜곡되게 받아들이게 될 확률이 높다.
- 청소년 시기의 음란물 노출의 영향은 성폭력과 같은 가해 행동으로 이어질 수 있고, 왜곡된 성의식으로 인한 성도착적 현상, 부적절한 성행동의 조기화 등 여러 가지 부정적 영향을 미친다.
- 청소년들이 음란물에 빠져들게 되는 이유는, 우선 음란물을 보는 행위가 신체적인 접촉을 하지 않기 때문에 안전하고 편리하다고 인식되기 때문이다.
- 익명으로 자신의 감춰진 욕망을 마음껏 표출할 수 있고, 새로운 성적 자극을 추구할 수 있고, 가상 공간에서는 누군가에게 통제당하거나 비난받지 않고 자신의 성적 욕구를 만족시킬 수 있기 때문에 청소년들은 유혹에 빠지기 쉽다.
- 음란물의 내용도 문제이다. 온라인의 음란물에서 재현되는 성은 성기 중심의 성이며, 남성의 성욕은 해소되어야 할 것이며 그러한 남성의 성욕 해소를 위해 여성은 늘 대상화되고 성욕의 처리 도구로 재현된다.
- 미디어가 조장하는 이러한 왜곡된 성의식은 여성을 성적폭력으로 지배하고 착취하려는 문화를 당연시하고 양산하며 이는 현실 세계에서 N번방 사건 같은 끔찍한 성범죄로 이어지기도 한다.
- 미국의 심리학자 빅터 클라인(Victor B. Cline)은 청소년의 음란물 중독을 4단계로 분류했다.

- 1단계: 호기심으로 본다
- 2단계: 더 자극적인 것을 찾는다
- 3단계: 음란물을 일반적인 것으로 생각한다
- 4단계: 음란물을 통해 실제로 성행위를 경험해 보려는 강한 욕구를 느끼게 된다.

• 클라인에 따르면 음란물 중독은 성범죄로 이어지는 위험이 매우 클 수밖에 없다. 온라인상의 대표적인 사이버 성범죄인 몸캠 피싱(메신저에서 음란 화상 채팅을 하자고 접근하여 상대방의 음란행위를 녹화한 후 가족과 지인에게 유포하겠다고 협박하며 금품을 탈취하는 범죄행위)이 대표적이며 사이버 성범죄는 점점 더 다양화되고 자극적으로 되어가고 있다.

④ 온라인 도박 중독

• 2020년 청소년 도박 실태 조사에 따르면, 전체 중고등학교 재학생 2.4%가 도박 문제 위험집단이다.

• 도박 문제로 병원에서 진료받은 청소년은 2017년 837명에서 2021년 2,269명으로 5년 사이 약 3배 증가했다

• 온라인 도박이 청소년들에게 미치는 영향이나 상관 요인에 대해 명확하게 알려진 바는 많지 않다. 그러나 청소년 도박중독 집단과 위험군의 청소년들이 학습장애나 정서적 불안 등의 문제적 행동을 보인다는 것은 밝혀졌다.

나. 미디어 과의존의 원인과 진단

1) 인터넷 중독의 원인

• 인터넷 중독에 영향을 미치는 요인은 인터넷 매체 특성, 개인 특성, 환경 특성으로 나누어 설명할 수 있다.

• 인터넷 매체 특성은 익명성, 편리성, 현실 탈출, 접근 용이성, 통제감, 흥미, 보상적 강화성, 새로운 자아상 창출, 탈억제, 몰입을 통한 시간 왜곡, 강한 친밀감, 지속적 자극, 성취욕과 대리만족, 다양성, 환상적 현상, 취미 공간 제공 등을 들 수 있다.

• 개인적 특성은 공존 질환(ADHD, 우울증·대인기피증·강박장애), 낮은 자아 존중감, 낮은 사회성, 충동성, 공격성, 자기 통제력 부족, 스트레스 대처 능력 부족, 문제의식 부재, 젠더 특성 등을 들 수 있다.

• 환경 특성으로 가정환경, 학교환경(친구와 교사 관계, 성적), 사회 환경(건전한 놀이문화 부재, 인터넷 접근 용이성, 정부 교육 정책의 부재)을 들 수 있다. 특히 가정환경에는 비합리적 부모의 양육 태도, 결손가정, 가정폭력 경험, 부적절한 심리적 환경, 가족 간 의사소통 부재 등이 인터넷 중독에 영향을 미치는 것으로 나타났다.

• 킴벌리 영(Young, 1996)에 따르면, 병리적인 인터넷 사용이 우울과 높은 상관성이 있고, 우울한 사람에게서 보이는 낮은 자존감, 동기 저하, 거절에 대한 두려움, 인정받고자 하는 욕구가 인터넷 사용을 더욱 촉진시킨다.

• 인터넷 중독은 충동조절장애의 일종으로 통제성 상실, 갈망과 내성, 과도한 재정 문제, 학업 실패 등의

문제를 일으킬 수 있으며, 결국 금단과 내성이 증가하여 직업적 기능을 손상시키고, 또한 공격성을 유발하기 쉬워진다.

- 인터넷 중독이 개인의 환경적·심리적 특성 때문에 생기는 문제일 뿐, 인터넷 중독 자체를 질병으로 간주하는 것이 적절치 않다는 견해도 있다. 이 경우는 '중독'이란 용어 대신에 '과몰입'이나 '과의존'이라는 용어를 사용한다.

2) 인터넷 중독의 진단

- 스마트폰의 등장은 사람들로 하여금 이동하면서도 수시로 인터넷과의 접속을 가능하게 했다. 스마트폰 중독은 인터넷 중독을 더욱 심화시킨다.
- 스마트쉼센터가 실시한 2021년 스마트폰 과의존 실태조사에 따르면, 우리나라 스마트폰 이용자 중 스마트폰 의존 고위험군은 이용자 중 24.2%에 이른다. 스마트폰 과다 이용에 대한 인식은 "그렇다"와 "매우 그렇다"를 합쳐 44.4%로 나타났다.
- 스마트쉼센터에서 제시한 스마트폰 과의존 척도는 아래와 같다.

표 44 스마트쉼센터의 스마트폰 과의존 척도

01	스마트폰 이용시간을 줄이려 할 때마다 실패한다.	○ 전혀 그렇지 않다	○ 그렇지 않다	○ 그렇다	○ 매우 그렇다
02	스마트폰 이용시간을 조절하는 것이 어렵다.	○ 전혀 그렇지 않다	○ 그렇지 않다	○ 그렇다	○ 매우 그렇다
03	적절한 스마트폰 이용시간을 지키는 것이 어렵다.	○ 전혀 그렇지 않다	○ 그렇지 않다	○ 그렇다	○ 매우 그렇다
04	스마트폰이 옆에 있으면 다른 일에 집중하기 어렵다.	○ 전혀 그렇지 않다	○ 그렇지 않다	○ 그렇다	○ 매우 그렇다
05	스마트폰 생각이 머리에서 떠나지 않는다.	○ 전혀 그렇지 않다	○ 그렇지 않다	○ 그렇다	○ 매우 그렇다
06	스마트폰 이용하고 싶은 충동을 강하게 느낀다.	○ 전혀 그렇지 않다	○ 그렇지 않다	○ 그렇다	○ 매우 그렇다
07	스마트폰 이용 때문에 건강에 문제가 생긴 적이 있다.	○ 전혀 그렇지 않다	○ 그렇지 않다	○ 그렇다	○ 매우 그렇다

08 스마트폰 이용 때문에 가족과 심하게 다툰 적이 있다.

○ 전혀 그렇지 않다 ○ 그렇지 않다 ○ 그렇다 ○ 매우 그렇다

09 스마트폰 이용 때문에 친구 혹은 동료, 사회적 관계에서 심한 갈등을 경험한 적이 있다.

○ 전혀 그렇지 않다 ○ 그렇지 않다 ○ 그렇다 ○ 매우 그렇다

10 스마트폰 때문에 업무(학업 또는 직업 등) 수행에 어려움이 있다.

○ 전혀 그렇지 않다 ○ 그렇지 않다 ○ 그렇다 ○ 매우 그렇다

※ 출처: https://www.iapc.or.kr/kor/PBYS/diaSurvey.do?idx=8

 # 4점 만점 척도(1점-전혀 그렇지 않다/ 2점- 그렇지 않다/ 3점-그렇다/ 4점-매우 그렇다)

- 청소년: 고위험군 31점 이상, 잠재적 위험군 30점~23점
- 성인: 고위험군 29점 이상, 잠재적 위험군 28점~24점
- 60대: 고위험군 28점 이상, 잠재적 위험군 27점~24점

• 게리 스몰(Gary Small)과 지지 보건(Gigi Vorgan)은 사이버 중독에 관해 여덟 가지 진단 척도를 내놓았다.

- 몰입: 인터넷 등 디지털 기기에 접속하고 싶은 생각이 떠나지 않는다. 인터넷 서핑 중에는 다른 어떤 것도 끼어들 여지가 없다.
- 내성: 아무리 스테이지를 돌아다니고 인터넷을 서핑해도 지치지 않고 계속할 수 있게 느껴진다. 자신이 얼마나 깊이 빠져 있는지 자각하지 못한다.
- 자제력 상실: 식사도 거르고 해야 할 일도 하지 않고 사람도 만나지 않은 채 사이버 세상에서 산다. 자의든 타의든 문제점을 인식해도 통제가 되지 않는다.
- 금단증상: 이메일 체크나 게임 등 인터넷이나 컴퓨터에 접속하지 않으면 불안하고 초조하며 안절부절 못한다. 하루라도 인터넷에 접속하지 않으면 생활이 안 된다.
- 과다한 사용 시간: 자기 자신도 모르게 생활 대부분이 컴퓨터와 인터넷 세상에 빠져 있다. 스스로 약속하거나 부모와 결정한 사용 시간을 훌쩍 넘겨 오래 사용한다.
- 기능장애: 인터넷과 컴퓨터 사용으로 학교 · 직장 · 가정 · 사회관계에 문제가 생긴다.
- 은폐: 자신의 컴퓨터 인터넷 사용을 다른 사람에게 숨겨야만 한다.
- 도피의 수단: 모든 고민과 문제에서 벗어나기 위해 컴퓨터 앞에 앉는다.

다. 미디어 과의존의 예방과 치유

1) 개인의 노력

- 무엇보다 과의존 해소를 위한 일상생활에서의 노력이 필요하다. 걸어 이동할 때, 스마트폰을 보지 않으려고 주의하며, 공공장소에서 스마트폰 예절을 지키고, 진동 기능이나 업무 방해 금지 기능을 통해 가능한 업무에 집중하려고 노력하는 것이다.
- 미디어 리터러시 능력을 키워 스마트폰 활용 역량을 기르고, 스마트폰 관리 앱으로 사용 내용을 주기적으로 확인할 필요가 있다. 스마트폰 이용 제한 시간을 정해서 스스로 디지털 디톡스를 실천하려는 노력이 필요하다.

2) 가정과 사회의 커뮤니케이션 환경 조성

- 미디어 과의존을 예방하기 위해서는 가정과 사회의 커뮤니케이션 환경이 매우 중요하다. 어떤 커뮤니케이션 환경이냐에 따라, 청소년이 쉽게 게임에 빠지기도 하고 그러한 과정을 미리 예방할 수도 있다.
- 게임에 취약한 청소년들은 자기 통제성과 자기효능감이 상대적으로 낮은 경우가 많다. 또한 청소년들은 현실 속에서 이루기 쉽지 않은 관계 욕구, 지위 향상 욕구 등을 인터넷 속에서 발산시킴으로써 대리만족을 얻는다. 따라서 이러한 욕구가 가족관계나 학교생활, 또래 관계에서 충분히 만족된다면 인터넷 중독이나 게임중독에 빠질 위험이 다소 줄어들 수 있다.
- 가장 중요한 것은 청소년들의 자기 통제성을 높이는 방안이며, 가정 내 보호자와의 개방적 커뮤니케이션 환경이 중요하다. 디지털 미디어가 우리의 삶에 긍정적으로 작용하기 위해서는 주변의 커뮤니케이션 환경이 원만하게 조성되도록 해야 한다.
- 미디어 과의존에 빠진 청소년들은 전문적인 상담사나 정신과 의사를 찾아 상담이나 치료를 받아야 한다. 하지만 그 전에 가정이나 학교에서 해야 할 조치는 아래와 같다.
  - 공감 표현: 공감 표현은 아이를 판단, 비판, 비난하지 않고, 미디어에 대한 아이의 욕구나 느낌을 이해하고자 하는 태도로 경청하는 것이다.
  - 불일치감 조성: 왜 자신의 행동과 습관을 변화시켜야 하는지를 못 느끼는 아이에게 스스로 자신의 내면의 불일치감을 생각해 보도록 유도하는 것이다. 대부분의 아이들은 자신의 행동에 대한 양가적 감정을 가지고 있다. 게임을 계속하고 싶은 마음도 있지만, 게임을 그만두고 건강한 일상을 살아가고 싶은 마음도 있다. 아이가 진정으로 원하는 것이 무엇인지를 스스로 판단할 수 있도록 하는 것이다.

3) 일상 속에서 미디어 사용 시간 관리하기

표 45 일상생활에서 미디어 사용 시간 관리하기

- 가능한 한 인류의 역사에서 미디어가 발명된 순서에 따라 자녀가 미디어를 체험하게 하라. 읽기, 쓰기, 계산하기와 같이 단순한 아날로그 문화를 접하고 나서 복잡한 디지털 기술을 접하게 하는 것이다.
- 평균적으로 8세가 되어서야 비로소 현실과 허구를 분명히 구분할 수 있다는 사실을 명심하라! 8세 전까지는 아이들 방에 텔레비전이나 게임 콘솔, 컴퓨터를 절대 들여놓지 마라.
- 당신과 가족들이 얼마나 인터넷에 접속해 있는지 날마다 기록해 보라
- 하루 동안 컴퓨터로 무엇을 얼마나 했는지 정확히 알려 주는 소프트웨어를 활용하라. 그러면 미디어 사용 행태를 변화하고 싶은 동기가 유발될 것이다.
- 당신과 자녀의 인터넷 사용 시간을 정하라. 자녀의 연령을 고려하여 처음에는 하루에 1~2시간으로 하고 이 규칙이 제대로 이행되면 1주일에 7~14시간으로 정해 본다.
- 타이머를 사용하여 인터넷 접속이 가능한 모든 영상매체 사용 시간을 측정하라.
- 섹스와 범죄 등 특정 콘텐츠는 청소년기가 끝날 때쯤 접하게 한다고 생각하라. 해당 연령이 되기 전까지는 필터 소프트웨어를 사용하여 자녀를 보호하라.
- 자녀들이 디지털 미디어 없이 시간을 보내도록 교육하라. 적어도 아침에 기상 후 1시간 혹은 취침 전 1시간 동안, 그리고 식사 시간에는 항상 디지털 미디어 사용을 자제하도록 하라.
- 자녀들이 영상 매체 앞에 우두커니 앉아 있는 동안 얼마나 많은 것을 체험하고 학습할 기회를 놓치는지를 항상 염두에 두라.
- 온 가족이 미디어 없이 보내는 특별한 시간을 계획하고 가꾸어 보라.
- 적어도 일주일에 하루 혹은 하루 저녁은 디지털 미디어 없이 보내라.
- 일 년에 한 번, 일주일간 온 가족이 함께 디지털 미디어 없이 보내라.
- 휴가를 갈 때는 최소한의 전자기기만 갖고 가라.
- 하루가 끝날 때쯤 "좀 더 많은 시간을 운동과 다른 창조 활동을 하면서 보낼 수 있으면 좋겠다"고 생각할 정도로 자녀들이 컴퓨터 외에 운동과 다른 활동을 하도록 하루 종일 조정해 보라.
- 자녀들이 일찍부터 사람을 만나고 함께 어울려 지내면서 친구의 소중함을 경험할 수 있도록 도와라.

※ 출처: te Wildt, 2015/2017:279~280 한희정, 『디지털 소양을 위한 미디어 리터러시 교육』 5장〈미디어중독과 리터러시〉 146쪽에서 재인용.



이 책, 『디지털, 잠시 멈춤』은 마치 IT 전문가들이 자녀 교육을 왜 이렇게 하는지 알려 주겠다는 듯이 디지털 기기에 일상을 점령당한 채 살면서 저자 스스로가 느낀 문제점들을 보여 준다. 많은 사람들의 공감을 얻으며 비단 자신만의 문제가 아님을 깨닫고, 직접 해 본 실험으로 디지털 기기에 의존하는 삶을 벗어나서 일상을 되찾는 방법들을 제시한다.

학습 TIP "이 부분은 꼭 기억해 주세요!"

- 학생들에게 디지털 기기 사용 시간의 관리에 대한 중요성을 강조해야 합니다. 일정한 시간 동안만 디지털 기기를 사용하고, 휴식 시간을 포함한 균형 잡힌 일과를 유지하도록 지도합니다.
- 가족, 친구와의 대면 소통을 장려하고, 사회적 상호작용의 중요성을 강조합니다. 이는 디지털 과의존으로 인한 고립감을 줄이고, 건강한 인간관계를 유지하는 데 도움이 됩니다.

참고문헌

[1] 한희정, 『디지털 소양을 위한 미디어 리터러시 교육』, 5장 〈미디어중독과 리터러시〉.

2.3.3. 삶과 미디어 리터러시 교육

2.3.3.3. 미디어 즐겁게 향유하기

키워드 심미성, 향유, 디지털 향유자



❶ 개요

미디어는 정보 전달과 의사소통의 기능뿐만 아니라 사람들이 다양한 심미적 체험을 할 수 있는 주요한 수단이기도 하다. 디지털 미디어가 주류 미디어가 되면서 심미적 의사소통과 미학적 체험에서도 질적인 변화가 만들어지고 있다. 문화예술과 테크놀로지의 융합은 우리가 경험하지 못했던 새로운 방식의 문화와 가치를 만들어 낼 수 있다. 이 장에선 미디어를 통해 어떻게 의미 있게 심미적 체험을 하며 미디어 체험을 즐길 수 있을지에 대해 알아본다.

❷ 학습목표

- 미디어를 심미적으로 활용하는 방법을 알아본다.
- 학생 중심의 심미적 미디어 활용 교육에 대해 이해한다.

❸ 학습내용

가. 미디어와 심미적 감각

1) 디지털 미디어와 미적 체험

① 미디어의 기능적 측면에서 본 심미성

- 미디어는 개인들에게 즐거움과 여가를 즐길 수 있는 콘텐츠를 제공하고 이를 통해 사람들의 기분 전환이나 휴식을 돕기도 한다. 사람들은 이러한 과정에서 인간에 대한 이해와 문화적 감수성을 바탕으로 삶의 의미와 가치를 발견하고 향유할 수 있게 된다.
- 인간은 단순히 시청각을 만족시키는 미디어에만 머물지 않고 새로운 수단과 기술, 통신을 연계하여 디지털 시대에 인간의 상상력을 자극하고 도전할 수 있는 새로운 문화·예술적 콘텐츠를 계속해서 생산하고 새로운

영역과 결합시켜 심미적 가치를 찾기 위해 노력하고 있다.

② 영상 미디어와 심미성 교육

- 영상은 길이나 구현 방식, 사용 양상 등에 따라 매우 폭넓게 사용되고 다양하게 정의되는 개념으로 본래는 이미지를 번역한 것이지만 미디어의 개념이 확장되고 시대가 발전하면서 의미가 변화했다.
- 디지털 세대에게 영상은 세상을 인식하는 기본 언어다. 디지털 시대에 영상은 단순히 시청각인 정보를 제공하는 수준을 넘어 보다 더 복합적인 방식으로 정보를 제공하고 다른 미디어와 융합을 시도하고 있다.
- 디지털 환경은 복합적인 이미지 시대를 견인했으며 이미지에 음향적인 것, 시각적인 실재감을 확장시킬 수 있도록 AR/VR을 연결하고 감각적인 체험이 가능하게 텔레햅틱 기술을 결합하여 새로운 영상의 시대를 열어가고 있다.

③ 공감각의 커뮤니케이션

- 인간이 가진 모든 감각을 활용하여 메시지를 주고받았던 구술문화 시대 이후로 필사문화 시대, 인쇄문화 시대, 전기문화 시대를 거치며 감각의 축소 현상이 일어났다. 시각이라는 감각을 중심으로 커뮤니케이션 활동이 일어났다. 전기문화 시대의 영화 미디어의 경우는 청각을 부차적으로 활용하기도 했지만 시각은 가장 중심적인 감각이었다.
- 디지털문화 시대로 진입하면서 인간은 감각을 다시 확장하기 시작했다. 구술문화 시대의 감각이 다시 살아난 것이다. 컴퓨터와 인터넷의 등장, 3D와 4D 기술을 활용한 영상 콘텐츠, 그리고 AR, 가상 현실(VR), MR (Mixed Reality, 혼합현실), XR, 사물인터넷(IoT), ICT, 메타버스 등의 기술들이 인간의 감각을 확장시켜 주면서 인간의 오감을 자극하는 공감각의 커뮤니케이션이 다시 시작되고 있다.
- 디지털 미디어가 확장시킨 인간의 감각과 공감각의 커뮤니케이션은 시각 중심이었던 예술 제작 방식과 감상 체험을 새롭게 하고 있다.
- 뮤지엄은 가상 현실(VR) 기기의 도입으로 물리적, 시간적, 공간적 제약을 극복하고 관람객에게 더욱 다양하고 혁신적인 경험을 제공하고 있다.
- 미국 플로리다주 달리 뮤지엄에서는 달리의 작품 '밀레의 만종에 대한 고고학적 회상'(1935)을 가상현실 체험으로 2D의 명작을 3D인 '달리의 꿈(Dreams of Dali)'[21](2016)을 제작하여 초현실주의 거장의 작품 세계로 들어갈 수 있도록 구현하였다. 관람객은 VR 헤드셋으로 360°로 구현된 달리의 초현실주의 세계 속에서 사용자 시선 방향대로 감상할 수 있다. 이 영상에서는 배경음과 동물 소리, 내레이션과 함께 작품에 표현되지 않았지만, 종탑 안에 놓일 법한 오브제와 인물, 종탑 뒤의 이어지는 풍경 등을 체험할 수 있다.
- 디지털로 전환되고 있는 뮤지엄은 디지털 전시 기술과 창의적인 전시 콘텐츠를 융합하여 관람객과 상호 교감하고 있으며, 사용자의 경험과 참여를 증진시키고 있다. 이러한 변화는 뮤지엄의 구조를 기관 중심에서 수평적 구조로 변화시키고 있다.

_21 유튜브에서 '달리의 꿈'을 감상할 수 있다. https://www.youtube.com/watch?v=F1eLelocAcU

나. 디지털 미디어를 향유하기

1) 디지털 콘텐츠의 특징

① 복합 양식성

- 디지털 콘텐츠의 가장 큰 특징은 복합양식(Multimodal)이라고 할 수 있다. 복합양식이라는 개념이 확산하게 된 것은 디지털 콘텐츠의 발달과 밀접한 관련이 있다.
- 디지털 시대가 되면서 우리의 표현력은 그만큼 더 넓게 확장되었다. 글을 쓸 때, 문자만을 사용하는 경우는 점점 사라지고 있다. 사람들은 사진과 영상을 찍고, 누군가에게 문자를 보낼 때도 자신의 취향에 맞는 이모티콘과 같은 이미지를 사용한다.
- 흰 종이에 검은 글씨만 쓰는 시대도 지나가고 있다. 물론 가독성의 측면에서 이를 뛰어넘긴 힘들겠지만, 프레젠테이션이나 키노트를 할 때 쓰는 발표 자료의 화려함은 복합 양식 텍스트의 대표적인 특징이라고 할 수 있다.
- 대중 예술의 분야에서는 그동안 기술의 한계로 표현할 수 없었던 것들을 다양한 방식으로 표현할 수 있게 되었다. 디지털 콘텐츠는 수용자의 모든 감각을 자극하며 예술적 감수성과 감정을 더욱 풍부하게 만들어 가고 있다.

② 콘텐츠 창작자의 다변화

- 아날로그 시대의 '만화'는 디지털 시대에 웹툰으로 발전했고, 원 소스 멀티유즈(OSMU) 시대에 웹툰은 드라마, 영화 등으로 재생산되며 주류 문화콘텐츠로 자리 잡았다.
- 웹툰 시장이 확장된 데에는 그만큼 다양한 창작자와 양질의 콘텐츠가 생산되고 경쟁했기 때문이다. 과거의 만화 작가는 도제식의 '문하생' 방식으로 양성되었다. 그러나 웹툰의 경우, 포털 사이트의 공모전 시스템을 통해 누구나 웹툰을 올릴 수 있게 되었다. 이렇게 적극적으로 신인을 발굴하는 한편, 작가 데뷔의 문턱을 낮추면서 웹툰 시장은 엄청난 속도로 성장하기 시작했다.
- 디지털 시대에 음악 분야에서 일어난 변화 역시 매우 크다. 예전에는 각각의 악기를 모아 연주를 해야 했다면, 요즘은 디지털로 음악을 쉽게 만들고 있다. 심지어 스마트폰 어플로도 누구나 자신만의 음악을 작곡할 수 있다.
- 웹툰이건 음악이건 누구나 큰 자본이나 유명한 대가의 인정 같은 것이 없어도 콘텐츠를 생산할 수 있고 더 많은 사람들에게 자신의 콘텐츠를 공유할 수 있게 되었다.
- 이처럼 콘텐츠 생산자와 소비자의 경계가 모호해지면서 디지털 시대에 콘텐츠를 소비도 하지만 생산하기도 하는 '프로슈머'로서의 정체성이 형성되었다.
- 디지털 콘텐츠가 가진 양방향성, 그리고 바로바로 피드백을 주고받을 수 있는 동시성은 다양한 창작 현상들을 만들어내고 있다. 예를 들어 자신이 좋아하는 콘텐츠에 대한 2차 생산물인 굿즈(goods)를 사람들이 만드는 현상이 대표적이다. 좋아하는 아티스트나 작품에 대한 외전이나 후속편 등 유사 형태와 장르 외에도 뮤직비디오, 화보 또는 다양한 액세서리, 소품, 생활용품, 기타 등등 다양한 형태로 생산이 되고 있다.

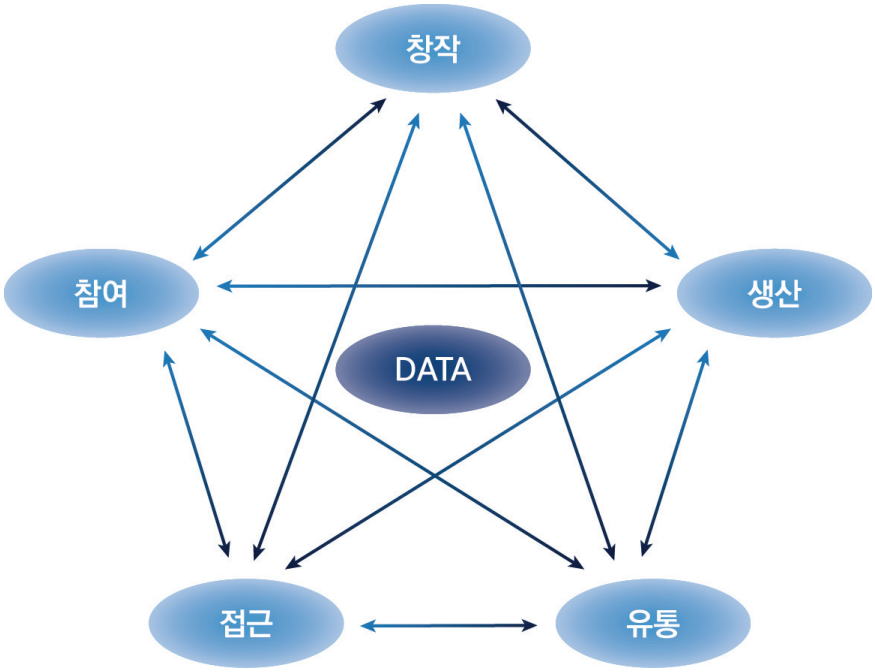
③ 디지털 환경에서의 문화가치사슬

- 이전의 아날로그 모델에서 각 행위자는 하나의 특정한 단계 –창작, 생산, 유통, 접근, 참여–를 구현하는 경향이 있는데, 이 단계에서 그들은 상품이나 서비스에 가치를 부가한 다음, 파이프라인과 유사한 배열 방식으로 다음 단계로 넘어간다.
- 디지털 모델에서는 거의 모든 과정이 동시에 수행되기 때문에 상황이 매우 다르다. 예를 들어, 한 작가가 온라인에서 텍스트를 작성하는 동시에 기획자/출판사는 웹 템플릿(web template)에서 작업을 하고 독자들은 개선안을 제시하기 위해 그 작업의 초안에 대해 논평할 수 있다. 이것은 동일한 행위자가 여러 연결고리를 동시에 담당할 수 있는 경우이다. 따라서 이 새로운 창조적인 가치사슬을 파이프라인으로 보는 대신에 하나의 네트워크, 곧 창작, 생산, 유통, 접근, 참여와 같은 연결고리가 단계가 아니라 실시간으로 상호작용하는 마디(node)인 네트워크로 간주해야 한다.

그림 24 디지털 환경에서의 문화가치사슬: 파이프라인 구성에서 네트워크 모델로



아날로그/전통적 모델에서는 각 행위자가 하나의 특정한 단계 — 창작, 생산, 유통, 접근, 참여 — 를 구현하는 경향이 있는데, 이 단계에서 그들은 상품이나 서비스에 가치를 부가한 다음, 파이프라인과 유사한 배열 방식으로 다음 단계로 넘어간다.



새로운 가치사슬은 연결고리(창작, 생산, 유통, 접근, 참여)가 단계가 아니라 오히려 실시간으로 상호작용하는 마디인 네트워크로 간주되어야 한다. 데이터는 문화 체계의 혈액이며 창의경제의 핵심 요소이다.

※ 출처: 문화체육관광부·유네스코한국위원회(2018), 『발전을 위한창의성 증진–문화정책의(재)구성』, 문화다양성협약글로벌 리포트, 78쪽.

2) 디지털 향유자로 살아가기

① 적극적 반응자의 삶

- 문화의 프로슈머로서 갖추어야 할 첫 번째 덕목은 '적극적인 반응자'로서의 삶이다. 새로운 문화 트렌드에 관심을 갖는 한편, 이를 호기심 있게 체험해 보는 것 역시 매우 중요하다.
- 디지털 기술의 발전은 생산자로서의 진입 장벽을 낮춰 주었다. 생산 툴 자체가 직관적이고 사용하기 간편해졌기 때문이다.
- 온라인을 적극적으로 활용하여 네트워크를 확장하는 한편, 꾸준히 탐색하고 이를 공유하면서 자신의 취향을 찾아가는 노력이 무엇보다 중요하다.
- 영상 콘텐츠를 보다 보면, 제작자들이 "구독, 좋아요, 알림 설정 부탁합니다!"라는 이야기를 많이 한다. 구독과 좋아요는 양적 수치화되어 해당 채널을 평가하는 척도가 되기 때문이다. 구독과 좋아요를 눌러 주는 것이 대단하지 않아 보일 수 있지만, 사실 이는 매체 수용자들이 가진 커다란 힘을 잘 보여 주는 것이다. 다시 말해 디지털 시대의 문화와 예술에서 수용자들의 관심과 반응이 가진 권위는 제작자나 비평자의 설명이나 해설보다 더 크다는 것을 의미한다. 향유자이자 수용자로서 콘텐츠에 대한 적극적인 반응과 태도는 그 콘텐츠의 가치를 평가하는 척도로 작용한다.

② 미디어를 통한 문화예술 체험의 의미와 가치

- 양질의 문화예술 콘텐츠들을 감상하고 향유하는 사람들이 많아질 때 그 사회의 미디어는 다양하고 깊이 있는 문화예술 콘텐츠들을 제공할 것이다.
- 양질의 콘텐츠를 감상하고 향유할 수 있을 때 학생들은 좀 더 세련화된 미적 경험을 축적해 갈 수 있다. 그리고 이를 통해 자아를 성숙시키고 타자에 대한 공감과 이해의 태도를 지닐 수 있다.
- 문화와 예술은 미적인 구조물이다. 그리고 양질의 문화예술 콘텐츠일수록 평범하지 않은 새로운 방식으로 메시지를 전한다. 예술에서는 이를 '낯설게 하기'라고 한다. 기존에 굳어져 있는 우리의 관점을 공격하면서 세상을 새롭게 인식하게 하는 예술의 본질을 표현하는 개념이다.
- 미디어를 통해 양질의 문화예술 콘텐츠들을 분별하고 이를 깊이 있게 감상하고 향유하기 위해서는 예술이 갖는 특징들을 어느 정도 이해하고 있어야 합니다. 이를 위해선 교사가 양질의 다양한 미디어 콘텐츠를 발굴하고 그것이 갖는 미적 완성도가 어떤 표현형식을 통해서 극대화되었는지를 분석하여 학생들에게 제시할 수 있어야 한다.
- 한편 심미안을 지닌 좋은 감상자를 키우는 교육과 함께 콘텐츠를 창작하고 제작하는 교육도 함께 병행되어야 한다. 디지털 미디어에서는 이미 창작자와 감상자의 구분이 모호해지고 있다. 스마트폰만 있으면 영상을 제작하고 편집해서 바로 대중들에게 공개할 수 있다. 뉴미디어들은 누구나 예술가가 되어 자신의 감정과 생각을 표현할 수 있는 훌륭한 도구가 되었다. 미디어를 통한 문화예술교육에서 비평 못지않게 창작이 중시되어야 하는 이유다.

다. 학생 중심의 심미적 미디어 활용 교육

1) 학생 중심의 미디어 활용 예술 교육

① 미디어를 활용한 정서 함양 교육

- 미디어 활용 예술 교육은 학생들을 디지털 시대를 주도할 역량과 소양을 가진 시민, 바람직하게 미디어를 향유하고 계발할 수 있는 창의적이고 시민적 주체로 바라보아야 한다.
- 심미적 미디어 활용 교육에서는 미디어 자체가 갖는 산업적 속성과 영향력을 비판적으로 분석하는 능력을 함께 길러주어야 한다. 예술작품을 그 자체만이 아니라 그것이 놓인 사회적, 경제적 맥락을 비판적으로 성찰함으로써 예술과 문화를 좀 더 종합적인 관점에서 파악할 수 있게 한다.
- 미디어를 통한 예술 활동은 청소년의 사회적 요인 발달에 긍정적인 영향을 미치며 공동체 의식을 함양하고, 문화감수성 향상 및 자아 표현을 통한 정체성의 확립에 도움을 준다.
- 예술은 다양한 타인의 정서들을 간접적으로 체험하게 해 준다. 예술 교육을 통해 청소년들은 좁은 개인의 자아를 벗어나 작품 속 인물이나 작품을 만들어낸 예술가들의 섬세하고 깊은 삶에 대한 통찰을 접하게 된다. 이러한 과정에서 청소년들은 내면의 힘을 기르고 감정을 섬세하게 성숙시킬 수 있다.
- 예술은 청소년들의 내면적 성장을 기르는 데 매우 효과적이다. 예술을 감상하고 창작하면서 청소년들은 내면의 힘인 자아탄력성을 갖출 수 있다. 자아탄력성은 어떤 문제나 역경에 부딪혔을 때 스트레스나 긴장감에 대해 효과적으로 대처하는 능력으로서, 성인으로 성장하는 과정에서 발달되어야 한다.

② 심미적 미디어 교육의 실천

- 디지털 시대에 학교에서 적용할 수 있는 문화콘텐츠는 기본적으로 학생들에게 의미, 재미, 심미적인 영향을 줄 수 있어야 하며 각 개념을 서로 융합하거나 통합된 개념으로 활용할 수 있다.
- 의미 요소를 교육할 때에는 왜 이러한 콘텐츠가 만들어졌는지에 대한 인식을 중심으로 제작자나 생산자들의 의도와 관점을 파악하고 그것에 대한 자신만의 관점을 가지도록 한다.
- 재미 요소를 교육할 때에는 창작자의 표현 방식을 통해 의도된 재미 요소를 즐기는 것은 물론 이용자들이 자발적으로 참여하고 재생산을 통해 콘텐츠를 공유하면서 새로운 콘텐츠를 만들어가는 과정에서의 재미를 경험할 수 있도록 한다.
- 심미 요소를 교육할 때에는 콘텐츠 안에 숨겨져 있는 아름다움을 찾아보고 그 과정에서 정서적 울림과 사고의 확장을 발현하는 등, 콘텐츠의 감각적인 이미지와 메시지를 모두 감상할 수 있도록 한다.
- 심미적으로 세상을 바라보기 위해서는 학교 급별, 학생 수준별, 학습 목표별로 상황에 따라 미디어 리터러시 교육을 재구성하거나 변경해야 하고 미디어와 미디어 환경의 변화에 따라 언제든 유연하게 수정될 수 있어야 한다.



한국문화기술연구소에서 엮은『연결하는 미디어, 융합하는 예술들』은 4차 산업혁명 시대가 도래함에 따라 시대 변화에 대응하는 새로운 예술형식들을 고찰함으로써, 문학·미술·음악 등이 연동하고 진화하는 동시대 문화예술이 나아갈 길을 모색하고 있다. 예술의 융합이란 시대의 요청이라고도 볼 수 있지만, 디지털 시대 창의적 인재를 양성하기 위한 효과적인 교육법이 될 수 있다.

학습 TIP "이 부분은 꼭 기억해 주세요!"

- 다양한 미디어 형식(영화, 음악, 광고, 소셜 미디어 콘텐츠 등)을 감상하며 그 안에 담긴 예술적 표현과 의미를 탐구하도록 지도합니다. 학생들이 다양한 관점에서 미디어를 해석하고, 자신의 의견을 논리적으로 표현할 수 있도록 돕습니다.
- 미디어 심미성 교육에서는 다양한 문화적 배경과 표현 양식을 존중하는 것이 중요합니다. 학생들에게 다양한 문화권의 미디어 작품을 접하게 하여, 문화적 다양성을 이해하고 존중하는 태도를 기르도록 합니다.

참고문헌

[1] 이영라·이숙종(2019),『청소년의 문화예술활동이 다문화수용성에 미치는 영향』, 다문화사회연구.

[2] 박유신 외(2021),『미디어 리터러시 교육의 융합적 접근』, 한국언론진흥재단.

[3] 김지연(2024),『디지털 세상에서 읽고 쓰는 힘』, 비상.

미디어
교육사



미디어 교육자
Media
Education
Instructor

3 미디어 교육 방법 및 사례



3.1.
미디어 교육 교수 설계

3.1.1. 학습자의 이해

3.1.1.1. 학습자의 발달

3.1.1.2. 학습자의 특성

3.1.2. 미디어 리터러시의 교수 · 학습 이론

3.1.2.1. 교수 이론의 기초

3.1.2.2. 학습 이론의 기초

3.1.2.3. 구성주의 학습의 이해

3.1.3. 교육과정의 이해

3.1.3.1. 교육과정의 개념과 유형

3.1.3.2. 교육과정의 핵심 모형

3.1.3.3. 교육과정 적용과 실행하기

3.1.4. 교수설계와 교육공학

3.1.4.1. 교수체제설계와 기본 모형

3.1.4.2. 교수 방법과 매체

3.1.1. 학습자의 이해

3.1.1.1. 학습자의 발달

키 워 드 발달단계 이론, 피아제(Piaget), 비고츠키(Vygotsky), 에릭슨(Erikson), 콜버그(Kohlberg)



❶ 개요

발달단계 이론은 아동의 인지적, 정서적, 사회적, 신체적, 행동적 성장을 연구하는 것이다. 이는 학습자가 어떻게 발달하고, 어떻게 학습하는지 이해하는 데에 도움이 된다. 발달단계 이론은 여러 연구자들에 의해 연구되었으며, 이들은 고유의 관점 및 강점과 약점을 지닌다. 발달단계 이론은 획일적으로 적용하기 어려우나 보편적인 학습자의 수준을 이해하고 교수·학습을 설계하는 데에 도움이 된다.

❷ 학습목표

- 발달단계 이론을 설명할 수 있다.
- 발달단계 이론들을 비교하여 차이점을 설명할 수 있다.

❸ 학습내용

가. 발달단계 이론의 개요

1) 발달단계 이론과 학습

① 발달단계 이론의 개요

- 발달단계 이론은 인간의 성장 과정, 그중에서도 아동 발달을 단계로 구별하여 그 특징을 설명한다.
- 발달단계 이론은 개인의 인지적, 정서적, 사회적 과정의 전개에 관심을 두며 각각의 단계의 특징을 도출하고자 한다.
- 최근의 발달심리학에서는 인간의 발달은 선천적 요소와 후천적 요소의 영향을 복합적으로 받는다고 받아들여진다.

② 발달단계 이론과 학습

- 발달단계에 나타난 아동의 인지적, 신체적, 정서적 특성을 이해하는 것은

교수·학습을 위한 단서가 되며, 학습 효과를 높일 수 있다.

- 교육과정 구성 및 교수·학습과 평가에서 학습자의 성숙 단계는 중요한 고려의 대상이 된다.

2) 발달의 원리

① 개인차의 원리

- 발달에는 개인차가 있다.

② 일정한 순서와 방향의 원리

- 발달에는 일정한 단계와 방향성이 있다.

③ 유전과 환경(성숙과 학습)의 상호작용의 원리

- 인간의 발달은 선천적, 후천적 요소의 상호작용의 결과이다.

④ 계속성의 원리

- 발달은 연속적이며 점진적으로 낮은 단계에서 높은 단계로 이루어진다.

⑤ 분화와 통합의 원리

- 발달은 분화와 통합에 의해 구조화된다.

⑥ 결정적 시기의 원리

- 발달은 연속적이지만 특정 시기에 급격한 발달이 이루어진다.

나. 발달단계 이론

1) 피아제(Piaget)의 인지발달 이론

① 피아제의 인지발달론

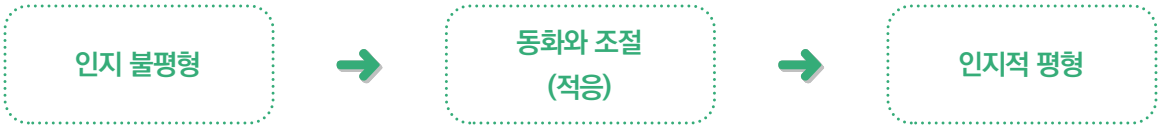
- 심리학 인지 이론으로 인간의 인지발달을 유기체와 환경의 상호 발달로 파악하였다.
- 생물학적 인식론에 토대를 두며 인간은 환경에서 온 정보와 인지적 도식 간의 정신적 균형을 추구하고자 한다고 보았다.
- 아동기가 한 사람의 발달 과정에서 핵심적인 역할을 한다고 보았다.

② 인지발달론

- 인간의 인지 능력은 타고난 것이나 환경에 적응하며 변화가 전개된다.
- 도식(Schema)
  - 사물이나 사건에 대한 전체적인 사고의 틀이다.
  - 유사한 환경 안에서 반복에 의해 변화되고 일반화되는 행동의 조직화를 뜻한다.
- 동화
  - 기존의 도식에 맞추어 새로운 경험을 일반화하는 과정으로 동화 및 조절 과정을 통해 인지적 평형을 이루게 된다.

- 조직화
  - 아동이 기존의 도식을 새롭고 더욱 복잡한 지적 구조로 통합하는 과정이며 이는 인간이 타고난 경향성이다.
  - 조직화가 반복되면서 인지적인 발달이 이루어진다.

그림 25 인지발달에서의 조직화 과정



③ 인지발달단계

- 피아제는 인간은 인지발달에 있어 네 개의 단계를 거친다고 보며, 이들은 순서대로 진행되고, 진행될수록 인지의 복잡성이 증가한다고 보았다.
- 감각운동기(0~2세): 출생 직후의 시기로 유아적인 언어 표현을 하며 자극에 의해 반응한다. 감각과 운동기능을 이용해 외부 세계와 상호작용을 한다.
- 전조작기(2~6, 7세): 논리적 사고를 통한 조작이 가능하지 않은 단계이다. 상징적이고 직관적인 사고, 물활론(animism)적인 사고방식, 자기중심적인 사고를 한다.
- 구체적 조작기(7~11세): 보존 개념이 생기고 분류가 가능해지며(유목화), 연역적 사고 관계성에 대한 이해가 생긴다.
- 형식적 조작기(11, 12세 이후): 가설, 과학적 사고, 추상적 사고, 체계적 사고, 추상적인 추론, 결합적인 분석 등 추상적인 사고가 가능하다.

④ 시사점

- 피아제의 이론은 아동의 인지발달에 대한 폭넓은 관점을 제공하였으며 아동의 인지 과정의 특성을 밝혔다.
- 인지발달에 적합한 교육을 실시해야 한다는 관점으로 현대의 연령별 교육과정 구성에 기여하였다.
- 학습자의 자발성을 강조하여 능동적 학습 및 발견의 기회를 강조하였다.
- 인지적 불평형은 인지발달을 촉진하기 위한 조건의 아이디어를 주었다.
  - 새로운 내용의 제시, 현실적으로 해결 가능한 과제 제시, 사회적인 상호작용 촉진 등

⑤ 비판

- 피아제는 모든 인간이 일반적인 발달단계를 거친다고 보았으나, 다양성, 교육 및 문화의 영향을 고려하지 않았다.
- 인간의 인지발달에 있어 훈련, 교육의 효과에 대한 고려가 부족하다.
- 인간의 인지발달은 뚜렷한 단계를 보이기보다는 계속적으로 진행되며, 청소년기 이후에도 인지발달이 이루어진다는 의견이 있다.

2) 비고츠키(Vygotsky)의 인지발달 이론

① 비고츠키의 인지발달 이론

- 비고츠키는 지식 구성의 사회적 요인에 관심을 가졌다.
- 인간은 다른 사람과의 관계에서 영향을 받으며 성장하는 사회적 관계이며, 인지적 발달은 사회적 상호작용 속에서 형성된다고 보았다.

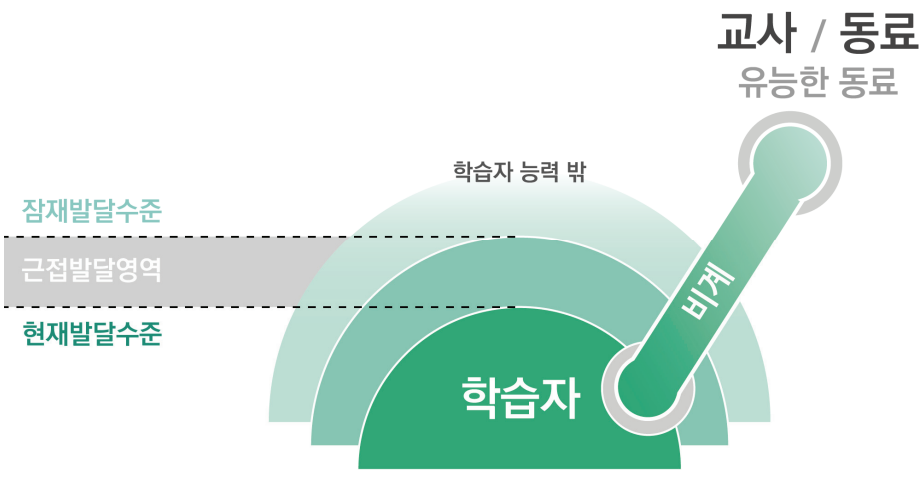
② 인간 발달의 3대 요인

- 사회적 요인: 사람 사이에 일어난다.
- 문화적 요인: 관습, 문화, 역사 등에 의해 일어난다.
- 개인적 요인: 유전, 개인의 특성 등을 포함한다.
- 인간의 발달은 사회적 요인에 가장 큰 영향을 받는다. 따라서 학습과 발달의 촉진제로서 사회적으로 유의미한 활동을 강조하였다.

③ 근접발달영역 이론

- 아동이 스스로 도달할 수 있는 능력과 주변의 도움을 받아 도달할 수 있는 영역을 구별하여, 새로운 인지발달을 위해서는 근접발달 안에서의 교수활동이 섬세하게 이루어져야 함을 강조하였다.
- 근접발달영역 이론은 인지발달이 사회적 상호작용의 결과임을 강조하며, 아동의 학습과 발달에서 교사 역할의 중요성을 강조한다.
- 근접발달영역의 4단계
  - 유능한 타인의 도움
  - 자기주도적인 과제 해결
  - 내면화 및 자동화를 통해 기존의 근접발달영역을 벗어남
  - 새로운 근접발달영역을 형성하여 학습을 시작함

그림 26 비고츠키의 근접발달영역



④ 비계(scaffolding)

- 학습자의 활동 맥락에서 문제 해결을 할 수 있을 때까지 제공하는 도움을 의미한다.
- 수업자료 수준의 조정, 예시 및 시연, 자기 생각 소리내어 말하기, 단서 제공하기 등이 필요하다.
- 비계 설정은 근접발달영역 내에서 이루어져야 하며, 점차적으로 도움을 줄여 가며 스스로 문제 해결을 할 수 있도록 돕는다.
- 공동의 문제 해결, 상호 주관성(두 학습자가 공유된 이해에 도달하는 과정), 교사의 수용적 태도와 피드백, 자기 조절 능력의 증진 등이 중요하다.

⑤ 시사점

- 학생 발달의 과정에서 상호작용과 외부의 영향을 강조하였다.
- 교사를 발달의 촉진자로 보았다.
- 발달을 도울 수 있는 다양한 조력 활동에 대한 아이디어를 제공하였다.
- 학습이 일어나는 사회적 맥락을 강조하여 구성주의 교육의 토대가 되었다.

3) 에릭슨(Erikson)의 심리사회적 성격발달 이론

① 심리사회적 발달 이론

- 건강하게 발전하는 인간이 아기부터 성인까지 통과해야 하는 여덟 단계를 설명하는 정신분석 이론이다
- 성격 발달을 개인의 정서적 욕구와 사회적 상호관계를 통해 설명하였다.
- 청소년기 자아 발달의 중요성을 강조하였다.
- 발달단계마다 과업이 있으며 각각의 단계를 건강하게 통과하고 과업을 완수하는 것을 강조하였다.

② 심리발달의 각 단계

표 46 에릭슨(Erikson)의 심리발달단계

연령대	위기	질문
0~1세	신뢰감 대 불안감	세계를 신뢰할 수 있는가?
2~3세	자율성 대 수치심	나답게 행동해도 좋은가?
4~6세	주도성 대 죄책감	내가 원하는 대로 활동해도 좋을까?
7~11세	근면성 대 열등감	나는 성취할 수 있는가?
12~20세	정체감 대 역할 혼란	나는 누구인가, 무엇이 될 수 있는가?
20~41세	친근감 대 고립감	나는 사랑할 수 있는가?
41~65세	생산성 대 침체성	나의 삶을 소중히 여길 수 있는가?
65세 이상	통합성 대 절망성	나다왔던 것은 괜찮은가?

③ 시사점

- 인간 자아의 건강한 발달에 대한 통찰력을 부여하였다는 점에서 의미가 있다.
- 학생들의 발달 과정에서의 갈등에 대해 이해할 수 있는 단서가 된다.

4) 콜버그(Kohlberg)의 도덕성 발달 이론

① 도덕발달단계

- 피아제의 관습발달 이론을 적용한 도덕성 발달단계 이론이다.
- 피험자에게 도덕적 딜레마 상황을 제시하고 개인의 차이점을 파악하여 발달 이론을 제시하였다.
- 발달 속도에는 개인차가 존재하며, 발달은 점진적, 지속적으로 이루어진다.

② 도덕 발달의 각 단계

표 47 콜버그(Kohlberg)의 도덕성 발달단계

수준	단계	내용
전 관습적 수준	처벌-복종지향 단계	옳고 그름은 결과에 달려있다. 처벌이 두려워 도덕적 행동을 한다.
	개인적 흥미의 단계	자신과 타인의 욕구 충족에 관심을 가진다.
관습적 수준	대인관계의 조화 (착한 아이 되기)	타인과 좋은 관계를 유지하고 인정받는 것을 도덕적 판단의 기초로 삼는다.
	권위와 사회적 질서 지향 (법과 질서)	법과 규칙을 준수하고 사회 질서를 유지하는 것을 강조한다.
후 관습적 수준	권리와 사회계약 지향	사회적인 유용성에 따라 합의해서 조정한다.
	보편적 도덕 원리	각자의 도덕적 원리에 근거한 도덕적 판단을 뜻한다.

학습 TIP

"이 부분은 꼭 기억해 주세요!"

- 발달단계의 특성을 비교해 보고, 현재 교육과정의 학습자 특성과 비교해 봅시다.
- 미디어 리터러시 교육의 적용점을 찾아 봅시다.

※ 참고문헌

[1] 조규판 외(2019), 『교육심리학』, 학지사.

[2] 김정섭 외(2005), 『교사를 위한 교육심리학』, 서현사.

[3] WILLIAM CRAIN 저, 송길연·유봉현 역(2011), 『발달의 이론』, 시그마프레스.

3.1.1. 학습자의 이해

3.1.1.2. 학습자의 특성

키 워 드 학습자 이론, 학습자 특성, 인지적 특성, 정의적 특성, 창의성



1 개요

학습자 특성은 학습자의 인지적, 정의적 특성을 지칭한다. 교수·학습설계에서 학습자에 대한 파악은 반드시 필요하며, 학습자 특성의 이해를 통해 학습자에게 최적화된 학습을 제공할 수 있다. 학습자의 인지적 특성은 지능 이론 및 창의성 이론 등에서, 학습자의 정의적 특성은 동기와 욕구 등 다양한 태도를 포함한다.

2 학습목표

- 학습자의 인지적 특성을 설명할 수 있다.
- 학습자의 정의적 특성을 설명할 수 있다.

3 학습내용

가. 학습자의 인지적 특성

1) 전통적 지능 이론

① 스피어만(Spearman)의 2요인설

- 지능은 일반요인(g요인)과 특수요인(s요인)으로 나뉘며 g요인이 많으면 지능이 높게 측정된다.
- g요인은 타고난 것으로 모든 지적 과정에 포함되는 추론, 이해력 등의 능력이다. s요인은 일반요인만으로 해결하기 어려운 특수한 과제를 수행하기 위해 필요한 수리력, 언어능력, 상상력 등을 뜻한다.

② 써스톤(Thurstone)의 중다요인설

- 지능은 7개의 기초정신능력으로 구성되며 이들은 독립적이면서도 서로 관계성을 가진다.
- 기초정신능력은 언어 이해, 언어적 유창성, 추론 능력, 수리력, 공간

지각력, 지각 속도, 기억력 등이다.

- 학습자의 영역별 문제 해결 능력의 차이를 설명하는 근거가 되었다.

③ 길포드(Guilford)의 3차원 지능구조설

- 길포드는 지능의 구조를 3차원 구조로 설명하였다.
- 지능은 내용, 조작, 산출의 세 가지 차원으로 구별된다.
- 길포드의 이론은 지능을 보다 폭넓은 개념으로 이해하며 문제 해결력, 탐구력, 확산적 사고 등을 강조하였다.
- 지적 능력이란 여러 요인이 통합되었다고 설명하였다.

④ 카텔과 혼(Cattell&Horn)의 지능 이론

- 지능을 크게 두 가지 요인으로 구분지어 설명하였다.
- 유동적 지능은 선천적이며 사고력, 기억력, 정보 처리 속도 등을 포함한다.
- 결정적 지능은 언어 능력, 개념, 문제 해결 능력 등으로 환경, 문화, 경험 등 후천적 영향에 의해 발달한다.
- 유동적 지능은 20세에 절정을 이루며 감퇴하지만, 결정적 지능은 성인기 내내 발달한다.

2) 가드너(H. Gardner)의 다중지능 이론

① 지능에 대한 관점

- 지능은 서로 다른 다수의 지능으로 이루어진다.
- 각각의 지능은 서로 독립적이다.
- 지능은 서로 상호작용하며 특정한 분야에서는 여러 지능이 복합적으로 작용할 수 있다.
- 학습자마다 한 가지 이상의 우수한 지능 영역이 존재하며, 학습자의 잠재적 지능을 발휘할 것을 강조한다.

② 9가지 지능

- 언어 지능, 논리 수학 지능, 공간 지능, 신체 운동 지능, 음악 지능, 대인관계 지능, 개인지각 지능, 자연 지능, 영적·존재론적 지능

③ 다중지능 이론의 시사점

- 다양한 지능이 반영되고 성장할 수 있도록 교육과정을 다양화해야 할 필요성을 주장하였다.
- 여러 지능의 통합적인 발달을 강조하였다.
- 학습자 지능의 다양성을 인정하고 개인차를 고려한 맞춤형 교육을 실시할 것을 강조하였다.
- 평가 도구를 다양화하고 수행평가를 활용하여 학생의 강점을 파악할 것을 강조하였다.

3) 스턴버그(Robert J. Sternberg)의 삼원지능 이론

① 지능에 대한 관점

- 지능은 일상의 문제를 해결하는 능력이어야 한다는 관점에서 연구하였다. 즉 정보 처리 과정을 강조한다.
- 분석적 지능, 경험적 지능, 상황적 지능의 세 가지 요소가 상호작용하며 인지 과정이 일어난다고 보았다.

- 개인보다는 인간에게 보편적으로 일어나는 사고 과정을 강조하였다.

② 지능의 구성 요소

- 분석적 지능은 정보를 논리적으로 분석, 평가, 처리하는 능력이다. 분석 지능이 높은 개인은 새로운 지식을 습득하고 적용할 수 있다.
- 창의적 지능은 상상력, 독창성, 혁신과 관련된 능력으로 새로운 환경을 효과적으로 다루고 생소한 과제를 효과적으로 처리할 수 있다.
- 상황적 지능은 일상생활 속의 다양한 문제에 성공적으로 적응하는 능력이다. 이는 정규교육보다는 개인적인 경험 속에서 획득되고 발전한다.

③ 삼원지능 이론의 시사점

- 인간의 지능을 사회문화적인 맥락을 고려하여 이해하였다.
- 실제적인 삶에서의 능력을 강조하였다.
- 비판적 사고, 창의력, 적응력을 육성할 수 있는 길잡이 역할을 할 수 있다.

4) 창의성

① 창의성이란

- 새롭고 유용한 산출물을 생산하는 능력이다.
- 창의적 사고는 독창적이고 유연하며 가치가 있다.

② 창의성의 특징

- 확산적 사고
  - 자료를 취사선택하고, 정보를 탐색하고, 상상력을 발휘하여 문제를 해결하는 사고능력이다.
- 창의성의 인지적 특성
  - 민감성: 문제 상황을 예민하게 지각한다.
  - 유창성: 일정한 시간 안에 많은 양의 아이디어를 산출해 낸다.
  - 융통성: 다양한 아이디어를 산출해 낸다.
  - 독창성: 새롭고 독특한 아이디어를 산출해 낸다.
  - 정교성: 아이디어를 구체화하고 정교화시키는 능력
  - 조직성: 복잡한 문제에서 구조를 찾아내어 간결화시킨다.

③ 창의적 사고 기법

- 브레인스토밍
  - 제한 시간 안에 최대한 많은 아이디어를 떠올리는 방법이다.
  - 비판 없이 자유롭게 아이디어를 발표하며 아이디어를 결합하거나 재구성하기도 한다.

- 시네틱스 교수법
  - 비유, 유추 등을 사용하여 관련 없는 요소들을 연결하고 새로운 생각을 산출하는 방법이다.
  - 창의적인 사람들이 무의식적으로 사용하는 전략이다.
  - 일상적인 요소에 의문을 제기하고, 새로운 관점을 제시한다.

④ PMI(Plus, Minus, Interesting)

- 어떤 아이디어에 대해 좋은 점, 부정적인 면, 흥미로운 면을 떠올려 문제를 바라보는 시각을 확대한다.

⑤ 스캠퍼 기법(SCAMPER)

- 문제 및 대상을 목록에 따라 변형하여 새로운 아이디어를 창출한다.

표 48 SCAMPER

Substitute	형태, 용도, 장소 등을 다른 것으로 대체하기
Combine	결합하여 새로운 것을 만들기
Adapt	원래의 기능, 원리, 방법 등을 다른 곳에 적용하기
Modify	기존의 것을 수정하여 새로운 것 만들기
Put to another Use	다른 용도로 활용하는 방법 찾아보기
Elimination	어떤 부분을 제거하거나 삭제하기
Rearrange(Reverse)	위치, 속성, 선후관계 등을 반대로 하기

⑥ 속성 열거법

- 대상의 아이디어 및 속성을 목록으로 작성하여 아이디어를 얻는다.
- 속성을 열거 → 속성 검토 후 변경 아이디어 도출 → 아이디어 평가 및 종합

⑦ 6색 사고 모자

- 6가지 색의 모자가 요구하는 사고 유형을 미리 설정하고 모자를 바꾸어 쓰면서 의도적으로 특정한 사고만 하도록 하는 방법. 폭넓은 사고와 관점을 만든다.
- 객관적 사고, 직관적 사고, 논리적인 부정적 사고, 논리적인 긍정적 사고, 창의적 사고, 메타인지 사고 등

표 49 6색 사고 모자의 색깔별 의미

파랑	흰색	빨강	검정	노랑	초록
아이디어 검토	사실 확인	정서적 감정	긍정적 사고	비판적 사고	창의적 사고

나. 학습자의 정의적 특성

1) 동기이론

① 내재적 동기와 외재적 동기

- 내재적 동기
  - 개인적인 호기심, 흥미와 같은 심리적 요인에 의해 동기화된다.
  - 과정 및 활동 그 자체가 동기의 보상이 된다.
- 외재적 동기
  - 외부적 보상이나 처벌 등 외부 요인에 의해 유발되는 동기
- 내재적 동기를 증진하는 다양한 방안을 고려한다.
  - 상벌 등의 외적 제약을 최소한으로 줄이도록 한다.
  - 과제 수행에 있어 자율성을 부여하고 노력에 대한 기대를 상승시킨다.
  - 수행 결과에 대해 즉각적으로 피드백을 하고 이를 통해 학습 동기를 진작시킨다.
  - 적정 수준의 난이도를 통해 자신감을 북돋운다.
  - 편안하고 즐거운 학습 분위기를 조성한다.

② 매슬로우(Maslow)의 욕구위계이론

- 인간의 욕구는 일련의 단계를 가지고 있으며 중요성에 따라 계층을 이룬다고 보았다.
- 생리적 욕구, 안전의 욕구, 애정과 소속의 욕구, 존중의 욕구, 자아실현의 욕구로 구성된다.
- 하위단계의 욕구가 충족되어야 그다음 단계의 욕구가 발생한다고 보았다.
- 하위 4단계의 욕구는 결핍이 충족되면 사라지지만 자아실현의 욕구는 지속적 성장을 추구한다.
- 학습 환경 및 분위기 조성에 있어 학생의 하위 욕구의 결핍이 없도록 하는 것이 중요하다.

③ 코빙턴(Covington)의 자기 가치 이론

- 자신의 가치에 대한 평가 및 정서 및 감정을 뜻한다.
- 인간은 자신을 가치 있는 존재로 평가받기를 원하며 자신의 가치를 보호하려는 욕구는 인간의 행동을 결정한다.
- 자기장애 전략을 통해 학습자는 경쟁적 상황 및 실패가 예견되는 상황에서 학습자는 자기장애 전략을 발휘하여 가치를 보호하고자 한다.
- 자기효능감은 목표 달성에 대한 자신의 능력에 대한 신념으로 학습에서 자기효능감을 다양한 방법으로 증진하는 것이 바람직하다.

④ 데시와 라이언(Deci&Ryan)의 자기결정성 이론

- 자기결정성 이론은 개인의 행동이 스스로 동기 부여되고 결정된다는 것에 초점을 두며, 이는 사람들의 타고난 성장에 대한 심리적 욕구와 관련된다.
- 자기결정성 이론은 개인의 행동에서 자율적이고 주체적인 욕구를 강조하며 외재적 보상이 없어도 내적 동기에 의해 행동하고 과제를 수행하는 경향을 설명한다.
- 자율성, 유능감, 관계 유지 욕구의 충족을 통해 내재적 동기를 자극하여 학습을 증진할 수 있다.

표 50 데시와 라이언(Deci & Ryan)의 자기실현 경향성

자율성	자유롭게 선택하고 결정하고 행동하려는 욕구	• 자율성을 보장한다. • 목표를 스스로 설정하고 설계하도록 한다. • 학습에 있어 주체적 역할을 하도록 한다.
관계성	타인과의 안정적인 관계를 추구하는 욕구	• 학습자에게 믿음과 안정감을 제시한다. • 협력적 학습의 환경을 제공한다. • 존중하고 칭찬한다.
유능성	자신이 능력있는 존재라는 믿음을 가지고 싶은 욕구	• 수준에 맞는 과제를 제시한다. • 구체적이고 즉각적인 피드백을 실시한다. • 성공의 결과를 제시하여 유능함을 확인하도록 한다. • 실패의 상황에서 노력을 통해 다시 시도할 수 있도록 격려한다.

⑤ 기대×가치 이론

- 기대와 가치는 동기를 형성하는 주요한 원인으로, 기대와 가치를 곱한 만큼 동기가 부여된다.
- 즉 성공에 대한 기대와 가치 중 어느 하나가 없다면 동기부여가 이루어지지 않는다.
- 동기화에는 다음과 같은 요소들이 영향을 줄 수 있다.
  - 성공에 대한 기대: 과제 난이도, 목표, 정서적 기억, 자기도식 등
  - 과제 가치: 개인이 과제에 참여하여 얻을 수 있다고 믿는 가치. 흥미, 중요성, 비용, 효용 가치 등

⑥ 귀인이론

- 개인이 어떤 특정한 상황에서 성공 및 실패에 대한 성취 결과에 대해 원인을 어떻게 지각하느냐에 따라 그의 실제 수행에 영향을 미친다는 이론
- 학습자는 자신 및 타인의 행동에 대해 인과관계를 설명하려고 하는 경향이 있다는 가정에서 출발한다.
- 학습자는 학습 결과에 대한 원인에 대해 능력, 노력, 난이도, 운 등으로 귀인하는 경향이 있다.
- 원인은 그 소재의 내/외부, 통제 가능/불가능으로 구별되며, 학습 결과에 대한 원인을 학습자 자신의 내부에서 찾고, 통제 가능한 요인으로 귀인하도록 하는 것이 바람직하다.
- 귀인 훈련을 통해 학습자의 동기 및 학습 결과를 향상시킬 필요가 있다.

표 51 학습결과의 실패에 대한 귀인

통제 소재	통제 가능		통제 불가능	
	안정성	불안정성	안정성	불안정성
내적	평소의 노력	일시적 노력	능력	기분
외적	교사의 편견	타인의 도움	과제 난이도	운

⑦ 학습된 무기력

- 괴로운 경험 이후 자신의 모든 노력에 대해 실패를 예견하며 학습 시도를 하지 않는 경향을 뜻한다.
- 반복된 실패 및 인지적, 정서적 결손은 학습에 대한 시도를 포기하게 하며 학업 성취를 저하시킨다. 이는 무기력을 증가시키고, 반복된 실패로 자존감을 잃게 되어 우울감을 느끼며 및 삶에 악영향을 끼친다.

⑧ 목표지향이론

- 목표지향이란 성취활동에 개입하는 목적 및 이유, 수행의 성공과 실패의 판단 기준을 뜻한다. 학습자가 가지고 있는 목표 지향성에 따라 과제 수행의 과정 및 결과가 달라진다.

표 52 숙달 목표와 수행 목표

	수행 목표	숙달 목표
개념	자신의 능력의 비교 및 평가에 관심을 가진다.	학습활동 자체에 관심을 두며 스스로의 유능감에 관심을 가진다.
귀인	부정적·비적응적 귀인 실패 시 능력에 귀인한다.	긍정적·적응적 귀인 실패 시 노력에 귀인한다.
정서	학습에 대한 내재적 흥미와 긍정적 태도를 가진다.	외재적 동기가 높고 과제 자체엔 가치를 두지 않는다. 실패 시 부정적 정서를 경험한다.
인지 및 학습 전략	피상적이고 기계적인 학습 전략	심층적인 인지 전략 및 자기조절, 메타인지 전략을 사용한다.
행동	위험 부담을 회피하고 쉬운 과제를 선호한다. 타인의 도움을 요청하지 않는다.	자신의 유능감을 위해 도전적 과제를 선호한다. 어려운 과제에 부딪치면 타인의 도움을 적극적으로 요청한다.

콜브(Kolb)의 학습 유형

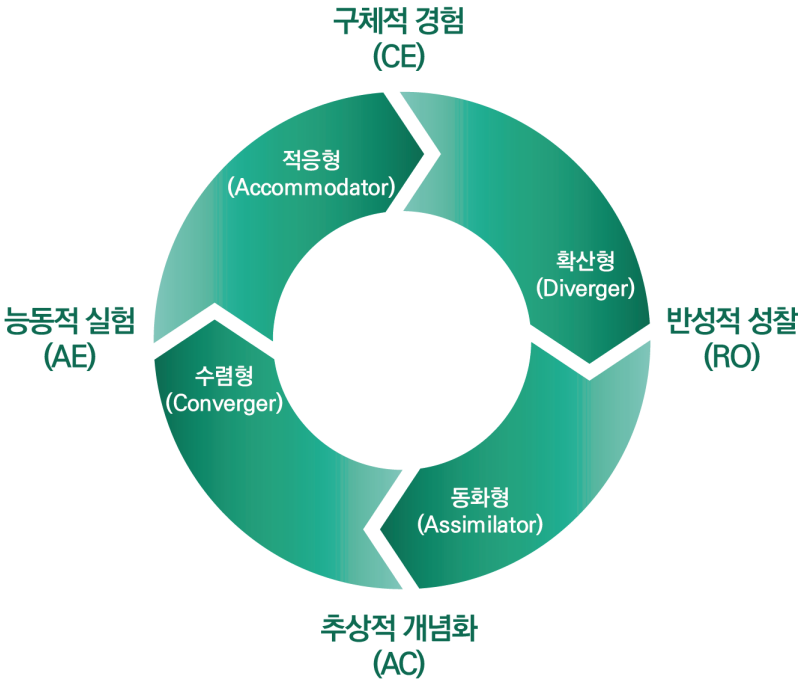
콜브(Kolb)는 정보 지각 방식의 유형을 통해 학습자를 네 가지 유형으로 나누었다.

1) 확산형 학습자: 구체적 경험을 통해 지각하고 반성적으로 관찰하는 유형으로 문화, 예술 분야에 적합하다.

2) 동화형 학습자: 추상적으로 개념화하고 반성적으로 성찰하는 유형으로 정보, 과학 분야에 적합하다.

3) 수렴형 학습자: 추상적 개념화 및 능동적으로 실험하는 유형으로 전문, 기술 분야에 적합하다.

4) 적응형 학습자: 구체적 경험을 통해 지각하고 능동적으로 실험하는 유형으로 마케팅 및 사업 분야에 적합하다.



참고문헌

[1] 조규판 외(2019), 『교육심리학』, 학지사.

[2] 김정섭 외(2005), 『교사를 위한 교육심리학』, 서현사.

3.1.2. 미디어 리터러시의 교수·학습 이론

3.1.2.1. 교수 이론의 기초

키 워 드 교수 · 학습 이론, 가네(Gagne)의 교수 이론, 켈러(Keller)의 학습 동기, 머릴(Merill)의 교수의 으뜸 원리



❶ 개요

교수란 학습을 촉진하기 위해 시도하는 모든 것을 뜻한다. 그리고 교수 이론은 학습을 촉진하기 위한 효과적인 방법에 대한 이론들이라고 볼 수 있다. 교수 이론은 체계적인 설계를 지향하고 다양한 교수 방법과 상황을 제시한다. 또한 교수를 통해 기대하는 결과 등이 포함되어 있다.

❷ 학습목표

- 기본적인 교수 이론의 핵심 내용을 알고 설명할 수 있다.
- 교수 이론의 적용점을 찾을 수 있다.

❸ 학습내용

가. 교수와 교수 이론의 이해

1) 교수의 개념과 성격

① 교수의 정의

- 학습에서 학습자들이 학습 목표를 달성할 수 있도록 학습을 촉진하기 위해 시도하는 모든 것을 뜻한다. 즉 개인 환경 및 공부하는 학습 환경을 체계적으로 계획하고 관리하는 전체적인 과정이다.
- 학생의 학습과 발달에는 인지적, 정서적, 사회적, 신체적, 정신적인 요소들이 포함된다.
- 강의, 직접 교수와 같은 전통적 교수법뿐 아니라 다양한 교수설계 이론을 포괄한다.

② 교수 이론

- 교수 이론은 인간의 학습과 발달을 촉진시키기 위해 보다 나은 방법을

연구하고 지침을 주는 이론이다.

- 교수 이론은 학습과 발달을 촉진시키기 위한 방법과 이 방법을 사용하는 기준(상황)을 제시한다.

나. 대표적 교수 이론

1) 가네(Gagne)의 교수 이론

① 가네의 교수 이론의 개요

- 행동주의와 인지주의 원리를 절충하여 가장 효과적인 교수자 중심의 수업 원리를 제시하였다.
- 수업의 목적은 학습을 돕는 것으로, 학습을 촉진하기 위해 학습 과정을 이해하고 바람직한 수업 사태를 제공하는 것이 중요하다고 주장한다.
- 학습 목표, 학습 영역, 수업 목표 등에 따라 교수 전략과 수업 방식이 달라져야 한다고 주장하였다.
- 학습해야 할 영역을 언어 정보, 지적 기능, 인지 전략, 운동 기능, 태도로 제시하였다. 이들은 각각 학습의 결과 및 교수 목표가 된다. 각각의 학습된 능력은 서로 다른 학습 조건을 요구하며, 다른 방법으로 학습되어야 하므로 학습된 능력을 다양한 유형으로 분류하는 것이 중요하다고 설명한다.
- 학습의 내적 요인과 외적 조건을 제시하였다.

표 53 학습의 내적 요인과 외적 조건

내적 요인	외적 조건	
선행학습	강화의 원리	보상 및 피드백 등을 통해 학습이 더 잘 이루어질 수 있다.
학습 동기	접근의 원리	자극과 반응이 실시간으로 근접할 경우 더 잘 이루어진다.
자아개념	연습의 원리	새로운 학습 내용에 대한 충분한 연습이 중요하다.
주의력		

② 9단계의 수업 사태

- 인간의 내적 학습 과정을 강조하고, 학습자의 인지 과정에 따른 수업 사태를 9단계로 제시하였다.

표 54 9단계의 수업 사태

주의 획득	학습자의 주의를 획득한다. 학습자의 흥미를 유도한다.
수업 목표 제시	학습활동과 목표와의 연관성을 제시하여 학습자들이 학습 목표 수행을 위해 노력하도록 촉진한다.
선수학습	학습자가 새로운 학습과 관련하여 선수학습을 상기하도록 하고 부족하다면 보충한다.
학습 문제 제시	학습할 내용을 제시한다. 학습 내용과 관련되어 선택적 지각을 위해 영상 자료, 밑줄 치기 등을 제공한다.

학습 안내 제시	학습에 도움이 되는 그림, 단서, 도표 등을 제기한다.
수행 유도	학습의 요소들이 학습자에 의해 실행된다. 연습문제 작성, 과제, 실험 실습 등의 방법이 있다.
피드백 제시	수행의 결과를 피드백하여 학습자가 목표 달성 여부를 알고 보완하도록 돕는다.
수행평가	수행에 대해 평가를 실시하여 다음 학습을 위한 준비 여부를 판단한다.
파지와 전이 촉진	학습이 새로운 상황으로 일반화 및 적용될 수 있는 경험을 제공한다.

2) 켈러(Keller)의 학습 동기 설계 이론

① 학습 동기 설계 이론의 개요

- 켈러는 학습 동기의 중요성을 강조하였으며, 학습 동기의 설계를 위한 구체적인 전략을 제공하였다.
- 과제를 해결하려는 노력, 수행, 수행의 결과에 영향을 미치는 변인(P&E)을 통합한 거시적 이론이다.

② 특징

- 노력과 수행
  - '노력'은 개인이 과제 달성을 위한 활동에 참여하는 여부를, '수행'은 실제적인 성취를 뜻한다.
  - '수행'은 동기 외에도 능력, 환경, 기회 등의 영향을 받으므로 '노력'이 학습 동기의 지표가 된다.
- 수행과 결과: 인지적 평가와 연결되며 학습자의 노력에 직접적으로 영향을 준다.
  - 수행은 겉으로 드러나는 실제적 성취, 결과는 개인에게 귀속되는 내적, 외적인 산물
- 행동 B=f(P&E): 개인적 특성과 환경이 노력, 수행, 결과에 미치는 결과를 보여준다.
  - 한 개인의 행동(behavior)은 개인적 특성(person)과 환경(environment)의 상호작용의 결과이다.
- 환경변인: 우수한 교수·학습설계를 위해서는 세 가지 변인을 이해하고 설계해야 한다.
  - 동기 설계: 학습자가 학습 과제에 쏟는 노력을 증가시키기 위해 긍정적 피드백 및 칭찬 등 직접적으로 학습자의 동기를 유발하는 것이다.
  - 학습 설계: 학습 내용을 바꾸거나, 동기 수준에 따라 적절한 학습 내용을 선택하고, 추천하는 것을 뜻한다.
  - 우연성 설계: 학습자가 노력과 수행이 결과와 밀접하게 결합되어 있다는 확신을 갖게 하는 것을 뜻한다.

③ ARCS 모형

- 주의(attention), 관련성(relevance), 자신감(confidence), 만족감(satisfaction)의 머리글자를 딴 것으로, 수업에 있어 학습자의 동기를 유발하고 유지시키는 가장 중요한 네 가지 요소를 뜻한다.

표 55 ARCS 모형의 설명

주의	지각적 주의 환기	• 새롭고 비일상적인 정보를 학습자에게 제공하여 학습자의 주의를 끌고 유지하는 전략이다. • 애니메이션, 도표, 표, 그림, 음향효과 등 시청각적 요소를 활용하여 주의를 환기한다. • 수업 과정에 비일상적 사건 및 내용을 활용한다. 역설, 믿기 어려운 통계, 상식을 흔드는 자료 등을 찾아 제공한다.
	인식적 주의 환기	• 학습자의 호기심과 탐구심을 활용한다. • 학습자에게 문제 해결 활동을 제안한다. • 비유를 해 보게 하거나 질의응답을 만들어 보도록 한다. • 문제 상황을 제시하고 답을 일부만 제시하는 등의 활동으로 신비감을 조성한다.
	다양성	• 교수 방법을 다양화하고 자료에 변화를 주어 흥미를 유지시킨다. • 정보 제공과 상호작용을 조화시킨다. • 수업자료 제작 시 그림, 표, 여백 등을 적절히 사용하여 변화를 준다.
관련성	친밀감	• 학습자의 경험이나 가치와 관계가 있는 구체적 용어, 보기, 개념 등을 사용한다. • 개인적으로 친밀한 이름, 인물, 그림 등을 사용하여 친밀도를 높인다. • 구체적인 그림을 사용한다. • 구체적인 사례를 제시한다.
	목표 지향성	• 실용성에 중점을 둔 학습 목표를 제시한다. • 학습 목표가 비실용적이면 게임이나 시뮬레이션 등을 활용하여 목적을 제시한다. • 학습자 스스로 자신에게 적합한 목적 및 학습 순서를 정하도록 한다.
	필요, 동기와의 부합성 강조 전략	• 학습을 하는 이유가 학습 내용과 일치하도록 한다. • 학습자가 다양한 학습 난이도 중 스스로에게 맞는 것을 선택하도록 한다. • 학습자의 학습 과제 수행 과정에서 피드백을 제공하여 성취욕구를 불러일으킨다.
자신감	학습의 필요조건 제시	• 학습 목표 및 평가 기준을 제시하여 성공의 가능성을 짐작하도록 한다. • 학습 목표 및 수업의 전체적 구조를 분명하게 제시한다. • 평가 기준을 분명히 제시하면서 수업 목표를 달성을 위해 연습할 수 있도록 한다.
	성공의 기회 제시	• 쉬운 것에서 어려운 것으로 수업을 조직한다. • 학습자의 수준에 맞는 적절한 난이도를 유지한다. • 학습자의 수준을 사전에 평가하고, 이 수준에 맞는 학습 내용을 제시한다. • 학습이 어느 정도 이루어지면 연습 및 적용하는 과정에서 다양한 사례들을 제시하여 도전감을 준다. • 다양한 수준의 난이도를 제공하여 학습자 스스로 조절하도록 한다.
	개인적 조절감 증대	• 학습자들이 학습 상황에서 빠져나가거나 다시 돌아오거나 학습 전 상황으로 갈 수 있도록 구성한다. 시청각 매체의 경우 이것이 더욱 중요하다. • 학습자 스스로 학습 속도를 조정하도록 한다. • 학습자 스스로 학습 순서를 조정하도록 한다. • 학습자 스스로 난이도를 조정하도록 한다. • 학습의 성공은 피드백을 통해 학습자 스스로 노력 및 능력에서 찾도록 해야 한다.

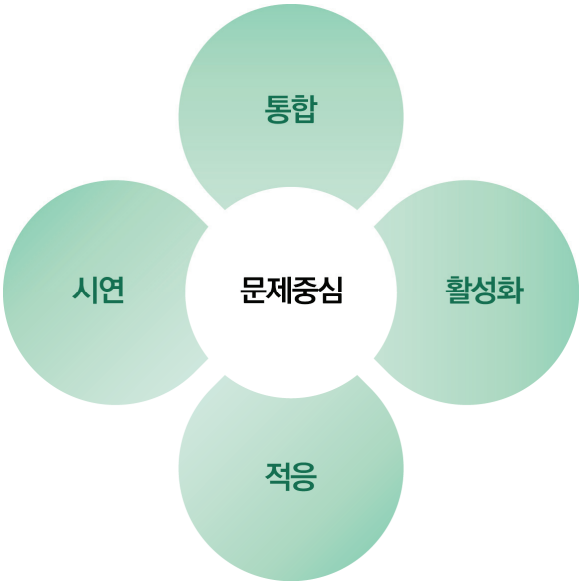
만족감	자연적 결과	• 연습문제를 제시하여 새로 습득한 지식을 적용할 수 있는 기회를 제공한다. • 모의 상황 및 게임을 제시하여 적용의 기회를 증대시킨다. • 평가 기준을 분명히 제시하면서 수업 목표를 달성할 수 있도록 연습할 수 있도록 한다.
	외적 보상	• 새로운 지식 및 기능엔 긍정적 보상, 적용 및 연습 단계엔 간헐적 강화를 사용한다. • 수준에 알맞고 의미 있는 강화를 제공한다. • 옳은 반응에만 보상하고, 잘못된 반응에는 보상을 주지 않는다. • 외적 보상이 실제 수업보다 흥미를 끄는 것이어서는 안 된다.
	공정성	• 학습자들이 학습 과정에서 공정하다고 느낄 수 있도록 한다. • 수업의 목표에 맞추어 내용을 일관성 있게 유지한다. • 수업 내용, 연습 및 시험 내용이 일치하도록 한다. • 학업 수행에 대한 공정한 판단을 한다.

3) 머릴(M. David Merrill)의 교수의 으뜸 원리

① 머릴의 교수 이론의 개요

- 다양한 교수 이론 및 모형을 검토하여 처방적 교수 이론을 제시하였다.
- 학습 산출물 및 결과는 문제 중심이어야 함을 강조하였다.
- 학습자는 사전 경험의 활성화–기술의 시연–기술의 적용–실제 활동에서 기술을 통합하는 활동에 참여한다.
- '교수의 으뜸 원리'라는 이름으로 개념적 프레임워크를 제시하였다.

그림 27 머릴(M. David Merrill)의 교수의 으뜸 원리



③ 교수의 으뜸 원리 및 교수활동

표 56 교수의 으뜸원리

문제중심	학습은 실제 경험 속 맥락에서 기술을 습득할 때 촉진된다.
활성화	학습은 새로운 지식을 만났을 때 기존 지식과 기술을 활성화할 경우 촉진된다.
시연	학습은 시연을 보는 것으로 촉진된다.
적응	학습은 새로운 기술을 문제 해결에 활용할 경우 촉진된다.
통합	학습은 새로운 기술을 성찰, 토론, 옹호할 때 촉진된다.



"이 부분은 꼭 기억해 주세요!"

- 이 절에서는 다양한 교수 이론 중 대표적인 이론만을 담았습니다. 이 이론들은 교수·학습 설계 및 실제 수업에서 학습을 촉진하고 성공적인 교수·학습활동을 진행하는 데에 도움을 줍니다. 실제의 미디어 교육 설계 장면을 대입해 생각해 봅시다.



다음 이론에도 관심을 가지고 연구해 보면 좋습니다.

- **블룸(B. Bloom)의 완전학습 이론**: 대부분의 학생들이 수업 내용의 90% 이상을 학습하는 것으로 단서, 참여, 강화, 피드백은 수업의 질에 기여한다. 진단평가, 형성평가, 총괄평가를 통해 완전학습 전략을 세운다.
- **오수벨(Ausubel)의 유의미학습**: 새로운 학습 과제가 기존 인지구조와 상호작용하는 것으로 선행학습 및 학습자의 수준, 학습 내용의 계열화와 조직을 강조하였다.
- **탐구학습**: 학습자가 탐구 과정을 통해 학습 내용을 능동적으로 학습해 나아가는 것이다.
- **브루너(Bruner)의 발견학습 모형**: 학습자 스스로 학습 내용의 최종 형태를 발견하는 것으로 인간을 탐구하는 존재로 가정한다. 교과의 기본 구조에 대한 학습, 학습의 과정, 능동적 학습 참여, 학습 효과의 전이 등을 강조하였다.

※ 참고문헌

[1] 이인숙 · 한승연 · 임병노 · 이지연 · 이현우 · 이은배(2020),『학습자 중심 수업을 위한 교육방법 및 교육공학』, 문음사.

[2] 박상익 · 임철일 · 이재경 · 최정임 · 조영환(2021),『교육공학과 수업』, 교육과학사.

3.1.2. 미디어 리터러시의 교수·학습 이론

3.1.2.2. 학습 이론의 기초

키워드 학습 이론, 행동주의, 인지주의



❶ 개요

학습 이론이란 학습 과정에서 학습자에게 일어나는 일에 초점을 맞추고 있는 이론으로, 인간의 학습을 설명하기 위한 원리를 체계화한 것이다. 행동주의, 인지주의, 구성주의 이론은 교수 이론 및 교수설계 이론 등에 이론적 토대를 마련하였다.

❷ 학습목표

- 기본적인 학습 이론 중 행동주의와 인지주의 학습 이론의 핵심 내용을 알고 설명할 수 있다.
- 행동주의와 인지주의 학습 이론의 시사점을 찾을 수 있다.

❸ 학습내용

가. 행동주의 학습 이론

1) 학습에 대한 이해

① 학습의 기본 원리

- 학습은 자극에 의해 반응이 이루어지는 과정이다.
- 학습은 행동 변화를 수반한다.
- 학습의 통제권은 학습자가 아닌 외부 환경에 있다. 적절한 환경을 만들어 교육을 한다면 무엇이든 학습이 가능하다.
- 자극은 학습자가 환경으로부터 받는 모든 것을 의미하며, 반응은 자극의 결과 나타나는 행동이다.
- S-R설이라고도 부른다.

② 파블로프(Pavlov)의 고전적 조건화

- 개 실험을 통해 학습은 학습자가 자극과 반응을 연결함으로써 발생한다는

것을 강조하였다.

- 인간의 반응이 고전적 조건 형성을 통해 학습됨을 밝히고 학습에서 환경의 중요성을 강조하게 되었다.

③ 손다이크(Thorndike)의 도구적 조건 형성

- 학습이란 일련의 시행착오 과정을 통한 특정 자극과 반응이 결합되어 발생하는 것이다.
- 도구적 조건형성의 기본 원리를 제시하였다.
  - 행동 뒤의 자극(보상)이 학습에 영향을 끼친다.
  - 시행착오를 통해 학습이 이루어진다.
- 효과의 법칙: 학습 과정에서 자극과 반응 결합의 만족감이 크면 결합이 강해지고 반대일 경우 감소한다.
- 연습의 법칙: 자극과 반응의 연합은 꾸준한 연습을 통해 강화된다.
- 효과의 법칙과 연습의 법칙은 초기 교육공학에 많은 영향을 주었으며, 학습에서 보상의 중요성을 강조하였다.

④ 스키너(Skinner)의 조작적 조건 형성

- 어떤 행동은 행동 이후에 일어난 강화물에 대한 만족에 따라 증가 또는 감소한다고 보았다.
- '조작적 조건화 이론' 또는 '강화이론'을 제시하여 어떤 행동은 행동 이후 강화물에 대한 만족에 따라 증가 또는 감소한다고 보았다.
  - 정적강화: 바람직한 행동을 한 후에 좋아하는 보상을 함으로써 행동을 강화하는 것
  - 부적강화: 싫어하는 것을 제거하여 행동을 강화하는 것
- 문제행동 수정을 위해 행동 조성, 차별 강화, 토큰 제도, 유관 계약 등의 방법을 제시하였다.
- 학습을 증진시키기 위한 보상과 벌의 과학적 원리를 제시하였다는 면에서 시사점이 있다.

나. 인지주의 학습 이론

1) 학습에 대한 이해

① 학습의 기본 원리

- 학습자 내부의 인지 과정을 강조하였다.
  - 학습자는 능동적인 존재이며, 새로운 정보를 적극적으로 받아들여 능동적으로 지식을 구성한다.
  - 학습자는 제시된 정보를 자신의 사전 지식과 연계하여 지식을 구성한다.
- 학습은 학습자가 정보를 처리하기 위해 능동적으로 사고하고 문제를 해결하는 것이다.
- 지식은 객관적으로 존재하며 교수자가 학습자에게 전달하는 것이다.

2) 주요 이론

① 정보처리 이론

- 인지 이론은 컴퓨터과학의 발전과 더불어 더욱 발전하였으며 컴퓨터의 정보처리 과정을 비유로 활용하였다.

- 감각등록기란 학습자가 환경으로부터 감각수용기관을 통해 정보를 최초로 기억하는 곳이다.
- 단기기억: 의식 속에서 능동적으로 정보를 처리하는 활동 중인 기억
- 장기기억:
  - 감각기억과 단기기억의 단계를 거쳐 장기적으로 저장되는 기억
  - 정보를 유의미하고 목적 지향적으로 연결된 의미망으로 변형시켜야 장기 기억에 저장 가능

표 57 장기기억의 구성 요소

구성 요소	설명
정보 저장	정보를 저장하는 곳
인지적 과정	주의 집중, 지각, 부호화, 인출 시연 등 정보를 처리하는 과정
메타인지	인지적 처리 과정을 통제하고 조정하는 인지

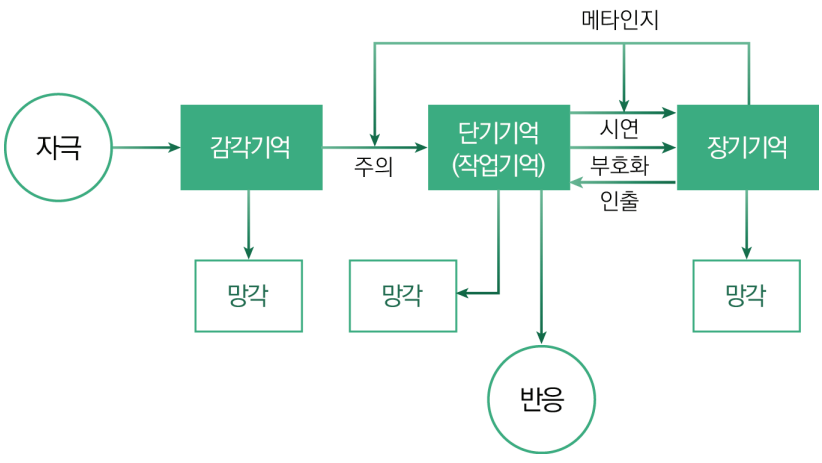
② 시사점

- 인지주의 심리학은 교수설계의 조건을 외부 환경에서 학습자로 이동하였으며 다양한 교수·학습 전략 및 방법이 탄생하기 위한 이론적 배경이 되었다.

학습TIP "이 부분은 꼭 기억해 주세요!"

- 학습 이론은 교수설계 이론의 토대가 되는 것으로 기저를 이루는 기본 원리를 이해하면 됩니다.

정보처리 이론에서 말하는 학습의 과정



※ 참고문헌

[1] 이인숙 · 한승연 · 임병노 · 이지연 · 이현우 · 이은배(2020),『학습자 중심 수업을 위한 교육방법 및 교육공학』, 문음사.

[2] 박상익 · 임철일 · 이재경 · 최정임 · 조영환(2021),『교육공학과 수업』, 교육과학사.

3.1.2. 미디어 리터러시의 교수·학습 이론

3.1.2.3. 구성주의 학습의 이해

키 워 드 학습 이론, 구성주의 학습, 인지적 구성주의, 사회적 구성주의



1 개요

구성주의 학습 이론은 학습자가 자신의 경험으로부터 지식과 의미를 구성해 낸다는 이론이다. 구성주의는 지식이란 무엇이며, 어떻게 구성되는지에 대한 인식론에 관심이 많다. 구성주의 학습 이론은 학습자 스스로 개인의 경험을 재구성하는 것을 강조하며 학습 이론 및 교수·학습 이론에 많은 영향을 주었다.

2 학습목표

- 구성주의 학습 이론의 핵심 내용을 알고 설명할 수 있다.
- 구성주의 학습 이론의 시사점 및 적용점을 찾을 수 있다.

3 학습내용

가. 구성주의 학습 이론의 기본 원리

1) 학습에 대한 이해

① 지식

- 지식은 인간 인식의 주체에 의해 구성되는 주관성을 지니며, 객관적으로 외부에 존재하지 않는다.
- 지식은 맥락 속에서 경험하여야 하며 이때, 학습자의 능동적 문제 해결이 중요하다.

② 학습

- 학습자는 자신의 학습을 주도하며 교사는 학습자를 돕는 존재이다.
- 학습은 경험 안에서 학습자가 사회와 상호작용하는 과정에서 이루어진다.

나. 인지적 구성주의

1) 개요

① 피아제의 이론에서 발전하였으며 개인의 인지처리 과정에 관심을 둔다.

② 피아제의 인지발달 이론: 인간의 인지발달은 학습자가 환경과 상호작용하는 가운데에 환경을 적절하게 다룰 수 있는 인지구조를 조절해 가며 능동적으로 구성해 나간다.

③ 개인의 지식을 구성해 나가는 과정과 인지구조의 변화를 중시하였다.

2) 동화와 조절

① 동화(Assimilation): 새로운 정보나 경험을 접할 때 이를 자신에게 구성된 도식에 적용시키려는 경향성이다.

② 조절(Accommodation): 새로운 정보 및 경험을 인식하기 위해 기존 도식을 수정하는 것이다.

3) 평형화

의식 속에서 능동적으로 정보를 처리하는 활동 중인 기억. 새로운 정보와 저장된 정보가 섞이면서 처리된다. 이는 인지발달의 과정이다.

다. 사회적 구성주의

1) 개요

① 비고츠키의 발달심리 이론에 기초를 두며 지식 구성의 사회적 요인에 관심을 둔다.

② 비고츠키는 인간은 다른 사람과의 관계에서 영향을 받으며 성장하는 사회적 관계이며, 인지적 발달은 사회적 상호작용 속에서 형성된다고 보았다.

2) 인간 발달의 3대 요인

① 사회적 요인: 사람 사이에 일어난다.

② 문화적 요인: 관습, 문화, 역사 등에 의해 일어난다.

③ 개인적 요인: 유전, 개인의 특성 등을 포함한다.

④ 인간의 발달은 사회적 요인에 가장 큰 영향을 받는다. 따라서 학습과 발달의 촉진제로서 사회적으로 유의미한 활동을 강조하였다.

3) 근접발달영역 이론

① 아동이 스스로 도달할 수 있는 능력과 주변의 도움을 받아 도달할 수 있는 영역을 구별하여, 새로운 인지발달을 위해서는 근접발달 안에서의 교수활동이 섬세하게 이루어져야 함을 강조하였다.

② 비계: 학습자가 스스로 문제 해결을 할 수 있도록 도움을 주어야 한다. 즉, 비계란 학습자의 활동 맥락에서

문제 해결을 할 수 있을 때까지 제공하는 도움을 의미한다.

③ 근접발달영역 이론은 인지발달이 사회적 상호작용의 결과임을 강조하며, 아동의 학습과 발달에서 교사 역할의 중요성을 강조한다.

라. 구성주의 학습 이론의 시사점

1) 구성주의 심리학과 교수설계 이론

① 상황적인 학습 환경을 강조한다.

② 사회적 과정으로서의 학습을 강조한다.

③ 학습자의 성찰과 경험의 재구성을 강조한다. 따라서 학습 과정에서의 반성과 성찰이 중요하다.

2) 구성주의 심리학의 영향을 받은 이론

- 문제기반학습, 플립 러닝, 협동학습, 인지도제학습, 목표기반시나리오학습 등



"이 부분은 꼭 기억해 주세요!"

- 구성주의는 미디어 리터러시 교수·학습과 깊은 관계가 있어요. 미디어 리터러시 교육은 핵심개념을 자신의 삶 속에 적용해 나가는 학습 과정이기 때문이죠. 구성주의 학습 과정을 미디어 리터러시 교육에 대입해 보세요!



자기주도학습

자기주도학습은 학습자가 자신의 학습에서 주도권을 가지고 수행하는 것을 강조한다. 이는 학습 목표의 달성을 위해 스스로 도달할 수 있도록 동기, 사고 과정, 전략, 행동 등을 스스로 조절, 평가하는 일련의 학습 과정이다. 자기주도학습에서 교사의 역할은 학습자의 모델이며, 촉진자와 안내자의 역할을 한다. 수업을 주도하는 것은 학습자로서, 학습 전 과정에 대한 계획, 수행, 점검 및 조절, 평가를 주도하고, 학습의 전 과정을 책임지며, 학습 결과에 대해 책임을 진다. 자기주도학습 능력을 키우기 위해서는 학습 방법을 가르치고, 스스로 목표 설정을 도우며, 메타인지 전략에 대한 정보를 제공, 촉진하는 것이 중요하다.

※ 참고문헌

[1] 이인숙 · 한승연 · 임병노 · 이지연 · 이현우 · 이은배(2020),『학습자 중심 수업을 위한 교육방법 및 교육공학』, 문음사.

[2] 박상익 · 임철일 · 이재경 · 최정임 · 조영환(2021),『교육공학과 수업』, 교육과학사.

[3] 설보연(2022),『스마트 교육학』, 해커스 임용.

3.1.3. 교육과정의 이해

3.1.3.1. 교육과정의 개념과 유형

키워드 교육과정, 경험중심교육과정, 학문중심교육과정, 영 교육과정, 잠재적 교육과정



❶ 개요

교육과정은 다양하게 정의할 수 있으나 교과의 내용이라는 고전적 관점에서 계획되고 의도된 학습 경험이자 문서화된 교육 계획인 동시에 문화적 재생산의 도구이며 의제이기도 하다. 교육과정은 교육철학, 교육심리학, 교육사회학 등의 학문적 기초를 가지고 있으며, 이에 따라 교육과정을 보는 관점과 내용도 달라진다. 교육과정은 다양한 이론 및 유형을 가지고 있다.

❷ 학습목표

- 교육과정의 개념을 이해하고 설명할 수 있다.
- 다양한 교육과정의 유형을 설명할 수 있다.

❸ 학습내용

가. 교육과정의 개념

1) 교육과정이란

① 교과의 내용으로 보는 관점

- 20세기 이전의 관점으로 교수요목, 즉 교과에 담긴 내용으로 바라보는 관점이다.

② 학생의 학습 경험으로 보는 관점

- 진보주의 교육의 영향을 받아 교육과정을 학생이 학교 및 교사의 주도 아래 겪는 학습 경험으로 본다.
- 교육은 삶 그 자체이며, 교육과정을 학생들의 일상 경험으로 보기도 한다.

③ 문서에 담긴 교육 계획으로 보는 관점

- 문서화된 일종의 교육의 사전 계획으로 보는 관점이다.

④ 그 외

- 교육과정은 그 외에도 사회 재건 및 문화적 재생산을 위한 도구 등 다양한 관점에서 정의된다.

2) 교육과정의 학문적 기초

① 교육철학

- 20세기 전반기 교육과정 논의에 일련의 교육철학이 영향을 주었다.
- 진보주의 교육철학: 교육과정에서 아동의 경험과 삶을 강조하였다.
- 항존주의 교육철학: 교육과정에서 개념과 원리의 파악, 고전의 학습을 강조하였다.
- 본질주의 교육철학: 실생활에 필요한 교과를 강조하며, 교사의 책임을 강조하였다.
- 재건주의 교육철학: 민주적 의사소통 및 교사와 학생의 사회 참여 역량 및 기회를 강조하였다.

② 교육심리학

- 발달 이론: 피아제와 비고츠키의 인지발달 이론은 교육과정 분야에 큰 영향을 주었다.
- 학습 이론: 행동주의와 인지 이론은 교육과정의 계획과 운영에 영향을 주었다.

③ 교육사회학

- 기능론: 교육 제도는 사회의 가치, 기술, 규범을 다음 세대에 전수하는 기능을 가진다.
- 갈등론: 학교 교육은 지배 집단의 권익을 주입하여 사회의 계층 구조를 재생산한다.
- 신교육사회학: 학교 교육의 내적 과정을 사회적 재생산으로 보며 경제적, 문화적 재생산이 이루어진다고 본다. 신교육사회학은 이를 비판하는 이론으로 구성되며 교육과정을 사회적 산물로 간주한다.

나. 교육과정의 유형

1) 교과중심 교육과정

① 내용

- 전통적인 교육과정으로 학교의 지도하에 학생이 배우는 교과 및 그 교재를 지칭한다.

② 특징

- 교과는 학습 내용을 조직하고 전개하는 핵심이며 그 자체의 논리적 체계가 있다.
- 교사의 권위와 설명을 강조한다.

2) 경험중심 교육과정

① 내용

- 교육과정은 학교의 지도하에 학생들이 가지는 모든 경험이라고 본다.

② 특징

- 교육의 목적은 아동의 발달과 성장이다.

- 교육과정의 중심은 학습자에게 있으며, 생활 경험 그 자체가 교육 내용으로 사전에 계획될 수 없다.
- 문제 해결 능력을 강조하며 이는 실제의 삶의 문제를 해결하기 위한 능력이다.
- 개인차를 고려한 학습을 강조하였다.

③ 시사점

- 교과 중심의 전통 교육에서 학습자로 교육과정의 중심을 이동하였다는 점에서 의미가 깊다.
- 기초학력의 저하 및 교육과정 내의 논리성 및 교사의 개인차 등의 문제가 발생할 수 있다.

3) 학문중심 교육과정

① 내용

- 교육과정은 구조화된 일련의 학습 결과로서, 학문에 내재된 지식의 탐구 과정을 조직한다.

② 특징

- 교과 및 학문의 기본 구조를 중시하였다.
- 1960년대 경험중심 교육과정을 비판하며 교과교육 및 체계적 지식교육을 강조하였다.
- 교과의 내용은 지식의 구조, 학문의 기본적 아이디어, 기본 원리 등이다.
- 나선형 교육과정, 즉 학습의 계열성을 이용하여 동일한 내용을 폭넓게 되풀이할 수 있다고 보았다.
- 학습 동기를 강조하였다.

③ 시사점

- 체계적인 지식교육의 기반을 마련하였다.
- 세분화된 각 학문의 내용 및 방법론을 강조하여 교과의 분절화를 가져왔다.
- 인지적 학습을 강조하고, 학습자의 삶이나 실생활에 대한 무관심의 문제가 있다.

4) 인간중심 교육과정

① 내용

- 교육의 궁극적 목적은 자아실현을 위한 인간 육성이며, 교육과정 조직의 통합을 강조한다.

② 특징

- 학교 교육에서 가치관 및 도덕성 등을 강조하였다.
- 잠재적 교육과정, 즉 학교에서 의도하지 않았지만 가지게 되는 교육적 경험의 총체를 강조하였다. 이는 학생의 전인적인 성장에 영향을 준다고 보았다.
- 인간중심적인 학습 환경 및 교사상을 강조하였다.
- 교육 목표를 자아실현에 두고 인간의 조화로운 성장을 강조하였다.

③ 시사점

- 전인교육을 강조하였다는 점에서 의미가 깊다.

- 교사의 교육관 및 자유로운 환경조성과 행정 조건 등 교육환경의 전제가 이루어지지 않으면 실현이 어렵다.

5) 영 교육과정 (Null Curriculum)

① 내용

- 반드시 필요한 교육과정이지만 학습할 기회가 거의 없는 교육 내용을 뜻한다.

② 특징

- 배울 만한 가치가 있지만 공식 교육과정에 포함되지 않고 학습 과정에서 등한시할 경우, 교육적으로 손실이 발생할 수 있다.
- 영 교육과정의 조건
  - 학교가 설정한 교육 목표에 부합하는가?
  - 학습자에게 가르칠만한 가치가 있는가?
  - 학교나 교사가 가르치지 않아 학습자가 배울 가치를 갖지 못하였는가?

③ 시사점

- 경직된 교육과정에서 놓치기 어려운 교육 내용의 가치와 성찰을 강조하였다는 점에서 의미가 깊다.

6) 잠재적 교육과정

① 내용

- 공식적 교육과정에서는 계획하거나 의도하지 않았으나 학교생활에서 경험하게 되는 교육과정을 뜻한다.
- 교육과정을 결정하는 주체의 계획 안에 있으며, 교사는 이에 동조하거나 간파하지 못하여 학생에게 영향을 미치게 된 일련의 교육 환경과 경험들을 뜻한다.

② 특징

- 학교 환경의 물리적 조건, 제도와 행정조직, 학교의 인간관계 및 심리적 상황 등에 내재되어 있다.
- 긍정적, 부정적 경험을 모두 포함한다.
- 학생의 상호작용, 교사의 상벌, 권력관계 등은 잠재적 교육과정에 영향을 준다.

③ 시사점

- 교육과정에서 정의적이고 인성적인 교육 목표를 설정해야 하며, 학교의 문화풍토 및 분위기 등이 중요하다.



"이 부분은 꼭 기억해 주세요!"

- 교과중심 교육과정과 학문중심 교육과정의 차이를 구별해서 이해하는 것이 좋습니다.

공식적인 교육과정

국가 교육과정, 지역 교육과정, 학교 교육과정 등이 있습니다. 공식적 교육과정의 파악을 위해서는 우리나라의 교육과정인 2022 개정 교육과정이나 각국의 교육과정 문서, 각 학교에서 발행하는 교육과정 책자들을 살펴보면 그 구조와 작동 방식을 알 수 있습니다.

국가교육과정 정보센터

https://ncic.re.kr/mobile.index2.do

국가교육과정 정보센터에서는 우리나라와 세계 각국의 교육과정 정보를 제공하고 있습니다.

참고문헌

[1] 강유정 외(2023),『교육과정』, 창지사.

[2] 설보연(2022),『스마트 교육학』, 해커스 임용.

[3] 국가교육과정 정보센터, https://ncic.re.kr/mobile.index2.do

3.1.3. 교육과정의 이해

3.1.3.2. 교육과정의 핵심 모형

키 워 드 교육과정 모형, 타일러(Tyler) 모형, 타바(Taba) 모형, 위긴즈와 맥타이(Wiggins&McTighe)의 백워드 교육과정

❶ 개요

교육과정 모형은 교육과정을 개발하는 주체의 교육철학 및 관점에 따라 다르게 나타난다. 교육과정의 대표적인 모형은 다양한 유형으로 분류할 수 있으며 각각은 보완점 및 장단점을 가진다, 이들은 교육 현장에서의 관점 및 필요성에 따라 채택할 수 있다. 이 절에서는 실제 교육과정 설계 과정을 보여 주는 대표적 모델인 타일러(Tyler), 타바(Taba) 모형 및 위긴즈와 맥타이(Wiggins & McTighe)의 백워드 교육과정을 소개한다.

❷ 학습목표

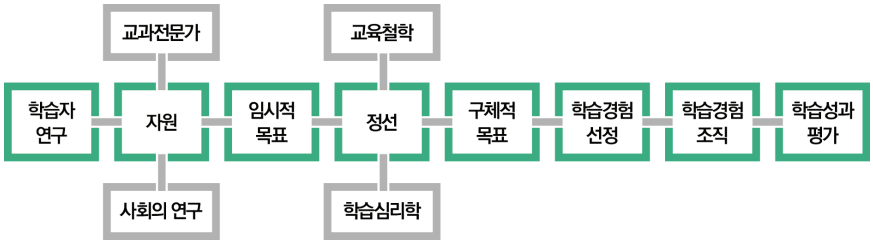
- 교육과정 설계의 대표적인 모형을 설명할 수 있다.
- 교육과정 설계의 대표적인 모형을 수업에 적용할 수 있다.

❸ 학습내용

가. 타일러(Tyler)와 타바(Taba)의 합리적-선형적 개발 모형

1) 타일러(Tyler)의 합리적-선형적 개발 모형

그림 28 타일러의 합리적 개발 모형



① 개요

- 교육과정 개발의 대표적 모형으로, 교육과정 개발의 합리적인 근거를 마련하였다.
- 교육과정과 수업을 하나의 과정으로 보았다.

② 교육과정 설계의 전제

- 도달하고자 하는 교육 목표는 무엇인가?
- 어떤 학습 경험을 제공해야 하는가?
- 학습 경험은 어떻게 효과적으로 조직될 수 있는가?
- 교육 목표의 달성 여부는 어떻게 평가할 수 있는가?
- 학습 경험 조직의 원리를 계속성, 개별성, 통합성으로 제시하였다.

③ 교육 목표 설정 시 고려 사항

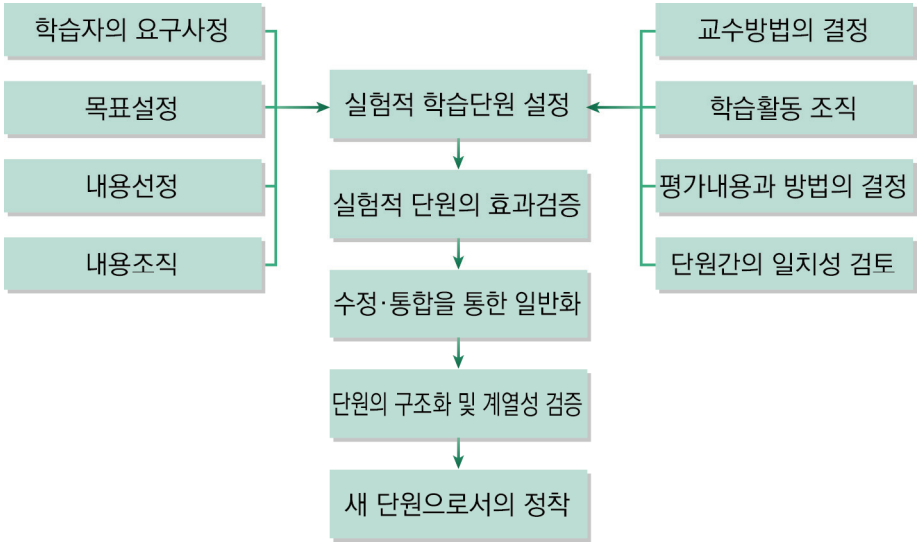
- 교육 목표 설정을 강조하였다.
- 잠정적 교육 목표: 학습자의 요구, 사회적 중요성, 교과 내용의 중요성
- 최종적 교육 목표: 교육철학과 학습자의 발달상황 및 학습 환경 이해

④ 시사점

- 학생의 행동과 학습 경험을 강조하였다. 이는 평가의 지침을 제공하였다.
- 교육 목표의 명시를 강조하였다.
- 교육 목표의 명시의 이면, 즉 확산적이고 부수적인 목표의 중요성을 간과하였다.
- 교육과정은 실제로는 보다 복잡하고 유기적인 면을 간과하였다.

2) 타바(Taba)의 교사 참여 교육과정 개발 모형

그림 29 타바의 단원 개발 모형



① 개요

- 교육과정 개발에서 교사의 역할을 강조하였다.
- 교육과정 일반에 대한 설계를 강조하였다.

② 특징

- 교사가 학습자의 요구를 분석하는 단계를 강조하였다.
- 타일러의 단계를 세분화하여 수업 수준에서의 교수·학습활동에 대한 처방을 제시하였다.

③ 시사점

- 학생의 행동과 학습 경험을 강조하였다. 이는 평가의 지침을 제공하였다.
- 타바의 모형으로 전체 교육과정(학교 및 국가 수준)을 이해하는 것은 어렵다.

나. 위긴즈와 맥타이(Wiggins&McTighe)의 백워드 교육과정

1) 백워드 교육과정의 기본 개념

① 이해중심 교육과정(understanding by design)

- 교과의 교육 내용이 학문 기반의 핵심개념 및 원리로 구성되어 있어야 한다고 주장한다. 그리고 이들을 학습자들이 '지속 가능한 이해'를 할 수 있도록 하고, 이를 실생활 맥락 속에서 드러내는 방식으로 가르쳐야 한다고 보았다.
- 백워드 설계에서의 이해
  - 위긴즈와 맥타이(Wiggins&McTighe)는 이해를 지식의 완전 습득과 적용으로 규정하였다.
  - 이해에 도달했다는 것은 학습자가 지식을 연결 짓고, 맥락 속에서 파악하며, 실생활에서 유용하게 적용시키는 것을 뜻한다.
- 이해를 요구하는 자료의 특징
  - 교실 상황에서의 학습을 넘어서는 일반화된 맥락 속에서도 지속적 가치를 지니는 빅 아이디어를 필요로 한다.
  - 학문의 핵심이면서 학문의 탐구 과정을 관련시킬 수 있는 것이어야 한다.
  - 추상적이거나 잘못 이해한 오개념을 드러낼 수 있는 것이어야 한다.
  - 학생들이 능동적으로 참여하고 몰입할 수 있는 것이어야 한다.

② 핵심개념(Big Idea)과 핵심질문

- 핵심개념(Big Idea)
  - 교육 내용을 친숙해야 할 정보와 사실들, 개념과 기능들, 영속적인 이해(일반화)로 범주화하였다.
  - 핵심개념은 비슷한 개념들끼리 묶인 상위 개념이다.
- 일반화_영속적인 이해
  - 핵심개념 간의 관련성을 드러내는 문장으로 개념보다 전이력이 높고 다양한 상황에 적용된다.

- 핵심질문
  - 핵심질문은 학습자들이 핵심개념 및 일반화에 도달할 수 있도록 도와주는 질문이다.
  - 학습자들이 탐구심과 호기심을 불러일으킬 수 있도록 구성되어야 한다.
  - 핵심질문은 단원 내, 학년 간, 반복적으로 제시되고 다시 불러올 수 있는 것이어야 한다.
  - 핵심질문은 일반화와 관련되며, 광범위한 질문이다.

표 58 미디어 리터러시 핵심질문의 사례

핵심질문의 사례
• 이 미디어 텍스트는 누가 만들었나요?
• 이 미디어 텍스트는 당신의 주목을 끌거나 메시지를 전하기 위해 어떤 방법을 사용했나요?
• 내가 만드는 미디어 텍스트는 그것을 보는 사람에게 어떤 반응을 일으킬까요?
• 이 미디어 텍스트는 어떤 상업적 이익을 얻기 위해 만들어진 것일까요?
• 이 미디어 텍스트에서 특정 그룹의 사람이나 대상이 어떻게 긍정적, 부정적으로 제시되었나요?

③ 평가

- 기대하는 학습 결과 설정하기
  - 백워드 설계에서는 평가가 수업을 주도한다.
- 다양한 이해의 증거 결정하기
  - 수업을 시작하기 전, 평가자로서 교육 내용에 대한 이해의 증거는 무엇일지 결정한다.
  - 각각의 차시 활동은 학습의 결과물을 중심으로 구성된다.
- 평가의 형태: 수행 과제, 객관식 평가, 자기평가 등

2) 백워드 교육과정의 설계 절차

① 기대하는 학습 결과 확인하기

- 교육과정 분석
  - 교육과정의 성취기준을 분석하여 기대하는 학습 결과를 확인한다.
- 교육 내용 선정
  - 교육 내용에서의 일반화 및 이해를 추출한다. 이해에는 포괄적 이해와 소재적 이해가 있다.
- 핵심 지식을 확인한다. 핵심 지식에는 개념과 사실이 있다.
  - 기능을 확인한다. 기능은 독해, 그리기, 의사소통, 사고, 인간관계, 탐구 등이 있다.
- 핵심질문 구성
  - 단원의 핵심개념과 일반화에 도달할 수 있는 핵심질문을 구성한다.

② 다양한 이해의 증거 결정하기

- 수행 과제를 제작한다.
  - 설명, 해석, 적용, 관점을 가지고 바라보기, 통찰하며 감정이입하기, 스스로 사고 과정 반성하기 고려

표 59 수행의 여섯 가지 측면

설명하기	정교한 설명력과 통찰을 드러내는 것
해석하기	의미를 부여하는 이야기나 번역
적용하기	지식을 새로운 상황과 실제적 맥락에서 효과적으로 사용하는 능력
관점 가지기	비판적이고 통찰력 있는 견해를 가지는 것
감정 이입하기	자신을 다른 사람의 상황이나 관점에 투영시켜 느낌과 세계관을 내면화하는 능력
자기 지식 가지기	자신이 갖고 있는 무지함 및 편견을 포함하여 사고 패턴 및 행동의 함의를 아는 것

- 그 밖의 이해의 증거 및 자기평가
  - 다양한 평가 방법을 통해 학생들이 사실 및 개념을 습득했는지 확인한다.
  - 자기평가는 자기평가, 반성, 메타인지 평가를 포함한다.

③ 학습활동 개발 및 계열화하기

- 학습활동 계획
  - 수행 과제가 학습활동의 길잡이가 되어, 수행 과제를 중심으로 구조화, 조직화 된다.
- WHERETO에 따른 교수·학습활동 계획하기

표 60 WHERETO에 의한 교수·학습활동 계획

Where and What	단원의 방향 및 목적을 안내하기
Hook and Hold	관심을 집중시키기
Equip, Experience, and Explore	과제 수행에 필요한 것을 준비, 경험, 탐구하기
Rethink, Reflect, and Revise	핵심개념을 다시 생각하고, 반성하고, 재점검하기
Evaluate	스스로 발전을 평가할 수 있는 기회 제시하기
Tailor	학습자 개인에게 맞추기, 개인의 능력, 필요에 따라 적정화하기
Organize	깊이 있는 이해를 최적화할 수 있도록 조직화하기

학습TIP

"이 부분은 꼭 기억해 주세요!"

- 백워드 설계는 현재 공교육에서 교수·학습설계 방법으로 각광받고 있어요. 교육과정 성취기준을 강조하는 특성 때문이에요. 또한 핵심개념을 강조하는 미디어 리터러시 수업에서도 중요한 교육과정 설계 방법이에요.
- 교육과정 모형은 그 외에도 다양합니다. 교육과정 서적 등을 통해 교육과정의 다양한 유형을 더 알아봅시다.

백워드 교육과정 이해를 위한 추천 도서

백워드 교육과정은 현재 활발히 적용되는 교육과정 모델입니다. 이 모델의 적용을 위해 몇 가지 도서를 추천합니다.

- 김경자·온정덕(2014),『이해중심 교육과정』, 교육아카데미.
- Wiggins&McTighe, 강현석 옮김(2015),『백워드 단원 설계와 개발』, 교육과학사.
- Wiggins&McTighe, 강현석 옮김(2017),『백워드로 시작하는 창의적인 학교교육과정 설계』, 학지사.

참고문헌

[1] 강유정 외(2023),『교육과정』, 창지사.

[2] 설보연(2022),『스마트 교육학』, 해커스 임용.

[3] 김경자·온정덕(2014),『이해중심 교육과정』, 교육아카데미.

[4] 정현선·김아미·박유신·장은주·길호현(2016),「초·중등 교과서의 미디어 리터러시 단원개발 연구」, 교육부.

3.1.3. 교육과정의 이해

3.1.3.3. 교육과정 적용과 실행하기

키 워 드 교육과정 운영, 교육과정 재구성



❶ 개요

교육과정의 실행은 교사가 실제로 수업을 전개하여 교육과정의 목적을 달성하는 과정을 말한다. 따라서 교육과정 실행에서 가장 중요한 주체는 교사이다. 교사의 인식에 따라 교육과정의 실행과 결과는 크게 달라진다. 교육과정의 실행을 보는 관점이 중요한 이유이다. 또한 교사는 교육과정 재구성을 통해 독창적인 교육과정으로 구성하여 수업을 진행할 수 있다.

❷ 학습목표

- 교육과정 실행의 다양한 차원에 대해 설명할 수 있다.
- 교육과정 재구성에 대해 설명하고 적용할 수 있다.

❸ 학습내용

가. 교육과정 실행의 기본 원리

1) 교육과정 실행

- 교육과정 실행은 개발된 교육과정을 학교와 교실에서 실천하는 과정, 즉 수업 전개의 활동이다.
- 교사 및 교장(교육관리자)의 관점 및 역할은 교육과정의 실행에서 중요한 변수가 된다.

2) 교육과정 실행의 기본 원리

- 타당성의 원리: 학교가 설정한 교육 목표가 타당한지 분석하고, 이를 실행하는 과정을 점검한다.
- 적법성의 원리: 교육과정 실행에 있어 법적인 책무 및 권한을 점검한다.

- 전체성의 원리: 교육과정의 실행을 둘러싼 국가 교육과정, 학부모, 교사, 학교 조직, 학습자를 고려한다.
- 민주성의 원리: 교육과정의 편성 및 실행은 교육 조직의 민주적인 참여 및 의사 결정을 통해 전개한다.
- 전문성의 원리: 교육과정 실행자의 전문성이 중요하다.
- 현실성의 원리: 교육과정 실행에 있어 현실적인 여건 및 요청을 고려해야 한다.

3) 스나이더(Snyder)의 교육과정 실행 모형

- 교육과정의 실행을 어떤 관점으로 보아야 하는가를 강조한다.
- 충실도 관점은 교육과정이 개발자의 원래 의도대로 실행되는가를 본다.
  - 이때, 교사는 수동적 입장을 가진다.
- 상호적응적 관점은 교육과정이 개발자–실행자 간의 상호과정을 통해 조정되는 것이다.
  - 교사는 교육과정을 조정하는 역할을 한다.
- 생성적 관점은 교육과정을 토대로 삼아 교사와 학생이 만들어가는 교육 경험을 강조한다.
  - 교사의 역할은 교수·학습 장면에서 학습자와 함께 교육과정을 개발하는 것이다.

나. 교육과정 재구성

1) 교육과정 재구성의 개념

- 기존 교육과정을 바탕으로 학습 목표를 성취할 수 있도록 교육 내용을 시기·지역·학교·학습자 수준 등의 교육 여건을 고려하여 재조직하는 것을 말한다.
- 학습자 관점에서는 교육과정의 성취 수준을 교수·학습의 수준에서 조정하는 것, 즉 교사가 수업 전문성을 바탕으로 학생의 수준에 맞추어 재구성해 실행하는 것이다.
- 이미 만들어진 교육과정을 교사의 재량하에 새로운 교육과정으로 재구성할 수 있다.

2) 교육과정 재구성의 절차

- 분석: 교육과정, 학습자의 특성 및 수준, 학교의 여건 등을 분석한다.
- 재구성 유형을 결정한다.
  - 교육과정을 학습자 특성 및 교사의 수업 목표에 따라 재구성한다.
  - 교과 내 재구성: 교과 내 성취기준을 중심으로 순서나 내용 첨삭, 대체 자료 투입 등을 진행한다.
  - 교과 간 재구성: 주제 중심 재구성, 역량 중심 재구성 등 다양한 유형으로 재구성하며 주제를 중심으로 한 프로젝트 수업, 초학문적 교육과정, 간학문적 융합 등 여러 유형의 재구성이 가능하다.
  - 교과와 창의적 체험 활동의 연계를 통해 재구성한다.
- 목표를 재구성한다.
- 내용을 재구성한다.

- 교수 방법을 계획한다.
- 평가를 계획한다.

3) 교사의 역할

- 국가 교육과정 및 공식적인 교육과정 지침을 확인한다.
- 학교의 교육 여건 및 학습자 분석을 실시한다.
- 교육과정 운영 계획과 세부 실천 계획을 수립한다.
- 전문성 신장을 위해 노력한다.

학습TIP **"이 부분은 꼭 기억해 주세요!"**

- 교육과정 재구성은 현재 교육과정의 실행에서 매우 강조되는 내용입니다. 또한 미디어 리터러시 교육과정을 구성할 때, 교육과정의 재구성을 통해 다양한 수업이 가능할 수 있습니다. 미디어 리터러시 교육과정의 실제 운영에 대입하여 학습해 봅시다.

핵심질문 기반 교육과정 디자인 단계(김현섭 외, 2019)

교육과정을 디자인할 때 핵심질문을 기반으로 교육과정을 재구성하면 도움이 되는 경우가 많다. 아래 표는 핵심질문 기반 교육과정 디자인의 절차와 설명이다.

단계	설명
배경 및 요구분석	학생의 학습수준·관심사·특성 등, 교사들의 관심사와 역량, 학부모들의 요구, 지역 사회 및 미래 사회의 필요 등 파악하기
기존 교육과정 분석	교육과정을 분석하고 파악하기(단원별 마인드맵 활동) 기존
교육과정 재구성 유형 선정	교과내 재구성, 범교과적 재구성 시기 내지 공간기반 재구성 등 교육활동에 맞는 교육과정 재구성 유형 선정하기
핵심 질문만들기	학습목표를 바탕으로 핵심 질문 만들기 핵심 질문을 기반으로 출발(흥미유발) 질문, 전개(내용 이해) 질문, 도착(심화 및 적용) 질문 구성하기
교육내용 재구성	핵심 질문에 따라 교육과정의 내용 재구조화하기
학습 구조 디자인	교육 내용의 특성에 맞게 적절한 교수학습 방법과 기법 찾아 적용하기
수업 준비	학습지 수업도구, 기자재, 교실 공간 등 준비하기

단계	설명
수업 실행	실제 수업운영하고 실천하기
평가 및 피드백	수업 결과에 대해 평가하고, 개선 방안 추후 반영하기

※ 참고문헌

[1] 강유정 외(2023),『교육과정』, 창지사.

[2] 김현섭(2022.3.10.),「학교교육과정 새롭게 디자인하기」, 한국교육신문.

[3] 설보연(2022),『스마트 교육학』, 해커스 임용.

[4] 김경자·온정덕(2014)『이해중심 교육과정』, 교육아카데미.

[5] 정현선·김아미·박유신·장은주·길호현(2016),「초·중등 교과서의 미디어 리터러시 단원개발 연구」, 교육부.

3.1.4. 교수설계와 교육공학

3.1.4.1. 교수체제설계와 기본 모형

키 워 드 교수체제설계



❶ 개요

교수체제설계란 수업을 하나의 체제(system)로 보는 관점에서 출발한다. 수업체제 설계란 교육 목표 달성에 효과적인 교수체제를 설계하기 위해 조직하고 구조화된 형태로 이루어지는 활동을 총칭한다.

❷ 학습목표

- 교수체제설계에 대해 이해하고 설명할 수 있다.
- 기본적인 교수설계모형을 설명하고 적용할 수 있다.

❸ 학습내용

가. 교수체제설계

1) 교수체제설계의 개념

- 교육 목표 달성에 효과적인 수업체제를 설계하기 위해 조직하고 구조화된 형태로 이루어지는 활동이다.
- 요구에 의한 문제 분석, 문제 해결을 위한 목표 설정, 대안적인 해결 방안과 전략의 설정, 실행, 평가, 수정을 거치는 논리적이고 합리적인 과정이다.

2) 체제적 접근의 효과

- 수업과 관련된 문제의 정의, 문제의 분석, 문제 해결의 설계 및 개발, 해결 방안의 실행, 평가와 교정에 이르는 활동이 상호작용하며 어우러져야 한다.
- 수업에 대한 체제적 접근은 효과적인 수업 설계를 위한 알고리즘을 제시한다.

• 수업 설계 초기부터 명확한 목표를 강조하므로 가장 효율적인 수업 전략 및 학습 조건 등을 고안할 수 있다.

3) 수업체제설계 모형의 특징

• 수업의 전 과정이 체제 이론에 입각하며 환경 분석을 토대로 목적이 도출된다.
• 수업 목표는 관찰 가능한 행동 용어로 표현된다.
• 수업 전략 및 매체 선정이 중요하다.
• 평가는 수업 과정의 일부이다.
• 준거지향 평가를 지향한다.
• 교실 수업 모형: 교사들의 현장 경험을 강조한다.
• 자료 제작 모형: 특정 수업자료 제작에 초점을 맞춘다.
• 체제 모형: 수업체제 개발에 초점을 맞춘다.

나. ADDIE 모형

1) ADDIE 모형의 개념

• 분석(Analysis), 설계(Design), 개발(Development), 실행(Implementation), 평가(Evaluation)의 5단계로 구성되며 각 단계의 첫 글자를 따서 ADDIE로 명명하였다.

2) 특징

• 수업체제설계의 기본 모형으로, 다른 모형의 핵심 내용 및 구조를 담고 있다.
• 수업이 이루어지는 5단계를 제시하였다, 이 단계는 순차적, 혹은 순환적으로 이루어질 수 있다.

그림 30 ADDIE 모형



3) 각 단계의 설명

① 분석(Analysis)

• 요구 분석: 바람직한 수준과 현재 수준의 차이, 요구 분석을 통해 교수 처방의 방향이 정해진다.
• 학습자 분석: 학습자에 대한 세부적 분석을 실행하여 교수활동에 반영한다.
• 환경 분석: 학습이 이루어지는 환경을 분석한다. 수업 환경, 수행 환경, 개발 환경을 포함한다.

- 과제 분석: 교육 프로그램의 목적을 달성하기 위해 필요한 학습 내용의 요소와 단위들을 구조적으로 계열화한다.

② 설계(Design)

- 학습 목표 진술
- 수업 프로그램의 세부 요소를 기획하는 활동
- 평가 계획 수립
  - 학습 목표가 측정 가능한 목표인지 확인하고 이를 성취할 수 있는 평가에 대한 계획이 필요하다.
  - 언제, 누가, 어디서, 무엇을, 어떻게 평가할 것인가가 포함되어야 한다.

③ 개발(Development)

- 설계 과정에서의 결과물을 만드는 단계이며 개발 후 시범 적용 과정에서 평가를 통해 수정한다.
- 개발 내용: 교안, 교재, 학습자료, 활동지 등

④ 실행(Implementation)

- 실제로 교육 프로그램을 실행하는 단계, 수정 보완 및 관리 활동을 실행한다.

⑤ 평가(Evalution)

- 수업 과정 및 결과물의 효과 및 가치 등을 평가하는 활동이다.

다. 딕과 캐리(Dick & Carey) 모형

1) 딕과 캐리(Dick & Carey)모형이란

- 수업체제 접근에 입각하여 교수설계 · 개발 · 실행 · 평가의 과정을 제시한 대표적인 모형이다.
- 이 모형은 다양하게 변경할 수 있도록 개발된 10단계의 절차로 구성되어 있다.

2) 특징

- ADDIE 모형에서 발전된 모형으로 대부분 유사하지만, ADDIE 모형의 실행 단계가 생략되어 있다.
- 교수설계를 위한 기본적인 과정이며, 그대로 적용하거나 변경할 수도 있다.

3) 각 단계의 설명

① 수업 목적의 결정

- 학습자가 교수 목적을 마쳤을 때 학습자가 숙달하기를 바라는 지식, 기술, 태도 등을 결정한다.
- 수업 목적은 수행 목표보다는 포괄적인 용어로 진술된다.

② 수업 분석

- 수업 목표에 도달하기 위해 단계별로 학습자가 수행하게 될 학습을 분석하고 결정한다.

③ 학습자 및 상황 분석

- 학습자의 특성, 상황, 선수지식, 학습자의 수준 등을 분석한다. 수집된 정보는 수업 전략 수립의 기반이 된다.

④ 수행 목표 기술

- 분석 결과를 바탕으로 학습 종료 시 학습자가 할 수 있는 행동을 구체적으로 진술한다.
- 학습될 행동(기능), 조건, 판단 준거 등을 종합적으로 기술한다.

⑤ 평가 도구 개발

- 학습 목표에 대응하는 평가 문항과 도구를 개발한다.
- 평가 도구는 지필평가에서 포트폴리오 등 다양한 평가가 가능하다.

⑥ 수업 전략 개발

- 앞 5개 단계에서 수집한 정보를 기초로 목표 성취를 위해 활용할 전략을 설정한다.
- 동기 유발, 학습 내용 제시, 평가, 피드백, 적용 활동 등이 포함된다.
- 학습 이론, 수업 매체 특성, 학습에 대한 연구 결과, 가르칠 내용의 특성, 학습자의 특성 등에 근거를 두어야 한다.

⑦ 수업자료 개발 및 선정

- 수업 전략에 따라 수업에 관계된 모든 자료를 제작하며 매체의 형태를 적절히 사용한다.

⑧ 수업 형성평가 실행

- 프로그램 초안이 마련된 후 프로그램의 질을 개선하는 자료를 수집한다. 일대일 평가, 소집단 평가, 현장 평가가 있다.

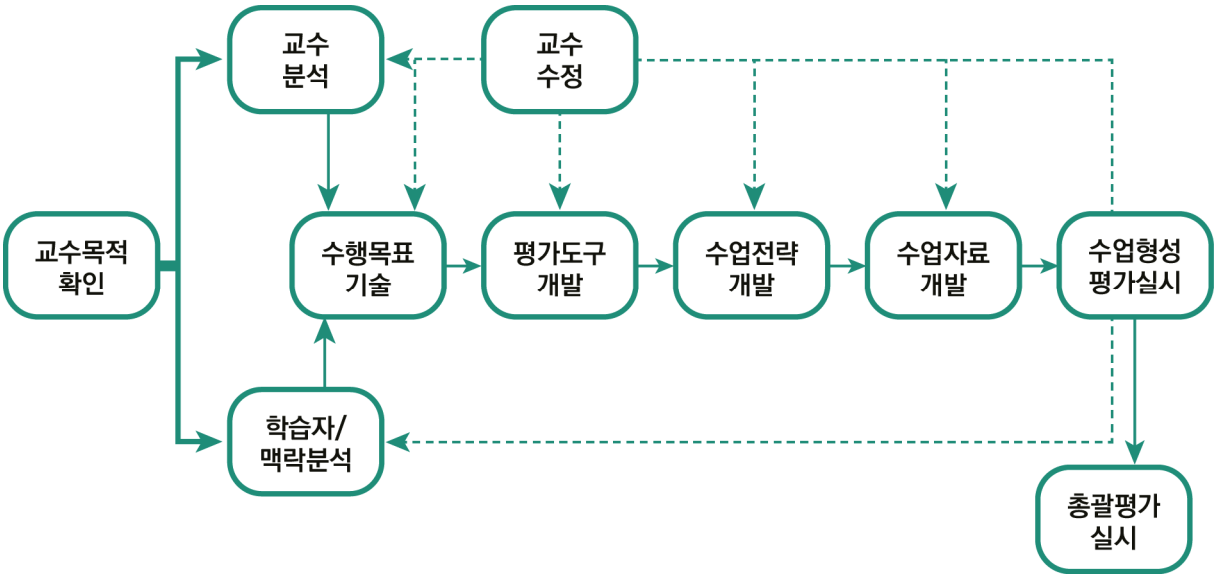
⑨ 수업 프로그램의 수정

- 형성평가의 결과를 바탕으로 하여 통합적으로 전 과정을 검토하여 수업 프로그램의 결정을 수정 및 보완한다.

⑩ 총괄평가 실행

- 개발된 교수 프로그램의 효과를 검증한다. 교수 설계자 및 외부 평가자가 평가하게 된다.

그림 31 딕과 캐리(Dick & Carey) 모형



학습 TIP

"이 부분은 꼭 기억해 주세요!"

- 딕과 캐리(Dick & Carey) 모형은 교수설계의 초보자들도 차근차근 단계를 밟아가며 수업의 전 과정을 설계할 수 있어요. 내용을 외우는 것도 중요하지만 직접 미디어 리터러시 교수설계에 적용해 보아요.

수업설계의 과정	역할(기능)	세부 단계(활동)	산출 결과
분석	학습 내용을 정의하는 과정	요구, 학습자, 환경, 과제 분석	요구, 교육 목적, 제한점, 학습 과제
설계	수업 방법을 구체화	성취 행동 목표 진술, 평가 도구 개발, 수업 전략 및 매체 선정	성취 행동 목표, 수업 전략 등을 포함한 설계명세서
개발	수업자료를 제작	수업자료 제작, 형성평가 실시, 수업자료 수정	완성된 수업자료
실행	수업자료를 실제 상황에 적용	수업자료 사용, 관리	실행된 수업자료
평가	수업자료의 효과성, 효율성을 결정	총괄평가	프로그램의 가치와 평가 보고서

참고문헌

[1] 이인숙 · 한승연 · 임병노 · 이지연 · 이현우 · 이은배(2020), 『학습자 중심 수업을 위한 교육방법 및 교육공학』, 문음사.

[2] 박상익 · 임철일 · 이재경 · 최정임 · 조영환(2021), 『교육공학과 수업』, 교육과학사.

3.1.4. 교수설계와 교육공학

3.1.4.2. 교수 방법과 매체

키 워 드 교수·학습 방법, 교육 매체



❶ 개요

교수·학습 방법이란 교육 목적을 달성하기 위해 설계한 교육과정을 구체적으로 실천해 가기 위한 방법으로, 어떻게 가르치고 학습을 안내할 것인가에 대한 이론이다. 교수 매체는 교육 목표를 효과적으로 달성시키기 위해 교수자와 학습자, 학습자와 학습자 사이에 필요한 의사소통을 도와주는 다양한 형태의 매체이다.

❷ 학습목표

- 교수·학습 방법의 기본 유형을 설명할 수 있다.
- 교수 매체 활용과 적용의 기본 방향을 설명할 수 있다.

❸ 학습내용

가. 교수·학습 방법

1) 교수·학습 방법이란

- 교육 목적을 달성하기 위해 설계한 교육과정을 구체적으로 실천해 가기 위한 방법이다.
- 교수자의 입장에서 기술하는 것을 교수 방법, 학습자의 입장에서 설명할 때는 학습 방법이라고 한다.

2) 교수·학습 방법의 세 가지 요소

- 효과성: 학습 목표의 성취, 학습 방법의 장기 기억이 전이되며 다양한 상황에서 일반화될 수 있다.
- 효율성: 목표를 달성하기 위해 시간, 비용, 노력 등 여러 면에서 효과적이다.
- 매력성: 학습자에게 흥미를 부여하여 동기 부여가 될 수 있다.

3) 교수 · 학습 방법 선택

- 학습자, 학습 내용, 교육환경, 교육관 등 여러 변수가 있다.

나. 교수 · 학습 방법의 유형

1) 강의법

- 가장 전통적인 교수 방법으로 교육 내용을 설명하는 방법이다.
- 교과 내용을 전달하고, 다수의 학습자를 대상으로 한 정보 및 개념의 전달 면에서 효과적이다.
- 학습자는 수동적이며 학습 동기 유발이 어려우나, 수동적인 학습자에게는 유리하다.
- 개별화 학습이 어렵고 정의적 학습 및 학습자의 학습 능력을 신장시키기 어렵다.

2) 시연

- 직접 과제 수행을 하는 모습을 보여 준다.
- 학습자는 수동적이지만 기술을 익히는 데에 있어서는 유리하다.

3) 발문법

- 학습자에게 학습과 관련된 다양한 질문을 던진다. 학습자는 질문에 대한 답을 찾는다.
- 발문의 유형에 따라 간단한 학습 내용 확인에서부터 창의적이고 확산적 사고를 유도할 수 있다.
- 교수로서의 발문
  - 주의를 환기하거나 흥미를 유발하는 질문
  - 수업에서 특정 내용에 주목시키는 질문
  - 학습자의 사고의 폭을 넓히는 질문
  - 사고의 수준을 끌어올리는 질문
  - 모호함을 해결하기 위해 추가적으로 제공하는 질문

4) 토의법

- 학습자 간, 교사와 학습자 간에서 상호작용을 통해 정보, 의견, 아이디어를 나누고 문제를 해결한다.
- 학습자의 의사소통 능력 및 사회적인 태도, 협력적 문제 해결 과정을 학습할 수 있다.
- 토의 리더의 역할이 중요하며 많은 시간이 소요된다.
- 토의 전에 토의 규칙과 방법을 설명하고 토의의 목적과 주제를 명확히 한다.
- 포럼, 브레인스토밍, 배심회의, 버즈 토의, 심포지엄 등 다양한 방법이 있다.

표 61 토의법의 유형

유형	특징
배심토의 (Panel Discussion)	주제에 대해 의견을 달리하는 대표자(배심원)를 4-5명 정도 선정하여 사회자의 안내로 토의하는 형식
버즈토의 (Buzz Discussion)	소집단으로 나누어 토의하는 형태(3명→6명→9명→12명). 전체 구성원이 적극적인 형태로 학습에 참여
공개토의	1-2명의 발표자가 주어진 시간 내에 공개적인 발표를 한 후, 그 내용을 중심으로 발표자와 청중 사이에 질의 응답 과정을 통해 토의하는 형식
심포지엄	강연식 토의, 2명 이상의 강연자가 논점이나 문제에 대해 의견을 발표한 후 사회자 또는 청중이 이에 질문하고 강연자가 답하는 형식
브레인스토밍	'뇌가 폭발하는 것', '두뇌 습격법' 제한을 받지 않고 창의적으로 모색하는 것. 아이디어를 얻기 위해 한 주제에 대해 다양한 아이디어를 공동으로 내놓는 방식으로 집단 사고를 통해 사고의 확산을 추구한다.

5) 협동학습

- 공동의 목표 달성을 위해 소집단 구성원들이 함께 노력하여 학습 목표를 달성한다.
- 상호작용, 사회적 기술, 집단적 문제 해결 능력, 긍정적인 자아상 형성 등 다양한 장점이 있다.
- 구성원 간의 갈등이 있으면 학습 효과가 저해되며, 역할 분담의 공정성, 역량이 부족한 학습자의 자신감 하락 등의 단점이 있다. 이 경우 교사가 다양한 방법으로 개입하고 피드백을 제공하도록 한다.

6) 개별화 교수(프로그램 교수법)

- 학습자의 특징을 고려하여 개별 학습자에게 가장 효과적인 학습 환경을 조성한다.
- 학습자의 학습 준비도, 흥미, 동기, 학습 양식 등에 따라 적절한 방법을 선택한다.
- 스키너의 프로그램 교수법, 켈러(Keller)의 개별화 교수체제, 글레이저의 개별 처방 교수법, 크론바흐(Cronbach)의 적성처치 상호작용 이론 등 다양한 연구자들이 주장하였다.

다. 교수 매체

1) 교수 매체의 정의

- 교수 매체는 교수에 사용하는 미디어를 뜻한다.

2) 교수 매체의 효과

- 학습자의 흥미와 동기를 유발한다.
- 시공간을 초월한 학습이 가능하다.
- 수업의 질이 향상될 수 있다.

3) 교수 매체의 수업 상황에서의 역할

- 학습자의 아이디어, 이해, 신념을 표현하여 지식 구성을 지원한다.
- 정보에 접근하고 탐색할 수 있도록 도와 구성적 학습을 지원한다.
- 실제 세계의 상황을 담은 맥락을 지원하여 경험하고 표현할 수 있도록 한다.
- 매체를 통해 다양한 공동체의 구성원들이 협력하고 토론할 수 있도록 지원한다.
- 학습자가 알고 있는 것을 명료하게 표현하며 성찰할 수 있는 기회를 제공할 수 있다.

4) 학습 과제에 따른 교수 매체의 유형

- 정보 검색의 도구
- 기술적 도구: 문서 작성, 발표, 디자인 등
- 탐구학습의 도구: 다양한 데이터베이스, 컴퓨터 언어, 가상 현실(VR), 시뮬레이션 등 지식 촉진과 구성을 돕는 도구
- 의사소통의 도구 등

5) ASSURE 모형

- 교수 매체와 자료를 효과적으로 사용하기 위한 모델이다.
- 수업 목표 달성을 위한 교수·학습 방법 및 매체를 선택 후 교수·학습 자료를 선정한다.
- 학습자에게 지식 및 피드백을 제공하여 적극적 사고를 유도한다.

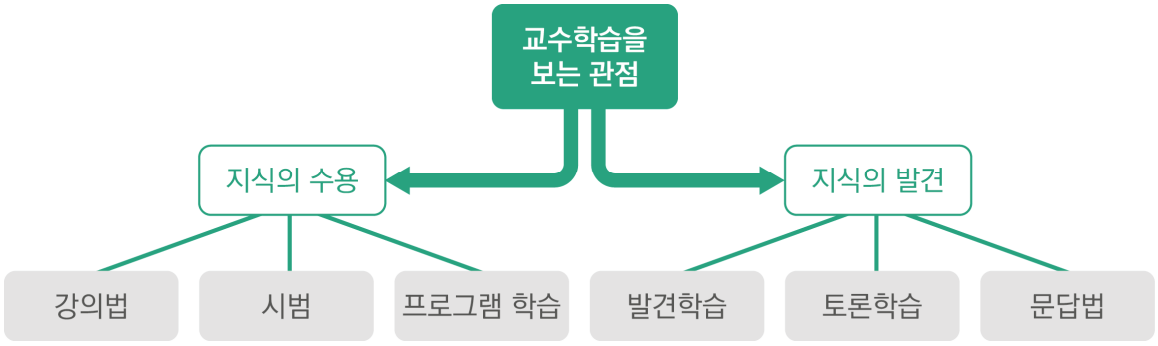
그림 32 ASSURE 모형의 절차



학습TIP "이 부분은 꼭 기억해 주세요!"

- 교수·학습 방법 및 교육 매체는 다음 장의 미디어 리터러시 교수·학습 방법 및 교육공학과 관련된 내용과 연결하여 학습해 봅시다.

관점에 따른 교수·학습 방법



참고문헌

[1] 이인숙·한승연·임병노·이지연·이현우·이은배(2020),『학습자 중심 수업을 위한 교육방법 및 교육공학』, 문음사.

[2] 박상익·임철일·이재경·최정임·조영환(2021),『교육공학과 수업』, 교육과학사.

[3] 설보연(2022),『스마트 교육학』, 해커스 임용.



3.2.
미디어 리터러시 교육 교수·학습 과정안

3.2.1. 교수·학습 분석/기획

3.2.1.1. 학습자 및 학습 환경 분석

3.2.1.2. 학습목표 설정과 수업·평가 설계

3.2.1.3. 미디어 리터러시 수업을 위한 교육 방법

3.2.2. 교수·학습 개발/운영

3.2.2.1. 교수·학습과정안 작성 방법

3.2.2.2. 학습자료 개발과 미디어 선정

3.2.2.3. 수업 환경 구축과 학습자 관리

3.2.3. 교수·학습 평가/반영

3.2.3.1. 평가와 피드백

3.2.3.2. 미디어 교육 실천에 대한 성찰과 보완

3.2.1. 교수·학습 분석/기획

3.2.1.1. 학습자 및 학습 환경 분석

키 워 드 학습자 분석, 학습자 특성, 선수학습, 태도, 동기, 학습 환경



❶ 개요

학습자가 수업에 능동적으로 참여할 때 학습 효율성을 증가시킬 수 있다. 효과적인 수업을 설계하기 위해서는 학습자를 분석하는 것이 필수적이다. 교수자는 수업을 설계할 때, 학습자의 연령, 성별, 능력, 성향, 선수학습 정도, 태도, 동기, 학습자 집단의 특성 등에 따라 효과적인 학습 내용과 학습 방법을 적용할 수 있어야 한다. 학습자의 특성을 분석해 보고 적합한 학습 내용과 학습 방법을 선택하도록 한다.

❷ 학습목표

- 학습자 분석 방법을 설명할 수 있다.
- 학습 환경 분석 방법을 설명할 수 있다.

❸ 학습내용

가. 학습자 분석

1) 학습자 분석의 개념과 필요성

① 학습자 분석의 개념

- 학습자 분석은 수업의 효과성을 높이기 위하여 학습자의 연령, 성별, 능력, 성향, 선수학습 정도, 태도, 동기, 학습자 집단의 특성 등을 파악하는 것이다.

② 학습자 분석의 필요성

- 교수설계 시 학습자에 대해 파악하는 것은 매우 중요하다. 동일한 수업 내용이나 전략일지라도 학습자의 특성에 따라 수업의 효과가 달라지기 때문이다.
- 학습자 중심 수업이 점차 강조되면서 학습자의 역할도 더욱 중요해지고

있다. 학습자가 능동적으로 수업에 참여하도록 유도하기 위해서는 학습자의 수준, 성향, 선수학습 정도 등의 특성을 파악하고 그에 맞추어 수업을 설계해야 한다.

- 수업이란 의사소통의 하나이다. 교수자는 의사소통의 대상인 학습자가 어떤 특성을 가지고 있는지를 이해하고 그 특성을 고려하여 전하려는 수업 내용이나 방법을 적절하게 선택할 수 있어야 한다.
- 학습자는 모두 다른 특성을 가지고 있다. 같은 학년일지라도 학습 성향, 동기, 자기효능감, 의사소통 능력 등 개인차가 존재한다. 이러한 개인차를 고려하여 수업을 설계해야 성공적인 수업을 이끌어 낼 수 있다.

2) 학습자 분석 방법

① 학습자의 분석 요소

- 학습자의 특성에 따라 수업의 효과성과 방향이 달라질 수 있다. 따라서 교수활동을 계획할 때는 학습자를 분석해야 한다. 특히 다음의 영역을 분석해 보아야 한다.
  - 출발점 행동: 출발점 행동은 이미 획득된 행동으로 선수학습을 의미한다. 본시 수업을 위한 최소한의 기본적인 지식을 가지고 있는지 확인한다.
  - 수업에 대한 태도: 수업 내용이나 전달법 등에 대해 긍정적 태도를 지녔는지, 부정적 태도를 지녔는지에 따라 수업 효과가 달라질 수 있다.
  - 학습 동기: 학습자가 학습을 하고자 하는 의지를 얼마나 갖추었는지에 따라서 수업 효과가 달라질 수 있다.
  - 일반적 능력: 학습자의 일반 학습 능력이나 문제 해결 능력이 수업에 영향을 미친다.
  - 일반적인 학습 선호도: 학습을 선호하지 않는 학습자가 있을 경우 수업에 영향을 미친다.
  - 학교에 대한 태도: 학교에 부정적인 태도를 가지면 교육 활동에 부정적 영향을 미친다.
  - 일반적인 집단의 동질성 정도와 크기: 학습자 집단이 동질적인지 이질적인지에 따라 수업 전략이 달라질 수 있다.

② 학습자 분석 방법

- 가장 기본적으로는 학습자와의 수업 경험이 쌓이며 학습자들에 대해서 이해할 수 있다. 학습자들과 꾸준히 상호작용을 하여 학습자에 대한 정보를 직접 얻는 방법이 있다.
- 그러나 학습자를 직접 만나서 오랜 시간 의사소통을 할 기회가 마땅하지 않을 때에는 학습자에 대한 기존 분석 자료가 있다면 적극적으로 활용해야 한다.
- 이전 담당 교사와 같은 동료 교사에게 인터뷰한다.
- 본시 수업 이전에 수업 대상을 직접 관찰하거나 인터뷰한다.
- 학습자를 대상으로 설문조사, 진단평가, 요구 분석 등을 실시하거나 최근 자료를 참고한다.

학습자 분석

- 학습자의 일반적인 특성: 성, 연령, 인종, 문화와 같은 불변의 변인으로부터 흥미, 태도, 지적인 적성, 경제적 요인 등 일상적 기반에 따라 변하는 변인까지 포함하여 분석한다.
- 구체적 출발점 능력: 학습자의 주제에 관한 선행 지식, 선행 필수 능력, 기술, 태도 등을 출발점 검사를 통해서 확인한다.
- 학습 양식: 학습자 개인이 학습 환경을 지각하고 상호작용하고 정서적으로 반응하는 방식(예: 다중지능, 지각적 선호와 강점, 정보처리 습관, 동기, 심리사회적 요인 등), 즉 학습자의 심리적 특성 및 학습하는 방식을 파악할 필요가 있다.

강명희 외(2020), 『교육방법 및 교육공학』, 이화여자대학교.

나. 학습 환경 분석

1) 학습 환경 분석

① 학습 환경 분석의 개념과 필요성

- 교수 · 학습에서 환경 분석이란 수업 목표 달성을 위하여 학습이 이루어지는 운영 환경을 분석하는 것을 말한다.
- 수업 설계 시 학습 환경을 분석하는 것은 수업 목표 달성을 위해 어떠한 의사 결정을 내려야 하는지 판단의 근거가 될 수 있다.
- 수업이란 교사와 학생이 진공 상태가 아닌 학습 및 적용 환경 속에서 작동하는 시스템의 일부로 본다.
- 효과성을 인정받은 수업 기법이라고 할지라도 그 운영 환경이 전혀 갖추어지지 않은 곳에서 적용된다면 무용지물이 될 수 있다. 국가 인터넷 인프라, 교실 내 테크놀로지 상태 등의 기술적 환경뿐 아니라 동료 교사, 학부모, 학습자의 우호적 환경 등이 조성되어 있지 않다면 수업은 그 효과를 발휘할 수 없다.

② 학습 환경 분석 요인

- 기존 교육 체계와의 호환성
  - 특정 수업을 구성하는 내용을 그 자체로도 체계성을 갖추어야 하지만, 동시에 이전 수업 및 이후 수업과도 연결이 되어야 한다.
- 테크놀로지 수준
  - 국가, 지역, 학교별로 컴퓨터, 인터넷, 프로젝터 등 테크놀로지의 격차가 심하다. 어떤 테크놀로지 장비를 갖추고 있으며 사용할 수 있는 환경인지를 점검해 보아야 한다.
- 교육 제도 및 정책
  - 일반적으로 학교에서 이루어지는 수업은 수업 시간, 입시 정책, 평가 제도 등의 법적인 규제가 있다.

우리나라 학교의 수업 시간은 기본적으로 초등학교의 경우 40분, 중학교의 경우 45분, 고등학교의 경우 50분으로 정해져 있다.

- 어떤 평가 제도를 따르고 있느냐에 따라서 수업 설계에 영향을 미칠 수 있다.

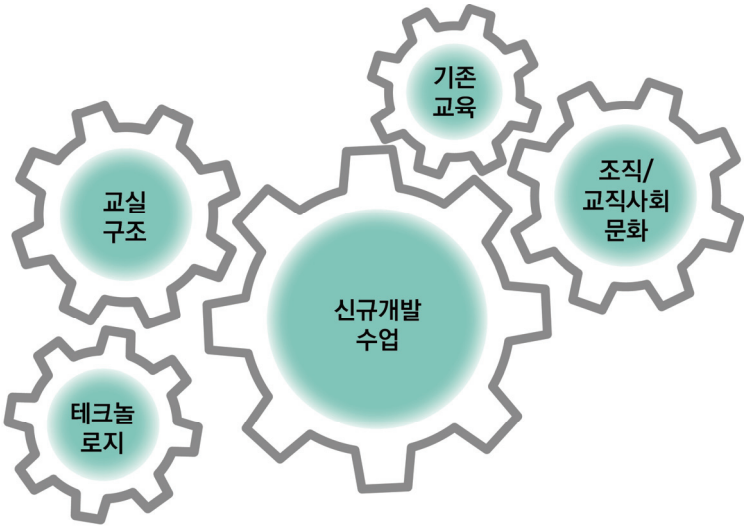
• 조직/교직사회 문화

- 교사, 학습자, 학부모, 경영자의 교육에 대한 가치관이 교수 전략에 영향을 미친다. 문화나 종교에 따라서도 교수설계가 달라질 수 있음을 고려해야 한다.

• 교실 구조

- 교실이 어떤 구조로 설계되어 있는지, 교육 시설의 개수와 크기 등도 수업 설계 시 고려해야 한다. 예를 들어 수준별 수업을 위한 강의실이 충분한지, 실험 실습실, 소규모 세미나실, 도서자료실 등이 갖추어져 있는지에 따라 탐구학습, 문제기반학습, 역할극, 자원 기반 자율학습 등 수업 방식이 달라질 수 있다.

그림 33 학습 환경 시스템



※ 출처: 강명희 외(2020)

2) 개발환경, 전달환경, 적용환경

① 개발환경

• 개발환경은 수업이 설계되고 개발되는 환경으로 학교 상황에서의 개발환경은 학교 조직이 얼마나 수업에 대한 준비와 설계에 지원을 해 주는지, 어떠한 인력, 시설 등을 가지고 있는지를 분석하는 것을 의미한다. 개발환경 분석 방법에는 다음과 같은 것이 있다.

- 수업 설계와 개발의 과정에 영향을 미칠 수 있는 요인을 나열하여 분석한다.
- 나열된 요소들 중 얼마나 많은 요인이 수업 설계와 개발에 영향을 미치고 그들이 어떻게 영향을 미칠 수 있거나, 영향을 미쳐야 하는지 분석한다.
- 중요한 요인들이 확인되면 수업 설계 및 개발 과정에 어떤 의미를 주는지 기록해 놓은 뒤에 분석한다.

② 전달환경

- 전달환경은 수업이 전달될 때의 환경을 의미하며, 전달환경을 분석할 때에는 다음과 같은 요인을 고려한다.
  - 교사 혹은 강사의 특성인 전문지식, 수업 기술, 매체 활용 능력, 의욕 등을 분석한다.
  - 가용한 매체 혹은 장비인 컴퓨터, 네트워크 시스템 등을 분석한다.
  - 수업 공간이나 시설물인 교실의 크기와 위치, 실험실 등을 분석한다.
  - 학교의 지원에 해당하는 수업 전달 때 학교 조직이 학습자와 교사에게 제공하는 정신적, 물질적 지원 정도를 분석한다.

③ 적용환경

- 적용환경은 학습한 내용을 실제로 적용해 볼 수 있는 환경을 의미한다. 적용환경을 분석할 때는 학습자가 속할 조직의 사회문화적 특성을 고려해야 한다. 수업을 설계할 때 수업에서 배운 지식과 기술을 학습자가 실제 문제 해결 상황에서 어떻게 사용하게 될지 고려해야 한다. 한편 수업은 가르칠 내용뿐만 아니라 가르칠 상황도 실제 상황과 근접해야 학습의 전이가 잘 이루어진다.

미디어 교육을 위한 환경 조성

- 학교 미디어 교육의 활성화를 위해서는 학생의 자기표현 및 미디어 향유를 공유할 수 있고, 학생들의 공감, 감수성 및 상상력을 제고할 수 있는 다양한 형태의 공간이 필요하다.
- 다양한 형태로서 인터넷망에 접속을 용이하게 해야 하고, 디바이스를 준비해야 한다.
- 학교와 연계할 수 있는 미디어센터, 마을공동체나 전문 인력이 지원되어야 한다.
- 법적 근거와 정책이 마련되어야 한다.
- 아카이브, 온라인 플랫폼이 구축되어야 한다.

강진숙 외(2019), 『미디어 리터러시 교육과정 운영을 위한 시민역량 제고 방안 연구』.

학습 TIP "이 부분은 꼭 기억해 주세요!"

- 성공적인 수업을 위해서는 의사소통의 대상자인 학습자에 대한 분석이 필수적입니다. 수업이란 교수자가 혼자 수업 내용을 일방적으로 전달하는 것이 아닌, 학습자의 의사소통이기 때문입니다. 유아, 청소년, 성인 등의 연령에 따른 차이부터 수업 시간이나 장소에 따른 차이부터 많은 요소들이 수업에 영향을 미칩니다. 전문가로서의 교수자는 이러한 특성을 파악하여 학습자가 수업 내용에 몰입하고 참여할 수 있도록 수업 내용, 방법, 전략, 분위기, 환경 등을 계획할 수 있어야 합니다.

참고문헌

[1] 강명희 외(2020),『교육방법 및 교육공학』, 이화여자대학교.

[2] 강진숙 외(2019),『미디어 리터러시 교육과정 운영을 위한 시민역량 제고 방안 연구』, 교육부.

[3] 윤가영(2023),「좋은 수업을 위한 교수자와 학습자의 역할에 관한 연구: 예비교수자의 인식을 중심으로」,『학습자중심교과교육연구』.

[4] 이성흠 외(2017),『교육방법 및 교육공학(의사소통, 교수설계, 그리고 매체활용)』, 교육과학사.

[5] 허균, http://kocw-n.xcache.kinxcdn.com/data/document/2020/pknu/heogyun0707/05.pdf. 부경대학교

3.2.1. 교수·학습 분석/기획

3.2.1.2. 학습목표 설정과 수업·평가 설계

키 워 드 학습목표, 수업 평가 설계



1 개요

학습목표는 수업이 지향해야 할 기준이 되기 때문에 수업 설계에서 핵심적인 요소이다. 학습목표를 명료하게 기술할 수 있어야 수업을 효율적으로 전개하고, 수업 후 학습자를 정확하게 평가할 수 있다. 학습목표의 기술 방법을 살펴본 후 수업 방향 설계의 원칙과 평가 방향 설계의 원칙을 알아본다.

2 학습목표

- 학습목표 기술 방법을 이해하고 설명할 수 있다.
- 수업 방향 설계의 원칙을 이해하고 설명할 수 있다.
- 평가 방향 설계의 원칙을 이해하고 설명할 수 있다.

3 학습내용

가. 학습목표의 개념과 기술

1) 학습목표의 개념

① 목적과 목표

- 교수 · 학습에서 목적(goal)이란 수업의 일반적인 방향을 포괄적으로 지칭한다. 반면에 목표(objectives)는 성취해야 할 목적 중에서 구체적이고 측정 가능한 내용을 관찰 가능하게 진술한 것을 말한다.

② 학습목표의 역할

- 설계 과정과 그 이후의 교수체제 개발의 방향을 제시한다.
- 교육훈련의 계획, 활동, 활동 결과에 대한 의사소통을 촉진하여 효과성과 효율성을 제고시킨다. 교수자는 학습목표를 통하여 전체 교수활동의 일관성을 유지할 수 있으며, 학습자는 학습목표를 인식하여 필요한 준비를 한다.

- 학습목표는 평가의 내용, 절차, 방법에 준거를 제공한다.
- 학습목표는 교육 내용, 교수·학습 전략, 매체의 선정의 기준이 된다.

2) 학습목표의 기술

① 학습목표의 기술 방법

- 학습목표 기술 방식에 관한 이론은 타일러, 메이거(Mager), 그론룬드(Gronlund) 등에 의해 제시되어 있다. 각 기술 방법에는 다소의 차이점이 존재하지만 학습목표를 상세화하여 명확하고 행동적인 용어를 사용 해야 한다는 점은 공통적이라고 할 수 있다. 지금까지도 이러한 이론에 근거하여 학습목표를 설정하고 있다.

② 타일러의 학습목표 기술

- 타일러가 제시하는 학습목표 세분화 및 진술 작업 이론은 다음과 같다.
  - 학습목표는 내용과 행동이 포함되도록 진술되어야 한다. 내용만으로 진술하면 학습자가 무엇을 해야 하는지 알 수 없고, 행동만 진술할 경우 그러한 행동이 어떤 내용에 적용되는지 나타낼 수 없기 때문이다.
  - 학습목표는 교사가 아닌 학습자의 차원에서 진술되어야 한다. 학습목표는 교사가 해야 할 활동을 진술하는 것이 아니라 학습자가 수업을 통해 얻을 수 있는 행동이 진술되어야 한다.
  - 학습목표 속에는 반드시 학습 내용과 함께 도착점 행동이 명시되어야 한다. 교과에서 다루는 내용을 그대로 기술한다기보다는 학습 내용을 적용할 수 있는 도착점 행동이 함께 제시되어야 한다는 것이다.
- 학습목표는 내용과 행동의 이원 목적 분류로 제시해야 한다.

표 62 내용과 행동으로 구성된 학습목표의 예

내용	행동
뉴미디어의 개념을	설명할 수 있다.

③ 메이거(Mager, 1962)의 학습목표 기술

- 메이거는 타일러의 학습목표 기술 방법을 더욱 구체화하여 제시하였다.
- 메이거는 학습목표의 도달 여부를 관찰할 수 있는 행위 동사를 사용하여야 하고, 이때 행위 동사는 오해의 소지가 없이 구체적으로 명시할 수 있는 용어를 사용해야 한다고 하였다.

표 63 메이거가 제시한 행동 용어의 예

잘못 해석될 여지가 '있는' 용어	잘못 해석될 여지가 '없는' 용어
'안다', '이해한다', '감상한다', '파악한다', '즐긴다', '믿는다', '믿음을 가진다'	'쓴다', '암송한다', '확인한다', '구별한다', '푼다', '열거한다', '비교한다', '대조한다'

※ 출처: 박승배(2001)

- '안다, 이해한다, 파악한다' 등의 잘못 해석될 여지가 있는 행동 용어는 여러 가지 의미로 해석될 수 있기 때문에 목표 진술에 적절하지 않다.
- 따라서 유용한 학습목표는 학습자가 목표에 도달할 증거로 받아들일 수 있는 도착점 행동을 구체적인 행위 동사로 표현해야 하며, 어떤 상황에서 그 행동이 나타나기 기대하는지에 대한 도착점 행동이 나타나는 상황이나 조건을 제시해야 하고, 도착점 행동의 성공 여부를 판단할 수 있는 수락 기준 또는 준거가 명시되어야 한다.

표 64 메이거의 학습목표 기술 방법

조건	준거	종착 행동
역사적 사건의 원인에 관계된 목록을 주었을 때	적어도 5개 이상	경제에 영향을 미친 요인을 지적할 수 있다.
10개의 1차 방정식 문제를 주었을 때	40분 이내에 모든 문제를	풀 수 있다.

※ 출처: 권낙원 외(2011)

③ 그론룬드(Gronlund)의 학습목표 기술

- 그론룬드가 제시한 학습목표 기술 방식은 일반 학습목표와 평가의 지침이 되는 명세적(明細的) 목표로 이원적 제시 방법을 택하고 있다.
- 일반적 학습목표의 진술은 교수의 방향을 지시해 주며 목표 간의 위계적인 관계를 드러낸다. 일반적 학습목표는 의도된 학습 성과를 진술하되 내재적 행동을 나타내는 동사로 진술한다.
- 명세적 학습목표는 명시적 동사로 진술하고 일반적 학습목표와 일관성이 있어야 한다.
- 예를 들어 일반적 학습목표로 '삼국시대의 특수 사실을 안다'를 설정하고, 명세적 학습목표로 '(1) 중요한 사건과 인물 · 장소 및 시기를 찾아낸다, (2) 이 시대의 주요한 특징을 열거한다. (3) 중요한 역사적 사건을 연대순으로 배열한다' 등을 제시할 수 있다.

학습 TIP "이 부분은 꼭 기억해 주세요!"

- 일반적인 학습목표 진술
  - 학습목표는 교수자가 아닌 학습자의 입장에서 서술합니다.
  - 학습목표는 하나당 한 가지씩 서술합니다.
  - 학습목표는 학습 내용과 도착점 행동이 드러나도록 서술합니다.

나. 수업 방향 설계의 원칙

1) 2022 개정 초중등교육과정의 수업 방향

① 수업 방향 설계의 원칙

- 기초 지식 이해, 탐구 기능 습득, 사고력 신장, 문제 해결력 및 실천 능력 향상을 추구하고, 인권 존중 의식, 사회 정의 및 공동체 의식, 존중과 배려 의식, 관용과 타협 정신 등을 함양하기 위해 다양한 교수·학습 방법을 활용한다.
- 창의적 사고력, 비판적 사고력, 문제 해결력, 의사 결정력, 메타인지 등과 같은 고차 사고력 함양에 적합한 교수·학습 방법을 통해 학습자 스스로 지식을 구성하고 자기주도적 학습 능력을 향상시킬 수 있도록 학습을 전개한다.
- 개인적, 사회적 문제나 쟁점에 대한 관심을 가지고, 가치명료화나 가치 분석을 통한 가치 탐구 및 의사 결정 능력, 가치 갈등과 문제 상황에서의 타인에 대한 공감 능력, 갈등 해결 및 친사회적 행동 실천 능력 등을 신장시킬 수 있도록 학습을 전개한다.
- 학습자의 학습 준비 정도나 성취기준 도달 정도를 파악하고, 다양한 학습자 유형 및 특성 등을 고려하여 맞춤형 교수·학습 방법을 설계한다.
- 디지털 교육 환경의 조성에 따라 학습자에게 유용한 디지털 도구를 활용하고, 온오프라인 연계 수업, 원격 수업 등 다양한 학습 경험을 제공한다.
- 학교급 간 교육 내용의 연계를 고려하여 지도하고, 특히 학교급 전환이 이루어지는 시기에는 학생들이 자신의 진로와 상급학교 과정의 학습을 탐색할 수 있는 교육 기회를 제공한다.
- 범교과 학습 주제와 민주시민 교육, 디지털 소양 교육, 생태 전환 교육 등 국가·사회적 요구를 반영하여 학생들에게 다양한 교육 경험을 제공한다.

② 교수·학습 방법

- 학습자의 유형, 성취 수준, 학습 속도, 흥미, 경험, 요구 등을 고려하고 교육 현장에 적합한 주제와 문제를 중심으로 단원을 구성하여 효과적인 수업이 이루어질 수 있도록 한다.
- 학습자의 사고력을 자극할 수 있도록 적절한 탐구 상황을 설정하고 다양한 발문 기법을 활용한다.
- 협동 학습을 통해 민주시민의 중요한 자질이라 할 수 있는 공동체 구성원으로서의 책무성, 참여 의식, 타인에 대한 존중과 배려, 의사소통 능력, 협업 능력을 함양한다.
- 각종 디지털 기술과 정보 매체를 활용할 수 있도록 교실 환경을 조성하고, 미디어 활용 교육, 디지털 기반 학습을 활용한다.
- 교수·학습의 효율성을 높이기 위하여 지도, 도표, 영화, 통계, 사료, 신문, 방송, 사진, 기록물, 디지털 자료, 여행기 등의 다양한 교수·학습자료를 활용한다.

다. 평가 방향 설계의 원칙

1) 2022 개정 초중등교육과정의 평가 방향 및 평가 방법

① 평가의 방향

- 교육과정에 제시된 목표와 내용, 교수·학습 방법과의 일관성을 유지하도록 한다.
- 교육과정에 제시된 목표와 내용을 준거로 하여 추출된 평가 요소에 따라 이루어지도록 한다.
- 평가는 개개인의 학습 과정과 성취 수준을 이해하고 성장을 돕는 차원에서 실시한다.
- 학습 과정 및 학습 수행에 관한 평가가 이루어지도록 한다.
- 평가 요소는 지식·이해에만 치우쳐서는 안 되며, 과정·기능과 가치·태도를 균형 있게 선정한다.
- 지식·이해의 평가에서는 사실적 지식의 습득 여부와 함께 사회현상의 설명과 문제 해결에 필수적인 기본 개념 및 원리, 일반화에 대한 이해 정도 등을 평가하는 데 중점을 둔다.
- 과정·기능의 평가에서는 지식 습득과 민주적 사회생활을 하는 데 필수적인 정보 수집 및 활용 기능, 탐구 기능, 의사 결정 기능, 비판적 사고 기능, 의사소통 기능, 참여 기능 등을 평가하는 데 초점을 둔다.
- 가치·태도의 평가에서는 국가·사회적 요구와 개인적 요구에 비추어 가치의 내면화와 명료화 정도, 가치 분석 및 평가 능력, 공감 능력, 친사회적 행동 실천 능력 등을 평가하는 데 중점을 둔다.
- 다양한 학습자의 유형과 특성을 고려한 맞춤형 평가 방안을 모색한다.
- 디지털 교육 환경에서의 다양한 평가 방법을 탐색하고 디지털 도구를 활용한 평가 방안을 마련한다.

② 평가 방법

- 지필평가 외에 구술, 면접, 토론, 논술, 관찰, 활동 보고서, 포트폴리오 등을 통한 다양한 수행평가를 실시한다.
- 선택형 평가를 실시하더라도 단순한 결과적 지식 습득 여부보다는 기본 개념 및 원리 이해와 더불어 지식 및 정보의 획득 과정과 활용 능력을 평가한다.
- 사고력 신장이나 가치·태도 변화를 평가하기 위하여 양적 자료와 더불어 질적 자료를 수집·활용하여 평가한다.
- 발표, 토론, 역할 놀이, 시뮬레이션 등 개인 및 집단 활동에 대한 관찰이나 면접과 같은 평가 방법을 활용하여 문제 및 갈등 해결 능력, 공감 능력, 친사회적 행동 실천 능력 등을 평가한다.
- 자료를 분석·해석하고, 복합적이고 단계적으로 사고하는 것을 측정할 수 있도록 평가한다.
- 학습자의 유형 및 특성을 고려하여 다양한 평가 도구를 개발하여 활용한다.
- 디지털 교육 환경과 도구를 활용한 평가 방법을 모색하고 온라인 평가 도구를 개발하여 평가한다.
- 평가 결과는 학습자들의 학업 성취 수준을 판정하고 학습자의 학습 능력과 교수·학습 방법의 적절성을 진단하고 개선하는 데 활용한다.
- 평가 결과를 지속적인 교육과정 개선을 위한 참고 자료로 활용한다.
- 평가 과정과 결과에 대한 피드백을 적절하게 제공하여 학습자의 성장을 돕는다.

교과별 교육과정에서 제시하는 교수·학습의 방향

초등학교 국어과 매체 분야에서의 교수·학습의 방향

- 온오프라인 수업을 적절하게 활용하고 온라인 수업에서도 교사와 학생 간의 상호작용 및 학생과 학생 간의 상호작용을 촉진할 수 있도록 하며, 학습자가 실생활에서 활용할 수 있는 디지털 도구를 적극적으로 활용할 수 있도록 교수·학습을 계획하고 운용한다.
- 문자 기반의 국어 활동 외에도 디지털 기반의 음성, 시각, 영상, 복합양식 자료 등을 활용하여 새로운 정보와 지식을 창출하고, 공동체의 구성원과 적극적으로 소통하는 국어 활동 과정에서 자신과 사회의 문제를 적극적으로 해결할 수 있는 언어 소양과 디지털 소양을 기를 수 있도록 교수·학습을 계획하고 운용한다.
- '매체' 영역에서는 매체 자료가 생산되고 소통되는 상황 맥락 및 사회·문화적 맥락을 고려하여 다양한 매체를 실제로 수용, 생산, 공유하는 활동과 자신과 우리 사회의 매체 소통 문화를 성찰하는 활동을 강조한다. 매체 영역의 학습 과정에서 지면을 통해 간접적으로 구현된 매체 자료를 일부 활용할 수 있으나, 되도록 디지털 기기를 활용하여 실제적인 매체 자료를 수용·생산할 수 있도록 하고, 학습자가 생산한 매체 자료를 다양한 온라인 플랫폼을 활용하여 공유할 수 있도록 안내한다. 또한 '매체' 영역에서는 '국어' 과목의 타 영역과 긴밀하게 연계함으로써, 학습자가 국어생활 전 영역에서 매체를 능동적이고 책임감 있게 사용할 수 있도록 지도한다.

초등학교 과학과에서의 교수·학습의 방향

- '과학' 학습에 대한 학생의 이해를 돕고 흥미를 유발하며 구체적 조작 경험과 활동을 제공하기 위해 모형이나 시청각 자료, 가상 현실이나 증강 현실 자료, 소프트웨어, 컴퓨터 및 스마트 기기, 인터넷 등의 최신 정보 통신 기술과 기기 등을 실험과 탐구에 적절히 활용한다.
- 지능정보기술 등 첨단 과학기술 기반의 과학 교육이 이루어질 수 있도록 지능형 과학실을 활용한 탐구 실험·실습 중심의 교수·학습활동 계획을 수립하여 실행한다.
- '과학' 관련 탐구 활동에서 다양한 센서나 기기 등 디지털 탐구 도구를 활용하여 실시간으로 자료를 측정하거나 기상청 등 공공기관에서 제공한 자료를 활용하여 자료를 수집하고 처리하는 기회를 제공한다.
- 학교 및 학생의 디지털 활용 수준 등을 고려하여 디지털 격차가 발생하지 않도록 유의한다.

교육부(2022), 2022 개정 초중등교육과정.

※ 참고문헌

[1] 강명희 외(2020),『교육방법 및 교육공학』, 교육과학사.

[2] 권낙원 외(2011),『교육과정』동문사.

[3] 김영심(2016),「《표준 한국어》교재의 학습목표 진술 방식 분석」,『국어교육연구』.

[4] 박승배(2001),『교육과정학의 이해』, 학지사.

[5] 서울대학교 교육연구소(1995),『교육학용어사전』, 하우.

[6] 이성흠 외(2017),『교육방법 및 교육공학 (의사소통, 교수설계, 그리고 매체활용)』, 교육과학사.

[7] Mager, R. F.(1962),『Preparing Instructional Objectives』, Palo Alto. Calif: Fearson, 정우현 옮김(1972),『학습지도를 위한 행동적 수업목표의 설정』, 교육과학사.

[8] Tyler, R.(1949),『Basic principles of curriculum and instruction』, University of Chicago Press, 이해명 올김(1987),『교육과정과 학습지도의 기본원리』, 교육과학사.

3.2.1. 교수·학습 분석/기획

3.2.1.3. 미디어 리터러시 수업을 위한 교육 방법

키 워 드 프로젝트기반학습, 토의·토론학습, SWOT, PMI, pro-con, 피라미드 토의·토론



1 개요

학습자 분석과 학습목표 설정을 한 후에는 학습 내용을 효과적으로 전달할 수 있는 교육 방법을 선택할 수 있어야 한다. 미디어 리터러시 수업에서 활용할 수 있는 대표적인 수업 방법을 알아보고 실제 수업에 적용할 수 있도록 한다.

2 학습목표

- 미디어 리터러시와 관련한 교육 방법을 이해하고 설명할 수 있다.
- 평가 도구 개발의 의미와 방법을 설명할 수 있다.

3 학습내용

가. 프로젝트기반학습(project-based learning, PBL)

1) 프로젝트기반학습의 정의

- 프로젝트기반학습이란 전통적인 주입식 수업에서 벗어나 학습활동을 학습자가 계획하고 전개해 나가는 학습 방법이다.
- 실제와 근접한 과제로 학습자가 중심이 되어 계획하고, 실천하고 평가하며 지식을 구성해 나가는 학습 방법이다.
- 교사는 학습자가 사고하고 탐구할 수 있는 상황을 프로젝트를 통하여 구상하고 계획하고 비계와 자료를 제공한다. 학습자가 프로젝트의 목표를 스스로 해결해 나가도록 하고 이 과정을 관리하는 교수 기법을 프로젝트기반학습이라고 할 수 있다.
- 프로젝트의 종류는 크게 네 가지 유형이 있다.
  - 지식을 배우기 위한 지적 프로젝트

- 능력이나 기술의 숙련을 위한 프로젝트
- 구체적인 생산 활동을 주로 하는 프로젝트
- 미적 감상 등의 프로젝트

2) 프로젝트기반학습의 설계

① 프로젝트 설계 1단계: 상황 고려하기

- 프로젝트의 기본 설계 과정에는 학습 목표 수립, 학습 결과물 선정, 학습 결과물 전시 방법 결정, 탐구 질문 작성 등을 포함한다.
- 다음의 질문을 하며 프로젝트를 구체화한다. '누가 프로젝트에 참여할까?', '언제 이 프로젝트를 실시할까?', '단순 PBL로 할까, 복합 PBL로 할까?', '프로젝트 진행 기간을 어느 정도로 할까?', '단일 교과 프로젝트로 할까, 교과 융합 프로젝트로 할까?'

② 프로젝트 설계 2단계: 아이디어 구상하기

- 다른 사람이 활용했던 기존의 프로젝트를 활용하는 것도 방법이다. 학교나 지역교육청 등에서 제공하는 자료를 활용할 수 있다.
- 또는 교사가 자신만의 아이디어로 프로젝트를 만들 수도 있다. 성취기준을 분석하거나 뉴스를 참고하여 프로젝트를 만들어낼 수 있으며, 학교나 지역 사회의 현안에 대한 프로젝트를 만들 수도 있다.
- 실생활의 문제, 성취기준, 학생들의 삶과 관심사 등을 고려하여 프로젝트를 구상할 수 있다.

③ 프로젝트 설계 3단계: 기본 틀 잡기

- 핵심 지식, 핵심역량 등을 고려하여 학습 목표를 수립한다.
- PBL은 배운 내용을 기억하고 끝나는 것이 아니라 무언가를 생산하는 것을 포함한다. 학습 결과물은 다양한 유형이 될 수 있다. 구조물, 공연, 프레젠테이션, 스토리보드, 연구 노트 등이 될 수 있다.
- 프로젝트의 결과물은 실제적이어야 한다. 예를 들어 환경에 대한 프로젝트를 했다면 국회의원을 설득하는 편지를 쓸 수 있고, 요리와 관련한 프로젝트를 했다면 메뉴를 만들 수 있다. 도시공학과 관련한 수업의 결과물로는 도시 모형이나 법안 등을 만들 수 있다.
- 시간과 여건을 고려했을 때 실현 가능한 결과물이어야 한다. 비용, 재료, 기술, 환경, 시간 등을 고려하여 학생들이 실제로 실천할 수 있는 결과물을 목표로 삼아야 한다.
- 프로젝트 과정 중 개별적으로 수행할 부분과 모둠활동으로 수행할 부분을 제시하여 개별적으로 참여하면서도 협력할 수 있도록 지도한다.
- 학습 결과물을 어떻게 전시할지 결정한다. 실생활에서 사용할 수 있는 결과물을 만들어 실제 생활에서 사람들에게 사용해 보도록 할 수 있다. 또는 교사, 학생, 학부모, 지역 주민 등을 청중으로 두고 프레젠테이션을 할 수도 있다. 전시물을 만들어서 학교 벽, 주민센터 등에 전시할 수도 있다. 출판물을 만들어서 책, 디지털 도서, 잡지, 인쇄물 등을 제작하는 방법도 가능하다.

- 효과적인 탐구 질문을 작성해야 성공적인 수업을 이끌 수 있다. 효과적인 탐구 질문을 작성하기 위해서는 학생이 참여해야 하며, 정답은 하나가 아니라 다양할 수 있어야 하며, 학습목표와 일치해야 한다.

3) 프로젝트기반학습의 운영

- (1) 프로젝트 시작하기, (2) 지식·이해·역량의 개발, (3) 결과물 만들기/비평하고 개선하기, (4) 결과물 발표하기의 과정으로 프로젝트를 운영한다.
  - (1) 프로젝트 시작하기 단계에서는 도입 활동, 탐구 질문, 학생 질문 목록 만들기로 시작한다. 프로젝트의 주요 결과물을 결정하고 모둠을 구성하는 것도 포함한다.
  - (2) 지식·이해·역량의 개발 단계에서는 가능하면 학생 스스로 주어진 자원을 활용하여 질문에 답을 하도록 돕고, 필요에 따라 비계를 제공하여야 한다. 학생이 정보를 검색하고 출처를 확인하는 방법을 가르쳐 주거나, 전문가와 연결해 주는 등의 도움을 제공할 수 있다.
  - (3) 결과물 만들기/비평하고 개선하기 단계에서는 결과물을 발전시키고 개선하며 결과물을 공개하기 위한 준비를 해나간다.
  - (4) 결과물 발표하기에서는 프레젠테이션이나 전시회를 준비하고, 평가와 성찰, 축하하기를 포함한다. 특히 학생이 스스로 수행 정도를 평가해 보도록 하고, 성공을 축하하는 시간을 갖도록 한다.

4) 프로젝트의 다섯 가지 유형

- 실생활의 문제를 해결하는 프로젝트: 학교나 지역, 세계에서 일어나는 문제 등을 조사하고 분석하는 프로젝트 유형이다.
- 디자인 챌린지 프로젝트: 무언가를 제안하고 계획하여 실제로 무엇을 만들고 공연이나 행사를 하는 것을 포함하는 프로젝트 유형이다.
- 추상적인 질문을 탐구하는 프로젝트: 명확한 결과물보다는 추상적인 생각이나 개념을 탐구하는 프로젝트이다.
- 조사 연구를 실시하는 프로젝트: 연구, 자료 수집, 분석을 통해 질문에 답변하는 프로젝트이다. 보고서, 글, 전시회, 프레젠테이션 등의 결과물을 만들 수 있다.
- 쟁점에 대한 입장을 취하는 프로젝트: 논란이 되는 쟁점에 대해 연구하고 주장을 만들어내는 유형의 프로젝트이다.

표 65 다양한 탐구 질문의 예시

실생활의 문제를 해결하는 탐구 질문	• 우리 지역에 좀 더 효율적인 스쿨버스 제도를 마련할 수 있을까? • 스포츠 팀에 더 많은 돈을 투자하면 더 많은 경기에서 우승할 수 있을까?
디자인 챌린지 탐구 질문	• 백혈병과 싸우기 위한 기금은 어떻게 마련할까? • 우리 학교 정원에는 무엇을 심어야 할까?
추상적인 탐구 질문	• 건강한 식습관이란 무엇일까? • 사람들은 왜 이사를 가는 걸까?
연구 조사가 필요한 탐구 질문	• 우리가 마시는 물은 안전한가? • 과거에는 어린이의 삶이 어떠했나?
쟁점에 대한 입장을 요구하는 탐구 질문	• 유전자 조작 식품은 해로운가, 이로운가? • 카슈미르는 합법적으로 인도령인가, 파키스탄령인가?

※ 출처: 존 라머, 수지 보스 외(2017)

5) 프로젝트기반학습으로 수업을 운영할 때의 유의점

- 학습자 주도로 수업이 진행되기 때문에 학습자의 높은 수준의 동기와 자기주도성이 요구된다.
- 학습자의 창의성을 이끌어 낼 수 있도록 계획해야 한다.
- 철저한 사전 준비가 필요하다.
- 프로젝트 활동에 필요한 다양한 자료가 미비하면 실패할 가능성이 크다.
- 학습자 주도로 수업이 진행되므로 수업이 산만해질 수 있다.
- 그룹 프로젝트의 경우, 소외되는 개인이 있을 수 있다.
- 교사의 일방적인 평가보다는 교사의 조언 등을 통해 학습자가 스스로 프로젝트 활동을 평가할 수 있도록 지도한다.

나. 토의 · 토론 수업

1) 토의(討議, discussion)

① 토의의 개념

- 토의란 여럿이 모여 공통의 주제에 대해 논의하는 것이다.
- 토의는 어떤 주제에 대해서 여러 사람들이 정보와 의견을 교환하여 그 주제에 대해 학습하거나 문제를 해결하려는 말하기 듣기 활동(정문성, 2004:150)이다.

② 토의의 요소

- 공통의 주제
- 두 명 이상의 사람
- 교환되는 정보와 의견

- 학습이나 문제 해결의 목적
- 말하기와 듣기 활동

2) 토론(討論, debate)

① 토론의 개념

- 토론이란 어떤 주제에 대해 서로 다른 주장을 하는 사람들이 논증과 실증을 통해 규칙에 따라 자기 주장을 정당화하여 다른 사람을 설득하려는 말하기 듣기 활동(정문성, 2004;150)이다.

② 토론의 요소

- 공통의 주제
- 서로 다른 주장을 가지고 있는 여러 사람
- 논증과 실증 과정
- 토론 규칙
- 말하기와 듣기 활동

3) 토의와 토론

① 토의와 토론의 차이

- 토의와 토론은 비슷한 용어로 사용되기도 하며 논쟁, 쟁론, 대화 등으로 이해되기도 한다. 그러나 토의와 토론은 구별되는 개념으로 다음과 같은 차이점이 있다.

표 66 토의와 토론의 차이

토의	구분	토론
합의가 필요한 주제	주제의 성격	선택이 필요한 주제
최선의 결과 도출	목적	대안의 우열을 가림
주장이 같아도 됨	2명 이상의 참석자	주장이 달라야 함
정보나 의견 교환	상호작용	논증과 실증
규칙이 없거나 느슨함	규칙	엄격한 토론 규칙
특별한 제한 없음	말하기와 듣기	공평성을 위해 제한
창의성	필요한 능력	논리성

※ 출처: 정문성(2013)

② 토의·토론 수업의 필요성

- 토의·토론을 수업에 적용하려는 목적은 다음과 같이 정리할 수 있다.

- 민주시민의 필수 조건: 민주주의 사회에서는 주어진 문제를 해결하기 위해 정보와 사실을 확인하여 여러 가지 대안을 만들고 그중에서 하나를 선택해야 하는 의사 결정 과정이 필수적이다. 여러 가지 정보를 수집하고 사실 여부를 확인한 후, 논증과 실증을 거쳐 최선의 선택을 하는 과정이 토의·토론 과정이기 때문이다.
- 고급 사고력의 향상: 설명식 수업에서 다뤄지기 어려운 적용, 분석, 종합, 평가의 고급 사고를 발달시킬 수 있다.
- 도덕 발달과 태도의 변화: 학생들의 도덕적 수준을 끌어올리기 위하여 딜레마를 주제로 한 토의·토론 수업이 효과적이며, 토의·토론을 통해 타인의 인식, 감정, 행동을 이해하며 자신의 인식, 감정, 행동도 개선될 수 있다.
- 수업 참여도 증가: 설명식 수업에 비하여 학습자의 수업 몰입도를 증가시킨다. 학생들은 많은 사람들과 상호작용하기를 기대하고 흥미 있는 주제에 대하여 말하고 싶어 하고 수업에 참여하고자 하는 동기가 생긴다.

다. 토의·토론을 적용한 수업

1) 찬반 대립 토론

① 찬반 대립 토론의 개념

- 찬반 대립 토론은 디베이트(debate)라고도 하며 주제에 대해 정반대의 주장을 가진 양측이 자기 주장이 옳음을 논증을 통해 승부를 가리는 토론 방식이다.
- 얼마나 자신의 주장을 논리적이고 실증적으로 증명하여 상대를 설득할 수 있는지가 중요하다.
- 찬반 대립 토론에서는 입론, 심문, 반박, 판결의 활동이 있다.
  - 입론에서는 자기의 입장이 정당한 논리와 증거를 제시하며 핵심 주장을 펼치는 단계이다.
  - 심문은 상대의 입론에 대해 논리성과 타당성의 문제를 지적하는 단계이다.
  - 반박은 입론과 심문의 결과를 재정리하여 반박하고 강화하며 최종적으로 자신의 주장을 정리하는 단계이다.
  - 판결은 심판이나 배심원이 양측의 의견을 듣고 결론을 내리는 단계이다.

② 찬반 대립 토론의 순서

- 찬반 대립 토론은 일반적으로 다음의 순서를 따른다.
  - 준비 단계: 토론의 규칙, 주제를 확인하고 자료를 검색하고 준비하는 단계이다. 찬성 측과 반대 측은 추첨으로 하는 것이 일반적이며 한 팀에는 4명 정도를 구성할 수 있다.
  - 찬성 발제(찬성 측 입론): 주제 해석, 용어 정의를 하면서 찬성의 이유를 밝힌다.
  - 반대 발제(반대 측 입론): 반대 주장을 논리적인 근거를 대며 주장하거나 찬성 논리의 오류를 지적할 수 있다.

- 1차 작전시간: 모둠 내 토의로 다음 내용을 준비한다.
- 찬성 측 1차 논박: 처음에 주장한 입론을 보충하거나 반대 측 의견에 대해 비판할 수 있다.
- 반대 측 1차 논박: 찬성 측 1차 논박에 대한 논박을 한다.
- 2차 작전시간: 2차 논박의 내용을 준비한다.
- 찬성 측 2차 논박: 발제 내용, 1차 논박을 종합하고 비판한다.
- 반대 측 2차 논박: 발제 내용, 1차 논박, 2차 논박을 종합하고 비판한다.
- 반대 측 정리: 반대 측의 주장이 왜 정당한지를 강조한다.
- 찬성 측 정리: 반대 측의 논리가 잘못된 부분을 지적하고 찬성 측의 주장을 강조한다.

③ 찬반 대립 토론 수업의 유의점

- 서로 대립적인 토론을 하기 때문에 감정이 상할 수 있다. 따라서 감정을 배제하고 논리적이고 실증적으로 활동할 수 있도록 지도한다.
- 일부 학생들은 토론자가 될 수 있으며 나머지 학생들은 배심원으로서 참여할 수 있다. 이때 배심원의 역할을 알려주고 토론자가 어떻게 논리를 펼치는지 경청하도록 한다.

2) SWOT 분석

① SWOT의 개념

- SWOT는 Strength(강점), Weakness(약점), Opportunities(기회), Threats(위협)의 첫 글자를 딴 용어이다.
- SWOT 분석은 스탠포드 대학교의 앨버트 S. 험프리(Albert S. Humphrey)가 기업을 분석하면서 사용한 뒤 유명해진 분석 방법으로, 기업 경영뿐만 아니라 개인의 진로 등 다양한 분야에서 사용되고 있다.
- SWOT 분석은 강점, 약점, 기회, 위협의 네 가지 요소를 이용하여 문제를 분석하고, 대책을 세우는 방법으로서, 토의·토론을 통해 이 분석을 진행하면 현재 주어진 문제를 정확히 확인하고 대안을 만들어 나갈 수 있는 수업 방법으로 활용할 수 있다.

표 67 SWOT 대안표

구분	기회(opportunities)	위협(threats)
강점 (strength)	S/O (강점을 가지고 기회를 살리는 전략)	S/T (강점을 가지고 위험을 피하거나 최소화하는 전략)
약점 (weakness)	W/O (약점을 보완하여 기회를 살리는 전략)	W/T (약점을 보완하는 동시에 위험을 피하거나 최소화하는 전략)

※ 출처: 정문성(2013)

② SWOT 분석을 적용한 수업 방법

- 과제를 제시하고, SWOT 분석표를 개인용과 모둠용으로 나누어준다.
- 강점과 약점을 작성한다.
- 기회와 위기를 작성한다.
- 모둠용 SWOT표를 작성한다.
- 문제를 해결할 전략을 결정하여 발표하거나 교사에게 제출한다.

③ SWOT 분석을 적용한 수업 시 유의점

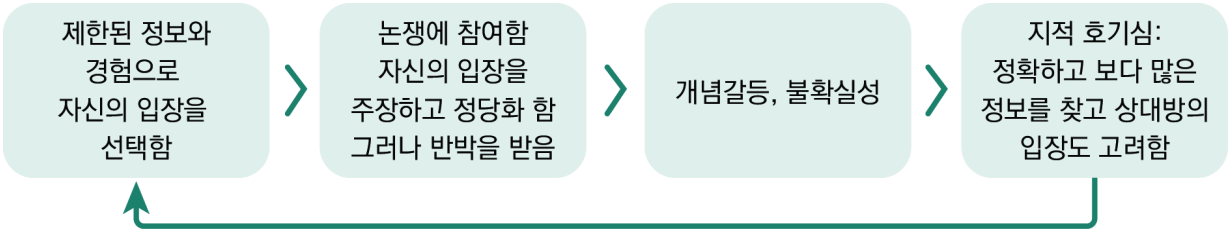
- 토의 · 토론이 풍부해지기 위해서는 학습자 개인이 먼저 나름대로의 생각을 해 보아야 한다. 따라서 개인적 의사 결정을 하는 과정에서는 모둠 구성원들끼리 묻고 답하지 않도록 지도한다.
- 사회자에게 다음과 같은 질문을 던지도록 하여 해결 전략을 세우도록 한다.
  - 어떻게 우리에게 주어진 기회에 우리의 강점을 이용할 수 있을까?
  - 우리의 강점으로 위기를 어떻게 극복할 수 있을까?
  - 우리에게 주어진 기회를 놓치지 않기 위해 우리의 약점이 나타나지 않도록 하는 방법은 없을까?
  - 위기를 피하면서 약점을 감출 수 있는 방법은 없을까?

3) pro-con 협동학습

① pro-con 협동학습의 개념

- 존슨 형제(Johnson&Johnson,1994)가 창안한 기법으로 논쟁의 과정에서 일어나는 논리적이고 심리적인 사고 과정을 수업 절차로 그대로 재현하여 만든 모형이다.
- 찬성(pro)과 반대(con)의 역할을 통해 논쟁을 하기 때문에 pro-con 협동학습이라고 한다.
- 개인이 어떤 논쟁적인 문제를 만나면 다음과 같은 사고 과정이 발생한다.

그림 34 논쟁의 사고 과정



※ 출처: 정문성(2013)

- 우선 그때까지 가지고 있던 불완전한 정보, 제한된 경험, 자신의 관점에 기초하여 최초의 가설적인 결론을 내린다.
- 다음으로 자신의 생각과 다른 타인의 정보, 경험, 관점에 의한 다른 결론을 접하게 된다.

- 자신의 잠정적 결론의 정확성에 회의를 갖고 개념 갈등과 불평형 상태를 경험한다.
- 불평형 상태를 해소하기 위해 새로운 정보, 경험, 적절한 관점, 정확한 추론을 추구하면서 확산적 사고를 하게 된다.
- 이러한 과정을 거쳐 논쟁에 대해 새롭게 재개념화하고 재구성화된 결론을 얻는다.

② pro-con 협동학습의 방법

- 모둠 내에 미니 모둠을 만들고, 주어진 과제에 대한 찬성과 반대 주장을 준비한다. 4명으로 구성된 모둠에서 2명씩 미니 모둠을 만들고 각각의 주장을 하기 위한 근거들을 의논하게 한다.
- 미니 모둠으로 하여금 각각 자기 주장을 발표하게 한다.
- 반대 관점을 경험한 학생들은 서로 입장을 바꾸어 미니 모둠이 주장한 것에 대해 서로 평가를 한다. 예를 들어 "만약 제가 주장한다면 이렇게 했을 것입니다." 등의 보완이나 조언을 하도록 한다. 찬반 주장을 하여 토론 시합을 하기보다는 같은 모둠에게 조언을 해주는 협동적 의사 결정을 경험하게 하기 위해서이다.
- 찬성과 반대의 입장을 모두 경험한 후에는 토의·토론을 통해 찬성과 반대 주장의 장단점을 정리하고 교사에게 제출한다.

③ pro-con 협동학습을 적용한 수업 시 유의점

- 모둠의 규모가 4명이 좋으며, 5명인 경우 2명과 3명으로 나눌 수 있다.
- 교사가 임의로 모둠을 구성해 주어도 좋으며, 다만 능력이 떨어지는 학생끼리 미니 모둠이 되지 않게 주의한다.
- 이 방법은 모둠 내에서 최대한 극단적인 의견들을 경험하기 위한 것이므로 미니 모둠은 최대한 찬성이나 반대의 입장을 옹호하도록 지도해야 한다.

4) 피라미드 토의·토론

① 피라미드 토의·토론의 개념

- 피라미드 토의·토론은 두 사람이 의견을 모으고 다른 두 사람과 함께 네 명이 의견을 모으고 다시 여덟 명이 의견을 모으는 등 마치 피라미드처럼 의견을 모아나간다고 해서 붙은 이름이다(송창석, 2001).
- 어떤 전체 집단의 의견을 모을 때 유용한 방법으로 수업이나 사회생활에서 의견을 모을 때도 효과적이다.

② 피라미드 토의·토론의 특징

- 모든 학생이 개인적으로 5개의 의견을 내고 그것으로 두 사람이 토의·토론을 시작한다.
- 학생 수가 늘어나면서 소수일 때와 다수일 때의 토의·토론 경험을 동시에 해 볼 수 있는 장점이 있다.
- 아울러 같은 주제로 비슷한 주장을 여러 번 하게 되므로 좀 더 쉽게 개선되고 발전된 표현력을 연습할 수 있다.

③ 피라미드 토의·토론 수업의 방법

- 피라미드 토의 진행 전 교사는 과제를 제시하고 1인당 5장의 포스트잇을 배부한다. 개인이 먼저 5가지의

의견을 포스트잇에 적는다.

- 다음으로 두 사람이 토의 · 토론으로 5개의 의견을 모은다. 중복되는 것을 빼고 포함 관계인 것은 더 넓은 개념으로 대체하여 최종적으로 5개를 합의한다.
- 그 후 네 사람, 여덟 사람, 이런 방식으로 5개의 의견을 모아나간다.
- 마지막으로 학급 전체의 최종 의견 5개를 발표한다.
- 학급 학생 수가 홀수일 때는 부전승 제도를 사용하거나 두 사람이 한 사람인 것처럼 하면 된다. 이때는 잘하는 학생과 아주 못하는 학생이 한 팀이 되는 것이 좋다.

5) PMI(Plus, Minus, Interesting)

① PMI의 개념

- PMI는 'plus', 'minus', 'interesting'의 약자로 주제에 대해 좋은 점, 나쁜 점, 흥미로운 점을 떠올리는 사고 방법이다.
- 이 방법은 에드워드 드 보노(Edward de Bono)가 개발한 것으로 알려져 있으며 계획적인 생각을 통해 시간과 노력을 효율적으로 사용할 수 있는 사고 방법이다.

표 68 PMI

P(plus)	M(minus)	I(interesting)
아이디어에 대해 좋은 점	아이디어에 대해 나쁜 점	아이디어에 대해 흥미로운 점

② PMI 적용 수업의 유의점

- 아이디어를 산출할 때, P, M, I를 철저히 분리하여 생각해야 한다. 혼합적인 생각이 얽혀 있는 상황에서 하나씩 단계를 거치며 냉철한 판단을 할 수 있다.
- 모둠별로 시간의 차이가 있기 때문에 타이머를 이용하여 시간을 알려주고 통제한다.
- 이 활동을 통하여 의사 결정력이 향상될 수 있도록 지도한다.

③ PMI 적용 수업의 방법

- 교사의 과제 제시 및 학습지 분배: 교사는 과제를 제시하고, 개별 학습지를 나누어준다. 각자 개인의 의견을 학습지에 적어본다.
- 좋은 점 작성하기: 먼저 좋은 점부터 작성해 본다. 좋은 점부터 토의해 보고 그 내용을 적어본다.
- 나쁜 점 작성하기: 다음으로 나쁜 점에 대해 이야기하고 그 내용을 적는다.
- 흥미로운 점 작성하기: 다음으로 흥미로운 점에 대해 이야기하고 그 내용을 적는다.
- 모둠별 발표하기: 중복된 것이나 주제에 맞지 않는 것은 삭제하고 모둠별로 발표한다.

비계

일반적으로 비계(飛階)는 건축 공사장에서 쓰이는 말로, 높은 곳에서 공사를 할 수 있도록 임시로 설치한 가설물을 의미한다. 교육학에서 비계는 학습자의 인지적 성장에 도움이 되는 요소와 환경을 말한다. 교사나 동료의 친절한 설명, 어려운 과제의 해결이나 주제 이해를 돕기 위한 별도의 학습자료, 교사나 동료와의 상호작용(대화) 등 교실 내에서 학습자의 학습에 도움을 주는 모든 요소를 비계로 이해할 수 있다.

존 라머, 수지 보스 외(2017),『프로젝트 수업, 어떻게 할 것인가』.

라. 평가 도구 개발의 원리

1) 역량의 총체성을 고려한 학습 경험 제공

- 기존의 평가에서 양화가 어려운 이유로 배제되는 경우가 많았던 기능이나 태도 관련 부분도 강조되고 있으며, 핵심역량의 총체성을 염두에 두고 의식적으로 지식·기능·태도의 균형을 맞추려는 노력이 필요하다.

2) 정의적 요소 평가 방법의 다각화

- 인지적 요소뿐만 아니라 정의적 요소에 대한 평가도 중요하나 정의적 요소들은 비가시적이기 때문에 평가하는 데 한계가 있다. 또한 동시 다발적으로 상호작용이 일어나는 수업에서는 정의적 요소를 평가하고 피드백을 제공하는 것은 어려운 일이다.
- 이러한 점을 극복하기 위해서 동료평가와 자기평가 방법을 활용하여 평가의 주체를 확장하고 평가 방법을 다양화할 수 있다. 교사의 지속적인 관찰이 어려운 모둠활동의 참여 태도, 동료들과의 협력 태도 등에 대해서 학생들에게 평가권을 일부 이양하는 것이다.
- 동료평가나 자기평가 시 발생할 수 있는 문제점을 방지하기 위하여 반드시 그 근거를 작성하도록 하는 방법이 가능하다. 치밀한 근거 자료를 제시할 것을 요청하여 학생들이 자기 및 동료평가의 객관성을 유지하도록 할 수 있다.
- 평가 방법을 다양화하는 것은 학생 스스로 성찰할 수 있는 기회를 주고 수업 분위기 형성에도 긍정적인 영향을 준다. 그러나 객관성을 담보하기 어려운 점 등의 부작용도 생길 수 있음을 고려해야 한다.
- 결론적으로 정의적 요소를 평가할 때에는 평가 결과 처리의 이중화가 대안이 될 수 있다. 산출물이나 개별 발표 등의 명시적 활동은 교사가 평가를 점수화할 수 있고, 한편으로 모둠활동 속에서 일어나는 상호작용과 태도는 동료평가와 자기평가를 활용하되, 배점을 적게 하거나 피드백의 용도로 활용하는 것이 현실적이다.

3) 수행 과정과 수행 결과 평가의 균형

- 예전에는 결과 중심의 평가가 주로 이루어졌으나 학생들의 핵심역량을 신장시키고 수행을 통한 학습 과정에서 발현되는 역량을 포착하고 평가할 필요성이 커졌다.
- 학습의 과정을 평가하고자 하는 시도는 학생들의 수행에 교사들이 더 관심을 갖고 관찰할 수 있고, 적극적인 상호작용과 피드백을 통해 학생을 성장시킬 수 있다는 점에서 의미가 있다. 그러나 과정을 평가받는 학생과 과정을 평가하는 교사의 부담과 어려움을 고려해야 한다.
- 학습의 과정을 평가할 때에는 자칫 성취기준 도달을 소홀히 하지 않도록 주의해야 한다. 학습의 결과로 학생의 도달점도 중요하기 때문이다.
- 교사들은 수행 과정을 평가할 때 학생들이 과정 평가에 익숙하지 않다는 점을 인지하고, 수업을 통해 달성해야 할 결과도 간과해서는 안 된다는 점을 기억해야 한다.
- 따라서 수업 과정에 대한 평가와 결과에 대한 평가가 균형 있게 이루어져야 한다.

4) 학생 수행의 누적 기록과 종합

- 평가는 학습자의 수행을 지속적으로 관찰하고 피드백을 제공하여 학습자의 핵심역량이 학습되고 발달할 수 있도록 해야 한다. 따라서 학생 수행에 대한 누적 기록과 종합은 필수적이다.
- '핵심역량 성장 기록지', '누적 관찰 기록지' 등을 활용하여 각 차시별 과제의 수행 과정을 기록해 나갈 수 있다.
- 디지털 바인더나 클라우드 시스템 등의 다양한 디지털 기록 방법을 활용하여 보다 손쉽게 학생들의 산출물을 관리할 수 있으며 즉각적으로 피드백을 줄 수도 있다.
- 장기적으로 이루어져야 하는 핵심역량 신장을 위한 평가의 특성상 학생들의 수행 상황을 지속적으로 누적 기록하는 것은 중요하다. 그러나 이러한 평가는 교사의 평가 업무가 늘어날 수 있기 때문에 이를 지원할 수 있는 다양한 방안에 대한 논의가 필요하다.

※ 참고문헌

[1] 양은석(2020),『프로젝트 수업 매뉴얼 = Project based learning PBL manual: 학생들이 주도하는 수업 만들기』, 비유와상징.

[2] 정문성(2013),『토의·토론 수업방법 56』, 교육과학사.

[3] 정경원(2017),『프로젝트 학습과 역량중심교육과정』, 경기대학교.

[4] 존 라머·수지 보스 외(2017),『프로젝트 수업 어떻게 할 것인가?』, 지식프레임.

[5] 송창석(2001),『새로운 민주시민교육 방법: metaplan을 이용한 토론·토의·회의 진행법』, 백산서당.

[6] 이선희,「인공지능 시대 청소년 대상 PBL 기반의 미디어 리터러시 교육 프로그램 개발 연구-비판적 이해

역량과 참여 역량을 중심으로」, 서강대학교.

[7] 정문성(2006),『협동학습의 이해와 실천』, 교육과학사.

[8] 성신여자대학교 교수학습지원센터. https://www.sungshin.ac.kr/ctl/projectbasedlearning.do

3.2.2. 교수·학습 개발/운영

3.2.2.1. 교수·학습과정안 작성 방법

키워드 수업계획안, 교수·학습과정안, 수업 단계



1 개요

어떤 수업을 어떻게 전개할 것인가에 대한 고민을 담아 학습 목표, 수업 전개 과정, 학습자료 등을 문서로 정리한 것을 교수·학습과정안 또는 수업계획안이라고 한다. 미디어 리터러시 교육을 위해서도 학습자료, 수업 방법 등을 설계하고 개발하는 과정을 거치며 그 내용을 교수·학습과정안으로 구성한다. 교수·학습과정안에 작성되어야 할 구성 요소를 알아보고, 작성 과정을 실천해 보며 정교하고 실제적인 수업을 계획해 본다. 수업 단계별로 포함해야 할 핵심 내용을 구체화하고 교수·학습 상황을 기술하는 과정을 거치며 좋은 수업을 완성해 나갈 수 있다.

2 학습목표

- 교수·학습과정안의 의미와 구성 요소를 설명할 수 있다.
- 수업 단계별 핵심 내용을 설명할 수 있다.
- 구성 요소를 갖추어 교수·학습과정안을 작성할 수 있다.

3 학습내용

가. 교수·학습과정안(수업계획안, 수업지도안)

1) 교수·학습과정안의 개념과 작성 원리

① 교수·학습과정안의 개념과 필요성

- 학교 등에서 강의를 하기 위해서는 계획을 세워야 하는데, 이때 어떤 내용을 어떻게 전달하는 것이 학습자에게 가장 효과적인지에 대해서 사려 깊은 고민을 하게 된다. 강의 계획을 문서화한 것을 '교수·학습과정안/수업계획안/수업지도안/강의계획서'라고 할 수 있다.
- 교수·학습과정안은 교수설계의 산출물이며 학습목표, 학습 내용, 교수·

학습 과정, 평가에 대한 구체적인 계획서라고 할 수 있다.

- 기업이나 대학에서는 강의계획서, 초·중등학교에서는 교수·학습과정안/수업지도안/수업계획안/수업설계안 등으로 부른다.
- 간략한 내용을 담아 압축적으로 제시하였을 때는 '약안'이라고 칭하며 모든 구성 요소를 갖추어 세부적으로 작성한 경우는 '세안'으로 구분한다.
- 강의자는 수업의 목표, 교과 내용에 대한 분석, 수업 방법, 판서 및 수업자료의 활용, 형성평가의 기준과 방법 등을 수업의 흐름을 고려하여 철저히 인식하고 있어야 하며 초임교사는 물론 경력이 많은 교사에게도 교수·학습과정안은 유용한 도구가 될 수 있다.
- 강의자는 수업 연구를 위하여 다른 강의자가 계획한 수업을 참고하기도 한다. 그러나 물리적인 제약 등으로 실제 수업을 다 볼 수 없는 상황이 있다. 이럴 때 다른 강의자가 계획한 수업을 이해하고 활용하기 위한 자료로 활용될 수 있으며, 연구수업 등에서 자신의 수업을 정교하게 계획하기 위한 목적으로, 또는 동료 강의자와 함께 수업을 비평하고 개선하기 위한 자료로 활용하기 위한 목적으로도 활용될 수 있다.

② 교수·학습과정안의 작성 원리

- 교수·학습과정안은 추상적이고 포괄적인 교육과정을 실제적으로 실행할 수 있을 정도로 교수 전략과 학습활동을 구체적으로 기술해야 한다.
- 개별 본시 수업은 구체적이며 창의적으로 상황에 맞게 개발되어야 하면서도 전체 교육과정의 체제와는 일관성을 유지하여야 한다.

2) 교수·학습과정안의 구성 요소

① 교수·학습과정안의 구성 요소

- 교수·학습과정안의 구성 요소가 고정되어 있는 것은 아니다. 교과의 특성 및 교육 상황에 따라 다르게 구성할 수 있으나 일반적으로 다음과 같은 구성 요소를 갖추고 있다. (1) 교재 및 단원명, (2) 단원 개관/단원 설정의 이유, (3) 학습목표, (4) 단원 전개 계획/차시별 교수·학습 계획, (5) 지도상의 유의점, (6) 본시 교수·학습과정안, (7) 평가 계획, (8) 학습자료 등을 포함한다.

표 69 교수·학습과정안의 구성 요소별 작성 방법

구성 요소	포함되는 내용
(1) 교재 및 단원명	• 교과서명, 출판사명, 단원의 제목, 대단원명, 소단원명
(2) 단원 개관/단원 설정의 이유	• 단원을 학습해야 하는 이유 • 단원 전체의 개관
(3) 학습목표	• 해당 단원을 학습한 후 기대되는 학습자의 행동 변화

구성 요소	포함되는 내용
(4) 단원 전개 계획/ 차시별 교수·학습 계획	• 해당 단원의 세부 차시를 구분하고 각 차시별로 학습 내용, 학습자료, 수업 방법 등을 대략적으로 제시함.
(5) 지도상의 유의점	• 수업 시 고려해야 할 다양한 사항을 구체적으로 기술함. • 학습자의 특성, 교실의 환경 구성, 예상되는 안전사고에 대한 대비 등
(6) 본시 교수· 학습과정안	• 수업 일시, 수업 장소, 지도 대상 학년 및 학급, 인원수, 학습자 구성, 학습목표, 수업 모형 등을 기술함. • 수업의 흐름에 따라 교사 활동과 학생 활동, 수업 매체 활용, 수업 시간을 구체적으로 기술함. • 도입, 전개, 정리의 주요 단계 내에서도 활동을 세분화하여 과정안을 보고 수업의 장면이 그려질 수 있도록 교수·학습활동을 기술함. • 수업의 절차를 얼마나 세분화하고 어떻게 조직할 것인지는 학습목표, 수업 상황 등을 종합적으로 고려하여 전문가인 교사가 스스로 최적의 방안을 판단해야 함.
(7) 평가 계획	• 본시 수업 후 학습목표 달성을 확인할 수 있는 평가계획을 작성함.
(8) 학습자료 등	• 학습자료, 참고자료, 판서 계획, PPT 자료, 좌석 배치도 등

※ 출처: 이성흠 외(2017)

- (1) 교재 및 단원명: 단원 전체를 아우를 수 있는 일반적이고 대표적인 주요한 제목, 중요한 원리, 개념, 사실을 대표하는 문장을 제목 형태로 진술한 것이다.
- (2) 단원 개관/단원 설정의 이유: 이 단원을 학습했을 때 학습자에게 어떤 의의가 있는지 자유로운 양식으로 서술한 것이다. 일반적으로 각 단원관, 학생관, 지도관으로 구분하여 작성한다. 단원관은 선행 단원 및 후속 단원과의 관계, 다른 교과와의 관련성 등이 포함된다. 학생관은 학습자가 갖추어야 할 선행 지식, 학생들의 일반적 능력, 정의적 특성, 환경이나 여건 등을 포함한다. 지도관은 수업 전략, 기자재 이용계획 등을 나타낸다.
- (3) 학습목표: 강의자의 입장에서는 지도 목표이자 학습자의 입장에서는 학습목표로서 단원 지도후 학습자가 성취해야 할 행동을 말한다. 대단원 속의 소단원의 목표는 연속적이며 단계적이어야 한다. 단원의 목표는 지식, 기능, 태도가 고루 포함되어야 하며, 단원의 목표는 평가 목표에도 반영된다.
- (4) 단원 전개 계획/차시별 교수·학습 계획: 본 단원을 지도하는 데 필요한 시간과 시간별로 다루어야 할 내용을 제시하는 것으로서 본시 학습이 전체 단원에서 어떤 위치를 차지하는지 기술한 것이다.
- (5) 지도상의 유의점: 학습자를 지도할 때 고려해야 할 점이나 학습자의 참여를 유도하기 위한 방법, 준비해야 할 자원 등 수업 중 유의할 점을 기술한 것이다.
- (6) 본시 교수·학습과정안: 해당 본시 수업의 교수·학습 과정을 구체적으로 기술한 계획안으로서 '주제, 단원명, 학습목표, 해당 학년/반/차시, 수업일시, 교재, 지도 단계(도입-전개-정리/평가)' 등이 포함된다.
- (7) 평가 계획: 본시 학습목표가 달성되었는지를 평가하는 항목을 제시하는 부분으로서 지필평가,

수행평가 등의 다양한 평가 방법 중 어떠한 방법으로 학습자를 평가할 것인지 설명한 것이다. 평가 결과에 따라 다음 수업에 어떻게 반영할 것인지를 포함할 수 있다.

- (8) 학습자료 등: 학습자에게 제공할 학습자료, 참고자료, 판서 계획, PPT 자료, 좌석 배치도 등을 첨부할 수 있다.

② 교수·학습과정안 작성 시 유의점

- 학습목표는 구체적이고 명시적으로 작성해야 한다.
- 교사 활동과 학생 활동을 구분하여 구체화한다.
- 수업에서 활용할 수 있는 발문과 예시를 준비한다.
- 시간 분배가 적절한지 확인한다.
- 매체 활용, 자료 활용, 판서 등의 시기와 방법을 구체적으로 생각한다.
- 작성한 교수·학습과정안을 책임자, 지도자, 동료 등에게 검토와 조언을 부탁하여 보완한다.



"이 부분은 꼭 기억해 주세요!"

- 수업의 도입, 전개, 정리
  - 수업의 도입, 전개, 정리는 일반적으로 다음과 같은 내용을 담고 있습니다.
  - 수업의 도입 단계에서는 학습자의 동기를 유발하고 학습의 목표를 확인하는 단계입니다. 도입 단계에서는 수업에 필요한 환경을 정비하고, 전시 학습 내용과 이번 시간 학습 내용을 연결하며 이번 수업의 주요 활동과 흐름을 학습자가 인지할 수 있도록 합니다.
  - 수업의 전개 단계에서는 교사가 주요 학습 내용에 대해 설명하거나 학습자가 탐구 활동을 하게 하기도 합니다. 학생들과 상호작용을 하며 수업자료를 제시하여 본격적으로 학습목표를 달성해 나가기 위한 활동을 진행합니다.
  - 수업의 정리 단계에서는 본시 학습 내용을 종합적으로 마무리하고 다음 차시와 연결을 짓습니다. 학생들의 이해 정도를 평가하기 위해 형성평가를 실시하고 피드백을 제공합니다.

나. 교수·학습과정안의 검토

1) 교수·학습과정안의 검토

① 학습목표 검토

- 학습자가 도달해야 할 학습목표가 분명하게 진술되어 있는가?
- 학습목표가 각 교과의 교육 목표와 일관성을 유지하고 있는가?

② 학습 내용 및 지도 내용 검토

- 학습자의 선행 학습 내용 및 다음 단원과의 연계가 고려되어 있는가?
- 주요 학습 내용 및 수업의 과정별 시간 배당은 적절한가?

③ 학습 동기 유발 및 학습자 참여 검토

- 학습자의 학습 동기를 유발하고 능동적인 참여를 유도하기 위한 방안이 구안되어 있는가?
- 다양한 수업 방법과 학생 활동이 모색되어 있는가?
- 교재 및 수업 매체가 적절하게 준비되어 있는가?
- 질문 계획은 적절하게 준비되어 있는가?
- 학습자의 능력, 개인차, 흥미가 고려되어 있는가?
- 적절한 과제가 부여되어 있는가?

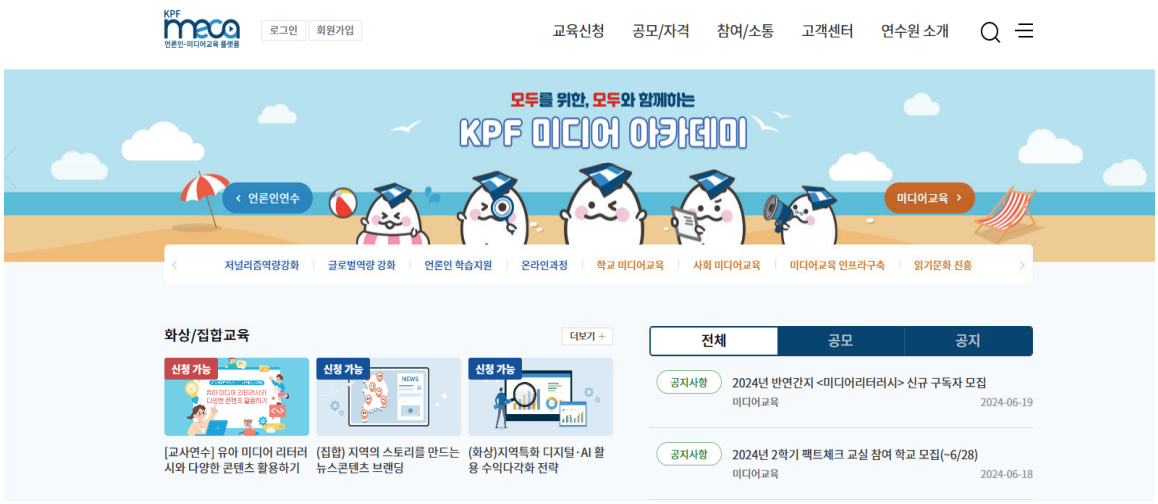
④ 수업의 융통성과 탄력성 검토

- 실제 수업 여건에 따라 수정하고 보완할 수 있는 융통성과 탄력성을 가지고 있는가?

⑤ 평가 계획 검토

- 학습목표를 정확히 평가할 수 있는 평가 계획을 제시하고 있는가?
- 학습자 평가와 함께 수업 평가 계획도 포함되어 있는가?

미디어 리터러시 교육 교수 · 학습과정안 추가 학습자료



한국언론진흥재단의 미디어 아카데미(meca.or.kr)에서는 미디어 리터러시 교육과 관련한 연수와 자료가 구축되어 있다. 특히 '참여/소통 > 자료실'에서는 누구나 활용할 수 있는 교수·학습과정안, 활동지, 답안지가 학년별, 교과별, 대상별로 정리되어 있다.

한국언론진흥재단, 미디어 아카데미(meca.or.kr)

표 70 일반적인 교수·학습과정안(약안)의 형식

교수·학습과정안(약안)

- 지도일시:
- 대상:
- 장소:
- 단원명:
- 차시:
- 수업 모형:

구분		수업 구성			
수업 기획 의도					
학습목표					
흐름	시간(분)	주요 학습활동			
도입					
전개					
정리					
평가 활동		평가 요소	상	중	하

※ 참고문헌

[1] 이성흠 외(2017), 『교육방법 및 교육공학 의사소통, 교수설계, 그리고 매체활용』, 교육과학사.

[2] 한국언론진흥재단. 미디어 아카데미(meca.or.kr).

3.2.2. 교수·학습 개발/운영

3.2.2.2. 학습자료 개발과 미디어 선정

키 워 드 학습자료, 미디어 선정



❶ 개요

학습자료는 효과적인 교수·학습 활동을 위해 활용되는 교육용 자료이다. 다양한 학습자료는 교수자의 수업 내용을 보충하거나 심화할 수 있으며 학습자는 학습자료를 통해 내용을 더 쉽게 이해할 수 있다. 또한 미디어 리터러시 수업을 할 때 필수적으로 미디어를 포함하게 되는데, 교육 자료로서 미디어 콘텐츠를 선정할 때 주의해야 할 점을 알아본다.

❷ 학습목표

- 학습자료 개발의 의미와 효과에 대해 설명할 수 있다.
- 미디어 선정의 중요성을 이해하고 설명할 수 있다.

❸ 학습내용

가. 학습자료 개발

1) 학습자료의 개념

① 학습자료의 개념

- 학습자료란 교사와 학습자가 효과적인 교수·학습 활동을 하기 위하여 활용하는 모든 종류의 교육용 자료를 말한다.
- 학습자료는 그 자료가 담고 있는 정보(예: 음성, 실물, 시각 기록물, 컴퓨터 프로그램 등의 소프트웨어)를 도구 또는 기자재(예: 카세트 녹음기, VCR, 컴퓨터 등의 하드웨어) 등의 매개 수단을 통하여 전달할 수 있다.

② 학습자료와 교수 매체의 개념 비교

- 학습자료는 교육 목표 혹은 수업 목표가 효과적인 방법으로 달성될 수 있도록 활용되는 모든 교육용 자료를 말하는 것으로, 좁은 의미의 교수

매체의 개념과 유사하다.

- 교수·학습 매체가 교수활동에 필요한 일련의 사항을 학습자들에게 조직적으로 제공하기 위한 모든 통신 혁명의 산물을 의미한다면, 좁은 의미에서의 교수 매체는 특별한 기구 없이도 쓸 수 있는 모형, 사진 등의 자료, 슬라이드, 비디오 등과 같이 교수자의 수업 활동을 돕는 보조기구와 이런 기구의 활용을 위해 필요한 자료, 그리고 학습자가 수업자의 도움 없이도 독립적으로 활용할 수 있는 컴퓨터 및 웹 자료 등을 의미한다.
- 학습자료는 교수·학습의 포맷(format)에 따라 그에 수반되는 자료의 유형 및 특징도 달라진다. 교수·학습 매체의 포맷은 교수·학습 메시지가 제시되고 통합되는 물리적 형태를 말하는 것으로, 예를 들면 플립차트(정적 이미지와 텍스트), 슬라이드(투사된 정적 이미지), 오디오(음성과 음악), 비디오(스크린에 나타나는 동적 이미지), 컴퓨터 멀티미디어(그래픽, 텍스트, 모니터상의 동적 이미지) 등이 있다.
- 이처럼 교수·학습자료의 유형에는 인쇄 자료, 실물 자료, 그래픽 자료, 정사진 자료, 음성 자료, 청각 자료, 동사진 자료, 컴퓨터 자료, 멀티미디어 자료, 디지털 자료 등과 같은 다양한 유형이 포함된다. 따라서 교수·학습 매체와 그에 수반되는 교수·학습자료는 수행 목표 및 학습 내용을 가장 효과적이고 효율적으로 달성할 수 있도록 선정되고 개발되어야 한다.

2) 학습자료의 종류

① 호반(Hoban)과 데일(Dale)의 분류법

- 교수·학습자료의 종류는 다양하게 분류할 수 있으나, 일반적으로 호반(Hoban)과 데일(Dale)의 분류법이 가장 널리 사용되고 있다. 이들의 분류법은 학습 경험의 추상성이나 구체성이 분류의 기준이 된다.
- 호반은 시청각 자료가 추상적인 것에서 얼마나 구체적인 것으로 전달되는지를 제시하였다. 견학이 가장 구체적인 사실을 전달하는 방법이고 언어가 가장 추상적인 매체에 속한다고 하였다. 사실과 가까운 매체일수록 더 정확한 내용을 전달하며, 추상적인 매체일수록 이해도가 낮아진다고 하였다.
- 데일은 '경험의 원추'라는 모형을 제시하면서 학습 경험을 구체적인 것부터 추상적인 것까지 분류하여 제시하였다. 데일의 분류에서는 구체와 추상성에 대한 분류를 다시 행동적 단계, 영상적 단계, 상징-추상적 단계로 상세히 구분하였다.
- 호반과 데일의 매체 분류는 교육 내용에 따라서 어떠한 학습 경험이 적합한지 결정할 때 활용할 수 있다.
- 예를 들어 역사적인 시기에 따라 달라지는 탑의 모양을 관찰하기 위해서는 사진이나 동영상이 효과적일 수 있으며, 어떤 탑에 사용된 재질, 양식, 조각법 등의 차이를 학습하기 위해서는 견학을 통해 직접 관찰하는 것이 효과적일 수 있다.
- 이들의 분류는 비디지털 매체에 대한 분류법으로 한계를 지닌다.

그림 35 호반(Hoban)의 매체 분류도

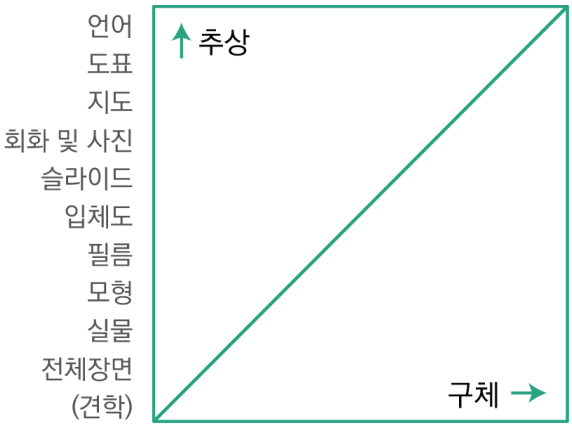
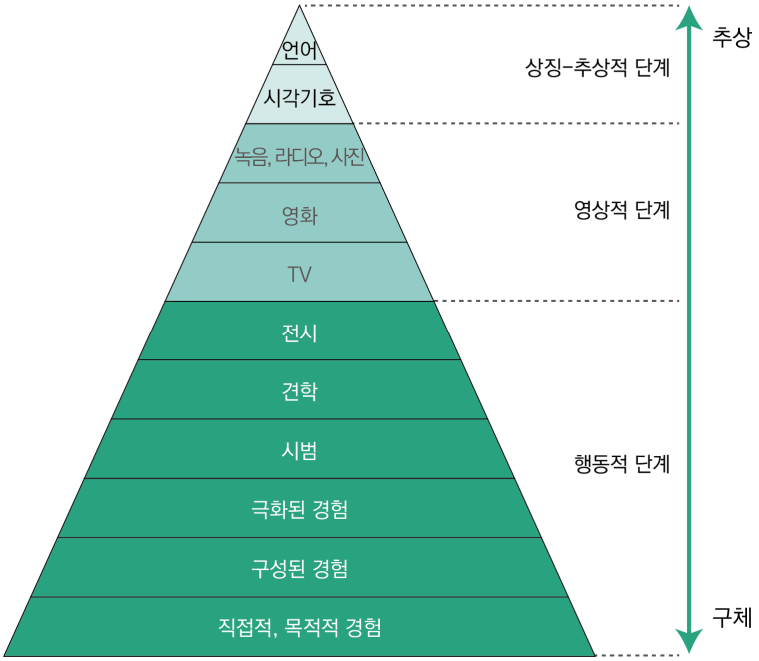


그림 36 데일(Dale)의 경험의 원추



② 매체 자체 특성에 따른 분류

- 시각 매체, 청각 매체, 시청각 매체 및 상호작용 매체로 분류하기도 한다.
  - 시각 매체는 사진, 그래픽 등 시각적인 방법으로 내용을 전달하며 비투사 매체와 투사 매체로 나뉜다. 비투사 매체는 실물, 모형, 사진, 그림 등이며, 투사 매체는 전기나 빛을 이용하는 슬라이드, OHP 등이 있다.
  - 청각 매체에는 녹음자료, CD, 전화 및 라디오 등이 속하며 시청각 매체에는 시각과 청각을 동시에 제공하는 비디오, 영화, 해설이 담긴 슬라이드 등이 있다.
  - 상호작용 매체는 컴퓨터의 상호작용 기능이 있는 것으로, 쌍방향 TV, 상호작용 비디오 등이 있다.

③ 데이터의 속성에 따른 분류

- 매체 자료가 아날로그 형태인가 디지털 형태인가에 의해 구분할 수 있다.
  - 아날로그 매체는 기존의 매체로서 디지털 기기 등이 필요하지 않다. 반면에 디지털 매체는 컴퓨터를 기반으로 활용하는 모든 자료를 뜻하며 가공성과 재활용 및 보존의 용이성이 뛰어나다.

3) 학습자료의 효과

① 제한된 수업 시간 동안 폭넓은 정보 제공 가능

- 제한된 수업 시간에서 정해진 학습목표를 달성하기 위해서는 다양한 시청각 자료, 멀티미디어 자료 등을 활용하여 새로운 지식의 이해를 도울 수 있다.

② 학습자 수준 차이의 축소

- 서로 다른 지식수준, 언어 수준을 가지고 있는 학습자들에게 시청각 자료, 멀티미디어 자료를 효과적으로 제시하면 학습자들이 쉽게 이해할 수 있어서 학습자의 수준 차이의 간격을 좁혀 줄 수 있다.

③ 지식의 효과적 전달 가능

- 복합적인 교수·학습자료를 사용하면 부피가 큰 지식도 학습자들에게 구체적이고 효과적으로 의미를 전달할 수 있다.

④ 학습자 기억 구조 활성화에 도움

- 새로운 정보가 인지구조에 남기 위해서는 충분한 자극과 반복이 필요한데, 이때 청각보다는 시각, 단일 감각보다는 복합 감각을 사용한 정보가 학습자의 인지구조에 오래 남는다.

⑤ 학습자의 흥미 유발 및 학습 동기 전략에 효과적

- 학습자가 흥미를 갖고 지적 호기심을 갖기 위해서는 다양한 자료를 활용하여 재미있는 수업을 이끌어갈 수 있다.

4) 학습자료의 효과적 활용

① 수업 목표, 수업 전략에 중점을 두어 활용한다.

- 학습자료는 수업 목표 달성에 효과적이어야 한다. 짧은 수업 시간 동안 체계적으로 설계된 수업 내용을 학생들에게 전달할 때 교수·학습 매체는 수업 내용 전달과 수업 활동 촉진에 도움이 된다.
- 학습자료는 수업 전략에 따라 적절하게 활용하여야 한다. 수업 전략에 맞지 않게 무분별하게 학습자료를 사용하면 오히려 학습에 방해가 될 수 있다.
- 어떤 매체의 무슨 내용을 수업에 활용할 것인가를 결정한 다음 반드시 어떻게 활용할 것인가를 고민해야 한다. 어떻게 활용할지에 대한 구체적인 방안이 없으면 수업 매체의 기대효과는 찾기 어렵다.

② 교육과정 안에 학습자료의 활용 전략을 세운다.

- 교수·학습 매체를 수업에 활용할 때는 수업목표, 수업 내용과 관련된 전략이 필요하다. 매체 활용의 전략은

대단원 수업 주제와 맞도록 넓은 안목에서 수업 내용 및 활동과 연계해야 한다.

③ 교사와 학생 모두 자신 있는 교수·학습자료를 활용한다.

- 매체를 사용하는 교사는 당연하고, 일정 학년 이상에서 모든 학생이 정보를 수집, 조직, 창조할 수 있는 매체 활용의 기본기를 갖추고 있어야 학습활동과 과제물을 원활히 진행할 수 있다.
- 교실 현장에서 수업 매체의 사용과 관리는 교사의 책임이므로 이에 따른 기술이 뒷받침되어야 한다.

나. 미디어 리터러시 수업을 위한 교수·학습 자료

1) 교재와 교과서

- 한국의 초기 미디어 교육은 미디어 감시를 위한 목적으로 주로 종교단체와 시민단체 등에서 실시되었다.
- 2000년대 초반, 정부와 공공기관에서 미디어 교육을 담당하면서 방송통신위원회와 한국언론진흥재단이 본격적으로 미디어 교육 교재 개발에 착수하여 다양한 교재가 보급되었다.
- 2010년 이후, 유아, 장애인, 다문화, 노인 등을 대상으로 한 미디어 교재가 개발되었고, 창의적 체험 활동이나 자유학기제 등에서 활용이 가능한 교재가 출간되었다.
- 미디어 교육의 교육 목표, 내용 체계와 성취기준, 평가 방식 등이 체계화되고 이를 토대로 교과서가 개발되어 '미디어 리터러시 교육 교과서'가 등장하였다.

2) 수업지도안과 교사용 자료

- 수업 교재를 활용하는 방법을 제시한 지도서, 수업의 세부 흐름과 내용을 담은 수업지도안, 교사용 참고 자료 등이 있다.
- 이러한 자료들은 교육 현장에서 경험과 전문성을 쌓은 교·강사들의 참여로 만들어진다.

3) 교구

- 교구(敎具, teaching tools)는 교육 목표를 효과적으로 달성하기 위해 교수·학습 활동에 직접적으로 활용하는 각종 교육 매체나 도구를 의미한다.
- 교구를 통해 활동 중심 수업이 가능하고 학생들의 흥미를 불러일으킬 수 있다.
- 미디어 리터러시 교육에서도 '팩트빙고', '도전! 팩트체커', '알go! 잡고!' 등의 보드게임과 '체크톡', '팩트 수사대' 등의 앱이 개발되어 있다.

4) 미디어 교육 자료 아카이브 웹사이트

- 한국언론진흥재단, 시청자미디어재단, 한국지능정보사회진흥원, 청소년정책연구원, 교육부 등의 아카이브 웹사이트가 구축되어 있다.

다. 미디어 선정

1) 학습자료로서의 미디어 선정

① 학습자료로서의 미디어 선정

- 학습자료가 될 수 있는 미디어로는 교재, 동영상, 사진, 그래프, 기사 등이 있다.
- 다양한 자료 중에서 학습자료로 사용할 미디어를 선정할 때는 학습목표, 수업 환경, 학습자 수준 등을 고려하여야 한다.
- 특히 미디어 리터러시 교육에서는 미디어 자료를 활용하는 경우가 대부분이므로 이때 학습자료로 부적합한 것은 없는지 강의자가 검토할 수 있어야 한다.
- 학습 과정에서 사용할 자료로서 미디어 콘텐츠를 선정할 때는 다음의 사항을 고려해야 한다.

2) 미디어 선정 시 고려할 점

① 목표 적합성

- 성취기준이나 학습목표 등 학습 주제에 적합한 자료를 적정한 시기에 적절한 시간만큼 활용한다.

② 학습자 수준

- 학습자의 인지적 수준에 적합한 자료를 활용한다.

③ 내용의 균형

- 편향되지 않은 자료, 특정 선입견이나 편견이 있지 않은 자료를 선정한다.

④ 자료의 신뢰성

- 신뢰도가 높고 출처가 분명한 자료의 출처를 밝혀 사용한다.

⑤ 흥미도

- 학습자의 흥미를 유발하고 학습 동기를 높일 수 있는 자료를 선정한다.
- 학습자가 관심이 있을 만한 관련성이 높은 자료를 선정한다.

⑥ 안전하고 건전한 자료

- 청소년에게 유해하지 않은지 확인하여 활용한다.

⑦ 학습 환경을 고려한 선정

- 실제 수업에서 활용할 수 있고, 활용하기 쉬운지 확인하여 실제 수업 환경에 적합한 자료를 선정한다.

학습 TIP "이 부분은 꼭 기억해 주세요!"

- 학습자료는 수업의 효과를 돕는 방향으로 개발되어야 합니다. 수업에서 학습자료를 활용할 때는 어떤 목적으로 사용하는지, 학습자에게 어떤 측면에서 도움이 될 수 있는지 등을 고려합니다. 또한 학습자료로서 미디어 콘텐츠를 활용할 때에는 학습자 수준에 적합한 내용인지, 유해한 내용은 없는지, 안전하고 건전한 자료인지, 출처가 분명한 자료인지, 선입견이나 편견을 담고 있지 않은지 등을 확인하도록 합니다.

교수 · 학습자료 선정 기준

1. 해당 학년 교수 · 학습 목표를 달성하는 데 도움이 되는가?
2. 내용에 오류가 없는가?
3. 내용이 최신 정보 및 경향을 반영하고 있는가?
4. 자료(문서, 사진, 삽화, 영화, 노래, 개인 작품 등)는 출처가 명확하고 신뢰할 수 있는가?
5. 학생의 흥미를 끌어내어 학습 동기를 유발하는가?
6. 학습 목표 달성에 도움을 주는 핵심 내용(지식, 개념, 사실)을 담고 있는가?
7. 설명 내용을 보충하거나 심화하는 데 도움이 되는가?
8. 평가 자료를 통해 학생의 교수 · 학습 목표 달성 정도를 확인하는 데 도움이 되는가?
9. 교사가 효과적으로 교수 · 학습 방법을 구현하는 데 적합한가?
10. 학생의 적극적 참여 및 활동을 유도하는 데 도움이 되는가?
11. 학생의 고등사고 능력(창의성, 비판적 사고력, 의사 결정 능력, 문제 해결 능력 등) 발달을 촉진하는 데 도움이 되는가?
12. 의사소통 능력 발달을 촉진하는 데 도움이 되는가?
13. 학생의 자기주도적인 학습 능력을 촉진하는 데 도움이 되는가?
14. 학생이 학습 내용을 실생활에서 실천하는 데 도움이 되는가?
15. 해당 학년의 교육과정 수준에 적합한 내용인가?
16. 난이도가 해당 학급의 학생 수준에 적절한가?
17. 내용이 학생의 경험이나 실생활과 연관되어 있는가?
18. 효과적으로 활용할 수 있는 물리적 환경이 갖추어져 있는가?
19. 분량이 학습 목표에 도달하는 데 적절한가?
20. 자료 유형(실물, 신문, 사진, 지도, 동영상 등)이 수업의 흐름에 적합한가?

21. 학생의 연령 및 특성에 맞게 디자인이 간결하고 적절한가?
22. 글씨, 색상, 소리 등이 크고 뚜렷하여 수업에서 내용을 학생들에게 전달하는 데 효과적인가?
23. 자료를 쉽게 삭제·수정·추가할 수 있는가?
24. 교사가 학습 목적에 맞게 조작·활용할 수 있는가?
25. 교사가 교과 특성에 맞게 자료를 활용할 수 있는가?

이수정 외(2009),「교수·학습 자료 선정 기준 개발 연구 – 중학교 사회과, 기술가정과를 중심으로 –」, KICE.

※ 참고문헌

[1] 박한철(2023),『미디어교육 교수-학습 자료의 이해와 활용』, 시청자미디어재단.
[2] 이수정 외(2009),「교수·학습 자료 선정 기준 개발 연구 –중학교 사회과, 기술가정과를 중심으로–」, 한국교육과정평가원.
[3] 이인화(2017),『핵심역량 신장을 위한 평가자료 개발 및 적용 방안-의사소통 역량과 공동체 역량을 중심으로』, 한국교육과정평가원.
[4] 한광수(2020), 온라인 수업자료 만들 때 주의해야 하는 점은? 디지털 시대 미디어교육과 저작권!, https://dadoc.or.kr/2876.
[5] 교육부(2022), 2022 개정 초중등교육과정 국어과 교육과정.

3.2.2. 교수·학습 개발/운영

3.2.2.3. 수업 환경 구축과 학습자 관리

키 워 드 수업 환경 구축, 학습자 관리, 문제행동, 상담



❶ 개요

학습자를 수업에 적극적으로 참여할 수 있도록 하기 위해서는 수업 환경이 자율성에 기반하여 구축되어 있어야 한다. 학습자가 자율성을 펼칠 수 있는 환경이 조성되어야 학습자 중심의 수업이 가능하다. 때로 수업에서는 학습자의 행동을 수정하거나 통제해야 할 경우도 있으며, 수업을 진행해 나가면서 학습자의 변화를 유도해야 할 경우도 있다. 따라서 교수자는 학습자를 관리할 수 있는 능력을 갖추어야 한다. 또한 교수자와 학습자는 인간으로서 서로를 존중하는 사이가 되어야 하며, 교수자는 수업에 영향을 미치는 학습자의 정서 상태를 이해하고 상담할 수 있어야 한다.

❷ 학습목표

- 수업 환경 구축의 개념을 이해하고 설명할 수 있다.
- 학습자 관리의 의미와 방법을 이해하고 설명할 수 있다.
- 상담 기법을 활용하여 학습자를 적절하게 관리할 수 있다.

❸ 학습내용

가. 수업 환경 구축

1) 수업 환경 구축의 개념과 중요성

① 수업 환경 구축의 개념

- 수업이 효과적으로 이루어지는 데 필요한 다양한 환경을 조성하는 것을 말한다.

② 수업 환경 구축의 중요성

- 수업 환경은 학습자에게 직접적이고 중요한 영향을 미친다. 효율적인 교수·학습을 위해서는 수업 내용이나 상황에 맞는 환경이 구축되어

있어야 한다.

- 수업 환경은 물리적인 측면과 아울러 문화적, 정서적 요소까지 영향을 미친다.

2) 자율성 기반의 수업 환경 구축

① 과제

- 가능하면 학습자에게 선택권을 제공한다. 필요한 비계를 제공하고 학습자가 스스로 과제를 할 수 있도록 한다.

② 시간

- 일정한 시간 안에 가르쳐야 할 내용에 집중하기보다는 학습자가 더 나은 결과를 창출하기 위하여 학습자가 필요한 시간을 충분히 허용해 준다.

③ 기법

- 기법에 대한 자율성은 학습자가 과제를 수행할 때, 선택권을 주는 것이다. 쓰기, 언어과제, 시범, 모형, 신체활동 등의 창의적인 방법을 통해 증명해 보이도록 허용할 수 있다.
- 누군가는 공식을 통해, 누군가는 그림이나 도표를 통해, 누군가는 실연(實演)을 통해 답할 수 있다.

④ 팀

- 팀에 대한 자율성은 학습자가 함께 프로젝트나 과제를 할 때 나름대로 사회적 네트워크를 알아서 만들도록 할 때 발생한다.
- 학습자는 교수자나 동료 학습자를 넘어 네트워크나 테크놀로지를 이용하여 다른 사람에게 조언을 받거나 협력을 받을 수 있다.

나. 학습자 관리

1) 문제행동에 대한 이해

① 문제행동

- 문제행동이란 개념은 매우 광범위하고 다양하게 사용되고 있다. 문제행동은 보통 자신의 학업 및 다른 학생들의 학업에 지장을 주거나, 또래들 혹은 교사들과의 상호작용에 부정적인 영향을 미쳐서 물리적 혹은 심리적 상처를 주는 행동으로 정의할 수 있다(Chandler & Dahlquist, 2002).

② 문제행동의 원인 파악

- 간접적 방법: 행동 특성에 대한 설문지를 활용하여 문제행동의 원인을 다섯 가지의 유형(관심, 과제 회피, 자기 자극, 요구, 신체적 상태)로 나누어 평가한다.
- 직접적 방법: ABC 관찰기록 방법을 활용하여 '선행 사건–문제행동–후속 결과'로 구분하여 기재한다.
  - 선행 사건(antecedent)에는 문제행동 발생 전에 일어난 일을 기록하는 것이다. 문제행동이 언제 일어나는지 예측할 수 있다.

- 문제행동(behavior)에는 학생이 보인 문제행동의 유형을 기록한다.
- 후속 결과(consequence)에는 문제행동 직후 주변의 반응을 기록한다. 교수자 자신의 반응도 기록하여 문제행동에 대해 어떻게 대응했는지도 살펴 기록한다.

2) 행동중재에 대한 이해

① 행동중재 계획 수립

- 목표 설정: 학생의 문제행동에 대해 이루기를 원하는 목표 행동이 무엇인지 기술한다.
  - '[학생]은 [조건]할 때 [기준] 수준으로 [행동]을 한다.'로 기재한다.

    예 (가설) 별이는 선생님이 다른 학생과 이야기하고 있을 때 관심받기 위해 책상을 두드린다. (목표) 별이는 선생님이 다른 학생과 이야기하고 있을 때 손을 들고 기다린다.
- 대체행동 교수: 문제행동 대신 해야 할 바람직한 행동을 가르친다.
  - 대체행동 교수는 선행사건 중재(예방적 전략)보다 변화를 불러오는 속도는 느리지만 변화가 오래 유지되기 위해서는 필수적이다. 선행사건 중재가 다른 사람의 행동이나 환경에 의존하는 것과는 달리, 대체행동 교수는 학생에게 바람직한 성과를 성취하고 문제행동 대신 학생 스스로 상황을 변화시키는 능력을 제공한다.

② 행동중재 계획 실행, 평가, 수정

- 실행 단계에서는 학생의 행동 변화를 수시로 체크하고 중재 전략의 효과성을 점검하기 위한 방법으로 행동약속 일일점검이 도움이 될 수 있다. 행동약속 일일점검은 교사와 학생이 약속한 기대행동의 실천 과정을 기록하는 것으로 행동에 대한 인식 기회를 제공하여 목표행동 수행에 대한 피드백을 제공한다는 장점을 가지고 있다.
- 중재계획 평가 결과는 크게 세 가지 경우가 있다.
  - (1) 성실하게 노력했음에도 학생의 문제행동이 거의 또는 전혀 감소하지 않고 대체행동의 사용이 최소한으로 나타나는 경우, (2) 문제행동이 중간 정도의 수준으로 감소하고 대체행동도 약간 증가한 경우, (3) 문제행동이 의미 있게 감소하고 대체행동이 충분히 증가한 경우이다.
  - (3)의 경우는 충분한 성과를 거둔 경우로 유지와 일반화를 고려해야 하고 이제는 학생이 의사 결정에 독립성을 가질 수 있도록 중재전략의 소거도 고려해야 한다.
  - (1), (2)의 경우는 행동중재 계획이 아직 충분히 성공적이지 않다는 것이며, 시간이 더 필요할 수도 있고 기능평가 결과와 중재 계획이 서로 맞지 않았을 수도 있습니다. 이러한 경우는 중재 계획에 대한 수정이 필요하다.

다. 상담

1) 상담의 개념 및 특징

① 상담의 정의

- 전문적으로 훈련을 받은 상담자와 상담을 원하는 내담자가 만나 내담자의 자기이해나 문제 해결을 돕는 의사소통의 과정이다.
- 상담을 통하여 상담자와 내담자는 수용적인 관계가 형성된다. 이 관계 속에서 상담자는 내담자의 자기이해, 문제 해결 능력의 향상, 긍정적인 행동의 변화를 이끌어 내어 결과적으로 내담자의 성장을 이끌어 내는 심리적 조력의 과정이다.

② 상담의 의의

- 내담자가 올바르게 자신을 이해하고 성장할 수 있도록 도울 수 있다.
- 내담자의 문제행동을 예방하거나 치료하는 효과가 있다.

③ 상담의 특징 및 주의점

- 생활지도의 중심적인 활동이다.
- 상담 활동이 성공적으로 되기 위해서는 라포르(rapport) 형성이 우선되어야 한다.
  - 라포르란 상담자와 내담자가 서로 믿을 수 있는 관계를 말한다.
- 상담은 상담자가 내담자의 문제를 직접 해결해 주는 것이 아니라 내담자가 스스로 문제를 해결할 수 있도록 조력하고 성장시키는 것이다.
- 상담은 허용적이고 온정적이며, 내담자의 편에서 이야기하며, 내담자의 성장과 발달을 목표로 한다.
- 상담은 사적인 내용을 이야기하기 때문에 일반적으로 비밀을 유지해야 한다.
- 내담자가 상담자에게 심리적으로 의존하게 하지 않도록 주의해야 한다.
- 상담을 구조화하여 상담의 규정과 한계를 설명해 주는 것이 필요하다. 상담 초기에는 상담 기간과 횟수, 시간을 설명하고, 내담자가 자기 자신이나 타인을 해할 위험이 있는 경우 비밀 보장을 파기할 수 있다는 점을 미리 설명한다.

④ 상담의 목표(Shertzer & Stone, 1980)

- 행동 변화의 촉진: 상담은 내담자의 행동 변화로 보다 만족스러운 삶을 살 수 있도록 돕기 위한 것이다.
- 의사 결정 기술 함양: 상담은 내담자가 스스로 올바른 결정을 내리도록 조력하기 위한 것이다.
- 개인적 효율성의 증진: 상담은 내담자의 잠재적인 능력을 발휘할 수 있도록 조력하기 위한 것이다.
- 정신건강의 증진: 상담은 내담자가 적극적, 현실적, 합리적인 사고를 할 수 있도록 조력하기 위한 것이다.
- 문제 해결: 상담은 내담자가 당면한 문제를 체계적이고 능동적으로 해결해 나가도록 조력하기 위한 것이다.

2) 상담의 기본 조건

① 수용(acceptance)

- 상담자가 내담자를 평가하거나 판단하지 않고 내담자의 생각이나 감정을 그대로 받아들이는 것이다.
- 상담자는 내담자의 생각이나 감정을 존중하고 내담자의 장단점이나 긍정적 · 부정적 특징이나 감정을 그대로 수용해야 한다.
- 상담자는 내담자의 문제를 비판하거나 결함을 지적하려 하지 않고 내담자가 스스로 깨닫도록 해야 한다.

② 일치/진솔성(congruence/genuineness)

- 진솔성은 상담자와 내담자가 진실하게 솔직하게 거짓 없는 태도로 대하는 것이다.
- 상담자와 내담자 사이의 일치는 두 사람의 상담 목표가 서로에게 일치되는 것이다.

③ 공감적 이해(empathic understanding)

- 상담자가 내담자의 입장이 되어 내담자에게 공감하는 것을 말한다.
- 상담자가 상담 과정에서 내담자의 경험과 감정을 정확하게 이해하려고 노력하여 내담자가 말하는 것의 의미를 정확하게 포착하기 위한 것이다.
- 공감적 이해의 예
  - 내담자(학생): “우리 엄마는 나한테만 야단치세요.”
  - 상담자(교사): “엄마가 너만 미워하시는 것 같아 속상한가 보구나.”

3) 상담의 기법

① 재진술

- 재진술이란 내담자가 한 말을 앵무새처럼 그대로 상담자가 되풀이해 주는 것이다.
- 내담자는 자신이 한 말을 다시 한 번 정리할 수 있으며, 상담자가 자기 말을 제대로 이해하고 있음을 확인할 수 있다.
- 재진술의 예
  - 내담자(학생): “친구들이 저만 따돌려요.”
  - 상담자(교사): “친구들이 너만 따돌린다는 말이구나.”

② 환언

- 환언이란 내담자가 한 말을 바꾸어 말해 주는 것이다. 내담자가 한 말을 상담자가 다른 방식으로 정리하여 다시 말해주는 것이다.
- 환언의 예
  - 내담자(학생): “친구들이 저만 따돌려요.”
  - 상담자(교사): “친구들이 함께 놀아주지 않아서 혼자 지내고 있다는 것이구나.”

③ 감정 반영

- 감정 반영이란 상담자가 거울처럼 내담자의 감정을 비추어 주는 것을 말한다.
- 내담자의 말과 행동에서 표현된 감정이나 생각 등을 상담자가 다른 말로 부연해 주는 것이다.
- 감정 반영의 예
  - 내담자(학생): "친구들이 저만 따돌려요."
  - 상담자(교사): "친구들이 너를 따돌려서 속상했을 것 같아."

④ 명료화

- 명료화란 내담자의 말 속에서 모호하거나 분명하지 않은 내용을 내담자에게 확실하게 하는 것을 말한다.
- 내담자가 표현하는 바를 정확히 이해하기 위해서 내담자에게 모호한 내용을 확인하는 기법이다.
- 명료화의 예
  - 내담자(학생): "그 친구들이 저를 놀렸어요."
  - 상담자(교사): "그 친구들이라면 지훈이와 선호를 얘기하는 것이니?"

학습TIP **"이 부분은 꼭 기억해 주세요!"**

- 학습자의 행동을 수정할 때 고려 사항
  - 학습자가 변화해야 할 행동을 구체적으로 말해 줍니다.
  - 학습자가 행동을 바르게 수정했을 때 수반되는 결과를 말해 줍니다.
  - 조금씩 변화하도록 하고, 단계적인 변화를 추구합니다.
  - 일관성을 유지하여야 합니다.

※ 참고문헌

[1] 강명희 외(2020), 『교육방법 및 교육공학』, 교육과학사.
[2] 김계현(2002), 『카운슬링의 실제』, 학지사.
[3] 김영광(2011), 『교육학 상담』, 김영광교육학.
[4] 박진우(2005), 『좋은 수업 관점에서 제7차 초등학교 체육교과서 및 교사용 지도서 분석』, 청주교육대학교.
[5] 손은령(2010), 「상담자 교육 관점에서 본 예비교사 교육의 과제」, 상담학연구.
[6] 이수정 외(2009), 「교수학습 자료 선정 기준 개발 연구 – 중학교 사회과, 기술 가정과를 중심으로」, KICE.
[7] 정종진(2013), 『좋은 수업의 실제 10가지』, 시그마프레스.
[8] 좋은교사운동 위기학생연구회 외(2023), 『교실 속 문제행동 지도 가이드북 긍정적 행동지원 프로세스』, 서울시교육청.

3.2.3. 교수·학습 평가/반영

3.2.3.1. 평가와 피드백

키 워 드 과정중심평가, 효과적인 피드백



1 개요

모든 교육에서 평가와 피드백은 중요한 역할을 한다. 특히, 미디어 교육에서는 결과보다는 과정중심평가와 이를 바탕으로 한 피드백이 중요하다. 다양한 평가 방법을 통해 학생의 변화를 다각도로 파악하고 그에 기반하여 적절한 피드백을 제공이 어떻게 학생의 성장과 발전으로 이어질 수 있는지 살펴보도록 하자.

2 학습목표

- 평가와 피드백의 개념을 이해하고 설명할 수 있다.
- 평가와 피드백 결과를 수업에 반영할 수 있다.

3 학습내용

가. 과정중심평가의 개념과 특징

1) 과정중심평가의 개념

① 과정중심평가의 의미

- 과정중심평가는 학습자가 성취기준에 도달하는 과정을 평가하며, 다양한 평가 방법을 활용하여 학생의 학습 과정을 기록하고 피드백을 제공한다.
- 학교 현장에서 이루어지는 학생 평가는 결과중심평가로부터 벗어나 교수·학습 과정에서 이루어지는 과정중심평가로 계속 전환되고 있다.
- 결과중심평가는 교수·학습이 완료된 후에 학생의 수준을 판단하려는 목적으로 시험 점수를 부여하는 형태로 실시되어 왔다. 반면 과정중심평가는 교수·학습이 진행되는 과정에서 평가가 이루어지며, 학습 결과보다 학생의 학습 및 사고 과정에 대한 평가 및 개선에 초점을 둔다.
- 과정중심평가는 수업과 연계한 다양한 평가 방법을 활용함으로써 학습자의

학습 과정을 평가하고 기록하여 피드백을 제공하는 평가 방법이다.

2) 과정중심평가의 특징

① 학습을 위한 평가

- 기존의 학습 결과에 대한 평가의 관점에서 확장하여 수업 과정에서 지속적인 평가를 통해 다음 학습을 진행하기 위한 진단과 학생의 발달 과정을 확인하는 형성의 의미를 지니고 있다.
- 과정중심평가를 통해 얻은 정보는 수업의 방향을 수정하고, 수업을 성찰하게 하는 역할을 한다.
- 평가자의 확대를 통해 교사중심평가에서 학생도 참여하는 자기평가와 동료평가를 실시하여 학생의 참여를 장려한다.

② 성취기준에 기반한 평가

- 과정중심평가는 국가 수준 교육과정에서 제시한 교육과정 성취기준에 기반을 둔 평가이다.
- 교육과정 성취기준은 학생이 도달해야 할 학습목표이다. 교사는 교수·학습을 위해 성취기준을 분석하여 학습 요소를 추출하고, 학습단계를 설정하고, 이를 바탕으로 수업을 설계하고 운영해야 한다.
- 과정중심평가는 학생의 성취기준 도달도를 확인하기 위하여 실시해야 한다. 모든 수업 과정에서 일어나는 모든 것을 평가의 대상으로 한다고 잘못 인식하여, 학기 단위로 수업 참여도, 학습지 모음 등을 포트폴리오라는 이름으로 학생의 성실도를 평가하는 것은 지양해야 한다.

③ 다양한 평가 방법을 활용

- 그동안 교육 현장에서는 객관성과 공정성을 위해 정형화된 평가 방법을 많이 활용해 왔다. 하지만 수업 내용과 방법에 따라 교사가 직접 관찰하거나 상호 교류하면서 확인해야 하는 경우도 있어서 평가 문항과 평가 장면이 비구조화되고, 비형식화된 평가 방법도 활용할 수 있다.
- 과정중심평가는 그 형태와 방법이 다양할 수밖에 없다. 특히 비구조화된 평가 방법으로 행동 관찰, 언어적 상호작용, 질의응답, 교실 분위기 및 모둠 분위기 파악 등도 활용할 수 있다. 그러나 비형식화와 비구조화를 곡해하여 교사가 학생을 평가할 때 사전 계획과 준비 없이 즉흥적으로 평가하는 것은 지양해야 한다.

④ 피드백 강조

- 과정중심평가는 학습자의 학습 상황을 진단하고, 피드백하는 것을 목적으로 한다.
- 이때 피드백은 추후 학습에 영향을 미쳐 학습 성취도 향상에 도움이 되어야 한다.
- 교사는 학생들이 도달해야 할 성취기준과 현재 도달 수준의 차이를 확인하고, 성취 수준에 도달할 수 있도록 맞춤형 피드백, 즉 학습 처방을 제시해 줄 수 있어야 한다.

⑤ 종합적인 능력을 확인

- 과정중심평가의 평가 영역은 지식, 기능, 가치·태도로 학생의 전인적 성장을 확인해야 한다.
- 그동안 지식교육을 강조한 나머지 기능 및 가치·태도에 관심이 적었지만, 교육과정의 변화 속에서 아는 것만큼 '할 수 있는가'에 대한 관심이 커지고 있고 학습에 대한 태도, 흥미, 호기심, 학습 동기에 대한 관심도

커지고 있다. 이는 최근 협력적 문제 해결 능력과 정의적 능력 평가가 강조되는 것과 맥을 같이한다.

- 학생들의 참여도 및 이해도 등을 파악하고 학생들이 얼마나 수업 시간에 관심을 보이는지를 살펴보아야 한다. 단순히 이해하는 데 어려움을 겪는 것인지 아니면 해당 교과에 대해 선호도가 떨어지는지 등에 대한 정보 분석이 필요하다.

⑥ 수업과 연계된 평가

- 과거에는 평가를 수업과는 독립된 별개의 교육 활동으로 여겼다. 최근에는 교육과정, 수업, 평가가 독립된 것이 아니라 학생의 성취기준 도달도를 향상시키기 위해 서로 긴밀한 관계 속에서 상호작용해야 한다는 입장이 강조되고 있다.
- '수업과 연계한 평가'란 수업과 평가가 더 이상 분리되지 않도록 수업 중에 형성평가와 수행평가, 지필평가를 통해 얻은 학생 정보를 피드백한 후 다음 수업에 투입하여, 수업과 평가가 유기적인 관계를 형성해야 한다는 말이다.
- 수업과 연계된 평가는 수업 중 성취기준에 도달해 가는 방향과 속도를 확인하고, 학생에게 목표를 인식시켜 학습목표의 길잡이 역할을 해야 한다.

⑦ 한국교육과정평가원에서 제시한 6가지 특징

- 첫째, 평가의 내용에서 통합적 지식 및 기능, 태도, 핵심역량에 대한 평가를 강조한다. 과정중심평가가 단순히 학습자의 지식만을 평가하는 것이 아니라 습득한 지식을 융합하고 활용하여 역량으로 나타낼 수 있는지를 평가한다는 것이다.
- 둘째, 수업 안에서 수업의 활동으로 다양한 평가 방법을 활용한다. 평가의 주체도 교사뿐만 아니라 학생의 자기평가, 동료평가로 확대하는 것을 강조한다.
- 셋째, 성취기준에 기반을 둔 평가이다. 이를 통해 평가 내용에 대한 타당성을 확보하고, 수업과 평가의 연계가 가능하도록 한다.
- 넷째, 학생의 성장과 발달을 돕는 데 평가 결과를 활용한다. 이를 위하여 평가의 결과는 즉각적이고, 수시로 학습자에게 피드백되어야 한다.
- 다섯째, 수업에서 학생의 수행 과정이 평가되어야 한다. 결과에 대한 평가와 함께 과정에 대한 평가가 이루어질 때, 학습자의 창의적 사고 능력, 지식 정보처리 능력 등과 같은 핵심역량과 정의적 태도를 평가할 수 있다.
- 마지막으로, 평가 결과는 성취평가제의 평가 결과를 강조한다. 과정중심평가에서는 평가가 학습자의 성장과 발달을 중점으로 두고 있기 때문에, 학습자들이 성취도에 도달하였는지를 평가하는 성취평가제에 의해 평가하여야 한다.

3) 수행평가, 형성평가, 과정중심평가

① 수행평가와의 비교

- 과정중심평가의 정의와 특징을 살펴보면, 기존의 수행평가와 같은 것으로 생각될 수 있으나 서로 다르다.
- 수행평가는 학생들의 지식, 기술, 혹은 기능의 수준이나 정도를 알아보기 위해 실제 상황이나 인위적 평가 상황에서 학생들에게 과제를 수행하게 하여, 학생들의 과제 수행 과정과 결과물을 정해진 준거에 따라 관찰과 판단을 통해 평가하는 평가 방법이다. 학생들의 과제 수행 과정을 평가하는 방법은 과정 중심 평가의 특징 중 하나이기 때문이다.
- 한국 교육과정평가원(2017)에서도 수행평가를 교수·학습의 결과뿐만 아니라 교수·학습의 과정을 중시하는 평가라고 제시하고 있어, 과정중심평가와 수행평가가 동일한 평가 방식으로 여겨질 수 있다.
- 이 때문에 과정중심평가가 수행평가와 어떻게 다른 것인지 뚜렷하게 구분되지 못하고 있어 이해에 어려움을 겪고 있다.
- 과정중심평가는 교수·학습 과정에서 교사의 교육과정 재구성 및 평가 계획에 따라 진단, 형성, 총괄평가를 모두 포함할 수 있고, 지필평가, 수행평가 모두를 포괄할 수 있으므로 수행평가가 과정중심평가에 포함될 수는 있지만, 과정중심평가가 수행평가와 같다고 볼 수는 없다.

② 형성평가와의 비교

- 과정중심평가는 수업과 연계되어 있어 기존의 형성평가와 어떤 차이가 있는지 물음표가 생긴다.
- 형성평가는 학생이나 교사를 위해 교육 프로그램이나 학생의 발전, 향상을 목적으로 그 과정에서 이루어지는 평가를 말한다.
- 형성평가는 수업과 평가의 연계, 학습을 위한 평가를 추구하며, 수업 과정에서 이루어지는 수시 평가와 평가 과정에서의 피드백을 강조한다는 점에서 과정중심평가와 유사하지만, 과정중심평가는 수업 과정에서 평가 자체가 이루어지는 것을 지향하며, 수업 태도 및 모둠 내 활동 등 수업 과정 자체에 집중하여 피드백이 이루어진다.
- 그에 비하여, 형성평가는 평가 시기의 개방성이 크고, 결과물의 완성도 또는 학업성취도 등의 수업 목표 달성에 집중한 피드백이 이루어진다는 측면에서 과정중심평가와 다르다는 것을 알 수 있다.

4) 과정중심평가의 유형

① 서술·논술

- 서술·논술은 한 편의 완성된 글로 답을 작성하는 방법이다.
- 논술은 자신의 생각이나 주장을 논리적으로 작성하고, 학생이 제시한 아이디어뿐만 아니라 조직이나 표현의 적절성 등을 함께 평가할 수 있다. 또한, 창의성, 문제 해결력, 비판력, 통합력, 정보 수집 및 분석력 등의 고등 사고 능력을 평가할 수 있다.

② 구술

- 구술은 특정 내용이나 주제에 대해서 자신의 의견이나 생각을 발표하도록 하여, 학생의 준비도, 이해력, 표현력, 판단력, 의사소통 능력 등을 직접 평가하기 위해 활용하는 방법이다.
- 교사는 특정 주제에 대하여 학생들에게 발표 준비를 하도록 한 후, 발표에 대하여 평가할 수 있다.
- 또는 평가 범위만 미리 제시하고 구술 평가를 시행하여 교사가 관련된 주제나 질문을 제시하고 학생이 답변하게 하여 평가하는 방법도 있다.

③ 토의 · 토론

- 토의 · 토론은 특정 주제에 대해 학생들이 서로 토의하고 토론하는 것을 관찰하여 평가하는 방법이다.
- 서로 다른 의견을 제시할 수 있는 주제에 대해서 개인별 혹은 소집단별로 토의 · 토론을 하도록 한 다음, 학생들이 사전에 준비한 자료의 다양성이나 적절성, 내용의 논리성, 상대방의 의견을 존중하는 태도, 진행 방법 등을 종합적으로 평가할 수 있다.
- 토의와 토론을 구분하자면, 토의는 다양한 의견을 제시하는 것을 말하며, 토론은 한 주제에 관하여 찬성과 반대의 의견으로 구분하여 의견을 제시하는 것이다.

④ 프로젝트

- 프로젝트는 특정한 연구 과제나 산출물 개발 과제 등을 수행하도록 하여 프로젝트의 전 과정과 연구보고서나 산출물 등과 같은 결과물을 종합적으로 평가하는 방법이다.
- 결과물과 함께 계획서 작성 단계에서부터 결과물 완성 단계에 이르는 전 과정도 함께 중시하여 평가한다는 특징이 있어, 과정중심평가에 적절한 평가 방식으로 볼 수 있다.

⑤ 실험 · 실습

- 실험 · 실습은 학생들이 직접 실험과 실습을 하고 그에 대한 과정이나 결과에 대한 보고서를 쓰게 함으로써 제출된 보고서와 함께 교사가 관찰한 실험 · 실습 과정을 종합적으로 평가하는 방법이다.
- 실험 · 실습을 위한 기자재의 조작 능력이나 태도, 지식을 적용하는 능력, 협력적 문제 해결 능력 등에 대해서 포괄적이면서도 종합적으로 평가할 수 있다.

⑥ 포트폴리오

- 포트폴리오는 학생이 산출한 작품을 체계적으로 누적하여 수집한 작품집 혹은 서류철을 이용한 평가 방법이다.
- 학생의 강점이나 약점, 성실성, 잠재 가능성 등을 종합적으로 파악할 수 있고, 학생의 성장 과정을 한눈에 볼 수 있어서 학생에게 유용한 피드백을 제공할 수 있다.
- 일회적인 평가가 아니라, 학생 개개인의 변화와 발전 과정을 종합적으로 평가하기 위해 전체적이면서도 지속적으로 평가하는 것이 강조된다.

⑦ 관찰법

- 관찰법은 교사가 관찰을 통해 일련의 정보를 수집하는 측정 방법이다.

- 어느 특정한 장면이나 상황에서 발생하는 행동 체계를 가능한 한 상세하고 정밀하게 탐구하기 위해 모든 신체적 기능과 측정 도구를 이용할 필요가 있다.
- 일화 기록법, 체크리스트, 평정 척도, 영상 촬영 후 분석 등의 방법을 활용할 수 있다.

⑧ 자기평가와 동료평가

- 자기평가와 동료평가는 수행 과정이나 학습 과정에 대하여 학생이 스스로 평가하는 방법이다.
- 학생들이 자신의 학습 준비도, 학습 동기, 성실성, 만족도, 다른 학습자들과의 관계, 성취 수준 등에 대해 스스로 생각하고 반성할 기회를 제공할 수 있다.
- 교사가 학생을 관찰하고 기록한 내용과 수시로 시행한 평가가 타당하였는지를 비교하고 분석해 볼 수 있는 기회도 제공한다.
- 특히 학생 수가 많아서 담당 교사 혼자의 힘으로 모든 학생을 제대로 평가하기 어렵다고 판단될 때, 동료평가 결과와 합하여 학생의 최종 성적으로 사용한다면 교사의 주관성을 배제할 수 있을 뿐만 아니라 성적 처리 방식에 대한 공정성도 높일 수 있다.
- 다만, 자기평가와 동료평가에 익숙하지 않은 학생들은 자신과 친한 정도에 따라 평가하여 공정성과 객관성을 잃을 수 있으므로, 자기평가와 동료평가에 대하여 일상적인 학습에서도 충분하게 훈련되고 나서 평가를 적용하는 것이 필요하다.

5) 2022 개정 교육과정과 과정중심평가

① 학습 과정을 중시하는 평가

- 2022 개정 교육과정에서는 학습의 과정을 중시하는 평가를 강조하고 있다.
- 학교와 교사는 성취기준에 근거하여 교수·학습과 평가 활동이 일관성 있게 이루어지도록 한다.

---

1) 학습의 결과만이 아니라 결과에 이르기까지의 학습 과정을 확인하고 환류하여, 학습자의 성공적인 학습과 사고 능력 함양을 지원한다.
2) 학교는 학생의 인지적·정의적 측면에 대한 평가가 균형 있게 이루어질 수 있도록 하며, 학생이 자신의 학습 과정과 결과를 스스로 평가할 수 있는 기회를 제공한다.
3) 학교는 교과목별 성취기준과 평가 기준에 따라 성취 수준을 설정하여 교수·학습 및 평가 계획에 반영한다.
4) 학생에게 배울 기회를 주지 않은 내용과 기능은 평가하지 않는다.

※ 출처: 2022 개정 교육과정 총론 해설서_고등학교

- 학교에서 이루어지는 평가는 성취기준에 근거를 두어야 하며, 교사가 가르치는 내용, 방법, 평가는 일관성 있게 이루어져야 한다.

- 평가는 학습의 과정을 중심으로 실시해야 한다. 즉, 수업 과정을 관찰하고 평가한 기록을 통해 학습자의 사고 과정을 확인하고 문제 해결의 과정을 살펴서 부족한 부분이 무엇이고 이를 어떻게 보충할 것인지를 확인하는 것이 중요하다.
- 이를 위해서는 평가의 결과가 학생에게 환류(feedback)되는 것이 무엇보다 중요하다.
- 학생의 자기평가와 성찰도 중요하다.
- 학교는 적절한 피드백을 통해 학생이 자신의 학습을 성찰하게 함으로써 부족한 부분을 스스로 확인하고 개선할 수 있도록 지원해야 한다.
- 이는 메타인지를 개발하고 지원하는 과정으로서, 학생은 자신의 학습 방법과 과정을 점검하고 개선할 수 있어야 한다.
- 이처럼 학습의 과정을 중시하는 평가는 학생의 깊이 있는 학습을 지원하는 중요한 근거가 된다.

6) 과정중심평가를 위한 교사의 역량

① 교육과정 문해력

- 평가 전문가로서 필요한 역량에는 '평가 방법 선정 능력', '평가 도구 개발 능력', '평가 실시 · 채점 · 성적 부여 능력', '평가 결과 분석 · 해석 · 활용 · 의사소통 능력', '평가의 윤리성 인식 능력' 등이 있다.
- 과정중심평가는 위에 제시한 5가지 역량 외에도 교육과정 문해력, 학습 전략 처방 능력, 학습 환경 조성력, 학습 자원 활용 능력이 필요하다.
- 교육과정 문해력은 교육과정을 이해하는 것은 물론 교육과정을 활용할 수 있는 능력까지를 의미한다.
- 성취기준에 따라 학습 요소를 추출하고, 학습 내용을 선정하여 수업을 계획하고, 각 단계에서 학생들이 배워야 할 학습 내용을 이해해야 한다. 그래야 알맞은 시기에 학생을 대상으로 무엇을 확인할 것인가에 대한 관점을 지닐 수 있다.

② 학습 전략 처방 능력

- 평가를 통해 학생들이 현재 도달해야 할 성취 목표와 현재 수준과의 차이를 했다면, 다음으로 성취 목표에 도달 학생과 미도달 학생에게 적합한 학습 전략을 처방하는 능력이 필요하다.
- 미도달 학생에게 단순하게 "더 해 보자, 넌 할 수 있어"라고 격려하기보다는 학생 개개인에게 현재 부족한 것이 무엇인지를 정확하게 알고, 이를 해결할 수 있는 학습 전략을 처방해 줄 수 있어야 한다.

③ 학습 환경 조성 능력

- 좋은 학습 환경은 학생의 수업 몰입도를 향상시켜 학업 성취도를 높이는 데 도움을 준다.
- 교육 환경 조성 능력은 학생들의 흥미, 호기심, 성취 동기 등의 정의적 능력에도 영향을 미친다.
- 정의적 능력은 추후 학습에도 영향을 미친다. 교과 내용에 관심이 있는 아이들이 해당 교과의 성취도가 높다는 것은 여러 연구를 통해 증명되고 있다.
- 특히 수업이 곧 평가이고, 평가가 다음 수업에 영향을 주는 상황에서 교육 환경 조성 능력은 매우 중요하다.

④ 학습 자원 활용 능력

- 학교에서 교육과정을 운영할 때, 교사 한 명으로는 한계가 있다. 학교 주변의 다양한 교육 자원의 자료를 조사하고, 수집하고, 활용할 수 있는 능력이 필요하다.
- 실과 수업을 위하여 주변의 요리사나 농부를 섭외해서 현장의 이야기를 듣게 하거나 인터뷰한다면 훨씬 더 효과적일 수 있다. 모든 일을 혼자 해결하려 하기보다는 주변의 학습 자원을 활용할 수 있는 능력이 필요하다.

나. 피드백의 개념과 특징

1) 피드백의 개념

① 피드백에 대한 오해

- '피드백의 주된 기능이 잘한 것을 칭찬하고 틀린 부분을 지적하는 것'이라는 인식이 있는데, 그렇지 않다. 칭찬과 오류를 바로잡아주는 일도 중요한 피드백 기능의 하나이지만 피드백은 그것보다 훨씬 더 깊고 넓은 목적을 수행한다.
- 피드백은 과정 평가 사이클의 한 핵심 요소로서 궁극적인 목적은 교사와 학생이 교수·학습법을 조정해 학생이 교육과정 목표를 달성하도록 하는 데 있다.
- 피드백에 대한 또 다른 오해는 '피드백이란 교사가 학생에게 주는 것'이라는 고정관념이다. 학습 효과에 대한 연구 분야에서 독보적인 존재인 죤 해티(John Hattie)는 가장 강력한 피드백을 학생으로부터 교사에게로 향하는 피드백이라고 강조한다.

② 피드백의 개념과 방법

- 피드백이란 학습자에 대한 적절한 지원과 도움을 제공하여 학습 성과를 향상시키는 과정으로, 지속적인 피드백은 학습자의 성취도 향상을 도모하는 데 필수적이다.
- 교사는 학생들이 잘 이해하지 못하는 것, 더 설명이 필요한 것 등에 질문과 요청의 기회를 주어야 한다. 이를 위해선 학생들이 마음껏 질문해도 창피당하지 않는 교실 문화를 만드는 것이 중요하다.
- 교사가 제시하는 수업자료와 교수법에 대해 학생 의견을 묻고 경청함으로써 교수법을 수정하는 것도 빼놓을 수 없는 피드백의 요소이다. 예를 들면 아래와 같은 질문을 학생에게 던지고, 의견을 들을 필요가 있다.
  - 선생님의 설명 중 이해하기 어려울 때는 언제인가?
  - 선생님의 수업 방식 중 개선했으면 하는 것은 무엇인가?
  - 재미있는 수업자료는 무엇이고, 재미없는 수업자료는 무엇인가?
  - 선생님이 차별한다고 느끼는 때가 있다면 언제인가?
  - 하고 싶은 것은 무엇이고 하기 싫은 것은 무엇인가?
  - 잘되고 있는 것은 무엇인가?
  - 잘되고 있지 않은 것은 무엇인가?

- 제안하고 싶은 것은 무엇인가?

• 교사로 향하는 학생의 피드백에는 질문, 생각과 감정이 담긴 신체언어(body language), 행동, 회피 전략, 이해와 관련된 끄덕임, 눈빛과 얼굴 표정, 학습 동기를 모두 포함한다.

2) 효과적인 피드백

① 효과적인 피드백의 특징

• 효과적인 피드백이 되기 위한 기준과 방법은 아래와 같다.

- 목표 달성에 초점을 맞춘다.
- 피드백을 주는 사람은 받는 사람이 신뢰할 수 있어야 한다.
- 구체적이어야 한다.
- 명료하고 이해하기 쉽다.
- 학습자 수준을 고려한다.
- 감정적 반응이기보다는 인지적 반응이어야 한다.
- 반영할 시간 제공을 위해 학습의 도중에 신속히 제공한다.
- 지속적이고 일관성이 있다.
- 단순한 조언보다 상호작용이나 질문 형식의 피드백이 효과적이다.

• 효과적인 피드백이라고 해서 항상 긍정적인 면만 찾아 칭찬하는 것은 아니다. 잘못된 점이나 잘못 이해하고 있는 점 등도 지적해 주어야 한다. 이런 지적을 할 때 고정 관점(fixed mindset)과 성장 관점(growth mindset) 중 어떤 관점에서 말하느냐가 매우 중요하다. 전자는 사람의 지능이 태어날 때부터 타고난다는 믿음에 기초하고, 후자는 사람의 뇌는 새로운 학습과 경험에 의해 일생 동안 변할 수 있기 때문에 노력하면 향상될 수 있다는 믿음에 기초한다. 평소 교사가 어떤 관점을 가지고 있느냐에 따라 교사의 피드백 내용이 크게 달라질 수 있다.

표 71 성장 관점과 고정 관점

성장 관점(○)	고정 관점(×)
새로운 수학 문제를 어떻게 풀까 고민하는 동안은 너의 수학 학습이 향상되고 있는 순간이야.	모두가 다 수학을 잘할 수는 없지. 최선만 다해.
중요한 것은 모든 것을 즉시 이루는 것이 아니야. 중요한 것은 단계적으로 이해도를 높이는 거야. 다음 단계에서는 무엇을 시도해 볼까?	너무 어렵다고? 할 수 없지 뭐. 수학은 네 강점 과목이 아닌가 보다.
그것이 어렵다고? 어려운 것을 해내고 나면 배우는 것이 더 많지	수고했어! 너는 최선을 다했어.

※ 〈표 55〉에서 OX로 표시했듯이 교사가 평소 어떤 관점을 가져야 하는지는 명확하게 드러난다. 인간의 뇌는 일생 동안 변할 수 있다는 신경가소성(neuroplasticity)이 밝혀진 이후 성장 관점은 점점 더 강조되고 있다.

- 과제 수행이 끝나기 전에 제공되어야 하며 빠를수록 좋다. 피드백은 학생이 필요한 순간에 주려는 노력과 함께 사전 피드백(feedforward)을 병행하는 것이 좋다. 사전 피드백이란 미래의 행동과 수행에 대해 사전에 "~와 같은 기준을 참고해 활동하면 좋을 거야"와 같은 가이드를 제공하거나 제안하는 것을 말한다.

3) 동료 피드백

① 동료 피드백(peer feedback)의 개념

- 피드백은 학생-교사 간에만 이루어지는 것이 아니다. 학생들 간의 피드백을 활성화할 필요가 있다. 모둠학습과 자기주도학습이 강조되는 상황에서는 더욱 그렇다.
- 동료 피드백은 학생들 간에 주고받는 피드백을 말한다. 그 대상은 학습 내용의 이해 정도, 수행 결과, 행동 등 다양한 것이 될 수 있다.
- 판단력 신장에도 도움이 되며 학습한 것에 대해 오류를 발견하고 개선을 위한 아이디어를 교환할 때도 필요하다. 동료 피드백 역시 교사가 학생에게 주는 피드백처럼 기대하는 학습 목표에 효과적으로 도달하는 데 그 목적이 있다.

② 동료 피드백의 중요성

- The Learning Hub의 학습 디자이너 이키리스 비알라(Eikris Biala)는 동료 피드백을 장려하는 이유로 아래 6가지를 들고 있다.
  - 동료의 성장을 도울 수 있다.
  - 소중한 모둠 구성원이 된다.
  - 비평적 시각을 키운다.
  - 서로의 강점과 약점에 대해 숙고하는 시간을 가질 수 있다.
  - 의사소통 능력을 향상시킨다.
  - 효과적으로 협업하는 능력을 키운다.

③ 동료 피드백의 원칙과 기법

- 동료 피드백이 효과적이려면 학습 목표와 성공 기준을 명확히 하고 이를 사전에 공유할 필요가 있다.
- 사전 질문이나 채점 기준표(rubrics)를 제공하는 것도 좋다. 아울러 피드백에 대한 원칙과 고려할 점을 사전에 공유하는 것이 좋다.
- 동료의 수행 결과에 대해 개선할 점의 지적 이전에 긍정적인 면에 초점을 맞추어 피드백을 제공한다.
- 같은 뜻이라도 상대방의 마음을 상하지 않게 긍정적으로 말한다. 예를 들면 "결론을 뒷받침하는 근거가 너무 부족해. 누구도 설득할 수 없을 거야"라고 말하기보다는 "결론을 뒷받침하는 근거가 조금만 추가되면 좋을 것 같아. 결론을 뒷받침할 수 있는 통계자료를 추가하면 어때?"라고 말하는 식이다.
- 동료 피드백을 할 때 반드시 지켜야 할 것들로 다음과 같은 기술들(skills)이 있다.
  - 동료의 수행 결과에 대해 두 가지 긍정적(positive) 코멘트와 한 가지 건설적(constructive) 코멘트 하기

- 잘된 점, 오해, 잘못된 이해에 대해 코멘트하고 어떻게 개선할 수 있는지 제안하기
- 세 명 단위의 모둠을 만들어 자신들의 수행 결과에 대해 토론한 후 이에 대해 다시 교사와 함께 토론하기

4) 피드백에 대한 성찰

① 교사들끼리의 논의와 성찰

- 피드백을 제공하는 방식에 대해 교사들끼리 논의하고 되돌아보는 시간을 가질 필요가 있다. 교사들끼리 논의할 때에는 다음과 같은 질문들을 중심으로 성찰할 수 있다.
  - 어떤 방식이 학생의 학습을 향상시키는가?
  - 어떤 것이 평가식(evaluative) 피드백이고, 어떤 것이 서술식 피드백인가?
  - 피드백 과정에서 학생의 역할은 무엇인가? 이를 강화하려면 어떻게 해야 하는가?
  - 각자의 수업에서의 피드백 타이밍에 대해 이야기를 나눈다.
  - 과제물을 나눠줄 때 얼마나 자주 또 얼마나 신속히 피드백을 제공하는가?
  - 각자의 수업에서 구두, 문자, 실례를 보여 주고, 피드백에 대한 적절한 사례를 들어보자.
  - 어떤 피드백을 제공했고 그것이 학습자의 학습에 어떤 영향을 미쳤는가?
  - 피드백 관점에서 나의 교실은 어떤 모습인가?
  - 피드백 관점에서 나의 강점과 약점은 무엇인가?
  - 최근 학습자들은 어떤 "아하!" 순간을 경험했는가?
  - 이번 학기 피드백과 관련된 나의 최우선 순위 사항 3가지는 무엇인가?

② 피드백에 대해 명심해야 할 점

- 피드백은 학습목표와 현재 위치 간의 갭을 줄여 궁극적으로 학습목표를 달성하기 위한 지속적인 형성학습(formative learning)의 과정이라는 점
- 피드백의 가치는 피드백을 받는 이가 이를 행동으로 옮길 때라는 점
- 교사가 학생에게 주는 피드백보다 교사를 향한 학생의 피드백이 훨씬 더 효과적이란 점



피드백은 수행의 질을 평가하기 위한 것이 아니다. 피드백은 논평을 통해 학습자가 목표를 향해 바른 방향으로 나아갈 수 있도록 질문하고 비계를 제공하고, 상기시키고, 모범적 본보기와 예 등을 제공한다.
피드백은 흔히 학습자가 이루고자 노력하고 있는 특정 성취를 위해 제공된다. 피드백을 줄 때 명확히 할 것은 학습자가 받는 정보가 어떻게 최종 목표 달성에 도움을 줄 지에 관한 것이다. 다시 말해 피드백은 학습자가 최종 목표에 이르고자 가고 있는 방법이 올바른지를 결정할 수 있도록 돕는 일이다. 이런 피드백은 아래 3가지 질문에 대한 답을 제공하는 것이어야 한다.

- 도달하고자 하는/성취하고자 하는 목표는 무엇인가?(Where am I going?)
- 목표를 향해 얼마나 잘 나아가고 있는가?(How am I going there?)
- [현 위치와 도달 목표 간의 갭을 줄이려면] 다음 단계는 어떤 방향으로 나아가야 하는가?(Where will I go next?)

피드백에 대한 모든 것(2) – 효과적인 피드백의 20가지 특징. https://21erick.org/column/5251



"이 부분은 꼭 기억해 주세요!"

- 과정중심평가는 학생들이 학습 과정에서 어떻게 학습하고 성장하는지를 중시합니다. 결과물보다는 학생들이 과제를 수행하고 문제를 해결하는 과정에서 나타나는 학습을 평가합니다.
- 피드백은 학생들이 개선할 수 있는 지점과 강점을 명확히 알 수 있도록 구체적이고 건설적으로 제공되어야 합니다. 피드백은 단순한 정답의 유무를 넘어서 학생의 학습 과정을 이해하고 발전시키는 데 중점을 두어야 합니다.

※ 참고문헌

[1] 강대일 · 정창규, 『과정중심평가란 무엇인가』, 에듀니티.

[2] 교육을 바꾸는 사람들, 피드백에 대한 모든 것(1) – 효과적인 피드백 기법, https://21erick.org/column/3919.

3.2.3. 교수·학습 평가/반영

3.2.3.2. 미디어 교육 실천에 대한 성찰과 보완

키 워 드 성찰, 보완, 수업 비평



1 개요

미디어 교육이 이루어지고 난 뒤에 교육 전반에 대해 성찰하고 미흡했던 점에 대한 보완 방안을 찾는 것이 중요하다. 이를 위해 문제중심학습에 기초하여 구체적인 성찰 과정을 이해하고 이를 실질적으로 적용해 보는 것이 필요하다.

2 학습목표

- 성찰의 개념과 특징을 설명할 수 있다.
- 성찰을 통해 수업을 개선하고 보완할 수 있다.

3 학습내용

가. 교육에 대한 성찰

1) 성찰의 개념과 특징

① 성찰(reflection)의 정의

- 성찰(reflection)에 대한 정의는 학자마다 조금씩 다르다. 성찰에 대한 존 듀이의 초기 개념은 오늘날 많은 이론들의 기반이 되었다.
- 듀이는 교사 교육을 연구하면서 교사 교육에 대한 비전은 학교의 여건을 향상시키는 데 필요한 미래의 교사를 만드는 것으로 생각하였고, 교사의 질을 향상시키는 데 있어 가장 중요한 것으로 비판적 성찰을 꼽았다.
- 성찰은 지식 혹은 결론을 지지할 수 있는 좀 더 진전된 근거를 가지고 어떤 신념이나 규정된 지식을 활발하게 그리고 지속적이면서도 세심하게 숙고하는 것이다.

② 변형적 학습(transformative learning)과 성찰

- 성찰은 어떤 신념이나 실천행동에 대한 능동적이고 세심하게 숙고하는 것을 포함하며 변형적 학습(transformative learning) 이론의 주요한 요소가 된다.
- 변형적 학습은 메지로우(Mezirow)에 의해 처음 제안되었고 구성주의의 가정에 기반을 두면서 정교해졌다.
- 인간이 경험은 사고방식을 통해 걸러지게 된다. 그래서 대부분은 이를 통해 무비판적으로 알고, 믿으며, 느낀다. 이로써 지식과 맥락적 이해가 부족해지고, 왜곡과 선입견 그리고 고정관념과 같은 것이 발생한다. 대부분 두려움이나 자신감을 상실하는 상황을 피하려고 기존의 사고방식 안에 머무르게 마련이다.
- 그런데 학습은 사고방식에 도전하고 선행 학습을 가정하고 이에 근거하여 행동하면서 새로운 생각과 융화될 때 발생한다. 이것이 변형적 학습이고 이때 성찰은 필수 요소가 된다.
- '성찰은 타당성을 검사하는 것을 의미한다.'는 듀이의 성찰 개념에 근거하여 메지로는 성찰을 '우리의 경험을 해석하고 그것에 의미를 부여하려고 노력한 후 내용을 처리하는 일련의 과정을 비판적으로 평가하는 것'이라고 정의하였다.
- 그 밖에 자신의 견지에서 의미를 명확하게 하거나 만들어 내고, 변화된 개념 이해의 관점에서 결론을 내릴 때 유발되며, 관심 분야의 일을 내면적으로 검토하고 탐구하는 과정을 성찰이라고도 한다.

③ 성찰의 유형

- 성찰의 유형에는 내용 성찰(Content Reflection), 과정 성찰(Process Reflection), 전제 성찰(Premise Reflection) 혹은 비판적 성찰(Critical Reflection)이 있다.
- 비판적 성찰이 제일 수준이 높다.
- 내용 성찰과 과정 성찰은 서로 다른 성찰의 주제를 갖지만 같은 수준의 성찰이며, 비판적 성찰보다 낮은 수준의 성찰이다.
- 내용 성찰은 사건 또는 문제의 내용 또는 기술에 대해 조사하는 것으로, 주로 '무엇'과 관련된 질문을 하면서 스스로 자기 인식하는 경우를 이른다. 결국 내용 성찰은 우리가 인식하고 생각하고 느끼거나 실행하는 무엇에 대해 성찰하는 것이다.
- 반면에 과정 성찰은 문제 해결에 사용된 전략을 확인하는 단계로, 주로 '어떻게'와 관련된 질문을 하면서 스스로 인식하는 경우를 이른다. 인식하고 생각하고 느끼거나 실행하는 데 작용하는 방법과 이들을 수행할 때의 효력을 평가하는 것에 대해 고찰하는 것이다.
- 마지막으로 전제 혹은 비판적 성찰은 문제를 제기할 때 발생하는 것으로 주로 '왜'라는 질문을 하면서 스스로 인식하는 경우를 일컫는다. 이는 높은 단계의 성찰 수준으로 이를 통해 개념 변화가 가능한 의미 체계를 변형할 수 있다. 즉, 우리가 인식하고 사고하고 느끼거나 실행하는 이유를 깨닫는 것이 전제 성찰이 된다.

2) 문제중심학습에서의 성찰

여러 가지 학습 방법에 따라 성찰의 방안도 달라질 수 있다. 여기서는 구성주의의 학습 환경을 대표하는 교수 학습 모형으로 꼽히는 문제중심학습 과정을 통해 성찰의 의미와 중요성을 알아본다.

① 문제중심학습에서 성찰의 중요성

- 성찰의 중요성은 여러 연구에서 확인되었다. 구성주의 학습의 특징은 학습자 개인 내면의 개별적 성찰과 다른 이들과의 토론을 통해 자신의 견해를 검증하는 공개적 성찰의 결과로 학습자의 개별화된 지식과 경험의 일반화가 가능하다는 점이다.
- 지식은 이런 성찰적 추상성을 통해 이루어지며 학습자의 성찰적 사고와 활동은 구성주의 학습 환경을 제공하는 문제중심학습에서도 당연히 일어난다. 문제중심학습의 각 단계에는 성찰을 불러일으키는 특성들이 있어서 이들이 성찰에 자연스럽게 관여하며, 또한 촉진한다. 예를 들어, 비구조화된 복잡한 문제 상황을 제시하고, 자기 주도적 학습 과정을 필수적으로 거치며, 팀 협력적인 문제 해결 과정을 거쳐야 하는 일련의 문제중심학습의 실행 과정들이 학습자의 성찰을 요구하는 부분이다.
- 우선, 비구조화된 문제 상황을 제공하는 것은 학습자들의 애매함과 복잡함, 다양한 갈등 속에서 문제 상황을 해결해 나가게 하며 문제 해결 과정 동안 계속 의사 결정을 하게 한다. 이러한 과정에서 자신의 활동 과정과 결과에 대해 성찰하는 것은 다음 행동을 결정짓는 데 영향을 미치게 된다.
- 또한 문제중심학습활동은 학습자 스스로 자신의 학습 요구를 확인하여 학습 과제를 도출하고 이를 해결하기 위해 관련 학습자원을 탐색하여 필요한 정보를 수집하고 이해하는 자기 주도적인 학습 과정을 수행할 것을 요구한다. 문제 이해 및 팀 학습계획 수립 활동에서 팀 차원에서 현재 알고 있는 것, 더 알아야 할 것 등을 확인하여 학습 과제를 도출하는 것은 학습 요구 확인 과정에 해당하는 것이며, 설정한 학습 과제를 해결하기 위한 탐색 활동은 학습자가 자발적이자 주체적으로 수행하는 과정이다.
- 이런 자기주도학습에서 학습자의 성찰은 스스로 자신의 학습 과정 및 수행에 대해 감시하고 점검하게 만드는 중요한 요인이 된다. 또한 문제중심학습에서 성찰적 사고와 활동의 중요성을 강조하여, 자기주도학습 과정 중 학습자가 자신의 경험과 학습한 내용에 대해 개인적으로 성찰하는 것과 팀 내 구성원들과 토론을 하는 과정을 통해 사회적으로 성찰하는 것으로 구분하였다.
- 문제중심학습에서 팀의 협력적 문제 해결 과정 측면에서 성찰이 중요하다고 하였는데 문제 이해, 탐색, 가능한 해결안 구안, 최종 해결책 선택 및 검토로 진행되는 문제 해결 과정의 단계별 활동에서 성찰하여 문제 해결 과정을 보다 원활하고 효율적으로 진행할 수 있다. 문제중심학습 진행 중 성찰뿐만 아니라 문제중심학습이 종료되는 시점에서 내용 영역과 문제 해결 과정에 대해 배운 것을 되돌아 성찰함으로써 더 많이 배울 수 있다.
- 문제중심학습에서 성찰은 성공적인 학습을 유도하기 위한 중요한 요인으로 인식되고 있으며, 성찰을 의도적으로 이끌어 내기 위한 다양한 성찰 촉진 방법에 많은 연구가 이루어지고 있다. 일반적으로 성찰을 이끌어 내는 다양한 방법들은 여러 선행 연구들을 통해 살펴볼 수 있다. 그중에서 가장 으뜸으로 꼽히는 것은 성찰일지를 활용하는 것이다.

② 문제중심학습에서의 성찰 방법

- 성찰일지는 자신의 학습 과정을 스스로 반성하며 갖게 되는 소감이나 의견을 자신에게 표현하는 학습

기록이라고 할 수 있다. 이는 학습을 돕는 방법이자 평가 도구로 활용되어 문제중심학습 장면에도 그대로 적용할 수 있다. 성찰일지는 교수자가 학습자들의 학습 과정, 그들의 경험과 관심에 대한 이해를 증진하고, 학습자는 성찰일지 작성을 통해 자아 성찰, 분석, 반성의 기회를 체험하게 하며, 자신 생각, 느낌, 경험을 표출하게 하는 의의가 있다.

- 실제 문제중심학습에서 학습자의 성찰적 사고와 활동을 유도하기 위해 다양한 교수설계 요인을 탐색한 연구가 이루어졌다. 이들 연구를 통해 성찰적 사고를 촉진하는 교수설계 요인들로서 비구조화된 실제적인 문제 상황 과제, 교사에 의한 수업 방법(탐구 지향적, 설명 지향적), 융통적 학습 환경(생각할 시간 제공, 학습자 통제적 수업, 협동학습), 비계 도구(질문지, 성찰일지, 개념도)를 들 수 있다.
- 더불어 웹기반 학습에서 성찰 노트 및 일지 작성과 같은 활동에 대한 연구들을 통해서도 이들 활동이 학습자들의 학업 성취에 긍정적 영향을 미친다는 공통된 결론을 도출할 수 있다.
- 이 밖에 웹 기반 문제중심학습에서 성찰일지 외에 문제 해결 단계별 워크시트와 성찰 질문 제공, 팀 활동내역 작성 기능, 학습 일기(learning log)를 성찰 촉진 방안으로 사용하여 긍정적인 결과를 도출한 연구도 있다.
- 문제중심학습에서 성공적인 학습을 이루어 내기 위해서는 학습자의 성찰이 필요하며 각 진행 과정별 특성에 맞게 성찰을 유도하는 학습 보조 방안들의 도움이 필요하다.
- 이와 같은 문제중심학습에서의 성찰을 토대로 미디어 리터러시 교육을 할 때 다양한 학습 방법을 적용하여 실천한 뒤에 성찰적 관점에서 자신의 수업을 뒤돌아보고 보완책을 찾아야 한다.

나. 성찰에 기초한 보완

1) 교사의 자기 수업 성찰

① 수업 성찰의 개념

- 수업 성찰이란 자신의 수업을 있는 그대로 이해하고 수업의 외형뿐 아니라 교사 자신의 내면을 살펴보는 것을 말한다.
- 수업 성찰의 본질은 '알아차림'이다. 알아차림은 익숙한 것을 낯설게, 그리고 의식적으로 바라보는 것을 말한다. 현재 자신이 경험하고 있는 사태에서 자신의 욕구나 감정, 생각, 행동, 환경 그리고 자신이 처한 상황 등을 잘 이해하는 것을 말한다.
- 알아차림의 구체적인 예는 다음과 같다.

신체 감각

A 교사는 2반 수업에 들어갈 때마다 자신도 모르게 긴장을 한다. 그래서 2반 수업을 할 때는 표정이 늘 굳어있다. 2반 학생 중 세 명이 항상 수업 시간에 산만하고 종종 무례한 말을 하기 때문이다. 야단을 쳐도 별 효과가 없고 때로는 교사를 무시하거나 대들기도 한다.

욕구

B 교사는 수업 시간에 최선을 다해 설명을 하지만 대부분의 학생들은 수업에 별 관심이 없다. 수업 시간에 잠을 자거나 딴짓을 하는 모습을 볼 때면 무시당하는 느낌이 든다. 학생들에게 수업 잘하는 교사라는 평가를 받고 싶지만, 대부분의 학생들은 B 교사의 수업이 지루하고 재미없다고 말한다.

감정

C 교사는 최근 업무를 처리하는 과정에서 실수를 저질러 학교 관리자에게 질책을 들었고, 학급 학생이 사고를 쳐서 경찰서에 다녀왔다. 그러다 보니 자기도 모르게 교실에서 학생을 만나는 것 자체가 짜증이 나기 시작했다.

환경

D 교사는 시험 기간이 얼마 남지 않아 진도에 쫓기다 보니 최근에 자기 반 교실이 지저분해졌다는 것을 깨닫지 못하고 있다.

상황

특목고와 명문대 출신의 E 교사는 학습 수준과 의지가 낮은 학생들이 이해가 되지 않는다. 무기력한 학생들에게 실망하여 기회가 되면 다음에는 좋은 학군에 위치한 학교로 가려고 준비 중이다.

사고

F 교사는 자주 우울해지고 불안감을 느낀다. 그리고 그럴 때마다 학생들이 자신을 별로 좋아하지 않을 것이라고 생각한다.

행동

G 교사는 공부 잘하는 학생을 좋아하고 그렇지 못한 학생들에게 까칠하게 대한다. 본인은 학생들을 공평하게 대한다고 생각하지만, 학생들은 그렇게 생각하지 않는다.

내적인 힘

H 교사가 최근 새롭게 도입한 수업 모형이 학생들에게 좋은 반응을 얻었다. H 교사는 자신의 노력에 따라 학생들이 변화하는 모습을 보면서 자신감을 회복했다.

② 자기 수업 성찰의 필요성

- 교사는 자기 수업에 대한 성찰과 반성을 할 수 있어야 한다.
- 교사들은 기본적으로 자기 수업에 대한 자부심이 강한 편이다. 객관적으로 수업을 잘못하는 교사라고 할지라도 교사 자신은 자신의 수업에 대한 자부심이 높은 편이다. 새내기 교사 시절(5년 차 내외)에 교사들은 자기 수업에 대한 스타일이 어느 정도 형성되고 결정된다.
- 이렇게 형성된 교수 스타일은 교직 생활 동안 지속 유지되는 경우가 많다. 그러기에 좋은 교수 습관은 오랫동안 유지될 수 있는 좋은 장점이 있지만, 반대로 나쁜 교수 습관은 특별한 계기가 없이는 쉽사리 바뀌지 않는 경우가 많다. 수업 변화는 자기 수업의 장단점을 스스로 파악하고 인정하는 것에서부터 시작된다.
- 수업 성찰은 힘든 것이 사실이다. 누군가가 자신의 수업을 보고 피드백하는 것 자체가 익숙하지 않은 부분이다. 전문가가 자기 수업을 피드백해도 그에 대한 반응이 자기 한계 안에서 반응하는 경우가 많다. 그럼에도 불구하고 더 나은 수업 운영을 위하여 수업 성찰을 통한 긍정적인 방향으로 변화하려는 노력이 필요하다.

③ 자기 수업 성찰 방법

- 자기 교수 스타일을 파악할 때 성격유형(MBTI) 검사나 다중지능 이론(MI) 등을 유용한 도구로 활용할 수 있다. 자기 수업에 대한 반성을 위해서는 자기 수업에 대한 기록이 이루어져야 한다.
- 자기 수업을 기록하는 방법은 자기 수업을 동영상으로 촬영하는 방법과 수업 일지를 기록하는 것 등이 있다. 자기 수업을 디지털 카메라나 캠코더를 이용하여 동영상으로 촬영해서 자기 수업을 보다 객관적으로 바라볼 기회를 가지는 것은 매우 좋은 방법이다.
- 수업 지도안을 쓰는 것도 자기 수업에 대한 기록이 될 수 있겠지만, 경험적으로 볼 때 더 좋은 방법은 수업일지를 쓰는 것이다. 자기 수업에 대한 고민, 수업 전개 방식, 학생들의 반응, 성공과 실패 등의 이야기들을 진솔하게 일기를 쓰듯이 자연스럽게 기록하는 것이다. 수업일지를 교사나 교과 연구 카페에 올려 자발적으로 공개하는 것도 좋은 방법이다.
- 수업 성찰을 통하여 자기 수업의 한계를 인정하고 이를 인식해도 자기 수업이 바로 고쳐지는 것은 아니다. 수업 습관은 일종의 문화이기 때문에 습관이 형성된 만큼의 시간과 노력이 있어서 바뀔 수 있는 부분이 있다. 자기 부정 과정을 통해서 자기 수업을 혁신하고 업그레이드할 수 있다.

④ 수업 성찰로서의 수업 비평

- 수업 성찰은 수업 비평이라는 관점을 내포하고 있다. 수업을 비평적으로 바라보는 관점은 교육 현상을 예술 작품을 비평하는 것과 같은 방식으로 평가해야 한다고 주장한 아이즈너(Eisner)에게서 그 뿌리를 찾을 수 있다.
- 아이즈너는 가르치는 활동이 네 가지 점에서 예술로 간주될 수 있다고 설명하였다.
  - 첫째, 가르치는 일은 교사와 학생 모두에게 내적 만족, 인식의 고양, 이해의 심화와 같은 미학적인 체험을 불러일으킬 수 있는 방식으로 수행된다.

- 둘째, 교사는 조각가, 작곡가, 배우, 또는 무용가와 마찬가지로 행위 중에 나타나는 질적 특성에 기반하여 평가되기 때문에 가르치는 일은 예술로 간주될 수 있다.
- 셋째, 가르침은 미리 처방할 수 있는 늘 반복되는 일상적인 일이 아니라, 예측할 수 없는 상황에 높은 수준의 자질을 가지고 지속적으로 대처해야 하는 일이며 이는 예술가 처한 상황과 유사하다.
- 넷째, 종종 가르치는 과정 속에서 도달된 수업 목표를 수업을 마칠 때에야 알게 되기 때문이다. 이는 창작의 목표가 작품의 완성 후에야 인식되기도 하는 예술과 흡사하다.

• 아이즈너는 교육과정 및 학교 프로그램 평가자는 교육 현상을 보고 교육 활동의 질을 판단할 수 있는 '교육적 감식안'을 지녀야 한다고 주장하였다.

• 아이즈너는 비평적 관점에서 교육평가를 하기 위해서는 평가자의 교육적, 평가적 전문성 확보가 필수적이라고 주장하였다.

• 또한 평가자의 전문성이 평가 결과의 타당성과 합리성을 확보해 주는 가장 중요한 요건임을 강조하였다.

• 정재찬은 "수업 비평은 교육 텍스트이자 일종의 문화예술 텍스트로서 수업 텍스트를 대상으로 인문학과 사회과학, 아울러 예술과 과학의 양면적 가치를 종합적으로 고려하면서 기술과 해석과 평가를 주축으로 행하는 비판적이고 창조적인 글쓰기"라고 정의하였다.

• 이혁규는 "수업 비평은 교사와 학생들이 함께 구성해 가는 수업 현상을 하나의 분석 텍스트로 하여 수업 활동의 과학성과 예술성, 수업 참여자의 의도와 연행, 교과와 사회적 맥락 등을 종합적으로 고려하면서 수업을 기술, 분석, 해석, 평가하는 비판적이고 창조적인 글쓰기"로 잠정적으로 정의하였다.

⑤ 수업 성찰일지 및 자기 수업 성찰 점검표 예시

• 이러한 성찰의 개념과 특징을 바탕으로 다음과 같은 수업 성찰일지나 자기 수업 성찰 점검표를 작성할 수 있다. 이를 토대 성찰에 근거를 한 수업으로 자신의 성장을 이끌어야 한다.

표 72 수업 성찰 일지

수업 성찰 일지	
1. 계획했던 수업이 제대로 진행된 것은 무엇인가?	
2. 계획했던 수업이 진행되지 못한 것은 무엇인가?	
3. 계획했던 수업을 중간에 변화시켰는가?	
4. 계획했던 수업을 다시 한다면 어떤 부분을 똑같이 수업할 것인가?	
5. 만약에 이 수업을 다시 한다면 어떤 부분을 수정하고 싶은가?	

표 73 자기 수업 성찰 점검표

자기 수업 성찰 점검표		
성찰 질문	판단	근거
설계한 수업 계획은 적절했는가?		
학생들의 다양한 차이를 반영한 수업이었나?		
학생들은 인지적 영역과 정의적 영역을 고루 습득했는가?		
수업에 적용한 평가 방식(형식적, 비형식적)은 적절했는가?		
학생들의 참여도는 어떠했는가?		
학습 목표가 어느 정도 달성되었는가?		
수업이 순조로운 흐름을 유지했는가?		
학생들이 성장하고 발전하도록 피드백을 했나?		
학습자료가 넘치거나 부족하지 않았는가?		
시간 배분은 적절했나?		

- 한편 필요에 따라 학생들로부터 성찰에 필요한 자료를 확보할 수도 있다. 이때는 다음과 같은 질문을 할 수 있다.

표 74 학생의 수업 평가

학생의 수업 평가	
1. 이번 수업에 즐겁게 참여했나요?	
2. 이번 수업의 수행 과제는 도전적이었나요?	
3. 이번 수업에서 가장 재미있었던 학습활동은 무엇이었나요?	
4. 이번 수업을 통해 새롭게 알게 된 것은 무엇인가요?	
5. 이번 수업이 끝난 뒤에 이해되지 않은 부분은 무엇인가요?	
6. 이번 수업에서 익힌 것을 일상생활에 어떻게 적용할 수 있을까요?	
7. 이번 수업을 다른 반이나 다른 학교에서 할 때 개선할 점은 무엇인가요?	

2) 수업 성찰의 세 가지 관점

① 비평적인 관점으로 수업 보기

- 수업은 체크리스트 하나만으로 측정할 수 없는 그 이상의 것으로 예술적인 성격을 띠고 있다.
- 수업을 좀 더 깊게 성찰하고자 한다면, 공학적인 시선을 벗어나 교사가 어떻게 수업을 연출하고 있는지를 볼 수 있어야 한다.
- 수업을 비평적으로 본다는 것은 교사가 어떤 목적으로 수업을 했고, 그 목적대로 수업이 구현되고 있는지, 교사가 의도한 바대로 학생들을 몰입시켜 나갔는지를 살펴보는 것이다.
- 비평적인 관점을 갖는다는 것은 '평가'와 '측정'이 아닌 심미적 관점에서 수업을 들여다보는 것이다.

② 학생의 배움을 중심으로 수업 보기

- 비평적인 관점은 수업 속에 일어난 여러 교육적 행위를 더 깊게 살펴보는 안목을 길러 준다.
- 그러나 우리가 수업을 볼 때 반드시 염두에 두어야 할 시선이 있는데, 그것은 바로 학생들의 배움을 중심으로 수업을 보아야 한다는 것이다.
- 많은 교사들은 수십 년의 경력을 자랑하면서도 자신의 가르침 속에서 학생들의 모습을 본 적이 거의 없다. 자신들의 모습이 학생들에게 어떻게 비추어질까에 대해서는 고민하지만, 학생들의 머릿속에 어떤 배움이 일어났는지를 생각한 적은 별로 없다.
- 교사들은 세련된 교수 기법, 화려한 미디어 자료를 보여 주어야 한다는 생각은 가지고 있지만 학생들의 '배움'을 깊게 고려하지 않는 경우가 많다.
- 배움을 중심으로 수업을 본다는 것은 그동안 수업에서 깊게 고려되지 않았던 학생의 시선을 되찾는 일이다.
- 학생의 시선에서 수업 상황을 바라보며 수업의 진짜 주인이 교사가 아니라 학생이라는 사실을 깨닫는 것이다.

③ 교사의 내면을 중심으로 수업 보기

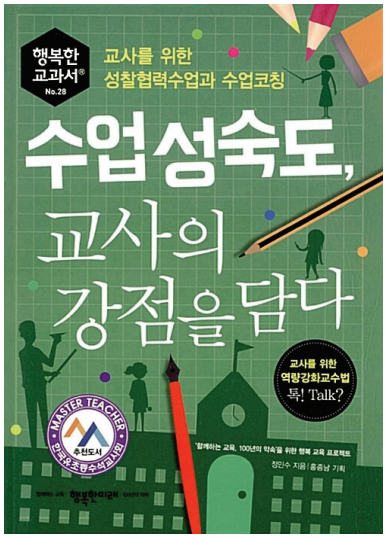
- 교사들은 수업 속에서 힘들고 외롭다. 학생에 대한 두려움과 공포로 인해 심리적으로 위축되어 수업을 잘하고 싶어도 준비한 대로 수업을 제대로 펼치지 못하는 경우들이 많다.
- 교사들은 수업 속에서 학생들에게 인정받아야 한다는 강박 때문에 학생들의 눈치를 보게 되고 자신이 의도하지 않은 모습으로 수업 속에서 연기를 하며 학생과 고도의 심리전을 벌여야 한다.
- 수업을 잘할 수 있도록 하기 위해선 교사의 무너진 내면을 회복시키는 것이 중요하다. 교사의 내면을 중심으로 수업을 본다는 것은 이와 같이 교사의 속마음을 깊이 들여다보는 것이다.

④ 세 관점의 종합

- 비평적인 관점으로, 배움을 중심으로, 교사의 내면을 중심으로 각각 수업을 볼 수도 있지만, 수업의 총체적인 상황을 이해하려면 세 가지의 관점을 동시에 취하면서 수업을 한 교사에게 성찰적 질문을 던지는 것이 좋다.
- 이를 통해 교사는 수업 속 자신의 내면을 성찰하게 되고, 더 나아가 자기 주도적으로 수업을 개선할 수 있는 힘을 얻게 될 것이다.

표 75 수업 보기 틀 예시

종류	질문	내용	비고
비평적인 관점으로 수업 보기	이 수업에서 교사가 의도하고 있는 배움은 무엇인가? 그리고 그 의도대로 수업을 진행하고 있는가?		교사가 사용한 몰입의 기제들을 찾고, 이를 바탕으로 수업 속 의미들을 최대한 많이 찾는다. 수업을 준비한 교사의 관점에서 수업의 의도와 맥락을 파악하려고 애쓰면서 교사의 수업 속 자신감을 높여준다.
	교사가 배움을 만들어 내기 위해서 어떤 행동을 하고 있는가? 교사가 사용하고 있는 몰입의 기제들은 무엇이 있는가?		
	수업을 보면서 교사의 수업 행위에 대해 의문이 가는 지점은 무엇인가?		
	이 수업에서 가장 의미 있는 지점은 어디인가? 그렇게 생각하는 이유는 무엇인가?		
학생의 배움을 중심으로 수업 보기	이 수업 속에서 배움이 가장 크게 만들어지는 지점은 어디인가? 배움의 수준은 어느 정도인가?		교사가 의도한 대로 학생들의 배움이 만들어졌는지를 살피면서, 교사의 가르침과 학생의 배움이 조화롭게 흘러갔는지 살핀다. 이를 통해 교사가 학생의 관점에서 수업을 세밀하게 성찰하도록 한다.
	배움이 더 크게 만들어질 수 있는데 그렇게 되지 않은 곳은 어디인가? 그렇게 된 이유는 무엇인가?		
	배움이 가장 크게 만들어진 학생은 누구인가? 그렇게 생각한 이유는 무엇인가?		
	수업에서 배움에서 소외되고 있는 학생은 없는가? 그렇게 생각한 이유는 무엇인가?		
	이 수업에서 전체적으로 배움이 잘 만들어졌다고 보는가, 그렇지 않다고 보는가? 그렇게 생각한 이유는 무엇인가?		
교사의 내면을 중심으로 수업 보기	수업 속에서 교사가 배움을 만들어 가는 데 있어 자신감이 있는 지점은 어디인가? 그렇게 생각한 이유는 무엇인가?		교사가 의도대로 수업을 진행하지 않은 상황, 수업 속 배움이 잘 만들어지지 않는 상황을 찾아 그 속에서 느끼는 교사의 감정을 듣는다. 적극적인 경험과 공감을 통해 무너진 교사의 마음을 위로하고 격려해 준다.
	수업 속에서 교사가 배움을 만들어 가는 데 있어 두려워하고 있는 지점은 어디인가? 그렇게 생각한 이유는 무엇인가?		
	교사가 의도대로 수업을 진행하지 않은 곳은 어디인가? 이때 교사의 내면은 어떤 상태라고 생각되는가?		
	교사의 가르침과 학생의 배움이 가장 크게 어긋나는 지점은 어디인가? 이 속에서 교사의 내면은 어떤 상태라고 생각되는가?		
총평	이 수업을 통해 새롭게 깨달은 점은 무엇인가?		



'청렴결백한 논리주의자' 선생님의 수업성숙도를 보면 수업명료성과 수업몰입성, 그리고 수업효과성이 두드러진다. 특히 수업실행 지수에서 세 척도가 뚜렷하게 돋보이는 경우 현재 교실에서 논리주의자 선생님 역할을 잘 수행하고 있다고 볼 수 있다. 논리주의자 선생님의 겉모습은 청렴결백하면서도 실용적인 논리와 헌신으로 수업에 임하는 조용한 열정주의자로 보인다. 더구나 위 수업성숙도처럼 수업실행 지수가 수업능력 지수에 비해 더 두드러지는 경우 현재 목표 달성을 위해 더욱 냉철하게 헌신하고 있음을 짐작할 수 있다. 아마도 이런 논리주의자 선생님과 함께 공부하는 아이들은 논리주의자 선생님의 열정과 책임감에 매료되어 수업에 열심히 참여할 것이다. 다만 아이들의 그런 수업 참여가 수동적이라면 그리 좋은 수업 결과는 기대하기 어렵다. 이는 수업성공률의 수업능력 지수가 수업실행 지수에 비해 월등히 낮은 것을 통해 알 수 있는 부분이다. 즉 수업성공률의 불만족 상태는 장기적으로 볼 때 성찰이 많이 필요하며, 논리주의자 선생님이 자신감을 상실하는 원인이 될 수도 있음을 기억해야 한다.

정민수(2016),『수업성숙도, 교사의 강점을 담다』, 행복한미래, 204쪽.

학습 TIP "이 부분은 꼭 기억해 주세요!"

- 교사들은 자신의 경험과 수업에서 발생한 상황을 정기적으로 되짚어보고 반성해야 합니다. 이 과정에서 발견한 문제점을 개선하고, 학생들의 학습 경험을 지속적으로 향상시킬 수 있습니다. 일관성 있는 성찰을 통해 교육 효과를 극대화할 수 있습니다.
- 성찰 과정에서는 학생들의 의견과 반응을 주의 깊게 들어야 합니다. 학생들의 피드백은 수업 방향을 조정하고, 다양한 학습 방법을 탐색하는 데 중요한 정보가 됩니다. 학생들의 요구와 필요를 충족시키는 성찰이 진정 효과적인 교육을 만드는 데 기여할 수 있습니다.

참고문헌

[1] 김현섭(2016),『수업성장』, 수업디자인연구소.
[2] 김태현(2014),『교사, 수업에서 나를 만나다』, 좋은교사.
[3] 김현섭(2011),「혁신학교 운동을 위한 수업 혁신 모델 비교 연구」, 덕성여자대학교 열린교육연구소.



3.3. 미디어 리터러시 교육 사례 분석

3.3.1. 미디어 리터러시 교육을 위한 수업 전문성과 교육자 전문성

3.3.1.1. 미디어 리터러시 수업 전문성

3.3.1.2. 미디어 리터러시 교육자 전문성

3.3.2. 미디어 리터러시 교육과 국가 교육과정

3.3.2.1. 미디어 리터러시 교육과 국가 교육과정

3.3.2.2. 국가 교육과정의 내용 체계와 성취기준

3.3.3. 미디어 리터러시 교육 사례 분석

3.3.3.1. 초등학교 미디어 리터러시 교육 사례 분석

3.3.3.2. 중학교 미디어 리터러시 교육 사례 분석

3.3.3.3. 고등학교 미디어 리터러시 교육 사례 분석

3.3.1. 미디어 리터러시 교육을 위한 수업 전문성과 교육자 전문성

3.3.1.1. 미디어 리터러시 수업 전문성

키 워 드 수업 전문성, 좋은 수업



❶ 개요

미디어 수업을 위한 역량을 키우기 위해 실습은 중요하다. 이를 위해 수업의 일반적인 절차와 좋은 수업의 조건과 특징을 이해하는 것이 중요하다. 이와 함께 도입, 전개, 정리의 흐름으로 전개되는 수업의 실제 사례를 탐구하는 것이 중요하다.

❷ 학습목표

- 좋은 수업의 조건과 특징을 설명할 수 있다.
- 좋은 수업의 조건을 갖춘 수업을 실천할 수 있다.

❸ 학습내용

가. '좋은 수업'의 조건과 특징

1) '좋은 수업'의 개념

① 수업 전문성

- 교사 전문성은 무엇보다도 수업 전문성에서 찾을 수 있다.
- '좋은 수업'을 실천하기 위한 수업 전문성은 교육의 질 향상을 위한 기본 전제이다.
- 교사가 수업에 대한 전문성을 기른다는 것은 곧 학습자가 수업에 재미를 느끼고 교육적으로 의미 있는 경험을 제공하는 능력을 기르는 것이다.
- 즉, 교사와 학생들 간의 풍성한 상호작용이 이루어지고 있는 가운데 수업의 효율성을 극대화하는 '좋은 수업'을 실현할 수 있는 능력을 기르는 것이다.

② 좋은 수업에 대한 관점

- 좋은 수업에 대한 관점은 한 가지로 통일되어 있지 않으며, 학자에 따라 다양하게 제시되고 있다.

- 서경혜(2000)는 좋은 수업을 전달-구성-관계-결과의 네 가지 요소를 통합하는 관점에서 제시하고 있다.
  - 전달(transmission)의 관점은 교과 지식으로부터 학습할 학생들을 나아가는 수업을 강조하며, 학생들에게 교과 내용을 명확하고 정확하게 전달해 주는 수업을 '좋은 수업'으로 규정하고 있다.
  - 구성(constructive)의 관점은 학습자들이 기존의 배경지식과 교과로 나아가는 수업을 강조하며, 학생들이 자신의 현재 지식을 더욱 높은 수준으로 재구성할 수 있도록 지원해 주는 수업을 '좋은 수업'으로 정의하고 있다.
  - 관계 관점(relationship)의 관점은 교사와 학생과의 인간관계를 강조하며, 교사와 학생들이 활발하게 상호작용하며 서로 존중하고 신뢰를 쌓아가는 수업을 '좋은 수업'으로 규정하고 있다.
  - 결과(product)의 관점은 수업의 결과를 강조하며 계획된 수업을 효과적으로 진행하여 의도한 수업목표를 성취한 수업을 '좋은 수업'으로 규정하고 있다.
- 프랫(Pratt, 2002)는 특정 관점만을 강조하는 것이 '좋은 수업'을 대표할 수 없다고 주장하면서 다음의 관점들을 제시하였다.
  - 교사가 내용을 실제적으로 전달하는 것을 강조하는 전달(transmission) 관점
  - 복잡하고 정교한 방식의 문제 해결의 개별화에 초점을 맞추는 발달(developmental) 관점
  - 실제적인 과제를 현실적인 환경에서 수행하는 것을 강조하는 도제적(apprenticeship) 관점
  - 학습자가 스스로의 노력과 능력으로 학업을 성취할 수 있도록 지원하기 위한 교사의 배려와 격려를 강조하는 양육(nurturing) 관점
  - 사회적 변화를 추구하는 사회 개혁(social reform) 관점을 제시하고 있다.
- 이처럼 '좋은 수업'에 대한 시각이나 관점은 다양할 수 있다. 특히, 교과교육 측면에서 특정 교과에 보다 적합하다고 판단되는 시각도 있을 수 있다. 그러나 대부분의 경우에는 교사의 특정한 수업 행동이 하나의 관점에 지배되기보다는 여러 관점이 동시에 수업 행동으로 나타나게 된다.

2) '좋은 수업'의 특징

① 교육 내용의 특징

- '좋은 수업'에서 나타나는 교육 내용의 특징은 이해하기 쉽게 구성한 내용, 학생들의 흥미를 자극하는 내용, 실생활과 밀착된 내용, 개개인에게 의미 있는 내용, 교과 간 통합적 접근이 이루어지는 내용 등으로 구성된다.
- 이들 가운데 이해하기 쉽게 구성된 수업과 흥미를 자극하는 수업 내용을 가장 중요한 특성으로 교사들은 인식하고 있다.
- 개별 수업의 내용은 큰 맥락의 일부라는 것을 학생들이 이해하도록 제시되어야 한다.
- 수업의 내용은 학생들이 배우는 지식의 연관성을 이해하도록 통합적으로 구성되어야 한다.

② 교육 방법의 특징

- '좋은 수업'을 하는 교사들은 학생들의 능력과 적성을 고려한 수업, 학생들의 협동학습 지원, 학습 동기 유발, 학생들의 자기주도학습 강조, 활동 위주의 학습 방법 강조, 통합적 학습 경험 강조, 다양한 첨단 매체의 효율적 활용, 학생들의 오개념 활용과 같은 교육 방법을 사용한다.
- 최근 지식기반사회에서 학습자 중심의 교수·학습이 강조되면서 '좋은 수업'의 방법으로 교사와 학생, 학생과 학생의 상호작용이나 협동, 학생의 적극적이고 주도적인 참여와 학습 진행이 강조되고 있다.
- 그러나 특정 수업 방법이 모든 학습자와 교육 내용에 적합할 수 없음을 전제한다면, '좋은 수업'은 다양한 교수 전략과 방법을 사용하는 수업이다.
- 이것은 기존의 전통적인 수업 방식을 포함하여 학습자의 학습 양식, 재능, 학습 과제, 학습활동, 평가 방식 등을 적절히 선택 활용하는 수업이 '좋은 수업'이라는 의미이다.

③ 교육 환경 및 분위기의 특징

- 교육 환경과 분위기는 수업이 실행되는 교실의 물리적, 심리적 환경을 나타낸다. '좋은 수업'은 학생의 질문이 장려되고 공평함을 느끼는 분위기, 평안하고 기능적인 교실 환경이 필수적이며, 물리적으로 다양한 학습자료를 이용할 수 있는 환경, 책상의 이동이 용이하고 충분한 공간이 확보된 수업이다.
- 권미선과 방정숙(2000)은 물리적 환경이 잘 조성된 상태에서 이루어지는 수업, 수업 규칙을 통하여 학생 관리가 잘 이루어지는 수업, 민주적이고 허용적인 수업 분위기, 인간관계를 강조하는 수업, 교사가 모든 학생이 잘할 수 있다는 믿음에서 균등한 기회를 주는 수업 등을 좋은 수업을 위한 교육환경으로 제시하고 있다.

④ 교육평가의 특징

- '좋은 수업'을 위한 교육평가는 학습목표와 잘 연계된 평가, 그리고 고차원적인 사고를 확인할 수 있는 평가, 고차원적인 사고 결과에 대한 평가적 보상 등을 고려해야 한다.
- 좋은 수업을 하는 교사는 객관식 중심의 지필고사 방식에 집착하지 않고 학습 내용과 관련하여 포트폴리오, 동료 및 자기평가 등과 같은 다양한 수행평가를 실시한다.

나. 교사의 역할과 교사전문성

1) 교사의 역할

① 교사의 질과 역량

- 교육의 질은 가르치는 교사, 배우는 학습자, 그리고 가르치고 배우는 교육 내용을 중심으로 여러 가지 변인이 역동적으로 상호 작용하는 순환관계에서 결정된다.
- 교사 변인이 교육의 질에 미치는 정도는 정확하게 밝혀지진 않았지만 학교 교육에서 교사가 실제 교육 활동의 주도적 역할을 수행한다는 점에서 교육의 질은 교사의 역량을 전제하지 않고서는 기대할 수 없다.
- 교육 현장에서 학생 수준에 적합한 교육 내용, 교수·학습 방법, 교육 환경 등이 준비되어 있어도 이들 요소를

적절하게 운영하는 교사의 핵심역량이 개발되어 있지 않으면 양질의 교육 결과를 기대하기 어렵다.

- 따라서 교사는 효과적인 교수·학습에 관한 이론적 이해를 바탕으로 교실 상황에서 실천 방법 및 기술 등 '수업 행동'에 있어서 필요한 전문역량을 갖추고 있어야 하며, 이들 역량을 향상하기 위한 자기개발 노력을 계속하여야 한다.
- 수업 과정에서 교사의 행동양식, 접근 방법, 수업 행동은 학생의 학업 성취에 상당한 영향을 미치는 하나의 투입 변인으로 교사의 핵심역량과 밀접한 관계가 있다.
- 턱맨(Tuckman, 1995)은 학습 관리 능력, 수업 준비, 수업 행위, 학생에 대한 이해심, 교과 관련 지식 정도, 수업에 대한 요구 정도, 수업에 헌신의 정도, 열정, 학생의 비평과 제안에 대한 개방성, 상황 변화에 따른 융통성 등을 효과적인 수업을 위하여 교사에게 필수 기본능력으로 제시하고 있다.
- 맥인티어(D. McIntyre)와 오헤어(M. O'Hair, 1996)도 교사를 실제 교실 상황에서 이론적 지식을 적용하기 위하여 융통성, 창조성, 문제 해결 능력이 요구되는 다양한 측면의 역량이 요구되는 직업으로 정의하면서, 반성적 교사의 역할로서 설계자, 의사전달자, 동기유발자, 관리자, 전문가, 상담자, 윤리학자, 행정적 정략가 등으로 분류하고 있다.
- 스말디노(Smaldino), 로우더(Lowther)와 러셀(Russell)은 학습자의 학습 향상을 위한 책무를 다하기 위하여 교사에게는 내용 지식, 교실에서 적절한 교수법 활용하기, 기본 컴퓨터 활용 등과 같은 포괄적 능력이 필요하며, 추가하여 과학기술 역량, 정보 문해 역량이 필요하다고 주장하고 있다.

② 교사전문성

- 교사전문성은 교사가 소지한 대학 졸업장, 교사자격증, 교원임용고시 합격증 등에 의하여 확보되지 않으며, 교사가 수행한 수업, 학생 상담, 학교 교육이 요구하는 책무성 등 구체적인 교육 활동의 성과와 교사의 가치관, 태도, 일상적 행위 등에 의한 간접적인 교육 효과성에 의해서 드러난다.
- 전문가로서 교사는 숙련가를 뛰어넘어, 자신의 분야에 대한 통찰력과 모험정신을 가지고 책무성을 실천하기 위하여 끊임없이 노력하여야 한다.
- 교사의 교과 교육 활동과 학생 지도 활동의 전문성은 교사 평가를 통하여 확인된다. 교사 평가의 궁극적 목적이 개인적 차원에서 교사의 자기계발 촉진과 전문성 향상이고 조직적 차원에서는 학교의 교육력 증대와 교직의 이미지 개선 등이다.
- 끊임없는 교사 전문성 신장은 학생의 학업 성취에 필수 요소이다. 전통적으로 교사평가는 교사의 수업 현장에서 직무와 과업을 중심으로 이루어졌으나, 최근에는 학생의 학업 성취와 연결하는 방향에서 이루어지고 있다.
- 교사전문성은 수업과 학생 지도에서 가르치는 내용과 방법에 대한 능동적인 구상과 실행 과정에서 섬세한 조치로 이루어지며, 실제적인 효과의 확인으로 확보될 수 있다.

2) 효과적인 교육 방법 실천과 수업전문성

① 효과적인 교육 방법 실천

- 교육 방법을 어떻게 선정하고 활용할 것인가에 대한 논의는 결국 '좋은 수업이란 무엇인가'라는 질문과 불가분의 관계에 있다.
- 교사가 선정하고 활용하는 교육 방법의 적절성 여부는 교육의 장면에서 좋은 수업으로 나타나는가, 아닌가에 의하여 평가된다.
- 교사가 갖추어야 할 가장 중요한 교육전문가로서의 역량은 수업에 대한 전문성이다.

② 교사들이 생각하는 '좋은 수업'의 특성

- 한국교육과정평가원에서는 전국의 100개 초·중등학교에 근무하는 교사들을 대상으로 설문조사를 실시하고 교사들이 생각하는 좋은 수업의 특성을 다음과 같이 정리하였다.
  - 수업 준비와 계획이 철저한 수업
  - 수업목표에 도달하는 수업
  - 흥미 있고 재미있는 수업
  - 학생들이 적극적으로 참여하는 수업
  - 교사 학생 상호작용이 활발한 수업
  - 학생을 이해하고 눈높이 맞추는 수업
  - 효과적인 수업 모형/방법이 적용되는 수업
  - 내용이 분명하게 전달되는 수업
  - 수업자료, 교수 매체 등이 잘 갖추어진 수업
  - 평가를 통해 학생 이해와 흥미를 높이는 수업
  - 교실 환경이 잘 정비되고, 효과적인 학급 운영이 이루어지는 수업
  - 교사가 반성하고 연구하는 수업

③ 수업전문성 일반기준

- 한국교육과정평가원에서는 위에서 종합한 초·중등학교 교사들의 의견과 외국의 '좋은 수업' 및 교수 기준 연구 등을 참조하고, 수업 관찰과 교사와 전문가 면담을 실시하여 수업 전문성 일반기준을 다음의 〈표〉와 같이 제시하였다.
- 수업전문성 일반기준은 '좋은 수업'을 정의하는 수업표준으로서, 학교 급이나 교과 영역과 관계없이 모든 교사들에게 적용될 수 있는 수업역량을 의미한다.
- 이 기준은 예비교사 및 현장교사들의 수업전문성을 점검하고 계발하는 데 활용될 수 있을 것이다.

표 76 수업 전문성 일반기준

대영역	중영역	기준 요소 및 평가 지표
지식	Ⅰ. 내용 지식 및 내용 교수법	Ⅰ-1. [내용 지식] 내용 이해, 선수관계, 타 교과 혹은 실생활과의 관련
		1) 교사는 교과의 개념, 원리, 관계, 탐구 방식 등을 충분히 이해하고 있는가? 2) 가르치는 내용의 선수 관계를 충분히 인지하고 있는가? 3) 교사는 가르치고 있는 교과와 다른 교과 혹은 실생활과의 관련을 잘 인지하고 있는가?
		Ⅰ-2. [내용 교수법 및 오개념] 내용 교수법, 학생이 범하는 오류와 오개념 인지
		1) 교사는 교과지식을 학생들이 이해하기 용이하게 교수학적으로 전환하는 다양한 방법을 알고 있는가? 2) 교사는 학생들이 흔히 범하는 오류와 오개념 유형을 인지하고 적절히 대처하는 방법을 알고 있는가?
	Ⅱ. 학생 이해	Ⅱ-1 [발달, 인지학습 지적·사회적 정의적 신체적 발달 특성, 인지학습 과정 및 유의미 학습 촉진 방법 알기
		1) 교사는 학생들의 발달 특성(지적, 사회적, 정의적, 신체적 특성 등)과 더불어 개별 학생의 차이도 알고 있는가? 2) 교사는 학생들의 인지학습 과정을 이해하고, 유의미한 학습을 촉진하는 방법을 알고 있는가?
		Ⅱ-2. [개인차] 관심, 능력, 선행 지식, 학습 양식 등의 개인차 이해, 개인차에 따른 학습 촉진 방법 이해하기
		1) 교사는 학생들의 다양한 개인차(관심, 능력, 선행 지식, 학습 양식 등)에 관해 충분히 이해하고 있는가? 2) 교사는 개별 학생들의 수준과 요구에 기초하여 적절하게 학습을 촉진하는 방법을 알고 있는가?
계획	Ⅲ. 수업 설계	Ⅲ-1. [학습목표의 설정과 진술 학습목표의 가치성, 명료성, 다양한 요구, 적절한 진술 방식
		1) 학습목표는 개념적으로 중요한 이해를 강조하며 적절하게 도전적인가? 2) 학습목표는 명료하게 설정되어 있고 구체적으로 평가할 수 있는가? 3) 학습목표는 개별 학생이나 집단의 다양한 요구와 수준을 고려하고 있는가? 4) 학습목표는 교수·학습 활동의 특성과 부합하는 방식으로 진술 및 제시되어 있는가?
		Ⅲ-2 [일관성 있는 수업 설계] 학습목표 달성에 적합한 수업 전략과 학습활동, 사료와 매체, 집단 구성, 평가 방식 및 단원 계획과 차시 계획의 연계
		1) 수업전략 및 학습활동은 학습목표 달성에 적합하고 학생들의 요구에 적절한가? 2) 집단 구성 방식은 학생들의 요구 및 학습활동에 적합한가? 3) 선정된 자료와 매체는 학습목표 달성에 적합하고 학생들의 요구에 적절한가? 4) 선정된 평가 기준, 내용, 방법, 도구는 학습목표와 부합하는가? 5) 단원 계획을 중심으로 차시별 수업안이 체계적으로 조직되어 있고, 학년/학기 학습목적을 달성할 수 있도록 논리적으로 구성되어 있는가?
	Ⅳ. 학습 환경 조성 및 학급 운영	Ⅳ-1. [안전하고 효율적인 물리적 환경] 물리적 환경의 안전성, 접근성, 좌석 및 가구 배열, 기자재 활용
		1) 교실의 물리적 환경은 학생들에게 안전하고 잘 정돈되어 있는가? 2) 교사와 학생은 필요한 자원 및 공간에 용이하게 접근할 수 있는가? 3) 책상과 걸상 및 교실 가구 배열이 수업 목적 및 학습활동에 잘 부합하는가? 4) 교사는 교실에 설치된 여러 가지 배제의 사용법을 알고 능숙하게 사용할 수 있는가?
		Ⅳ-2. [민주적인 학급 분위기와 학습 문화] 온화하고 민주적인 학급 분위기, 교사 학생 혹은 학생 학생의 활발한 상호작용과 존중, 학습 문화 조성
		1) 학급 분위기는 온화하고 민주적이며 학생들은 자발적이고 능동적으로 학습에 참여하는가?

대영역	중영역	기준 요소 및 평가 지표
		2) 교사와 학생 간의 상호작용이 활발하고 상호 존중과 신뢰가 형성되어 있는가? 3) 학생들 간의 상호작용이 활발하고, 서로 배려하며 협조적인가? 4) 교사는 학생의 학습에 긍정적인 효과를 줄 수 있다는 신념과 열정을 지니고, 개개 학생의 높은 수준의 성취를 기대하는가?
		Ⅳ-3. [효율적인 학급 운영과 학생 지도] 학급 운영 절차와 규칙의 적용, 일관성 있는 행동기준 적용
		1) 교사는 효율적인 학급 운영을 위한 절차와 규칙을 마련하여 학생들과 공유하고 있는가? (예: 활동 전환, 시간 활용, 화장실 사용 등) 2) 빈번하게 수행되는 행동(예: 학습지 배부, 집단 구성 등) 일상적인 관례에 따라 진행되는가? 3) 교사는 수업의 흐름이 끊어지지 않도록 부적절한 상황을 효과적으로 대처하는가? 4) 교사는 학생 행동 기준(예: 욕설 금지 및 위반 시 벌점, 수업 시간의 자세, 발표 시 학생 참여 방법 등)을 학생들과 공유하고, 학생들의 문제행동을 효과적으로 예방하고 대처하는가?
실천	Ⅴ. 수업 실행	Ⅴ-1. [사전 지식 활성화와 동기 유발] 배경 경험/사전 지식 활성화, 선행조직자 제공, 학습목표와 부합하는 동기 유발, 학습목표/내용의 중요성 및 유용성 부각
		1) 교사는 새로운 학습 내용을 제시하기에 앞서 관련된 학생의 사전 지식, 배경 경험을 다양한 방식으로 점검하고 활성화하는가? 2) 교사는 학생들에게 새로운 학습에 필요한 선행 지식이 결여되어 있을 때 적절한 선행조직자(설명, 모형 등)를 제고하는가? 3) 교사는 수업 전반을 통해 학습목표와 연계하여 학생의 주의를 집중하기 위한 다양한 동기 유발 활동을 사용하는가? 4) 교사는 학습목표와 연계하여 학습할 내용의 중요성과 실제 생활에서의 유용성을 학생들에게 알려주는가?
		Ⅴ-2. [이해와 사고를 촉진하는 수업 전략] 학생 이해를 돕는 내용 제시, 학습목표 달성에 적절한 수업 전략, 깊은 이해와 사고 강조
		1) 교사는 새로운 학습 내용을 학생들이 이해하기 쉽게 제시하는가?(예: 설명, 판서, 구체물, 유추, 예, 그림, 모형 등의 활용) 2) 교사는 학습목표 달성에 적절한 수업 전략을 효과적으로 적용하는가?(예: 강의, 발표, 토론, 협동학습, 탐구학습 등) 3) 교사는 개별 및 소집단 학생들의 수준과 요구에 알맞은 수업 전략을 적용하는가? 4) 교사는 학생들의 깊은 이해와 사고를 촉진하고, 학습 내용을 학생들의 생활 경험과 연계시키고자 노력하는가?
		Ⅴ-3. [유의미한 학습활동 및 과제 수행] 학습목표에 부합하는 활동과 과제, 학습자의 지적 참여, 적절히 도전적인 활동과 과제
		1) 학생들이 수행하는 학습활동과 과제는 학습목표에 부합하는가? 2) 학생들은 학습활동 및 과제 수행에 지적으로 몰입하여 참여하는가? 3) 학습활동과 과제는 유의미한 학습을 이끌고 적절히 도전적인가?
		Ⅴ-4. [효과적인 자료와 매체 활용] 학습목표 달성 및 학습 참여 지원
		1) 자료와 매체의 활용이 양이나 질적인 면에서 학습목표 달성에 적절한가? 2) 자료와 매체는 학생들이 학습에 능동적으로 참여하도록 조력하는가?
		Ⅴ-5. [명료한 의사소통 및 적절한 언어 사용] 지시 및 설명의 구체성 및 정확성, 음성·속도·어휘의 적절성, 효과적인 신체 언어 사용
		1) 교사의 지시나 설명이 학생들의 학습을 안내하기에 충분히 명료하고 정확한가?

대영역	중영역	기준 요소 및 평가 지표
		2) 교사의 음성(크기, 높이, 억양 등), 말하는 속도, 어휘 사용 등이 적절한가? 3) 교사는 신체 언어(제스처, 눈 맞춤, 고개 끄덕이기 등)를 효과적으로 사용하는가?
		V-6. [효과적인 질문 전략 질문의 질과 빈도, 대기 시간, 탐색 질문, 학생 질문 장려, 질문 시 오류 지양
		1) 교사의 질문 수준과 빈도는 적절한가? 2) 교사는 질문 후, 그리고 학생의 반응 후 적절한 대기 시간을 갖는가? 3) 교사는 학생들과 상호작용하며 학생들의 응답에 대해 적절한 탐색 질문을 하는가?(예: 명료화 요구, 추가 정보 요구하기, 방향 바꾸기 등) 4) 교사는 학생의 질문을 장려하고, 학생들과 더불어 '진정한 토의'를 진행해 나가는가?(단순 재생적 정보 확인 상호작용 지양) 5) 교사는 질문 시 오류를 범하지 않는가?(예: 질문 반복하기, 자신이 묻고 답하기, 기대하지 않은 답 무시하기, 일부 학생만 호명하기 등)
		V-7. [이해 점검 및 피드백 제공] 학생 이해도 및 학습 참여 점검, 정확하고 건설적이며 구체적인 피드백 제공
		1) 교사는 수업 전 과정(도입 전개 정리)에 걸쳐 학생들의 이해도와 학습 참여를 수시로 점검하는가? 2) 교사는 정확하고, 건설적이며, 구체적인 피드백을 적시에 제공하는가?
		V-8. [유연한 상황 대처] 예기치 못한 상황에 효과적인 대처, 특별한 요구의 학생 지도
		1) 교사는 예기치 못한 상황을 맞닥뜨렸을 때 적절히 대응하는가? 2) 교사는 인내를 가지고 특별한 요구를 지닌 학생들(예: 학습부진아, ADHD 등)을 지도하는 효과적인 방안을 모색하는가?
		V-9. [구조화된 수업 조직과 효율적인 시간 관리] 수업 조직, 수업의 흐름 및 속도, 효율적인 시간 관리
		1) 수업의 도입 전개 정리가 잘 조직되어 있는가? 2) 수업의 흐름이 원활하고 수업 전개 속도가 적절한가? 3) 수업 시간이 효율적이고 효과적으로 사용되었는가? (수업 외 업무 수행, 학생 통제 등 비 학습 시간이 지나치게 많지 않았는가?)
전문성	VI. 수업 반성 및 전문성 발달	VI-1. [수업반성과 개선] 교사의 수업반성, 수업 개선의 노력
		1) 교사는 자신의 수업의 효과성을 객관적으로 평가하고, 자신의 강점과 약점을 정확히 파악하는가? 2) 교사는 수업반성에 기초하여 자신의 수입을 개선하기 위해 지속적으로 노력하는가?
		VI-2. [동료 교사와의 협력] 수업 개선을 위한 동료 교사와의 협력, 지식정보 공유
		1) 교사는 수업 개선을 위해 동료 교사와 협력하는가? 2) 교사는 자신이 알고 있는 지식과 정보를 동료 교사와 공유하고자 하는가?
		VI-3. [학부모와의 협조] 학부모에게 정보 제공, 학부모 지원 협력 유도
		1) 교사는 학부모에게 교육 프로그램을 안내하고 학생의 발달, 학습, 생활 지도 관련 정보를 주기적으로 제공하는가? 2) 교사는 학부모의 수업 참여 및 지원을 적절히 이끌어 내는가?
		VI-4. [전문성 발달 노력] 지속적인 교과 지식 및 수업 기술 향상, 연구자/장학자로서의 역할 수행
		1) 교사는 교과 지식 갱신 및 수업 기술 향상을 위해 부단히 노력하는가? 2) 교사는 실행 연구자, 동료 장학자 등의 전문적 역할을 기꺼이 수행하고자 하는가?

※ 출처: 임찬빈 · 이화진(2006), 「수업 전문성 일반 기준과 활용 방안(연구자료 ORM 2006-24-1)」, 한국교육과정평가원.

다. 미디어 리터러시와 '좋은 수업'의 실천

1) 학습자의 주도성

- OECD는 '2030 학습 나침반(OECD Learning Compass 2030)'이라는 계획을 발표하며 학습자의 주도성을 강조하였다.
- 학습자의 주도성이 의미하는 바는 다음과 같다.
  - 주도적인 학습자는 스스로를 자신의 삶과 주변 세계에 대해 긍정적인 변화를 만들어 낼 수 있는 존재라고 인식한다.
  - 주도적인 학습자는 위와 같은 자기인식을 바탕으로 목표를 설정하고 새로운 가치를 창출하며 갈등과 딜레마를 조정하고 책임감 있게 행동할 수 있는 존재이다.
- 학습자의 주도성은 수많은 타자들과의 커뮤니케이션과 그러한 상호작용을 통해서 향상되는데, 디지털 환경에서 그러한 상호작용의 범위는 전 세계의 사이버 공간으로 확장된다. 이러한 환경에서 학습자의 주도성은 긍정적으로 자극된다.

2) 디지털 탐구를 위한 교수·학습

- 디지털 미디어는 세계를 하나의 거대한 네트워크로 만들었다. 그리고 연결의 강도와 속도는 날이 갈수록 고도화되고 있다. 이러한 미디어 환경 속에서 학습자들은 각자의 나침반을 가지고 끝없이 사이버 세상을 항해할 수 있는 역량을 갖추어야 한다.
- 미디어 교수자는 학습자들이 디지털 세상의 탐구자로 성장하도록 돕기 위해 인쇄된 교과서를 벗어나 다양한 미디어를 활용하여 탐구의 기회를 제공해야 한다.
- 21세기 교육은 지식 사회, 다양성, 지식 생산 중심의 교육을 지향하고 있다. 이러한 맥락에서 미디어 교육은 학습자들이 자신만의 고유한 지식을 생산할 수 있도록 개별화된 디지털 탐구의 경험을 축적할 수 있도록 도와야 한다.
- 예를 들어, 학습자들은 각자가 가진 관심 분야를 중심으로 자료를 수집하고 온라인으로 해당 분야의 전문가들을 인터뷰하는 등의 탐구 활동을 전개할 수 있으며 그러한 탐구의 결과를 학기말에 다른 친구들과 공유할 수 있다.
- 미디어 교사는 이렇게 개별 학습자의 선호나 관심에 대한 존중을 바탕으로 학습자가 자기 주도적으로 문제를 해결하는 경험을 쌓을 수 있도록 격려하고 자극하는 수업 환경을 조성해야 한다.

3) 개별화된 디지털 탐구에 대한 평가

- 개별화된 탐구를 통해 학습자가 일정 수준 이상의 학습 성과를 만들어 낼 수 있도록 하려면 교사는 탐구를 시작하기 전에 학습자에게 유사한 탐구 사례를 소개하고 진행할 탐구 과정에 대해 상세한 절차나 방법을 안내해 주는 것이 좋다.

- 교사는 학습자들이 탐구의 결과로서 핵심 아이디어를 형성할 수 있도록 안내해야 한다. 핵심 아이디어는 2022 개정 교육과정의 각 교과 교육과정에서도 강조되고 있는 것으로 학습을 통해 일반화할 수 있는 내용을 핵심적으로 진술한 것으로, 이후의 학습에서도 끊임없이 반추되어 학습자의 이해에 도움을 제공할 수 있는 내용을 의미한다.

4) 교과 학습과 디지털 리터러시 연계하기

- 교사는 자신의 교과 혹은 다양한 주제의 학습에 디지털 미디어를 적극적으로 활용할 수 있어야 한다.
- 학습자가 디지털 매체를 기반으로 수업에 적극적이고 주도적으로 참여할 수 있도록 수업의 환경을 만들어 주어야 한다. 구체적인 예는 아래와 같다.
  - (국어) 프로젝트 수행 과정에서 학습자가 스스로 문제의식을 가지고 주도적으로 문제를 탐구하도록 하고, 조사 및 연구, 발표 및 공유, 평가에 이르는 전 과정에 적극적으로 참여하는 것에 초점을 둔다.
  - (도덕) 실생활과 관련된 도덕 이야기, 문학 및 예술 작품, 영화, 교육연극, 도덕적 딜레마 등을 활용하여 다양한 도덕 문제를 탐색하고 도덕적 해결책을 찾아가는 개인 및 모둠활동을 통해 도덕적 사고 능력 및 문제 해결 능력을 기른다.
  - (과학) 과학 관련 탐구 활동에서 다양한 센서나 기기 등 디지털 탐구 도구를 활용하여 실시간으로 자료를 측정하거나 기상청 등 공공 기관에서 제공한 자료를 활용하여 자료를 수집하고 처리하는 기회를 제공한다.
  - (실과) 사이버 중독 예방, 개인 정보와 지식 재산 보호의 중요성과 보호 방법에 대해 지도할 때에는 신문 기사나 뉴스 등 실제 사례를 중심으로 탐색해 보고 토의 등을 통해 실천 방안을 도출할 수 있도록 한다.
  - (정보) 사례를 중심으로 디지털 공간에서 함께 살아가기 위해 개인 정보 및 권리와 저작권을 보호하는 실천 방법을 탐구한다.
- 교과와 유기적으로 연계한 교수·학습 경험은 학습자들에게 디지털 매체 환경을 활용하여 주도적으로 문제를 해결해 나가는 능력을 기르게 할 수 있다.
- 결과적으로 이러한 능력은 OECD 학습 프레임워크나 2022 개정 교육과정 총론에서 강조하고 있는 학습자 주도성 신장에 긍정적으로 기여할 수 있다.



학생이 수업 내용의 80%를 소화했다면 성공이라고 보고, 나머지 20%는 추가적으로 보완해 나가도록 합니다. 이 20%는 반복 연습이나 일상생활에서의 적용 등을 통해 학생 스스로 채워 갈 수 있습니다. 학습에 대한 책임은 교사 혼자의 몫이 아니라 교사와 학생 모두의 몫입니다. 수업에서의 80%는 효과적인 수업 운영을 가능하게 하고, 교사와 학생 모두 지치지 않게 하는 최적의 황금 비율입니다.

신지현 외(2022),『좋은 수업 – 나의 수업 다시 보기 좋은 수업 바로 보기』, 창비교육, 124~125쪽.

학습 TIP "이 부분은 꼭 기억해 주세요!"

- 교사는 학생들이 적극적으로 참여할 수 있도록 환경을 조성해야 합니다. 이는 다양한 활동과 학생 중심 학습 접근법을 통해 실현될 수 있습니다. 교사는 학생들의 호기심과 배려를 고려하여 수업을 계획하고 진행해야 합니다.
- OECD 학습 프레임워크나 2022 개정 교육과정 총론에서는 학습자의 주도성을 강조하고 있습니다. 이러한 학습자관은 미디어 리터러시 교육과도 밀접한 관련이 있습니다. 미디어 리터러시 교육에서 강조하는 비판적 사고력과 미디어 쓰기를 활용한 참여와 문제 해결력은 학습자의 주도성을 통해 실현되기 때문입니다.

참고문헌

[1] 이성흠 외(2013),『교육방법 및 교육공학-의사소통, 교수설계, 그리고 매체활용』, 교육과학사.

[2] 옥현진 외(2024),『디지털 세상에서 읽고 쓰는 힘!』, 비상.

3.3.1. 미디어 리터러시 교육을 위한 수업 전문성과 교육자 전문성

3.3.1.2. 미디어 리터러시 교육자 전문성

키 워 드 교육자 전문성, 교육자 역량



1 개요

교육자 역량은 학습자의 역량을 육성하기 위한 주요한 학습 환경이다. 교육자의 역량은 패러다임의 변화, 지식의 이해, 인간상의 이해, 교육 목적 등과 같은 사회, 문화, 교육적 요소의 영향을 받는다. 미디어 리터러시 교육자 역량은 일반 교육자 역량에 더하여 미디어 리터러시 교육을 위한 지식, 기술, 태도를 포괄한다.

2 학습목표

- 미디어 리터러시 교육을 위한 교육자의 자세를 이해할 수 있다.
- 바람직한 교육자의 자세를 갖출 수 있다.

3 학습내용

가. 미디어 리터러시 교육자 역량

1) 미디어 리터러시 교육자 역량

① 미디어 리터러시 교육자 역량의 필수 조건

- 교수자 자신의 미디어 리터러시 역량
- 자신의 교육에서 미디어 리터러시를 발휘하는 역량
- 학습자의 미디어 리터러시를 증진시키는 역량

② 미디어 리터러시 교육자 역량 증진을 위한 필요 조건

- 교수자 자신의 미디어 리터러시 역량
- 교원의 미디어 역량 강화에서 현장성을 강화할 수 있는 다양한 지원을 한다.
- 미디어 리터러시 연구자로서 교원을 위해 학술활동을 지원한다.
- 교사 공동체를 지원하여 미디어 리터러시 교육의 연구와 실천의 활성화에

기여한다.

- 예비 교원의 미디어 리터러시 교육을 강화한다.

2) 미디어 리터러시 교육자 역량의 해외 사례

① 미디어정보 리터러시(Media and Information Literacy, MIL) 교사의 역량

- MIL은 학습자의 MIL 신장을 위한 가장 효율적 방법으로 교사 교육을 강조한다.
- "Curriculum for Teachers"에서는 미디어 리터러시 교사의 역량으로 다음을 강조한다.
  - 이성적인 시민으로서 정보를 기반으로 활동할 수 있는 역량 갖추기
  - 학습자 중심 교육을 중심으로 교수·학습 구성하기

표 77 MIL 교사의 역량(정현선 외 2016)

커리큘럼 영역	목표	교사의 기술(skills)
비전	정책과 비전에 대한 교사의 민감성	• 교사는 MIL을 증진시키기 위한 정책과 이것이 교육(과 사회)에서 어떻게 실현되는지에 대해 알아야 한다. 또한 MIL을 시민성 교육이라는 맥락에서 이해해야 한다.
커리큘럼과 평가	MIL 자원들의 이용 방법 강화	• 교사는 학교 교육과정에서 MIL이 어떻게 쓰일 수 있는지 이해하고, 교사 스스로 비판적으로 접근할 줄 알고, 미디어 자원을 광범위하게 활용할 줄 알며, 학생들이 MIL을 평가할 수 있어야 한다.
MIL	미디어와 정보 제공자들 전체에 대한 지식 강화	• 미디어와 정보 제공자들이 프레젠트 폼을 발달시켜 온 방법에 대해서 알고, 서로 다른 독자를 대상으로 한 기술 이용 방법을 증진시키고(프린트 미디어부터 뉴 미디어까지), 비판적 이해 및 문제 해결 능력을 발달시키기 위해 서로 다른 미디어와 정보 자원들을 활용하는 방법을 알아야 하며, 이를 학생이 할 수 있도록 해야 한다.
조직과 권한	효과적인 교수·학습 환경을 위해 교실 공간 조직 능력 강화	• 미디어와 정보 리터러시 교수자들은 교실 공간의 조직에 대해서 반드시 이해해야 하고, 창조적인 공간으로, 시민성 교육과 평생 교육을 위한 공간으로 조직해야 한다. 여기에는 보여 주는 기술(showing skills)뿐만 아니라 서로 다른 배경의 학습자들이 서로 존중할 수 있는 허용적인 공간이어야 한다는 것도 포함한다.
교수 실천	교사의 교육적 실천의 효과성-MIL을 가르치기 위한	• 교사는 효과적인 MIL 교수 실천 방법에 대해 알아야 하고, 학생의 효과적인 상호작용 방법 등에 대해서 알아야 한다. 교사는 창조적인 학습 경험을 위한 핵심개념, 요구되는 도구, MIL의 원칙 등에 대해 알아야 하고, 학습자들이 그들의 시민으로서의 역할을 준비할 수 있도록 해야 한다.
교사 전문성 개발	평생 교육과 전문성 개발을 위해 MIL 자원의 적용에 초점을 맞추어 교사 교육 강화	• 정보에의 접근, 주제 이해, 교수 방법 등에 대한 전문적인 지원

※ 출처: 정현선·김아미·박유신·최숙·이지선·노자연(2017), 『뉴스리터러시 교육 체계 확립방안』, 한국언론진흥재단.

② 교원에게 요구되는 디지털 역량(Redecker and Punie, 2017)

- 전문적 역량: 디지털 도구를 활용하여 의사소통하고 전문적 협업을 실시한다.
- 디지털 리소스를 발굴, 창조, 공유한다.
- 교수·학습을 위해 디지털 도구를 주도적으로 활용한다.
- 평가를 강화하기 위하여 디지털 도구와 전략을 사용한다.
- 학습자의 임파워먼트(empowerment)를 위하여 디지털 도구를 사용한다.
- 미디어와 정보 리터러시, 디지털 협력, 문제 해결, 콘텐츠 제작과 웰빙 등을 지원하는 활동을 통해 학습자의 디지털 역량을 증진시킨다.

3) 미디어 리터러시 교육자 역량의 국내 사례

① 뉴스리터러시 교육자 역량(한국언론진흥재단, 2017)

- 뉴스에 대해 깊이 있게, 그리고 비판적으로 이해하고 활용할 수 있는 뉴스 리터러시뿐 아니라 미디어 리터러시 교육 전체를 아우르는 총체적 관점과 역량을 갖춘 교육자이자, 교육 기획자이며 연구자라고 정의하였다.
- 뉴스 리터러시 교육자는 다양한 교육 환경에서 교육 현장에서의 각종 업무를 진행할 수 있어야 하며 학습자 이외에도 다양한 교육공동체 구성원, 지역사회, 전문가 집단, 뉴스 생산자 집단 등과 관계를 유지할 수 있어야 한다.
- 뉴스 리터러시 교육자 역량을 범주화하고 각각의 역량군에 해당하는 지식, 기능, 태도를 설정, 배치하였다. 각 역량군에는 뉴스/미디어 리터러시뿐 아니라 수업, 기획 및 연구, 일반 업무 역량이 포함되었다.

표 78 뉴스 리터러시 역량군 및 정의(정현선 외, 2017)

뉴스 리터러시 역량군	• 뉴스와 저널리즘에 대한 지식, 기능, 태도를 가지고 시민으로서의 정보와 미디어 환경 참여와 교육 여건을 조성하는 역량
미디어 리터러시 역량군	• 미디어 리터러시에 해당하는 지식, 기능, 태도를 가지며 미디어 리터러시와 하위 범주들 간의 관계를 이해하여 미디어 리터러시의 관점으로 뉴스 리터러시를 실행하는 역량
수업 역량군	• 뉴스 리터러시 교육자로서 학습 대상자를 이해하고 수업을 운영하며 평가에 이르기까지 적절한 교수·학습 능력을 발휘하여 교육 효과를 극대화하는 역량.
기획 및 연구 역량군	• 독립적이고 창의적인 뉴스 리터러시 교육 기획자로서 교육 기획과 관련된 제반 업무를 수행하고 교육 프로그램을 기획, 실행하며 자신의 수업과 교육 기획을 위한 독립적 연구를 진행할 수 있는 역량
일반 업무 역량	• 직무자로서의 미디어 활용 기술, 예산 설계와 실행 등 교육 행정관리 및 경영, 운영을 위한 지식, 기능, 태도. 그 외에 다양한 교육 및 전문가 공동체, 유관 기관 및 단체 등과의 관계를 위한 역량

• 뉴스 리터러시 역량군의 영역을 크게 뉴스의 본질, 뉴스의 생산, 뉴스의 소비와 활용으로 나누어 교육자가 뉴스 리터러시 역량을 총체적으로 향상하도록 하였다.

그림 37 뉴스리터러시 역량군 및 정의(정현선 외, 2017)



② 미디어 리터러시 교육 실천을 위한 교원 역량(김아미 외, 2020)

• 일반 교원의 역량을 바탕으로 미디어 리터러시 교육을 실행하는 데 요구되는 역량을 제시하였다.

• 미디어 리터러시를 지닌 디지털 시민 양성을 중심 목표로 설정하고, 미디어 리터러시 역량군과 미디어 리터러시 교육 역량군, 협력과 연구 역량군으로 범주화하였다.

• 미디어 리터러시 역량은 미디어 리터러시 교육자가 되기 위한 필수 전제이다. '미디어 정보 읽고 쓰기' 및 '미디어 환경 이해하고 참여하기'의 영역으로 나뉜다.

• 미디어 리터러시 교육 역량은 미디어 리터러시 교육 전반에 대한 이해를 강조한다. 미디어 리터러시 교육 역량군은 '미디어 리터러시 교육 개념 알기', '미디어 리터러시 교육과 교육과정 접목하기', '학생 미디어 문화 알기'라는 핵심역량으로 구성된다.

• 협력과 연구 역량은 체계적이고 지속적인 미디어 리터러시 교육을 위한 것으로, '다양한 교육 주체와 적극적으로 협력하는 교사 역량'과 '미디어 리터러시 연구자로서의 역량'으로 구성된다.

그림 38 미디어 리터러시 교원 역량(김아미 외, 2020)

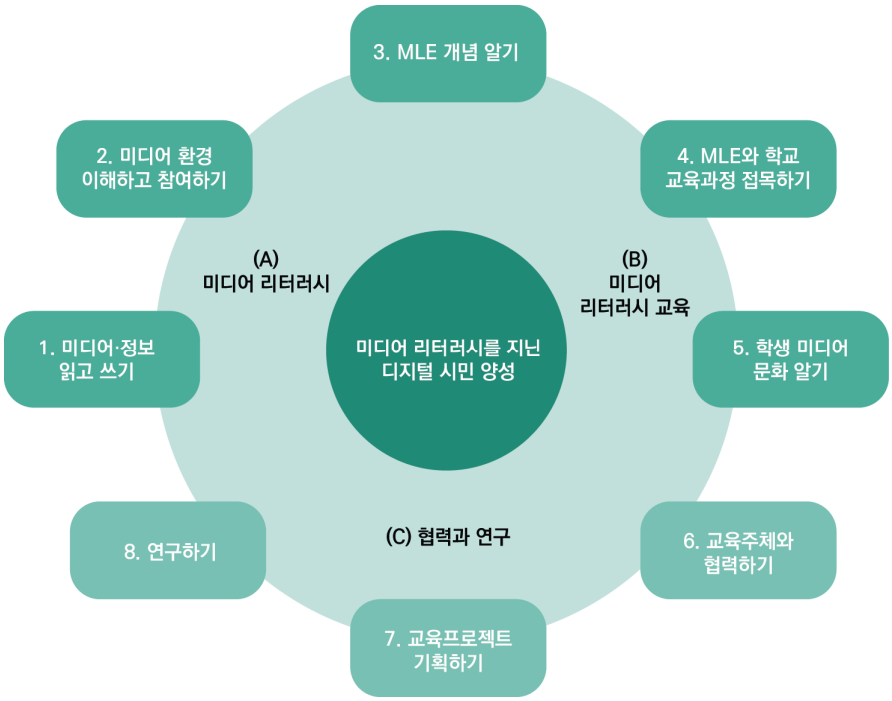


표 79 미디어 리터러시 교사 역량(김아미 외, 2021)

역량군	핵심역량	역량요소		역량정의
미디어 리터러시 (A)	미디어·정보 읽고 쓰기 (A-1)	지식	• 미디어와 커뮤니케이션의 특징 • 미디어 수용자에서 이용자, 생산자로 변화하는 맥락	교사 개인이 미디어 리터러시를 갖추는 것이 중요하다. 교사가 미디어 리터러시를 갖추기 위해서는 미디어를 텍스트로(정보이자 콘텐츠) 읽고 쓰는 능력을 갖추어야 한다. 동시에 소통의 맥락이자 환경인 미디어에 대한 이해도 중요하다. 미디어가 유통, 공유되는 사회경제적 맥락과 미디어 환경을 구성하는 알고리즘 등을 이해하고 미디어 환경에서 소통하고 참여하는 능력을 갖추어야 한다. 또한 교사로서 변화하는 미디어 환경에 능동적으로 대처하고 변화하는 미디어 환경 안에서 소통하고 협력하며, 사회적 참여를 할 수 있는 능력을 갖추어야 한다.
		기능	• 미디어·정보 비판적으로 분석하기 • 미디어 도구를 활용하여 미디어 콘텐츠를 만들기	
		태도	• 다양한 미디어를 경험하기 • 미디어 생비자의 행동에 관심가지고 살펴보기	
	미디어 환경 이해하고 참여하기 (A-2)	지식	• 미디어가 공유되는 사회경제적 맥락 • 변화하는 미디어 환경과 테크놀로지 동향	
		기능	• 미디어를 통해 소통하고 사회적 참여하기 • 테크놀로지가 우리 삶에 미치는 영향 성찰하기	
		태도	• 미디어 테크놀로지에 관심가지고 능동적으로 학습하기 • 적극적으로 미디어 콘텐츠를 만들고 공유하기	

역량군	핵심역량	역량요소		역량정의
미디어 리터러시 교육 (B)	미디어 리터러시 교육 개념 알기 (B-1)	지식	• 미디어 리터러시 교육 목표, 핵심개념 및 교육방법 • 국내외 미디어 리터러시 교육 사례·동향 및 정책	미디어 리터러시 교육의 핵심 개념, 이론, 사례, 정책 등에 대한 이해를 기반으로 교육을 계획하고 실천할 수 있다.
		기능	• 미디어 리터러시 핵심개념을 수업으로 구성하기 • 미디어 리터러시 교육 사례를 분석하고 활용하기	
		태도	• 미디어 리터러시 교육의 가치와 필요성에 대해 공감하기 • 시민성을 강화하는 교육환경 조성하기	
	미디어 리터러시 교육과 교육과정 접목하기 (B-2)	지식	• 교육과정과 미디어 리터러시 교육 내용의 접점 • 학교급별 학생의 미디어 리터러시 수준	교육과정에 대한 이해를 바탕으로 미디어 리터러시 교육의 요소를 기존 교과목이나 비교과에 접목하여 학습자의 미디어 리터러시를 지원하는 체계적, 지속적 교육을 계획하고 실천할 수 있다.
		기능	• 교육과정을 적극적으로 해석하기 • 교과통합 프로젝트 수업을 설계하고 운영하기	
		태도	• 학생의 목소리를 드러낼 수 있는 교육활동 구성하기 • 관습에 얽매이지 않고 도전하기	
	학생 미디어 문화 알기 (B-3)	지식	• 어린이·청소년 미디어 이용 실태 • 학생의 미디어 필요와 정체성	미디어 리터러시 교육을 실천함에 있어 학생의 실제 경험과 미디어 문화에서 출발하여 교육을 계획하고 실천할 수 있다.
		기능	• 학생 미디어 문화를 수업으로 끌어오기 • 디지털 시민인 학생과 소통하기	
		태도	• 학생 미디어 문화에 관심을 가지고 존중하기 • 학생의 미디어 선호와 정체성 배려하기	

역량군	핵심역량	역량요소		역량정의
협력과 연구 (C)	교육 주체와 협력하기 (C-1)	지식	• 다양한 교과 내 미디어 리터러시 교육 요소 • 미디어 리터러시 함양을 위해 활용할 수 있는 시민사회 자원	미디어 리터러시 교육은 단일 교사의 노력만으로 이루어지기 어렵다. 이에 미디어 리터러시 교육을 실행하는 교원에게는 다양한 교과, 비교과 교사 및 학교 밖 교육 주체와 적극적으로 협력하는 역량이 필요하다. 교사는 학교 안 교육 주체와 그리고 학교 밖 교육 주체와 연계하여 미디어 리터러시 교육 프로젝트를 기획하고 운영함으로써 학습자가 자신의 삶과 앎을 연계시킬 수 있도록 지원할 수 있다.
		기능	• 협력적 교수학습 설계하기 • 학부모·학생 및 유관기관·전문가와 연대하는 교육 활동 만들기	
		태도	• 학생의 미디어 리터러시 지원을 위해 여러 교육주체와 협력하고 상호 존중하기 • 외부 유관기관 지원 정보에 대한 관심 가지기	
	연구하기 (C-2)	지식	• 미디어와 관련된 사회적 의제 • 미디어 리터러시 교육관련 연구방법	미디어 리터러시 교육을 하는 교사는 실천가이자 연구자로 교육 현장과 사회의 환류를 도모할 수 있다.
		기능	• 미디어 리터러시 교육 관련 전문적 학습 공동체 조직하기 • 현장기반 실행연구 수행하기	
		태도	• 미디어와 관련된 사회적 의제에 관심을 가지고 탐구하기 • 연구 결과 공유하기	



신문·뉴스 활용 교육, 뉴스 리터러시 교육이 뉴스에 기초한 교육이라면, 미디어 리터러시 교육은 뉴스, 지식, 정보 등을 포괄하는 교육으로 영역이 확장되었다. 이런 변화는 인터넷, 컴퓨터, 스마트폰 등과 같은 디지털 미디어가 우리의 일상 속에 깊숙이 뿌리를 내리고 있는 환경이라 당연한 변화로 볼 수 있다. 그렇다고 해서 문자 텍스트에 기초한 신문·뉴스 활용 교육, 뉴스 리터러시 교육을 구시대의 낡은 유물로 여겨서는 안 된다. 학교에서 이루어지는 수업·평가가 여전히 인쇄 미디어에 기반을 둔 문자 텍스트를 중심으로 이루어지고 있기 때문이다.

신문·뉴스 활용 교육, 뉴스 리터러시 교육은 여전히 현장성이 있고, 유의미한 미디어 교육의 영역이다. 물론 기존의 방법론에 매몰되지 않고, 변화한 미디어 환경과 교육 환경을 고려하여 교육 대상의 수준이나 목적에 맞는 창의적인 교육 방법을 창출하여 활용성을 높여야 한다. 더불어 새로운 형식의 미디어 리터러시 교육 방법을 창출하는 것도 중요하지만, 자신이 계속해 오고 있는 영역을 심화시키는 것도 미디어 리터러시 교육의 발전을 위해 소중한 일이다.

권영부(2021),『미디어 리터러시 교육 어떻게 할 것인가?』, 지식프레임.

학습 TIP "이 부분은 꼭 기억해 주세요!"

- 교사는 다양한 미디어 형식과 플랫폼에 대한 깊은 이해와 분석 능력을 가져야 합니다. 이는 뉴스, 소셜 미디어, 영화, 광고 등 다양한 미디어 콘텐츠를 이해하고, 그들이 어떻게 작동하며 영향을 미치는지를 평가할 수 있는 능력을 의미합니다.
- 교사는 학생들의 관심과 수준에 맞춰 개인화된 학습 경험을 제공하고, 학생들이 활발하게 참여할 수 있는 환경을 조성해야 합니다.

참고문헌

[1] 김아미 외(2020),『교원 및 예비교원의 미디어 리터러시 역량 강화방안 연구』, 시청자미디어재단.

[2] 전국미디어리터러시교사협회(2022),『미디어 리터러시, 교육을 만나다』, 부산광역시 교육청.

[3] 정현선·김아미·박유신·최숙·이지선·노자연(2017),『뉴스리터러시 교육 체계 확립방안』, 한국언론진흥재단.

[4] 허희옥·임규연·서정희·김영애(2011),『21세기 학습자 및 교수자 역량 모델링』, 한국교육학술정보원.

3.3.2. 미디어 리터러시 교육과 국가 교육과정

3.3.2.1. 미디어 리터러시 교육과 국가 교육과정

키 워 드 교육과정, 국가 교육과정



1 개요

우리나라의 국가 교육과정은 「초·중등교육법」에 근거하여 개발한 교육과정으로, 국가 차원에서 배워야 할 지시, 교과, 경험의 총체를 가리킨다. 우리나라의 국가 교육과정의 개념과 변천을 살펴보며 시대에 적합한 인재상의 변화에 대해 알아본다. 또한 국가 교육과정에서 추구하는 인간상에 대해 이해하여 미디어 리터러시 시대에 길러 내야 할 바른 인재상에 대해 생각해 보도록 한다.

2 학습목표

- 국가 교육과정의 개념을 이해하고 설명할 수 있다.
- 국가 교육과정 내의 미디어 리터러시 교육과 관련한 교육과정을 이해하고 설명할 수 있다.

3 학습내용

가. 교육과정 분석의 필요성

1) 교육과정 분석의 필요성

- 수업계획에 있어서 교육과정을 분석하는 것은 필수적이다. 특히 국가 차원에서 제시하는 교육과정은 국가 발전과 경쟁력 제고를 위해 어떤 인간을 길러낼 것인지에 대한 국가적 차원의 거시적 요구 분석의 결과물이라고 할 수 있다.
- 강의자는 교육과정을 토대로 자신의 교육철학, 학습자의 요구와 수준, 가용 매체 및 테크놀로지 등 자신이 담당한 수업의 고유성을 고려한 맞춤형 수업을 설계하기 위해서 교수·학습설계 원리에 맞는 수업지도안을 개발할 수 있어야 한다.

나. 국가 교육과정의 이해

1) 교육과정의 의미

- 교육과정(敎育課程, curriculum)이란 가르치고자 계획한 교과목이나 학습 내용을 지칭하기도 하며 교육을 통해 습득하는 경험의 총체라고 할 수 있다.
- 교육과정이란 '교육의 목적과 목표에 근거하여 학생들에게 제공할 학습 경험, 학습 내용과 학습 방법 및 평가를 체계적으로 조직한 교육 계획'이라고 정의할 수 있다(2022 개정 교육과정 총론 해설).

2) 우리나라의 국가 교육과정

- 국가에서 「초·중등교육법」 제23조에 근거하여 개발한 교육과정으로, 국가 차원에서 가르치고 배워야 할 지식, 교과, 경험의 총체를 말한다. 국가 교육과정은 시대에 따라서 변화되었다. 최근 교육과정의 주요 변화는 다음과 같다.
  - 2009년 개정 교육과정은 교과군, 학년군을 도입하였고 창의적 체험 활동을 신설하였다.
  - 2015년 개정 교육과정에서는 창의융합형 인재 양성을 위한 핵심역량을 제시하였고, 안전교육과 SW 교육을 강화하였다.
  - 2022년 개정 교육과정에서는 디지털 소양 함양 교육 및 정보교육을 강화하였고 자유학기제를 개선하고 고교학점제를 전면 도입하였다.

다. 2022 개정 교육과정의 이해

1) 개요

① 교육부 고시 제2022-33호

- 「초·중등교육법」 제23조 제2항, 제48조 및 「국가교육위원회법」 부칙 제4조에 따라 초·중등학교 교육과정이 2022년 12월 22일 고시되었다.

② 2022 개정 교육과정의 성격

- 초·중등학교에서 운영하여야 할 학교 교육과정의 공통적이고 일반적인 기준을 국가 수준에서 제시한 것으로 다음과 같은 성격을 지닌다.
  - 국가 수준의 공통성을 바탕으로 지역, 학교, 개인 수준의 다양성을 추구할 수 있도록 학교 교육과정의 기준과 내용에 관한 기본 사항을 제시한다.
  - 학교 교육과정이 학생을 중심에 두고 주도성과 자율성, 창의성의 신장 등 학습자 성장을 지원할 수 있도록 교육과정의 기준과 내용을 제시한다.

③ 교육과정 구성의 중점

- 사회 변화와 시대적 요구를 반영하여 지속해서 개정되고 발전되고 있다. 다음은 교육과정이 변화되어야 하는 배경이다.

- 첫째, 인공지능 기술 발전에 따른 디지털 전환, 감염병 대유행 및 기후생태환경 변화, 인구 구조 변화 등에 의해 사회의 불확실성이 증가하고 있다.
- 둘째, 사회의 복잡성과 다양성이 확대되고 사회적 문제를 해결하기 위한 협력의 필요성이 증가함에 따라 상호 존중과 공동체 의식을 함양하는 것이 더욱 중요해지고 있다.
- 셋째, 학생 개개인의 특성과 진로에 맞는 학습을 지원해 주는 맞춤형 교육에 대한 요구가 증가하고 있다.
- 넷째, 교육과정 의사 결정 과정에 다양한 교육 주체들의 참여를 확대하고, 교육과정 자율화 및 분권화를 활성화해야 한다는 요구가 높아지고 있다.

2) 추구하는 인간상

① 전인적 성장을 바탕으로 자아정체성을 확립하고 자신의 진로와 삶을 스스로 개척하는 자기주도적인 사람

② 폭넓은 기초 능력을 바탕으로 진취적 발상과 도전을 통해 새로운 가치를 창출하는 창의적인 사람

③ 문화적 소양과 다원적 가치에 대한 이해를 바탕으로 인류 문화를 향유하고 발전시키는 교양 있는 사람

④ 공동체 의식을 바탕으로 다양성을 이해하고 서로 존중하며 세계와 소통하는 민주시민으로서 배려와 나눔, 협력을 실천하는 더불어 사는 사람

3) 학교급별 교육 목표

① 초등학교 교육 목표

- 초등학교 교육은 학생의 일상생활과 학습에 필요한 기본 습관 및 기초 능력을 기르고 바른 인성을 함양하는 데 중점을 둔다.
  - 자신의 소중함을 알고 건강한 생활 습관을 기르며, 풍부한 학습 경험을 통해 자신의 꿈을 키운다.
  - 학습과 생활에서 문제를 발견하고 해결하는 기초 능력을 기르고, 이를 새롭게 경험할 수 있는 상상력을 키운다.
  - 다양한 문화 활동을 즐기며 자연과 생활 속에서 아름다움과 행복을 느낄 수 있는 심성을 기른다.
  - 일상생활과 학습에 필요한 규칙과 질서를 지키고 서로 돕고 배려하는 태도를 기른다.

② 중학교 교육 목표

- 중학교 교육은 초등학교 교육의 성과를 바탕으로, 학생의 일상생활과 학습에 필요한 기본 능력을 기르고, 바른 인성 및 민주시민의 자질을 함양하는 데 중점을 둔다.
  - 심신의 조화로운 발달을 바탕으로 자아존중감을 기르고, 다양한 지식과 경험을 통해 책임감을 가지고 적극적으로 삶의 방향과 진로를 탐색한다.
  - 학습과 생활에 필요한 기본 능력 및 문제 해결력을 바탕으로, 도전정신과 창의적 사고력을 기른다.
  - 자신을 둘러싼 세계에서 경험한 내용을 토대로 우리나라와 세계의 다양한 문화를 이해하고 공감하는 태도를 기른다.

- 공동체 의식을 바탕으로 타인을 존중하고 서로 소통하는 민주시민의 자질과 태도를 기른다.

③ 고등학교 교육 목표

- 고등학교 교육은 중학교 교육의 성과를 바탕으로, 학생의 적성과 소질에 맞게 진로를 개척하며 세계와 소통하는 민주시민으로서의 자질을 함양하는 데 중점을 둔다.
  - 성숙한 자아의식과 인간의 존엄성에 대한 존중을 바탕으로 일의 가치를 이해하고, 자신의 진로에 맞는 지식과 기능을 익히며 평생 학습의 기본 능력을 기른다.
  - 다양한 분야의 지식과 경험을 융합하여 창의적으로 문제를 해결하고, 새로운 상황에 능동적으로 대처하는 능력을 기른다.
  - 다양한 문화에 대한 이해를 바탕으로 자신의 삶을 성찰하고 새로운 문화 창출에 기여할 수 있는 자질과 태도를 기른다.
  - 국가 공동체에 대한 책임감을 바탕으로 배려와 나눔을 실천하며 세계와 소통하는 민주시민으로서의 자질과 태도를 기른다.

라. 국가 교육과정 내의 미디어 리터러시 교육

1) 2022 개정 교육과정 내의 미디어 리터러시 교육

① 시민성 함양을 위한 미디어 리터러시 교육의 명시

- 총론에서는 '시민성 함양'이라는 가치하에 미디어 리터러시를 모든 교과의 내용 요소로 포함하고 있다. '미디어 리터러시'라는 용어를 명시적으로 내세워 한국의 학교 미디어 교육 역사에서 큰 의미를 지닌다.
- 미디어 리터러시 교육을 위한 교과서 단원 개발이 이루어질 수 있게 되고, 교과 학습 내의 수업 시수가 확보됨에 따라 보편적 미디어 교육이 가능해졌다.

② 고등학교 독립 선택 과목으로서의 '미디어 리터러시'

- 미디어 리터러시는 기초 소양의 한 부분으로 초등학교에서부터 고등학교 1학년의 공통 과정에 포함되어 있다.
- 이를 넘어서 고등학교 선택 과목 중 '융합 선택' 과목으로는 〈매체 의사소통〉 과목이, '진로 선택' 과목으로는 〈문학과 영상〉 과목이 신설되었다.

③ 초등학교 교육과정 학교 자율 시간에서의 미디어 리터러시 교육

- 초등학교 3~6학년에서는 학교 자율 시간을 활용하여 미디어 리터러시 교육이 가능하게 되었다.

2) 미디어 리터러시 교육을 위한 교육과정 재구성의 원리

① 학교 교육과정과 국가 교육과정에 대한 분석

- 교육과정을 재구성하기 전에 미디어의 어떤 목표를 학교 교육과정과 국가 교육과정에 어떻게 적용할 것인지에 대한 분석이 필요하다.

- 교육과정을 재구성할 때는 수업의 지향 결과와 평가 방안을 미리 고려하는 '백워드(backward)' 설계 방식을 통해, 처음부터 성취기준과 연계하여 평가 계획을 수립할 수 있도록 한다.
- 미디어 리터러시 교육은 각 교과 및 재량 활동 등에서 개별적으로 지도될 수 있으나, 미디어 리터러시의 통합적인 측면이 지도되는 데에는 어려움이 있을 수 있다. 따라서 교과 간 통합 학습으로 구성하는 것이 좋다.

② 교과 및 창의적 체험 활동과 연계한 미디어 리터러시 수업의 유형

- 미디어 리터러시의 목표와 내용을 중심으로 한 교과 수업
- 미디어 리터러시의 목표와 내용을 중심으로 한 교과 간 통합 수업
- 미디어 창작·제작 프로젝트를 중심으로 한 수업
- 행사 및 계기 교육을 중심으로 한 미디어 리터러시 수업
- 동아리 활동을 중심으로 한 교과 간 통합 수업
- 미디어 콘텐츠/텍스트를 중심으로 한 스토리텔링 중심 통합 수업
- 교과 학습 주제를 중심으로 한 미디어 기반 교과 통합 수업

3) 미디어 리터러시 교육을 위한 교육과정 재구성의 사례

① 학교 교육과정에서 미디어 리터러시 교육의 운영 유형

- 각 학교는 건에 따라 아래와 같이 중점 유형을 선택하여 미디어 리터러시 교육의 운영 유형을 선택하여 운영할 수 있다.

표 80 학교 교육과정에서 미디어 리터러시 교육의 운영 유형(정현선 외, 2015)

유형	내용
미디어 이해 중심 교육	미디어 리터러시 교육의 목표 및 내용을 학습 주제로 선정하여, 미디어에 대한 전반적인 이해를 다룬다.
특정 미디어 중심 교육	사진, 만화·애니메이션, 스마트 미디어, 영상 등 특정 미디어를 중심으로 편성된다.
미디어 기반 교육	학교 교육과정 편성·운영 및 교과의 교수·학습 활동의 계획에 있어 미디어 자료 활용이나 UCC 제작 등을 고려하여 교과 수업을 연계한다.

4) 미디어 리터러시 목표와 내용을 중심으로 한 교과 수업 사례

- 정현선 외(2015)에서는 미디어 리터러시 교육의 수업 사례를 다음과 같이 제시하고 있다. 이 수업은 뉴스의 비판적 이해를 주제로 하여 '특정 미디어 중심' 교육에 속하는 수업이다.

표 81 뉴스의 비판적 이해를 주제로 한 '특정 미디어 중심' 교육 수업 사례

뉴스의 내용과 관점 꼼꼼히 따져 읽기	특정 미디어 수업
수업 개관	이 수업은 학생들이 미디어 콘텐츠를 비판적으로 이해하기 위한 방법으로 미디어에 사용된 언어를 분석하는 방법을 제시하고, 이를 통해 미디어 내용을 비판적으로 분석하는 관점을 갖게 하는 것을 목표로 한다. 이 수업은 국어과 내의 비판적 이해, 소통 등 관련 목표와 연계하여 지도하도록 설계하였다. 예를 들어 6학년 국어과에는 미디어 내용을 비판적으로 이해하는 성취기준이 제시되어 있으며, 〈10. 뉴스와 생활〉 단원으로 구현되어 있는데, 이와 연계하여 수업할 수 있다.
수업 목표	• 뉴스의 특성을 이해한다. • 뉴스의 언어와 이미지에 주목하여 뉴스의 관점을 찾는 방법을 안다. • 뉴스를 통해 하나의 사안에 대한 다양한 입장을 비판적으로 평가하고, 이에 대한 자신의 의견을 말한다.
미디어 리터러시 수행 목표	의미 이해와 전달 / 정보 검색과 선택 / 사회 문화적 이해 / 비판적 분석과 평가

수업 흐름	세부 단계	주요 교수·학습 활동	수업자료
수업 전 활동	주제 탐색	• 학생들은 같은 대상, 사건, 현상을 다룬 다른 뉴스를 찾아 교육용 SNS에 링크한다. • 교사는 학생들이 찾아볼 수 있는 뉴스의 핵심 검색어를 교육용 SNS에 게시한다.	뉴스 자료 교육용 SNS
수업 중 활동	목표 상세화	• 교사는 학생들이 교육용 SNS에 링크한 뉴스들을 제시하고 함께 살펴본다. • 교사는 수업의 목표('뉴스를 비판적으로 읽어야 하는 이유와 방법 알기')를 제시한다.	
	미디어 텍스트의 내용과 관점을 비판적으로 파악하기	• 같은 대상, 사건, 현상을 다룬 다양한 뉴스에서 관점이나 사실이 나타나는 언어 표현(단어, 문장 구조 등)을 살펴본다. • 뉴스에서 어떤 시각적 이미지, 도표 등이 제시되는지 따져 본다. • 뉴스의 언어와 시각적 이미지, 도표 등이 전체적으로 나타내는 의미를 파악한다. • 여러 가지 뉴스의 내용과 관점을 비교하며 평가한다. • 인터넷 언어 사용에 대한 기존의 뉴스 보도의 내용과 관점을 비판적으로 분석한다. • 뉴스를 비판적으로 이해하기 위해 필요한 방법들을 정리한다.	스마트폰 활동지
	적용하기 – 탐구 실행	• 교사는 학생들이 찾은 뉴스 중 일부를 활용하여 뉴스에서 관점을 찾는 방법을 적용하는 활동을 제시한다. • 학생은 모둠별로 뉴스의 관점을 찾는 활동을 한다. • 교사는 학생의 활동을 관찰하고 적절한 피드백을 제공한다.	스마트폰 활동지
	활동 결과 공유 및 평가	• 학생들은 모둠별로 분석한 결과를 발표한다. • 결과물을 보고 의견을 교환하고 상호 평가한다. • 뉴스를 비판적으로 읽는 것이 왜 중요한지에 대해 의견을 나누며 마무리한다.	수업 결과물 상호평가 체크리스트

수업 흐름	세부 단계	주요 교수·학습 활동	수업자료
수업 후 활동	피드백 SNS에서의 지속적 공유	• 교사는 미디어의 비판적 이해와 관련해 추가적으로 읽어볼 책, 웹사이트 등을 제시하고, 간단한 이해를 위해 온라인 퀴즈를 제시한다.	교육용 SNS

평가	• 수업 전 활동에서 다양한 뉴스를 적절하게 게시하였는가? • 뉴스가 정보를 선택하고 관점을 제시하는 방식을 이해하였는가? • 뉴스에 사용된 언어와 시각적 이미지 등을 비판적으로 따져 뉴스의 관점을 이해하였는가? • 뉴스의 정보를 비판적으로 이해하였는가? • 수업 후 제시된 자료를 읽고 퀴즈에 성실하게 답했는가?
유의 사항	• 본 수업은 '미디어 언어'를 비판적으로 이해하기 위해 설계되어 국어과 내 통합을 기본으로 하였으나, 창의적 체험 활동 및 사회과의 대중매체에 대한 비판적 이해 등과 연계하여 교육과정을 편성할 수 있다. • 뉴스의 주제는 사회, 도덕, 과학 등 다양한 교과에서 다루는 내용 지식과 관련하여 제시하여 통합 수업이 이루어지도록 하는 것이 바람직하다.
관련 교육과정 성취기준	[2009] 국어 5-6 듣기·말하기 (1) 뉴스를 듣고 자신의 의견을 말한다. (6) 매체를 듣고 효과적으로 발표한다. [2015] 6국01-05 매체 자료를 활용하여 내용을 효과적으로 발표한다.

참고문헌

[1] 교육부(2022), 2022 개정 초중등교육과정.

[2] 법제처, 「초·중등교육법」, 국가법령정보센터.
https://www.law.go.kr/%EB%B2%95%EB%A0%B9/%EC%B4%88%EC%A4%91%EB%93%B1%EA%B5%90%EC%9C%A1%EB%B2%95

[3] 정현선(2022), 『2022 개정 교육과정과 미디어 리터러시 교육』, 한국언론진흥재단.

[4] 정현선 외(2015), 『미디어 문해력 향상을 위한 교실수업 개선 방안 연구』, 교육부.

[5] 미리네(Media&Information Literacy Network for Education). https://www.miline.or.kr

3.3.2. 미디어 리터러시 교육과 국가 교육과정

3.3.2.2. 국가 교육과정의 내용 체계와 성취기준

키 워 드 국가 교육과정, 내용 체계, 성취기준



1 개요

학교 교육은 국가 교육과정을 기반으로 실행된다. 우리나라 국가 교육과정의 내용 체계를 이해하고 국가 교육과정 내 미디어 리터러시 교육과 관련한 성취기준에는 어떤 것들이 있는지 살펴보도록 한다. 개별 교과의 교육과정 성취기준을 재구성하여 학습자와 상황에 적합한 미디어 리터러시 교육을 할 수 있도록 한다.

2 학습목표

- 국가 교육과정의 내용 체계를 이해하고 설명할 수 있다.
- 국가 교육과정의 성취기준을 이해하고 설명할 수 있다.

3 학습내용

가. 2022 개정 교육과정의 체제

1) 내용 체계

① 내용 체계의 개념

- 내용 체계란 학습 내용의 범위와 수준을 나타낸다.

② 내용 체계의 영역

- 교과(목)의 성격에 따라 기반 학문의 하위 영역이나 학습 내용을 구성하는 일차 조직자를 말한다.

③ 핵심 아이디어

- 핵심 아이디어란 영역을 아우르면서 해당 영역의 학습을 통해 일반화할 수 있는 내용을 핵심적으로 진술한 것이다.

④ 내용 요소

- 교과(목)에서 배워야 할 필수 학습 내용으로서 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도로 구성된다.
  - 지식·이해: 교과(목) 및 학년(군)별로 해당 영역에서 알고 이해해야 할 내용
  - 과정·기능: 교과 고유의 사고 및 탐구 과정 또는 기능
  - 가치·태도: 교과 활동을 통해 기를 수 있는 고유한 가치와 태도

2) 성취기준

① 성취기준의 개념

- 영역별 내용 요소를 학습한 결과 학생이 궁극적으로 할 수 있거나 할 수 있기를 기대하는 도달점을 말한다. 학년별, 교과별로 구체적인 성취기준이 제시되어 있다.
- 성취기준은 수업을 통해 달성해야 할 기준이며 수업 후 할 수 있기를 기대하는 능력을 나타낸 것이다.

② 성취기준의 이해

- 일부 해설이 필요한 성취기준에는 '성취기준 해설'을 덧붙여 부연 설명을 하여 이해를 돕고 있다.
- '성취기준을 적용할 때 고려해야 할 사항'을 제시하여 교수·학습 시 유의할 사항을 제시하고 있다.
- 2022 개정 교육과정에서는 디지털·미디어 역량에 관한 내용이 강화되었다.
- 각 교과 수업을 통해 키울 수 있는 디지털·미디어 역량을 구체적으로 제시하고 있다. 특히 국어과 교육과정, 일반사회 교육과정, 기술·가정 교육과정 등에서 중요한 항목으로 제시되고 있으며 이 밖에 음악, 미술, 체육 등 예체능 교육과정에서도 디지털·미디어 교육을 융합한 수업을 제시하고 있다.

나. 교과별 디지털·미디어 역량 관련 성취기준

1) 국어과 교육과정 내 디지털·미디어 역량 관련 성취기준

① 국어과 교육과정 설계의 개요

- 국어과 교육과정에서는 '비판적·창의적 사고 역량, 디지털·미디어 역량, 의사소통 역량, 공동체·대인관계 역량, 문화 향유 역량, 자기 성찰·계발 역량'을 국어과 역량으로 설정하였다. 이 중 '비판적·창의적 사고 역량, 의사소통 역량, 공동체·대인 관계 역량, 문화 향유 역량, 자기 성찰·계발 역량'은 2015 개정 국어과 교육과정 역량을 유지한 것이고, '디지털·미디어 역량'은 디지털 다매체 시대로 변화한 언어 환경을 고려하여 2015 개정 교육과정에서 설정한 '자료·정보 활용 역량'을 수정한 것이다. 국어과의 여섯 역량은 비판적·창의적 이해와 표현, 협력적 의사소통과 공동체 문화, 언어생활에 대한 성찰과 개선, 문화 향유 등의 강조점을 중심으로 국어 과목의 성격과 목표에 반영하였다.

표 82 국어과 매체 영역 성취기준

핵심 아이디어		• 매체는 소통을 매개하는 도구, 기술, 환경으로 당대 사회의 소통 방식과 소통 문화에 영향을 미친다. • 매체 이용자는 매체 자료의 주체적인 수용과 생산을 통해 정체성을 형성하고 사회적 의미 구성 과정에 관여한다. • 매체 이용자는 매체 및 매체 소통의 영향력에 대한 이해와 자신과 타인의 권리를 지키기 위한 적극적인 노력을 통해 건강한 소통 공동체를 형성한다.			
범주		내용 요소			
		초등학교			중학교
		1~2학년	3~4학년	5~6학년	1~3학년
지식·이해	매체 소통 맥락		• 상황 맥락	• 상황 맥락 • 사회·문화적 맥락	
	매체 자료 유형	• 일상의 매체 자료	• 인터넷의 학습자료	• 뉴스 및 각종 정보 매체 자료	• 대중매체와 개인 인터넷 방송 • 광고·홍보물
과정·기능	접근과 선택	• 매체 자료 접근하기	• 인터넷 자료 탐색·선택하기	• 목적에 맞는 정보 검색하기	
	해석과 평가		• 매체 자료 의미 파악하기	• 매체 자료의 신뢰성 평가하기	• 매체의 특성과 영향력 비교하기 • 매체 자료의 재현 방식 분석하기 • 매체 자료의 공정성 평가하기
	제작과 공유	• 글과 그림으로 표현하기	• 발표 자료 만들기 • 매체 자료 활용·공유하기	• 복합양식 매체 자료 제작·공유하기	• 영상 매체 자료 제작·공유하기
	점검과 조정		• 매체 소통의 목적 점검하기	• 매체 이용 양상 점검하기	• 상호 작용적 매체를 통한 소통 점검하기
가치·태도		• 매체 소통에 대한 흥미와 관심	• 매체 소통 윤리	• 매체 소통에 대한 성찰	• 매체 소통의 권리와 책임

※ 출처: 2022 개정 교육과정

② 중학교 국어과 공통 교육과정 영역

- 중학교의 국어과 공통 교육과정의 영역은 '듣기·말하기, 읽기, 쓰기, 문법, 문학, 매체'의 여섯 영역으로 설정하였다. '매체'는 기존 영역에 부분적으로 반영해 온 매체 관련 내용 요소를 수정·보완하되, 디지털 매체를 기반으로 하여 새로운 의사소통 환경에서 중요하게 부각되고 있는 내용 요소를 교육 내용에 포함하였다.
- 특히 국어과 교육과정에서 '매체'가 따로 설정되어 있으며, '매체' 영역에 대한 구체적인 성취기준은 다음과 같다.

> [9국06-01] 대중매체와 개인 인터넷 방송의 특성과 영향력을 비교한다.
> [9국06-02] 소통 맥락과 수용자 참여 양상을 고려하여 상호 작용적 매체를 분석한다.
> [9국06-03] 복합양식성을 고려하여 영상 매체 자료를 제작하고 공유한다.
> [9국06-04] 매체 소통에서의 권리와 책임을 이해하고, 수용자의 반응을 고려하며 매체 자료의 제작 과정을 성찰한다.
> [9국06-05] 매체 자료의 재현 방식을 이해하고 광고나 홍보물을 분석한다.
> [9국06-06] 사회·문화적 맥락을 고려하여 매체 자료의 공정성을 평가한다.

- '매체' 영역의 성취기준에 대한 해설은 다음과 같다.
  - [9국06-02] 소통 맥락과 수용자 참여 양상을 고려하여 상호 작용적 매체를 분석한다.
    : 이 성취기준은 상호 작용적 매체의 특성을 이해하고 상황 맥락과 사회·문화적 맥락에 맞게 소통하는 능력을 기르기 위해 설정하였다. 예를 들어 사회 관계망 서비스(SNS)는 생각, 의견, 관점 등을 비교적 자유롭게 공유할 수 있는 개방적인 공간이며, 학교나 학급의 누리집은 공적인 정보를 공유하는 데 초점을 둔 공간이다. 이처럼 소통 목적, 소통 공간의 특성에 따라 참여자들이 소통하는 방식이 어떻게 달라지는지 다양한 각도에서 분석해 보고 자신의 소통 방식의 적절성에 대해서도 점검해 보도록 한다.
  - [9국06-05] 매체 자료의 재현 방식을 이해하고 광고나 홍보물을 분석한다.
    : 이 성취기준은 매체 텍스트가 현실을 재현하는 방식을 이해하는 능력을 기르기 위해 설정하였다. 매체 자료는 제작자의 의도와 관점이 반영된 재현물이라는 것에 대한 이해를 바탕으로 다양한 광고나 홍보물을 살펴보며 사건, 쟁점, 인물 등을 표현하기 위해 어떤 문구나 이미지가 선택되거나 배제되었는지를 탐구하고, 사회상이나 특정 집단에 대해 어떤 고정 관념이 반영되어 있는지 분석하도록 한다.
- [9국06-06] 사회·문화적 맥락을 고려하여 매체 자료의 공정성을 평가한다.
  - 이 성취기준은 매체 자료를 공정성의 측면에서 비판적으로 이해하는 능력을 기르기 위해 설정하였다. 타당하고 신뢰성 있는 정보라 하더라도 그것이 의도에 따라 과도하게 반복, 과장, 축소되어 전달될 때는 공정한 매체 자료라고 보기 어렵다. 특정 사건이나 쟁점을 다루는 매체 자료를 비교하고, 그 매체 자료가 제작된 사회·문화적 맥락이 어떠한지 파악한다. 그리고 매체 자료가 특정 제품이나 업체를 홍보하고 있지는 않은지, 다양한 주장을 전달하지 않고 특정 입장을 지닌 주장을 전달하면서 한쪽으로 치우쳐

있지는 않은지, 피상적인 사실 전달에 그쳐 특정한 쟁점이나 사건에 대한 진실을 간과하거나 호도하고 있지는 않은지 등을 점검한다.

- 성취기준을 적용할 때 고려해야 할 사항은 다음과 같다.
  - 매체 자료 활용 시 학습자들의 관심사와 또래 문화를 적극적으로 반영하되, 흥미나 오락 위주의 자료, 특정 양식이나 장르의 자료, 특정 사회 구성원에 관한 자료 등에 국한되지 않도록 하며, 우리 사회의 여러 의제에도 적극적인 관심을 갖도록 안내한다.
  - 매체 자료 제작을 위해 프로그램을 활용할 경우 학습자 간 프로그램 활용 수준을 고려하여 모둠활동 형태의 수업을 운영할 수 있으며, 이때 각기 다른 역할을 분담하여 모든 학습자들이 주도적으로 제작 활동에 참여할 수 있도록 유도한다.
  - 학습자 개인의 매체 소통 태도 및 우리 사회의 매체 소통 문화를 점검하거나 성찰할 때는 학습자 스스로 바람직한 매체 소통 태도 및 소통 문화의 필요성에 대해 탐구하고 개선의 방향을 제안해 보도록 안내하는 것도 가능하다.
  - 영상 매체 자료를 제작하는 활동은 문학 영역에서 자신의 경험을 개성적인 발상과 표현으로 형상화하는 활동([9국05-06])과 연계하여 지도할 수도 있다. 카메라의 거리와 각도, 자막 등 시각적 요소와 배경 음악이나 효과음 등 청각적 요소의 특성을 이해하고, 내용에 맞게 장면을 구성하며, 주제와 목적에 맞게 편집하여 영상 매체 자료를 제작하도록 한다.
  - 매체 소통 태도에 대한 학습에서, 소통 참여자는 자신의 생각을 표현하고 존중받을 권리가 있다는 점, 디지털 텍스트의 항존성(디지털 발자국), 디지털 공간에서 매체 자료가 청중에게 미치는 영향 등을 고려해야 함을 이해하도록 한다. 또한 매체 자료를 공유한 이후에도 수용자의 반응을 살펴 자신의 매체 자료 제작 및 공유 과정을 성찰하도록 한다.
  - 매체 자료의 공정성을 평가하는 활동은 읽기 영역에서 복합양식으로 구성된 글이나 자료의 내용 타당성과 신뢰성, 표현 방법의 적절성을 평가하며 읽는 활동([9국02-04])과 연계 가능하다.

③ 고등학교 공통국어 1 매체 영역

- 고등학교 공통국어 1 매체 영역에서 제시하는 성취기준은 다음과 같다.

> **[10공국1-06-01]** 사회적 의제를 다룬 매체 자료를 비판적으로 분석한다.
>
> **[10공국1-06-02]** 소통 맥락과 매체 특성을 고려하여 다양한 목적의 매체 자료를 제작한다.

- '매체' 영역의 성취기준에 대한 해설은 다음과 같다.
  - [10공국1-06-01] 이 성취기준은 사회적 의제를 다룬 매체 자료를 주체적으로 분석하고 수용할 수 있는 역량을 기르기 위해 설정하였다. 현대 사회의 사회적 의제를 다룬 영화, 뉴스, 개인 방송 등 다양한 유형의 매체 자료를 사회·문화적 맥락을 고려하여 비판적으로 분석하여 매체 자료가 전달하는 주제를 주체적으로 수용할 수 있도록 한다.

- [10공국1-06-02] 이 성취기준은 매체 소통의 맥락과 특성을 이해하고, 적절한 매체를 선정하여 매체 자료를 제작하는 역량을 기르기 위해 설정하였다. 매체 소통의 영향력을 이해하고 소통 목적에 맞는 매체를 선정하여 지역 문화 소개하기, 캠페인 참여하기 등 사회·문화적 특성을 반영한 다양한 매체 자료를 책임감 있게 제작함으로써 사회적 소통에 능동적으로 참여한다.

• 성취기준을 적용할 때 고려해야 할 사항은 다음과 같다.

- 사회적 의제를 다룬 매체 자료를 활용할 때에는 해당 의제의 시의성이나 우리 사회에 미치는 영향의 정도 등을 고려하여 다양한 분야의 매체 자료를 선정한다.
- 매체 수용과 제작 활동을 설계할 때는 국어과의 타 영역 성취기준, 타 교과 성취기준, 범교과 학습 주제와 연계하고 학습자가 경험하는 삶의 사회·문화적 맥락을 반영한다.
- 매체 자료 제작하기를 지도할 때는 학습자 간 매체 활용 능력의 수준 차이를 고려하여 교사의 설명, 안내 영상 제공, 학습자 간 동료 학습 등 다양한 방법으로 매체 활용 방법을 안내함으로써 모든 학습자가 적극적으로 학습에 참여할 수 있도록 한다.

④ 고등학교 공통국어 2 매체 영역

• 고등학교 공통국어 2 매체 영역에서 제시하는 성취기준은 다음과 같다.

[10공국2-06-01] 매체 비평 자료를 비판적으로 수용하고 자신의 관점을 담아 매체 비평 자료를 제작한다.

[10공국2-06-02] 매체의 변화가 소통 문화에 끼치는 영향을 탐구한다.

• '매체' 영역의 성취기준에 대한 해설은 다음과 같다.

- [10공국2-06-01] 이 성취기준은 전문성 있는 기존의 매체 비평 자료에 대한 이해를 바탕으로 매체 자료를 비판적으로 수용하는 방법을 익히고, 더 나아가 주체적으로 매체 비평 자료를 제작할 수 있는 능력을 기르기 위해 설정하였다. 매체 자료에 대해 학습자 스스로 비평하는 활동을 수행한 후 복수의 매체 비평 자료를 참조하여 자신이 비평한 내용과 어떤 공통점 및 차이점이 있는지, 참조한 비평 자료에서는 어떤 특징이 두드러지는지 등을 분석해 본다. 이러한 경험을 토대로 다양한 매체 자료에 대해 주체적으로 비평하는 활동에 참여할 수 있도록 한다.
- [10공국2-06-02] 이 성취기준은 매체의 변천을 역사적 관점에서 이해하고 매체를 기반으로 한 소통 문화를 탐구할 수 있는 능력을 기르기 위해 설정하였다. 매체의 변화는 매체를 기반으로 한 소통 방식과 소통 문화의 변화에 영향을 끼치고 있다. 무선 인터넷의 보급과 스마트폰의 활용, 개인 방송 등 매체 변화로 인해 생겨난 소통 문화의 특성, 매체 기반의 소통에서 나타나는 언어의 특징, 사회 관계망 서비스(SNS)에서 이루어지는 소통 특성 등에 대한 깊이 있는 탐구를 통해 매체 소통 문화를 이해하고 성찰하는 기회를 가지도록 한다.

- 성취기준을 적용할 때 고려해야 할 사항은 다음과 같다.
  - 매체 비평 자료 및 매체 소통 문화를 탐구할 때는 국어과의 타 영역 성취기준, 타 교과 성취기준, 범교과 학습 주제와 연계하고 학습자가 경험하는 삶의 사회·문화적 맥락을 반영한다.
  - 매체의 변화와 매체 소통 문화에 대해 지도할 때는 매체 산업 및 문화 산업과 관련된 진로와 연계하여 지도할 수 있다.

2) 사회과 교육과정 내 디지털·미디어 역량 관련 성취기준

- 사회과 교육과정 내에도 '다양한 문화의 이해'라는 단원에서 디지털·미디어 역량 관련 성취기준을 발견할 수 있다.

> **[9사(일사)02-02]** 우리 주변에서 활용되는 미디어들을 탐색하고, 미디어를 통해 경험하는 다양한 문화와 정보들을 비판적으로 검토한다.

위의 성취기준에 대해서 다음과 같이 해설하고 있다.

: [9사(일사)02-02]에서는 자신이 활용하고 있는 다양한 미디어들을 찾아보고, 그러한 미디어를 통해 경험하는 다양한 문화 사례와 정보들을 비판적으로 살펴본다. 이를 통해 구체적인 맥락에서 미디어의 사례들을 확인하고, 미디어를 통해 접하는 정보를 분석·평가하는 미디어 리터러시를 기른다.

- 성취기준 적용 시 고려 사항으로는 다음과 같은 설명을 제시하고 있다.
- 문화는 무엇이며 어떤 특징을 띠는가, 미디어를 통해 접하는 다양한 문화 사례에는 어떤 것들이 있는가, 다양한 문화 사례들을 어떻게 바라볼 것인가에 대해 질문하면서, 학생들이 문화의 의미와 특징을 추론하고 문화 사례들을 비판적으로 인식하며 다양한 문화를 이해하고 존중하는 능력과 태도를 함양하도록 한다.
- TV 방송, 동영상 공유 플랫폼, 사회 관계망 서비스(SNS), 웹 게시판 등 미디어에서 등장하는 문화와 정보에 대해 사실 여부, 숨겨진 가정과 의도, 영향력 등 판단 기준을 설정하고 평가하는 과정에서 미디어 리터러시 함양을 촉진한다.

3) 기술·가정과 교육과정 내 디지털·미디어 역량 관련 성취기준

- 기술·가정과 교육과정 내에도 '생활환경과 지속 가능한 선택'이라는 단원에서 디지털·미디어 역량 관련 성취기준을 발견할 수 있다.

[9기가02-11] 급변하는 소비환경의 변화를 이해하고, 다양한 소비자 정보를 비판적으로 분석하여 자신의 소비생활에 활용한다.

[9기가02-14] 디지털 생활환경으로 나타난 일상생활의 혁신과 변화를 비판적으로 분석한 결과를 삶의 질 향상에 활용할 수 있는 방안을 탐색하여 제안한다.

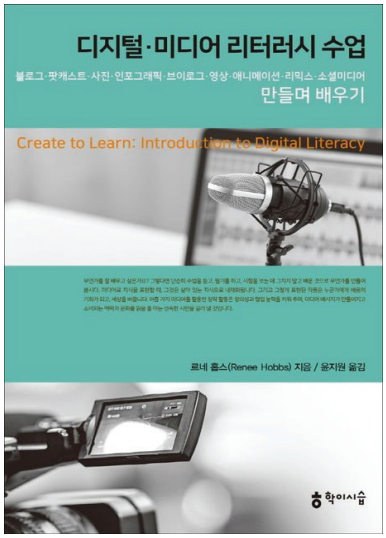
- 위의 성취기준에 대해서 다음과 같이 해설하고 있다.
  - [9기가02-11] 급변하는 소비환경의 변화를 이해하고, 다양한 소비자 정보를 비판적으로 분석하여 자신의 소비생활에 활용한다.

    : [9기가02-11] 이 성취기준은 디지털 소비환경으로 변화함에 따라 무분별하게 쏟아지는 사회 관계망 광고, 추적 광고, 맞춤형 광고 등의 소비자 정보를 비판적으로 분석하여 문제점을 인식한다. 신유형 광고와 중립적 소비자 정보를 구분하는 활동을 통해 미디어 리터러시 역량을 함양하고, 유용한 소비자 정보를 선별하여 자신의 소비생활에 가치 있게 활용할 수 있도록 지도한다.
  - [9기가02-14] 디지털 생활환경으로 나타난 일상생활의 혁신과 변화를 비판적으로 분석한 결과를 삶의 질 향상에 활용할 수 있는 방안을 탐색하여 제안한다.

    : [9기가02-14] 이 성취기준은 디지털 생활환경으로 변화함에 따라 의식주 생활에 새롭게 등장한 변화를 찾아 이것이 우리 삶에 미친 긍정적 영향과 부작용을 모두 살펴보고, 이를 삶의 질 향상에 활용할 수 있는 방안을 탐색하여 제안하도록 한다.
- 성취기준 적용 시 고려 사항으로는 다음과 같은 설명을 제시하고 있다.
  - 주생활 부분에서는 기술 영역과 협업하여 융합 수업을 진행할 수 있다. 예를 들어, 공간의 쾌적성이 향상될 수 있는 제품 개발 아이디어 제안하기, 메타버스를 활용한 친환경 주거단지 만들기 등의 주제 통합 프로젝트를 진행하여 디지털 환경과 접목된 다양한 삶을 경험할 수 있도록 한다.
  - 소비생활 부분은 실천적 문제 해결 과정을 통해 문제점이 무엇인지 정의하고 대안을 모색한 후, 건강한 광고 만들기 디지털 캠페인을 진행하는 등의 실천으로 이어지게 지도할 수 있다.

학습 TIP "이 부분은 꼭 기억해 주세요!"

- 국가 교육과정에는 미디어와 관련한 다양한 내용들이 있습니다. 국어, 사회, 과학, 기술·가정뿐만 아니라 음악이나 미술, 체육 등에서도 미디어와 관련한 성취기준이 있습니다. 이는 각 교과 수업 내에서도 미디어 리터러시 교육이 필요하며 가능하다는 점을 보여 주고 있습니다. 국가 교육과정에서 미디어와 관련한 성취기준을 살펴봄으로써 해당 교과와 결합한 미디어 리터러시 교육의 가능성을 발견하고, 학생들이 배우고 있는 교과 내용과 연계된 수업을 구상할 수 있습니다.



- 1장: 만들며 배우기-디지털 크리에이터로서 여러분의 정체성을 살펴보세요.
- 2장: 창조적인 존재가 된다는 것-창작개요표를 작성해 봅니다.
- 3장: 결정을 내려 봅시다-커뮤니케이션 전략을 세워 봅니다.
- 4장: 아이디어에 접근하고 분석해 봅시다-멘토 텍스트를 비판적으로 분석합니다.
- 5장: 아이디어 만들기-작업 계획의 범위를 세우고 제작합니다.
- 6장: 성찰하고 행동하기-정보와 표현의 힘을 사용하여 세상을 바꿉니다.

『디지털·미디어 리터러시 수업』은 비판적으로 사고하고 의사소통하는 학습자의 능력을 키워 주는 동시에 멀티미디어 텍스트를 만들 수 있도록 돕는 획기적인 책입니다. 미디어 리터러시 분야의 최고 전문가 중 한 명인 르네 홉스 교수가 쓴 이 책은 멀티미디어 구성과 디지털 교육법의 중심에서 광범위한 개념 원리를 소개합니다. 점점 디지털화되고 연결되는 세상에서 미디어 창작의 교육적 가치를 알고 있는 사람이라면 누구나 유용하게 사용할 수 있습니다.

학생들은 디지털 도구와 플랫폼을 사용하여 정보를 수집하고, 아이디어를 창출하고, 미디어 프로젝트를 개발하는 방법을 배움으로써 능숙하게 멀티미디어로 소통할 수 있게 될 것입니다.

Renee Hobbs(2021),『디지털·미디어 리터러시 수업』.

참고문헌

[1] 법제처,「초·중등교육법」, 국가법령정보센터.
https://www.law.go.kr/%EB%B2%95%EB%A0%B9/%EC%B4%88%EC%A4%91%EB%93%B1%EA%B5%90%EC%9C%A1%EB%B2%95

[2] 교육부(2022),『2022 개정 교육과정 총론』, 교육부.

[3] 교육부 홈페이지. www.moe.go.kr

[4] Renee Hobbs(2021),『디지털·미디어 리터러시 수업』, 학이시습.

[5] 국가교육과정정보센터. https://ncic.re.kr/mobile.dwn.ogf.inventoryList.do.

3.3.3. 미디어 리터러시 교육 사례 분석

3.3.3.1. 초등학교 미디어 리터러시 교육 사례 분석

키 워 드 초등학교 미디어 리터러시 교육, 교육 사례, 수업 사례



1 개요

초등학교 수준의 미디어 리터러시 교육을 주제로 작성한 교수·학습과정안을 살펴보며 초등학교 미디어 교육 사례를 분석한다. 수업 분석을 통해 수업을 설계하고 운영하고 평가하는 일련의 과정을 자세히 살펴보고, 앞서 학습했던 성취기준, 학습목표, 수업 방법, 운영 및 평가를 실제 수업에서 어떻게 구현할 수 있는지의 이해한다. 더 나아가 이 수업의 주안점, 특징, 수정할 점을 비판적으로 바라보고, 다른 학습목표 및 성취기준에 대해서도 교수·학습과정안을 작성할 수 있는 능력을 키운다.

2 학습목표

- 초등학교의 미디어 리터러시 교수·학습과정안을 이해하고 설명할 수 있다.
- 초등학생을 대상으로 한 미디어 리터러시 교수·학습과정안을 작성할 수 있다.

3 학습내용

가. 초등학교 미디어 교육 사례

1) 주제 및 학습목표

① 주제: 1. 뉴스의 본질 – (1) 뉴스란 무엇인가?

② 학습목표

- 뉴스의 정의를 설명할 수 있다.
- 뉴스의 가치를 설명할 수 있다.

③ 대단원 개요

- 본 수업은 뉴스 리터러시 교육을 주제로 총 3개의 대단원으로 구성되어 있으며 그중 첫 번째 단원인 1. 뉴스의 본질은 (1) 뉴스란 무엇인가,

(2) 뉴스와 우리 생활, (3) 공정한 뉴스가 되려면, (4) 뉴스의 종류의 소단원으로 구성되어 있다. 이 대단원에서는 뉴스의 개념과 특징을 알아보고 공정한 뉴스의 조건, 뉴스의 종류 등을 학습하도록 한다

2) 단원의 흐름

① 1차시(본시 학습)

- 뉴스의 개념과 특징 살펴보기

② 2차시

- 뉴스의 목적과 사회적 영향력 살펴보기

③ 3차시

- 뉴스 보도 원칙과 보도 윤리 이해하기

④ 4차시

- 뉴스의 종류 알아보기
- 다양한 매체로 전달되는 뉴스의 차이점 알아보기

3) 본시 교수 · 학습과정안

교수 · 학습과정안(약안)

- 지도 일시: 2024. 4. 2.
- 대상: 3학년 1반 (20명)
- 장소: 3-1 교실
- 단원명: 뉴스의 본질 – (1) 뉴스란 무엇인가?
- 차시: 1/4차시
- 수업 모형: 모둠학습, 협력학습

구분		수업 구성
수업 기획 의도		뉴스 리터러시 역량을 향상시키기 위하여 뉴스의 개념과 특징을 살펴볼 수 있도록 한다. 뉴스가 될 수 있는 소식과 뉴스가 되기 어려운 소식을 비교해 보는 활동을 통하여 뉴스가 갖추어야 하는 조건에 대해 찾아낼 수 있도록 한다. 우리 반에서 있었던 일 등의 실제 사건 중에서 어떤 것이 뉴스가 될 수 있는지를 판단해 보며 뉴스 가치를 학습할 수 있도록 한다.
학습목표		• 뉴스의 정의를 설명할 수 있다. • 뉴스의 가치를 설명할 수 있다.
흐름	시간(분)	주요 학습활동
도입	5분	• 인사 • 동기 유발 – 동화책 이야기와 설명문을 보여 주고 두 이야기가 뉴스가 될 수 있을지 질문하며 학습자의

		동기를 유발한다. – 뉴스와 뉴스가 아닌 것의 차이가 있음을 인지하도록 한다. • 학습목표 확인 – 학습목표를 PPT로 제시하고 큰 소리로 함께 읽도록 한다. ◦ 뉴스의 정의를 설명할 수 있다. ◦ 뉴스의 가치를 설명할 수 있다.
전개	활동1 (5분)	• 〈보기〉에서 뉴스가 될 수 있는 것 고르기(개별활동) – 활동지의 〈보기〉를 읽어보고 뉴스가 될 수 있는 것과 그 이유를 적어보도록 한다. – (교사 발언) "여러분, 다음 중 뉴스가 될 수 있는 것과 뉴스가 될 수 없는 것을 선택하고 그 이유를 말해 볼까요?" – (학습자의 예상 반응) "(가)는 너무 평범한 일이라 뉴스가 될 수 없어요." "(라)는 실제 있었던 일이 아니라 지어낸 이야기라 뉴스가 될 수 없어요." "(나) 날씨 정보는 사람들에게 유용하기 때문에 뉴스가 될 수 있어요" 등 – 자신의 의견을 발표해 보도록 하고 뉴스가 될 수 있는 것은 어떤 특징이 있는지 정리를 해 준다. 1. 새로운 소식을 전해 주는 방송의 프로그램 2. 일반에게 잘 알려지지 아니한 새로운 소식 3. 미디어를 통해 유통되는 많은 사람들의 관심사나 공공의 이익에 관한 시의성 있는 정보 ※ 출처: 양정애 · 최숙 · 김경보(2015),『뉴스 리터러시 교육 I 』
	활동2 (10분)	• 우리 반 뉴스 고르기(모둠활동) – 모둠별로 토의하여 우리 반에서 있었던 일 중에서 뉴스가 될 수 있을 만한 세 가지 사건을 선택하여 적어보도록 한다. – (교사 발언) "모둠별로 토의하여 우리 반에서 있었던 일 중에서 뉴스가 될 수 있는 일을 세 가지 선택하여 적어봅시다." – 다음의 기준에 맞추어 사건이 뉴스가 될 수 있는지 평가해 보도록 한다. 1. 최근에 발생한 일인가요? 2. 영향력이 큰 사건인가요? 3. 사건 당사자가 유명한 사람인가요? 4. 대립과 갈등 요소가 많은가요? 5. 지리적(정치적, 문화적)으로 가까운 곳에서 일어난 일인가요? 6. 평범하지 않은 사건인가요? – 평가표를 토대로 가장 중요한 뉴스는 어떤 것이 있는지 선정해 보도록 한다.
	활동3 (5분)	• 뉴스 가치 비교해 보기(개별활동) – 10개의 뉴스의 제목을 보고 어떤 뉴스가 더욱 가치가 있는지를 비교해 보고 선택해 보도록 한다. – 최종적으로 가장 뉴스로서 가치 있는 것을 골라 그 이유를 적어보고 발표해 보도록 한다. – 뉴스 가치를 교사가 정리해 준다.

		1. 영향성: 사건에 의해 영향을 받는 사람이 많거나 영향력의 크기가 클수록 가치가 높다. 2. 시의성: 최근 발생한 사건일수록 뉴스 가치가 높다. 3. 저명성: 사건 당사자가 유명할수록 가치가 높다. 4. 갈등성: 대립과 갈등의 요소가 많은 사건일수록 가치가 높다. 5. 근접성: 지리적(정치, 문화적)으로 가까운 곳에서 발생한 사건일수록 가치가 높다. 6. 신기성: 평범하지 않은 사건일수록 가치가 높다. ※ 출처: 양정애 · 최숙 · 김경보(2015), 『뉴스 리터러시 교육 I 』.
정리	5분	• 활동 평가 – 평가지에 오늘의 활동을 돌아보며 스스로 평가해 보도록 한다. 1. 뉴스가 갖추어야 하는 조건이 무엇인지 말할 수 있다. 2. 우리 반 뉴스와 일반 뉴스의 차이점을 설명할 수 있다. 3. 뉴스의 가치를 적용해 뉴스와 뉴스가 아닌 것을 구별할 수 있다. • 학습 정리 – 오늘 배운 내용을 모둠별로 한 명씩 돌아가면서 모둠원에게 배운 내용을 설명해 보도록 한다. – 교사가 핵심 내용을 다시 한번 판서로 정리한다. • 차시 예고 – 다음 시간에는 뉴스의 목적과 기능에 대해 배울 것임을 안내한다. • 인사
지도상의 유의점		• 학습자들에게 뉴스의 개념이나 특징을 암기하게 하기보다는 뉴스와 뉴스가 아닌 것의 차이점을 직접 비교하며, 차이점을 통하여 스스로 뉴스의 개념과 특징을 발견할 수 있도록 지도한다. • 개별활동 및 모둠활동을 할 때는 활동을 할 수 있는 시간을 제시하여 활동을 시간 안에 맞출 수 있도록 지도한다. • 모둠 토의를 할 때는 상대방에 대한 기본적인 예의를 갖추어 대화할 수 있도록 지도한다.

평가 활동	평가 요소	상	중	하
	• 뉴스의 정의를 설명할 수 있다. • 뉴스의 가치를 설명할 수 있다.	• 뉴스의 가치를 두 가지 이상 적용하여 뉴스에 대한 정의를 구체적으로 말할 수 있다.	• 뉴스가 될 수 있는 조건을 말할 수 있고, 뉴스를 보고 더 가치 있는 뉴스를 판단할 수 있다.	• 뉴스를 알아보고, 보다 가치 있는 뉴스를 파악하는 노력이 필요하다.

4) 학습자료

- 활동지(박유신 외, 초등학생을 위한 뉴스 리터러시 교재 〈세상을 바라보는 창, 뉴스로 열어요〉, 한국언론진흥재단)

기본활동을 위한 활동지

뉴스가 궁금해요

1. 다음 글과 그림을 살펴보고 뉴스가 될 수 있는 소재를 찾고, 그 이유를 적어 봅시다.

①



②

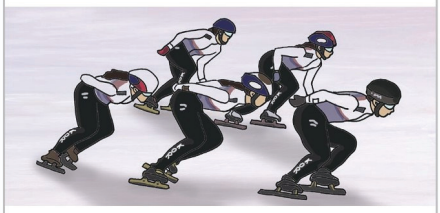


겨울의 전령 눈

제주 지역에 많은 눈이 내린 10일 오전 어린이들이 눈장난을 하고 있다. 제주/○○뉴스

③

태극전사들 진천선수촌서 막바지 구슬땀



2018 평창겨울올림픽 개막을 30일 앞둔 10일 오후 충북 진천 국가대표선수촌 빙상장에서 쇼트트랙 국가대표 선수들이 몸을 풀고 있다. 진천/○○뉴스

④



뉴스라고 생각하는 것	이유
뉴스라고 생각하지 않는 것	**이유**

2. 이 활동을 하고 뉴스에 대해 알게 된 점을 생각하며, 뉴스가 무엇인지 말해 봅시다.

심화활동을 위한 활동지

우리 반 뉴스

1. 우리 반에서 가장 중요한 사건 세 가지를 뽑아보고, 그것이 우리 반 뉴스가 될 수 있는 이유를 써 봅시다.

순위	사 건	이 유
1		
2		
3		

2. 우리 반 친구와 함께 5개의 뉴스를 선정해 그 뉴스가 아래 조건에 맞는지 함께 점검해 봅시다. 어떤 뉴스가 우리 반에서 가장 가치 있는 뉴스일까요? 1~5점으로 점수를 적어 봅시다.

번호	뉴스	기사1	기사2	기사3	기사4	기사5
1	최근에 발생한 일인가요?					
2	영향을 받는 사람들이 많거나 영향력이 큰 사건인가요?					
3	사건 당사자가 유명한 사람인가요?					
4	대립과 갈등 요소가 많은가요?					
5	지리적(정치적, 문화적)으로 가까운 곳에서 일어난 일인가요?					
6	평범하지 않은 사건인가요?					

3. 우리 반에서 가장 중요한 뉴스는 무엇이었나요? 2번 활동의 기준에 따라 그 이유를 적어 봅시다.

우리 반 뉴스	
선정한 이유	

5) 수업 사례 분석

- 위 수업의 학습목표는 '뉴스의 특징을 설명할 수 있다.', '뉴스의 가치를 설명할 수 있다.'이다. 뉴스 리터러시 교육을 주제로 한 총 4차시의 수업 중 첫 번째 수업으로 뉴스의 개념, 뉴스의 특징, 뉴스의 가치를 알아보는 활동으로 구성되어 있다.
- 특히 첫 차시의 수업인 본시는 앞으로의 뉴스 리터러시 수업에 대한 흥미를 이끌어 내야 하기 때문에 학습자가 적극적이고 능동적으로 참여할 수 있는 수업으로 구성하는 것이 좋다. 본 수업에서는 개별활동과 모둠활동을 통하여 학습자가 뉴스의 특징과 가치를 스스로 찾아낼 수 있도록 유도하고 있다.
- 학습자는 자신과 관련성이 있는 내용, 실제적인 내용을 다룰 때 학습에 대한 동기가 생길 수 있다. 따라서 이러한 점을 적용하여 '우리 반에서 있었던 일' 등과 같이 학습자가 경험한 내용을 토대로 뉴스의 특징을 학습할 수 있도록 구성하였음을 알 수 있다.
- 학습활동 후에는 교사가 내용을 정리하고 피드백하여 학습자가 정확한 내용을 확인하고 정리할 수 있도록 도와야 한다.

광고 읽기 수업 사례

다음 수업은 초등학생을 대상으로 광고 읽기를 주제로 한 수업 사례이다. '광고의 뜻과 종류', '광고의 표현 특성'을 학습한 후, '광고의 신뢰성 평가'를 하는 방법을 배우고 스스로 광고의 신뢰성을 평가해 보는 과정을 통해 비판적인 눈을 기르기 위한 목적으로 설계되었다.

가. 수업의 개요

교 과	국어	장 소		지도교사	
단 원	5. 광고 읽기			차 시	7/7
학습 주제	광고의 표현 특성을 살려 우리 반을 위한 공익 광고 만들기			교과서	국어활동 84-85쪽
학습목표	광고의 표현 특성을 살려 공익 광고를 만들 수 있다.				

나. 본시 교수·학습과정안

단계 (시간)	학습 내용	교수·학습 활동		자료▣ 유의점☞ 배움 중심★
		교사 활동	학생 활동	
문제 발견하기 (3분)	배움 열기	◉ **마음을 다지는 수업 인사** T: 즐거운 국어 공부를 시작하도록 하겠습니다.	S: 열심히 하겠습니다. S: 재미있게 하겠습니다.	㉮ 전시 학습 상기를 통해 학생들의 출발점 행동을 고르게 한다.

단계 (시간)	학습 내용	교수·학습 활동		자료▣ 유의점☞ 배움 중심★
		교사 활동	학생 활동	
		◉ **전시 학습 상기** T: 지난 시간에 공부한 내용을 생각해 봅시다. 우리는 무엇을 공부했나요?	S: 광고를 보고 신뢰성을 평가했습니다. S: 광고의 의도를 알아보았습니다. S: 비판적으로 보아야 하는 부분을 찾아보았습니다.	
		◉ **동기 유발** T: 선생님이 준비한 영상이 있어요. 주의 깊게 살펴보세요. T: 함께 시청한 광고 영상들은 무엇을 목적으로 만들어졌는지 말해 볼까요?	S_1: 건강을 위한 광고입니다. S_2: 환경을 보호하자는 광고입니다. S_3: 공공장소에서의 예절을 지키자는 광고입니다.	자 다양한 목적의 공익 광고, 환경보호, 흡연, 인권, 음주운전 PPT
		T: 네. 그럼 이러한 목적의 광고를 무엇이라고 할까요?	S: 공익 광고라고 합니다.	
		T: 네. 그럼 공익 광고란 어떤 광고를 말하는 것일까요?	S: 공공의 이익을 목적으로 만든 광고를 공익 광고라고 합니다.	
학습목표 확인		◉ **학습 문제 확인** **광고의 표현 특성을 살려 우리 반을 위한 공익 광고를 만들어 봅시다.**		
학습활동 확인		T: 학습 문제를 해결하기 위한 학습활동을 알아봅시다.		
	배움 활동	◉ **공부할 순서 및 학습활동 확인하기** **[활동1]** 광고의 표현 특성 알아보기 **[활동2]** 우리 반을 위한 공익 광고 만들기		
아이디어 생성하기 (5분)		**활동 1. 광고의 표현 특성 알아보기**		
		T: 광고의 표현 특성은 무엇인가요?		자 인쇄한 광고지
		효과적으로 표현하기 위하여 다른 것에 빗대는 비유법을 사용한다.	S: 효과적으로 표현하기 위하여 비유법을 사용합니다.	유 동기 유발 단계에서 살펴본 광고를 활용하여 수업의 일관성과 집중도를 높인다.
		주제가 잘 드러나도록 글이나 그림, 사진, 소리 등을 효과적으로 사용한다.	S: 주제가 잘 드러나도록 글이나 그림 사진, 소리 등을 효과적으로 사용합니다.	유 음영 부분은 빈칸으로 처리한다.
		오래 기억되도록 같은 말을 반복하여 사용한다.	S: 오래 기억되도록 같은 말을 반복하여 사용합니다.	

단계 (시간)	학습 내용	교수·학습 활동		자료▣ 유의점☞ 배움 중심★
		교사 활동	학생 활동	
아이디어 생성하기 (3분)		**활동 2. 우리 반을 위한 공익 광고 만들기**		
		T: 두 번째 활동을 위해서 다음 사진들을 잘 살펴보세요. T: 사진에는 어떤 문제 상황들이 보이나요? T: 우리 반의 문제 상황에 관한 공익 광고를 만들 주제를 선택해 봅시다. T: 광고 제작을 위한 계획 활동지를 작성해 봅시다.	S: 제시되는 사진들을 잘 살펴본다. S: 재활용을 하지 않았습니다. S: 빈 교실에 전등을 켜 놓았습니다. S: 복도와 교실에서 뛰어다닙니다. S: 욕이나 비속어를 사용합니다. S: 급식을 다 먹지 않고 남겼습니다. S: 친구와 위험한 장난을 합니다. S: 화장실에서 휴지로 손을 닦습니다. S: 모둠별로 되도록 중복되지 않도록 광고 주제를 선택한다. S: 주제, 주제 선정 이유, 의견, 글과 그림의 사용 의도 등 광고의 제작 의도 등을 간단하게 작성하고 모둠별로 선생님과 확인한다.	유 사진에 나온 특정 아이를 비하하지 않도록 연출된 상황임을 미리 설명한다. 자 모둠별 종이, 매직, 색연필, 사인펜 등
아이디어 선택하기 (15분)		T: 광고의 표현 특성을 살려 모둠별로 공익 광고 만들어 봅시다.	S: 우리 반을 위한 공익 광고를 만든다.	자 계획활동지
아이디어 적용하기 (5분) 학습 내용 정리 및 차시 예고 (2분)	배움 정리	T: 모둠별로 이끔이가 나와서 광고의 내용과 제작 의도를 발표하겠습니다. T: 다른 모둠의 작품을 살펴보며 잘된 점을 칭찬하여 볼까요? T: 다음 시간에는 면담의 특성과 주의할 점을 공부하겠습니다.	S: 공익 광고 계획 활동지와 함께 완성한 광고를 발표한다. S: 다른 모둠의 잘된 점을 칭찬한다. S: 네.	유 계획활동지를 미리 보고 주제와 내용을 확인하고 글자를 인쇄해 줄 경우 인쇄해 준다.

다. 형성평가 계획

성취기준	성취 수준		평가방법	평가 시기
모둠별로 협동하여 우리 반에 필요한 공익 광고 만들기	☆	모둠별로 협동하여 우리 반에 필요한 공익 광고를 매우 잘 만들었음.	관찰법	• 수시 • 수업 중
	◎	모둠별로 협동하여 우리 반에 필요한 공익 광고를 잘 만들었음.		
	○	모둠별로 협동하는 태도가 바르지 않거나 공익 광고를 만든 목적이 잘 드러나지 않음.		
	△	모둠별로 협동하는 태도가 바르지 않으며 공익 광고를 만든 목적도 잘 드러나지 않음.		
공익 광고의 특성을 살려 주제가 잘 나타난 공익 광고 만들기	☆	공익 광고의 특성을 살려 주제가 잘 나타난 공익 광고를 매우 잘 만들었음.	관찰법	• 수업 후
	◎	공익 광고의 특성을 살려 주제가 잘 나타난 공익 광고를 잘 만들었음.		
	○	공익 광고의 특성이나 주제가 명확하게 잘 표현되지 않음.		
	△	공익 광고의 특성이나 주제의 표현력이 미흡함.		

※ 출처: 한국교육학술정보원, 에듀넷(https://www.edunet.net/)

참고문헌

[1] 교육부(2015), 『초등학교 6학년 1학기 국어 교사용 지도서』, 미래엔.

[2] 박유신 외(2017), 초등학생을 위한 뉴스 리터러시 교재 〈세상을 바라보는 창, 뉴스로 열어요〉, 한국언론진흥재단.

[3] 에듀넷, www.edunet.net.

[4] 한국교육학술정보원, www.keris.or.kr.

3.3.3. 미디어 리터러시 교육 사례 분석

3.3.3.2. 중학교 미디어 리터러시 교육 사례 분석

키워드 중학교 미디어 리터러시 교육, 교육 사례, 수업 사례



1 개요

중학교에서는 자유학기제 등의 시간을 활용하여 미디어 리터러시 교육이 본격적으로 운영될 수 있다. 따라서 단편적인 수업을 넘어서 중장기적이면서 체계적인 수업이 가능하다. 중학생의 경우 다양한 수업 방법을 적용하고 수업에 참여도를 높이는 다양한 활동을 활용할 수 있다. 중학교 미디어 리터러시 교육 사례를 분석하여 실제 중학교에서 가능한 수업의 내용, 방법, 수준 등을 이해하고, 기존의 교수·학습과정안의 장점, 보완점 등을 생각해 보며 교수·학습과정안을 재구성할 수 있는 능력을 키운다.

2 학습목표

- 중학교의 미디어 리터러시 교수·학습과정안을 이해하고 설명할 수 있다.
- 중학생을 대상으로 한 미디어 리터러시 교수·학습과정안을 작성할 수 있다.

3 학습내용

가. 중학교 미디어 교육 사례

1) 단원명 및 단원 학습목표

① 단원명: 3. 미디어, 꼼꼼하게 따져 볼까? (3) 현명한 미디어 이용

② 대단원 학습목표

- 미디어를 비판적인 태도로 이용할 수 있다.
- 허위 조작 정보를 구별하는 방법을 알고 적용할 수 있다.

③ 대단원의 개요

- 이 대단원은 미디어를 이용할 때 비판적 태도를 가져야 하는 이유가 무엇인지, 정보의 진위와 질을 평가하는 방법에는 어떤 것이 있는지를

학습할 수 있도록 구성하였다. 첫 번째 소단원에서는 미디어 환경의 변화와 미디어의 양면적 특성을 통하여 미디어를 능동적이고 비판적인 태도로 이용해야 하는 이유를 이해한다. 두 번째 소단원에서는 미디어에 드러나는 고정관념과 편견의 문제점을 파악하고, 코로나19로 확산된 인포데믹 현상을 이해해 본다. 세 번째 소단원에서는 합리적인 판단과 균형 있는 정보 수용을 위협하는 필터 버블 현상과 확증 편향에 대해 알아본다. 그 후 구체적인 정보 분별법을 익히고 실제로 정보를 분석하고 평가하는 활동을 하며 비판적 사고를 길러 본다. 이 단원을 지도할 때에는 미디어 생비자로서의 자아를 인식할 수 있도록 하고, 능동적인 미디어 생활의 필요성을 깨닫고 실제 생활에서 정보를 분별하는 능력을 키울 수 있도록 한다.

④ 소단원의 개요

- 이 소단원은 정보에 비판적으로 접근하는 방법을 익혀 학습자가 미디어를 현명한 태도로 이용할 수 있도록 하는 데 목적이 있다. 주제 활동 ①에서는 필터 버블과 확증 편향의 개념을 이해함으로써 균형 잡힌 정보 접근의 중요성을 인지한다. 주제 활동 ②에서는 허위 조작 정보를 구별하기 위한 구체적인 방안을 제시함으로써 비판적인 미디어 이용 능력을 기른다.

2) 지도상의 유의점

- 이 단원은 미디어로 인해 발생하는 다양한 문제점을 파악하고 그에 대한 해결 방안을 탐구하는 데 지도의 중점을 둔다. 이 단원은 미디어의 비판적 이용을 다루고 있으므로 학습자가 미디어에 대한 편견을 갖지 않도록 유의하여 지도할 필요가 있다. 비판적인 태도로 미디어를 이용하는 것의 중요성을 이해한 후, 정보를 판별하는 구체적인 방안을 실제 정보에 적용하며 미디어 리터러시를 갖추도록 해야 한다. 이 단원에서 제시하고 있는 정보 판별 방법 외에도 학습자가 스스로 다양한 방법을 탐구해 보는 기회를 제공할 수 있다.

3) 단원의 구조 및 지도 계획

차시	구성 요소	주요 학습활동
1~2차시	(1) 미디어 환경의 변화와 미디어의 양면성	[생각 열기] 만화를 보고 미디어의 수익 구조에 대해 생각해 보기
		[주제 활동 ①] 소비자에서 생비자로 • 미디어 환경의 변화에 유의하며 자료 글 읽기 • 나의 미디어 소비 활동과 생산 활동 알아보기
		[주제 활동 ②] 미디어의 특성 • 미디어의 공공성과 상업성을 이해하며 자료 글 읽기 • 미디어의 역할과 미디어가 공공성을 지켜야 하는 이유 알아보기 • 지상파 방송 중간 광고 허용에 대해 토론하기
		[주제 활동 ③] 기사일까? 광고일까? • 기사형 광고와 광고성 기사의 개념을 이해하며 자료 글 읽기 • 사례를 보고 기사형 광고와 광고성 기사 비교해 보기 • 기사와 광고를 구분해야 하는 이유, 구분 방법에 대한 생각 적기

차시	구성 요소	주요 학습활동
3~5차시	(2) 미디어가 비추는 세상	[생각 열기] 이미지를 보고 미디어 재현과 미디어의 한계 생각해 보기
		[주제 활동 ①] 미디어는 현실을 있는 그대로 보여 줄까? • 미디어 속 고정관념과 편견의 문제점 파악하며 자료 글 읽기 • 광고에 드러난 고정관념이나 편견 찾아보기 • 다양한 미디어에서 고정관념이나 편견을 찾아보고 개선 방법 탐색하기
		[주제 활동 ②] 정보 전염병을 조심하라! • 인포데믹의 위험성을 이해하며 자료 글 읽기 • 자신이 알고 있는 허위 조작 정보 말해 보기 • 영상을 보고 인포데믹 현상의 원인과 문제점 확인하기
		[주제 활동 ③] 오보와 허위 조작 정보 • 오보와 허위 조작 정보의 개념을 이해하며 자료 글 읽기 • 오보와 허위 조작 정보의 차이를 알고, 잘못된 정보에 대처하는 방법 말해 보기
6~7차시	(3) 현명한 미디어 이용	[생각 열기] 신뢰하기 어려운 정보를 고르고 그 이유 말해보기
		[주제 활동 ①] 비판적 사고로 나와 우리를 지켜요! • 미디어를 비판적인 태도로 이용해야 하는 이유 생각하며 자료 글 읽기 • 필터 버블, 확증 편향에 대응하는 방법 탐색하기 • 정보를 비판적으로 수용하기 위한 질문 만들기
		본시 [주제 활동 ②] 허위 조작 정보를 구별하는 방법 • 허위 조작 정보를 구별하는 방법을 이해하며 자료 글 읽기 • 허위 조작 정보의 문제점과 대응 방안 탐구하기 • 정보의 진위 여부 판별하기
8차시	대단원 프로젝트 활동	[정보 품평회 열기] • 검색한 정보의 신뢰성, 완전성, 유용성 평가하기 • 정보 품평상 수여하기
	대단원 마무리	• 제시된 문제에 답하며 배운 내용 확인하기 • 평가표를 작성하며 나의 학습 정도 점검하기

4) 본시 교수·학습과정안

구분	수업 구성						
단원명	3. 미디어, 꼼꼼하게 따져 볼까? – (3) 현명한 미디어 이용						
대상	중학교 2학년	수업시간	45분	장소	교실	차시	7/8차시
학습목표	• 미디어를 비판적인 태도로 이용할 수 있다. • 허위 조작 정보를 구별하는 방법을 알고 적용할 수 있다.						
준비물	교과서, 학습지, PPT, 인터넷 검색을 위한 컴퓨터 및 태블릿						
수업 방법	모둠학습, 토의학습						

흐름	시간(분)	주요 학습활동	
		교수	학습
도입	5분	• 인사 • 전시 학습 확인 – 지난 시간에 학습한 필터 버블과 확증 편향의 개념에 대해 질문한다. • 동기 유발 – 허위 조작 정보를 구분하지 못하면 발생하는 문제점을 언급하고 우리의 삶 속에서 허위 조작 정보를 구분하는 능력이 중요함을 설명하여 학습 동기를 유발한다. • 학습목표 제시 – 오늘의 학습목표를 다 같이 크게 읽도록 한다. • 수업 과정 안내 – 오늘 활동 내용을 안내한다.	• 인사 • 전시 학습 확인 – 지난 시간에 학습한 내용을 떠올리며 대답한다. • 동기 유발 – 허위 조작 정보를 구분하지 못하면 발생하는 문제점을 이해하고 우리의 삶 속에서 허위 조작 정보를 구분하는 능력이 중요함을 이해한다. • 학습목표 인지 – 오늘의 학습목표를 다 같이 크게 읽는다. • 수업 과정 인지 – 오늘 활동 내용을 숙지한다.
전개	전개 1 10분	[개별학습] • 허위 조작 정보를 구별하는 방법 글 읽기 – 교과서에서 제시하는 허위 조작 정보를 구별하는 7가지 방법을 설명한다. • 학습활동 풀기 – 학습활동 문제를 풀면서 허위 조작 정보를 구별하는 방법을 정리해 보고 어떻게 대응해야 하는지 이야기해 보도록 한다.	[개별학습] • 허위 조작 정보를 구별하는 방법 글 읽기 – 교과서에서 제시하는 허위 조작 정보를 구별하는 7가지 방법을 이해한다. • 학습활동 풀기 – 학습활동 문제를 풀면서 허위 조작 정보를 구별하는 방법을 정리해 보고 어떻게 대응해야 하는지 이야기한다.
	전개 2 10분	[모둠학습] • 정보의 진위 여부 판별하기 – 모둠 이름을 정하고 제시된 4개의 자료 중에서 진실이라고 생각하는 정보를 적도록 한다. – 5분의 시간을 제시하고 주어진 기기와 인터넷을 활용하여 정보의 진위를 판별해 보도록 한다. – 정보의 진위 여부를 판별한 내용을 활동지에 작성하도록 한다. • 모둠발표 – 모둠별로 순서대로 판별 결과를 발표하도록 한다. – 교사가 정보의 진위를 알려주고 피드백한다. – 허위 조작 정보가 쉽게 퍼지는 이유가 무엇일지 질문한다.	[모둠학습] • 정보의 진위 여부 판별하기 – 모둠 이름을 정하고 제시된 4개의 자료 중에서 진실이라고 생각하는 정보를 모둠원과 토의하여 선택해 본다. – 정해진 시간 동안 인터넷 검색을 활용하여 정보의 진위 여부를 판별해 본다. – 정보의 진위 여부를 판별한 내용을 활동지에 작성한다. • 모둠발표 – 발표를 하고 다른 모둠의 내용을 경청한다. – 교사의 피드백을 경청한다. – 허위 조작 정보가 쉽게 퍼지는 이유가 무엇일지 생각해 보고 대답한다. – '허위 조작 정보는 사람들의 관심을 끌기 때문에 더 쉽게 전파되는 경향이 있다' 등 자신의 생각을 이야기한다.

흐름	시간 (분)	주요 학습활동	
		교수	학습
	전개 3 15분	[모둠활동] • 정보 품평회 – 모둠별로 인터넷에서 뉴스를 한 가지 선정하여 신뢰성, 완전성, 유용성의 기준에 따라 품평해 보고 품평 내용을 교과서에 정리하도록 한다. – 시간과 활동 방법을 안내하고 순회 지도를 한다. – 각 모둠에서는 교과서의 표에 신뢰성, 완전성, 유용성을 평가해 보도록 한다. • 모둠 발표 – 모둠별로 어떤 뉴스를 품평했는지 결과를 발표하도록 한다. • 정보 품평상 수여하기 – 정보 평가를 가장 잘한 모둠을 선택하도록 하고 가장 많은 선택을 받은 모둠에게 정보 품평상을 수여한다.	[모둠활동] • 정보 품평회 – 모둠별로 뉴스를 한 가지 선택하여 품평하고 내용을 교과서에 정리한다. – 모둠 토의를 하고, 교과서의 표에 신뢰성, 완전성, 유용성을 기준으로 평가한다. • 모둠 발표 – 다른 모둠의 발표를 듣고 경청한다. • 정보 품평상 수여하기 – 어떤 기준으로 정보를 품평했는지, 근거가 타당한지 생각하며 가장 잘한 모둠을 선정한다.
정리	5분	• 형성평가 – 대단원 마무리 문제를 풀도록 하고 정답을 확인한다. – 틀린 것이 있다면 피드백을 한다. • 본시 학습 정리 – 이번 학습의 판서로 정리하고 학습목표 달성 여부를 확인한다. • 차시 예고 – 다음 시간에는 표현의 자유와 권리 침해에 대하여 학습한다는 것을 안내한다. • 인사	• 형성평가 – 대단원 마무리 문제를 풀고 정답을 확인한다. • 본시 학습 정리 – 선생님의 판서와 설명에 따라 대답하며 학습목표 달성 여부를 확인해 본다. • 차시 예고 – 다음 시간에는 표현의 자유와 권리 침해에 대하여 학습한다는 것을 숙지한다. • 인사

평가 활동	평가요소	상	중	하
	• 미디어를 비판적인 태도로 이용할 수 있다. • 허위 조작 정보를 구별하는 방법을 알고 적용할 수 있다.	• 미디어를 비판적인 태도로 이용할 수 있다. • 허위 조작 정보의 개념을 설명할 수 있으며 진위 여부를 판별할 수 있는 방법 7가지를 설명할 수 있다.	• 미디어를 비판적인 태도로 이용할 수 있다. • 허위 조작 정보의 개념을 설명할 수 있으며 정보의 진위 여부를 판별하는 방법 중 4~6가지 이하를 설명할 수 있다.	• 미디어를 비판적인 태도로 이용할 수 있다. • 허위 조작 정보의 개념을 설명할 수 있고 정보의 진위 여부를 판별하는 방법 중 3가지 이하로 설명할 수 있다.

5) 학습자료

교과서(정형근 외, 청소년과 미디어(중학교)) 106~113쪽 참조.

6) 수업 사례 분석

- 본 수업은 정보의 출처를 조사하고 그 내용을 토대로 정보의 진위 여부를 판단해 보는 활동으로 구성되어 있다. 전체 대단원을 8차시로 구성할 수 있으며 그 중 본시 학습은 '(3) 현명한 미디어 이용'의 두 번째 수업인 7차시에 해당함을 알 수 있다.
- 본 수업은 전개를 세 부분으로 나누어 활동을 제시하고 있다. [전개1]은 개별학습으로 허위 조작 정보를 구별하는 방법에 대한 글을 읽고 학습활동 문제를 푸는 것으로 구성되어 있다. [전개2]는 모둠학습으로 정보의 진위 여부를 판별하기 활동으로 교과서에 이미 제시되어 있는 4가지의 정보에 대해 정보의 진위 여부를 판별해 보는 활동이다. [전개3]은 정보 품평회라는 제목의 활동으로 교과서에 제시된 내용이 아닌 실생활 속의 정보 중에서 한 가지를 골라서 정보를 품평해 보는 활동이다. 정보의 진위 여부를 판별하기 위하여 자료를 검색해 보고 출처를 확인해 보는 활동을 한 후 모둠별로 발표를 하고 정보 품평상을 정해 보도록 하고 있다. 알아야 할 지식을 숙지하는 부분에서는 개별활동으로, 배운 내용을 실제 상황에서 적용해 보는 활동은 모둠활동으로 구성하였음을 알 수 있다.
- 미디어 리터러시 교육에서 가장 핵심적인 역량 중의 하나인 정보의 비판적 수용 능력을 키울 수 있는 수업으로서 우리가 접하는 정보 중에는 신뢰할 수 없는 정보도 포함되어 있음을 깨닫고 직접 팩트체크를 해 보는 활동을 포함하고 있다. 다소 어려울 수 있는 활동이기에 모둠이 함께 협력할 수 있도록 수업이 설계되었으며, 학생 중심 활동으로 진행하되, 필요한 경우 교사가 적절한 도움을 주도록 계획되어 있음을 알 수 있다.
- 이러한 수업을 구현하기 위해 준비해야 할 환경적 요소, 학습자료에는 어떤 것들이 있는지 기록되어 있으며, 각 수업의 시간, 장소, 대상뿐 아니라 도입-전개-정리에서는 구체적으로 어떤 활동이 펼쳐지는지 설명되어 있다. 또한 학습목표가 제대로 달성되었는지를 확인하는 평가가 준비되어 있다.
- 수업을 구체적으로 계획할수록 강사는 수업을 성공적으로 자신감 있게 이끌 수 있으며, 수업의 효율성을 높일 수 있다. 또한 교수·학습과정안을 다른 동료 강사와 함께 살펴보며 개선점을 자세히 찾아낼 수도 있다. 또한 수업 중에는 교수·학습과정안이 수업의 안내서 역할을 하여 수업의 길을 잃지 않고 계획대로 수업에 임할 수 있으며, 수업 후에는 교수·학습과정안에 미처 담지 못한 점, 예상하지 못했던 점, 동료 강사의 평가 등을 되돌아보며 수업을 기록하고 발전시킬 수 있는 큰 자산이 될 수 있다.

학습TIP "이 부분은 꼭 기억해 주세요!"

- 활동지 작성 시 유의점
  - 활동지에는 활동지에, 학습 주제, 활동일, 학생의 학번과 이름 등을 기록할 수 있는 칸이 마련되어야 합니다. 활동지가 어떤 단원이나 내용에 해당하는지 학습자가 이해하기 쉽도록 제목이나 단원명을 분명히 적어야 합니다.
  - 활동지는 교과서 내용을 보완하거나 심화할 수 있는 내용을 주로 담습니다.
  - 개별학습에서는 개별 활동지를 제공하고, 모둠활동이 있는 경우에는 개별적으로 작성할지, 모둠별로 하나의 활동지를 작성할지 계획하여 활동지를 제공하도록 합니다.
  - 활동지의 발문은 활동의 순서대로 작성하면서도 학습자가 발문을 이해하기 쉽도록 구성해야 합니다. 활동이 단계별로 이어질 때는 활동의 순서를 단계별로 나누어 제시할 수 있습니다.
  - 학습자가 충분히 답이나 생각을 적을 수 있는 여백이나 공간이 마련되어야 하며, 예시 답안이나 보기를 제시하여 학습자의 이해를 도울 수 있습니다.
  - 활동지에 들어가는 도표, 이미지 등이 있다면 제목과 출처를 달아 이해를 돕도록 합니다.

주제선택 활동으로서 미디어 리터러시 교육 프로그램의 운영 사례

충남 금산중학교의 경우, 주제선택 활동과 더불어 기본 교과의 교육과정 재구성을 통해 미디어 리터러시 관련 프로그램을 대폭 도입한 학교의 사례로 꼽을 수 있다. 금산중에서는 주제선택 활동을 구성하면서 교과 연계 프로그램과 미디어 연계 교육 프로그램을 특화하였으며, 현직교사가 한국언론진흥재단의 도움을 받아 프로그램을 운영하는 사례와 한국언론진흥재단에서 양성한 전문 강사 및 교재를 제공받아 운영하는 사례를 병행하였다. 이처럼 한국언론진흥재단과 같은 유관 기관의 인프라를 활용하여 학생들에게 미디어 관련 전문강사에 의한 진로 체험을 병행하거나, 교사와 외부강사의 팀티칭 기회를 적절히 활용하는 것도 좋은 사례가 될 수 있다. (출처의 132쪽 참조)

충남 금산중학교. 자유학기제 운영계획서(2014:22)

교과	기술·가정	대상	2학년	차시(시간)	12-13/17(90분)
단원명	3. 정보 통신 기술 체험과 문제 해결 활동 정보 미디어 활용 체험 활동	진로 개발 요소	• 정보 미디어의 올바른 활용 • 정보 가공 기능 습득 • 정보 미디어 관련 직업 탐색		

성취 기준	• UCC의 개념과 활용에 대해 알 수 있다. • 자기소개 UCC 만들기 체험 활동을 통해 정보 미디어를 효과적으로 활용하는 방법을 익혀 동영상을 제작할 수 있다.	준비물	교사	동영상 자료, PPT, 디지털 캠코더
			학생	UCC 제작을 위한 자료 및 도구

지도 단계	교수·학습 활동		지도상의 유의점	자료(비고)
	교사	학생		
도입 (10분)	• 웹상의 UCC를 보여 주고 어떻게 활용되는가? • 다양한 UCC를 시청하며 자기소개 UCC의 필요성은?	• 활용 방안을 생각한다. • 다양한 UCC를 시청하며 자기소개 UCC의 필요성을 알 수 있다.	• UCC가 다양한 정보의 활용 방법 중 하나임을 알고 자신을 알리기 위한 UCC를 제작할 수 있는 충분한 동기 부여	동영상 자료 (참고용 UCC)
전개 (65분)	1. UCC의 이해 • 우리 생활 속에서 UCC가 활용되는 사례를 제시한다. • 다양한 UCC 활용 방안은? 2. 자기소개 동영상 UCC 만들기 (1) UCC 내용 준비 • 촬영 방법 지도, 개인별로 발표할 UCC 시연 시간 지정 • UCC에 들어갈 내용과 분량을 결정하고, 대본을 작성 (2) UCC 내용 촬영하기 • 2~4인씩 모둠, 번갈아 가면서 촬영 • 촬영에 필요한 장비와 소품 준비, 모둠별로 촬영 장소를 선택 • 장비 파손과 안전사고에 유의하여 동영상 촬영을 하도록 지도 (3) UCC 편집하기 • 동영상 편집 프로그램을 이용한 촬영 동영상 편집 방법 지도 3. UCC 시연 및 평가하기	• 우리 생활 속에서 UCC의 개념 이해 • 다양한 UCC 활용 방안에 대하여 생각 (1) UCC 내용 준비하기 • 촬영 방법 익히기, 시연 시간, 및 내용과 분량, 대본에 대해 이해 (2) UCC 내용 촬영하기 • 촬영 지도 사항에 따라 촬영 (3) UCC 편집하기 • 동영상 편집 프로그램을 이용하여 촬영된 동영상을 편집 순서대로 완성된 UCC를 발표하게 하고, 평가 항목에 따라 자기 및 상호평가 시행	• 내용 결정 및 대본 작성 시 개인 정보 유출, 저작권 침해 등이 발생하지 않도록 주의 • 동영상 촬영 시 안전 사고에 유의하고, 촬영 장비를 훼손하지 않도록 사전에 주의 • 디지털 캠코더를 준비하기 어려운 경우 휴대 전화의 동영상 촬영 기능을 사용 • 동영상 편집 여부는 학생 수준을 고려	인터넷 자료 동영상 자료 사진 자료 모둠별 제작

지도 단계	교수·학습 활동		지도상의 유의점	자료(비고)
	교사	학생		
정리 및 평가 (15분)	• UCC 평가하기 – 자기소개 동영상 UCC 만들기를 체험하며 새롭게 알게 된 점과 느낀 점 적어 보고 스스로 평가하기 • 차시 예고 및 과제	• UCC 평가표의 영역에 자기평가하며 학습 내용을 정리하기 – 자기소개 동영상 UCC 만들기를 체험하며 새롭게 알게 된 점과 느낀 점을 적어 보며 스스로 평가하기 • 정보 통신 기술 문제 해결 활동	• 자기평가와 동료평가를 병행하여 학습 내용을 정리할 수 있도록 지도	과제: 정보 미디어를 다루는 직업 알아보기

※ 정현선 외(2015), 『미디어 문해력 향상을 위한 교실수업 개선 방안 연구』, 교육부.

※ 참고문헌

[1] 정현선 외(2015), 『미디어 문해력 향상을 위한 교실수업 개선 방안 연구』, 교육부.

[2] 정형근 외(2022), 『청소년과 미디어(중학교)』, 창비.

[3] 미디어 아카데미, https://meca.or.kr.

3.3.3. 미디어 리터러시 교육 사례 분석

3.3.3.3. 고등학교 미디어 리터러시 교육 사례 분석

키워드 고등학교 미디어 리터러시 교육, 교육 사례, 수업 사례



1 개요

고등학교에서는 심화된 미디어 리터러시 수업이 가능하다. 다양한 방식의 수업이 가능하지만 학생들의 수준, 교육과정, 학교의 상황, 주어진 시간과 공간 등의 여건에 따라 적합한 수업을 구체적으로 구성하고 실천해야 한다. 미디어 리터러시 교과서인 『청소년과 미디어(고등학생)』를 활용한 수업 사례를 분석하며 수업의 계획 과정, 운영, 평가에 대해 살펴보도록 한다. 이러한 수업 사례 분석을 통해 실제 수업을 재구성할 때 갖추어야 할 것, 보완해야할 것을 생각하여 고등학생을 대상으로 한 미디어 리터러시 교수·학습과정안을 작성할 수 있는 능력을 기른다.

2 학습목표

- 고등학교의 미디어 리터러시 교수·학습과정안을 이해하고 설명할 수 있다.
- 고등학생을 대상으로 한 미디어 리터러시 교수·학습과정안을 작성할 수 있다.

3 학습내용

가. 고등학교 미디어 교육 사례

1) 단원명 및 단원 학습목표

① 단원명: 4. 미디어로 세상과 만나기 – 지역 사회 문제 해결을 위한 사회 참여 프로젝트

② 학습목표

- 소셜 미디어를 통한 사회 참여를 통해 공동체의 문제를 함께 해결하고 더 나은 세상을 만들고자 하는 태도를 지닐 수 있다.
- 사회 문제를 해결할 수 있는 방안을 소셜 미디어를 통해 표현할 수 있다.

③ 대단원의 개요

- 이 대단원은 미디어로 자신을 효과적으로 표현하고, 사회적 관계를 맺으며, 공동체의 문제 해결에 참여하는 과정을 통해 미디어로 세상과 소통할 수 있는 역량을 기르기 위해 설정되었다. 이를 위해 학생들의 삶에서 중요한 부분을 차지하고 있는 소셜 미디어를 중심으로 세상과 만날 수 있는 다양한 방법들을 제시하였다. 이 대단원은 소셜 미디어로 자기를 표현하는 것으로 시작해 사회적 관계 맺기와 소통을 넘어 사회 참여에 이를 수 있도록 중단원을 단계적으로 구성하였다. 첫 번째 중단원에서는 주체적인 소셜 미디어 선택과 자기표현 방법, 소셜 미디어를 통한 사회적 관계 맺기와 그 과정에서 지켜야 할 소통의 원칙을 배운다. 두 번째 중단원에서는 소셜 미디어 이용 과정에서 발생할 수 있는 이슈들을 책임과 권리의 균형이라는 관점에서 비판적으로 인식하고 대응할 수 있는 방법을 배운다. 마지막 중단원에서는 소셜 미디어 시대의 시민으로서 더 나은 세상을 만들어 가기 위한 사회 참여 역량을 기르는 방법을 배운다.

④ 소단원의 개요

- 이 단원에서는 소셜 미디어를 통한 사회 참여로 공동체의 문제를 함께 해결하고 더 나은 세상을 만들어 가기 위한 지혜를 배우는 데 초점을 둔다. 사회 참여의 다양한 사례와 소셜 미디어를 통한 사회 참여 시 유념해야 할 것들을 배우고 실제 프로젝트에 참여하는 활동을 통해 시민으로서의 역량을 함양시킨다.

2) 지도상의 유의점

- 소셜 미디어는 나의 미디어임과 동시에 너의 미디어이기도 하다. 더불어 나와 네가 연결되어 만들어 가는 우리 사회의 미디어이다. 따라서 이 단원에서는 학생들이 나의 미디어로, 너의 미디어로, 우리 사회의 미디어로 소셜 미디어를 어떻게 이용해야 할지를 늘 생각하면서 수업에 임하도록 지도하는 것이 중요하다.

3) 단원의 구조 및 지도 계획

<table>
<tr><th>차시</th><th colspan="2">구성 요소</th><th>주요 학습활동</th></tr>
<tr><td rowspan="6">1~3
차시</td><td colspan="2">대단원 들어가기</td><td>미디어를 활용한 세상과의 소통 방식 시대순으로 알아보기</td></tr>
<tr><td rowspan="5">나와 친구,
세상을 이어주는
소셜 미디어</td><td rowspan="2">(1) 주체적인
소셜 미디어
선택과
자기표현</td><td>[본문 학습]
• 주체적인 소셜 미디어 선택의 필요성 인식하기
• 소셜 미디어를 통한 자기표현 방법 익히기</td></tr>
<tr><td>[탐구 활동] 상황과 목적에 맞는 소셜 미디어 선택하기</td></tr>
<tr><td rowspan="2">(2) 사회적 관계
맺기와 소통의
원칙</td><td>[본문 학습]
• 소셜 미디어를 통한 사회적 관계 맺기와 문제 상황 인식하기
• 사회적 관계를 맺는 과정에서 지켜야 할 소통의 원칙 실천하기</td></tr>
<tr><td>[탐구 활동] 소셜 미디어에서의 원활한 소통을 위한 처방전 만들기</td></tr>
<tr><td>심화 활동</td><td>[소셜 미디어 댓글, 그것이 알고 싶다] 소셜 미디어 댓글 이용 현황 및 영향력 파악, 악성 댓글로 인한 문제점 해결을 위한 방안 모색하기</td></tr>
</table>

차시	구성 요소		주요 학습활동
4~5 차시	2. 소셜 미디어 이용자의 책임과 권리	(1) 소셜 미디어 시대의 책임과 권리	[본문 학습] • 소셜 미디어 이용 과정에서 발생할 수 있는 책임과 권리 관련 이슈들 파악하기 • 존중받을 권리와 존중할 책임의 균형과 중요성 이해하기
			[탐구 활동] 알 권리와 잊힐 권리의 균형점 탐구하기
		(2) 문제를 해결하는 행동 수칙과 대응 방법	[본문 학습] • 저작권을 통해 책임과 권리의 균형 전략 이해하기 • 책임과 권리가 균형을 이루는 개인 정보 관리 행동 수칙과 대응 방법 실천하기
			[탐구 활동] 카드뉴스로 사이버 폭력 예방 및 대처 방법 표현하고 공유하기
		심화 활동	[소셜 미디어에서 존중받고 존중해야 할 저작권] 소셜 미디어 이용 과정에서 발생할 수 있는 저작권 이슈에 관해 탐구하고 해결 방안 모색하기
6~7 차시	3. 소셜 미디어 시대의 사회 참여	(1) 소셜 미디어 시대의 시민	[본문 학습] • 시민으로서의 핵심역량과 소셜 미디어 시대의 시민 역량 파악하기 • 사례를 통해 소셜 미디어 시대의 시민 역량 이해하기
			[탐구 활동] 유튜브 피라미드를 통해 소셜 미디어 시대의 시민 역량 실천에 관해 이해하기
		(2) 사회 참여로 더 나은 세상 만들기	[본문 학습] • 소셜 미디어를 통한 사회 참여의 사례 파악하기 • 소셜 미디어를 통한 사회 참여 시 유념해야 할 사항 이해하기
			[탐구 활동] 소셜 미디어로 아름다운 세상 만들기 프로젝트 기획하기
8~9 차시	**프로젝트 활동(본시)**		[지역 사회 문제 해결을 위한 사회 참여 프로젝트] 지역 사회의 문제에 대해 탐색한 뒤 해결책을 모색해 보는 미디어 청원서를 제작하고, 이를 토대로 사회 참여와 실천 활동을 하는 프로젝트
	대단원 마무리		• 대단원 마무리 활동을 통해 배운 내용 확인하기 • 평가표를 작성하며 나의 학습 정도 점검하기

4) 본시 교수·학습과정안

구분		수업 구성							
단원명		4. 미디어로 세상과 만나기 – 지역 사회 문제 해결을 위한 사회 참여 프로젝트							
대상		고등학교 1학년	수업 시간	50분	장소	멀티미디어실	차시	8/9차시	
학습목표		• 소셜 미디어를 통한 사회 참여를 통해 공동체의 문제를 함께 해결하고 더 나은 세상을 만들고자 하는 태도를 지닐 수 있다. • 사회 문제를 해결할 수 있는 방안을 소셜 미디어를 통해 표현할 수 있다.							
준비물		교과서, 활동지, PPT, 인터넷이 가능한 컴퓨터 및 태블릿 등							
수업 방법		모둠학습, 프로젝트 학습							
흐름	시간(분)	주요 학습활동							
		교수			학습				
도입	5분	• 인사 • 전시학습 확인 – 지난 시간에 학습한 '소셜 미디어를 통한 사회 참여' 내용에 대해 질문한다. • 동기유발 – 이번 시간에는 우리 주변에서 해결해야 할 문제점을 찾고 소셜 미디어를 활용하여 문제를 해결해 보는 프로젝트 활동을 안내하며 학습 동기를 유발한다. • 학습목표 제시 – 오늘의 학습목표를 다 같이 크게 읽도록 한다. • 수업 과정 안내 – 오늘 활동 내용을 안내한다.			• 인사 • 전시학습 확인 – 지난 시간에 학습한 내용을 떠올리며 대답한다. • 동기유발 – 우리 주변에서 해결해야 할 문제점을 찾아보고 소셜 미디어를 활용하여 직접 문제를 해결해 볼 수 있다는 자신감과 동기를 갖는다. • 학습목표 인지 – 오늘의 학습목표를 다 같이 크게 읽는다. • 수업 과정 인지 – 오늘 활동 내용을 숙지한다.				
전개	전개1 20분	[모둠학습] 프로젝트 준비하기 • 프로젝트 활동 방법 안내 – 프로젝트의 주제와 방법, 시간을 안내한다. • 지역 사회에서 해결해야 할 문제점 찾기 – 모둠별로 인터넷 검색을 통해 기부 활동, 캠페인 등을 찾아보도록 한다. – 토의, 토론, 정보 검색 등을 활용하도록 한다. – 학습지에 문제점이 무엇인지, 그 문제점을 해결하기 위해 어떻게 해야 할지 모둠 토의를 통해 적어보도록 한다. • 프로젝트의 결과물 정하기 – 모둠별 토의를 통하여 프로젝트의 결과물을			[모둠학습] 프로젝트 준비하기 • 프로젝트 활동 방법 숙지 – 프로젝트의 주제와 방법, 시간을 숙지한다. • 지역 사회에서 해결해야 할 문제점 찾기 – 모둠별로 인터넷 검색을 통해 기부 활동, 캠페인 등을 찾아본다. – 토의, 토론, 정보 검색 등을 활용한다. – 학습지에 우리 모둠이 발견한 문제점이 무엇인지, 그 문제점을 해결하기 위해 어떻게 해야 할지, 소셜 미디어를 어떻게 활용할지 등에 대해 모둠 토의를 하고 내용을 활동지에 적는다. • 프로젝트의 결과물 정하기 – 모둠별 토의를 통하여 프로젝트의 결과물을				

		선정하도록 한다. – 뉴스, 광고, 보고서, 발표문, 공연, 전시회 등이 될 수 있음을 안내한다. – 교사는 다양한 예시를 보여주며 학생들이 결과물을 예측해 보고 선택할 수 있도록 안내한다. • 역할 배분하기, 활동 계획하기 – 결과물에 맞게 역할을 배분하고, 준비해야 할 것과 단계별로 활동을 계획하여 학습지에 기록하도록 한다. – 프로젝트가 주어진 시간 안에 충분히 할 수 있는지, 실현할 수 있는 것인지 생각해 보도록 안내한다.	선정한다. – 뉴스, 광고, 보고서, 발표문, 공연, 전시회 등 중에서 어떤 결과물을 낼 것인지 정한다. – 교사가 제시하는 예시를 살펴보고 모둠별로 결과물의 형태를 결정한다. • 역할 배분하기, 활동 계획하기 – 결과물에 맞게 역할을 배분하고, 준비해야 할 것과 단계별로 활동을 계획하여 학습지에 기록한다. – 프로젝트가 주어진 시간 안에 충분히 할 수 있는지, 실현할 수 있는 것인지 생각해 보고 수정할 내용이 있다면 수정한다.
	전개2 20분	[모둠활동] 프로젝트 실행을 위한 자료 준비 • 지역 사회 문제 해결을 위한 사회 참여 프로젝트 실행 – 모둠별로 정한 문제, 해결법, 역할, 활동 계획을 기반으로 자료 조사를 하도록 한다. – 모둠별로 적합한 방법을 찾을 수 있도록 교사가 다양한 사례를 보여준다.(현장 관찰, 인터뷰, 설문, 관련 기관 방문 등) – 교사가 모둠별로 순회 지도를 하면서 모둠별 활동 상황을 점검하고 도움을 준다. • 모둠 발표 – 프로젝트를 구체화한 내용을 모둠별로 발표해 보도록 한다. – 다른 모둠의 발표를 듣고 궁금한 점이나 보완할 점을 서로 이야기하도록 한다.	[모둠활동] 프로젝트 실행을 위한 자료 준비 • 지역 사회 문제 해결을 위한 사회 참여 프로젝트 실행 – 모둠별로 정한 문제, 해결법, 역할, 활동 계획을 기반으로 자료 조사를 한다. – 교사가 제시하는 사례를 보고 모둠별로 적합한 방법을 찾는다.(현장 관찰, 인터뷰, 설문, 관련 기관 방문 등) – 질문 사항이나 어려운 점이 있다면 교사에게 질문하여 도움을 요청한다. • 모둠 발표 – 프로젝트를 구체화한 내용을 모둠별로 발표한다. – 다른 모둠의 발표를 듣고 궁금한 점이나 보완할 점을 서로 이야기한다. – 다른 모둠에서 조언해 준 내용 중에서 필요한 내용이 있다면 반영한다.
정리	5분	• 형성평가 – 대단원 마무리 문제와 스스로 점검하기 문제를 통해 배운 내용을 확인하도록 한다. • 본시 학습 정리 – 이번 학습을 판서를 통해 정리하고 학습목표 달성 여부를 확인한다. • 차시 예고 – 다음 시간에는 프로젝트를 이어서 실행하고 준비해야 할 사항을 점검한다. • 인사 – 인사하고 수업을 마무리한다.	• 형성평가 – 대단원 마무리 문제를 풀고 정답을 확인한다. • 본시 학습 정리 – 선생님의 판서와 설명에 따라 대답하며 학습목표 달성 여부를 확인해 본다. • 차시 예고 – 프로젝트 실행을 위해 다음 시간까지 준비해야 할 사항을 모둠별로 확인한다. • 인사 – 인사하고 수업을 마무리한다.

	평가 요소	상	중	하
평가 활동	• 소셜 미디어를 통한 사회 참여를 통해 공동체의 문제를 함께 해결하고 더 나은 세상을 만들고자 하는 태도를 지닐 수 있다. • 사회 문제를 해결할 수 있는 방안을 소셜 미디어를 통해 표현할 수 있다.	• 공동체의 문제를 해결하고 더 나은 세상을 만들려는 태도로 소셜 미디어를 활용할 수 있다. • 소셜 미디어를 상황과 목적에 맞게 주체적으로 이용하고 생산할 수 있다.	• 공동체의 문제를 해결하고 더 나은 세상을 만들려는 태도로 소셜 미디어를 활용할 수 있다. • 소셜 미디어를 상황과 목적에 맞게 주체적으로 이용할 수 있으나 생산하는 데 어려움이 있다.	• 공동체의 문제를 해결하고 더 나은 세상을 만들려는 태도로 소셜 미디어를 활용할 수 있다. • 소셜 미디어를 상황과 목적에 맞게 주체적으로 이용하고 생산하는 데 어려움이 있다.

5) 학습자료

교과서(박한철 외, 청소년과 미디어(고등학교)) 188~191쪽 참조.

6) 수업 사례 분석

- 본 수업은 총 9차시의 대단원 수업 중 8차시로 '소셜 미디어로 아름다운 세상 만들기 프로젝트'를 계획하고 준비하는 활동으로 구성되어 있다. 전시 학습에서 소셜 미디어의 개념, 특징, 개인에게 주는 의미 등을 학습했음을 알 수 있으며 이러한 개념 학습의 총체로서 프로젝트 학습이 제시되어 있다.
- 전시 학습에서는 다른 사람들이 소셜 미디어를 통해 사회 문제에 참여한 것을 직접 찾아보았다면, 본시 학습에서는 실제로 학습자 주변의 문제를 찾고, 그 문제를 해결할 수 있는 방안을 떠올려 보고, 소셜 미디어를 활용하여 사회 문제 해결에 동참하도록 하고 있다.
- 본 수업은 고등학생 1학년을 대상으로 하여 50분으로 구성된 수업이다. 멀티미디어실을 활용하여 인터넷 자료 등을 자유롭게 검색해 볼 수 있는 환경을 준비하고 있음을 알 수 있다. 이 수업의 전개 부분은 두 부분으로 나누어 진행된다. [전개1]에서는 프로젝트 활동 방법을 안내하고 프로젝트를 계획하는 내용으로 구성되어 있다. [전개2]에서는 프로젝트 계획을 기반으로 필요한 자료를 수집하고 내용을 구체화하는 활동이다. 모둠마다 다른 주제로, 다른 형태로 프로젝트가 진행된다는 특징이 있다.
- 프로젝트 수업은 교수자의 많은 사전 준비가 필요하고 학습자 역시 적극적으로 참여해야 한다. 또한 비교적 시간이 오래 걸릴 수 있기 때문에 블록타임으로 운영하거나 2~3차시 등을 할애하여 진행할 수도 있다. 실제 수업 상황에 따라 시간을 조절하거나 프로젝트의 난이도를 조절하여 정해진 시간 안에 프로젝트가 마무리될 수 있도록 섬세한 계획이 필요한 수업이다.
- 소셜 미디어를 통해 지식을 공유할 수 있으며, 캠페인을 실천할 수도 있다, 또는 지방 단체나 해당 기관에 필요한 내용을 건의하거나 알릴 수도 있다. 카드뉴스, 웹툰, 영상 등의 다양한 형태로 결과물을 제작하여 소셜 미디어에 공유할 수 있다. 이러한 수업을 이전에 학습한 지식적 내용을 실제적 과제로 구현하는 중요한

의미를 지닌다.

- 교수자는 학습자를 격려하고 서로 협동할 수 있는 분위기를 조성해 주고, 필요한 부분에서 적절한 만큼의 조력을 제공할 수 있어야 한다. 따라서 이러한 수업은 학습 후반부에서 학생의 특성을 파악한 후, 학생들과의 라포르 형성이 된 상태, 교수·학습 환경 분석 및 지역 환경 분석 등이 이루어지고 나서야 효과적일 수 있다.
- 프로젝트 수업을 할 때는 기존의 학생들이 직접 실천한 수업 사례가 있다면 예시로 제시하면 좋다. 비슷한 내용의 결과물로서 어떤 것들이 가능한지를 보여주면 학습자들의 이해를 높일 수 있고 학습자의 효능감과 동기를 유발하는 효과가 있기 때문이다.
- 본시 교수·학습과정안에는 드러나지 않았으나, 마지막 9차시에서는 프로젝트 결과물에 대한 피드백과 격려, 축하, 에필로그 활동, 동료평가, 자기평가 등이 포함되도록 한다. 단순히 활동에서 끝나지 않고 활동을 성찰하고 교훈을 얻을 수 있도록 지도해야 한다.



"이 부분은 꼭 기억해 주세요!"

- 교수·학습과정안은 작성 목적에 따라 형식적인 부분을 변형할 수 있습니다. 목적과 상황에 따라서 아주 상세한 내용을 모두 담도록 작성할 수도 있으며, 아주 간략하게 작성하기도 합니다.
- 보통 수업의 맥락이 이미 공유된 경우나 교수자가 자신의 수업을 확인할 때 등의 경우에는 아주 간략한 내용만을 적는 경우도 있습니다.
- 규정된 법은 없지만 일반적으로 다른 사람과 교수·학습과정안을 공유해야 하는 공식적인 상황의 경우, 보는 사람이 그 수업의 맥락을 잘 이해할 수 있도록 그 수업의 목적, 수준, 전개 과정, 평가 등을 구체적으로 작성합니다.
- 교수·학습과정안, 활동지, 리터러시 매뉴얼 등의 추가적인 자료가 필요한 경우에는 미디어 아카데미(https://meca.or.kr), 한국교육학술정보원의 에듀넷(www.edunet.ney), 미리네(https://www.miline.or.kr)를 방문해 보세요. 유아, 노인, 다문화, 발달장애 청소년 등을 위한 미디어 리터러시 교육 자료를 제공하고 있습니다.

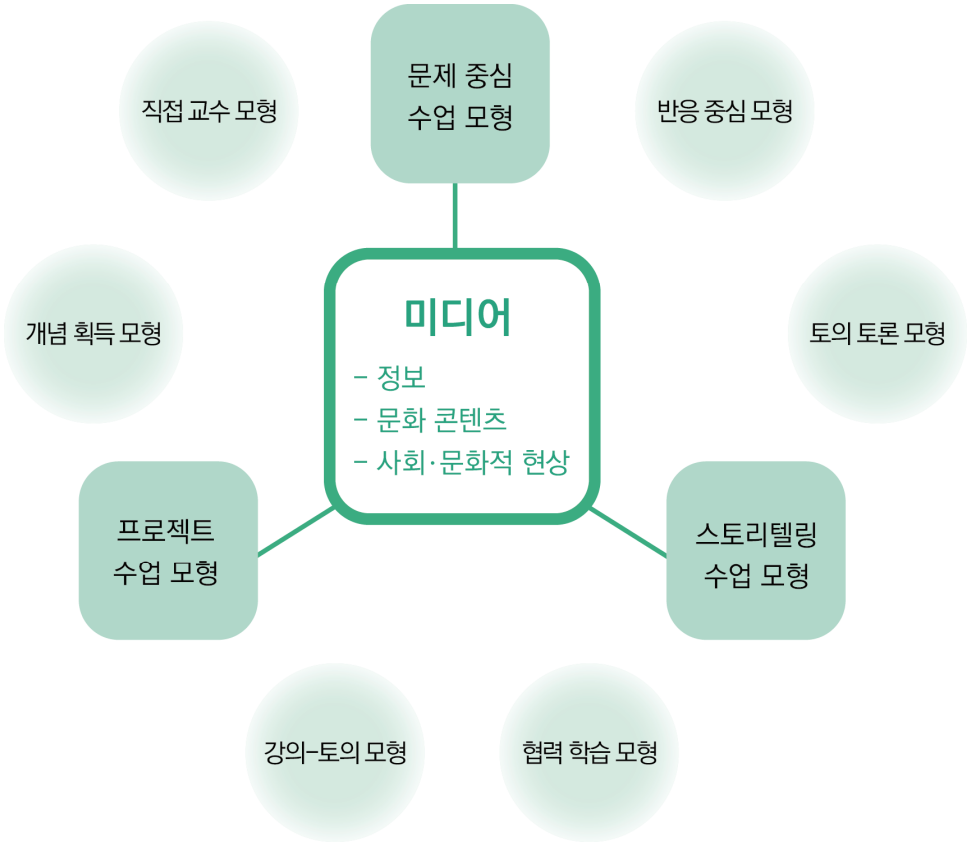


자유학기 주제선택 활동을 위한 미디어 리터러시 수업 모형

- 미디어 리터러시 교육의 수업 모형은 적용 층위에 따라 대단원 수준이나 프로그램 전체 차원에 적용되는 통합 수업 모형과 소단원 혹은 차시 수준에 적용되는 개별 수업 모형으로 구별된다.
  - 교육 프로그램의 모형을 설계할 때는 대단원 혹은 프로그램 전체를 아우르는 통합 수업 모형 내에 적절한 개별 모형들을 차시나 소단원 수준에 적용하는 방식으로 설계하는 것이 바람직하다.

• 통합 수업 모형과 개별 수업 모형은 다음과 같은 모형들이 유용하게 활용될 수 있다.
  - 통합 수업 모형으로는 '문제 중심 모형(Problem-based model)', '프로젝트 중심 모형(Project-based model)', '스토리텔링 중심 모형(Storytelling-based model)'의 세 가지가 유용하게 적용될 수 있다.
  - 개별 수업에는 소단원 혹은 차시 수업의 목표와 내용에 따라 '개념 획득 모형', '직접 교수 모형', '토의·토론 모형', '반응 학습 모형', '강의-토의 모형', '협력 학습 모형' 등을 융통성 있게 적용할 수 있다.

이 연구에서는 미디어 리터러시 교육을 위한 통합 수업 모형이 크게 '문제 중심 모형', '프로젝트 중심 모형', '스토리텔링 중심 모형'이므로 미디어 리터러시 교육을 위한 수업 모형을 '미디어리터러시(Media Literacy)'의 첫 글자인 'M'과 'L', '문제(Problem)'와 '프로젝트(Project)'의 'Pro' 및 '스토리텔링(Storytelling)'의 'S'를 결합한 'L ProS' 모형이라고 약칭한다. 'ML Pros' 모형은 다음과 같이 도식화할 수 있다.



정현선 외(2015), 『미디어 문해력 향상을 위한 교실수업 개선 방안 연구』, 교육부.

참고문헌

[1] 박한철 외(2021),『청소년과 미디어(고등학교)』, 창비.

[2] 정현선 외(2015),『미디어 문해력 향상을 위한 교실수업 개선 방안 연구』, 교육부.

[3] 미리네(Media&Information Literacy Network for Education), https://www.miline.or.kr.

[4] 미디어 아카데미, https://meca.or.kr.

• 지은이 •

권영부	안용순
김경희	윤미선
김면수	정지영
김형태	최 숙
박유신	한유승

* 전체 가나다순

미디어교육자 Media Education Instructor 개정판

발 행	초판	2022년 9월
	개정[1판]	2024년 12월
기 획	한국언론진흥재단 미디어교육팀
주 소	서울특별시 중구 세종대로 124
전 화	(02)2001-7231~9
개 발	한국생산성본부
편집·디자인	한생미디어

※ 본 가이드는 비매품입니다.

※ **copyright.** 이 책에 대한 모든 권리는 한국언론진흥재단 및 저자에 있습니다.
이 책 내용의 전부 또는 일부를 재사용하려면 반드시 한국언론진흥재단의 동의를 받아야 합니다.