

인공지능 시대의 미디어 리터러시 증진 : 지수 개발, 활용, 정책의 필요성*

유 건 식**

성균관대학교 미디어문화융합대학원 초빙교수

남 승 석***

연세대학교 매체와예술연구소 연구교수

목차

1. 서론 : 미디어 리터러시 지수
2. 지수 개발 및 측정
3. 지수의 조사 활용
4. 미디어 리터러시의 증진 방안 탐색
5. 결론

* 본 논문은 한국정치커뮤니케이션학회 “2023 가을철 정기학술대회”(2023.12.9.)에서 발표한 발제문을 기초로 수정되고 작성된 것임을 밝힙니다.

** konshik@gmail.com

*** 교신저자, nam.seungsuk@gmail.com

초록

본 연구는 지수 개발과 조사 활용의 동향을 중심으로 인공지능 시대의 미디어 리터러시 증진 방안을 탐색하는 연구이다. 이를 위해 과거 미디어 리터러시 지수의 개발 과정과 동향을 검토하고, AI 기술이 보편적으로 사용됨에 따라 변화한 미디어 플랫폼의 리터러시 지수의 동향을 검토하였다. 본 연구에서는 미디어 이용 패턴의 변화에 따른 새로운 리터러시 교육의 필요성을 검증하기 위해 국내에서 개발된 미디어 리터러시 지수를 체계적으로 정리하고 주요 문제점들을 도출하였다. 그리고 국내에서의 지수 활용 사례들을 분석하고 지수의 설계 과정에서 나타난 문제점들에 대한 해결 방안을 제시하였다. 한국의 미디어 리터러시 교육은 1975년부터 시작하여 디지털 시대의 미디어 리터러시 역량 강화로 발전해 왔지만, AI 기술 사용 증가로 교육 효과와 리터러시 수준 평가가 어려워졌다. 이에 인공지능 시대에 적합한 리터러시의 지수 개발과 정례적 평가의 필요성이 인식되어 정책과 교육과정 개발 기반 마련이 중요해졌다. 또한, 과거 지수 개발의 사례를 바탕으로, 미디어 플랫폼에서 리터러시 효과의 측정 의무를 부과하는 조치가 고려되어야 한다.

주제어

미디어 리터러시, 인공지능 리터러시, 리터러시 지수, 리터러시 정책, 미디어 플랫폼

1. 서론

본 연구는 미디어 리터러시에 대한 기존에 개발된 지수와 활용되었던 사례를 통시적으로 검토하고 이에 대한 개선점을 공시적으로 고찰하는 의미를 갖는다. 2000년대 이후 인터넷, 모바일, 인공지능 디지털 기술의 급속한 발전은 미디어 이용 패턴을 근본적으로 변화시켰다. 이러한 변화는 이용자들이 다중의 디지털 미디어를 통해 특정한 정보에 접근하는 방식으로 변화시켰다. 최근 2022년 11월 OpenAI가 ChatGPT 시대를 열면서 대화형 인공지능 서비스와 사용이 급성장하면서 미디어 리터러시는 더욱 중요하게 되었다.

본 연구는 국내 미디어 리터러시 역량의 증진을 위한 국내외의 미디어 리터러시 지수 측정의 사례를 고찰하였다. 그리고 국내외에서 교육 거버넌스를 구축하고, 지수 조사 및 피드백 메커니즘을 강화할 것과 AI 시대에 부응하는 문해력 교육의 필요성과 공영방송사의 교육 참여 확대와 교육 자격증의 통합을 제안한다.

국내의 미디어 리터러시 교육은 1975년부터 시작하여 50여 년의 역사를 지니며, 이 분야의 발전과정은 국내외의 다양한 연구자들에 의해 연구되어왔다. 최창섭 교수 등에 의한 초기 교류와 학술 활동은 미디어 리터러시 교육의 국내 도입과 발전에 결정적인 역할을 하였다. 이러한 배경을 통해 현재까지 이어지는 미디어 리터러시 교육의 필요성과 그 중요성을 재확인할 수 있다.¹

미디어의 발달과 함께 리터러시의 범위도 확장하였다. 심재웅은 미디어 리터러시를 “디지털 미디어 혁명 시대의 시민으로서 미디어에 대한 비판적 사고와 이해, 미디어 이용과 유도, 생산과 표현 및 적극적으로 소통하고 참여하면서 자신의 미디어 이용에 대해 성찰하며 자기를 스스로 보호하는 능력”이라고 정의했다.²

¹ 김양은·이미영·양철진·박지현. 「시청자미디어재단 학교 미디어 리터러시 교육사례 및 유관 기관과의 협력체계 구축방안 연구」. 시청자미디어재단. 2021. p. 11.

본 연구에서 미디어란 디지털 기술의 발달에 따라 온·오프라인의 경계가 사라지고 있으므로 전통적인 신문과 방송뿐만 아니라 인터넷, SNS까지 포괄한다. 미디어 리터러시란 결국 디지털이 주요 미디어가 된 시대의 리터러시이므로, 본 연구에서 미디어 리터러시란 디지털 미디어 리터러시와 동일시할 수 있다.

지금까지의 미디어 리터러시 교육에는 전통 미디어부터 최신 디지털 미디어에 이르기까지 다양한 미디어 형식과 콘텐츠에 대한 이해를 포함한다.³ 미디어 리터러시에 대한 관점은 청소년 보호에 대한 초기의 초점에서 미디어 수용자에 대한 사회적, 문화적 영향력의 이해로 전환되었다. 미디어 리터러시에 대한 관점에는 대중예술적 관점, 산업/기술적 관점, 미디어 환경론 관점⁴, 미디어 생태학 관점⁵, 문화 실천 관점⁶ 등이 있다. 여기서 미디어 리터러시의 관점들을 간략하게 설명하면 다음과 같다. 대중예술 관점은 보호무역주의를 예방하기 위한 교육적 목적으로 선택적 미디어 수용과 메시지 분별력을 요구하는 관점을 말한다. 환경적 관점은 환경적응 능력을 주목적으로 하여 미디어를 적극적으로 생산하고 창조하는 능력을 중시하는 관점이다. 문화실천 관점은 인문학의 다양한 하위 요소 중 하나인 문화 측면에서 특성을 살펴보고, 문화실천을 위한 디지털 리터러시 교육의 방향을 살펴보는 관점이다. 미디어 환경적 관점에서는 미디어를 일상의 환경으로 정의하고, 사용자가 미디어에 참여하고 활용할 수 있도록 하는 데 중점을 두고 있다.⁷ 이처럼 미디어 리터러시는 각 시대의 요구와

2 심재웅·전주혜·신명환·김민주·천혜선·유지운·조소영. 「디지털 사회에서의 미디어 리터러시 지수 개발 연구」. 방송통신위원회. 2020. p. 97.

3 교육부. 「학교 미디어 교육 내실화 지원 계획」. “민주시민역량을 함양하는 미디어 교육” 교육과정정책관(민주시민교육과) 2019.

4 김영은. 『디지털시대의 미디어 리터러시』, 커뮤니케이션북스 2009.

5 한경미. 「미디어 생태학 관점에서 기독교교육의 미디어 리터러시 교육 활용 연구」. 『신학연구』, 82, 2023. 129-162.

6 김현정. 「문화 실천적 관점에서 바라본 디지털 리터러시의 특징과 교육 방향」. 『문화와융합』, 43(6), 2021, 27-46.

7 홍유진·김양은. 「미디어 리터러시(Literacy) 국내외 동향 및 정책방향」. 코카포커스 2013-01호 (통권 67호) 한국콘텐츠진흥원. 2013. p. 5.

그 시대를 살아가는 사람들의 요구를 반영하여 발전해 왔다. 역사적으로 기초 교육의 3Rs(Reading, Writing, Arithmetic)에서 시작하여 시각, 텔레비전, 컴퓨터, 멀티미디어, 정보, 정보통신, 미디어, 디지털로 리터러시 교육이 지속해서 확대됐다.⁸

미디어 리터러시 교육은 정보를 비판적으로 이해하고 평가하는 것뿐만 아니라, 미디어를 통해 새로운 정보와 문화를 창조하고 사회에 적극적으로 참여할 수 있는 능력을 배양하는 것을 목표로 한다. 미디어의 급속한 발전과 AI 기술의 일상화는 필연적으로 더욱 심화될 것이다. 미디어 리터러시 교육의 중요성을 더욱 강조할 수밖에 없다. 방송통신위원회의 2023년 지능정보사회 이용자 패널조사 결과에 따르면 12.3%가 생성형 AI 이용 경험이 있으며, 하루 평균 41분씩 이용하고 있으며, 이용자 중 68.3%가 추천 알고리즘을 계속 이용할 것이라고 답했다.⁹ 최근 AI 리터러시는 단순히 AI를 활용하는 능력을 넘어, AI 시대를 살아가는 시민으로서 갖추어야 할 중요한 역량으로 주목받고 있다.¹⁰ 챗GPT 등 AI 기술의 발전으로 인공지능 리터러시가 중요해지고 있으며, 특히 생산에 관한 개념까지 리터러시의 범위가 확대되고 있다.¹¹ 즉, AI를 비판적 관점에서 해석하고 활용하며, 효과적으로 의사소통하고, AI 시대의 사회문화에 적응할 수 있는 일상지식을 습득하는 타고난 능력이다.

본 연구는 전통적인 PDS(Plan-Do-See) 모델을 빌려 미디어 리터러시 지수에 대한 다양한 문헌조사를 실시하고, 시대의 변화에 따른 미디어 리터러시를 조사하였다. 따라서 미디어 리터러시 교육의 청사진을 명확하게 구성하고, 그 설계가 현장에서 효과적으로 구현될 수 있도록 정기적으로

⁸ 한정산·오정숙·임현정·전주성·이수나·고범석. 「지식 정보 역량 개발 지원을 위한 디지털 리터러시 지수 개발 연구」. 한국교육학술정보원. 2006a. pp. 11-24.

⁹ 방송통신위원회. 「2023년 지능정보사회 이용자 패널조사」. 2024.

¹⁰ 정순영·김수연. 「하브루타 토론활동이 AI 리터러시에 미치는 효과: 예비교사를 중심으로」. 『한국교육정보미디어연구』, 30(2). 2024. pp. 279-302.

¹¹ 권상희. 「인공지능과 미디어 리터러시: 도전과 기회」. 『2023년 언론정보학회 가을철 학술대회 시민분권미디어위원회 세션 발제집』. 2023. p. 3.

검토하고 필요한 조정이 이루어져야 한다. AI 시대에는 미디어 리터러시 지수의 설계와 적용이 더욱 중요해졌다. 미디어 리터러시 지수 개발은 여러 부처에서 여러 차례 시도되었으나 아직까지 이에 대한 종합적인 문헌이 없다. 그러므로 AI 리터러시에 대한 종합적인 시스템 구축이 어려운 상황이다. 이에 따라 미디어 리터러시 지수의 개발이 어떻게 진행되는지에 대한 명확한 정리가 필요하다. AI 시대에는 유아부터 노인까지 다양한 목적에 부합하는 AI 리터러시가 필수적이다.¹² 디지털리터러시협회 조사에 따르면 국민의 62.7%가 AI 사이버 괴롭힘이 심각하고, 88.4%가 AI 윤리가 중요하다고 답했다.¹³ 이러한 필요성에 기반을 둔 연구문제를 다음과 같이 설정하였다.

연구문제 1. 미디어 리터러시의 지수는 어떻게 설계되었나?

미디어 리터러시 지수의 설계 과정을 분석함으로써, 교육 현장에서의 적용 가능성과 효과성을 검증한다. 미디어 리터러시 지수의 설계가 얼마나 잘 설계되었는지 점검하고, 부족한 점을 피드백하여 보완하도록 한다.

연구문제 2. 미디어 리터러시 지수는 어느 정도 활용되었는가?

다음으로 미디어 리터러시 지수의 설계 및 활용 현황을 조사하고, 현장에서의 활용사례를 파악한다. 이 과정에서 미디어 리터러시 지수 활용에 있어 발생하는 문제점을 파악하고 이에 따른 개선을 모색한다.

연구문제 3. 미디어 리터러시 지수의 한계는 무엇이며, 이에 대한 대안은 무엇인가?

본 세 가지 연구문제는 다음과 같은 연구 설계 구조에 따라 순차적으로 진행되었다. 먼저 국내 미디어 리터러시 교육을 담당하는 주요 기관인 방송통신위원회 산하의 시청자미디어재단과 문화체육관광부 산하의 한국언론진흥재단의 미디어 리터러시 교육 현황을 파악하였다.

¹² 김장현. 「특별기고 기술우위 시대, 인공지능(AI) 어디까지 발전할까 : AI 특이점의 희생자 안 되려면? 유아부터 노인까지 'AI 리터러시'가 필수」. 『월간중앙』, 2024. p. 28-34.

¹³ 김지선. 《디지털리터러시협회, “국민 60%, AI 사이버불링 심각…80%, AI 윤리 필요”》. 전자신문. 2024.7.8. <https://www.etnews.com/20240707000061>

본 연구는 제1장에서 연구의 필요성 및 연구 문제 및 방법을 설명하였다. 제2장에서는 연구문제 1에 관한 연구 결과를 종합하였으며, 이 과정에서 미디어 리터러시 지수에 관한 주요 문제점이 도출되었다. 제3장에서는 연구문제 2를 다루며 국내 미디어 리터러시 지수 활용사례를 분석하고, 이 과정에서 미디어 리터러시 지수 활용의 문제점을 확인하였다. 제4장에서는 연구문제 3에 관한 연구 결과를 요약하고, 미디어 리터러시 지수를 설계하고 활용하는 과정에서 나타난 문제점을 해결하기 위한 개선점을 제시하였다.

2. 미디어 리터러시 지수 개발 및 측정

이 장은 연구문제 1 “미디어 리터러시의 지수는 어떻게 설계되었나?”에 대한 문헌 연구를 다룬다. 이를 위해 미디어 리터러시 지수의 개념과 필요성을 논의하고, 미디어 리터러시 지수 측정 현황을 살펴본다. 이를 통해 국내에 미디어 리터러시 지수의 개발 과정을 살펴보고, 개발된 미디어 리터러시 지수의 활용 과정을 분석한다. 미디어 리터러시 지수의 개발은 2006년 한국교육학술정보원에서 처음 제안되었으며, 2009년 한국언론재단, 2017년 방송통신위원회, 2019년 한국교육학술정보원, 2020년 방송통신위원회 등 3개 기관에서 약 20년에 걸쳐 총 5회에 걸쳐 추진되었다. 관련된 지수 측정은 방송통신위원회가 2017년과 2021년, 시청자미디어재단이 2021년과 2022년에 걸쳐 총 4회 실시했다.

먼저 미디어 리터러시 지수의 개념과 필요성에 대한 논의이다. 미디어의 지속적인 진화와 함께 미디어 리터러시의 중요성은 더욱 커지고 있다. 홉스(Hobbes)는 디지털 미디어 활용 능력의 핵심 역량에는 접근, 분석 및 평가, 창작, 성찰, 사회적 실천 등이 포함된다고 주장했다.¹⁴ 조직 내에

¹⁴ Hobbes, R. Digital and media Literacy: A plan of action, s White Paper on the digital and media literacy recommendation of the Knight Commission on the

서 수행되는 모든 활동에는 평가가 포함되는 것처럼, 컴퓨터와 인터넷 기술 또는 지식을 측정하는 일반화되고 인정된 도구가 없는 상황에서 한국 교육학술정보원은 2006년에 미디어 리터러시 지수를 개발하기 위해 디지털 리터러시 지수 개발 프레임워크를 제안하였다. 이 프레임워크는 기술적, 비판적, 사회적 리터러시를 대범주로 분류하고, 이를 바탕으로 중분류 및 소분류를 설정하였다.¹⁵ 이것이 20년 전 국내 디지털 리터러시 지수 개발의 원형이며, 이후 여러 차례 변형을 거쳐 발전해왔다.

표 1 | 디지털 리터러시 지수 개발을 위한 전체 프레임워크 (출처: 한정선 외, 2006b)

통합																								
적용																								
사용																								
이해																								
수 영 역	컴퓨터구성요소지식	PC유지및관리수	윈도우에서PC관리	응용소프트웨어	프로그래밍언어	시스템소프트웨어	인터넷일반	인터넷서비스	디지털태그블로거	디지털매체	정확성	적절성	최신성	텍스트	비텍스트	동기	전략	시간관리	인간커뮤니케이션	매개커뮤니케이션	컴퓨터제재	정보윤리	생활보호	언어사용
	하드웨어	소프트웨어		인터넷			디지털테크놀로지	내용	인터넷페이스	사용자	커뮤니케이션			법	네트워크									
	기능적 리터러시							비판적 리터러시					사회적 리터러시											

〈표 1〉은 Wisconsin Departments of Public Instruction(2000)에서 주장한 콘텐츠 표준을 참고하여 디지털 리터러시 지수 개발을 위한 전체 프레임워크를 표로 정리한 것이다.¹⁶ 리터러시를 기능적 리터러시, 비판적 리터러시, 사회적 리터러시로 디지털 리터러시를 세 영역으로 나누고 이를 다시 10개의 하위 영역 및 27개 세부 영역으로 세분화하였다.

information needs of communities in a democracy. Washington DC: Aspen Institutes. 2010.

¹⁵ 한정선·오정숙·정성무·고범석·전주성, 「21세기 지식 정보 역량 활성화를 위한 디지털 리터러시 지수 개발 연구: 디지털 리터러시 프레임워크 구성」, 한국교육학술정보원, 연구자료 RM 2006-56. 2006b. pp. 4-8.

¹⁶ 한정선 외, 앞의 논문, 2006b. pp. 56-58.

한국언론재단은 2009년 미디어교육의 효과성을 측정하는 모델로 미디어 리터러시 지수를 개발했다. 미디어 리터러시 효과란 미디어 리터러시를 측정하는 지표가 실제로 영향을 미치는 것을 말한다. 이 지수는 접근 능력, 미디어에 대한 비판적 이해 능력, 창의적 표현, 그리고 소통 영역 등 네 가지 주요 영역과 14개의 하위 영역으로 세분된 문항으로 구성되었다. 접근 능력은 미디어 이용, 활용, 조정의 세 부분으로 나뉘며, 미디어의 비판적 이해 능력은 현실 구성, 산업적 동기, 미디어 언어, 수용자 역할, 미디어 기술의 네 부분으로 구성된다. 창의적 표현은 욕구/지각, 제작, 전달의 세 부분으로, 소통은 참여 욕구, 참여 능력, 규범 인지, 규범 준수 네 부분으로 구분된다.¹⁷

초·중 고등학교 학생 834명을 대상으로 이 지수를 측정한 결과 소통 능력은 학업 성적 평가에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났으며, 미디어에 대한 비판적 이해 능력은 미디어교육 수업 만족도에 부정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 또한, 소통 능력은 대상자의 성향(비판적 사고, 학습 자기 효능감, 자기 효능감, 부모 규제)에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 확인되었으며, 비판적 사고는 대상자의 성향에 가장 유의미하게 긍정적 영향을 미치는 것으로 확인되었다.¹⁸

2017년에는 방송통신위원회 주도도 한국방송학회를 통해 새로운 미디어 리터러시 지수가 개발됐다. 본 지수는 기술적 이용 능력, 비판적 이해 능력, 창의적 활용 능력, 책임과 권리의 네 가지 하위 항목으로 구성되었다. 측정 항목을 살펴보면, 기술적 이용은 인터넷 이용능력, 컴퓨터 이용능력, 모바일 이용능력, 차단 및 조절능력 요소에 대해 19개 항목으로 구성되어 있다. 비판적 이해는 콘텐츠 구분, 인터넷 정보, 미디어 재현, 미디어 산업·규제 요소를 포함하여 31개 항목으로 이루어져 있다. 창의적 활용은 자기표현, 관심사 확장, 참여 및 협업 요소를 포함한 15개 항목으로

¹⁷ 안정임·김양은·박상호·임성원. 「미디어교육 효과측정 모델: 미디어 리터러시 지수 개발」. 한국언론재단. 2009. p. 117.

¹⁸ 위의 논문, pp. 188-189.

구성되며, 책임과 권리는 책임 이용과 권리 보호 요소에 대해 11개 항목으로 구성되어 있다.¹⁹

한국교육학술정보원은 2019년 "민주시민 육성을 위한 미디어 리터러시 교육 방안 연구"를 실시하고, 2015년 개정된 초·중·고등학교 교육과정과 연계된 민주시민 육성을 목표로 하는 미디어 리터러시 교육 성취기준을 개발하였다.²⁰ 연구팀은 1인 미디어, 가상 공동체, 가짜뉴스, 개인정보 보호, 미디어 안전 수칙, 사이버 괴롭힘, 지식재산권 보호 등 7가지 핵심 활동 영역을 파악하고 이를 교육과정에 통합하였다.²¹ 특히, 고등학교 3학년 '언어와 매체' 과목에서는 1인 미디어, 네티켓, 놀이, 보도 윤리, 소셜 네트워크 서비스, 표현의 자유, 가짜뉴스, 프로슈머, 광고 등을 다루는 미디어 리터러시 교육 성취기준을 제시하였다.

2020년 방송통신위원회는 미디어미래연구소를 통해 디지털 사회에 적합한 미디어 리터러시 지수를 개발하였다. 이 지수는 비판 역량, 이용 역량, 생산 및 표현 역량, 사회적 소통역량, 자기 보호 역량, 태도 역량 등 6개의 상위 개념을 바탕으로 총 52개의 문항으로 구성된 역량지수 모델을 제시하였다.²² 조사 결과, 6가지 역량 중 이용 역량이 가장 높게 평가된 반면, 생산 및 표현 역량은 상대적으로 낮은 경향을 보였다.²³

이처럼 국내의 미디어 리터러시 지수 개발 및 적용 과정은 민주시민 육성과 디지털 사회 적응이라는 두 가지 핵심 목표를 중심으로 이루어졌다. 각 연구 및 개발 프로젝트는 시대의 요구와 교육적 요구에 부응하는 미디어 리터러시 교육 성취기준과 평가 모델을 제시하여 미디어 리터러시 교육을 효과적으로 실시할 방안을 모색하고 있다. 그러나 지수 개발이 5

19 김경화·김광재·이숙정. 「미디어 리터러시 지수 개발 및 지역별 격차 측정 조사」, 방송통신위원회. 2017. pp. 84-87.

20 김현진·김현영·김은영·최미애. 「민주시민육성을 위한 미디어 리터러시 교육 방안 연구」. 한국교육학술정보원. 2019.

21 위의 논문, pp. 84-85.

22 심재웅 외, 앞의 논문, 2020, p. 171.

23 위의 논문, pp. 171-173.

회에 걸쳐 이루어졌음에도 불구하고 아직은 부족하다고 판단되며, 마지막 지수 개발이 2020년에 이루어진 점을 고려하면 하루가 다르게 발전하는 디지털 기술을 따라잡기 위해서는 새로운 지수 개발이 필요하다. 특히, 인공지능의 활용이 일상화되고 있는 현 상황에서는 미디어 리터러시 지수 개발이 더욱 시급하다.

이제 미디어 리터러시 지수를 측정하는 과정을 살펴보자. 미디어 리터러시 지수의 측정은 방송통신위원회와 시청자미디어재단에서 2017년, 2021년, 그리고 2021년과 2022년에 각각 4회 측정하였다. 2017년에는 방송통신위원회가 한국방송학회와 협력하여 기술적 이용 능력, 비판적 이해 능력, 창의적 활용 능력, 책임과 권리 등 4개의 하위 차원을 포함하는 미디어 리터러시 지수를 개발했다. 이를 바탕으로 소득, 성별, 지역별로 하위 차원의 분포를 측정하고 분석하였다.²⁴ 분석 결과, 종이신문, 텔레비전, 라디오의 이용에는 성별 차이가 있었고, 팟캐스트와 소셜 네트워크 서비스(SNS)의 이용에는 지역별 차이가 있었다. 그리고 학력 수준에 따른 미디어 선택 차이, 소득 수준에 따른 미디어 선택 차이, 연령에 따른 미디어 선택 차이 등이 관찰되었다. 또한, 컴퓨터 이용 능력에서 성별 차이, 지역별 기술적 이용 능력의 차이, 학력 수준에 따른 기술적 이용 능력의 차이, 소득 수준과 연령대에 따른 인터넷이나 컴퓨터 이용 능력의 차이가 있었다. 미디어 재현 및 산업 규제에 대한 비판적 이해 능력에서는 성별, 지역별, 학력 수준별, 소득 수준별, 연령대별 차이 등이 드러났다.²⁵

2020년 방송통신위원회는 미디어미래연구소를 통해 디지털시대에 부합하는 미디어 리터러시 지수를 개발하고, 2021년 이를 활용한 역량 조사를 실시했다.²⁶ 2020년 설문조사 결과와 2021년 파일럿 조사 결과를 비교 분석한 결과, 전체 미디어 리터러시 역량의 평균값과 탐색적 요인분석

²⁴ 김경희 외, 앞의 논문, 2017.

²⁵ 위의 논문, pp. 90-102.

²⁶ 심재웅·신명환·김민주·유지윤, 「미디어교육 지원을 위한 미디어 리터러시 역량 측정 연구」. 방송통신위원회, 2021.

결과 모델 적합도 등에서 통계적으로 유사한 결과를 보였다.²⁷ 미디어 리터러시 역량을 측정한 52개 문항의 전체 평균값은 각각 3.75와 3.77로 매우 유사한 결과를 보였다. 대부분 항목에서 큰 증가나 감소가 관찰되지 않았으나, '나는 사이버 폭력(디지털 성범죄, 허위정보 유포, 언어폭력, 사이버 왕따 등)으로부터 나 자신을 보호할 수 있는 미디어의 활용법을 안다'와 '나는 내가 원하는 동영상을 직접 촬영할 수 있다'는 두 항목에서는 2020년 조사 대비 0.12 포인트의 증가세를 보였고, '나는 미디어를 통해 중요한 이슈에 관한 토론에 참여할 수 있다'는 항목에서는 0.13 포인트의 상승을 보였다.²⁸ 비판적 사고 역량과 사회적 소통역량은 각각 두 개의 요인으로 추출되었고, 이용 역량, 자기 보호 역량, 태도 역량은 하나의 요인으로 추출되었다.

2021년 조사에서는 2,222명의 응답자 중 '미디어 리터러시'를 들어본 적이 있는 사람이 23.2%였으며, 들어본 적이 없는 사람이 76.8%였다. 이는 미디어 리터러시 교육이 아직 초기 단계에 있음을 시사한다. 연령대가 낮을수록 미디어 리터러시에 대한 인지도가 높았는데, 만 14-19세는 32.1%, 만 20-29세는 28.0%, 만 30-39세는 21.8%, 만 40-49세는 21.1%, 만 50-59세는 21.6%, 만 60세 이상은 16.9%로 나타났다.²⁹ 2022년에 실시된 조사에서도 23.4%와 76.6%로 비슷한 비율이 관찰되었다.³⁰

2021년 시청자미디어재단은 한국언론학회에 "시청자미디어재단 학교 미디어 리터러시 교육사례 및 유관기관과의 협력체계 구축 방안 연구"를 의뢰했다.³¹ 2016년부터 2021년까지 시청자미디어재단의 10개 센터에서 진행된 학교 미디어 리터러시 프로그램들을 분석하였다. 분석 결과,

²⁷ 위의 논문, p. 1.

²⁸ 위의 논문, p. 86.

²⁹ 위의 논문, pp. 123-124.

³⁰ 신명환·최혜금·최현정·이현준. 「시청자미디어센터 이용자 미디어 리터러시 역량 측정 연구」. 시청자미디어재단. 2022, p. 75.

³¹ 김양은 외, 앞의 논문.

총 1,229개 학교에서 미디어 리터러시 교육이 시행되었으며, 교육 유형별로는 자유학기제가 실시된 학교가 796개교(64.77%), 동아리 활동은 405회(32.95%), 고교학점제가 실시된 학교가 28개교(2.28%)로 나타났다.³² 전반적인 교육 평가는 센터 평가가 58.99%, 평가 없음이 24.25%, 센터 및 학교 평가가 15.87%, 학교 평가가 0.9%를 차지하였다.³³

| 표 2 | 무비 인터랙션 규칙표

구분	센터	학교	센터+학교	없음
자유학기제	61.31	0.13	13.31	25.25
동아리활동	55.30	0.00	21.98	22.72
고교학점제	46.43	35.71	0.00	17.86
전체	58.99	0.90	15.87	24.25

이러한 결과는 자유학기제 등이 평가를 전제로 하지 않고 있으며, 외부 교육 기관의 학교 내 교육 프로그램 및 강사 평가가 주로 센터 중심으로 이루어지고 있음을 시사한다. 학교 미디어 리터러시 교육은 참여 학생들의 성장 과정을 분석하는 형태의 평가가 필요함을 강조한다.³⁴

센터담당자, 강사, 담당 교사 20명을 대상으로 한 서면 인터뷰를 실시한 결과 '교육 평가 과정이 존재하지만 실제로 작동하지 않는 환류 시스템'이 큰 문제로 지적되었다. 학교 미디어 리터러시 교육이 학교 교육과정과 결합하여 있는데, 교육평가가 주로 참여자 만족도 조사 형태로 이루어지고, 교육평가에 대한 명확한 기준이 확립되어 있지 않다는 점이다. 이러한 문제를 해결하는 방안으로 미디어 리터러시 교육의 성과와 역량 향상을 확인할 수 있는 평가 방식의 도입, 학생들의 학습 과정을 평가하기 위한

³² 위의 논문, p. 56.

³³ 위의 논문, p. 63.

³⁴ 위의 논문, p. 83.

다양한 평가 방법의 개발, 그리고 센터담당자, 강사, 학교 교사 간의 평가 주체 및 책임에 대한 역할 구분이 필요하다는 의견이 제시되었다.³⁵

표 3 | 시청자미디어재단 미디어리터러시 영향 지수 (출처: 신명환 외, 2022)

역량	중분류(9개 세부 영역)	평균	
접근	미디어 이용 기술 능력	다양한 미디어에 대한 접근 및 기술적 이용 능력	4.14
	도구적 활용 능력	자신의 이용 목적에 따라 다양한 미디어를 활용할 수 있는 능력	4.25
이해	미디어의 기능 이해 능력	미디어의 경제적 구조와 산업적 특성, 상업성 등을 이해하고 미디어에서 재현된 현실과 실제 현실의 차이를 이해 구분할 수 있는 능력	3.81
	책임 있는 보호 능력	개인정보 노출 등 미디어 이용 위험 요인으로부터 자신을 보호하고, 불법적 미디어 이용을 하지 않으며 타인의 권리를 침해하지 않는 책임 있는 미디어 이용 능력	3.82
	정보 판별 능력	미디어에서 제시된 정보의 신뢰성, 편향성, 의도성 판별할 수 있는 능력	3.68
참여	미디어 제작 능력	미디어를 활용하여 자신이 원하는 콘텐츠를 제작할 수 있는 능력	3.61
	자기표현 능력	미디어를 활용하여 생각, 의견 등을 창의적 콘텐츠로 표현할 수 있는 능력	3.43
	공유·네트워크 능력	미디어를 통해 자신과 타인의 생각, 의견, 콘텐츠 등을 서로 나누고 공유하거나 다른 사람들과 연결하고 소통할 수 있는 능력	3.68
	시민적 실천과 참여 능력	정치·사회적 이슈나 문제에 대해 적극적으로 의견을 교류하고, 공동의 문제를 해결하기 위해 미디어를 활용하여 다양한 활동에 참여하는 능력	3.37
	전체		3.77

〈표 3〉처럼 2022년 시청자미디어재단은 케어아트에 "시청자미디어센터 이용자 미디어 리터러시 역량 측정 연구"를 의뢰해 미디어 리터러시

³⁵ 위의 논문, p. 132

영향 지수를 접근, 이해, 참여의 세 가지 주요 영역으로 구분하고 이를 다시 9개의 세부 영역으로 분류하였다.³⁶ 그리고 이러한 분류 방법을 기반으로 두고 2020년과 2021년에 방송통신위원회가 수행한 연구 과제를 기반으로 설문 항목을 재구성하여 미디어 리터러시 영향 지수를 접근, 이해, 참여의 세 가지 주요 영역으로 구분하고 이를 다시 9개의 세부 영역으로 분류하였다. 전체 영향지수는 3.77로 접근, 이해, 참여 순으로 수치가 높게 나타났다. 접근의 ‘도구적 활용능력’이 4.25로 가장 높았고, 참여의 ‘시민적 실천과 참여 능력’이 3.37로 가장 낮았다. <표 3>을 통해 이용자의 미디어 리터러시를 위한 도구 사용에는 능숙하지만 참여와 자기표현에는 능숙하지 않음을 알 수 있다.

3. 미디어 리터러시 조사 활용

본 장에서는 연구문제 2. “미디어 리터러시 지수는 어느 정도 활용되었는가?”에 대해 다루고 있다. 앞서 제2장에서 논의된 바와 같이 미디어 리터러시 지수 개발이 다섯 차례에 걸쳐 지속해서 이루어졌다. 이러한 지속적인 개발에 상응하는 미디어 리터러시 수준을 실질적으로 향상시키기 위해서는 개발된 미디어 리터러시 지수를 교육 현장에서 적극적으로 활용하는 것이 중요하다.

미디어 리터러시 지수는 정책적 활용 방안과 교육적 활용 방안으로 구분할 수 있다.³⁷ 교육적으로는 미디어 교육 프로그램의 체계화, 교육 대상별 맞춤형 프로그램 개발, 학습자들의 미디어 리터러시 수준 사전 파악, 미디어 교육의 학습 효과 측정, 학습자 스스로의 리터러시 수준 평가 등 다양한 측면에서 활용될 수 있다.³⁸

³⁶ 신명환 외, 앞의 논문, p. 6.

³⁷ 김경희 외, 앞의 논문, 2017, p. 106.

³⁸ 위의 논문, p. 106.

| 표 4 | 미디어 리터러시 지수의 정책적·교육적 활용방안 (출처: 김경희 외, 2017)

구분	내용
정책적 활용 방안	<p>사회적 지표로 활용될 수 있다</p> <p>객관적 데이터에 근거한 미디어 교육 정책을 수립할 수 있다.</p> <p>계층별·지역별·세대별 맞춤형 미디어 교육 정책을 수립할 수 있다.</p> <p>미디어 교육 정책을 평가하는 기초 자료로 활용할 수 있다.</p>
교육적 활용 방안	<p>미디어 교과과정과 교육 프로그램을 체계화하는 데 활용할 수 있다.</p> <p>교육 대상별로 맞춤형 미디어 리터러시 교육 프로그램을 개발할 수 있다.</p> <p>학습자의 미디어 리터러시 수준을 파악해 효율적 수업을 운영할 수 있다.</p> <p>미디어 교육의 학습 효과를 측정하는 데 활용할 수 있다.</p> <p>개개인이 스스로 미디어 리터러시 수준을 평가해볼 수 있다.</p>

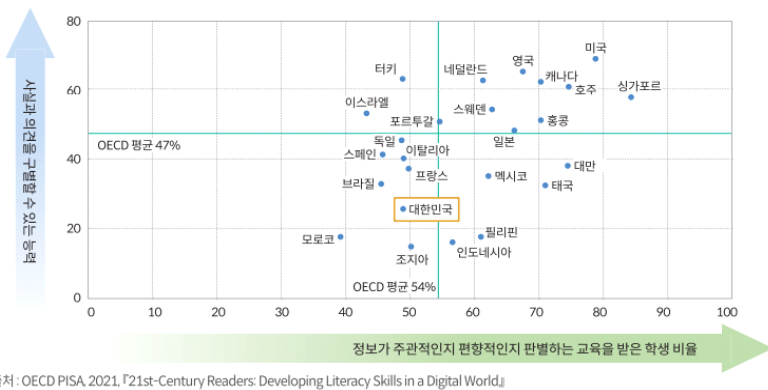
2000년대 이후 미디어 리터러시 교육 확산을 위해 상당한 노력을 기울여 왔음에도 불구하고 청소년의 미디어 리터러시 수준이 상대적으로 여전히 낮은 것으로 나타나고 있다. 예를 들어 <그림 1>에서 보는 바와 같이 2018년 OECD가 실시한 국제학업성취도평가(PISA) 결과에서 '주어진 문장에서 사실과 의견을 구별하는 능력'은 20% 초반대로 OECD 평균 47%보다 낮았고, '정보가 주관적이거나 편향적인지를 판별하는 방법에 대한 교육을 받았는지'에 관한 조사는 40% 후반대로 OECD 평균 54%보다 낮아 한국의 청소년이 멕시코나 태국보다 낮은 최하위 집단에 속해 있다.³⁹

심재웅 등의 연구에 따르면 미디어 리터러시 역량의 종합 평균 점수는 5점 만점에 3.76으로 상당히 높은 것으로 나타났다.⁴⁰ 전주혜의 연구에 따르면 다양한 역량 항목 중에서 이용 역량이 4.08로 가장 높은 평가를 받았다. 반면, 생산 역량과 표현 역량은 3.57로 가장 낮은 점수를 기록했다. 미디어 리터러시 역량 항목 중 핵심적으로 여겨질 수 있는 비판 역량

³⁹ 김나영. 「미디어 리터러시 교육 관련 미국·프랑스 입법례」. 국회도서관. 2021.9.14.

⁴⁰ 심재웅 외, 앞의 논문, 2021.

도 3.62로 비교적 낮은 편으로 나타났다. 기타 미디어 리터러시 역량 중 태도 역량은 3.88, 사회적 소통 역량은 3.74, 자기 보호 역량은 3.68로 평가되었다.⁴¹ 이와 같은 분석 결과는 정기적인 평가의 필요성과 국민 전체의 미디어 리터러시 인식, 수요, 역량을 조사할 수 있는 공인된 지수 개발의 필요성을 강조하고 있다. 정책 수립 및 교육과정 개발에 활용될 수 있으며, 평가 결과 분석을 통해 국민에게 필요한 역량과 부족한 영역이 명확히 파악되어야 한다. 또한, 국민을 위한 미디어 교육 서비스를 제공하고, 매년 지역, 연령, 계층별 미디어 리터러시 수준 및 필수 교육 동향을 분석하여 전 국민에게 제공해야 한다.⁴²



출처: OECD PISA, 2021. 『21st-Century Readers: Developing Literacy Skills in a Digital World』

| 그림 1 | 세계 청소년의 '사실·의견 구별 능력과 '정보 교육 기회' (김나영, 2021)

2006년(한국교육학술정보원), 2009년(한국언론진흥재단), 2017년(방송통신위원회-한국방송학회), 2019년(한국교육학술정보원), 2020년(방송통신위원회-미디어미래연구소)에 걸쳐 진행된 지수 설계는 각 기관의

41 전주혜, 「디지털 사회, 미디어 리터러시의 현재, 그리고 나아갈 길」. M-REPORT, 2021. Vol. 07.

42 위의 논문, p. 3.

목적에 부합하게 이루어졌으나, 통합된 안이 도출되지 않았다는 점에서 한계를 지닌다. 더욱이, 설계된 지수를 바탕으로 한 미디어 리터러시 교육의 피드백 과정이 미비하였다는 점은 더 큰 문제로 지적된다. 미디어 리터러시 교육을 강화하고 실질적인 개선을 이루기 위해서는 핵심성과지표(KPI)를 수립하고 이를 통한 목표 달성 계획을 수립, 관리하는 것이 필요하다. 예를 들어 목표 설정 등 구체적이고 실현 가능한 목표 등 3년 내 PISA 점수 순위를 중위권으로 높이는 방안을 마련·시행해야 한다.

해외 사례를 보면 EU는 비디오 공유 플랫폼에 미디어 리터러시의 효과를 측정할 의무를 부여하였다. 2018년 11월 14일에 개정된 「시청각미디어 서비스 지침 (Audiovisual Media Services Directive)」은 미디어 리터러시의 역할을 강화하였다. 지침 33(a)에 의하면, 각 회원국은 미디어 리터러시 능력을 측정하고 진작시켜야 하는데, 2022년 12월 19일까지(그리고 그 후로 매 3년 마다) 회원국은 이에 관하여 EU에 보고해야 한다. 또한 지침 28(b)에 의하면, 비디오 공유 플랫폼(Video Sharing Platforms)은 미디어 활용 능력을 효과적으로 측정하고 사용자 인식을 높이기 위해 노력할 의무가 있다.⁴³

핀란드는 미디어 리터러시 지수 측정이 어렵다는 것을 인지하면서도 지속적인 필요성을 강조하고 있다. 비록 정부 차원에서 높은 수준의 미디어 리터러시를 유지하고 노력을 기울이고 있으나, 전 연령대를 대상으로 한 주기적이고 광범위한 연구가 어렵다는 점, 다수의 관련된 자들이 존재한다는 점, 그리고 미디어 리터러시를 정의하고 측정 및 평가하기 어렵다는 문제에 직면해 있음을 인식하고 있다.⁴⁴

인공지능 리터러시 관련 해외 동향을 살펴보면, 일본은 문부과학성에서 “생성형 AI를 학습에 활용할 때의 체크리스트 항목”(2023.7.4.)을 제시했으며, 초등학생이 스스로 계정을 가지고 서비스의 사용은 이용 규약상 적절하지 않다고 규정했다. 영국은 교육부에서 “교육에서의 생성형 AI 활용

⁴³ 심재웅 외, 앞의 논문, 2020, p. 16.

⁴⁴ 위의 논문, p. 21.

에 대한 가이드라인”(2023.3)을 발표하고 교육기관은 생성형 AI가 생성할 수 있는 콘텐츠를 포함하여 온라인에서 유해한 콘텐츠로부터 학생들을 계속 보호해야 한다고 밝혔다. 호주는 빅토리아주, 퀸즐랜드주 등 5개 주에서는 부정 행위와 표절 가능성을 제한하기 위해 공립학교에서 ChatGPT와 같은 생성형 AI 사용을 금지하였다.⁴⁵

이러한 국제적 사례는 미디어 리터러시와 인공지능 리터러시에 대한 각국의 접근 방식과 이에 대한 규제 및 교육적 노력을 잘 보여준다. 각국은 미디어 리터러시 증진을 위해 정책과 지침을 마련하고 있으며, 이는 전 세계적으로 미디어 및 디지털 리터러시의 중요성이 강조되고 있음을 시사한다.

4. 미디어 리터러시의 증진 방안 탐색

이 장은 연구문제 3 “미디어 리터러시 지수의 한계는 무엇이며, 이를 극복할 수 있는 대안은 무엇인가?”에 대해 다룬다. 2022년 말 챗GPT의 등장과 함께 오픈 AI 기술이 1분 길이의 동영상 제작까지 가능하게 되면서 미디어 리터러시의 중요성은 그 어느 때보다도 증대되었다. 이러한 변화하는 미디어 환경을 배경으로 앞서 논의된 연구 결과에서 도출된 문제들을 기반으로 미디어 리터러시 증진을 위한 구체적인 대안을 탐색한다.

지금까지 논의를 통해 드러난 바에 따르면, 공통된 미디어 리터러시 지수의 부재와 정례적인 평가의 결여는 국민의 미디어 리터러시 수준, 인식, 그리고 수요를 정확히 파악하는 데 있어 제약으로 작용하고 있다.⁴⁶ 2020년 12월 실시된 조사에서 응답자의 절반 이상이 미디어 리터러시에 대해 '거의 모르거나', '전혀 모른다'고 응답했으며, 교육 대상에 대해서는 '전

⁴⁵ 김태훈, 「생성형 AI의 수업 활용 방안」, 2023년 전북교육정책 '오늘' 8월호, 『교육동향 분석』 12호, 2023, p. 10.

⁴⁶ 전주혜, 앞의 논문, 2021.

국민'이라고 응답한 비율이 43.3%, '중고등학생'이라고 응답한 비율이 27.8%로 나타났다. 이는 국내 미디어 리터러시 교육의 현재 상황이 더욱 발전할 필요가 있음을 시사한다. 따라서 미디어 리터러시 교육의 발전을 위해 다음과 같은 방안을 제안하고자 한다.

첫째, 국내 리터러시 교육의 거버넌스를 마련해야 한다. 박진우 등은 전국 주요 미디어 교육기관의 미디어 교육 담당자와 강사들에게 이메일 설문을 실시하여 총 60개 기관으로부터 답변을 수집하였다. 이를 바탕으로 5가지 제언을 제시하였으며, 그중 하나가 미디어 교육 활성화를 위한 통합 기관의 설립이다.⁴⁷ 김광재 외도 각 기관 간 중복과 낭비적 요소를 걷어내고, 사업 집행의 효율화를 꾀할 수 있는 정책협의체 구성을 제언했다.⁴⁸

2020년 8월 방송통신위원회와 문화체육관광부를 중심으로 범정부 차원에서 '디지털 미디어 소통역량 강화 종합계획'이 발표되었다.⁴⁹ 이에 14개의 정부, 학계, 미디어교육기관 및 시민사회단체로 구성된 "디지털 미디어 리터러시 협의체"가 탄생했다. 그러나 지속적인 운영이 되지 않았다. 모처럼 모든 이해관계자가 참여한 협의체가 구성되었는데 재개하여 지속적인 미디어 리터러시 프로그램의 개발과 실행이 필요하다. 그래야 국민의 미디어 리터러시 수준을 효과적으로 향상시킬 수 있을 것이다.

이처럼 미디어 교육을 총괄하는 중앙 집중형 거버넌스의 부재는 국내 미디어 교육의 주요 문제점 중 하나로 지적되고 있다. 김경희는 국내 미디어 교육의 문제로, 1) 미디어 교육을 통합적으로 관리하는 거버넌스의 부재, 2) 교육 프로그램의 체계성 결여, 3) 국민들의 미디어 리터러시 개선 효과에 대한 측정 부재, 4) 미디어 교육에서 소외되는 계층의 존재를 들었

⁴⁷ 박진우·황치성·김기태·설규주·이영주. 「한국의 미디어 교육: 현황과 쟁점」. 한국언론진흥재단. 2012, p. 194.

⁴⁸ 김광재·장은미·강신규. 「사회 미디어교육 현황 및 운영 전략 연구」. 한국언론진흥재단. 2017, p. 128.

⁴⁹ 정철운. 《정부, 미디어 리터러시 종합계획 내놨다》. 미디어오늘. 2020.8.27.
<https://www.mediatoday.co.kr/news/articleView.html?idxno=208963>

다.⁵⁰ 이러한 지속적인 문제 제기는 2007년부터 2020년까지 여섯 차례에 걸쳐 미디어교육지원 법안이 발의되었음에도 아직 법안이 통과되지 않은 현실에서 기인한다.⁵¹ 미국에서는 2016년 워싱턴주가 학교법을 통해 미디어 리터러시 교육을 규정한 최초의 주가 되었고, 현재 14개 주에서 해당 법률을 제정하였다. 프랑스는 2013년 교육법 개정을 통해 UNESCO의 미디어와 정보 리터러시 개념을 바탕으로 '미디어와 정보 교육'을 법 조항에 명시하였다.⁵² 이렇게 미국과 프랑스와 같은 해외의 사례처럼 다른 국가들에서도 미디어 리터러시 교육을 담당하는 거버넌스를 마련하여 운영하고 있다. 핀란드 정부의 미디어 리터러시 정책은 미디어교육 및 시청각 미디어부서(Department for Media Education and Audiovisual Media: MEKU)가 담당하고 있다.⁵³ 호주는 2020년 4월 미디어 리터러시 연합(Australian Media Literacy Alliance: AMLA)을 발족하였고, 이 연합은 미디어 리터러시를 사회에 온전히 참여하면서 살아가기 위해 필수적인 능력으로 규정하면서 모든 호주 국민들이 미디어 리터러시 교육을 받을 수 있도록 국가 및 사회가 함께 연대해야 함을 강조한다.⁵⁴ 이렇게 해외의 사례처럼 국내에도 미디어 리터러시 교육을 담당하는 거버넌스를 마련하여 체계화하기 위해서 2020년 '디지털 미디어 리터러시 협의체'를 발족하며 새롭게 인공지능이 주류가 되어가는 생태계에 대응하기 위해 새로운 협의체를 만들었다.

둘째, 국내에서도 다음과 같은 해외 사례처럼 지속적인 미디어 리터러시 지수 조사와 피드백을 강화해야 한다. 핀란드 국립시청각연구소(KAVI) 레오 빼갈라 부소장은 다음처럼 주장한다. 미디어교육의 목적은 건강한 사회 시민을 양성하는 것인데, 이를 어떻게 측정할지는 굉장히 어

⁵⁰ 김경희 외, 앞의 논문, p. 4.

⁵¹ 이승진, 「미디어교육지원법 입법방향 논의: 2007~2020년 미디어교육법 발의안 중심으로」, 『사회과학연구』, 32(3), 2021, p. 105.

⁵² 김나영, 앞의 논문, pp. 1-2.

⁵³ 심재웅 외, 앞의 논문, 2020, p. 19.

⁵⁴ 위의 논문, p. 25

려운 문제다. 예를 들어 도덕적이고 윤리적인 사람이 있다고 가정한다면, 이 사람이 학교 교육을 받아서 그렇게 된 것인지, 부모에게 배운 것인지, 혹은 책을 봐서 그런 것인지, 역추적하기도 어렵다고 역설한다. 그럼에도 “수치로 표현되는 정량적 점수보다는 더 전인적이고 포괄적인 접근과 평가가 필요하다.”⁵⁵고 했듯이 미디어 리터러시 교육에서도 평가는 필수적이다. 이를 위해서 김양은 외는 소셜 미디어 시대의 미디어 리터러시 추진 방향 중의 하나로 리터러시 교육의 정보와 효과 등에 대한 체계적·과학적인 결과 축적 및 지속적인 업그레이드를 강조한다.⁵⁶ 학교 미디어 리터러시 강화 방안으로 제시된 방안 중 하나도 기획-실행-평가의 제도화를 수행해야 한다. 미디어 리터러시 교육을 기획에서부터 실행, 평가, 피드백까지의 전 과정을 체계화하는 시스템의 구축이 필요하다.

셋째, 국내에서도 AI 시대에 부합하는 문해력 교육의 강화가 요구된다. 박윤미 외에 따르면, “시청자미디어센터가 추진하는 학교 미디어 리터러시 교육은 2022년 교육과정에 디지털 문해력이 포함됨에 따라, 해당 분야를 아우를 수 있는 교육 프로그램의 개발이 필수적”이라고 강조되었다.⁵⁷ 이는 미디어 법제 및 역기능에 대응하는 교육이 필수적이며, 이를 필수적 교육으로 인식하는 경향이 2022년 8월 실시된 1,204명의 일반인 대상 조사에서 확인되었다.⁵⁸ 이와 관련된 해외 사례를 살펴보자. 핀란드의 ‘뉴 리터러시(New Literacy) 프로젝트(2020~2022)’는 핀란드의 국가 교육 커리큘럼에 포함된 ‘새로운 문해력’을 학생들에게 가르칠 때 교육자에게 필요한 교육 자료를 제공한다.⁵⁹ AI 시대의 도래와 함께 챗GPT와 생성형

55 황미연·황서현. 「미디어 리터러시 지수 상위권 국가들의 미디어 교육은 어떤 모습일까?」. 『미디어 리터러시』, 2022, p. 106.

56 김양은 외, 앞의 논문, p. 158.

57 박윤미·김슬기·봉미선. 「수요자 중심 미디어 리터러시 교육 추진 방안 연구」. 시청자미디어재단. 2022. p. 113.

58 위의 논문, p. 56.

59 Kanerva, A. & Oksanen-Säreälä, O. Best practices and areas for improvement in promoting the media literacy of adults in Finland. NATIONAL AUDIOVISUAL INSTITUTE. 2021.

AI 기술의 발전은 딥 페이크(Deep Fake), 환각(Hallucination) 등 가짜 뉴스, 오보(Misinformation), 허위정보(Disinformation) 생성과 같은 부정적 역효과를 낳으며, AI 리터러시의 중요성을 더욱 강조한다.⁶⁰ 이에 따라, 부산광역시교육청은 "초·중·고등학생을 위한 생성형 AI 사용 약속"을 발표하여, 연령에 따른 적절한 AI 도구 사용을 규정하였다. 그러나 AI 시대에는 교육이 창의성, 윤리성, 기업가 정신을 지속적으로 촉진하며, 도메인 특화 지식과 AI 및 데이터 과학 응용 프로그램을 결합하여 지식과 기술을 확장하는 것이 중요하다는 주장이 설득력 있다.⁶¹ 문해력은 미디어 리터러시의 핵심이다. 갈수록 기술이 급속도로 발전하고 많은 정보가 유통되기 때문에 문해력은 세상을 살아가는 데 있어 필수 능력이다. 이를 기르는 미디어 리터러시가 중요하다.

넷째, 문해력 교육과 함께 AI 리터러시 교육의 강화다. 김지현은 AI가 더 정교화되면 "AI가 만든 콘텐츠로 학습하면서 사람의 고유한 지식과 콘텐츠가 줄어드는 문제도 야기된다. 그리고 인간의 편견으로 학습한 AI의 편향과 차별화가 굳어지고 그런 AI가 만든 콘텐츠로 확증 편향이 증폭되는 문제 또한 앞으로 우리가 해결해야 할 사회 이슈들"⁶²이라고 했다. 이와 관련해 해외 사례는 다음과 같다. 이탈리아 데이터 보호 당국은 챗GPT의 개인정보보호 문제를 이유로 2023년 3월 31일 챗GPT 접속 차단과 조사에 들어가기도 했다. 미성년자가 챗GPT를 무분별하게 사용해 부적절한 정보를 제공할 우려를 문제시 삼기도 했다.⁶³ UNESCO(2020)는 AI에 필요한 역량으로 인간 중심역량, 컴퓨팅 사고력, 기술 중심역량, 생산자 중심역량을 제시하였다.⁶⁴ 그리고 정제영 외는 챗GPT 시대의 6가지

⁶⁰ 권상희. 「인공지능과 미디어 리터러시: 도전과 기회」. 『2023년 언론정보학회 가을철 학술대회 시민분권미디어위원회 세션 발제집』. 2023. p. 17.

⁶¹ 위의 논문, p. 14.

⁶² 김지현. 『IT 트렌드 2024』. Creta. 2023, p. 116.

⁶³ 위의 책.

⁶⁴ UNESCO. International Forum on AI and the Futures of Education: Developing Competencies for the AI era. 2020, pp. 24-25.

역량으로 개념적 지식기반의 판단력, 자기주도적 학습역량, 디지털 리터러시, 창의성과 인문학적 상상력 함양, 실제 문제해결 능력, 커뮤니케이션 역량을 들고 있다.⁶⁵ 이와 유사하게 이창호⁶⁶는 인공지능시대 청소년 리터러시 증진 방안으로 ▲인공지능에 대한 비판적 이해 강화, ▲비판적 사고력 증진, ▲AI와 커뮤니케이션 역량 강화, ▲윤리적 활용능력 강화, ▲창의적 사고 역량 증진, ▲챗GPT 활용 체험형 프로그램 확대, ▲학교급별 맞춤형 교육을 제언하였다. 요약하면 지금까지 미디어 리터러시에서 가장 부족하게 나타난 요소가 창의적 사고 능력과 활용능력이다. 인공지능 시대는 누구나 창작을 할 수 있는 여건이 되었다. 챗GPT, 미드저니(Midjourney), 소라(Sora), 뤼튼(wrtn) 등을 활용하여 누구나 창작을 할 수 있다. 프롬프트를 만드는 능력이 더 중요한 환경이 만들어졌다. 미디어 리터러시에서 교육에서 인공지능 리터러시를 더욱 강조를 해야하는 이유이다.

다섯째, 공영방송사의 교육 참여이다. 미디어 시대에 방송의 역할이 중요하다. 방송에서 직접적으로 역할을 프로그램이 옴부즈맨 프로그램이다. KBS <TV비평 시청자데스크>, MBC <리얼비평 탐나는 TV>, SBS <열린 TV 시청자세상> 등이 있다. 박진우 외는 TV에서 옴부즈맨 프로그램을 통해 방송 비평과 프로그램의 질적 분석에 집중함으로써, 방송의 공익적인 측면을 개선하는 방향으로 미디어 교육이 진행되었다고 평가했다.⁶⁷ 옴부즈맨 프로그램은 시청자들에게 방송의 문제점을 알리고, 그에 대한 비판적 시각을 제공하여 더 나은 방송 환경을 조성하는 데 기여하였다. 또한, 언론 수용자 시민단체들은 옴부즈맨 프로그램에 출연하여 시청자들의 의견과 개선 방향을 제시하는 활동을 펼쳤다. 이를 통해 이들은 방송계의 현안과 방송 프로그램 모니터링을 통해 객관적인 방송 환경을 정립하

65 정제영. 『챗GPT 교육혁명』, 포르체, 2023.

66 이창호. 「인공지능시대 청소년 리터러시 역량 및 증진방안」. 『2023년 언론정보학회 가을철 학술대회 시민분권미디어위원회 세션 발제집』. 언론정보학회 2023.

67 박진우 외, 앞의 논문, p. 165.

는 데 중요한 역할을 했다고 평가했다. 이를 위해서 OTT가 출현하면서 방송의 위상은 감소했지만, 영상 소비의 총량은 증가하고 있다. 미디어 전문가들이 다양한 콘텐츠를 제작하여 미디어 리터러시 교육에 활용해야 한다. 대표적인 사례가 MBC의 딩딩대학이다. 뉴스 아카이브를 활용하여 다양한 수준으로 제작하여 좋은 평가를 받고 있다. 이와 관련해서 해외 사례로는 핀란드 공영방송 윌레의 뉴스클래스 사례를 참고할 수 있다. <윌레>의 기자가 직접 학교로 가서 아이들과 함께 뉴스를 만들며 멘토링을 해 주는 프로그램이다. 뉴스 취재와 제작에 대한 이론과 실습 강의를 하고, 학생들에게 어떤 뉴스를 만들고 싶은지, 어떻게 메시지를 전달하고 싶은지 함께 이야기하고 토론하는 시간을 거쳐 뉴스를 제작한다.⁶⁸ 또 다른 해외 사례로는 호주 공영방송인 ABC의 교육으로 호주 국민들에게 교육적인 정보와 자료를 제공하는 교육적 목적이 부여되어 있는데, 미디어 리터러시 교육도 교육의 한 부분으로 공영방송사의 공적 책임 영역에 속한다고 규정한다.⁶⁹ 요약하면, 공영방송사의 종사자는 미디어 리터러시 교육의 가장 적합한 인물이다. 이들은 일상적으로 미디어 리터러시와 밀접한 관계를 맺고 있으며, 적절한 교육을 제공할 수 있는 최적의 조건을 갖추고 있다. 따라서 언론진흥재단이나 시청자미디어재단은 언론사와 방송사에 협조를 요청하여 미디어 교육을 확장해야 한다.

여섯째, 미디어 교육 자격증의 통합을 제안한다. 현재 시청자미디어재단과 언론진흥재단이 각각 미디어 교육 자격증 시험을 운영하고 있다. 시청자미디어재단은 영상 제작 위주로 진행하고, 언론진흥재단은 이론 교육 위주로 진행이 되고 있다. 언론과 영상 매체는 융합의 속성을 지니고 있으므로, 가능한 한 자격증을 통합하는 것이 미디어 리터러시 교육자의 수준을 높이는 방향이라고 생각한다.

⁶⁸ 황미연·황서현, 앞의 논문, p. 107.

⁶⁹ 심재웅 외, 앞의 논문, 2020, p. 28.

5. 결론

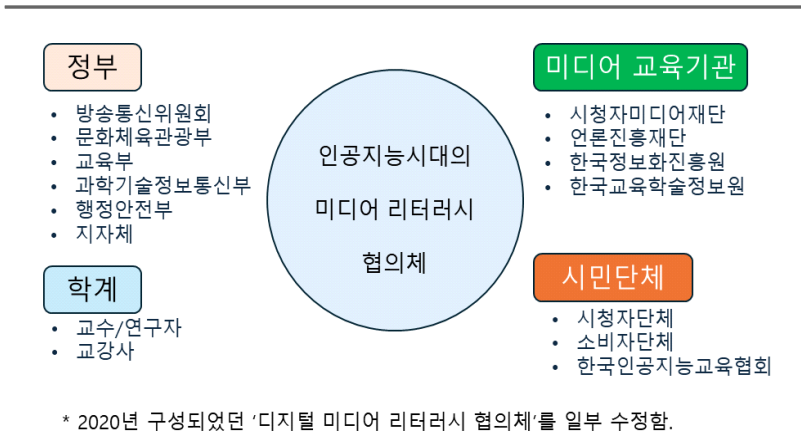
본 연구에서는 인공지능 대전환 시대의 미디어 플랫폼에서 미디어 리터러시 지수의 활용에 대해 논의하였다. 현대 사회에서 미디어 리터러시는 단순히 정보를 읽고 이해하는 개인의 능력을 넘어 건전한 비판적 사고를 통해 정보의 진위를 규명하고 개인이 미디어를 통해 정보를 소비하는 방식을 이해하는 것을 포함한다. 인공지능 기술의 발전, 뉴미디어, 메타버스의 등장은 미디어 이용 패턴의 변화를 촉진하며 새로운 리터러시 교육의 필요성이 강조되고 있다. 더 나아가 본 연구에서는 미디어 리터러시 지수 개발의 중요성을 강조하고 미디어 리터러시 강화를 위한 리터러시 효과측정을 살펴보았다. 또한 국내외 리터러시 교육 거버넌스 구축하고 이를 기반으로 AI 시대에 적합한 문해력 교육 강화방안은 다음과 같다.

첫째, 미디어 리터러시 지수 개발이다. 과거 미디어 리터러시 지수 개발이 부족하여 새로운 미디어 환경에서 리터러시 수준을 제대로 평가하고 교육 효과를 검증하는 데 어려움이 있었다. AI 시대에 적합한 리터러시 지수의 개발은 정책 결정자와 교육자에게 유용한 데이터를 제공하여 효과적인 교육과정과 실질적인 정책 개발에 이바지할 수 있다.

둘째, 정책적 관점에서 미디어 리터러시 증진을 위한 리터러시 효과측정이다. 미디어 플랫폼에서의 리터러시 효과를 측정하는 것은 정책 결정과정에서 중요한 역할을 한다. 이를 통해 미디어 리터러시 교육의 효율성을 평가하고, 필요한 조정을 시행할 수 있다. 또한, 미디어 플랫폼과 공영방송사 등이 교육과정 개발에 참여하도록 유도하고, 이들의 책임을 강화하는 방안도 고려될 수 있다.

셋째, 국내외 리터러시 교육 거버넌스 구축이다. 국내외에서 리터러시 교육 거버넌스의 구축은 리터러시 지수 개발과 정기적 평가를 지원하며, 다양한 이해관계자 간의 협력을 촉진한다. 이를 통해 교육 자격증 통합과 공영방송사의 교육 참여 확대 같은 방안을 포함하여, 미디어 리터러시 교육의 효율성과 포괄성을 높일 수 있다. 2020년 구성되었던 디지털 미디어

리터러시 협의체를 현 사정에 맞도록 재구성해야 한다. 인공지능 리터러시에 대응하기 위해 아래 <그림 2>처럼 2020년의 협의체 구성을 토대로 새로운 협의체 구성을 제안한다. 하지만 인공지능에 대한 개념, 원리만 다루는 것이 아니라, 인공지능 윤리를 전제로 기존의 인공지능 플랫폼을 활용(인공지능 활용)하거나, 실생활 문제를 절차적으로 해결할 수 있도록 사고하는 과정(인공지능 개발)도 포함하여 포괄적으로 지도해야 한다.



| 그림 2 | 인공지능 시대의 디지털 미디어 리터러시 협의체 구성(안)

네 번째로는 AI 시대에 걸맞은 여러 세대와 관련된 미디어 리터러시 교육의 강화방안이다. AI 기술의 사용 증가는 미디어 리터러시 교육에 새로운 도전을 제시한다. 정재은이 밝혔듯이 인공지능 이해 중심 융합교육 프로그램은 유의미하게 AI 리터러시를 신장시키는 것으로 나타났다.⁷⁰ 이에 디지털 사회와 AI 시대에 적합한 문해력 교육 강화방안을 모색하는 것이 필수적이다. 이는 기술적 지식뿐만 아니라 비판적 사고, 정보의 진위 판별 능력, 디지털 윤리 등을 포함한 종합적인 교육 프로그램 개발을 의미

⁷⁰ 정재은. 「AI 리터러시 신장을 위한 체화된 인지(embodied cognition) 기반의 인공지능 이해 중심 융합교육프로그램 개발 및 적용」. 석사학위논문, 동국대학교, 2023.

한다. AI 시대에 초·중·고를 대상으로 하는 미디어 리터러시 교육의 중요성은 이미 강조되었다. 일반인을 대상으로 한 리터러시 교육으로의 확장이 필요하다는 주장도 매우 시의적절하다. 이는 저소득층이나 기술에 대한 접근성이 낮은 취약한 노동자들에 더욱 절실하다.⁷¹ 이러한 계층은 인공지능 기술을 활용할 기회가 제한적이며, 이를 학습할 시간적, 경제적 여유도 부족한 경우가 많다.

마지막으로는 미디어 리터러시는 단순히 정보를 읽고 이해하는 개인의 능력을 넘어서, 정보의 진위를 판별하고, 건강한 비판적 사고를 통해 개인이 미디어를 통해 정보를 소비하는 방법에 대한 이해를 포함한다.

본 연구는 미디어 리터러시 조사에 대한 국내외 자료 확보에 한계가 있었다. 이는 미디어 교육을 실제로 수행하는 언론진흥재단이나 시청자미디어재단에서 현황 자료나 평가 자료 제공에 적극적으로 협조하지 않았기 때문이다. 앞으로는 AI 미디어 리터러시를 중심으로 디지털 리터러시의 개발, 지수 측정 및 활용을 통합적으로 다루는 일관된 연구가 필요하다.

71 최서영, 「생성형 AI 사용 정도로 본 인공지능 리터러시의 불균등 배분」, 『한국사회학회 사회학대회 논문집』, 2023.12.15. 295-297.

참고문헌

단행본

- 김양은, 『디지털시대의 미디어 리터러시』, 커뮤니케이션북스, 2009.
- 김지현, 『IT 트렌드 2024』, Creta, 2023.
- 정제영, 『챗GPT 교육혁명』, 포르체, 2023.

논문과 보고서

- 권상희, 「인공지능과 미디어 리터러시: 도전과 기회」, 『2023년 언론정보학회 가을 철 학술대회 시민분권미디어위원회 세션 발제집』, 2023.
- 김경희·김광재·이숙정, 「미디어 리터러시 지수 개발 및 지역별 격차 측정 조사」, 방송통신위원회, 2017.
- 김광재·장은미·강신규, 「사회 미디어교육 현황 및 운영 전략 연구」, 한국언론진흥재단, 2017.
- 김나영, 「미디어 리터러시 교육 관련 미국·프랑스 입법례」, 국회도서관, 2021.9.14.
- 김양은·이미영·양철진·박지현, 「시청자미디어재단 학교 미디어 리터러시 교육사례 및 유관기관과의 협력체계 구축방안 연구」, 시청자미디어재단, 2021.
- 김태훈, 「생성형 AI의 수업 활용 방안」, 2023년 전북교육정책 ‘오늘’ 8월호, 『교육 동향분석』 12호, 2023.
- 김현정, 「문화 실천적 관점에서 바라본 디지털 리터러시의 특징과 교육 방향」, 『문화와융합』, 43(6), 2021, 27-46.
- 김현진·김현영·김은영·최미애, 「민주시민육성을 위한 미디어 리터러시 교육 방안 연구」, 한국교육학술정보원, 2019.
- 교육부, 「학교 미디어 교육 내실화 지원 계획」, “민주시민역량을 함양하는 미디어 교육” 교육과정정책관(민주시민교육과) 2019.
- 권상희, 「인공지능과 미디어 리터러시: 도전과 기회」, 『2023년 언론정보학회 가을 철 학술대회 시민분권미디어위원회 세션 발제집』, 2023.

- 박윤미·김슬기·봉미선. 「수요자 중심 미디어 리터러시 교육 추진 방안 연구」. 시청자미디어재단. 2022.
- 박진우·황치성·김기태·설규주·이영주. 「한국의 미디어 교육: 현황과 쟁점」. 한국언론진흥재단. 2012.
- 방송통신위원회. 「2023년 지능정보사회 이용자 패널조사」. 2024.
- 신명환·최혜금·최현정·이현준. 「시청자미디어센터 이용자 미디어 리터러시 역량 측정 연구」. 시청자미디어재단. 2022.
- 심재용·신명환·김민주·유지윤. 「미디어교육 지원을 위한 미디어 리터러시 역량 측정 연구」. 방송통신위원회. 2021.
- 심재용·전주혜·신명환·김민주·천혜선·유지윤·조소영. 「디지털 사회에서의 미디어 리터러시 지수 개발 연구」. 방송통신위원회. 2020.
- 안정임·김양은·박상호·임성원. 「미디어교육 효과측정 모델: 미디어 리터러시 지수 개발」. 한국언론재단. 2009.
- 이승진. 「미디어교육지원법 입법방향 논의: 2007~2020년 미디어교육법 발의안 중심으로」. 『사회과학연구』, 32(3), 2021, 103-127.
- 이창호. 「인공지능시대 청소년 리터러시 역량 및 증진방안」. 『2023년 언론정보학회 가을철 학술대회 시민분권미디어위원회 세션 발제집』. 언론정보학회 2023.
- 정순영·김수연. 「하브루타 토론활동이 AI 리터러시에 미치는 효과: 예비교사를 중심으로」. 『한국교육정보미디어연구』, 30(2). 2024. pp. 279-302.
- 전주혜. 「디지털 사회, 미디어 리터러시의 현재, 그리고 나아갈 길」. M-REPORT, 2021. Vol. 07.
- 정재은. 「AI 리터러시 신장을 위한 체화된 인지(embodied cognition) 기반의 인공지능 이해 중심 융합교육프로그램 개발 및 적용」. 석사학위논문, 동국대학교. 2023.
- 최서영. 「생성형 AI 사용 정도로 본 인공지능 리터러시의 불균등 배분」. 『한국사회학회 사회학대회 논문집』, 2023.12.15. 295-297.
- 한경미. 「미디어 생태학 관점에서 기독교교육의 미디어 리터러시 교육 활용 연구」. 『신학연구』, 82, 2023. 129-162.
- 한정선·오정숙·임형정·전주성·이수나·고범석. 「지식 정보 역량 개발 지원을 위한 디지털 리터러시 지수 개발 연구」. 한국교육학술정보원. 2006a.
- 한정선·오정숙·정성무·고범석·전주성. 「21세기 지식 정보 역량 활성화를 위한 디

지텔 리터러시 지수 개발 연구: 디지털 리터러시 프레임워크 구성. 한국교육학술정보원, 연구자료 RM 2006-56. 2006b.

홍유진·김양은. 「미디어 리터러시(Literacy) 국내외 동향 및 정책방향」. 코카포커스 2013-01호 (통권 67호) 한국콘텐츠진흥원. 2013.

황미연·황서현. 「미디어 리터러시 지수 상위권 국가들의 미디어 교육은 어떤 모습일까?」. 『미디어 리터러시』, 2022.

Hobbes, R. Digital and media Literacy:A plan of action, s White Paper on the digital and media literacy recommendation of the Knight Commission on the information needs of communities in a democracy. Washington DC: Aspen Institutes. 2010.

Kanerva, A. & Oksanen-Särelä, O. Best practices and areas for improvement in promoting the media literacy of adults in Finland. NATIONAL AUDIOVISUAL INSTITUTE. 2021. <https://medialukutaitosuomessa.fi/medialiteracysummary.pdf>

UNESCO. International Forum on AI and the Futures of Education: Developing Competencies for the AI era. 2020. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000377251>

Wisconsin Depart of Public Instruction. (2000). Wisconsin's model academic standards for Information & Technology literacy. <http://dpi.wi.gov/imt/pdf/infotech.pdf>

기타

김장현. 「특별기고 기술우위 시대, 인공지능(AI) 어디까지 발전할까 : AI 특이점의 희생자 안 되려면? 유아부터 노인까지 'AI 리터러시'가 필수」. 『월간중앙』, 2024. p. 28-34.

정철운. 《정부, 미디어 리터러시 종합계획 내놨다》. 미디어오늘. 2020.8.27. <https://www.mediatoday.co.kr/news/articleView.html?idxno=208963>

김지선. 《디지털리터러시협회, “국민 60%, AI 사이버불링 심각…80%, AI 윤리 필요”》. 전자신문. 2024.7.8. <https://www.etnews.com/20240707000061>

Abstract

Enhancing Media Literacy in the Age of Artificial Intelligence: The Need for Index Development, Utilization, and Policy

Konshik Yu

Graduate School of Culture Management, Sungkyunkwan University

Guest Professor

Seung suk Nam

Institute of Media Arts, Yonsei University

Research Professor

This study thoroughly explores strategies to enhance media literacy in the age of artificial intelligence, with a focus on trends in index development and research utilization. The study meticulously reviews the development processes and trends of past media literacy indices, and the changes in literacy indices of media platforms that have evolved with the widespread use of AI technology. It systematically organizes media literacy indices developed in South Korea to verify the need for new literacy education in response to changing media usage patterns and identifies critical issues. Additionally, the study rigorously analyzes cases of index utilization in South Korea and proposes solutions to problems identified in the design process of these indices.

Although media literacy education in Korea began in 1975 and has progressed toward enhancing media literacy competencies in the digital age, the increasing use of AI technology has made it more challenging to assess the effectiveness of education and literacy levels. Consequently, the need to develop indices suitable

for the AI era and the importance of regular evaluations have been recognized, emphasizing the necessity of establishing a policy and curriculum development foundation. Furthermore, based on past examples of index development, this study suggests considering the imposition of obligations on media platforms to measure the effectiveness of literacy initiatives.

Keywords

Media Literacy, AI Literacy, Literacy Index, Literacy Policy, Media Platform



Copyright © 2024,
Transmedia Institute.

This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>) which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.