

미디어 리터러시 뉴스 빅데이터 분석: 토픽 모델링 분석을 중심으로

News Big Data Analysis of 'Media Literacy' Using Topic Modeling Analysis

한승이*, 김태종**

동국대학교 교수학습개발센터*, 한국청소년정책연구원 청소년정책분석평가센터**

Songlee Han(songleehan@dongguk.edu)*, Taejong Kim(k2boy3@naver.com)**

요약

본 연구는 '미디어 리터러시' 뉴스 빅데이터 분석을 통해, 사회적으로 논의되고 있는 '미디어 리터러시' 의제가 무엇인지 파악하고, 앞으로의 정책 방향을 제시하기 위해 실시되었다. 이를 위해 2019년 1월 1일부터 2020년 9월 30일까지 1,336건의 기사를 수집하여, 4개 시기별로 토픽 모델링 분석을 수행했다. 분석결과 시기별로 5개의 토픽이 도출되었으며, 이에 따른 시사점은 다음과 같다.

첫째, 미디어 리터러시 교육은 국가 차원에서 생애 주기에 맞춰 체계적으로 접근해야 하며, 이를 통해 경제적·문화적 부가 가치를 창출해야 한다. 둘째, 미디어 리터러시 생태계의 지속가능성을 확보하기 위해서는 교육 격차 및 학습결손이 발생하지 않도록 지역사회와 학교 차원에서 체계적인 지원 및 교육 지도 활동이 이루어져야 한다. 셋째, 미디어 리터러시 교육이 지속되면서 발생할 수 있는 부작용을 최소화하고, 건전한 미디어 활용 문화가 조성될 수 있도록 다방면으로 노력해야 한다. 마지막으로 미디어 리터러시 관련 연구를 과학적으로 추진하고, 현장에서 습득되는 경험 및 가치 등을 적극적으로 공유하며, 연구결과를 장기적으로 축적함으로써, 건강한 지식공유 문화를 만들어야 한다.

■ 중심어 : | 미디어 리터러시 | 미디어 리터러시 교육 | 미디어 교육 | 디지털 리터러시 |

Abstract

This study conducted a big data analysis on news to identify the agenda of media literacy, which has been socially discussed, and on which relevant policy directions will be proposed. To this end 1,336 articles from January 1, 2019 to September 30, 2020 were collected and a topic modeling analysis was conducted according to four periods. Five topics for each period were derived through the analysis, and implications based on the results are as follows.

First, the government should implement a nation-level systematic approach to media literacy education according to life cycle stages to generate economic and cultural value. Second, local communities and schools should provide systematic support and education guidance activities to ensure a sustainable ecosystem for media literacy and prevent an educational gap and loss in learning. Third, efforts should be made in various aspects to minimize the side effects resulting from constantly providing media literacy education; furthermore a culture of desirable media application should be established. Finally, a research environment for scientific research on media literacy, active exchange of experience and value obtained in the field, and long-term accumulation of research results should be encouraged to develop a robust knowledge exchange culture.

■ keyword : | Media Literacy | Media Literacy Education | Media Education | Digital Literacy |

I. 서론

코로나19(COVID-19 Pandemic) 이후의 교육은 많은 부분 달라졌다. 먼대면과 같은 전통적인 교육에서 비대면 교육이 연령과 학교급별에 상관없이 모두 실시되었고, 실시간 강의가 가능한 플랫폼 및 매체에 대한 수요가 기하급수적으로 늘어났다. 이로 인해 매체를 활용하여 필요한 정보를 얻고, 직접 원하는 콘텐츠를 실행하여 활용할 뿐만 아니라, 디지털에 기반을 둔 콘텐츠를 활용할 수 있는 능력인 미디어 리터러시 역량이 필수적으로 되었다.

본 연구의 목적은 토픽 모델링 분석기법을 활용하여 미디어 리터러시(Media Literacy) 관련 국내 뉴스 빅데이터를 분석함으로써, 뉴스 빅데이터에 나타난 미디어 리터러시 관련 주요 키워드를 도출하고, 이를 바탕으로 미디어 리터러시 관련 의제를 시기별로 파악하여, 토픽의 변화 양상을 파악하는 데 있다.

미디어 리터러시는 미국 교육부를 중심으로 출범한 P21(Partnership for 21st Century Skills)이 '21세기 학습을 위한 프레임워크' 핵심개념인 4C(Collaboration, Creativity, Critical Thinking, Communication)와 함께 21세기 학습자에게 필요한 핵심 역량으로 제시되었고, 21세기 학습자 역량과 교수학습 평가 모델 개발을 선도하고 있는 ATS21s(Assessment and Teaching of 21st- Century Skills) 역시 10개의 핵심 역량 요소 중에서 커뮤니케이션 능력, 정보 리터러시 능력, ICT 리터러시 등 3개의 요소를 미디어 리터러시 관련 항목으로 설정해 놓았다[1]. 그뿐만 아니라 국내외 다양한 교육 기관에서는 정보 리터러시, 미디어 및 테크놀로지 스킬(Information, media and technology skills), ICT 리터러시의 중요성을 여러 연구에서도 언급하면서, 미디어 리터러시의 의미와 역량 향상에 관심을 두게 되었다[2-5].

리터러시는 '글을 읽고 쓸 줄 아는 능력'으로 텍스트 및 인쇄 문서에 기반을 두고 있었다. 하지만 시대가 변화하고, 새로운 미디어 기술의 등장에 따라 '읽고 쓸 줄 아는 능력'에서 '영상 미디어(visual multimedia)가 전달하는 영상을 언어의 개념에서 어떻게 읽고 평가할 것인가'로 변화되었다[6]. 이후 '디지털 미디어'의 등장으

로 수용적이었던 이용자는 능동적으로 영상을 스스로 제작할 수 있게 되면서, '생산'에 대한 개념이 미디어 리터러시에 포함되기 시작하였다[7][8]. 하지만 이러한 접근은 특정 미디어를 이용하는데 필요한 실제적 능력 혹은 페이스북 또는 유튜브와 같은 소셜네트워크 서비스 기반의 소셜 미디어 플랫폼의 상황에서는 적합하지 않다는 의견도 존재한다[9-11]. 변화된 미디어 리터러시는 '생산'의 개념에서 벗어나 미디어 리터러시를 다양한 형태의 미디어에 접근하고, 다양한 맥락에서 이를 활용하고, 상호작용하고, 비판적으로 문제를 해결하고 평가할 수 있는 능력이라고 정의되는 형태로 변화되었다[12][13]. 이렇듯, 미디어 리터러시는 시대, 문화, 기술의 발달로 개념이 점차 변화되어왔고, 최근 코로나19의 영향으로 미디어 리터러시의 개념은 또 한 번 확장되었다. 특히 코로나 이전에는 미디어 리터러시 능력이 선택적으로 원하는 사람들에게 필요한 능력이었다면, 먼대면 교육 및 모임이 불가능한 포스트 코로나 시대에는 나이를 불문하고 반드시 지녀야 할 필수 능력이 되었다. 특히 미디어를 '생산'할 수 있는 역량을 넘어, 새로운 것을 '창조'하고, '구성'하고, '편집'하여, 사회·문화적으로 '공유'할 수 있는 능력을 갖춰야 하는 형태로 급격한 변화가 일어났을 뿐만 아니라, 이러한 역량을 통해 상호작용하고 문제를 해결해 가는 능력 형태로 확장되었다. 따라서 포스트 코로나 시대에서 미디어 리터러시 역량은 그 어느 때보다 중요한 의제가 되고 있다.

이러한 미디어 리터러시 역량 향상을 위해 국가, 지역사회, 학교 차원에서는 관련한 사업 및 프로젝트를 진행할 뿐만 아니라 관련된 전문 인력을 채용하고, 교육을 통해 미디어 리터러시의 격차가 벌어지지 않도록 다방면으로 노력하고 있다. 또한, 코로나의 여파로 미디어 리터러시와 관련된 뉴스 보도의 양은 그 어느 때보다 증가하고 있다.

따라서 본 연구에서는 미디어 리터러시의 의제를 파악하기 위해 뉴스 빅데이터와 토픽 모델링 분석 방법을 활용하여 미디어 리터러시 관련 언론 보도에 나타난 주요 키워드 및 토픽, 토픽의 변화를 시기별로 파악하고자 한다. 특히 코로나 발생 시점 전후를 기준으로 미디어 리터러시 의제가 어떻게 변화했는지를 실증적이고 체계적으로 분석하고자 한다.

본 연구를 위한 연구문제는 다음과 같다.

〈연구문제1〉 미디어 리터러시 뉴스 빅데이터에 나타난 시기별 주요 키워드는 무엇인가?

〈연구문제2〉 미디어 리터러시 뉴스 빅데이터에 나타난 시기별 주요 토픽은 무엇인가?

II. 선행문헌 검토

1. 미디어 리터러시에 관한 선행연구

미디어 리터러시에 관한 뉴스 기사를 분석한 논문을 국내의 학술지에서 검색한 결과, 관련 논문은 발견되지 않았다. 이는 미디어 리터러시에 대한 중요성과 이에 대한 교육의 필요성이 강조되고 있는 현시점과는 매우 상반된 결과이다. 하지만 미디어 리터러시의 연구 동향을 분석한 논문은 해외의 경우 다수 존재하며[14-18], 국내의 경우는 단 3건[19-21]으로 다소 적게 연구가 진행됨을 확인할 수 있었다. 학술논문을 통한 연구 동향분석은 본 연구가 활용하려는 뉴스 빅데이터와 토픽 모델링 분석 방법과는 다소 차이가 존재하지만, 학술논문을 통한 연구결과는 미디어 리터러시에 대한 전체적인 동향을 파악하기에는 적합하다.

국내 미디어 리터러시 관련 연구 동향은 2009년 이후로 체계적인 문헌 고찰이 이루어졌다. 미디어 리터러시에 관한 연구는 크게 언론학 및 신문방송학 등 미디어학 분야와 교육학 분야로 양분화되어 주도적으로 수행되어왔으며, 미디어가 일상화되어있는 현실에 비해 미디어 리터러시에 대한 교육적 접근을 체계적으로 고찰한 연구는 매우 적게 나타났다[19-21]. 교육학의 경우, 교육과정 및 교육프로그램 설계 및 개발과 이를 활용한 수업 사례 연구에 치중화되어 있었던 반면에, 미디어학 분야에서는 이론과 개념 논의 및 정책 제안과 같은 방안개선에 더 많은 관심을 기울이고 있었다. 또한, 교육학의 경우 교육 대상자가 초·중·고등학생인 반면에 언론학의 경우 광고·뉴스 등 특정 장르 혹은 인터넷에 관한 연구들이 많았다[20]. 김도현(2020)[21]은 리터러시의 개념을 확대하고, 미디어·디지털·정보·ICT

리터러시에 대한 개념의 문헌분석을 통해 연구 동향을 연도별, 연구목적, 접근분석, 연구 대상을 중심으로 분석하였다. 연구목적과 연구접근 측면에서 해석적 연구와 질적 연구는 각 34편으로 적지 않은 수지만 리터러시와 관련된 다양한 경험과 인식을 심층적으로 기술하고 이해하려는 해석연구의 노력은 부족함을 확인할 수 있었으며, 연구접근 방법에서도 설문 조사 방법에 의존한 연구가 많았다.

해외 미디어 리터러시 연구 동향은 국내보다 조금 더 빠른 2000년대 들어 꾸준하게 연구되었다. Littlejohn et al(2012)[18]은 영국 고등교육의 디지털 리터러시와 관련된 프로그램을 관찰하고, 이와 관련된 문헌분석을 수행하였다. 그들은 학습자를 위한 미디어 리터러시 능력뿐만 아니라 교수자, 교내 직원, 조교를 위한 교육이 필요하다고 하였고, 그뿐만 아니라 대학 내 산학단체 및 연구소는 빠르게 변화하는 새로운 미디어 리터러시에 관한 관심을 가져야 한다고 하였다. Laar et al(2017)[17]은 21세기의 역량과 디지털 역량 간의 관계에 관해서 확인하기 위하여 72개의 학술논문을 살펴 보았다. 그 결과, 21세기의 필요 역량이 디지털 리터러시보다는 더욱 광범위함을 확인하였고, 7개의 핵심기술(기술, 정보관리, 커뮤니케이션, 협업, 창의성, 비판적 사고 및 문제해결)을 제시하였다. Fedorv et al(2017)[16]은 유럽 국가(오스트리아, 벨기에, 불가리아, 크로아티아, 사이프러스, 체코 등)의 미디어 리터러시 연구 및 교육에 관해서 확인하였다. 그 결과, 미디어 리터러시 교육은 선생님, 학생, 비교적 나이가 어린 학습자 등을 대상으로 이루어지고 있었고, 다양한 매체가 미디어 리터러시에 활용될 수 있음에도 불구하고 영화 리터러시(film literacy)분야를 중심으로 연구가 수행됨을 확인할 수 있었다.

이러한 미디어 리터러시 교육 관련 연구 동향 분석 결과는 향후 미디어 리터러시 교육 연구에 전반적으로 의미 있는 방향성을 제시해 주기는 하지만 세부 의제별로 어떠한 변화가 있으며, 그와 관련된 개선방안 탐색이 다뤄지지 않았다. 최근 교육 분야에서도 뉴스 빅데이터를 활용하여 교육 현상을 분석하는 연구가 다양하게 이루어지고 있음에도 불구하고[22][23] 미디어 리터러시 뉴스와 관련된 연구는 진행되지 않았다. 또한, 최

근 코로나19로 인해 미디어 리터러시 역량에 대해 다양한 교육 기관이 관심을 두고 있음에도 불구하고, 코로나 이전과 이후의 미디어 리터러시 변화에 대한 연구 결과는 없어 아쉬움이 있다.

따라서, 본 연구에서는 미디어 리터러시 관련 뉴스에서 나타난 시기별 키워드 및 의제(토픽)을 파악하고자 하며, 이를 위해 토픽 모델링 분석 방법을 활용하고자 한다.

III. 연구 방법

1. 자료 수집

분석 언론매체는 총 54개이며, 현황은 [표 1]과 같다.

표 1. 분석대상 언론매체 현황

유형	언론매체
중앙	경향신문, 국민일보, 내일신문, 동아일보, 문화일보, 서울신문, 세계일보, 조선일보, 중앙일보, 한겨레, 한국일보
경제	매일경제, 머니투데이, 서울경제, 아시아경제, 아주경제, 파이낸셜뉴스, 한국경제, 헤럴드경제
지역	강원도민일보, 강원일보, 경기일보, 경인일보, 경남도민일보, 경남신문, 경상일보, 국제신문, 대구일보, 매일신문, 부산일보, 영남일보, 울산매일, 광주매일신문, 광주일보, 무등일보, 전남일보, 전북도민일보, 전북일보, 대전일보, 중도일보, 중부매일, 중부일보, 충북일보, 충청일보, 충청투데이, 제민일보, 한라일보
전문	디지털타임스, 전자신문
방송	KBS, MBC, OBS, SBS, YTN

* 자료 출처: 빅카인즈 홈페이지(www.bigkinds.or.kr)에서 재구성

분석대상 기간은 2019년 1월 1일부터 2020년 9월 30일까지로 설정하였다. 본 연구에서는 코로나19에 따른 미디어 리터러시 의제가 어떻게 변화하는지를 파악하고자 하므로, 코로나19가 국내에서 발생하기 시작한 2020년 1월을 기준으로 2019년과 2020년을 분석대상 기간으로 삼았으며, 교육부의 학기 기준으로 구분하여 분석을 실시했다. 제1기는 2019년 1월 1일부터 6월

30일, 제2기는 2019년 7월 1일부터 12월 31일, 제3기는 2020년 1월 1일부터 6월 30일, 제4기는 2020년 7월 1일부터 9월 30일이다.

미디어 리터러시 관련 뉴스를 수집하기 위해, 검색어를 '미디어 리터러시', '미디어 리터러시 교육', '미디어 교육', '디지털 리터러시'로 설정하였으며, 한국언론진흥재단에서 운영하고 있는 뉴스 빅데이터 시스템 빅카인즈(BigKinds)를 활용해 데이터를 수집했다.

분석대상 뉴스 현황은 [표 2]와 같이, 최초 수집한 1,519건의 뉴스 중 단순 공지, 인물 동정, 중복 보도 등 183건의 뉴스를 필터링하여 최종적으로 1,336건의 뉴스를 대상으로 분석을 실시하였다. 빅카인즈를 통해 비정형 텍스트의 형태소 추출과 키워드 정제가 완료된 엑셀파일을 제공받아 분석에 활용했다.

표 2. 분석대상 뉴스 현황

구분	제1기	제2기	제3기	제4기	계
최초 수집	360	449	455	255	1,519
제외	75	39	57	12	183
최종 분석	285	410	398	243	1,336

2. 분석 방법

본 연구의 목적은 '미디어 리터러시' 관련 보도에 나타난 시기별 주요 의제(토픽)를 파악하는 것이므로, 분석방법을 토픽 모델링 분석방법으로 활용하였다. 토픽 모델링 분석방법은 텍스트에 출현하는 키워드를 토대로 전체 텍스트에서 토픽들을 추정하고, 개별 텍스트에 해당하는 토픽들과 각 토픽을 구성하는 키워드를 확률 분포를 바탕으로 자동으로 추출하는 방법으로서[24], 대량의 텍스트를 대상으로 잠재되어 있는 의제(토픽)을 도출하는 데에 유용하다[25]. 특히 LDA 기법은 대량의 문헌에서 주요 키워드를 출현비율에 따라 토픽별로 군집화하는 분석기법으로서, 뉴스 토픽 분석에서 널리 활

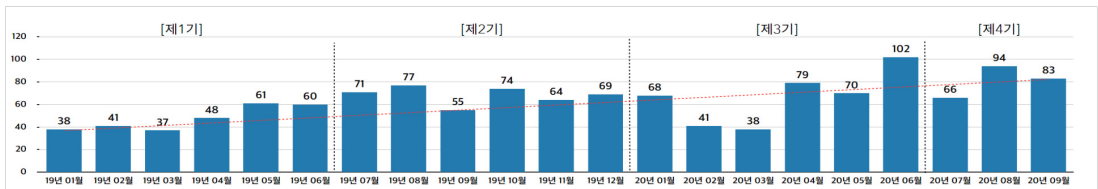


그림 1. '미디어 리터러시' 관련 뉴스 보도추이

* 자료 출처: 빅카인즈 홈페이지(www.bigkinds.or.kr)에서 재구성

용되고 있다[26][27].

분석 프로그램은 한글 키워드 분석 및 행렬 매트릭스 형성에 유용한 NetMiner 4.4.3.d를 활용했다. 적절한 토픽 수를 결정하기 위해, 토픽 수를 2부터 20까지 설정하여 토픽 모델링 분석을 수행해 토픽별 키워드 중복 수준과 분류 적절성을 비교했다($\alpha=0.1, \beta=0.01$)[28]. 분석 결과 키워드 중복 수준이 가장 낮고, 토픽별로 의미있는 키워드로 범주화하여 적절하게 분류된 토픽 수는 5개로 나타났다. 이를 토대로 도출된 키워드와 관련 뉴스 원문의 맥락을 확인하여 토픽명을 부여해 분석을 진행했다.

IV. 연구 결과

1. 제1기: '미디어 리터러시에 대한 관심'

제1기 2019년 1월 1일부터 6월 30일까지 수집된 미

디어 리터러시 관련 뉴스 285건을 토픽 모델링 분석한 결과는 [표 3]과 같다.

[토픽 1]은 '영상', '문화', '교육', '센터', '발전' 등의 키워드가 도출되어 토픽명을 '시민 맞춤형 미디어 리터러시 관심'으로 부여했으며, 해당 뉴스 수는 66건으로 토픽 비중은 제1기 뉴스의 23.2%이다.

[토픽 2]는 '교육', '디지털', '미디어 리터러시', '실시', '수업' 등의 키워드가 도출되어 토픽명을 '미디어 리터러시 역량의 필요성'으로 부여했으며, 해당 뉴스 수는 53건으로 토픽 비중은 제1기 뉴스의 18.6%이다.

[토픽 3]은 '미디어', '지원', '시민', '방송', '사업' 등의 키워드가 도출되어 토픽명을 '지역사회 연계 미디어 리터러시'로 부여했으며, 해당 뉴스 수는 54건으로 토픽 비중은 제1기 뉴스의 18.9%이다.

[토픽 4]는 '미디어', '모집', '미디어 교육', '수강', '강사' 등의 키워드가 도출되어 토픽명을 '미디어 리터러시 전문 인력 모집'으로 부여했으며, 해당 뉴스 수는 57건으로 토픽 비중은 제1기 뉴스의 20.0%이다.

[토픽 5]는 '뉴스', '체험', '아이', '유튜브', '스마트폰' 등

표 3. 제1기 토픽 및 주요 키워드

토픽명	주요 키워드	출현비율	주요 뉴스 제목	뉴스건수(건)	토픽 비중(%)
[토픽 1] 시민 맞춤형 미디어 리터러시 관심	영상	0.047	화순군, '올 엄마가 보낸 [영상] 편지' 교육 개강	66	23.2
	문화	0.032	우리 아이 IT 조기교육 시켜볼까 테마파크 [문화]센터 강좌 빛물		
	교육	0.029	'노인 영상 미디어 문화예술 [교육] 운영		
	센터	0.027	화성시 미디어[센터], 찾아가는 미디어 교육 진행		
[토픽 2] 미디어 리터러시 역량의 필요성	발전	0.023	대전시청자미디어센터, 시민참여혁신단 [발전]협의회 개최	53	18.6
	교육	0.1	꾸준한 [교육] 없으면 디지털세대도 '디지털 리터러시' 떨어져		
	디지털	0.033	'[디지털] 리터러시'교육 학교폭력 예방에도 효과		
	미디어 리터러시	0.03	'참여 시민'을 지원하는 [미디어 리터러시] 교육의 모습은?		
[토픽 3] 지역사회 연계 미디어 리터러시	실시	0.018	시단법인 디지털리터러시교육협회, 어린이·청소년 대상 건강한 SNS 사용 교육 [실시]	54	18.9
	수업	0.015	동명대, 관학융합[수업] '미디어 리터러시와 글쓰기' 화제		
	미디어	0.047	서울시의회 문화체육관광위원회, 마을[미디어] 활성화를 위한 토론회 개최		
	지원	0.025	광주시청자미디어센터 마을미디어교육 [지원]사업 공모		
[토픽 4] 미디어 리터러시 전문 인력 모집	시민	0.022	포항시, 시민 콘텐츠 제작교실 운영... "[시민]채널 네트워크 구축한다"	57	20.0
	방송	0.017	인천시청자미디어센터 '19년 사업계획안' 발표, 지역공동체 활기 5월 '마을[방송]' 만든다		
	사업	0.017	시민 창작지원 프로그램 확대 나섰다 성남미디어센터 '경기콘텐츠진흥원 [사업] 선정		
	미디어	0.073	대전시청자미디어센터 [미디어]강사 공개 모집		
[토픽 5] 어린이 미디어 리터러시 콘텐츠	모집	0.073	울산시청자미디어센터, 미디어 전담 강사 [모집]	55	19.3
	미디어 교육	0.049	자유학기 [미디어 교육] 운영학교 모집		
	수강	0.034	대구사이버대, 경북 크리에이터 아카데미 2기 [수강생] 모집		
	강사	0.027	광주시청자미디어센터, 미디어[강사] 모집		
[토픽 5] 어린이 미디어 리터러시 콘텐츠	뉴스	0.058	초등학생 대상 '[뉴스] 리터러시' 교육	285	100
	체험	0.038	LG유플러스-키자니아, 어린이 맞춤형 동화 크리에이터 [체험] '맞손'		
	아이	0.032	우리 [아이] 유튜브로 키워볼까... '크리에이터 교육' 활발		
	유튜브	0.027	여름방학 초등학생 대상 '[유튜브] 바로알기'특강		
	스마트폰	0.021	'뭇' 쓰게 하면 그만? [스마트폰] '잘' 쓰는 방법 알려주자		
계				285	100

의 키워드가 도출되어 토픽명을 ‘어린이 미디어 리터러시 콘텐츠’로 부여했으며, 해당 뉴스 수는 55건으로 토픽 비중은 제1기 뉴스의 19.3%이다.

제1기는 ‘시민 맞춤형 미디어 리터러시 관심’, ‘미디어 리터러시 역량의 필요성’, ‘지역사회 연계 미디어 리터러시’, ‘미디어 리터러시 전문 인력 모집’, ‘어린이 미디어 리터러시 콘텐츠’ 등의 토픽이 나타남에 따라 ‘미디어 리터러시에 대한 관심’으로 명명하였다.

2. 제2기: ‘미디어 리터러시에 대한 관심 지속 및 실천 방향 모색’

제2기 2019년 7월 1일부터 12월 31일까지 수집된 미디어 리터러시 관련 뉴스 410건을 토픽 모델링 분석한 결과는 [표 4]와 같다.

[토픽 1]은 ‘교육’, ‘학교’, ‘청소년’, ‘도서관’, ‘미디어 리터러시’ 등의 키워드가 도출되어 토픽명을 ‘학교 중심 미디어 리터러시 교육’으로 명명하였다.

미디어 리터러시 교육’으로 부여했으며, 해당 뉴스 수는 88건으로 토픽 비중은 제2기 뉴스의 21.5%이다.

[토픽 2]는 ‘미디어’, ‘정보’, ‘시대’, ‘산업’, ‘지원’ 등의 키워드가 도출되어 토픽명을 ‘국가 중심 미디어 리터러시 관련 산업 육성’으로 부여했으며, 해당 뉴스 수는 72건으로 토픽 비중은 제2기 뉴스의 17.5%이다.

[토픽 3]은 ‘미디어 센터’, ‘미디어 교육’, ‘협약’, ‘방송’, ‘모집’ 등의 키워드가 도출되어 토픽명을 ‘미디어 리터러시 연계협력 강화’로 부여했으며, 해당 뉴스 수는 82건으로 토픽 비중은 제2기 뉴스의 20.0%이다.

[토픽 4]는 ‘미디어’, ‘유튜브’, ‘제작’, ‘언론’, ‘홍보’ 등의 키워드가 도출되어 토픽명을 ‘미디어 콘텐츠 생산을 통한 미디어 리터러시’로 부여했으며, 해당 뉴스 수는 72건으로 토픽 비중은 제2기 뉴스의 17.6%이다.

[토픽 5]는 ‘미디어’, ‘교육’, ‘어린이’, ‘미디어 센터’, ‘시민’ 등의 키워드가 도출되어 토픽명을 ‘시민 맞춤형 미디어 리터러시’로 부여했으며, 해당 뉴스 수는 96건으로 토픽 비중은 제2기 뉴스의 23.4%이다.

표 4. 제2기 토픽 및 주요 키워드

토픽명	주요 키워드	출현비율	주요 뉴스 제목	뉴스건수(건)	토픽 비중(%)
[토픽 1] 학교 중심 미디어 리터러시 교육	교육	0.059	아직 낮은 '미디어 리터러시', 학교 교육에 어떻게 반영될까?	88	21.5
	학교	0.039	'책임지는 미디어 생보자' [학교]에서 교육한다		
	청소년	0.024	관악구 [청소년] 언론인 진로직업 체험 수업 인기		
	도서관	0.023	협력수업에 팟캐스트 방송까지 수업 혁신 이뤄지는 학교 [도서관]		
	미디어 리터러시	0.018	[미디어 리터러시] 교육, 학생은 '체험실습-교사는 '환경 개선' 원해		
[토픽 2] 국가 중심 미디어 리터러시 관련 산업 육성	미디어	0.053	정부, 5G시대 맞아 '1인 [미디어] 산업' 적극 지원한다	72	17.5
	정보	0.039	"미디어 흥수 시대 리터러시([정보] 습득 해석 능력) 중요성 커져"		
	시대	0.026	'새 [시대]의 산업속련도, 가상증강현실이 연다' 산업군 속 국내 가상현실 기술		
	산업	0.022	과기정통부 1인 미디어 [산업] 육성 방안 발표.. 초보도 손쉽게 입문 지원		
	지원	0.019	한상혁 방통위원장 "'가짜뉴스' 대응법 조속 입법 [지원]"		
[토픽 3] 미디어 리터러시 연계협력 강화	미디어 센터	0.05	경기시청자미디어센터, 만안청소년수련관과 업무협약 체결	82	20.0
	미디어 교육	0.05	LGU+, 교육포털 컨설팅 기업과 유아 미디어 교육 공동추진		
	협약	0.031	안양시청소년재단 만안수련관, 시청자미디어센터와 업무협약 체결		
	방송	0.025	배재대-TJB 대전[방송], 산학협력 업무협약 체결		
	모집	0.02	미디어교육 교원 연수 참여자 [모집]		
[토픽 4] 미디어 콘텐츠 생산을 통한 미디어 리터러시	미디어	0.04	순창군, 1인 [미디어] 심화 교육으로 홍보 전문가 키운다	72	17.6
	유튜브	0.033	농민이 직접 찍고 편집 [유튜브] 채널 '산청농부들' 오픈		
	제작	0.018	학교에 유튜브 웹툰 [제작] 공간 들어선다		
	언론	0.018	2019 언론계에도 '조국' 영향이 - '[언론]개혁' '유튜브 저널리즘'		
	홍보	0.016	울산경제진흥원, 사회적경제기업 [홍보]영상 제작 미디어홍보 교육 모집		
[토픽 5] 시민 맞춤형 미디어 리터러시	미디어	0.035	화성시문화재단, 시민들의 미디어 역량 강화 위한 [미디어] 정규강좌 시작	96	23.4
	교육	0.032	전남교육청-언론진흥재단 '민주시민교육 활성화' 협약		
	어린이	0.025	'어린이 문화다양성 교육과 미디어' 포럼		
	미디어 센터	0.023	경기 시청자 [미디어 센터], 도내 미디어 교육 활성화 본격 시동		
	시민	0.023	학교 '미디어 교육' 통해 민주[시민] 역량 키운다		
계				410	100

제2기는 '학교 중심 미디어 리터러시 교육', '국가 중심 미디어 리터러시 관련 산업 육성', '미디어 리터러시 연계 협력 강화', '미디어 콘텐츠 생산을 통한 미디어 리터러시', '시민 맞춤형 미디어 리터러시' 등의 토픽이 나타남에 따라 '미디어 리터러시에 대한 관심 지속 및 실천 방향 모색'으로 명명하였다.

3. 제3기: '코로나로 인한 온라인 개학에 따른 긴급 대응조치'

제3기 2020년 1월 1일부터 6월 30일까지 수집된 미디어 리터러시 관련 뉴스 398건을 토픽 모델링 분석한 결과는 [표 5]와 같다.

[토픽 1]은 '온라인', '교육', '지원', '협약', '개학' 등의 키워드가 도출되어 토픽명을 '코로나19로 인한 온라인 개학'으로 부여했으며, 해당 뉴스 수는 81건으로 토픽 비중은 제3기 뉴스의 20.4%이다.

[토픽 2]는 '디지털', '미디어 교육', '교육', '운영', '활성화' 등의 키워드가 도출되어 토픽명을 '미디어 리터러시 교육 활성화 추진'으로 부여했으며, 해당 뉴스 수는 68건으로 토픽 비중은 제3기 뉴스의 17.1%이다.

[토픽 3]은 '사업', '지원', '교육', '미디어', '미디어 교육' 등의 키워드가 도출되어 토픽명을 '지역 중심 미디어 리터러시 지원 사업'으로 부여했으며, 해당 뉴스 수는 79건으로 토픽 비중은 제3기 뉴스의 19.8%이다.

[토픽 4]는 '아이', '시대', '코로나', '미디어', '국내' 등의 키워드가 도출되어 토픽명을 '코로나 시대의 교육'으로 부여했으며, 해당 뉴스 수는 66건으로 토픽 비중은 제3기 뉴스의 16.6%이다.

[토픽 5]는 '교육', '모집', '학교', '미디어', '미디어 교육' 등의 키워드가 도출되어 토픽명을 '미디어 리터러시 전문 인력 모집'으로 부여했으며, 해당 뉴스 수는 104건으로 토픽 비중은 제3기 뉴스의 26.1%이다.

제3기는 '코로나19로 인한 온라인 개학', '미디어 리터

표 5. 제3기 토픽 및 주요 키워드

토픽명	주요 키워드	출현비율	주요 뉴스 제목	뉴스건수(건)	토픽 비중(%)
[토픽 1] 코로나19로 인한 온라인 개학	온라인	0.063	방통위, 코로나19 대응 위한 [온라인] 개학 지원	81	20.4
	교육	0.047	'온라인 개학'으로 맞은 [교육] 콘텐츠 전성시대		
	지원	0.045	경기시청자미디어센터, '온라인 개학' 지원		
	협약	0.042	울산 중구 학생초등학교, 울산MBC시청자미디어센터 미디어교육 지원 업무[협약] 체결		
	개학	0.036	'온라인 [개학]' 막대한 선생님들 정부, 교육·장비 지원		
[토픽 2] 미디어 리터러시 교육 활성화 추진	디지털	0.038	"비대면 교육 활성화, 교육의 질이 중요" 서울[디지털]대 정영란 교수	68	17.1
	미디어 교육	0.037	소외계층 [미디어 교육] 활성화 LGU+ 스마트패드 1000대 기부		
	교육	0.032	"중학생에 SW [교육]-신문읽기 확대"		
	운영	0.031	충주시 평생학습, '디지털&미디어 시민학교' [운영]		
[토픽 3] 지역 중심 미디어 리터러시 지원 사업	활성화	0.028	LG유플러스, 시청자미디어재단과 미디어교육 [활성화] 협력 추진	79	19.8
	사업	0.053	제주 마을공동체 미디어 지원 [사업]		
	지원	0.033	동아대 미디어컴학과, 지역사회 연계 미디어 리터러시 [지원] 사업 선정		
	교육	0.026	연제구, 장애인 미디어 리터러시 [교육] 공동체 활성화 간담회 개최		
	미디어	0.026	광주시청자미디어센터, 전남 마을 [미디어] 활성화 MOU		
[토픽 4] 코로나 시대의 교육	미디어 교육	0.025	울산시청자미디어센터, '빙방곡곡 마을 [미디어 교육]'	66	16.6
	아이	0.034	코로나19로 지친 주민들과 [아이]들 응원 나서 "문화예술 백신으로 코로나19 극복"		
	시대	0.023	"코로나 [시대]의 글쓰기 교사"		
	코로나	0.023	[코로나] 가짜뉴스 근절캠페인 강원시청자미디어센터 앞장		
[토픽 5] 미디어 리터러시 전문 인력 모집	미디어	0.023	"[미디어]를 통해 세상 읽는 방법?"	104	26.1
	국내	0.017	"무분별한 미디어 노출, 당신의 아이는?" LG유플러스 [국내] 최초 AI 실험		
	교육	0.056	인천시청 미디어센터, [교육] 강사 모집		
	모집	0.049	미디어교육 체험강사 48명 [모집] 10일까지 접수 17일 합격자 발표		
	학교	0.039	경기시청자미디어센터, 도내 2020년도 미디어 교육 [학교] 모집		
[토픽 5] 미디어 리터러시 전문 인력 모집	미디어	0.039	부천문화재단 시민[미디어]센터, '찾아가는 사업 설명회' 진행	104	26.1
	미디어 교육	0.031	천안시영상미디어센터, [미디어 교육] 강사물 등록제 시행		
계				398	100

러시 교육 활성화 추진', '지역 중심 미디어 리터러시 지원 사업', '코로나 시대의 교육', '미디어 리터러시 전문 인력 모집' 등의 토픽이 나타남에 따라 '코로나로 인한 온라인 개학에 따른 긴급 대응조치'로 명명하였다.

4. 제4기: '포스트 코로나 시대의 온라인 교육에 대한 세부조치'

제4기 2020년 7월 1일부터 9월 30일까지 수집된 미디어 리터러시 관련 뉴스 398건을 토픽 모델링 분석한 결과는 [표 6]과 같다.

[토픽 1]은 '코로나', '디지털', '미디어 교육', '플랫폼', '포스트' 등의 키워드가 도출되어 토픽명을 '포스트 코로나의 교육: 학부모, 학생 교육'으로 부여했으며, 해당 뉴스 수는 50건으로 토픽 비중은 제4기 뉴스의 20.6%이다.

[토픽 2]는 '학교', '교육', '지원', '강화', '역량' 등의 키

워드가 도출되어 토픽명을 '포스트 코로나의 교육: 비대면 교육역량 강화'로 부여했으며, 해당 뉴스 수는 55건으로 토픽 비중은 제4기 뉴스의 22.6%이다.

[토픽 3]은 '콘텐츠', '예산', '개최', '방송', '유튜브' 등의 키워드가 도출되어 토픽명을 '콘텐츠 제작 및 기획'으로 부여했으며, 해당 뉴스 수는 43건으로 토픽 비중은 제1기 뉴스의 17.7%이다.

[토픽 4]는 '미디어', '미디어 센터', '문화', '모집', '교육' 등의 키워드가 도출되어 토픽명을 '지역 중심 미디어 센터 운영 다양화'로 부여했으며, 해당 뉴스 수는 50건으로 토픽 비중은 제4기 뉴스의 20.6%이다.

[토픽 5]는 '온라인', '미디어 교육', '미디어 센터', '지원', '교육' 등의 키워드가 도출되어 토픽명을 '미디어 리터러시 수강생 모집을 통한 미디어 역량 강화'로 부여했으며, 해당 뉴스 수는 45건으로 토픽 비중은 제4기 뉴스의 18.5%이다.

제4기는 '포스트 코로나 시대의 교육: 학부모, 학생 교

표 6. 제4기 토픽 및 주요 키워드

토픽명	주요 키워드	출현비율	주요 뉴스 제목	뉴스건수(건)	토픽 비중(%)
[토픽1] 포스트 코로나 시대의 교육: 학부모, 학생 교육	코로나	0.062	"포스트 [코로나] 시대, 디지털 미디어 소통 역량 강화할 것"	50	20.6
	디지털	0.042	코로나19 가짜뉴스 판별 등 [디지털] 시민성 키운다		
	미디어 교육	0.032	"디지털 [미디어 교육], 실험전라 뒷받침돼야"		
	플랫폼	0.027	"국민이 직접 가짜뉴스 검증" 정부, 팩트체크 오픈 [플랫폼] 구축		
	포스트	0.027	[포스트] 코로나 시대: 교육 환경 변화와 우리의 대응		
[토픽2] 포스트 코로나 시대의 교육: 비대면 교육 역량 강화	학교	0.06	소규모 [학교] 비대면 미디어교육 활성화 손 맞잡다	55	22.6
	교육	0.054	전주시 평생교육 실무자, 비대면 [교육] 역량 강화		
	지원	0.04	중원대, 원격교육 [지원]센터 설치		
	강화	0.032	고창지역환경교육센터, '비대면' 환경교육 [강화]		
	역량	0.028	대전교육연수원, 초등 영어 직무연수 '비대면 수업 테크닉 역량 강화'		
[토픽 3] 콘텐츠 제작 및 기획	콘텐츠	0.046	굿네이버스, 탄자니아 교사들과 [콘텐츠] 제작 초·중·고생 25만명에 교육 나눔	43	17.7
	예산	0.041	EBS VR콘텐츠 제작 방통위 내년도 [예산] 2439억		
	개최	0.035	"방송 꿈나무 모여라" 전국 청소년 방송콘텐츠 경연대회 [개최]		
	방송	0.033	방통위, 내년 예산 2439억원 편성 [방송] 교육 콘텐츠 지원 강화		
	유튜브	0.029	"[유튜브] 콘텐츠 기획 어렵지 않아요"		
[토픽 4] 지역 중심 미디어 센터 운영 다양화	미디어	0.065	서산 영상미디어센터, '[미디어] 교사 양성 과정'프로그램 운영	50	20.6
	미디어 센터	0.029	세종 시청자[미디어센터] 시범사업 시작		
	문화	0.029	부천 [문화]재단 시민미디어센터, 15편의 미디어 강의 온라인 공개		
	모집	0.029	천안시 영상[미디어센터] '2020 마을미디어 활동지원사업' 참여공동체 모집		
	교육	0.027	울산 시청자미디어센터, 1인 미디어 무료 [교육]		
[토픽 5] 미디어 리터러시 수강생 모집을 통한 미디어 역량 강화	온라인	0.079	"내 삶을 바꾸는 미디어교육, [온라인]으로 만나요"	45	18.5
	미디어 교육	0.052	서강대 미디어교육연구소, 초등학생 학부모 대상 [미디어 교육] 진행		
	미디어 센터	0.037	세종 시청자 [미디어 센터] 온라인 비대면 강좌 수강생 모집		
	지원	0.034	충북시청자미디어센터, 온라인 콘텐츠 제작 [지원] 확대		
	교육	0.027	서산시영상미디어센터, 스마트폰 활용 콘텐츠 [교육]		
계				243	100

육', '포스트 코로나 시대의 교육: 비대면 교육 역량 강화', '콘텐츠 제작 및 기획', '지역 중심 미디어 센터 운영 다양화', '미디어 리터러시 수강생 모집을 통한 미디어 역량 강화' 등의 토픽이 나타남에 따라 '포스트 코로나 시대의 온라인 교육에 대한 세부조치'로 명명하였다.

V. 결론

본 연구는 '미디어 리터러시' 뉴스 빅데이터를 분석함으로써 '미디어 리터러시'와 관련된 주요 키워드와 토픽을 시기별로 파악하고 코로나 발생 시점 전후를 기반으로 미디어 리터러시에 대한 의제 변화 파악을 통해, 이에 대한 대응 및 제고 방안을 제안하기 위해 수행되었다. 이를 위해 2019년 1월 1일부터 2020년 9월 30일까지 보도된 1,336건의 뉴스를 4개의 시기로 구분하여 토픽 모델링 기법으로 분석하였으며, 시기별로 다음과 같은 토픽을 확인하였다. 제1기(미디어 리터러시에 대한 관심)에는 ①시민 맞춤형 미디어 리터러시 관심 ②미디어 리터러시 역량의 필요성 ③지역사회 연계 미디어 리터러시 ④미디어 리터러시 전문 인력 모집 ⑤어린이 미디어 리터러시 콘텐츠, 제2기(미디어 리터러시에 대한 관심 지속 및 실천 방향 모색)에는 ①학교 중심 미디어 리터러시 교육 ②국가 중심 미디어 리터러시 관련 산업 육성 ③미디어 리터러시 연계-협력 강화 ④미디어 콘텐츠 생산을 통한 미디어 리터러시 ⑤시민 맞춤형 미디어 리터러시, 제3기(코로나로 인한 온라인 개학에 따른 긴급 대응조치)에는 ①코로나 19로 인한 온라인 개학 ②미디어 리터러시 교육 활성화 추진 ③ 지역 중심 미디어 리터러시 지원 사업 ④코로나 시대의 교육 ⑤미디어 리터러시 전문 인력 모집, 제4기(포스트 코로나 시대의 온라인 교육에 대한 세부조치)에는 ①포스트 코로나 시대의 교육: 학부모, 학생 교육 ②포스트 코로나 시대의 교육: 비대면 교육역량 강화 ③콘텐츠 제작 및 기획 ④지역 중심 미디어 센터 운영 다양화 ⑤미디어 리터러시 수강생 모집을 통한 미디어 역량 강화로 토픽명을 부여하였다.

토픽의 변화 양상을 살펴보면, 제1기에는 '미디어 리터러시에 대한 전반적인 관심'과 미디어 리터러시 역량의 필요성에 대하여 비교적 넓게 다루어졌다. 어느 특정 연령대 혹은 특정 교과목 및 학교 중심교육에 초점

을 맞추기보다는 시민 교육형과 지역사회를 연계한 사업 등과 같이 초기 사업 구성을 위한 영역 중심으로 이행되었다. 또한, 미취학 아동 혹은 초등학생 관련 미디어 리터러시 교육 및 크리에이터 교육과정이 활발하게 운영되었다. 즉 미디어 리터러시 산업과 관련된 성장기반을 조성하고, 건강한 생태계 형성을 위한 기초 지원 방안을 마련하고 있었다.

제2기에서는 '미디어 리터러시에 대한 관심 지속 및 실천 방향 모색'으로 시민교육과 지역사회를 기반으로 하는 사업이 1기와 동일하게 지속되었으며, 이러한 사업은 다양한 미디어 센터 및 교육 기관과 활발히 연계 및 협력하며 미디어 리터러시에 대한 접근 능력을 확장하고자 하는 형태로 변화하는 양상을 보였다. 또한, 기존 미디어 리터러시의 개념에 가상현실, 증강현실, 혼합현실과 같은 실감형 매체를 추가하며 보다 다양한 미디어 리터러시 능력의 배양을 단계적으로 강화하고 있었다.

제3기는 '코로나로 인한 온라인 개학에 따른 긴급 대응조치'로 1기와 2기에서 지속해왔던 시민교육과 지역사회 교육이 학교연계 교육으로 빠르게 변화하며, 소비자의 형태가 적극적으로 변화된 시기다. 이에 따라 정부, 교육부, 과학기술정보통신부, 한국언론진흥재단 등은 1인 미디어 리터러시 교육을 본격적으로 활성화하고, 관련 분야 종사자(대학 교원 및 초중등 교사 등)의 교육 및 대상교의 인프라 확장을 위해서 강의 촬영 장비를 확충하거나 온라인 수업 지원을 위한 강의 도구를 지원하는 등 적극적인 지원을 신속하게 추진했다. 학교연계 교육과는 별개로 1기와 2기에서 진행되었던 시민교육 및 지역사회 지원사업도 전문 인력을 모집하고, 지속적으로 타 산업 분야와 융합하며 범위를 확장하였다.

제4기는 '포스트 코로나 시대의 온라인 교육에 대한 세부조치 단계'로 학교 관련 미디어 리터러시 교육의 저변을 확대하며, 세부적인 방안을 모색하고, 체계적인 확대를 추진한 시기다. 특히 기존 교수자의 역할을 중점적으로 수행하는 대학 교원과 초중등 교사를 위한 지원에서 학생과 학부모를 위한 교육으로 지원대상을 확장하였으며, 비대면 수업과 관련된 교육역량을 강화하는 것에 집중했다. 특히, 교육부의 '2020학년도 2학기

학사운영 가이드'에 따라 온라인 강의의 품질 관리를 위해 각 대학은 원격교육 센터 및 원격수업 관리위원회를 구성해 운영하고, 질 높은 콘텐츠를 위해서 방송통신위원회는 교육 콘텐츠 지원을 강화하는 등 온라인 수업과 관련된 제도 개선 및 질 관리를 본격적으로 시행함을 확인할 수 있었다.

이상과 같이 미디어 리터러시 관련 토픽 등을 통해 다음과 같은 시사점을 발견할 수 있다.

첫째, 미디어 리터러시 교육은 국가 차원에서 생애 주기형으로 체계적인 접근을 해야 하며, 이를 통해 경제적·문화적 부가 가치를 창출해야 한다. 현재까지의 미디어 리터러시 교육은 학교 중심교육, 시민교육형 교육, 지역사회 교육으로 각각의 단체가 해당 수요자에게 교육하는 방식이었다. 하지만 기존 방식을 개선하여 국가 차원에서 유아부터 노년층까지 전 생애를 대상으로 체계적인 지원을 강화하는 것이 필요하다. 기존 문자기반의 미디어 리터러시는 소셜 미디어의 대중화와 스마트환경이 등장함에 따라 매체 중심의 리터러시 접근법으로 바뀌었고, 코로나로 인해 미디어 리터러시 역량은 나이를 불문하고 21세기를 살아가는 인간이라면 누구에게나 필수적인 역량이 되었다. 미디어 리터러시의 의미는 앞으로 더욱 확장될 것으로 예상하며, 이를 위해 국가 차원에서 지속적이고 체계화된 리터러시 환경을 조성하고, 연령별로 세분화된 맞춤형 생애 주기형 접근이 필요한 시점이다.

둘째, 지속 가능한 미디어 리터러시의 생태계를 위해서는 교육격차 및 학습결손이 발생하지 않도록 체계적인 지원 및 교육 지도 활동이 반드시 이루어져야 한다. 특히 소외계층이나 장애 학생(시각장애, 지체 장애, 청각장애 등)의 격차가 벌어지지 않도록 지역 교육청과 학교는 활발하게 협력하고, 개개인의 특성과 요구에 따라 적절한 수준의 지원 서비스를 제공해야 한다. 이러한 형태의 지원은 다양한 기관과의 연계를 통해 순환적인 형태로 이루어져야 할 것이다.

셋째, 미디어 리터러시 교육이 국가 및 지자체 등에서 다양하게 이루어지면서 발생할 수 있는 부작용을 최소화하고, 건전한 미디어 활용 문화가 조성될 수 있도록 노력해야 한다. 본 연구의 연구결과가 나타내듯이, 미디어 리터러시에 관한 연구는 기술 활용 능력에 초점

이 맞춰져 있다. 하지만 기술 활용 교육을 벗어나 온라인을 통해 유통되는 불법·유해 정보에 대한 교육뿐만 아니라, 저작권 교육, 허위사실·무계획 충동성 악성 댓글, 사이버 언어폭력과 같은 미디어 리터러시의 윤리 교육이 필요한 시점이다. 또한, 미디어 리터러시와 관련된 법률도 제정하고 정책 추진방안을 논의해야 한다. 또한, 선정적 콘텐츠와 관련한 규제 및 정책 방안을 적극적으로 마련해야 한다. 국내의 경우 국민의 '표현의 자유'에 의해 모든 포털사이트와 언론사의 댓글을 쓰는 기능을 제공하고 있으며 인터넷 실명제도 시행되고 있지 않지만, 피해자의 신고에 의해서 법적 조치를 취할 수 있는 상황이다. 하지만 해외의 경우 기사의 관리가 기사를 제공한 언론사에 있고, 뉴욕 타임즈와 워싱턴포스트처럼 댓글 허용을 하지 않는 언론사가 있을 뿐만 아니라, 관리자가 사전에 댓글의 내용을 검열한 후 게시하는 사전검열제를 따르는 언론사가 있다. 때문에 건 강한 미디어 활용 문화가 지속 될 수 있도록 국가차원에서 법률 강화 및 정책 방안 제정을 할 필요성이 있다.

마지막으로 미디어 리터러시 관련 연구를 과학적으로 추진하고 연구결과를 장기적으로 축적함으로써, 이를 통해 체계적인 학술적 지식 공유 문화를 만들어야 한다. 포스트 코로나 시대에 미디어 리터러시 역량에 관한 관심과 역량 계발의 필요성이 대두되고 있는 시점에서 과학적인 결과 축적 및 기본 미디어 리터러시 프로그램에 대한 지속적인 업그레이드는 필수적이라고 할 수 있다.

본 연구의 한계 및 제언 사항은 다음과 같다.

첫째, 본 연구는 코로나19 발생 시점 전후를 기반으로 미디어 리터러시에 대한 키워드 및 의제의 변화를 시기적으로 탐색하고자 하였다. 따라서 코로나19 발생 시점을 기준으로 1년 전과 1년 후를 비교하기 위해 총 2년을 대상으로 분석하였다. 추후 연구에서는 '미디어 리터러시' 용어가 뉴스에 처음 등장한 2000년부터 2020년까지 장기간의 뉴스를 대상으로 거시적으로 분석한다면, 미디어 리터러시 의제 변화에 대한 좀 더 풍성한 함의를 도출할 수 있을 것으로 기대한다.

둘째, 본 연구에서는 토픽 모델링 분석 방법을 통해 토픽을 구성하는 주요 키워드를 통해 해당 기간에 의제를 파악했으나, 키워드 간의 연결수준 및 의미 관계를

파악하기에는 한계가 존재한다.

셋째, 본 연구에서는 토픽의 수를 정할 때 연구자의 해석 가능성을 기준으로 정하였다. 하지만 추후 연구에서는 복잡도 지수 등 실증적인 방법을 적용하여 좀 더 체계적이고 심층적인 분석결과 나오길 기대한다.

마지막으로, 본 연구는 코로나 발생 시점을 전후로 국내 미디어 리터러시 관련 뉴스를 대상으로 연구를 진행하였다. 추후 연구에서는 해외 뉴스와 비교하여 어떠한 의제 차이 양상이 있는지를 파악한다면 더욱 의미 있는 연구결과가 도출될 것으로 예상된다.

참 고 문 헌

- [1] The Partnership for 21st Century Learning, "P21 Framework Definitions," 2015.
- [2] T. Borowski, "Battelle for kids," 2019. <https://measuringel.casel.org/wp-content/uploads/2019/08/AWG-Framework-Series-B.9.pdf>
- [3] D. Triana, Y. U. Anggraito, and S. Ridlo, "Effectiveness of Environmental Change Learning Tools Based on STEM-PjBL Towards 4C Skills of Students," *Journal of Innovative Science Education*, Vol.9, No.2, pp.181-187, 2020.
- [4] C. Cahyana, G. Hamdu, D. A. M. Lidinillah, and S. Aprilia, "Electrical Tandem Roller (ETR) Media for 4C Capabilities Based Stem Learning Elementary Schools," *International Journal of Elementary Education*, Vol.4, No.2, pp.169-178, 2020.
- [5] 한송이, 남영옥, "대학의 온라인 수업 질 제고를 위한 교수 역량 요인 요구분석," *학습자중심교과교육연구*, 제20권, 제13호, pp.1129-1149, 2020.
- [6] C. Lynch, *Information Literacy and Information Technology Literacy: New Components in the Curriculum for a Digital Culture*, Coalition for networked information, Vol.5, 1998.
- [7] European Commission, "A European Approach to Media Literacy in the Digital Environment," 2007.
- [8] 홍유진, 김양은, *미디어 리터러시 국내의 동향 및 정책 방향*, 한국콘텐츠진흥원, 2013.
- [9] D. Frau-Meigs, "Transliteracy as the new research horizon for media and information literacy," *Media Studies*, Vol.3, No.6, pp.14-26, 2012.
- [10] H. Vanwynsberghe, S. Paulussen, and P. Verdegem, "Why and how should we measure digital media literacy? InLife Without Media: VI," *International Conference Communication and Reality(CFP-2011)*, Facultat de Comunicacio Blanquerna, Universitat Ramon Llull, 2011.
- [11] L. Schreurs and L. Vandenbosch, "Introducing the Social Media Literacy (SMILE) model with the case of the positivity bias on social media," *Journal of Children and Media*, pp.1-18, 2020. <https://doi.org/10.1080/17482798.2020.1809481>
- [12] Y. B. Kafai, D. A. Fields, and K. A. Searle, "Understanding Media Literacy and DIY Creativity in Youth Digital Productions," *The International Encyclopedia of Media Literacy*, pp.1-10, 2019. <https://doi.org/10.1002/9781118978238.ieml0058>
- [13] B. Street, *Literacy in Theory and Practice*, Cambridge: Cambridge University Press, 1984.
- [14] D. Petranová, M. Hossová, and P. Velický, "Current development trends of media literacy in European Union countries," *Communication Today*, Vol.8, No.1, pp.52-65, 2017.
- [15] L. M. P. Cervi, O. Paredes, and J. Tornero, "Current trends of media literacy in Europe: An overview," *International Journal of Digital Literacy and Digital Competence (IJDLDC)*, Vol.1, No.4, pp.1-9, 2010.
- [16] A. Fedorov, "Media education literacy in the world: Trends," *European researcher*, Vol.67, pp.1-2, 2014.
- [17] E. Van Laar, A. J. Van Deursen, J. A. Van Dijk, and J. De Haan, "The relation between 21st-century skills and digital skills: A

systematic literature review,” *Computers in human behavior*, Vol.72, pp.577-588, 2017.

<https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.03.010>

- [18] A. Littlejohn, H. Beetham, and L. McGill, “Learning at the digital frontier: a review of digital literacies in theory and practice,” *Journal of computer assisted learning*, Vol.28, No.6, pp.547-556, 2012.
- [19] 전경란, “미디어교육 학술연구에 대한 메타분석,” *미디어교육연구*, 제1호, pp.9-55, 2009.
- [20] 안정임, 서윤경, 김성미, “국내 미디어 리터러시 연구 동향 분석: 연구 특성 및 미디어 역할, 미디어 리터러시 역량요인을 중심으로,” *한국방송학보*, 제31권, 제5호, pp.5-49, 2017.
- [21] 김도현, “국내 미디어·디지털·정보·ICT 리터러시의 연구동향 분석,” *교육문화연구*, 제26권, 제3호, pp.93-119, 2020.
- [22] 현영섭, “신문기사에 나타난 평생교육실천 동향: 1999년부터 2015년까지 4개 일간지 게재 기사를 중심으로,” *평생학습사회*, 제11권, 제3호, pp.1-37, 2015.
- [23] 이경민, 김병주, “신문기사에 나타난 ‘평생교육 단과 대학 지원사업’의 갈등 전개과정 및 쟁점 분석,” *교육정치학연구*, 제24권, 제3호, pp.1-26, 2017.
- [24] 이수상, *네트워크 분석방법의 활용과 한계*, 도서출판 청람, 2018.
- [25] 황용석, 이준용, 손동영, 김상민, 유경한, 최세정, 김익현, 김대원, 박령주, 백영민, 이상엽, 성운택, *데이터 시대의 언론학 연구*, 커뮤니케이션북스, 2017.
- [26] 김태중, “뉴스 빅데이터를 활용한 코로나19 언론보도 분석,” *한국콘텐츠학회논문지*, 제20권, 제5호, pp.457-466, 2020.
- [27] 김태중, “토픽 모델링을 활용한 ‘수돗물 유출’ 뉴스 빅데이터 분석,” *한국콘텐츠학회논문지*, 제20권, 제11호, pp.28-37, 2020.
- [28] W. Zhao, J. Chen, and W. Zen, “Best Practices in Building Topic Models with LDA for Mining Regulatory Textual Documents,” *CDER 9Th November*, 2015.

저 자 소 개

한 송 이(Songlee Han)

정회원



- 2010년 1월 : University of Missouri-Columbia(언론학학사)
- 2013년 2월 : 연세대학교 언론학과(언론학석사)
- 2019년 2월 : 서울대학교 교육학과(교육학박사)
- 2021년 2월 ~ 현재 : 동국대학교

교수학습개발센터 연구교수

〈관심분야〉 : 미디어 리터러시, 온라인 교육, 첨단 테크놀로지 (AR·VR) 활용 교육, 교수설계, 교수 역량 교육

김 태 중(Tae-Jong Kim)

정회원



- 1999년 2월 : 경북대학교 신문방송학과(문학사)
- 2012년 2월 : 연세대학교 언론학과(언론학석사)
- 2013년 12월 : University of Missouri-Columbia, School of Journalism(방문학자)

■ 2019년 8월 : 공주대학교 교육학과(교육학박사)

■ 2020년 4월 ~ 현재 : 한국청소년 정책연구원 부연구위원
 〈관심분야〉 : 미디어 리터러시, 미디어 정책, 청소년 정책, 트렌드 분석, 뉴스 빅데이터 분석, 토픽 모델링 분석, 텍스트 네트워크 분석