방통융합정책연구 KCC-2020-31

디지털 사회에서의 미디어리터러시 지수 개발 연구

Developing a Media Literacy Index in Digital Society

심재웅/전주혜/신명환/김민주/천혜선/유지윤/조소영

2020. 12

연구기관: (사)미디어미래연구소



이 보고서는 2020년도 방송통신위원회 방송통신발전기금 방송통신 융합 정책연구사업의 연구결과로서 보고서 내용은 연구자의 견해이며, 방송통신위원회의 공식입장과 다를 수 있습니다.

제 출 문

방송통신위원회 위원장 귀하

본 보고서를 『디지털사회에서의 미디어리터러시 지수 개발 연구』의 연구결과보고서로 제출합니다.

2020년 12월

연구기관: (사) 미디어미래연구소

총괄책임자: 심재웅, 전주혜

참여연구원: 신명환

김민주

천혜선

유지윤

조소영

목 차

요약문

제1장 서 론
제1절 디지털 사회 미디어리터러시의 중요성
제2절 디지털 사회 미디어리터러시 지수 개발의 필요성3
제3절 연구의 구성6
제2장 미디어리터러시 동향 분석
제1절 국내 미디어리터러시 동향 및 이슈 분석7
1. 국내 미디어교육 운영 현황7
2. 국내 미디어교육 정책 현황11
3. 미디어교육 지원 관련 법 발의 현황13
제2절 해외 주요국 미디어리터러시 동향 및 이슈 분석15
1. EU
2. 핀란드17
3. 영국
4. 프랑스
5. 호주
6. 캐나다
7. 시사점31
제3장 미디어리터러시 기존 문헌 검토23
제1절 미디어리터러시 패러다임 변화 분석32
1. 미디어리터러시 개념의 변화32
2. 새로운 미디어 생태계와 미디어리터러시33
3. 디지털리터러시의 개념38
제2절 미디어리터러시 지수개발 및 연구현황 분석42
1. 미디어리터러시 역량 관련 기존 모형42

2. 미디어리터러시 역량 구성 요소 45
3. 미디어리터러시 지수개발 연구
4. 시사점70
제4장 미디어리터러시 지수 개발 및 타당성 분석27
제1절 디지털 사회에 적합한 미디어리터러시 재개념화 ····································
1. 일반인 인터뷰 결과 ···································
2. 전문가 인터뷰 결과
3. 인터뷰를 통한 미디어리터러시 생태계의 구성
제2절 미디어리터러시 지수개발 모형 설계96
1. 본 연구의 미디어리터러시 역량 모델 제안96
2. 미디어리터러시 역량별 정의99
제3절 미디어리터러시 지수 및 측정 도구 개발110
1. 지수구성절차110
2. 설문 결과에 대한 분석 125
3. 추가 보완을 통한 본조사149
제4절 미디어리터러시 지수 신뢰도 및 타당성 분석151
제5절 디지털 사회 전국민 미디어리터러시 현황 분석174
1. 전체 역량 174
2. 인구통계학적 특성에 따른 미디어리터러시 역량177
3. 미디어리터러시 인식과 경험 등에 따른 역량 차이182
제5장 결 론
제1절 미디어교육 정책적 활용방안
제2절 미디어교육 정책 개선을 위한 제언193
참 고 문 헌128
설문지 210

표 목 차

<표 1−1> 국내 미디어교육 부처 및 실시기관현황
<표 $2-1$ > 기관별 설치근거 및 교육내용 \cdots 8
<표 2-2> 시청자미디어센터 현황9
<표 $2-3$ > 한국언론진흥재단 주요 미디어교육 사업 ···································
<표 2-4> 교육부 미디어리터러시교육(자유학기) ····································
<표 2-5> 미디어교육 관련 국정과제 ····································
<표 3-1> 매스커뮤니케이션과 미디어커뮤니케이션의 차이43
<표 3-2> 매스커뮤니케이션과 멀티미디어 커뮤니케이션 패러다임 구분53
<표 3-3> Eshet-Alkalai(2004)의 디지털리터러시 기술99
<표 3-4> Bawden(2008) 디지털리터러시 ····································
<표 3-5> Martin(2008)의 디지털리터러시 3단계 ···································
<표 3-6> Belshaw(2012)의 디지털리터러시 ····································
<표 3-7> 미디어리터러시 모델의 유형화24
<표 3-8> EU-28개국 보고서에서 정의한 5가지 미디어리터러시 역량 ···································
<표 3-9> 유럽헌장의 7가지 미디어리터러시 역량84
<표 3-10> 호주 Australian Media Literacy Alliance 미디어리터러시 프레임워크 …·9······ 4
<표 3−11> 21세기 핵심 역량 ···································
<표 3-12> P21: 21세기 리터러시 관련 필수 역량 ···································
<표 3-13> Chetty et al(2018) 디지털리터러시 능력 ···································
<표 3-14> Ofcom의 미디어리터러시 필수 역량 ···································
<표 3-15> EAVI(2009) 미디어리터러시 역량 ···································
<표 3-16> 강정묵·송효진·김현성(2014) 디지털리터러시 필수 역량 ···································
<표 3-17> 양미석·김정겸(2016) 디지털리터러시 역량 ···································
<표 3-18> 백순근 외(2009), 민경석·서순식(2009), 김현철(2011)의 ICT 리터러시 역량 5
<표 3-19> 주요 연구에 나타난 미디어리터러시 역량85
<표 3-20> EU의 미디어리터러시 지수 연구 프레임워크 ····································

<표 3-21> 한정선 외(2006) 디지털리터러시 구성 요인 ···································
<표 3-22> 안정임 외(2009) 미디어리터러시 구성요인 ····································
<표 3-23> 안정임 외(2013) 미디어리터러시 구성요인8…6
<표 3-24> 국내 미디어리터러시 지수 개발······9 6
<표 4-27> 학부모들의 미디어리터러시에 대한 이해 ···································
<표 $4-2$ > 디지털 사회 미디어러터러시 문항의 탐색적 요인결과 5.8
<표 4-3> 초중고 학생들의 미디어리터러시에 대한 이해78
<표 4-4> 본 연구의 미디어리터러시 정의79
<표 4-5> 본 연구의 미디어리터러시 연구 모델 제안89
<표 4-6> CRAAP 모델의 구성 ······9··9
<표 4-7> 전문가 구성 ···································
<표 4-8> 비판 역량에 대한 전문가vs일반인 중요도
<표 4-9> 이용 역량에 대한 전문가vs일반인 중요도 ···································
<표 $4-10$ > 생산 및 소통 역량에 대한 전문가 $_{ m VS}$ 일반인 중요도 $_{ m comm}$
<표 4-11> 사회적 소통 역량에 대한 전문가vs일반인 중요도
<표 4-12> 성찰 역량에 대한 전문가vs일반인 중요도 ···································
<표 4-13> 태도 역량에 대한 전문가vs일반인 중요도 ···································
<표 4-14> 1차 도출된 측정 문항에 대한 설문 문항 ·································
<표 4−15> 응답자의 특성
<표 4-16> 비판 역량의 기술통계량 ····································
<표 4-17> 이용 역량의 기술통계량 ····································
<표 $4-18>$ 생산 및 표현 역량의 기술통계량 ····································
<표 4-19> 사회적 소통 역량의 기술통계량····································
<표 4-20> 성찰 역량의 기술통계량 ····································
<표 4-21> 태도 역량의 기술통계량 ····································
<표 4-22> 비판 역량의 탐색적 요인분석 결과 ···································
<표 4-23> 비판 역량의 문항 제거시 신뢰도 ···································
<표 4-24> 이용 역량의 탐색적 요인분석 결과 ···································

<班 4−25> 0	이용 역량의 문항 제거시 신뢰도	
<班 4−26> 4	생산 및 표현 역량의 탐색적 요인분석 결과	
<班 4-27> 名	생산 및 표현 역량의 문항 제거시 신뢰도	
<亜 4−28> 人	사회적 소통 역량의 탐색적 요인분석 결과	
<班 4-29> 人	사회적 소통 역량의 문항 제거시 신뢰도	
<班 4−30> 会	성찰 역량의 탐색적 요인분석 결과(1	
<班 4−31> <	성찰 역량의 문항 제거시 신뢰도(1	
<班 4−32> E	태도 역량의 탐색적 요인분석 결과 ···································	
<班 4-33> E	태도 역량의 문항 제거시 신뢰도	
<班 4-34> [디지털 사회 미디어리터러시 문항의 탐색적 요인결과	
<班 4−35> ₹	잠재요인 집중타당도	
<班 4−36> 5	도출된 디지털 사회 미디어리터러시 측정 문항	
<班 4−37> ₹	응답자의 특성	
<班 4−38> €	측정문항의 기술통계 결과	
<표 4-39> F	탐색적 요인분석을 통한 공통인자 결과	
<班 4−40> t	비판 역량의 탐색적 요인분석 결과	
< <u>∓</u> 4−41> t	비판 역량의 문항 제거시 신뢰도	
<班 4−42> 0	이용 역량의 탐색적 요인분석 결과	
<班 4-43> 0	이용 역량의 문항 제거시 신뢰도 ·······11	
<班 4−44> 4	생산 및 표현 역량의 탐색적 요인분석 결과	
<班 4-45> 名	생산 및 표현 역량의 문항 제거시 신뢰도	
<班 4-46> 人	사회적 소통 역량의 탐색적 요인분석 결과	
<班 4-47> 人	사회적 소통 역량의 문항 제거시 신뢰도	
<丑 4−48> 2	자기보호 역량의 탐색적 요인분석 결과	
<班 4-49> 2	자기보호 역량의 문항 제거시 신뢰도	
<班 4-50> E	태도 역량의 탐색적 요인분석 결과	
<표 4-51> E	태도 역량의 문항 제거시 신뢰도	
<표 4-52> R	잠재요인 집중타당도	

<莊	4-53>	디지털 사회 미디어리터러시 측정 문항	1
<莊	4-54>	각 미디어리터러시 역량별 평균과 표준편차5	1
<莊	4-55>	측정문항의 기술통계 결과5	1
<莊	4-56>	성별에 따른 역량의 차이	1
<莊	4-57>	연령에 따른 역량의 차이	1
<莊	4-58>	수도권과 비수도권에 따른 역량 차이	1
<莊	4-59>	경제수준에 따른 역량 차이 ···································	1
<莊	4-60>	미디어리터러시 교육에 대한 인식	1
<莊	4-61>	미디어리터러시 교육 인식에 따른 역량	1
<莊	4-62>	미디어리터러시 교육의 필요성	1
<莊	4-63>	미디어리터러시 교육 필요성에 따른 역량	1
<莊	4-64>	미디어리터러시 교육의 대상	1
<莊	4-65>	미디어리터러시 교육 상황	1
<班	4-66>	미디어 정보 획득	1
<莊	4-67>	원하는 미디어리터러시 수강과목	1
<₩	4-68>	찬여를 위하는 미디어 활동	a

그 림 목 차

[그림	3-1]	미디어리터러시의 삼각형 모델83
[그림	3-2]	미디어리터러시의 요소들44
[그림	3-3]	${ m EU}-28$ 개국 보고서 5가지 미디어리터러시 역량별 분포 2 7 … 4
[그림	3-4]	${ m EU-}28$ 개국 보고서에 145 개 프로젝트 5 가지 미디어리터러시 역량별 분 x 4
[그림	3-5]	Summey(2013) 디지털리터러시 영역
[그림	3-6]	Mozilla(2018) 웹 리터러시 프레임워크 ····································
[그림	3-7]	EU의 미디어리터러시 지수 평가 기준 구조 \cdots 1 6
[그림	3-8]	${ m EU}$ 의 미디어리터러시 개인의 역량 세부 기준, 하위 요소, 지표 ${ m \cdots \cdots }$ ${ m 2}6$
[그림	3-9]	유럽의 미디어리터러시 수준 측정 결과
[그림	4-1]	미디어리터러시 역량 생태계 모델59
[그림	4-2]	개인의 디지털 탐구 모델
[그림	4-3]	6가지 미디어리터러시 역량 구조
[그림	4-4]	지수도출 초안 도출 과정 예시
[그림	5-1]	미디어리터러시 역량별 미디어교육 사업

요 약 문

1. 제 목: 디지털사회에서의 미디어리터러시 지수 개발 연구

2. 연구 목적 및 필요성

본 연구는 디지털 사회에서의 미디어리터러시 지수 개발을 목표로 수행되었다. 디지털 사회가 도래함에 따라 미디어에 대한 이해와 활용능력이 필수적 역량으로 자리매김하고 있다. 디지털 매체를 이용한 미디어 의존도가 높아지고 있으며, 정보통신기술을 활용한 미디어가 삶의 모든 분야에 보편적으로 활용되고 있다. 이에 따라 미디어 활용 역량이 소통·지식·습득 등 삶의 질을 결정하는 중요한 요인으로 부상되고 있으며, 미디어리터러시의 중요성이 증대되고 있다.

3. 연구의 구성 및 범위

본 연구는 다음과 같이 구성되어 있다. 제1장에서는 디지털 사회에서의 미디어리터러시의 중요성 및 미디어리터러시 지수개발의 필요성을 제시하였다. 제2장 미디어리터러시동 향 분석에서는 국내와 해외 주요국의 미디어리터러시동향 및 이슈를 분석하였다. 제3장에서는 미디어리터러시기존 문헌 검토를 실시하였다. 제4장 미디어리터러시지수개발 및 타당성 분석에서는 일반인 인터뷰와 전문가인터뷰를 통해 디지털 사회에 적합한 미디어리터러시개념을 재정립하고, 미디어리터러시역량 생태계모델을 구축하였다. 제5장에서는도출된 미디어리터러시지수 및 결과를 통해 미디어교육 정책수립을 위한 활용방안과개선방안을 제시하였다.

4. 연구 내용 및 결과

국내 미디어리터러시 교육 및 정책은 여러 정부 부처와 산하기관들에 의해 각 매체별· 개별적으로 시행되고 있다. 아쉽게도 표준 측정 도구가 부재하며 정보 축적이 미흡하고 사 업의 연속성 등이 미진한 상황이다. 향후 효과적인 미디어리터러시 교육 정책을 기획하고 제공하기 위해서는 전 국민의 미디어리터러시 수준에 대한 실증적 분석과 이를 바탕으로 관련 커리큘럼 개발 및 운영이 이루어져야 한다. 또한 디지털 시민성이 강조되는 동시에 다양한 디지털 역기능이 발생함에 따라 관련 이슈 분석을 기반으로 디지털 사회에 적용 가능한 미디어리터러시의 개념을 새로 정립하고 구성요소에 대한 재검토가 필요하다.

이에 본 연구는 디지털 사회에서 요구되는 미디어리터러시 개념과 구성요소를 토대로 전 국민의 미디어리터러시 역량을 강화하기 위한 지수 개발을 실시하였다. 연구는 설정된 연구 절차에 따라 엄밀하게 진행되었다. 먼저 국내·외 미디어리터러시 동향을 분석하고, 기존에 논의된 미디어리터러시 개념과 구성요소, 지수개발 등의 연구를 분석하였다. 이를 통해 현재의 미디어 환경에서도 지속적으로 포함이 되어야 할 미디어리터러시 영역과 구성요소들을 도출하였다. 다음으로는 미디어리터러시 역량의 대상자인 청소년과 학부모들과의 인터뷰를 통해 디지털 사회에서 필요한 미디어리터러시 역량을 확인하였다. 다음 단계로 미디어리터러시 역량을 측정하기 위해 개발된 지표를 수집하여 디지털 사회 미디어리터러시 역량을 측정하기 위한 실증 데이터를 구축하였다. 사전 조사로 구축된 데이터는 연구진과 연구반의 자문으로 지수를 축소하는 과정을 거쳤다. 이후 지수의 중요도에 대한 의견을 전문가와 일반인을 통해 확인하였다. 이를 통해 비판 역량, 이용 역량, 생산 및 표현 역량, 사회적 소통 역량, 태도 역량, 자기보고 역량의 총 6개의 구성역량을 우선적으로 도출했다. 도출된 개념과 문항들은 예비 조사 이전에 문항의 가독성과 독이성을 높이기 위한 절차를 거쳤다. 이후 일반인을 대상으로 파일럿 테스트를 실시하고, 해당 결과 분석을 통해 평가 지수의 적절성, 타당성, 그리고 문항의 신뢰도를 확인하였다.

연구진은 본조사를 통해 미디어리터러시 평가 지수로 타당성과 신뢰도를 확보하고 있는 지를 확인하였다. 통계적 절차를 통해 최종적으로 비판 역량(12문항), 이용 역량(9문항), 생산 및 표현 역량(8문항), 사회적 소통 역량(15문항), 자기보호 역량(3문항), 태도 역량(5문항) 총 6개의 개념과 총 52문항으로 구성된 미디어리터러시 역량지수 모델을 도출하였다. 조사결과, 6가지 역량 중 이용 역량이 가장 높게 나타났으며, 생산 및 표현 역량이 가장 낮은 것으로 파악되었다. 또한 이러한 역량은 지역, 학력 등에 따라 차이가 나는 것으로 나타났다.

5. 정책적 활용 내용

본 연구를 통해 도출된 결과를 통해 살펴본 결과, 2020년 8월에 발표된 '디지털 미디어소통 역량 강화 종합계획'의 미디어리터러시 교육은 영역별로 잘 구성되어 있으며, 추진하고자 하는 미디어교육 및 사업에 대한 홍보 및 접근성 강화 방안, 효율적 교육 방안 등이 마련된다면 전 국민의 미디어리터러시 역량 강화에 기역할 것으로 보인다. 이 과정에서 신뢰성 있는 정례적 평가와 지속적인 데이터 누적이 필요하며, 이를 위해 본 연구에서 개발된 지수를 보완하여 국가 승인 지수로 추진하는 방안 마련이 필요하다.

6. 기대효과

본 연구는 향후 방송통신위원회 중심의 전문성·신뢰성·연속성 있는 전 국민 대상 미디어리터러시 조사와 미디어 교육 정책 개선 방안 마련에 활용되어 전 국민에게 균등한 미디어 교육 기회를 보장하고, 미디어리터러시 격차가 최소화되는 미디어 복지 사회 구현에 기여할 것이다.

SUMMARY

Developing a Media Literacy Index in Digital Society

This report has been conducted to develop an index to measure media literacy competencies of Koreans living in digital society. It is well known that media literacy is one of the core competencies of 21st century to successfully adapt and participate in the newly forming media environment. In this sense, it is top-priority to develop a both conceptually and statistically solid index for media literacy.

So far media literacy related education and policy has been implemented by multiple government departments and their affiliated organizations and institutions. As a result, there is no consensus in the way of measuring the effectiveness, the proper means and methods of assessing media literacy in Korea. Consequently it is hard to find systematically accumulated media literacy data. As the new media environment requires people to equip with skills and knowledge of media and affordance, it is time to revisit and re-conceptualize the meaning of media literacy and address core competencies consisting of media literacy.

With this in mind, this study proposed a new media literacy index to assess competencies essential in digital society and improve Koreans' media literacy levels. The research team used multiple approaches to pursue the purpose. First of all, we carefully reviewed and analyzed previous academic studies and institutional reports of domestic and foreign literature. Of note, this study utilized in-depth interviews with 75 adolescents and 75 parents to understand how the people perceive the meaning of media literacy and what kinds of aspects they stress. Based on the two steps we generated a pool of media literacy competencies and their measurement items. To elaborate the pool, we conducted both pilot test and main survey.

Finally we drew an index composed of 6 competencies and 52 items. The 6 components include critical thinking, media use, production & expression, social communication, attitude toward the media, and self-protection. It is note that this new index includes attitudes toward the media and self-protection as competencies of media literacy. The critical thinking competency is composed of 12 items related to intention of contents, information accuracy, and comparative understanding of contents. The media use competency is composed of 9 items including aspects of general and professional information use and obtaining information that people want to get. The production and expression competency is composed of 8 items related to the aspects whether people can produce their thoughts and opinions via multimedia technologies and share with others. The social communication competency is composed of 15 items related to expression of opinions on social agenda in public and communicating with others in ethical and normative manner. The media attitude competency is composed of 5 items related to the perceptions of usefulness and effectiveness of the media. The self-protection competency is composed of 3 items. They are related to reflection on media use and taking proper actions in urgent situations online.

The new model is conceptually solid and statistically satisfactory meeting all conditions that a good model has. The new media literacy index can be used to identify the weak areas and propose solutions by suggesting appropriate methods and programs. This study can provide equal chances to media literacy opportunities to Koreans and contribute to minimize media literacy gaps. In addition, this new index can be used accumulate longitudinal data for further use. We believe that the study will contribute to media literacy policy and education programs.

제1장서론

제1절 디지털 사회 미디어리터러시의 중요성

디지털 사회가 도래함에 따라 미디어에 대한 이해 및 활용능력은 필수적 역량이자 삶의 질을 결정하는 중요한 요인으로 자리매김하고 있다. 디지털 매체를 이용한 미디어 의존도가 높아지고 있으며, 미디어가 삶의 모든 분야에 보편적으로 활용되고 있다. 이에 따라 미디어리터러시의 중요성이 증대되고 있다. 미디어리터러시란 "미디어(Media)"와 "리터러시(Literacy)"의 합성어로 미디어에 접근할 수 있고 '미디어 작동원리를 이해하며, 미디어를 비판하고, 미디어를 적절하게 생산ㆍ활용할 수 있는 역량, 미디어를 조절하여 이용할수 있는 역량'을 의미한다. 미디어를 통해 수많은 콘텐츠 및 정보를 이용하는 등 미디어에 대한 의존도가 높아짐에 따라 이와 같은 미디어리터러시 역량이 더욱 중요해지고 있는 것이다.

미디어의 중요도가 높아짐에 따라 역기능도 발생하고 있다. 디지털 기술 활용능력에 대한 격차로 인한 정보 소외계층이 확산되고 있다. 정보 소외는 사회·경제적 격차로까지 이어 지고 있으며, 특히 고령층의 생활정보, 전자상거래, 금융거래, 공공서비스 이용률은 일반 국민 대비 낮은 것으로 나타나고 있다. 디지털 기술 및 디바이스가 모바일뱅킹, 키오스크, 무인정보단말기 등 일상생활에 활용되고 있으며, 이는 점차 증가될 전망될 전망이다. 특히 디지털 기기 활용에 취약한 고령층, 장애인, 저소득층 아동 등은 일상생활 전반에서 소외되고, 특히 재난 관련 주요 정보를 습득하지 못할 우려 있다. 또한 허위조작정보, 불법정보유통, 개인정보 침해, 극단적 혐오표현, 미디어 과의존 등의 디지털 역기능은 여론 왜곡 및 사회적 갈등을 심화시키고 있다. 뿐만 아니라 1인 미디어의 일반화와 영향력 증대로 미디어 콘텐츠의 생산과 유통에 있어서도 디지털 역기능이 발생하고 있다. 이러한 문제는 규제를 통한 해소에는 한계가 있어 실효성 있는 디지털 역기능 해결을 위한 방안으로 미디어교육을 통한 미디어리터러시 역량 강화가 주목 받고 있다. 특히 코로나-19의 장기화로인해 온라인·미디어 중심으로 라이프스타일이 전환되고, 비접촉 문화가 확산되면서 디지털 미디어 의존도가 상승하고 있다. 이러한 디지털 미디어 환경에서 미디어 접근, 활용 및

비판적 미디어리터러시, 미디어 윤리 등 다양한 미디어리터러시는 그 중요성이 더욱 커지고 있다.

제 2절 디지털 사회 미디어리터러시 지수 개발의 필요성

전국민 미디어리터러시 역량 강화를 위한 미디어 교육 정책 방안 마련을 위해서는 기본 적으로 국민들의 미디어리터러시 수준에 대한 파악과 실증적 분석이 선행될 필요가 있다. 현재 방송통신위원회, 문화체육관광부, 교육부 등을 중심으로 미디어교육 정책이 시행되고 있으나 정례적인 미디어리터러시 수준에 대한 파악이 부재한 상황이다. 따라서 국내에 적합한 미디어리터러시 정책 개선방안 도출을 위해서는 한국 미디어리터러시 현황 조사를 통해 전국민의 미디어리터러시 수준과 연령별·지역별 미디어리터러시 격차에 대한 파악이 필요하다. 특히 전 연령대에 걸친 미디어리터러시 정책 방안을 마련하기 위해 전 국민을 대상으로 하는 미디어리터러시 측정이 필요하다. 이를 위해 계량적 측정(measurement)과 평가(evaluation) 지표가 마련되어야 한다.1)

단계적으로 현재의 미디어 교육의 효율성 제고를 위해서도 현재 국민들의 미디어리터러 시 수준을 파악한 후, 이를 바탕으로 한 교육 커리큘럼 개발 및 운영이 이루어질 필요가 있다. 현재 여러 미디어교육 기관에서 시행되고 있는 대상별, 수준별 교육을 명확한 기준에 따라 운영하기 위해서는 수강생들의 미디어리터러시 수준에 대한 사전 파악이 필요하다. 이에 따라 수강생들의 니즈(needs)에 맞는 대상별·수준별 맞춤형 교육이 가능하며, 교육의 성과도 향상될 것이다. 개인적 측면에서도 본인의 미디어리터러시 수준을 파악하고, 부족한 부분에 대한 교육을 수강하는 것이 효율적이다.

미디어리터러시 수준 측정은 국가적 상황과 미디어 환경 등에 따라 사람들이 필수적으로 습득해야하는 요소들을 지표화하고 수치화해야 하지만 국내에는 아직 공통된 측정 도구가 부재하다. 또한 학술적 차원의 연구는 추진 주체들의 관심 영역을 중심으로 이뤄진 연구이기 때문에 전 연령대를 대상으로 측정이 이루어지지 않으며, 지속적인 측정에 한계가 있다. 선행연구 결과, 한국에서 각 분야별로 미디어리터러시 지수 개발에 대한 연구들은 있었지만 합의된 의견은 부재한 상황이다(<표 1-1> 참조).

¹⁾ 과거 산업사회의 공급자 중심에서 디지털 지식 정보 사회의 이용자 중심으로의 이전으로 디지털 전환 이후, 국가경쟁력은 기본적으로 국민들의 미디어리터러시 지수에서 확인할 수 있다.

<표 1-1> 국내 미디어교육 부처 및 실시기관현황

2 2 2 2 2	7 11-0		
주관부처	기관명	중심교육	
	시청자미디어재단	미디어교육, 미디어참여 등	
	시생사타다의세인	시청자미디어센터를 통한 미디어교육	
방송통신위원회	한국지능정보사회진흥원	인터넷(디지털)리터러시	
১১১এম ১৯১১	안국시중정보사회신중된	인터넷 윤리	
	한국인터넷진흥원	인터넷리터러시	
	방송통신심의위원회	미디어 윤리의식	
과학기술정보통신부	 한국지능정보사회진흥원	디지털 격차 해소	
과학기출경 모 중신구	한국시중정보사회선중된	디지털 과의존 해소	
	한국언론진흥재단	뉴스리터러시	
	안국한순선중세한	NIE(신문을 활용한 교육)	
문화체육관광부	영화진흥위원회	지역영상미디어센터를 통한	
군와세파선청구	정확신중되면의	미디어교육	
	한국콘텐츠진흥원	게임리터러시	
	안속한테스신중된	콘텐츠 인재양성	
교육부/시도교육청	시도교육청	학교 미디어리터러시	

따라서 전문성·신뢰성·연속성 있는 전 국민 대상의 미디어리터러시 조사를 위해서는 정부차원의 지수 개발 및 조사가 필요하다. 미디어리터러시 측정은 민간 기업이나 소규모교육 기관에서 독립적으로 전국민을 측정하기에는 어려움이 있다. 반면 국가적 차원의 조사는 충실도가 높아 국내 미디어 관련 정책 수립을 목적으로 하고 있는 정부나 관련 기관이 주체가 되어 실시할 필요가 있다. 예를 들어 EU(유럽연합, European Union)의 미디어리터러시 지수 측정은 EAVI(유럽시청자권익위원회)를 통해 지수 측정 기준을 개발하고, 각 국가별 국민들을 대상으로 지표를 마련하였기 때문에 전 세계를 대상으로 측정하는 도구가 될 수 있었다. 또한 영국의 미디어리터러시 정책과 측정도 중앙부처 차원에서는 Ofcom을 중심으로 이루어지고 있다. 문화스포츠미디어부, 교육부 등이 주로 정책 집행의 주체로 기능하며, 정기적으로 영국 국민들의 미디어리터러시 정도를 측정하고, 미디어의변화와 사용자의 의식변화에 따른 장기간 변화 과정을 살펴보는 연구를 진행함에 따라 영국의 구체적 정책 사안 제시가 가능하다. 따라서 국내에서도 국가적으로 미디어리터러시를 측정하기 위한 공신력 있는 지수 개발이 필요하며, 이에 따라 정례적인 미디어리터러시시 측정 및 평가가 필요하다. 특히 디지털 기술이 사회 전반으로 확장되면서 미디어와 이

용자, 사회문화 환경을 끊임없이 새로운 모습으로 재구성하고 있음에 따라 새로운 특성을 지닌 신규 기술과 미디어에 대한 이용 및 활용, 다양한 디지털 역기능 발생에 대한 대응 등 디지털 사회에 적용 가능한 미디어리터러시를 측정할 수 있는 지수 개발이 필요하다. 방송통신위원회(2020)와 관계부처가 합동으로 발표한 '디지털 미디어 소통 역량 강화 종합계획'에서는 전국민 미디어리터러시 수준을 측정할 수 있는 지표를 마련하여 정책 수립 및 사업 추진에 활용할 계획을 밝히고 있다. 또한 '디지털 미디어 소통 역량 강화 종합계획'에서는 개발된 미디어리터러시 지수를 연계하여 시범조사를 실시하고, 국가 승인 지수 개발까지 추진할 것을 명시하였다.

따라서 본 연구는 '디지털 미디어 소통역랑 강화 종합계획'을 통해 제시한 전국민 미디 어리터러시 지수 개발을 목표로 한다. 이를 위해 국내외 연구조사를 통해 기존에 개발된 미디어리터러시 개념과 지수를 분석하고, 디지털 사회에 적용 가능한 미디어리터러시의 재개념화 및 구성요소에 대한 확립과 이를 반영할 수 있는 미디어리터러시 지수 개발을 실시하고자 한다. 특히 본 연구에서는 4차 산업혁명과 코로나-19를 직면하고 있는 사회적 변화 속에서 미디어리터러시 개념을 재정립하고 미디어가 담고 있는 정보의 질을 판단하 는 수용자의 관점을 부각하여 미디어리터러시 측정 지수를 개발할 예정이다. 또한 텍스트 를 중심으로 개발된 기존 미디어리터러시 지수를 넘어 미디어를 통해 소비하는 텍스트, 데이터, 영상, 디지털 콘텐츠 등을 포함하고, 미디어 생산자와 소비자의 경계가 허물어진 미디어 환경에서 도출될 수 있는 미디어리터러시 지수의 개발과 해석을 제공할 것이다. 전문성·신뢰성·연속성 있는 전 국민 대상의 미디어리터러시 조사를 위한 정부차원의 지수 개발 및 측정을 통해 체계화하고, 전 국민 미디어리터러시 정례적 평가 결과를 통해 국민 의 니즈(needs)에 맞는 대상별·수준별 맞춤형 교육과 미디어교육 정책 서비스에 참고자료 로 활용 가능 할 것이다. 또한 균등한 미디어 교육 기회 보장으로 미디어리터러시 격차가 최소화되는 미디어복지 사회 구현 및 디지털 역기능을 해결하기 위한 전 국민의 미디어역 량 제고에 기여할 것이다.

제 3절 연구의 구성

본 연구는 다음과 같이 구성되어 있다. 제2장 미디어리터러시 동향 분석에서는 제1절 국 내 미디어리터러시 동향 분석을 통해 국내 미디어교육 운영 현황과 국내 미디어교육 정책 현황 및 미디어교육 지원 관련 법 발의 현황을 살펴보았다. 또한 제2절에서는 EU, 핀란드, 영국, 프랑스, 호주, 캐나다 등 해외 주요국의 미디어리터러시 동향 및 이슈를 분석하였다. 제3장에서는 미디어리터러시 기존 문헌 검토를 실시하였다. 제1절에서는 미디어리터러시 개념과 새로운 미디어 생태계에서의 미디어리터러시 개념의 확대 및 디지털리터러시 개념 을 살펴보았다. 제2절에서는 미디어리터러시 지수개발 및 연구현황을 분석하였다. 미디어 리터러시 역량 관련 기존 모형과 미디어리터러시 역량 구성 요소를 분석하고, 미디어리터 러시 지수개발 연구를 검토하여 기존 연구들의 하계와 본 연구에서 보완할 점을 확인하였 다. 제4장은 디지털 사회 미디어리터러시 지수 개발 및 타당성을 분석하였다. 제1절에서는 일반 인터뷰와 전문가 인터뷰를 통해 디지털 사회에 적합한 미디어리터러시 개념을 재정 립하고, 미디어리터러시 역량 생태계 모델을 구축하였다. 제2절에서는 미디어리터러시 역 량 모델을 제안하고, 미디어리터러시 역량별 정의를 제시하였다. 제3절에서는 실질적인 미 디어리터러시 지수 및 측정 도구를 개발하였다. 일반인, 전문가의 중요도 및 이해도 평가 와 파일럿 테스트를 통한 1차 지수개발을 실시하였다. 제 4절에서는 본조사를 통해 최종 미디어리터러시 지수를 도출하고, 제 5절에서는 미디어리터러시 인식 현황을 파악하였다. 제5장에서는 도출된 미디어리터러시 지수 및 결과를 통해 미디어교육 정책 수립을 위한 활용방안과 개선방안을 제시하였다.

제 2 장 미디어리터러시 동향 분석 제 1 절 국내 미디어리터러시 동향 및 이슈 분석

1. 국내 미디어교육 운영 현황

국내 미디어교육은 사회적 기능 측면에서 시청자미디어센터가 제공하는 공공서비스의 유형 중 발전적 서비스(developmental services)로 분류가 된다. 여기서 발전적 서비스란, 개인의 육체적, 지적, 정신적 잠재력 향상을 목적으로 하는 서비스(손회준, 1994)로, 모든 사람을 대상으로 제공되지만 사회적 기능은 개인마다 다르게 나타나며, 시설 입지에 따라지역적 편차가 발생하는 서비스이다. 발전적 서비스에는 교육, 도서관, 공원 위락시설 등의 서비스가 포함된다. 미디어 환경이 고도화되고, 소득수준 향상과 생활의 질, 사회문제에 대한 관심이 증가함에 따라, 미디어를 매개하여 시민참여를 지원하는 발전적 서비스에 대한 양적 확대와 질적 제고 요구가 증가되는 반면, 현재 시민참여를 지원하는 교육 및 공공시설에 대한 수요증가에 반해, 전국적으로 시설공급은 매우 부족한 수준이다. 특히 민간부문에서 제공되는 미디어문화 시설 및 서비스들의 경우 충분한 시장수요가 존재하는 지역 위주로만 서비스를 제공하는 특징이 있기 때문에, 전국에서 미디어 교육 및 이용과 관련된 전문 센터가 설립된 지역은 제한적이며 수도권 중심에 집중되어 있고, 규모와 제공되는 서비스 또한 제한적인 상황이다.

현재 국내에서 미디어교육과 관련한 정책을 수립하고 관리·감독하는 주무부처는 방송 통신위원회, 문화체육관광부, 과학기술정보통신부, 교육부 등이 있으며, 미디어교육 사업을 실시하는 기관은 시청자미디어재단(센터), 한국정보화진흥원, 한국인터넷진흥원, 한국 언론진흥재단, 영화진흥위원회, 영상미디어센터, 시도교육청 등이 있다. 이외에도 전국미디어센터협의회, 전국미디어리터러시교사협회, 아름다운인터넷세상 등이 미디어리터러시교육과 관련한 사업과 활동을 수행하고 있다(<표 2-1> 참조).

<표 2-1> 기관별 설치근거 및 교육내용

기관명	설치근거와 교육내용	주무부처
시청자미디어재단 (지역미디어센터)	방송법 제 90조의 2 위탁집행형 준정부기관 시청자미디어센터 설립 및 운영지원을 통한 미디어교육 지원	방송통신위원회
한국지능정보사회진흥원 (한국정보화진흥원)	국가정호봐기본법 제 14조 위탁집행형 준정부기관 인터넷 윤리, 인터넷 디지털 리터러시, 디지털격차해소 교육	과학기술정보통신부 , 방송통신위원회
한국언론진홍재단	신문 등의 진흥에 관한 법률 제 29조 기금관리형 준정부기관 뉴스리터러시, NIE 교육 지원	
영상미디어센터	영상미디어센터 설치 및 운영에 관한 조례 지역미디어센터 설립 및 운영지원을 통한 미디어교육 지원	문화체육관광부
시도교육청	창의적체험활동 자유학기제, 동아리활동, 미디어리터러시 시범교실	교육부/시도교육청

(1) 시청자미디어재단(센터)

시청자미디어센터는 방송법에 보장된 시청자의 방송접근권을 실현하기 위해 미디어리터러시 교육 및 시청자 방송제작 기반을 지원하는 역할을 한다. 방송법은 방송사에 시청자의 방송 접근권을 법적인 권리로 규정하고(방송법 제3조), 미디어 교육·체험 및 홍보, 시청자 제작 방송프로그램 지원, 각종 방송제작 설비 이용 지원 등의 사업을 수행하는 시청자미디어센터를 설치하도록 규정하고 있다(방송법 제90조의 2). 시청자미디어센터는 미디어리터러시 및 제작교육 프로그램/강좌, 각종 장비(촬영 및 촬영보조 장비) 대여, 각종 시설(녹음실, 세미나실, 편집실 등) 제공, 학령세대 미디어 체험 학습을 제공하고 있다. 시청자미디어센터는 '06년 부산센터 개관 이래 '20년 기준, 전국 10개 지역에서 시청자를 대상으로 양질의 미디어교육 기회를 제공하고 있다(<표 2-2> 참조).

시청자미디어센터 현황 사업권역 ('20년 기준) 부산 부산, 경남, 제주 광주 광주, 전북, 전남 경기 강원 강원 대전 대전, 충남 인천 대전 인천 서울 서울 울산 울산, 대구, 경북 경기 경기 충북 충북 세종 세종

<표 2-2> 시청자미디어센터 현황

주) 부산('05), 광주('07), 강원('14), 대전('14), 인천('14), 서울('15), 울산('16), 경기('19), 세종('20), 충북('20) 자료: 시청자미디어재단(2019~2020)

(2) 한국지능정보사회진흥원

한국정보화진흥원에서 기관명칭을 변경한 한국지능정보사회진흥원은 디지털포용본부를 중심으로 미디어리터러시 지원을 수행하고 있다. 디지털포용본부는 디지털포용 정책 및 사업추진을 통해 건전하고 생산적인 지능정보사회를 조성하기 위해 지원하고 있다. 디지털 포용 정책개발 및 기획과 함께 모든 국민이 차별 없이 신기술의 혜택을 누릴 수 있도록 정보소외계층에 대한 지원을 하고 있다. 또한, 전 국민 인터넷윤리교육, 인터넷·스마트폰 과의존 해소 등 디지털 사회의 역기능 대응방안과 디지털사회혁신을 통한 사회현안 해결을 핵심과제로 삼고 있다.

(3) 문화체육관광부 한국언론진흥재단의 미디어 교육

한국언론진흥재단의 사회미디어교육은 미디어교육 시설 단체 지원사업과 미디어교육 평생교실이 있다. 미디어교육 평생교실 사업은 학부모교실로 시행되고 있으며 지원 기관 은 도서관, 지역아동센터, 복지관, 청소년쉼터 등을 대상으로 진행되고 있다. 한국언론진흥 재단은 매년 대학뉴스 읽기강좌 사업을 지원하고 있는데 언론진흥기금을 통해 지원 대상 학교 학생들을 지원하고 있다(<표 2-3> 참조).

<표 2-3> 한국언론진흥재단 주요 미디어교육 사업

 사업유형	상세내용	
미디어교육 시설· 단체 지원사업	지원 대상	비영리 민간 교육시설 및 단체
	지원 내용	뉴스리터러시 교육 프로그램 인근 학교 언론사와 연계하는 자유학기제 진로체험 프로그램
		한는 역교 한논자와 현계하는 자규익기세 전도세임 프로그램 교육 취약계층 대상 미디어교육 프로그램
		지역아동센터 지역신문 등 지역사회와 연계해 지역특색을 살린
		미디어교육 프로그램
		신문·방송 등을 활용한 뉴스활용교육 프로그램
		미디어교육 관련 교재 및 자료 개발
미디어교육 평생교실	지원	미디어교육을 제공하려는 공공도서관 사회복지관 지역아동센터
	대상	등의 기관에 수업용 인프라 지원
	지원	미디어교육 강사파견
	내용	

자료: 한국언론진흥재단(2019)

(4) 문화체육관광부 영상미디어센터의 미디어 교육

문화체육관광부는 2003년 지역영상미디어센터 설립 지원사업을 통해 지역 간의 영상 문화의 균형발전을 실행하고 있다. 지역영상미디어센터는 지방자치단체의 협업모델로 운 영하며, 설립예산은 문화체육관광부와 지자체가 각각 10억 원을 투입하고 운영예산은 지 자체가 부담하는 형태이다. 지자체별로 자치규정으로 제정된 영상미디어센터 설치 및 운 영에 관한 조례에 따르면 영상미디어센터의 설립 목적은 '시민의 영상미디어매체 활용 능 력과 조건의 향상 공공영상문화의 균형 발전 그리고 지역공동체의 민주적인 참여확대'이 다. 조례에는 영상미디어센터의 사업은 영상미디어 활용능력 향상교육, 장애인 등 소외계 층에 영상미디어 교육프로그램 제공, 미디어센터 장비 대여, 스튜디오 시설 제공, 우수 영 상물 감상, 영화 방송 제작 및 실습 체험프로그램 제공, 지역의 영상미디어 문화교육 및 제작활동 지원, 그 밖에 영상산업 발전을 위해 시장이 필요하다고 인정하는 사업으로 규 정하고 있다.

(5) 교육부 자유학기제 미디어 교육

학교미디어교육에 관련한 기관들과 협력하여 자유학기제 형식으로 미디어 교육을 실시하고 있다. 자유학기제란 중학교 한 학기 동안 시험 부담에서 벗어나 토론과 실습 등 직접참여하는 수업과 다양한 체험 활동을 하는 제도이다. 자유학기제는 2013년 42개 연구학교를 중심으로 시작된 2016년부터 모든 중학교에서 실시되고 있으며, 시청자미디어재단, 한국언론진홍재단, 한국콘텐츠진홍원 등과 연계하여 미디어교육에 초점을 둔 자유학기제 운영을 제공하고 있다(<표 2-4> 참조).

교과 수업 중학교 자유학기 교육 정책 교과 내용 효율 제고 미디어를 통한 꿈과 끼찾기 목표/방향 교과목 수업 동아리, 자유 프로그램 사업 / 교육(NIE), 인터넷 활용 교육(IIE), 교육영역 비교과 활동 영화 활용 교육(MIE) 등 시청자미디어재단, 한국언론진흥재단, 한국콘텐츠진흥원 협업기관 한국폴리텍 대학 뉴스 제작교육

<표 2-4> 교육부 미디어리터러시교육(자유학기)

2. 국내 미디어교육 정책 현황

문재인 정부는 국정과제 중 '미디어의 건강한 발전'을 핵심 추진사항으로 설정하고, 국민의 미디어 참여확대, 보편적 미디어 서비스 향유권을 위한 중장기 계획을 수립하였다.

<표 2-5> 미디어교육 관련 국정과제

국정운영 5개년 계획-70 미디어의 건강한 발전

o 과제목표

- 전 국민 맞춤형 미디어교육 실시 및 시청자의 방송 참여 확대
- 대·중소기업 상생환경 조성, 지역방송 활성화 등 미디어시장 선순환생태계 구축

방송통신위원회를 미디어교육과 시청자권익의 콘트롤타워로 설정하고 미디어복지 실현 을 위한 전국민 맞춤형 미디어교육의 실시와 시청자의 방송참여확대를 위해 '17년 미디어 교육 종합추진계획 수립, '18년부터 시청자미디어센터 확충 및 시청자 참여프로그램 확대, '22년까지 1백만 인터넷 윤리교육 실시 등을 목표로 하고 있다. 이를 통해 국민의 미디어 참 여 확대와 장애인의 방송접근권 제고로 보편적 미디어서비스 향유권 보장을 보장하며, 방송 시장 균형발전 및 투자 확대로 한류콘텐츠의 해외 진출과 국제경쟁력을 제고하고자 한다. 방송통신위원회가 수행하는 미디어교육 정책사업은 '시청자미디어재단 지원'과 '건전한 사이버윤리문화 조성'으로 분류되고 있다. 시청자미디어재단 지원사업은 앞서 살펴본 바 와 같이 <방송법>과 <방송통신발전기본법>에 따라 2000년부터 계속사업으로 시행되고 있 다. 전문성 있는 시청자 참여 서비스 제공과 시청자의 창의적 미디어 활용 활성화를 위한 시청자미디어재단 운영, 시청자미디어센터를 통해 방송제작시설과 장비를 제공하고 미디 어 이해 및 활용교육을 실시하여 시청자의 권익 증진, 그리고 미디어이용격차 해소 및 콘 텐츠산업 발전 기여를 목표로 하고 있다. 이러한 미디어교육은 방송정책국 지역미디어정 책과에서 담당, 시청자미디어재단에서 시행하고 있다. 또한 건전한 사이버윤리문화 조성 은 <정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률>, <국가정보화 기본법>, <학교폭력 예방 및 대책에 관한 법률>에 근거하여 2013년부터 계속사업으로 시행되고 있다. 범국민 대상의 인터넷윤리 교육 및 인식제고 활동을 통한 올바른 인터넷 이용습관 확립을 목표로 하며, 이용자정책국 인터넷이용자정책과와 한국정보화진흥원에서 시행하고 있다. 방송통 신위원회는 소외계층과 사회 전반의 계층별 미디어교육으로 체계적인 변화를 통해 교육 분야를 확대하고 있는 추세이다. 시청자미디어재단 지원 사업 중 미디어교육 활동지원 사 업은 2009년부터 수행된 소외계층 및 공교육 사업에 더해 2015년 찾아가는 미디어나눔버 스, 마을미디어교육 지원 사업이 추가되어 소외계층의 체험형 교육 및 맞춤형 미디어교육 을 시작하였다. 건전한 사이버 윤리문화 조성사업 내 교육 콘텐츠 개발에서 계층별 교육

축소되는 추세를 보이고 있다.

에 맞춘 계층별 맞춤형 콘텐츠 개발을 위한 세분화가 이루어지고 있다. 미디어교육 예산 증가폭과 사업 분야의 변화에 있어 사회미디어교육의 확대가 나타났으나, 자유학기제의 실시와 함께 학교미디어교육의 예산지원이 크게 늘어나며 상대적으로 사회미디어교육 지 원 예산 지원이 감소함에 따라 학교미디어교육은 확대 양상인데 반해 사회미디어교육은

3. 미디어교육 지원 관련 법 발의 현황

미디어복지로서의 미디어교육 지원이 국정과제에 포함됨에 따라, 미디어교육 지원법이 발의되는 등 미디어교육을 제도화하려는 노력이 이루어지고 있다. 제20대 국회에서는 2017년 미디어교육지원법 추진위원회가 출범하고, 2018년 5월, 유은혜 의원과 2018년 5월, 신경민 의원이 미디어교육지원법안을 발의한 바 있다. 유은혜의원 등 12인이 발의한 '미디 어교육활성화에 관한 법률안은 미디어교육 관련 정책과 사업은 방송통신위원회, 문화체 육관광부, 교육부 등과 그 산하기관에 산재되어 있어 종합적인 추진이 어려우며, 부처 간 협업이 중요한 실정으로, 다양한 영역에서 진행되고 있는 민간단체의 미디어교육이 활성 화될 수 있는 지원정책과 민간과 정부 간 협업체계 마련의 필요성에 의해 제안되었다. 주 요내용은 미디어교육에 관한 정책을 종합적·체계적으로 추진하기 위해 국무총리 소속의 미디어교육위원회를 설치하고, 미디어교육관련 주관기관이 5년마다 소관분야의 미디어교 육계획 등을 수립하여 미디어교육위원회에 제출하여 승인을 받고 수행하는 등 그 추진체 계에 관한 사항을 규정하는 내용이 포함되어 있다. 신경민의원 등 10인이 발의한 '미디어 교육지원법안'은 제안의 배경을 현대사회에서 미디어는 정보전달이나 여론형성 기능뿐만 아니라, 오락매체로서 중요한 기능을 수행하고, 특히 청소년들에게는 미디어가 제공하는 다양한 오락기능을 통해 사회를 이해하고 소통하는 경우가 많아 전국민을 대상으로 미디 어 전반에 대해 교육의 기회를 제공해야 할 필요성이 더욱 강하게 제기되고 있으며, 특히 모든 국민은 어떠한 조건이나 차별 없이 미디어교육을 통하여 미디어문화를 향유할 수 있 는 기회를 균등하게 보장받아야 함에도 불구하고 이에 대한 근거 법률의 미비로 미디어교 육 접근권은 제한될 수밖에 없는 실정이라는 점을 제시하였다. 또한 미디어교육을 활성화 시킴으로써 모든 국민이 미디어 활용능력과 창의적인 표현능력을 갖출 수 있도록 지워하 고, 나아가 국민의 의사소통능력과 미디어에 대한 비판적 이해 능력을 향상하고 미디어문 화 향유 보장을 통해 국민의 삶의 질 향상과 민주주의 역량 강화에 이바지하기 위해 미디 어교육지원법을 제정하여야하다고 밝혔다. 본 안은 미디어교육에 대한 정의, 미디어교육 비용 지원, 5년마다 미디어교육종합계획 수립, 미디어교육위원회 신설 등의 내용이 포함되 어 있다.

21대 국회에서는 정필모의원 등 12인이 2020년 8월 24일, '미디어교육 활성화 및 지원에

관한 법률안'을 발의했다. 주요 내용은 다음과 같다. 첫째, 미디어교육 지원에 관한 주요 정책과 사업을 조정하고 예산의 효율적인 운영 등에 관한 사항을 심의하기 위하여 방송통 신위원회 소속으로 미디어교육위원회를 두며, 둘째, 5년마다 미디어교육종합계획을 수립 하고, 셋째, 미디어교육 위원회는 미디어교육 추진 성과 및 활동에 관한 평가를 매년 실시 하며, 넷째, 미디어교육 시행기관이 미디어교육 프로그램의 개발, 소관 미디어교육시설을 지원하거나 필요한 시책을 수립・추진할 수 있도록 한다는 내용이다.

제 2 절 해외 주요국 미디어리터러시 동향 및 이슈 분석

미디어 플랫폼이 신문, 라디오, 텔레비전 등 전통적인 미디어로부터 인터넷과 소셜 미디어로 확장되고 허위조작정보의 확산과 인터넷 유해콘텐츠 등의 문제가 심화되면서, 해외주요국은 미디어리터러시에 대한 개념과 범위를 조금씩 변화시켜 가고 있다. 기존에 방송콘텐츠를 비판적으로 바라보는 시각(critical viewing skill)을 함양하는 개념이었던 '미디어리터러시'에서 디지털 시대의 다양한 IT 기기를 잘 활용하고 안전하게 이용하는, 보다 광범위하면서 현재의 미디어 환경에 맞는 '디지털 미디어리터러시'로 전환되고 있는 것이다. 그러나 미디어리터러시의 기본적인 개념이나 의미가 달라졌다기보다는 현재의 미디어 환경과 이용행태에 초점을 맞추어 적용되고 있다고 보는 것이 적절하다. 큰 범주에서는 유사한 목적과 지향성을 갖지만 세부적으로는 좀 더 정교화 되고 있다.

미디어의 종류가 다양해지고 디지털화 되면서 전달되는 콘텐츠와 정보의 양이 폭발적으 로 증가하고 있고, 이에 대한 무분별한 노출이 미디어 이용자의 판단과 안전에 영향을 미 칠 수 있다는 우려가 커지고 있다. 해외 주요국의 경우에도 인터넷 안전에 대한 규제 또는 견제장치와 미디어 교육을 통해 예방하고 보호하는 노력을 하고 있다. 특히 선거 등의 정 치적인 문제와 코로나19와 같은 전 세계적인 감염병의 경우, 검증 되지 않은 허위조작정보 로 인해 피해가 발생하기도 한다. 이처럼 특정 시기나 특정 분야의 경우 미디어가 전달하 는 정보에 대하여 정확하게 알고 이용하는 것이 더욱 중요해졌고, 이에 따라 미디어리터 러시의 중요성 또한 강조되고 있다. 해외 주요국은 '미디어리터러시(media literacy)', '컴퓨 터 리터러시(computer literacy)', '정보통신 리터러시(ICT literacy)', '온라인 리터러시 (online literacy)', '뉴미디어리터러시(new media literacy)', '멀티미디어리터러시 (multimedia literacy)', '미디어 정보 리터러시(media information literacy)', '웹 리터러시 (web literacy)', '디지털 리터러시(digital literacy)', '디지털 미디어리터러시(digital media literacy)' 등의 용어를 혼재하여 사용해 왔는데, 최근에는 '디지털 미디어리터러시'에 초점 을 맞추고 있다. 디지털 미디어리터러시는 좁게는 디지털 시대의 다양한 미디어의 특성을 제대로 읽고 이해하며 전달하는 정보의 진위 여부를 분별해내는 능력이며, 넓게는 AI에 대한 이해, 프라이버시, 온라인 개인정보보호, 사이버 괴롭힘 등 온라인 안전 관련 주제까 지도 포함하는 내용으로 확대될 수 있다. 해외 주요국은 디지털 시대의 미디어리터러시를 어떻게 접근하고 교육하는 가를 국가별 법·제도, 추진 체계, 프로그램 등을 통해 살펴보 고자 한다.

1. EU

EU는 2013년부터 미디어리터러시와 디지털 경쟁력 함양을 주요 의제로 다루고 있다. 허 위조작정보의 유포, 포퓰리즘(populism), 혐오표현, 프라이버시, 미디어 능력 등이 중요해 지면서 미디어리터러시에 대한 관심이 증가한 데 이유가 있다. 유럽 내의 국가별 편차가 있기는 하지만 2016년에 유럽에서는 547개의 미디어리터러시 프로젝트가 진행되었고, 189 개의 미디어리터러시 네트워크가 있는 것으로 조사되기도 하였다. 유럽회의(Council of Europe)는 미디어리터러시가 디지털 시민 교육으로 중요하다고 강조하면서 모든 어린이 들에게 미디어리터러시 교육을 하도록 권고한 바 있고, 유럽시청각연구소(European Audiovisual Observatory)는 미디어리터러시 관련 조사를 통해 미디어 교육 실행 방안을 제시하기도 하였다. EU 집행위원회(European Commission: EC)는 '미디어리터러시'를 '미 디어에 접근하고, 미디어를 비판적인 시각으로 이해하고, 미디어와 상호작용하는 능력'이 라고 정의한다. 미디어리터러시는 전통적인 채널부터 소셜미디어까지 다양한 채널의 다양 한 미디어와 모든 연령대의 이용자에 주목한다. 또한 디지털 미디어 시대에 급속히 퍼지 는 허위조작정보의 영향에 주목하면서 미디어를 제대로 알고 이용하는 것을 중요시한다. 2018년 11월 14일에 개정된 「시청각미디어서비스지침(Audiovisual Media Services Directive)」은 미디어리터러시의 역할을 강화하였다. 지침 33(a)에 의하면, 각 회원국은 미 디어리터러시 능력을 측정하고 진작시켜야 하는데, 2022년 12월 19일까지(그리고 그 후로 매3년 마다) 회원국은 이에 관하여 EC에 보고해야 한다. 또한 지침 28(b)에 의하면, 비디오 공유 플랫폼(Video Sharing Platforms)은 미디어리터러시의 효과적인 측정을 위한 의무가 있으며 이용자의 인식을 제고하도록 노력해야 한다. 즉 미디어리터러시가 미디어 이용자 개인만의 문제가 아니라 동영상 제공 사업자와 각국의 정부 등 모든 이해관계자 간의 협 업이 요구되는 분야이며, 특히 디지털 시대의 다양한 매체와 채널들은 미디어리터러시의 필요성을 더 인식하고 노력할 필요가 있다는 것이다.

EC는 매년 '유럽 미디어리터러시 주간(European Media Literacy Week)'을 개최하여 미디어리터러시의 중요성을 알리고 인식을 제고한다. 이 행사는 EU 회원국의 미디어리터러시 관련 규제 기관, 산업계, 전문가들이 모여서 컨퍼런스 등을 통해 정보를 교환하고 주도적으로 행동할 것을 촉진하는 역할을 한다. 회원국들이 번갈아 행사를 주최하고, 고위급회담을 비롯하여 미디어리터러시 정책을 담당하는 정부 부처 및 민간 전문가들의 워크숍등이 진행된다. 또한 혁신적이고, 교육적이고, 잠재력이 큰 미디어 프로젝트에 대하여 미디어리터러시 시상(European Media Literacy Awards)을 함으로써 미디어리터러시 프로젝트를 환기시키고 활성화시키고자 한다.

'EU 시청자권익위원회(European Association for Viewers Interests: EAVI)'는 브뤼셀에 본부를 둔 국제 비영리 조직으로, 미디어리터러시와 시민권을 지지한다. 미디어를 읽고, 쓰고, 미디어를 통해 공공의 삶에 참여하는 능력을 키우는 것을 지원하는 역할이다. 특히 유럽에서는 활발한 시민권을 행사하는 것에 있어 미디어리터러시 능력을 중요하게 여긴다. 책임 있는 미디어 이용자들이 건강하고, 민주적이며, 연계된 사회를 만들 수 있다고 간주하면서, 미디어 이용의 모범사례를 개발한다. 유럽의 정책 관계 기관 및 이해관계자들에게 시민들의 이익을 위한 방안을 제안함으로써 완전한 시민권과 미디어리터러시를 증진시키는 것을 목적으로 한다. EAVI는 미디어리터러시를 정의하고 측정하기 위한 주요 연구들을 수행하고 있으며, 미디어리터러시 향상을 위한 정책 의제를 제안하고, 교육 및 훈련을 위한 영상 및 책자 등을 발간한다. 요약하면, 현재의 도전적인 디지털 미디어 환경에서 유럽 시민들이 주체적으로 건강하고 안전하게 살 수 있도록 돕는 것이다.

2. 핀란드

핀란드의 미디어리터러시 교육의 시작은 1950년대로 거슬러 올라가는데, 매스 커뮤니케이션, 특히 영화가 개인과 사회에 미치는 영향에 대하여 논의를 시작한 것에서 비롯된다. 영화에 대한 교육적인 접근은 보호적이거나 '나쁜' 엔터테인먼트/선전(propaganda) vs. '좋은'예술을 구별하는 것을 강조하였다. 1960년대에는 텔레비전이 핀란드 가정에 보급되기 시작하였고, 매스미디어와 대중문화에서 전쟁, 성(sex), 평등과 같은 주제가 다루어졌다. 1970년대 들어서 비로소 미디어 교육에 대한 새롭고 체계적인 접근이 시작되었는데, 미디

어에 대한 관찰과 해석, 비판적이고 선택적인 채택, 정보 테크놀로지의 표현과 서사 구조에 대한 이해 등이 관심을 받기 시작하였다. 1972년에는 학교 교육의 커리큘럼 원칙으로 이러한 내용들이 포함되면서 미디어 교육의 틀이 확립되기 시작하였다.

1980년대에는 음악 방송, 홈비디오 등 시청각 미디어의 새로운 유형들이 등장하였고, 미디어 교육은 미디어 문화 연구 등을 통해 새로운 세대와 젊은 층의 필요에 맞는 관점으로 변화되기 시작하였다. 1990년대는 매스미디어에서 커뮤니케이션으로 미디어 교육의 초점이 맞추어지면서 개인의 표현과 제작에 관심을 가진 시기였다. 컴퓨터와 인터넷, 휴대전화가 일상화되고, 교육 기관들의 커뮤니케이션 및 정보 테크놀로지의 활용과 가상 학습 환경이 갖춰지면서 미디어리터러시도 텔레비전 등 전통적인 매스미디어에서 일반적인 커뮤니케이션 영역으로 확대된 것이다.

2000년의 핀란드 미디어 교육은 한층 확대되고 분화되었다. 정부 차원에서 관심을 갖기 시작하였고, 젊은 세대의 미디어리터러시가 강조되었으며, NGO단체인 핀란드미디어교육 학회(Finnish Society on Media Education)가 설립되어 미디어 교육 분야를 개척하고 지원 을 시작하였다. 2010년대에는 다양한 분야의 정부 정책에서 미디어 교육이 중요하게 다루 어졌다. 미디어 교육 활동 자체가 특히 어린이 및 청소년의 참여 기회와 웰빙에 영향을 미 친다는 연구 결과들을 바탕으로 2012년에는 교육문화부((Ministry of Education and Culture) 내에 미디어 교육 기구가 처음으로 설치되기도 하였다. 현재 핀란드는 가속화되 는 디지털화, 미디어 컨버전스, 모바일 미디어 테크놀로지 등에 관심을 두고 있으며, 허위 조작정보의 문제 등에 대하여 고민하면서 모든 국민의 미디어리터러시 능력 함양을 강조 하고 있다. 핀란드의 교육은 참여하는 시민권(participating citizenship)을 만들어 나가는 것을 중시하는데, 이러한 경향은 미디어리터러시 교육에도 해당된다. 핀란드의 미디어리 터러시는 교육문화부, 교통통신부(Ministry of Transport and Communications), 법무부 (Ministry of Justice), 경쟁소비자국(Finnish Competition and Consumer Authority) 등이 담당한다. 교육문화부는 미디어 교육의 전반을, 교통통신부는 시청각 미디어를, 법무부는 민주주의 및 불법 행위를, 경쟁소비자국은 소비자 권리와 책임 등의 분야에서 미디어리터 러시의 업무를 수행하고 있다.

교육문화부는 2019년 12월 16일에 개정된 미디어 교육을 위한 국가 정책을 발표하였다. 새로운 정책은 2013년에 발표된 '미디어리터러시 향상을 위한 문화 정책 지침(Cultural

policy Guidelines)'을 업데이트한 것으로, 핀란드의 미디어리터러시를 강화하기 위한 미디어 정책 혁신의 결과물이다. 2013년 지침이 어린이 및 청소년의 미디어리터러시 향상에 초점을 맞추었다면, 새로운 미디어리터러시 정책은 성인과 특별한 관심이 필요한 그룹 등모든 국민이 미디어리터러시를 발전시키기 위한 기회를 갖도록 하는 것을 목표로 한다. 구체적으로 핀란드 미디어 교육의 3가지 중요한 목표를 제시하였다. 첫째, 모든 국민을 대상으로 다양한 주제를 포함하는 폭넓은(extensive) 교육이 되어야 하고, 디지털이 제공하는 기회를 활용하여 네트워크화 하며, 미디어리터러시와 연관된 커뮤니케이션을 강화해야한다. 둘째, 미디어 교육의 질적 수준을 높이기 위하여 미디어리터러시 활동은 연구에 기반하여 이루어져야 하고, 주제 중심의 연관되고 목표 지향적인 것이 되어야한다. 또한 인간의 가치를 반영하고, 국제적인 공조가 필요하며, 다양한 전문적 그룹의 지속적인 교육을통해 강화되어야한다. 셋째, 체계적인 미디어 교육을 위해서는 지식과 재원이 안정적이어야하고, 리더십이 개발되어야하며, 다양한 맥락과 상황에 적용될 수 있는 모델이 필요하다.

핀란드 정부의 미디어리터러시 정책은 미디어교육 및 시청각미디어부서(Department for Media Education and Audiovisual Media: MEKU)가 담당하고 있다. MEKU는 미디어교육 문화를 촉진하고, 교수법을 개발하며, 미디어교육 실행 및 모델을 개발한다. 전국의지역 미디어 교육을 강화하고, 관련된 이해관계자들의 협력을 이끌어내는 등 국가 미디어교육의 중심으로서 조정자의 기능을 한다. 핀란드 국내뿐만 아니라 유럽 국가와의 국제적인 공조를 통해 미디어리터러시에 대한 인식을 제고하고, 미디어교육 분야의 연구를 계속해서 수행함으로써 경험 축적을 통해 미디어리터러시 노하우를 쌓아가고 있다. 2012년에 교육문화부 산하에 설치된 국가시청각연구소(National Audiovisual Institute: KAVI)는 핀란드의 시청각 문화유산을 보존하고 전수하며, 동시에 미디어교육을 촉진시키는 역할을 한다.

교육문화부가 핀란드의 일반적인 교육 정책의 전반을 감독하고 입법 및 정책을 수행한다면, 핀란드 교육청(Finnish National Agency for Education)은 교육 개발 및 교육 정책을실행한다. 즉 핀란드 교육청은 영유아 및 중등 고등 교육과 직업 교육 등 공교육에서의 미디어 교육을 담당하는데, 미디어 교육을 포함한 교육의 핵심 커리큘럼을 결정하고 시행한다. 핀란드의 미디어리터러시는 영유아부터 성인에 이르는 모든 교육에서 중요하게 여겨

지고 있고, 공교육 내에서 문학, 시각 예술, 사회, 역사, 건강 교육 등 다양한 과목에서 다루어진다. 또한 멀티리터러시의 부분으로 이해되는 다분야 학습 모듈의 프레임워크로 발전된다. 기본 교육을 위한 핵심 커리큘럼(National core curriculum for Basic education)은 분석적, 비판적, 윤리적, 환경적, 문화적 리터러시를 연습하고, 커뮤니티, 미디어, 사회에 참여할 때 정보를 생산, 해석, 소통하고 멀티 리터러시의 활용을 장려하는 것이다. 일반적 상위 교육을 위한 핵심 커리큘럼(National core curriculum for General upper secondary schools)은 저작권, 언론의 자유, 콘텐츠 생산, 이용, 공유의 책임과 관련된 주요 규범을 강조한다. 온라인 안전 및 중독의 위험성 등이 건강 관련 핵심 커리큘럼의 세부 주제로 활용될 수 있다. 미디어 교육을 담당하는 선생님들을 위한 교수법, 학습 도구, 훈련 등은 대학 및 교육 기관과 NGO 등을 통해 지원되며, 교육문화부는 미디어리터러시 인식제고를 위한 재정을 지원한다.

이처럼 핀란드의 미디어리터러시는 관련된 정부부처, 기관, 학교, 전문가 등의 네트워크와 협력 관계를 매우 중시한다. 즉 모든 국민의 미디어 교육을 완전히 담당할 하나의 기관이 존재할 수 없기 때문에 다양한 분야의 미디어 교육 전문가들이 협력하여 지원하는 것이 중요하다는 것을 강조하는 것이다. 중앙 정부와 지방정부가 공적인 영역에서의 미디어리터러시를 지원하되 대부분의 미디어리터러시의 실행 단계는 지방정부 차원에서 이루어지는데, 교육, 돌봄, 어린이 및 청소년, 도서관, 박물관 등 다양한 분야의 선생들과 전문가들이 담당한다. 관련 분야의 민간 분야도 중요한 역할을 수행하며, 미디어 분야, 기업, 협회 및 다양한 조직들도 참여한다. 대학, 교육 기관, 재단 등 학계의 지원도 포함된다.

최근에는 AI(Artificial Intelligence), 사물인터넷(Internet of Things), 데이터화 (datafication), 알고리즘(algorithms), 증강·가상현실(augmented virtual reality), 로봇자동화(robotisation) 등 기술의 발전과 움직이는 이미지, 스피치 인식, 다중센서 테크닉, 정보유포, 이미지 및 영상 조작 등 미래의 미디어와 관련한 교육을 준비해야 한다는 것을 인식하고 있다. 미디어리터러시를 단순히 미디어를 읽고 이해하는 능력이 아니라 감정적·사회적·공감적 능력과 윤리 및 도덕과 저작권 등 관련 기술 등으로 확대하여 본다. 자신과 남을 대하는 방식, 미디어의 의도와 관련 지식을 알고 평가하는 능력이나 디지털 사회의 온라인 보안 및 프라이버시와 그루밍(grooming) 등 안전 문제도 다루고 있다. 결국 미디어리터러시는 미디어 환경 변화에 따라 조금씩 변화될 수밖에 없기 때문에 관련 교육과

주제 및 교육 방식도 그에 따라 변화하고 있다.

민간 영역에서 미디어리터러시를 지원하는 기관으로는 핀란드 대부분의 미디어 교육 기관이 소속되어 있는 핀란드사회미디어교육와 영화 교육을 중점으로 하는 멧카 코울루키노미디어교육 센터(Media Education Centre Metka, and Koulukino)가 있고, 어린이 또는 노년층을 대상으로 하는 매너하임 아동복지 리그(Mannerheim League for Child Welfare), 세이브더칠드런(Save the Children Finland), 핀란드 학부모리그(Finnish Parents' League), 핀란드 4H조직(Finnish 4H Organization), 평생교육재단(Finnish Lifelong Learning Foundation), 핀란드 연금자 연합(Finnish Pensioners' Federation), 노인복지 조합(Central Union for the Welfare of the Aged) 등이 있다. 핀란드의 공영방송인 Yle는 어린이 및 청소년을 위한 미디어 교육 활동과 성인들을 위한 콘텐츠를 웹사이트를 통해 무료로 제공하고 있고, 핀란드신문협회(Finnish Newspapers Association)는 신문을 활용한 교육 (Sanomalehti opetuksessa) 활동을 학교와 협력하여 전국적으로 시행하고 있다. 핀란드의 대학과 연구기관들도 미디어리터러시에 관한 교육 및 연구를 통해 참여한다. 라프랜드대학(University of Lapland) 등은 미디어교육 관련 학위 과정을 운영하며 다수의 연구를 수행하고 있다.

핀란드 정부는 자국의 미디어리터러시 수준이 매우 높은 것으로 알려져 있고 국가 차원에서 많은 노력도 하고 있지만, 전 연령대를 대상으로 한 주기적이고 광범위한 연구가 어렵고, 이해 관계자 및 행위자(player)들이 많으며, 미디어리터러시를 정의하고 측정ㆍ평가하는 것이 어렵다는 문제에 대하여 자문하면서 지속적인 교육과 인식제고가 필요하다고보고 있다.

3. 영국

영국의 미디어리터러시는 1990년대 후반 문화미디어스포츠부(Department for Culture, Media and Sport)에 의해 확대되기 시작하였고, 「커뮤니케이션법(Communications Act 2003)」에 따라 방송통신 규제기관인 Ofcom의 업무 중 하나로 규정되었다. 「커뮤니케이션법」 제11조에 의하면 Ofcom은 (a) 전자매체를 통해 생산된 자료의 특성과 본질, (b) 그러한 자료가 선택되거나 이용 가능하게 되는 과정, (c) 전자매체를 통해 생산된 자료에 대한

접근을 규제하거나 규제할 수 있는 시스템, (d) 전달된 자료와 이용을 통제하는 시스템, (e) 자료에 대한 접근과 통제를 용이하게 하기 위한 기술과 시스템의 개발 및 사용 등 공중의 미디어리터러시를 함양하고 인식을 제고해야 한다.

Ofcom은 미디어리터러시를 '다양한 상황에서 미디어와 커뮤니케이션을 활용하고, 이해하고, 창조해 내는 능력'이라고 정의한다. Ofcom은 미디어리터러시를 커뮤니케이션 서비스가 제공하는 기회를 최대한 잘 활용하기 위한 지식과 이해할 수 있는 능력으로 간주하면서 동시에 이러한 서비스를 이용하는 데에 있어 발생할 수 있는 위험으로부터 자신과가족들을 보호하고, 콘텐츠와 커뮤니케이션을 통제할 수 있어야 한다고 본다. 디지털 미디어 환경에서는 콘텐츠 자체에 대한 규제가 어렵기 때문에 미디어를 이용하는 시민들이 관련 위험과 기회를 동시에 인식해야 하고, 관련 이해관계자들은 책임 있게 감독해야 할 필요가 있다. Ofcom은 미디어리터러시를 증진함과 동시에 「커뮤니케이션법」 제14조(6a)에 의하여 관련 연구를 수행할 의무가 있다.

영국의 미디어리터러시는 다수의 정부부처가 참여한다. 앞에서 설명한 디지털문화미디어스포츠부(Department for Digital, Culture, Media and Sport), Ofcom 외에 교육부(Department for Education), 내무성(Home Office) 등이 있다. 디지털문화미디어스포츠부는 미디어와 어린이 및 청소년 등 미성년자 관련 이슈를, Ofcom은 전자매체를 통해 생산되는 자료와 이용을, 내무성은 사이버 안보와 테러리즘을, 교육부는 학교 교육 및 교과 과정 등을 담당한다.

디지털문화미디어스포츠부는 2017년 3월에는 '영국 디지털 전략(UK Digital Strategy)'을, 10월에는 온라인 안전과 관련한 '인터넷 안전 전략 녹서(Internet Safety Strategy green paper)'를 발간하였다. '디지털 전략'은 디지털 세상에서 살아가는 모든 영국 국민의 디지털 역량을 강화하고 디지털 격차를 해소하는 것이 필요하다고 강조한다. 도서관을 이용해 디지털 미디어리터러시를 함앙하고, 컴퓨팅 교과과정을 통해 디지털 경제 시대를 살아가기 위한 준비를 하도록 한다. 디지털 미디어리터러시는 단순히 특정 연령대만을 위해 필요한 것이 아니라 평생학습으로서 모든 국민에게 해당되며, 이를 위해 정부와 관련 업계가 협력해야 한다고 강조한다. 녹서는 어린이 및 청소년의 디지털 리터러시 강화를 중요시하면서 정부는 산업계, 인터넷감시재단(Internet Watch Foundation) 등의 조직 등과 협력하여 온라인 어린이 성착취 등에 대응해야 한다고 제안하였다.

다수의 정부부처가 협력하여 설치한 인터넷안전위원회(UK Council for Internet Safety)는 영국의 어린이 안전과 관련한 문제를 사이버 괴롭힘 등 온라인 피해로 범위를 확대하였다. 2019년 4월에는 '온라인 유해 백서(Online Harms White Paper)'를 통해 온라인 피해 및 안전과 관련한 정부의 방침을 공표하였다. 영국 정부는 이 보고서에서 어린이부터 성인에 이르기까지 모든 국민을 대상으로 미디어리터러시를 강화하기 위한 새로운 전략을 수립하고, 학교 교과과정으로 미디어리터러시를 도입할 것이라고 밝혔다. 영국의 미디어리터러시에 대한 공교육은 2014년에 도입된 국가 교육 과정인 '컴퓨팅(computing)'이라는 주제로 다루어졌다. 이 과목은 5세부터 16세까지의 학생들을 위한 필수과목으로 디지털환경에서의 정보 통신 기술을 책임 있고, 자신감 있으며, 창의적으로 활용할 수 있는 방법을 가르치는 것을 목표로 한다. 11세부터는 온라인에서의 개인 정보 보호와 기술에 대한안전한 사용 방법, 그리고 부적절한 콘텐츠에 대한 대응 등을 배운다. 14세부터는 더 정교화 된 고급 과정을 수강하며, 새로운 기술을 식별하고 기술의 변화가 안전에 미치는 영향을 이해하도록 돕는다. 영국의 중등 교육에서는 미디어 선택 과정을, 고등 교육에서는 미디어 및 영화 선택 과정을 제공하며, 기존의 교과과정에서 미디어리터러시 관련 내용을 교육하기도 한다.

영국의 미디어리터러시는 정부부처의 노력과 함께 다양한 산하 기관들이 협력하고 있다. 예를 들어, 영국영화위원회(UK Film Council)와 영국영화협회(British Film Institute)는 '움직이는 이미지(moving image)' 교육을 지원하면서 미디어리터러시 전략 및 프로그램 개발에 관여하였다. 영화에 대한 해석과 적용, 영화 촬영과 관련한 기술 및 미디어 산업 전반, 영화 불법 복제 관련 등 단순히 신문이나 방송 매체만이 아니라 문화 예술 전반에서 미디어리터러시에 접근하였다. 영화위원회는 '21세기 미디어리터러시' 교육의 중요성을 인지하였고, 고위급 회의와 컨퍼런스, 프로젝트, 조직간 협력 등을 통해 미디어리터러시 중진을 주장하였다. 교사를 위한 미디어리터러시 학습 도구 및 자료는 영국 안전한 인터넷센터(UK Safer Internet Center)와 협력하는 SWGFL(South West Grid for Learning), 국제어린이넷(Childnet International), 인터넷 감시재단(Internet Watch Foundation) 등에서 무료로 제공하고, 컴퓨터사이언스 교사네트워크(Network of Teaching Excellence in Computer Science)는 정부의 재정으로 교사 및 교육 전문가들이 테크놀로지에 대한 지식을 쌓고 이해하도록 돕는다.

영국은 이처럼 미디어리터러시에서 디지털 미디어리터러시로 초점을 맞춘 이후 어린이 및 청소년의 디지털 미디어 이용과 안전을 중요하게 다루고 있다. 디지털 기기를 활용하는 방법을 배우고, 디지털 미디어 세상에서의 괴롭힘과 같은 부작용을 방지하며, 디지털 기술의 안전하고 책임 있는 사용을 강조한 것이다. 헬프라인 및 핫라인을 이용해 온라인과 관련한 문제가 있을 경우 언제 어디서나 쉽게 도움을 얻도록 하고, 매년 안전한 인터넷의 날(Safer Internet Day)을 개최하여 안전하고, 책임감 있고, 긍정적인 디지털 기술사용을 장려한다.

4. 프랑스

프랑스의 미디어리터러시는 '미디어정보리터러시(Education aux médias et à l'information)'의 개념으로 접근한다. 2013년 7월에 개정된 「학교 재정립을 위한 교과과정에 관한 기본법(loi d'orientation et de programmation pour la refondation de l'école de la République)」은 미디어리터러시를 정보와 커뮤니케이션 시대를 살아가기 위한 시민권을 연습하기 위해 필요한 지식, 기술, 문화를 발전시키는 학교 교육 훈련으로 정의한다.

교육부(Ministry of National Education) 산하의 미디어정보리터러시센터(Centre pour l'éducation aux médias et à l'information: CLEMI)는 프랑스의 미디어리터러시 교육을 담당하고 있다. 학생들이 미디어와 정보에 대한 비판적인 사고와 판단력을 갖고, 미디어의 다양성을 발견하며, 정보를 처리하고 해석하고, 자신만의 미디어를 창조할 수 있는 능력을 갖도록 선생님들에게 관련 도구와 자료들을 제공한다. 디지털 시대의 미디어 중독, 인터넷을 통한 괴롭힘, 인터넷 안전 등을 중요시하는데, 이러한 교육의 목적은 결국 시민으로 디지털 시대를 잘 살아가도록 하는 데에 있다. 미디어리터러시 교육자들은 CLEMI가 제공하는 자료 외에도 Parcours M@gistère나 MOOCs(Massive Open Online Courses)를 활용할수 있다.

1983년에 설립된 CLEMI는 미디어정보 리터러시와 관련한 모든 관계자들(선생님, 정보 전문가, 학생, 가족 등)이 쉽게 접근하여 자료를 얻고 교육 및 훈련을 받을 수 있도록 웹사이트(clemi.fr)를 통해 정보를 제공하고 있다. 또한 프랑스 전역의 미디어 및 정보 교육자, 미디어 전문가, 언론 등 다자간의 네트워크를 형성하여 정보를 교환할 수 있도록 돕는다.

매년 다양한 이벤트를 통해 미디어리터러시를 진작시키는데, 주요한 이벤트로는 학교에서 실시하는 언론 및 미디어주간(Semaine de la presse et des médias dans l'école)과 학교 미디어 제작 대회인 Médiatiks가 있다. 언론 및 미디어주간은 학생들에게 다양성과 다원 주의를 바탕으로 하는 미디어를 체험할 수 있도록 하는 행사로, 표현의 자유, 언론의 자유, 출처와 정보의 검증 등을 배울 수 있다. 2020년 12월 기준으로 32번째 미디어 주간 행사를 위해 참여하는 미디어 관계자들의 등록을 받고 있다. 2019년 3월의 미디어주간 행사에는 프랑스 전역의 18,240개의 학교, 약 240,000명의 교사, 약 4백만 명의 학생들 및 미디어 교육 관련 전문가와 언론사 등이 참여한 바 있다. Médiatiks는 전국의 중고등학교, 대학교, 기타 교육 시설 등이 참여할 수 있는 미디어 제작 경쟁 대회로, 신문 등 인쇄 매체, 라디오, 비디오, 사진, 온라인 등을 포괄한다. 지역 단위의 경쟁을 거쳐 전국단위로 진출한 작품 중 최종 16개의 작품에 대하여 국가가 상을 수여하는 방식이다. CLEMI는 교사 및 미디어 전문가들을 위한 다양한 훈련과 자원을 제공하며, 학교 미디어와 가정 내에서의 미디어리터러시 교육을 위한 자원을 별도로 제공함으로써 미디어리터러시 교육이 개인, 가정, 학교, 언론, 국가 등 전 사회 구성원이 함께 노력해야 하는 부분임을 강조하고 있다.

정부가 추진하는 미디어리터러시 외에 다양한 기관이 협력하여 미디어리터러시 관련 교육 프로젝트들을 수행하고 있다. 교육리그협회(Ligue de l'Enseignement association)는 어린이 및 청소년의 교육과 관련하여 이미지 조작과 같은 주제를 다룬 전시회를 개최하고, 인터넷과 코딩을 다루는 워크숍을 주최한다. 교수법 훈련센터(Training Centres for Active Education Methods: CÉMEAs)는 미디어리터러시와 관련한 주제에 대하여 논의하고 직업훈련에 관심을 갖고 접근한다. 청소년부(Ministry of Youth Affairs)는 젊은이들의 '디지털실행, 혁신적 공간, 미디어(Digital practices, innovative places and youth media)'와 관련하여 사이버 시민권(cyber-citizenship) 증진을 위한 다수의 프로젝트를 진행하고 있다. 교육부는 사이버 괴롭힘 등 디지털 시대의 문제들과 관련하여 인식을 제고하기 위해 학생들스스로 포스터와 비디오 등을 만들고 소셜미디어를 이용하여 "No 괴롭힘(No to Harassment)" 등의 캠페인을 진행하도록 지원한다.

5. 호주

호주의 미디어리터러시는 대중 매체에 대한 예방 교육 차원에서 시작하였고, 온라인 상의 안전과 관련한 문제로 확대되었다가, 2020년에는 디지털 경제의 혜택을 제대로 누리고디지털 사회를 잘 살아가기 위해 필수적인 능력인 디지털 리터러시를 강조하고 있다. 호주는 각 주별로 자율적으로 미디어리터러시 교과과정을 운영하는데, 고등과정인 대학의경우 미디어 교사 양성을 위한 과목을 제공하는 등 유치원부터 대학생까지 전 교육과정에서 미디어리터러시를 중요시하고 있다. 미디어리터러시를 규정하고 명시한 별도의 법률은 없지만, 온라인 안전 관련 「온라인 안전 향상법(Enhancing Online Safety Act 2015)」은 불법 온라인 콘텐츠, 사이버 괴롭힘 등 온라인 안전 관련 문제에 대응하고 있다. 이 법률은 온라인안전위원회(eSafety commissioner)의 설치, 사이버 괴롭힘에 대한 신고, 허가받지않은 사적인 이미지 공유 등의 문제에 관하여 규정한다.

온라인안전위원회는 온라인 안전과 관련한 정보와 교육 자료 및 훈련을 부모와 학생 및 학교에 제공한다. 매년 2월에는 '안전한 인터넷의 날(Safer Internet Day)' 캠페인을 개최하여 책임 있고 긍정적인 디지털 테크놀로지의 이용에 관하여 알리고 인식을 제고한다. 증거 기반의 연구와 어린이 및 청소년, 부모, 교육자, 여성, 노인 등 위험에 더 쉽게 노출되는 대상에 초점을 맞춘다. 어린이 성착취물, 사이버 괴롭힘, 불법 이미지 촬영 등과 관련한 온라인 콘텐츠에 대한 신고를 받고 사업자에게 삭제하도록 조치를 취하며, 호주 사이버 보안 센터(Australian Cyber Security Centre), 호주 경쟁 및 소비자 위원회(Australian Competition and Consumer Commission), 호주 정보 위원회(Office of the Australian Information Commissioner) 등과 협업한다. 온라인 안전위원회는 투명하고, 신중하며, 공정한 법 집행과 조사를 통해 시민들의 온라인 안전을 도모하고자 한다.

'온라인안전 전략 2019-2022(eSafety strategy 2019-2022)'에 따르면, 온라인 안전은 예방 (Prevention), 협력(Partnerships), 홍보(Promotion), 프로그램(Programs), 보호(Protection), 사전적 변화(Proactive Change)를 중요시한다. 증거 기반의 연구와 지침을 통해 호주 국민들의 안전한 온라인에 대한 인식을 제고하고 교육하며, 도움을 받을 수 있는 곳에 관한 정보를 제공함으로써 온라인 예방을 도모한다. 비영리단체, 산업계, 학계, 교육자들, 정부 기관, 기타 전문가 등과의 협업을 중시한다. 온라인 안전 인식제고, 온라인 문제 신고 등에

관하여 최대한 많은 사람들에게 관련 정보가 도달되도록 홍보하기 위해 소셜미디어와 전자우편 캠페인 등 다양한 채널을 이용한다. 가정 내 폭력을 겪은 여성과 디지털 리터러시능력이 낮은 노인 등 특히 온라인 유해에 취약한 집단을 위하여 실태조사를 하고, 평가를하며, 다양한 커뮤니티가 안전한 디지털 삶을 영위할 수 있도록 모범사례를 발굴하고 프로그램을 개발한다. 온라인 유해물 신고 체계를 통해 신속하게 불법 유해물을 차단하고, 호주 어린이 및 청소년들이 사이버 괴롭힘과 불법 이미지 도용 등으로부터 안전하도록 보호한다. 새로운 테크놀로지가 어떻게 전개되고 활용・오용될 수 있는지를 지속적으로 점검하면서 온라인 안전시스템을 발전시키고자 한다.

교육기술고용부(Department of Education, Skills and Employment)는 2020년 4월 '디지 털 리터러시 기술 프레임워크(Digital Literacy Skills Framework)'를 발표하였다. 호주 정 부는 디지털 리터러시는 디지털 기기를 활용하기 위해 필요한 기술과 능력을 함양하는 것 으로, 개인의 목표와 교육, 훈련, 고용 등을 향상시켜 줄 수 있다고 보았다. 디지털 리터러 시(digital literacy)를 언어(language), 문해력(literacy), 수리(numeracy) 등의 영역과 함께 핵심적인 기술로 포함시켜, 통합적으로 교육해야 한다고 발표하였다. 디지털 리터러시 기 술은 개인이 사회와 일(work)에 참여하기 위해 필요한 핵심적인 기술 5가지(학습, 읽기, 쓰기, 언어 커뮤니케이션, 수리)에 이어 6번째 핵심 기술로 인정되었다. 디지털 리터러시를 핵심 기술로 포함시킨 것은 단순히 컴퓨터, 인터넷 또는 테크놀로지에 관한 것이 아니라 삶의 질을 향상시키고 경제적으로 잘 살 수 있도록 교육하는 것이며, 결국 사회적인 포용 (social inclusion)의 문제로 접근한 것이다. 디지털 리터러시 기술 프레임워크는 ① 4가지 수준(four levels of performance: Pre Level 1 Stage A and Stage B, Level 1, Level 2, Level 3), ② 4가지 실행 변인: 지지(Support), 컨텍스트(Context), 텍스트 복잡성(Text complexity), 과업 복잡성(Task complexity), ③ 커뮤니케이션 차원의 개인과 커뮤니티 (Personal and community), 일과 고용(Workplace and employment), 교육과 훈련 (Education and training) 등 세 가지 도메인으로 나누어 기술하고 있다. 수준이 높아질수 록 광범위하고, 전문으로, 고도화된 텍스트와, 복잡한 과업을 자기 주도적으로 다룰 수 있 게 되는 것이다.

2020년 4월 발족한 호주 미디어리터러시연합(Australian Media Literacy Alliance: AMLA)은 미디어리터러시를 사회에 온전히 참여하면서 살아가기 위해 필수적인 능력으

로 규정하면서 모든 호주 국민들이 미디어리터러시 교육을 받을 수 있도록 국가 및 사회가 함께 연대해야 함을 강조한다. AMLA에는 호주 공영방송인 ABC, 호주 도서관 및 정보협회(Australian Library and Information Association), 호주 민주주의 박물관(Museum of Australian Democracy), 국립 영화 및 소리 아카이브(National Film and Sound Archives), 호주 국립 및 주립 도서관(National and State Libraries Australia), 퀸즈랜드 공과대학(Queensland University of Techonology), 웨스턴 시드니 대학(Western Sydney University)이 참여하였다. AMLA는 미디어리터러시가 국가의 우선순위가 되어야 하고 정부가 개입해야 한다고 주장하면서 국가 미디어리터러시 전략에서 다루어야 할 영역에 대한 연구를 통해 기본적인 작업을 수행하며, 고품질의 미디어리터러시 교육에 대한 투자, 세계적인 수준의 프로그램 및 자원 개발, 국민들의 인식제고, 지역・주・연방 차원의 네트워크 구성 및 협력 등을 강조한다.

호주 공영방송인 ABC에는 호주 국민들에게 교육적인 정보와 자료를 제공하는 교육적목적이 부여되어 있는데, 미디어리터러시 교육도 교육의 한 부분으로 공영방송사의 공적책임 영역에 속한다고 규정한다. ABC는 2018년에 처음으로 미디어리터러시 주간 (Australia's Media Literacy Week)을 개최한 바 있다. '도서관 및 정보협회'는 양질의 정보를 보유하고 있는 자료 보관소로 특히 디지털 격차를 해소하는 역할을 한다. '민주주의 박물관'은 호주의 정치적 유산 및 민주주의의 가치 등을 통해 호주의 시민으로서 나라의 미래에 대해 발언하는 등 적극적인 시민으로서의 능력을 함양하는 것을 목적으로 한다. '영화 및 오디오 아카이브'는 생생한 시청각 자료 등을 통해 호주 미디어 문화에 깊게 연계됨으로써 미디어에 대한 비판적인 시각을 갖도록 한다. 호주 국립 및 주립 도서관은 전자 출판물과 웹사이트를 포함한 호주 디지털 다큐멘터리 유산을 제공한다. 퀸즈랜드 공과대학의 '디지털 미디어 연구 센터'는 디지털 미디어 환경과 관련한 창의적이고 포괄적인 연구를 담당하며, 웨스턴 시드니 대학의 '문화 및 사회 연구소'는 글로벌 변화 환경 속에서의 문화와 사회의 변화에 관한 연구를 수행한다.

공영방송 ABC는 자사 홈페이지 내의 'Media Literacy'라는 웹사이트에서 뉴스 보도, 출처, 통계, 허위조작 정보 관련 정보와 자료들을 제공한다. 뉴스의 기초로 사실/의견/분석의 차이점, 뉴스보도와 조사 저널리즘, 의제설정, 자료 출처 확인, 편견에 대한 해석, 뉴스의 가치, 미디어 윤리, 공익저널리즘, 소셜미디어, 정치보도, 뉴스 해석, 좋은 미디어 등

의 주제와 관련하여 논의한다. 최근 문제가 확대되고 있는 허위조작정보와 팩트체크, 페이크 이미지 등 미디어에 대한 의심을 통해 비판적인 시각을 기를 수 있도록 유도한다. 미디어리터러시 교사들이 뉴스를 이용하여 교육할 수 있도록 관련 정보를 제공하고, 커리큘럼을 위해 이용할 수 있는 사이트를 안내하고 있다. 2020년 미디어리터러시 주간은 지난 10월 26일부터 5일간 개최되었는데, 미디어 활용 능력이 '가짜뉴스'보다 더 중요하고, 미디어리터러시와 시민 참여를 강조하며, 미디어 다이어트 등을 통해 건강한 미디어리터러시 습관을 만들어야 한다고 제안하였다.

6. 캐나다

캐나다의 미디어리터러시 교육은 1950년대 영화교육(Screen education)에서 시작되었다. 지리적으로 인접한 미국의 대중문화가 유행하면서 '캐나다영화교육협회(Canadian Association for Screen Education)'는 1960년대 말 토론토의 요크대(York University)에서 미디어 교사들의 모임을 추진하였고, 영화교육에 관하여 논의하였다. 이후 1978년에는 온타리오주 교육부 산하에 '미디어리터러시협회(Association for Media Literacy)'가 만들어 지면서 미디어 교육이 본격적으로 시작되었고, 1992년에는 캐나다의 교육자 및 미디어 전문가들이 '미디어교육협회(Canadian Association of Media Education Organizations)'를 결성하였다. 미디어리터러시를 법률에 별도로 규정하지는 않지만, 2014년에 제정된「온라인 범죄 보호법(Protecting Canadians from Online Crime Act)」에서는 온라인 관련 불법이미지 공개 및 유포 등을 금지하고 있다.

캐나다는 주와 지역별로 특성에 맞게 자치적인 미디어 교육 체계를 유지하고 있다. 예를 들어, 온타리오(Ontario) 주는 1987년에 캐나다 최초로 미디어 교육을 영어 과목에 의무적으로 포함하도록 규정하였고, 1995년에는 1~8학년을 위한 공통 교과과정으로 미디어 교육을 도입하였다. 1999년에는 9~10학년을 위한 중등 영어 커리큘럼을, 2001년과 2002년에는 11학년과 12학년을 위한 고등 영어 커리큘럼에 미디어 교육을 시행하기 시작하였다. 7~8학년은 영어 수업의 10분의 1, 9~10학년 및 11~12학년은 3분의 1을 미디어 교육 내용으로 포함하도록 한다. 영어 과목 외에 문학, 보건, 체육, 지리, 역사 등의 과목에서 미디어 교육수업을 할 수 있다.

비영리 단체인 '미디어스마트(Media Smarts)'는 캐나다의 디지털 미디어리터러시 센터로서 중심적인 역할을 수행하고 있다. 1990년대 초 캐나다 방송통신위원회(CRTC)는 텔레비전의 폭력성 문제에 관심을 가지면서 미디어 교육의 중요성을 인지하였는데, 당시 주요미디어 기업, 교육계, 도서관 등의 대표들이 참여하면서 1996년에 '미디어스마트'를 설립하였다. 미디어스마트의 목표는 캐나다의 어린이 및 청소년이 디지털 시민으로서 미디어에 적극적으로 참여하고, 정보를 습득하며, 비판적인 사고 능력을 갖추도록 하는 것이다. 가정, 학교, 및 지역 사회를 위한 디지털 미디어리터러시 프로그램과 자료들을 개발하여 제공하고 있고, 공공 정책 개발을 위한 연구를 수행하고 있다. '미디어스마트'는 1994년 국립영화위원회(National Film Board of Canada)의 후원으로 'Media Awareness Network'라는 이름으로 시작하였고, 1996년에 독립 법인으로 설립된 후, 2012년에 미디어스마트로이름을 변경하여 유지되고 있다.

미디어스마트는 '캐나다 학교를 위한 디지털 리터러시 프레임워크(Digital Literacy Framework)'에서 '이용하고(use)', '이해하고(understand)', '만드는(create)' 세 가지 원칙에 따라 학교가 교육해야 할 주제를 7가지로 분류하였다. '윤리와 공감(Ethics and Empathy)' 은 디지털 환경에서 사이버 괴롭힘, 콘텐츠 공유 및 접근 등의 문제를 다룰 때 내려야 하 는 윤리적인 결정과 사회적이고 감정적인 공감 능력을 말한다. '프라이버시와 보안 (Privacy and Security)'은 콘텐츠 공유 등에 있어서 필요한 프라이버시 및 안전에 대한 결 정과 디지털 말웨어(malware) 등 소프트웨어 위협으로부터의 보호를 말한다. '커뮤니티 참여(Community Engagement)'는 학생들에게 시민과 소비자로서의 권리를 가르치고 온 라인 공간에서 긍정적인 사회 규범에 영향을 미치고 적극적으로 참여하는 시민이 되는 것 을 말한다. '디지털 건강(Digital Health)'은 온라인 시간 관리, 온라인 및 오프라인 생활 균 형 유지, 온라인 신원, 디지털 이미지, 건전한 온라인상의 관계 등에 초점을 맞춘다. '소비 자 인식(Consumer Awareness)'은 상업화된 온라인에서 광고, 브랜딩 및 소비주의를 인식 하고 해석하며, 웹사이트 서비스 약관 및 개인정보보호 정책을 이해하는 등 온라인에서 현명한 소비자가 되도록 돕는 것이다. '찾기와 확인하기(Finding and Verifying)'는 인터넷 에서 필요한 정보를 효율적으로 찾고 제공된 정보와 자료의 진위를 잘 평가하는 능력을 말한다. '제작 및 리믹싱(Making and Remixing)'은 디지털 콘텐츠를 제작하고, 법과 윤리 를 존중하여 디지털 플랫폼을 이용하는 능력이다. 7가지 기술에 맞추어 유치원부터 12학 년까지 각 학년에 맞는 주제와 활동을 제공하여 교육하도록 한다.

7. 시사점

유럽 주요국을 포함하여 해외 대부분의 국가들은 소셜미디어의 이용 확산과 같은 미디어 환경이 변화되고 허위조작 정보 및 사이버 범죄 등 미디어로 인한 문제가 발생하면서 디지털 시대의 디지털 미디어리터러시에 초점을 맞추어 접근하고 있다. 디지털 시대를 잘살아가기 위한 디지털 기기의 사용 능력도 중요하지만 디지털 환경과 사이버 범죄에 대한 이해도 중요시한다. 디지털 미디어를 잘 활용해야 디지털 시민으로서의 삶을 유지할 수 있고, 이를 위해서는 디지털 미디어 기기의 특성과 영향에 대하여 이해해야 하며, 관련한 다양한 이슈에 대한 학습도 필요하다는 것이다. 학령기 이전의 어린이부터 대학생에 이르 기까지 공교육 내의 교육뿐만 아니라 성인을 위한 미디어리터러시 교육의 필요성도 인지하고 있다. 특히 온라인 안전과 관련하여서는 어린이, 여성, 노인 등 특정 집단에 더 중점적으로 교육하기도 한다. 젊은 층의 경우 디지털 미디어 기기 능력은 이미 어느 정도 갖춰져 있기 때문에 사용시간 조절, 콘텐츠에 대한 비판적 접근, 개인정보 보호 등과 같은 안전하고 책임 있는 이용 등에 초점을 맞추는 반면 노인층의 경우 디지털 시대를 살기 위해 필수적인 디지털 기기의 이용 방법을 중시한다. 한마디로 해외 주요국의 디지털 미디어리 터러시는 디지털 의사소통을 통한 사회적 참여와 디지털 시민으로서의 역량 강화를 위한 필수적이고 핵심적인 기술(skill)로 접근하고 있다고 볼 수 있다.

제3장 미디어리터러시 기존 문헌 검토 제1절 미디어리터러시 패러다임 변화 분석

1. 미디어리터러시 개념의 변화

미디어리터러시는 미디어 커뮤니케이션의 도구인 사회 언어를 해독하고 부호화하는 능력으로써, 미디어 시대를 살아가는데 필요한 기초적인 능력을 의미한다(Potter, 2010). 협의에서의 리터러시는 읽고 쓰기를 의미하며, 많은 종류의 리터러시가 읽고 쓰기를 바탕으로 접근하고 발전되어왔다. 그러나 광의의 리터러시는 읽고 쓰기를 넘어 문자, 그래픽, 오디오, 비디오 콘텐츠를 소비하는 행위를 포함한다. 또한 단순히 소통하는 것에 거치지 않고 커뮤니케이션 메시지에 포함된 정보를 다루는 능력에 관한 것을 다루고 있다.

20세기에는 신문, 방송, 광고 등의 미디어 메시지를 비판적으로 수용하는 것이 미디어리 터러시 정부 정책, 미디어 교육과 커뮤니케이션 연구의 중요한 부분이었다. 하지만 과거의 선별적으로 미디어를 접하는 관점에서 벗어나, 미디어를 적극적으로 수용하고, 생산하는 형태로 변화하고 있다. 이에 따라 미디어를 이해하고 활용하는 능력인 미디어리터러시는 현대 사회를 살아가는데 반드시 갖추어야 할 새로운, 핵심적인 기술(Skill of Life)라는 인식이 널리 확산되고 있다(Jeckins, 2006). 또한 미디어리터러시를 학습함으로써 확장된 관점을 경험하고, 확장된 관점을 통해 미디어 메시지로부터 좀 더 가치있는 것을 얻고, 스스로의 미디어 노출을 통제할 수 있는 능력이 중요해지고 있다(Potter, 2014). 대중매체가 지배적이였던 20세기와는 달리 21세기의 미디어 환경은 인터넷, 소셜미디어의 이용과 소비가 대중매체를 앞서고 있다. 그러나 소셜미디어와 인터넷에서 만들어지고 소비되는 정보와 영상, 오락물들은 사실성, 정확성, 전체성, 시의성(factual, accurate, complete, up-to-date information)의 확인이 어렵거나 불가능하고 내용과 표현이 특정 소비자들에게 적합하지 않은 경우도 많다. 이에 기존의 미디어리터러시의 교육 내용과 방향, 그리고 측정 방법이 새롭게 변화된 미디어 환경에 맞게 바뀌어야한다는 요구가 증대되고 있다.

국내에서는 미디어교육 또는 미디어리터러시라는 용어가 혼용되어 사용되는 경향이 있으며, 그 의미가 명확하게 구분되어 있지 않다. Tornero & Celot(2007)은 미디어 교육과 미

디어리터러시가 중복되어 사용되고 있다는 점을 지적하면서 미디어 교육이 일련의 과정이라면 미디어리터러시는 역량을 갖추게 되는 결과라고 주장한다. 즉, 미디어 교육은 국내에서 다양한 기관들을 통해 이루어지는 교육과정을 의미하며, 개개인이 교육 등으로 갖추게된 역량을 미디어리터러시로 이해할 수 있다.

2. 새로운 미디어 생태계와 미디어리터러시

디지털 매체의 발전과 함께 '컴퓨터 리터러시', '멀티미디어리터러시', '정보 리터러시', '디지털리터러시' 등의 다양한 개념으로 확장되어 디지털 매체와 기술을 이용하여 정보를 찾고 이해하고 활용할 수 있는 능력으로 확대되고 있다. 정보통신의 발달과 함께 리터러 시 개념은 컴퓨터 리터러시(computer literacy), 정보통신 리터러시(ICT literacy), 정보 리 터러시(information literacy), 디지털리터러시(digital literacy)라는 개념으로 발전되고 있 다. 여기서 컴퓨터 리터러시란 컴퓨터라는 매체를 사용하여 지식과 정보에 접근할 수 있 는 능력을 의미하며, Deringer와 Molnar(1982)는 컴퓨터 리터러시를 "지식 사회에 참여하 기 위해 필요한 능력'으로 정의하였으며, Hunter(1981)은 보다 구체적으로 "작업을 수행하 고 문제를 해결하는 데 도움이 되는 적절한 방법으로 프로그래밍된 컴퓨터를 사용할 수 있는 능력, 컴퓨터 및 컴퓨터와 관련된 사회적 윤리적 문제에 대해 정보에 입각한 판단을 내릴 수 있는 능력으로 정의하고 있다. 컴퓨터 리터러시는 다양한 방식으로 정의가 이루 어졌지만 컴퓨터라는 매체에 국한되는 개념으로 정의되어 의미가 제한적이라는 한계가 있 다. 'ICT(Information and Communication Technology) 리터러시는 "지식 사회에서 기능 하기 위해 디지털 기술, 통신도구 및/또는 네트워크를 사용하여 정보에 접근, 관리, 통합 및 생성하는 것"을 의미한다(ETS ICT Literacy Panel, 2002). 또한 Oliver와 Towers(2000) 는 ICT 리터러시를 "자신의 필요에 적합한 ICT를 의미 있게 사용할 수 있도록 하기 위해 필요한 기술과 이해의 집합으로 정의하고 있다. 이처럼 컴퓨터 리터러시와 ICT 리터러시 가 기술적 측면에 국한되어 정의가 이루어진 반면 정보 리터러시는 어떠한 매체에 제한된 의미를 가지지 않는다. 정보 리터러시는 기술의 집합으로 보기보다 "생각의 습관(habit of mind)" 혹은 "생각하는 방식(way of thinking)으로 정의한다(Center for Intellectual Property in the Digital Environment, 2005). 또한 Mackey와 Jacobson(2011)은 정보가 온

라인에서 다양한 형태로 제공되고 생산되며, 여러 가지 방식을 통해 전달되므로 정보 리 터러시에 대한 개념을 다중 리터러시 종류를 포함하는 개념인 메타 리터러시로 정의하고 있다. American Library Association(1989)는 "정보가 언제 필요한지를 파악하고 소재를 파악하며, 평가하고, 효율적으로 필요한 정보를 사용할 수 있는 능력으로 정의하고 있다. 2001년 Mass Communication & Society에 게재된 Chaffee & Metzger(2001)의 논문은 매스커뮤니케이션(mass communication) 대신 미디어커뮤니케이션(media communication) 이라는 개념을 소개했다. 이 논문은 기존 매스커뮤니케이션 관점의 연구들이 미디어커뮤 니케이션 시대의 변화하고 있는 관점을 반영해야 한다고 주장하면서 큰 주목을 받았다. 미디어커뮤니케이션 시대에는 채널수가 급증하고 무한한 콘텐츠가 생산되며 메시지 생산 자나 송신자가 아닌 이용자가 커뮤니케이션의 통제권을 갖게 된다. 매스커뮤니케이션 관 점에서는 사회모델링(관찰)에 기초해 학습이 일어나지만 미디어커뮤니케이션 관점에서는 이용자들이 직접 경험, 즉 실험(experiment)을 통해 학습이 일어난다. 예를 들어 커뮤니케 이션 분야 핵심 주제인 폭력의 의미 역시 달리 접근해야한다. 한 어린이가 18살이 될 때까 지 TV를 통해 관찰하게 되는 살인의 수가 매스커뮤니케이션 시대의 폭력에 대한 노출이 라면, 비디오 또는 온라인 게임을 통해 몇 명에게 가상의 살인을 저지르는지가 미디어커 뮤니케이션 시대의 폭력에 대한 노출이다. 이처럼 변화한 패러다임을 고려해보면 미디어 커뮤니케이션 시대 수용자들은 콘텐츠 이용과 경험의 방식에서 완전히 새로운 환경에 놓 여 있음을 알게 된다(<표 3-1> 참조). 수용자들에 대한 새로운 접근이 필요한 이유라 하겠다.

<표 3-1> 매스커뮤니케이션과 미디어커뮤니케이션의 차이

	매스커뮤니케이션	미디어커뮤니케이션
채널	많지 않음	많고 다양함
수용자	통일된 존재	다양한 존재
통제	메시지 송신자	이용자
전달	일방적, 시간제한	상호작용, 필요에 따라 이루어짐
연구패러다임	내용분석, 수용자에 대한 효과	인터페이스 디자인, 정보검색
전형적인 매체	텔레비전	비디오게임, 웹사이트
동기	각성, 흥분	욕구 충족
자아에 대한 개념	등장인물과의 동일시	자아실현
사회적 통제 기제	법, 윤리, 교육	기술적 장치, 모니터링
학습	사회 모델링(관찰)	실험

트게 스키	어린이가 18세가 될 때까지	어린이가 18세가 될 때까지	
통계 수치	보게 되는 살인의 수	저지르는 살인의 수	

자료: Chaffee, S. & Metzger, M. (2001)

Chffee & Metzger의 연구는 미디어리터러시와 관련해 의미하는 바도 많다. 미디어리터러시 역시 근본적인 변화가 일어나고 있는 미디어 생태계와 그 속에서의 이용자의 관계를 반영해야하기 때문이다. 동시에 이러한 상황에서 이용자에게 필요한 역량은 무엇이며 어떻게 설정할 것인가에 대한 본질적인 질문을 던지고 있다.

Tornero & Celot(2007) 또한 매스커뮤니케이션 시대와 멀티미디어 커뮤니케이션 시대를 구분한다(<표 3-2> 참조). 후자를 대표하는 디지털 미디어 시대는 미디어의 융합, 네트워크화, 상호작용 기반의 미디어 소비, 분권화된 사회적 생산, 다양하고 무수한 커뮤니티의 등장 등을 특징으로 하며 매스커뮤니케이션 시대와 구분된다.

<표 3-2>매스커뮤니케이션과 멀티미디어 커뮤니케이션 패러다임 구분

매스 커뮤니케이션 패러다임(전자 미디어)	멀티 커뮤니케이션 패러다임(디지털 미디어)
각 미디어 형태의 자율성	미디어 융합
중앙 집중적 순환	커뮤니케이션-네트워크
수동적 소비	상호작용적 소비
중앙 집중적인 전문적 생산	분권화된 사회적 생산
미디어별 언어/표준	멀티미디어 언어/표준
고정형 방송/소비	이동형 방송/소비
광범위한 수용자 창조	다양한 커뮤니티 창조
자국내 범위	전지구적 범위

자료: Tornero & Celot, 2007

이처럼 새로운 미디어 환경의 도래와 함께 리터러시 개념과 역량에 대한 논의도 적극적으로 이루어지고 있다. Tornero & Celot(2007)은 리터러시 개념의 변화를 ①전통적 리터러시(classic literacy), ②시청각 리터러시(audiovisual literacy), ③디지털 리터러시 또는 정보리터러시(digital literacy or information literacy), 그리고 ④미디어리터러시(media literacy)로 구분한다. 전통적 리터러시는 수세기 동안 가장 지배적인 리터러시 형태였으며 읽기와 쓰기를 주된 역량으로 보았다. 시청각 리터러시에서는 영화나 텔레비전 같은 전자

미디어를 대상으로 하면서 단일 혹은 연속적인 이미지들에 대한 읽기와 이해에 초점을 두었다. 텍스트에 기초한 이전 리터러시와는 달리 시청각 리터러시 개념의 등장과 함께 새로운 차원의 리터러시 필요성에 대한 요구가 커졌다. 디지털 리터러시 또는 정보 리터러시는 컴퓨터와 디지털 미디어와 함께 대두한 것으로 이 시기부터는 리터러시에 새로운 기술에 대한 학습의 필요성이 강조되었다. 즉 디지털 도구 활용을 위한 기술적 능력이 중요한 역량으로 등장하게 된 계기가 된 셈이다. 미디어리터러시는 전자미디어(매스 커뮤니케이션)와 정보사회에서 발생하는 디지털미디어(멀티미디어 커뮤니케이션) 간 융합의 결과로 나타났다. 그런 의미에서 미디어리터러시는 완전히 새로운 의미라기보다는 읽기, 쓰기 (이해와 창의적 기술 포함), 시청각, 디지털 및 미디어 융합 환경에서 요구되는 새로운 기술 등 이전의 모든 형태의 리터러시를 포함하는 광범위한 개념이라 할 수 있다.

각 국가별로 미디어리터러시를 담당하는 기관들에서도 미디어 환경 변화에 따라 새롭게 미디어리터러시를 정의하고 있다. 영국의 Ofcom(2020)은 다양한 상황에서 미디어와 정보 통신을 사용하고 이해하며 생산하는 능력이라고 정의한다. 미국의 미디어리터러시 센터 (Center for Media Literacy, 2020)는 인쇄 및 비디오 등 전통적인 매체에서 인터넷에 이르 기까지 다양한 형태의 미디어에 접속, 분석, 평가, 창조하고 참여할 수 있는 틀로서 사회에 서 미디어의 기능을 이해하고 민주주의 시민에게 필요한 탐구와 자기표현에 필수적인 기 술을 구축하는 것이라고 정의한다. 미국의 '미디어리터러시 교육전국연합(National Association for Media Literacy Education)'은 모든 전자적 또는 디지털 수단과 인쇄 및 예술적 시각자료를 의미하는 미디어와 기호를 인코딩·디코딩하는 능력과 메시지를 합성하 고 분석하는 능력을 의미하는 리터러시의 합성어로 모든 의사소통 유형들을 활용해 접속, 분석, 평가, 생성 및 행동하는 역량으로 정의한다. 캐나다 온타리오 교육부(Ministry of Education, 2006)에서는 미디어리터러시를 미디어에 접속, 분석, 평가, 생산할 수 있는 능 력으로 본다. 유럽연합의 시청각연구소(European Audiovisual Observatory)는 미디어에 접근하고 미디어에 대한 비판적 이해 및 미디어와 상호작용하는 모든 기술적, 인지적, 사 회적, 시민적, 창의적 역량이라고 정의한다. 이러한 역량들이 갖추어지면 비판적 사고를 토대로 경제적, 사회적, 사회적 문화적 측면에 참여하고 민주적 과정에서 적극적인 역할을 하게 된다고 전제한다.

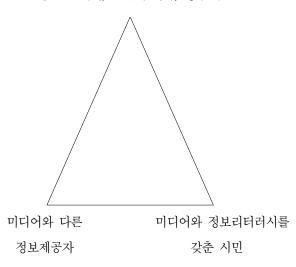
국내에서도 확장된 미디어리터러시의 개념을 국내 상황에 맞추어 정의하였다. 김아미

(2015)는 디지털 기술이 사회 전반으로 확장되면서 미디어, 이용자, 사회문화 환경이 서로 끊임없이 새로운 모습으로 재구성되고 있음을 주장하며, 이런 환경에서는 미디어리터러시 의 재개념화 필요성을 지속적으로 제기해야함을 촉구하였다. 전경란(2015)은 미디어리터 러시가 고착된 하나의 의미가 아니라 주어진 상황에 따라 지속적으로 확장해 온 다의적인 개념이라 보고 이를 메타리터러시(meta literacy)라고 규정하였다. 전경란(2015)의 연구에 서 메타리터러시는 비주얼 리터러시, 멀티 미터러시, 문화적 리터러시, 인터넷리터러시, 정 보 리터러시, 소셜 미디어리터러시, 소프트웨어 리터러시, ICT리터러시, 트랜스 리터러시 와 같은 다양한 '리터러시' 등이 포함된다. 김효숙(2012)은 페이스북을 활용한 학습을 통해 소셜 미디어리터러시의 개발 가능성을 탐색하였다. 이를 통해 소셜 미디어 문화를 향유하 는데 필요한 사회적 기술 및 문화적 역량을 소셜 미디어리터러시로 정의하였다. 전현선 외(2016)은 미디어가 전달하는 정보나 문화콘텐츠에 접근해서 이를 비판적으로 이해하고 미디어를 활용해 의미 있는 정보와 문화를 생산·전달하고 미디어를 윤리적으로 책임 있게 이용하는 태도라고 정의하면서 새로운 환경에 기초한 정의를 내린다. 강진숙 외(2019)은 새로운 미디어 환경을 전제로 미디어에 대한 비판적 이해, 창의적 구성, 제작 및 비평과 함께 능동적이고 혁신적인 이용 및 참여를 행사하는 역량으로 정의한다. 이숙정(2017)은 미디어를 통해 필요한 콘텐츠에 접근하고 미디어 콘텐츠를 비판적으로 해석할 줄 알며 자 신의 생각을 표현하기 위해 미디어 콘텐츠를 창의적으로 생산하고 미디어를 활용해 사회 적 소통에 참여하는 능력이라 정의한다.

반면 변화한 미디어 환경에서 미디어리터러시 개념과 연구가 간과하고 있는 부분에 대한 지적도 있다. Martinsson(2009)은 미디어리터러시가 건강한 민주적 공론장의 발전과 지속에 중요한 것으로 간주되고는 있지만 민주주의의 발전에 대한 논의의 선결조건이라는 점을 자주 간과한다고 지적한다. Grizzle et al.(2014, 201515)은 이러한 논의를 진전시켜 미디어리터러시가 21세기 필수역량이라고 정의하면서 미디어의 정보리터러시가 갖추어진시민, 정보제공자 그리고 지속가능한 발전과 훌륭한 거버넌스를 포함하는 다양한 가치를 연결시키는 삼각형 모델을 통해 미디어리터러시가 다른 요인과 상호작용하는 관계를 도형화 했다([그림 3-1] 참조).

[그림 3-1] 미디어리터러시의 삼각형 모델

지속가능한 발전, 훌륭한 거버넌스, 문화 및 종교간 대화, 표현의 자유, 평등 등



자료: Grizzle et al., (2014)

3. 디지털리터러시의 개념

'디지털리터러시(digital literacy)'는 디지털 기기를 통해 제시된 정보를 이해하고 이를 다양한 형식으로 사용할 수 있는 능력을 의미한다(Bawden, 2001). 다양한 연구들에서 제시하고 있는 미디어리터러시의 개념은 '디지털리터러시'라는 개념으로 규정하고 있지는 않으나 디지털 기술과 변화된 환경에 필수적인 역량을 포함하고 있다. 하지만 일부 연구에서는 그 개념을 '디지털리터러시'라고 명명하고 있어 이를 소개하고자 한다. '디지털리터러시'라는 용어는 1997년 Paul Gilster가 처음 사용했으며 "다양한 출처에서 제공된 복합적인 양식의 정보가 컴퓨터를 통해 제시되었을 때 이를 이해하고 사용할 수 있는 능력"이라고 정의하고 있다. 디지털리터러시란 인터넷과 소셜미디어의 특성과 사용 행태를 반영하여 새롭게 제시되는 리터러시를 디지털리터러시라고 지칭하는데 이는 빠르게 변화하고 점점 더 디지털화되어가는 21세기에서 정보와 미디어를 적절히 다루는 필수 능력을 의

미한다. 하지만 디지털리터러시는 특정 기술 (Skills) 이나 지식 (Knowledge)를 습득하거나, 습득한 기술이나 지식을 이용해 배우고 가르치는 것만을 의미하지 않는다. 디지털리터러시는 더욱 넓어진 정보의 바다를 항해해 나갈 수 있는 능력을 키우고 앞으로 더욱 발전하고 변화하는 미디어 환경에 적응하며 대응할 수 있는 역량을 발전시키는 것을 목표로한다. Eshet-Alkalai(2004)는 디지털리터러시와 관련된 다섯 가지 기술(skills)을 제시하여디지털리터러시를 정의하고 있다(<표 3-3> 참조).

<표 3-3> Eshet-Alkalai(2004)의 디지털리터러시 기술

역량	의미	
사진-시각적 기술	그래픽 디스플레이에서 지시사항을 읽는 능력	
(photo-visual skills)	그대의 디스들데이에서 시시사정을 낡은 중막 	
재생산 기술	기존에 존재하는 재료로부터 새롭고 의미 있는 재료를	
(reproduction skills)	만들기 위해 디지털 재생산을 활용하는 능력	
분기 기술	비선형, 하이퍼텍스트 탐색에 서 지식을 구성하는 능력	
(branching skills)	비선형, 아이피텍으트 함석에 시 시극을 가정하는 등학	
정보기술	정보의 질과 타당성을 평가하는 능력	
(information skills)	정보의 설과 다양정을 생기하는 항략 	
사회-감정 기술	사이버 공간에 널리 퍼져 있는 규칙을 이해하고 이를 온	
(socio-emotional skills)	라인 사이버 공간 커뮤니케이션에 적용할 수 있는 능력	

또한 Bawden(2008)은 디지털리터러시를 "비순차적이고 역동적인 자료들을 읽고 이해하기", "수집한 정보에 대해 비판적으로 평가하고 타당성에 대해 인지하고 있는 능력", "정보를 수집하고 소통하는 과정에서 편안함을 느끼는 것"으로 정의하고 있다(<표 3-4>참조).

<표 3-4> Bawden(2008) 디지털리터러시

- 지식을 종합하는 능력(knowledge assembly)
- 정보를 검색하고 비판적으로 그 정보의 타당성에 대해 생각할 수 있는 능력
- 비순차적이고 역동적인 자료를 읽고 이해할 수 있는 능력
- 네트워크로 이어진 매체와 연계된 전통적 도구의 가치를 인식할 수 있는 능력
- 사람들 간의 네트워크를 조언과 도움으로 인지할 수 있는 능력
- 정보를 수용하는 과정에서 적절한 필터를 이용할 수 있는 능력
- 정보를 출판하고 소통하는데 편안함을 느끼는 것

Martin(2008)은 "일, 학습, 여가 등 일상생활에서의 측면에서 성공적인 디지털 활동을 수행할 수 있는 것", "개개인에 따라 다르게 발전할 수 있는 것" 등으로 정의하고 3단계로 접근할 것을 제안하고 있다(<표 3-5> 참조).

<표 3-5> Martin(2008)의 디지털리터러시 3단계

 단계	역량	의미
1단계	디지털 역량 digital competence	 필요한 디지털 자료를 찾는 능력 디지털 자료의 신뢰성을 판단할 수 있는 평가 능력 과제를 해결하기 위해 필요한 디지털 자료들을 종합할수 있는 능력
2단계	디지털 사용법 (digital usage)	■ 디지털 역량을 필요한 상황에 맞도록 적재적소에 적용 할 수 있는 역량
3단계	디지털 혁신 (digital transformation)	 디지털 사용법이 발전하여 창의성과 혁신을 가능하게 할 때 달성되는 것을 의미

Belshaw(2012)는 디지털리터러시를 "문화적(cultural), 인지적(cognitive), 구성적 (constructive), 의사전달의(communicative), 자신감 있는(confident), 창의적(creative), 비판적(critical), 시민적(civic)" 등 8가지 성격으로 제시하고 있으며, Armstrong과 Warlick(2004)은 정보시대에 요구되는 리터러시를 "Exposing Knowledge(지식에 노출), Employing Information(정보의 수용), Expressing Ideas Compellingly(설득력 있게 생각을 구사), Ethics(윤리)"라고 제시하고 있다(<표 3-6> 참조).

<표 3-6> Belshaw(2012)의 디지털리터러시

성격	의미
문화적 특성	사람들에게 세상을 바라보는 새로운 시각을 부여해준다는 점을 의미하는데, 디지털리터러시를 통해서 사람들이 이전에는 보지 못했던 방식과 넓은 시야로 세상에 접근한다는 것을 의미
구성적 측면	기존에 존재하는 내용을 포함하여 새로운 것을 만들어내는 능력을 의미

자신감 측면	디지털 환경이 물리적 환경보다 실험에 더 관대해질 수 있다는 이해에 기초한 자신감을 의미
창의적 성격	창의적 성격은 기술을 이용하여 새로운 것을 새로운 방식으로 하는 것을 의미
시민적 성격	사회적 관계에 대한 것으로 시민으로서 책임감을 가지고 참여하고 사회 적정의(social justice)를 실현하는 것을 포함

미국 교육부에서는 디지털리터러시를 ① 디지털 기기의 입력과 출력을 조작할 수 있는 능력 (마우스, 키보드, 모니터, 프린터기 등), ② 디지털 환경 (파일, 폴더, 스크롤바. 하이퍼링크. 메뉴와 버튼 등)의 특성과 기능에 대한 인지, ③ 디지털 정보를 효과적으로 조작하고 이용하는 능력 (저장, 삭제, 열기, 닫기, 전송 등)으로 정의하고 있다.

이처럼 디지털리터러시는 협의로는 개인의 기술을 다루는 능력부터 시작하여 광의로는 정보에 접속하고 정보를 사용, 평가, 창출할 수 있는 역량을 포함한다. 그 과정에서 개인이 경험하는 정서적 안정감, 자신감 등을 의미하기도 하며, 개인적 차원을 넘어서 타인과 소 통하는 과정에서 도출되는 사회문화적 개념으로도 확장되고 있다.

제 2 절 미디어리터러시 지수개발 및 연구현황 분석

1. 미디어리터러시 역량 관련 기존 모형

세계적으로 미디어리터러시 관련 논의와 연구 및 정책이 가장 적극적인 곳은 유럽 지역의 국가들이라 할 수 있다. 개별 유럽 국가 또는 유럽연합 차원의 미디어리터러시 연구는전 세계 미디어리터러시 교육과 정책방향과 실천에 큰 영향을 미쳐왔다.

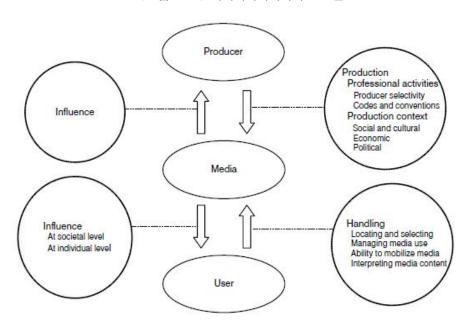
미디어리터러시 역량과 관련해 먼저 Tornero & Celot(2007)의 연구를 주목할 필요가 있 다. 이들은 2006년까지 유럽의 여러 국가에서 이루어진 미디어리터러시 관련 연구와 논의 들을 <표 3-7>과 같이 유형화했다. 이 연구에서는 기존 연구와 논의들을 보호(protection) 와 촉진(promotion) 두 축으로 구분했다. 보호 중심의 미디어리터러시 모델에서는 텔레비 전이나 영화 등 대중매체가 어린이와 청소년에 미치는 부정적 영향에 대한 도덕적 보호주 의와 미디어의 왜곡과 조작 및 이념적 통제로부터 대중을 보호하려는 이념적 보호주의가 미디어리터러시의 교육과 정책의 주요 주제였다. 보호 모델에서는 개인의 미디어리터러시 역량보다는 어린이나 청소년을 포함한 모든 대중에 대한 미디어의 다양한 부작용을 방지 하기 위한 교육담당자, 전문가, 그리고 사회 활동가의 역할이 중요했다. 반면, 촉진 모델에 서는 상호작용 중심의 미디어 기술에 따른 개인의 미디어리터러시 역량이 더 중요해졌다. 기존 미디어리터러시를 담당해왔던 주요 플레이어들과 함께 이용자 개개인의 역량과 준비 가 필요해졌기 때문이다. 비판적 읽기, 생산 및 협업 등이 미디어리터러시의 키워드로 등 장했다. 다양한 방식의 미디어 읽기, 누구나 미디어 콘텐츠를 생산할 수 있는 자유의 확산, 협업을 강조하는 네트워크 속성, 적극적인 시민성 등이 주요한 전제로 받아들여졌다. 이와 함께 비판적 사고, 자율규제, 미디어에 대한 개인적 전유, 적극적인 시민정신, 협업을 통한 생산, 공동규제와 기업의 책임감 등이 촉진 모델에서의 우선과제로 여겨진다.

<표 3-7> 미디어리터러시 모델의 유형화

모델	기술	초점	주체	전제	목표	우선과제
보호	매스미디어	도덕적 보호 주의	교육자	미디어는 어린이와 청소년의 도덕적 발전에 유해함	미디어의 오·남용에 대한 비판; 어린이· 청소년 보호	통제 메커니즘 개발
(protection)		이념적 보호 주의	사회 활동가	미디어는 조작 및 이념을 통제할 권력 있음	저항행위, 대안적 해석 제안	사회적 논쟁: 비난과 비판
	인터랙티브 미디어 (소형	비판적 읽기	교육자; 교육당국; 규제기관	미디어 메시지를 읽는 다양한 방법 개발	비판적 읽기 및 인식	비판적 사고; 교과과정 에서 미디어 교육; 규제·자 율규제
촉진 (promotion) -인식과 전유 (awareness & appropriati -on)	(도 8 & 소셜 미디어)	생산	교육당국; 산업체; 전문가	새로운 미디어는 메시지 생산의 자유를 확장함	자율성과 개인 우선; 새로운 표준 제작; 혁신적 생산	미디어에 대한 개인적 전유. 생산의 질적 측면 향상
	웹2.0	협업	커뮤니티 와 단체; 산업계	네트워크 커뮤니케이 션을 통해 협동적 미디어 증진	시민· 미디어 중재; 미디어에 대한 사회적 전유	적극적인 시민정신 . 참여· 협업을 통한 생산, 공동규제 , 기업의 책임

자료: Tornero & Celot, 2007, p.35

Rosenbaum et al.(2008)은 기존 미디어리터러시에 대한 문헌연구를 통해 아래 [그림 3-2] 과 같은 모형을 제시했다. 전체적으로 미디어를 중심으로 제작자-생산자-이용자를 주축으로 각 주체들이 상호 영향을 주고받는 관계를 종합적으로 시각화한 점이 주목된다. 먼저미디어가 콘텐츠 제작자에게 미치는 영향력과 이용자에게 미치는 사회적 또는 개인적 영향력에 대한 측면에서 미디어리터러시가 연구되어 왔다는 것이다. 이와 함께, 미디어 콘텐츠 제작자나 생산자가 제작코드나 관습 또는 사회문화 및 정치경제적 맥락에서 미디어에미치는 영향과 이용자가 미디어를 이용하고 미디어 콘텐츠를 해석하는 등의 과정에서 미디어에미치는 영향력에 대한 부분도 미디어리터러시 연구에서 중요한 요소로 다루어졌다고 분석했다. Rosenbaum et al.(2008)은 기존 미디어리터러시 연구에서는 미디어가 콘텐츠제작자나 생산자에게 미치는 영향에 대한 논의가 부족했다고 지적하면서 인터넷 기술 기반의 새로운 미디어의 관점에서 미디어리터러시 연구가 더욱 필요하고 주장한다.



[그림 3-2] 미디어리터러시의 요소들

자료: Rosenbaum et al., 2008, p. 319

Leaning(2019)은 리터러시 프로그램의 흐름을 ①보호주의 또는 접종이론 모델 (protectionist or inoculation model) ②탈신화 모델(demystification model) ③창의적 참여 모델(creative participation model)로 구분한다. 보호주의 또는 접종이론 모델은 미디어가 사람들에게 해로운 영향을 미치지만 다양한 실천과 교육을 통해 개인과 사회에 미치는 미디어의 부작용을 최소화할 수 있다는 가정을 전제로 한다. 이는 가장 오래된 형태의 리터러시로 '미디어에 대항하는 교육 (education against the media)'을 통해 대중매체의 부작용을 스스로 극복하도록 하는 역량을 함양하는데 주된 목적이 있었다. 탈신화 모델은 1960년대와 1980년에 등장한 미디어 교육에 대한 대안적 접근으로 평가받는다. 수용자에 대한보호보다는 미디어의 정치경제적인 이념적 왜곡과 정당화로부터 이용자를 일깨우기 위한방향에 초점을 두었다. 주로 비판주의 이론가들에 의해 이러한 역할이 분석되고 사회적활동가를 통해 수용자에게 전달되는 형식이었다. 한편, 창의적 참여모델은 다양한 형태의미디어로부터 창의성과 함께 비판적 측면에 주목해야 할 필요성에 초점을 맞춘다. 참여와협력 그리고 탈신화 모델에서 사용된 다양한 텍스트에 대한 재구성 등이 주요 과제가 된다.

2. 미디어리터러시 역량 구성 요소

이와 같은 리터러시 패러다임의 변화 속에서 어떤 미디어리터러시 역량들이 강조되었을까? 이러한 맥락에서 2016년 유럽시청각연구소에서 발간한 보고서가 주목된다(European Audiovisual Observatory, 2016). 이 보고서는 유럽 28개국을 대상으로 각 국에서 진행된 미디어러시와 관련 대표적인 20개 프로젝트를 선정해 해당 국가의 전문가를 통해 미디어리시와 관련 다양한 지표들을 평가한 것이다. 전체 프로젝트 547개를 대상으로 창의성 (creativity), 비판적 사고(critical thinking), 문화 간 대화(intercultural dialogue), 미디어 이용(media use), 참여와 상호작용(participation & interaction) 역량을 중심으로 각 프로젝트가 어떤 역량을 강조했는지를 분석했다. 보고서에서 정의한 5가지 역량의 내용은 <표3-8>과 같다.

<표 3-8> EU-28개국 보고서에서 정의한 5가지 미디어리터러시 역량

역량	관련 내용	
창의성	미디어 콘텐츠를 창의적으로 만들거나 생산하는 능력	
비판적 사고	미디어 산업이 작동하고 미디어 메시지가 생산되는 구조에 대한 이해; 콘텐츠 제작자의 제작 동기에 대한 질문; 다양한 형태의 미디어 콘텐츠를 인식하고 내용의 진실성을 평가하는 능력; 신뢰성과 돈에 대한 가치; 온라인에서 보안과 안전에 대한 위협을 인지하고 관리하는 능력	
문화 간 대화	극단주의와 편파적 혹은 증오발언에 대한 거부와 인지 능력	
미디어 이용	미디어 콘텐츠와 서비스를 검색하고 발견하는 능력	
참여와 상호작용	미디어를 통해 사회의 경제적, 사회적, 창의적, 문화적 측면에 관여하고 참 여하는 능력; 민주적 참여와 기본적인 권리를 촉진하는 능력	

출처: EAO(2016)

아래 [그림 3-3]는 547개 프로젝트에서 강조된 5가지 미디어리터러시 역량별 분포를 나타낸다. 비판적 사고와 관련한 역량은 조사된 전체 프로젝트에서 가장 자주 다루어진 것으로 나타났다(403개 프로젝트). 이어 미디어 이용 관련 역량이 385개, 참여와 상호작용 관련 역량은 323개 프로젝트에서 다루어진 것으로 나타났다. 창의성 관련 역량은 조사대상 프로젝트의 절반에 미치지 못하는 264개 프로젝트에서 다루어졌다. 극단주의나 증오발언을 다룬 문화 간 대화 관련 프로젝트는 162개로 전체 프로젝트 수의 1/3이하로 다루어졌다. 국가별 차이가 어느 정도 있기는 하다. 예를 들어 벨기에에서는 대표적인 20개 미디어리터러시 프로젝트에서 모두 비판적 사고 관련 역량을 다루었고, 포르투갈에서는 20개 프로젝트에서 모두 미디어 이용 관련 역량을 다루었다.

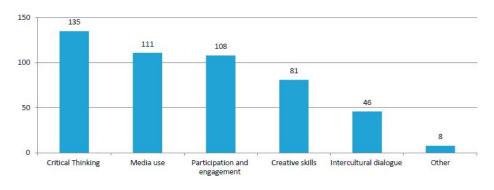
403 385 400 323 264 300 162 100 58 0 Critical Thinking Media Use Creativity Intercultural Dialogue Participation and Other Interaction

[그림 3-3] EU-28개국 보고서에 나타난 5가지 미디어리터러시 역량별 분포

자료: European Audiovisual Observatory, 2016, p.42

특히 이 보고서에서는 28개 각국에서 주목해야 할 5개 프로젝트를 추천받아 145개 프로젝트에 대해 별도의 분석을 실시했다. 145개 프로젝트에 대한 분석결과는 앞선 5가지 역량의 상대적 비율이 더 분명하게 나타난다. 145개 중 135개 프로젝트에서 비판적 사고 관련역량을 다루었고 111개 프로젝트에서 미디어 이용 관련 역량을 다룬 것으로 나타났다. 참여 및 관여 관련 역량은 108개, 창의성 관련 역량은 81개, 문화 간 대화 관련 역량은 46개로 나타났다.

[그림 3-4] EU-28개국 보고서에 145개 프로젝트에 나타난 5가지 미디어리터러시 역량별 분포



자료: European Audiovisual Observatory, 2016, p.47

[그림 3-3]과 [그림 3-4]에서 공통적인 부분은 미디어리터러시 역량과 관련해 무엇보다 비판적 사고 역량이 가장 중요하게 나타나고 있으며, 이어 미디어 이용 역량, 참여와 상호 작용 및 창의성이 강조되고 있다는 점이다. 미디어리터러시 역량과 관련해 자주 이용되는 개별 역량의 중요도가 어떻게 반영되고 있는지를 잘 보여주는 내용이라 하겠다.

미디어리터러시 유럽헌장(European Charter for Media Literacy)에서는 미디어리터러시를 "현 시대 중요한 문화의 한 부분이자 우리가 매일같이 접하는 이미지, 음향, 메시지에 접근, 분석, 평가하는 능력으로 개인적 차원에서 활용 가능한 미디어를 자신 있게 이용해소통하는 능력"으로 정의한다. 이 정의는 미디어 기술 활용, 접근과 선택, 이해, 비판적 분석, 창의적 생산, 정보의 분별, 권리와 책임이라는 미디어리터러시 관련 7가지 역량으로 구현된다고 본다(<표 3-9> 참조).

<표 3-9> 유럽헌장의 7가지 미디어리터러시 역량

역량	정의
미리시 키스 취수	미디어 기술을 효과적으로 활용해 개인과 공동체의 필요와 관심을 충
미디어 기술 활용	족시키는 콘텐츠에 접근, 저장, 검색, 공유하는 능력
접근과 선택	다양한 미디어 형태와 서로 다른 문화적·제도적 정보에 접근하고 올바
접근박 선택	른 선택을 하는 능력
이해 미디어 콘텐츠가 생산되는 이유와 방식을 이해하는 능력	
비리거 보서	미디어가 사용하는 기술, 언어, 규범 및 미디어가 전달하는 메시지를
비판적 분석	비판적으로 분석하는 능력
카이저 제시	생각, 정보 그리고 의견을 표현하고 소통하기 위해 창의적으로 미디어
창의적 생산	를 사용하는 능력
정보의 분별	요청하지 않았거나 공격적이며 해로운 미디어 콘텐츠나 서비스를 식별
	하고 피하며 문제를 제기하는 능력
권리와 책임	민주적 권리와 시민으로서의 책임을 실행하는데 있어 미디어를 효과적
	으로 활용하는 능력

미디어리터러시 역량에 대한 접근에서 유럽과 다소 다른 경향을 보이는 곳이 호주이다. 호주 미디어리터러시 연합(Australian Media Literacy Alliance)은 미디어리터러시를 "삶의 모든 측면에서 미디어에 비판적으로 관여할 수 있는 능력"으로 정의한다. 이 능력은 사회에 대한 완전한 참여에 필수적인 평생 리터러시의 한 형태로 규정한다. 호주 미디어리터러시 연합은 미디어리터러시를 통해 시민들이 성취하게 되는 역량을 4가지 범주로 구분

하고 10가지 구체적인 역량을 제시하고 있다(<표 3-10> 참조). 4가지 범주는 성찰(reflects), 이해(understands), 이용(uses), 성취(achieves)로 구성된다. 성찰과 성취는 다른 국가의 미디어리터러시 역량과 관련해 비교적 새롭게 등장한 개념이라 판단된다. 성찰에는 ①자신의 미디어 이용에 대해 생각하고 ②미디어가 어떻게 생산되는지에 관심을 갖는 역량이 포함된다. 이해에는 ③미디어가 사람들과 사회에 미치는 영향에 대해 알고 ④미디어 참여에 영향을 미치는 일련의 제도와 기관에 대해 알고 ⑤실재는 미디어에 의해 구성된다는 것을이해하는 역량이 포함된다. 이용에는 ⑥미디어를 소비하고 생산하기 위해 기술을 이용하며 ⑦다양한 미디어의 포맷을 이용하고 비판할 수 있어야 하고 ⑧다양한 미디어 형태의언어 규약을 이용해 소통할 줄 하는 역량이 포함된다. 성취에는 ⑨미디어를 이용해 개인적, 사회적, 그리고 공적인 관계를 성공적으로 관리하고 ⑩미디어를 통해 개인적 목적과목표를 자신 있게 성취할 줄 아는 역량이 포함된다. 호주의 모델에서는 비판 역량이라는 개념을 사용하지는 않지만 성찰과 이해의 범주에서 비판 역량 측면을 내포하고 있다는 점에서 유럽 여러 국가에서 강조하는 역량과 차이를 보인다.

<표 3-10> 호주 Australian Media Literacy Alliance 미디어리터러시 프레임워크

범주	역량	
성찰	자신의 미디어 이용에 대해 생각하고 성찰	
^ 8 설	미디어가 어떻게 생산되는지에 대한 관심	
	미디어가 사람들과 사회에 미치는 영향 인식	
이해	미디어 참여에 영향을 미치는 일련의 제도와 기관에 대한 인식	
	실재는 미디어에 의해 구성된다는 것을 이해	
	미디어를 소비하고 생산하기 위해 기술을 이용	
이용	다양한 미디어의 포맷을 이용하고 비판	
	다양한 미디어 형태의 언어 규약을 이용해 소통	
성취	미디어를 이용해 개인적, 사회적, 그리고 공적인 관계를 성공적으로 관리	
	미디어를 통해 개인적 목적과 목표를 자신 있게 성취	

자료: Australian Media Literacy Alliance

미디어리터러시는 여러 학자들에 의해 21세기 핵심역량의 하나로 강조되기도 한다(van Laar, van Derusen, van Dijk, & de Haan, 2017; van Dijk, 2020). van Laar, et al.(2017)은 미디어리터러시를 21세기 핵심역량으로 정의하고 미디어 관련과 콘텐츠 관련 2가지 범주

7가지 역량을 제시했다. 미디어 관련 범주에는 기술과 정보관련 역량을 포함시켰다. 실제 과제를 수행하는데 필수적인 기술 활용과 정보가 필요한 시점을 파악하고 해당 정보에 대한 신뢰도와 상대적 가치를 파악하는 능력이 여기에 해당한다. 콘텐츠 관련 범주에는 커뮤니케이션, 협업, 창의성, 비판적 사고 및 문제해결 역량이 포함된다(<표 3-11> 참조).

<표 3-11> 21세기 핵심 역량

범주	역량	정의
		실제 과제를 수행하기 위해 디바이스나 어플
미디어	기술(technical)	리케이션을 이용하고 방향성과 내비게이션을
관련		위한 온라인 환경을 인식하는 능력
	정보(information)	언제 정보가 필요한지를 인식하고 정보의 신
	0 - (======)	뢰도와 상대적 가치를 평가하는 능력
	커뮤니케이션(communication)	의미가 효과적으로 표현되는 가운데 ICT 기
	기계 에게 가진(continuincation)	술을 활용해 타인에게 정보를 전달하는 능력
		사회적 관계망을 발전시키고 집단 내에서 정
	협업(collaboration)	보를 교환하고, 협상하며, 결정을 내리기 위
	,	해 ICT 기술을 이용하는 능력
		새로운 아이디어를 창출하고 그러한 아이디
콘텐츠	창의성(creativity)	어를 생산, 서비스 또는 과정으로 변화시키는
관련	, ,	능력
		충분한 성찰과 증거로 정보와 커뮤니케이션
	비판적 사고(critical thinking)	에 관한 의사결정을 내리기 위해 ICT 기술을
	,	활용하는 능력
		ICT 기술을 활용해 문제 상황을 분석하고 문
	문제 해결(problem-solving)	제에 대한 해결책을 찾는 지식을 효과적으로
	<u>. </u>	활용하는 능력

자료: van Laar et al., 2017

전 세계 모든 어린이들에게 21세기 학습을 보장하기 위한 비영리기관인 P21(Partnership for 21st Century Learning)은 미디어리터러시를 정보리터러시, ICT 리터러시와 함께 21세 기를 위한 필수 역량으로 평가한다(Partnership for 21st Century Learning, 2016). 무한한 정보에 대한 접근, 급속한 기술의 발전과 변화, 협업과 개인적 기여 능력 등이 미디어 풍요 환경에 사는 사람들이 필수적으로 갖추어야 할 역량으로 정의한다. P21은 정보, 미디어, 기술과 관련해 기능과 함께 비판적 능력을 보여야 한다고 강조한다. 접근과 이용이 정

보리터러시에 해당하고 ITC 기술에 대한 적용이 ICT 리터러시 해당한다면, 미디어리터러시는 메시지의 구성과 목적에 대한 이해, 미디어가 개인의 신념과 행동에 미치는 영향에 대한 이해, 정보의 접근과 이용을 둘러싼 윤리와 법적인 문제에 대한 이해를 포함하는 미디어 분석과 제작에 가장 적합한 툴이나 특징 및 제작 관례에 대한 이해와 다양한 환경을 고려할 때 가장 적합한 표현을 할 수 있는 미디어 제작(생산)으로 구분한다(<표 3-12> 참조).

<표 3-12> P21: 21세기 리터러시 관련 필수 역량

	*114 +141	=) +)
구분	하부 영역	정의
정보리터러시	정보에 대한 접근과 평가	적은 시간으로 정보에 효율적으로 접근하고 정보 원에 효과적으로 접근정보를 비판적이며 확신 있게 평가
	정보의 이용과 관리	 당면한 이슈와 문제를 위해 정보를 정확하며 창의적으로 사용 광범위한 정보원들로부터 정보의 흐름 관리 정보의 접근과 이용을 둘러싼 윤리적이며 법적인문제의 근본적인 이해와 적용
미디어리터러시	미디어 분석	 어떻게 그리고 왜 미디어 메시지가 구성되며 목적은 무엇인지 이해 개인이 메시지를 어떻게 해석하고, 어떻게 가치와 관점이 포함되거나 배제되며, 어떻게 미디어가 신념과 행동에 영향을 미치는지를 점검 정보의 접근과 이용을 둘러싼 윤리적이며 법적인문제의 근본적인 이해와 적용
	미디어 제작(생산)	 가장 적합한 미디어 제작 툴, 특징 및 제작 관례를 이해하고 활용 가장 적합한 표현과 다양한 다문화 환경에서 가장 적합한 해석을 이해하고 효과적으로 활용
ICT리터러시	기술의 효과적인 적용	 정보를 연구하고, 조직하고, 평가하고 소통하는 도구로서 기술을 사용 정보경제에서 정보에 대한 접근, 관리, 통합, 평가, 창조가 성공적으로 작동하기 위해 디지털 기술(컴퓨터, PDAs, 미디어 플레이어, GPS 등), 커뮤니케이션·네트워킹 도구, 그리고 소셜 네트워크를 적절하게 이용 정보의 접근과 이용을 둘러싼 윤리적이며 법적인문제의 근본적인 이해와 적용

Summey(2013)의 연구에서는 디지털리터러시를 5가지 영역으로 분류하고 다음의 내용을 포함하고 있다. 첫째 '찾기와 필터링' 영역은 정보를 찾고 필터링을 통하여 필요한 정보를 골라내는 능력이며, '공유와 협력' 영역은 소셜미디어나 공유 플랫폼을 통하여 정보와미디어를 공유하고 공동의 목표나 목적을 위해 데이터베이스, 위키(Wikis), 블로그 등을 만드는 능력이다. '정리와 큐레이팅' 영역은 수집한 정보를 의미있는 기준이나 절차에 따라 정리하고 선별하는 능력이며, '창조와 생산' 영역은 문자, 이미지, 동영상 등의 디지털기술을 이용하여 새로운 콘텐츠를 만드는 능력이다. '재활용과 재사용(Repurpose)' 영역은 기존의 콘텐츠를 디지털 기술을 이용하여 변형하거나 다른 용도로 사용하는 능력을 의미한다([그림 3-5] 참조).



[그림 3-5] Summey(2013) 디지털리터러시 영역

출처: 미디어미래연구소(2020)

Chetty et al(2018)의 연구에서 디지털리터러시의 하위 개념은 정보, 컴퓨터, 미디어, 커뮤니케이션, 기술리터러시로 구분되며, 미디어리터러시 능력 분야도 기술적, 인지적, 도덕적으로 구분하고 있다. 이 연구에서는 디지털리터러시를 정보리터러시, 컴퓨터리터러시, 미디어리터러시, 커뮤니케이션 리터러시, 기술리터러시로 구분하였다. 또한 리터러시 능력 분야를 기술적, 인지적, 도덕적 분야로 구분하였다. 특히, 이 중 도덕적 능력 분야는 정보,

컴퓨터, 커뮤니케이션, 기술을 적절하게 이용하는 능력, 미디어리터러시는 진실성을 판단하는 능력을 의미한다(<표 3-13> 참조).

<표 3-13> Chetty et al(2018) 디지털리터러시 능력

	리터러시 능력 분야			
하위리터러시 개념	기술적	인지적	도덕적	
정보 리터러시	정보접근과 이용	종합, 평가, 창조	적절한 이용	
컴퓨터 리터러시	이용	평가, 문제해결	적절한 이용	
미디어리터러시	네이게이션	비판, 창조	진실성 판단	
커뮤니케이션 리터러시	컨텐츠의 개발, 이용	비판, 적용	적절한 이용	
기술 리터러시	이용	발명, 도구의 평가	적절한 이용	

Mozilla(2018)은 "21세기 기술"(문제 해결, 커뮤니케이션, 창의성 및 협업)을 포착하는 것을 목표로 하는 매우 포괄적인 Web Literacy 프레임워크를 개발하였다. 프레임워크는 사람들이 사전 예방적으로 문해력을 향상시키는 것을 목표로 하며, 웹에서 읽고, 쓰고, 참여하는 세 가지로 구분하고 하위 요소를 구성하였다([그림 3-6] 참조).

21st Century Skills

Problem-Solving
Contribute
Code
Communication
Creativity
Participate
Protect
WEB
LITERACY
Connect
Remix
Read
Search
Navigate
Synthesize

[그림 3-6] Mozilla(2018) 웹 리터러시 프레임워크

영국 Ofcom(2003)은 미디어리터러시의 필수역량을 크게 접근, 이해, 창조의 영역으로 구분하고, 해당 영역은 다시 세분화하여 각각의 세부 정의를 나누었다. 접근영역은 이용과 네비게이트, 관리와 관련한 영역으로 기술에 대한 평가와 이용, 전자 프로그램 가이드와 웹 브라우저 이용, 콘텐츠와 서비스에 대한 접근, 구매 및 검색, 효율적이고 안정적인 검색, 방화벽 이용을 의미한다. 이해 영역은 미디어 맥락과 동기에 대한 이해, 비평 능력, 미디어와 서비스들에 대한 이성적인 선택 능력을 의미한다. 창조 영역은 생각, 정보, 의견을 커뮤니케이션하기 위한 기술 이용, 전자ㆍ미디어의 민주적인 이용에 대한 공헌, 온라인에서의 이메일 보내기 등의 능력, 책임감과 윤리성을 가지고 미디어를 이용 또는 창조하는 능력을 의미한다. Ofcom(2003)의 연구가 2000년대 초반에 진행된 만큼 생산 영역에서 '온라인 이메일 보내기' 등의 능력에 한정지었으나 '책임감과 윤리성을 가지고 미디어(콘텐츠)를 이용 또는 창조하는 능력'을 하나의 요인으로 구성한 점과 '전자·미디어의 민주적인이용에 대한 공헌'을 분배의 측면으로 구성한 면을 주목할 필요가 있다(<표 3-14> 참조).

<표 3-14> Ofcom의 미디어리터러시 필수 역량

정의		의미	
접근 (Access)	■ 이용(Use) ■ 네비게이트 (Navigate) ■ 관리 (Manage)	 기술에 대한 평가와 이용 전자 프로그램 가이드와 웹 브라우저 이용 콘텐츠와 서비스에 대한 접근, 구매, 검색 효율적이고 안정적인 검색 방화벽 이용 	
ান (Underst and)	● 읽기(Read) ● 해체 (Deconstruct) ● 평가 (Evaluate)	 미디어 맥락과 동기에 대한 이해 비평 능력 미디어와 서비스들에 대한 이성적인(정보에 근거한) 선택 능력 	
창조 (Create)	■ 생산 (Produce) ■ 분배 (Distribute) ■ 발표, 출판 (Publish)	 생각, 정보, 의견을 커뮤니케이션하기 위한 기술 이용 전자, 미디어의 민주적인 이용에 대한 공헌 온라인에서의 이메일 보내기 등의 능력 책임감과 윤리성을 가지고 미디어(콘텐츠)를 이용 또는 창조하는 능력 	

자료: Ofcom(2003)

유럽시청자권익위원회인 EAVI는 2004년에 설립된 이후 지속적으로 미디어리터러시에 대한 연구를 하고 있다. EAVI(2009)의 미디어리터러시 모델은 개인역량과 환경적인 요인으로 구분하고, 개별적인 능력은 사적 능력과 사회적 능력으로 다시 분류하고 있다. EAVI의 비판적 이해(Critical Understanding)는 Ofcom의 평가(Evaluate)와 유사한 개념으로 나타나며, EC(European Commission)에서는 분석(Analyze)과 평가(Evaluate)로 제시하였다(<표 3-15> 참조).

<표 3-15> EAVI(2009) 미디어리터러시 역량

하위 능력		세부능력		
	사회적 능력	커뮤니케이션 능력	참여, 사회적 관계, 콘텐츠 생성	
개인 역량	개인적	비판적 이해	미디어/규제 이해, 이용행위(웹), 미디어 콘텐츠 이해	
	능력	이용	능동적인 미디어 이용, 고급 인터넷 이용, 미디어 콘텐츠 이해	
		미디어 가용성	휴대폰, 라디오, 신문, 인터넷, TV, 영화	
환경적 요인		미디어리터러시 환경	미디어 교육, 미디어리터러시 정책, 시민사회, 미디어 산업	

자료: EAVI(2009)

한편, 국내에서는 2006년에서 2016년 사이에 발표된 미디어리터러시 관련 논문을 분석한 연구가 있다(안정임·서윤경·김성미, 2017). 앞선 유럽시청각연구소 보고서와 비교 차원에서 주목되는 분석은 교육학과 미디어학 분야에서 발표된 207편의 논문에 나타난 접근, 비판적 이해, 제작(표현), 참여의 네 가지 기본역량의 빈도에 대한 분석 결과이다. 이 논문중 4가지 역량을 모두 다룬 경우는 35.7%로 가장 높았다. 개별 역량별로는 비판적 이해 역량이 25.6%로 가장 빈번하게 다루어진 역량으로 나타났다. 비판적 이해는 미디어학과 교육학 모두에서 가장 강조되는 역량이었다. 다음은 제작(표현) 역량으로 19.3%의 논문에서 다루고 있었다. 교육학에서는 교육과정 내에서 제작 역량을 강화하는 방안에 대한 연구가대부분이었다면, 미디어학 분야에서는 소수자, 다문화, 노인, 여성 등을 대상으로 하는 제

작에 대해 다루었다고 분석했다. 접근 역량을 다룬 논문 수는 14.5%로 나타났으나 흥미롭게도 교육학 분야에서는 많이 강조되는 역량인데 반해 미디어학 분야에서는 상대적으로 강조되지 않는 것으로 나타났다. 참여 역량은 전체 논문 중 4.8%에 불과했다. 소셜미디어시대 핵심역량으로 강조되고 있지만 연구에서는 적극적으로 반영되지 못하는 것으로 보인다. 앞선 유럽시청각연구소의 분석결과처럼 한국에서도 비판적 사고 역량이 강조되고 있다는 점이 흥미롭다. 접근, 제작(표현), 참여 역량에 대한 부분은 상대적으로 비중이 떨어지지만 다양한 연구에서 다루어진 개별 역량의 중요도는 유사한 측면이 있는 것으로 보인다. 강정묵·송효진·김현성(2014)은 디지털리터러시 영역을 기술, 활용, 마인드 3가지 영역으로 구성하였다. 기술영역은 수단의 성격으로 정보통신기기 및 유무선 인터넷 네트워크 등에 대한 기술적 수준을 진단하는 것으로 구성요소별 이해 정도를 나타냈다. 활용영역은 내용의 성격으로 인지 과정 중심적 접근으로 지식을 습득, 관리하는 등 문제해결과 관련된 요건을 의미한다. 마인드는 정보이용과 더불어 가져야 하는 바람직한 정보윤리의식과

<표 3-16> 강정묵·송효진·김현성(2014) 디지털리터러시 필수 역량

이용태도를 언급하는 것이다(<표 3-16> 참조).

구성요인		하위요소	
	PC	하드웨어	
	PC	소프트웨어(유틸리티)	
기술	2 -l =	스마트 기기	
	스마트	어플리케이션	
	Ć	인터넷 (공통)	
	기본생활		
활용	공공생활		
<u> 결공</u>	경제생활		
	문화생활		
	인	지동기적 측면	
마인드	형태규범적 측면		
		윤리적 측면	

양미석·김정겸(2016)은 이전에 이루어진 디지털리터러시의 개념을 구조화하여 기술적

영역, 지식적 영역, 태도적 영역으로 나누고 그 하위요인을 구성하였다. 해당 디지털리터 러시의 개념은 이러닝 학습의 상황을 배경으로 하여 이러닝의 특징이 구성 요인에 반영되 어 있다(<표 3-17> 참조).

<표 3-17> 양미석·김정겸(2016) 디지털리터러시 역량

영역	가설적 구인	설명
기술적 영역	기술적 활용	이러닝 학습시 디지털 기기에 대한 기술적 이해 및 이용능력
지식적	정보 활용 및 구성력	이러닝 학습상황에서 정보를 활용하여 새로운 의미를 구성하고 자신의 생각을 공유 및 타인의 관점을 수용할 수 있는 능력
영역 	비판적 사고	자신의 지식을 활용하여 학습콘텐츠를 능동적으로 재해석하는 능력
	학습 상호작용	이러닝 학습을 통한 정보나 의견 생산 및 교환 능력, 참여능력
태도적 영역	메타인지	이러닝 학습과정에서 인지적 사고 처리를 넘어 자신이 모르는 부분을 보완하기 위해 계획하고 그 계획의 실행과정을 평가하는 능력
	문제해결력	과거에 익힌 지식이나 정보를 이용하여 주어진 과제를 해결해 나가는 과정능력

백순근 외(2009), 민경석·서순식(2009), 김현철(2011)는 ICT 리터러시 수준 평가를 위해 내용요소과 능력요소로 이원 분류하였다. 능력요소는 ①문제의 인식, ②정보의 탐색, ③정보의 분석과 평가, ④정보의 조직과 창출, ⑤정보의 활용과 관리, ⑥정보의 소통으로 구분하였으며, 내용요소는 ①컴퓨터와 네트워크, ②정보처리, ③정보사회와 윤리로 구분하고 중영역과 소영역으로 구분하였다(<표 3-18> 참조).

<표 3-18> 백순근 외(2009), 민경석·서순식(2009), 김현철(2011)의 ICT 리터러시 역량

대영역	중영역	소영역
컴퓨터와 네트워크	컴퓨터구조	컴퓨터 시스템의 구성 / 데이터의 표현 / 문제해결과 알고리 즘
11-11-	운영체제	운영체제의 개념과 종류 / 운영체제의 기능과 조작

	인터넷과 네트워크	서버와 네트워크 / 컴퓨터 통신망 / 인터넷 활용
	문서작성	문서작성 및 편집 / 통합문서 작성 / 웹문서 작성
정보처리	멀티미디어 제작	소리자료 제작/ 그림자료 제작/ 동영상과 애니메이션 제작
정보사회	정보사회	정보사회의 특성과 미래 / 정보기술의 응용 사례 / 사이버 기 관 및 단체의 종류와 역할 / 정보사회에서의 새로운 직업과 역할
와 윤리 	정보윤리	개인 정보의 보호 / 지적 재산권의 보호 / 컴퓨터 암호화와 보안프로그램 / 올바른 네티즌 의식과 비판적 태도 / 인터넷 및 게임 중독 예방

이상의 논의를 포함해 국내외에서 진행된 미디어리터러시 관련 주요 연구들을 역량 중심으로 정리하면 <표 3-19>와 같다. 앞선 문헌들에서도 나타난 바와 같이 비판적 사고(이해), 미디어의 이용(접근, 활용), 창의적 생산(제작, 구성), 사회적 소통(참여와 소통, 상호작용, 의사소통), 윤리와 규범이 공통적으로 강조되는 가운데 박세진 외(2019)의 연구나 안정임 외(2012)에서처럼 새로운 영역을 역량으로 포함한 경우도 있다. 한편 김정윤과 성동규(2018)의 연구에서처럼 창의적 생산을 고려하지 않은 연구도 있다.

<표 3-19> 주요 연구에 나타난 미디어리터러시 역량

국가/연구자	미디어리터러시 역량
European Audiovisual Observatory(2016)	비판적 사고, 창의성, 미디어 이용, 참여와 상호작용, 문화 간 이해
Carlsson(2019)	접근, 분석 & 평가, 창의적 생산, 성찰, 행위
호주	이용, 성취, 성찰, 이해
McArthur(2018)	접근 & 공유, 분석, 창의적 생산, 성찰, 행동
김경희 외(2019)	비판적 이해, 접근과 통제, 책임과 권리, 사회적 소통
안정임, 김양은, 전경란, 최진호(2019)	비판적 이해, 참여, 접근, 윤리, 창의적 생산
김현진 외(2 019)	이해와 비평, 접근과 활용, 소통과 참여, 표현과 생산, 윤리와 보안,

	웰빙과 문화
봉미선 외(2019)	비판적 이해, 창의적 생산, 접근과 활용, 소통과 참여, 윤리와 규범
이현숙 외(2019)	ICT 관련(정보의 탐색, 정보의 분석 및 평가, 정보의 조직 및 창출, 정보의 활용 및 관리, 정보의 소통) & ICT 관련(추상화, 자동화)
김정윤·성동규(2 018)	비판적 이해, 미디어 접근, 미디어 활용능력, 정보선별, 미디어 신 뢰도, 네트워크 신뢰도
강진숙 외(2 019)	지식, 비평, 의사소통, 접근/활용, 구성/제작, 참여
조남민(2018)	비판력, 문해력, 정보활용능력, 통찰력, 문제해결능력, 표현력
안정임·서윤경·김성 미(2012)	비판적 이해, 규범준수, 참여성, 기술적 활용, 자아표현, 관용성, 공 공성
	기술, 활용, 마인드
양미석·김정겸(2016)	기술, 지식, 태도
백순근 외(2009)	컴퓨터와 네트워크, 정보처리, 정보사회와 윤리
Ofcom(2003)	접근, 이해, 창조
EAVI(2009)	개인역량(커뮤니케이션 능력, 비판적 이해, 이용) 환경적 요인(미디어 가용성, 미디어리터러시 환경)
Summey(2013)	찾기와 필터링, 공유와 협력, 정리와 큐레이팅, 창조와 생산, 재활 용과 재사용
Chetty et al(2018)	정보, 컴퓨터, 미디어, 커뮤니케이션, 기술 영역에서의 기술적, 인지 적, 도덕적 역량

3. 미디어리터러시 지수개발 연구

미디어리터러시 지수개발과 관련해서는 EU 집행위원회에서 도구를 개발한 미디어리터 러시 지수가 대표적이다. EU의 미디어리터러시 지수는 미디어리터러시 구성 요인들을 '개인의 역량'과 '환경적 요인'으로 프레임 워크를 설정하는 단계를 시작으로 개발되었다. 여기서 개인의 역량은 개인에게 함양되어야 할 기술적 능력을 의미하며, 환경적 요인은 개인이 미디어리터러시의 역량을 발휘하기 위해 마련되어야 할 환경적 조건들을 의미한다. 두 개로 분류한 '개인의 역량'과 '환경적 요인'의 세부 기준은 개인의 역량은 개인, 사회의

역량으로 구분되며, ①활용, ②비판적 이해, ③커뮤니케이션 능력의 세 가지 세부 기준으로 분리되며, 이들 하위요소에 상세한 지표를 구성하여 미디어리터러시를 측정하였다. 환경적 요인은 ①미디어 접근성, ②미디어리터러시 환경으로 구분되며, 미디어리터러시 환경 내 하위요소들은 미디어 교육, 미디어리터러시 정책, 미디어 산업, 시민사회로 구성하였다. 세부 기준에는 역량에 따른 행동, 개별적 기술 관점, 목적 등을 설정하였다.

이 연구에서는 미디어리터러시의 다양한 기준과 이러한 기준들이 서로 의존되어 있는 것을 나타내기 위해 [그림 3-7]과 같은 피라미드 형태를 구성하였다. 이는 높은 단계는 낮은 것 없이 존재할 수 없으며, 여러 기준 지표들로 구분되어 있지만 결국 서로 의존하는 형태로 존재한다는 것을 의미한다. 또한 피라미드의 하부에는 환경적 요인으로 미디어 접근성과 미디어리터러시 환경을 구성하였으며, 상부에는 개인적 역량으로 미디어 활용, 비판적 이해, 커뮤니케이션 능력, 활용 등을 구성하였다. 또한 세부 기준별 하위 요소를 설정하고, 하위 요소별 이슈 분석을 통한 개념 및 필요성을 정립하였다(<표 3-20> 참조).

<표 3-20> EU의 미디어리터러시 지수 연구 프레임워크

프레임워크	세부 기준
개인의 역량 (Individual Competences)	 개인의 역량은 일부 기술적 활동과 관련 인지적 수준 고양, 비판적 분석, 문제 해결을 위한 창조적 인 생각 등 폭넓은 능력 내에서 만들어지는 역량
환경적 요인 (Environmental Factors)	 환경적 요인은 환경이 개인에게 미칠 수 있는 영향과 관련된 요인 환경적 요인은 미디어 정책, 미디어 교육, 미디어 산업과시민 사회의 활동에서 나타남

자료: EAVI(European Association for Viewers Interests), "Study on Assessment Criteria for Media Literacy Levels", (2009)

[그림 3-7] EU의 미디어리터러시 지수 평가 기준 구조

자료: EAVI(European Association for Viewers Interests), "Study on Assessment Criteria for Media Literacy Levels", (2009)

다음 단계로 지표 설정 및 설문지 구성 단계로 하위 요소별 지표를 [그림 3-8]과 같이 설정하고 지표를 측정하기 위한 설문지를 구성하였다. 설문지는 구성 요소에 대해 역량의수준을 초급, 중급, 고급 세 단계로 구분하고 리커트 9점 척도를 이용하여 구성하였다.

세부 기준 하위 요소 지표 컴퓨터와 인터넷 기술 • 컴퓨터기술 • 인터넷 기술 인터넷사용
 신문 판매 부수
 영화 관람
 독서
 휴대폰 사용 활용 기술 (전문적) 균형 잡힌 적극적인 미디어 활용 • 인터넷 쇼핑 • 인터넷으로 뉴스 읽기 • 인터넷뱅킹 고급 인터넷 활용 택스트 위기
 작성 및 시청각 핵스트 분류
 미디어 콘텐츠 구별
 정보에 의존하는 사용자의 중요성에 가치를 두는 요소를
 월사이트 분류
 미디어플랫폼과 상호연결시스템의 분류 미디어콘텐츠의 이해와 기능 • 미디어 집중 현상과 미디어 단원주의의 이해
• 지시과 미디어 정책보야와 관련된 의견
• TV 방송국에 의해 운영되는 법의 기관 제재 위반에 대해 없고 있는가?
• TV, 라디오, 인터넷에 모음이나 유해한 어떤 잘못된 일을 받긴 하면, 공인 기관으로 전환되는 지 않고 있는가?
• TV 라디오 미디어 콘텐츠에 작용할 권리
• 마음의 TV 시청 이용된 시각에 대한 자각
• 인터넷 규정에 대한 지식
• 저작권과 사용권 비판적 이해 미디어에 대한 지식과 미디어 규정 정보 분석과 정보의 검색
 새로운 웹사이트에 방문할 때의 점검
 개인 정보를 입력하기 전에 웹 사이트에 대해 내린 판 사용자 행위 UCC(사용자 제작 콘텐츠)
 소설네트워크에서 프로필을 작성하거나 메세지를 보내는 것 사회적 관계 • 협력을 위한 인터넷 • 온라인 공공 서비스에서 "사용자 중심" • 시민 참여 활동 • 전자정부 활용 커뮤니케이션 능력 시민 참여 미디어 생산기술
 독창적 경험
 UCC(사용자 제작 콘텐즈) 콘텐츠 제작

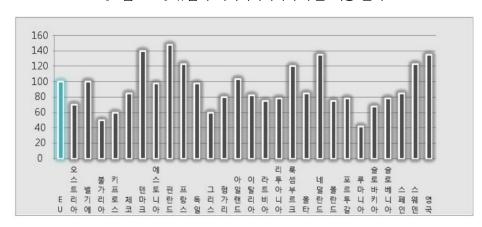
[그림 3-8] EU의 미디어리터러시 개인의 역량 세부 기준, 하위 요소, 지표

자료: EAVI(European Association for Viewers Interests), "Study on Assessment Criteria for Media Literacy Levels", (2009)

다음 단계에서는 각 국가 내에서 미디어리터러시 수준을 평가하기 위해 피라미드 구조에 따라 설계하였으며, 선택된 지표들 각각은 세부적인 비중(100%)으로 분배하고 이 과정에서 각각 기준 및 구성 요소의 가중치를 분배하였다. 지표 가중치는 집행위원회가 설정한 우선순위 및 전문가 조언을 기반으로 설정했다. 양적 지표('활용', '커뮤니케이션 능력',

'미디어 접근성')는 각 지표에 대한 EU 국가들의 데이터를 참조하여 데이터를 초급, 중급, 고급 단계로 구분하고 EU 국가들 간의 수준을 비교하였다. 이 때, EU 평균을 평가의 기준으로 사용하였다. 미디어리터러시 환경과 같은 질적 지표는 각 국가별 전문가의 조언에 따라 연구의 기준에 따라 분석 및 세분화하였다. 가중치를 부여한 후에 양적, 질적 지표로 부터 조사된 데이터는 도구를 완성하기 위해 취합하였다.

유럽 미디어리터러시 역량 측정 결과, 유럽 평균을 100으로 설정, 70 이하는 초급, 70~130은 중급, 130 이상은 고급을 의미한다([그림 3-9] 참조).



[그림 3-9] 유럽의 미디어리터러시 수준 측정 결과

자료: EAVI(European Association for Viewers Interests), "Study on Assessment Crit eria for Media Literacy Levels".(2009)

Ashley, Maksl, & Craft (2013)의 연구에서는 미디어리터러시에 어떤 개념을 포함할 것 인가를 정한 후에 설문 문항을 만들고 설문조사를 통해 문항들의 내적일관성 (Internal Consistency)를 분석하여 최적의 문항을 선별하는 순서로 이루어졌다.

첫 번째 설문 문항 개발 단계에서는 선행연구 조사를 통해 미디어리터러시 개념을 정리하고 필수 개념을 도출한 후 전문가 자문을 통해 개념에 따른 117문항 만들었다. 이후, 포커스 그룹 인터뷰를 실시하여 이해하기 어렵거나 중복되는 15개 문항을 제거하였다. 이를 통해 최종 102문항을 207명의 학생들에게 설문조사를 거쳐 데이터를 수집하였다. 요인분석을 통하여 15개 문항으로 압축하였다. 두번째 단계에서는 개발한 설문 문항에 대한 타당

도(Reliability)를 검사하였다. 15문항으로 구성된 설문지가 인구 통계학적으로 다른 집단들에게도 이용될 수 있는지를 검증하기 위해 두 집단을 모집하였다. 두 집단 중 한 집단은미국 서부 소재 대학의 저널리즘 전공(149명) 학생들,다른 집단은미국 중부 소재 대학의비 저널리즘 전공(189명)학생들이었다.두 집단의설문조사 결과를 각각 분석하여 내적일관성,요인분석,구조방정식(Structural Equation Modeling)통계분석을통해두 집단의차이도 밝혀냈다.세 번째 단계에서는 개발한설문문항에 대한신뢰도(Validity)를검사하였다.개발한설문문항을이론과선행연구,포커스그룹,전문가자문을거쳐신뢰도가있는지검증하였다. Criterion Validity 검사를통해개발된리터러시측정도구가예측능력이었음을증명하는단계로개발된설문지로나타난리터러시점수가설문지의해당문항에도 높은점수(높은상관관계)를보이는지를회귀분석을이용하여검증하였다.또한Construct Validity검사를통해개발된리터러시측정도구가다른리터러시측정항목이나도구와상관관계가있는지를검사하였다.

국내의 지수개발은 앞서 제시한 리터러시 지수를 구성하는 요인들이 주요 항목으로 개발되어 측정항목으로 사용되어왔다.

김정윤 외(2018)의 연구는 미디어 환경 변화에 초점을 맞춰 미디어리터러시의 개념을 확장하기 위해 포괄적 접근 방법을 사용하여 미디어리터러시의 측정문항을 제안하고 있다. 포괄적 접근 방법은 현상에 대한 영향력이 검증되지 못했을지라도 주요 요인의 가능성이 있는 것으로 논의되고 있는 요인들을 포괄적으로 포함시키는 방법이다. 연구는 미디어 이용과 관련한 선행 연구들에서 다뤄진 주요 요인들을 포괄적으로 수렴한 결과의 미디어리터러시 측정문항은 6개요인 총 51문항을 제안하고 있다. 기존 미디어리터러시에서 다루고 있는 미디어 접근성, 미디어 활용 능력, 비판적 이해 능력, 정보 선별 능력에 미디어 신뢰도 요인과 네트워크 신뢰도 요인을 추가하였다. 연구는 매체 환경을 고려한 미디어리터러시 시 측정 문항 개발을 시도하고 있다는 점에서 의미를 지니고 있으나 몇 가지 한계를 보이고 있다. 먼저 미디어의 접근성을 측정하는 항목에서 인터넷/스마트 기기로 한정하여 다양한 미디어 이용행태를 반영하지 못하고 있다. 다양한 미디어가 존재함에도 불구하고, 온라인에만 치중하는 것으로 보인다. 미디어 신뢰도를 측정하는 항목에서 다양한 미디어를 포함(TV/신문/인터넷)하고 있으나, 미디어에 대한 개념을 좀 더 명확히 구체화하여 접근해야 할 필요성이 보인다. 또한 비판적 이해 능력을 측정하는 문항에서는 메시지를 전제

로 측정하고 있다. 그러나 메시지가 의미하는 바가 응답자로 하여금 다양한 해석의 여지를 제공하고 있다.

김경희 외(2019)의 미디어리터러시 지수 개발 및 지역별 격차 측정 조사는 사회 지표로 서 지속적으로 활용할 수 있는 미디어리터러시 지수 개발을 목표로 연구 수행하는 점에 의의를 지닌다. 기존의 미디어리터러시 측정 지수의 답습을 넘어 새로운 개념을 도출하기 위해 문헌연구, 사례분석, 델파이 분석, 통계적 검증 등의 단계로 진행되었다. 문헌연구 및 사례분석에서는 기존 문헌연구와 국내외 사례분석을 통해 기존에 미디어리터러시 지수들 을 검토하였다. 델파이 분석에서는 델파이 기법을 동원하여 국내 미디어리터러시 영역과 지표들을 보완하고 있다. 그리고 통계적 검증 절차에서는 재설정 도출된 지표에 따라 영 역별 미디어리터러시 지수의 적합성을 통계적으로 검증하여 문항의 타당도와 신뢰도를 확 보하고 있다. 또한 타당성이 검증된 미디어리터러시 지수를 활용하여 성별, 지역별, 학력 수준별 미디어리터러시 수준의 차이를 검증하였다. 김경희 외(2019)의 연구는 기존에 개발 된 미디어리터러시 측정 문항의 업그레이드가 아닌 리뉴얼(renewal)을 목적으로 삼아 측 정 문항의 체계화를 시도한 점에는 의미를 지니고 있으나, 몇 가지 한계를 보이고 있다. 먼저 측정 대상인 미디어 이용자에 대한 고려가 부족해 보인다. 이용자의 미디어 이용행 대, 이용자의 미디어리터러시에 대한 인식, 미디어리터러시 교육에 대한 필요성, 미디어리 터러시 교육의 접근과 같은 이용자에 대한 이해는 평가 대상자인 이용자 중심의 문항 개 발의 전제 요건이다. 또한 설문 문항이 세부적이고, 상황적인 미디어 활용을 묻는 질문으 로 구성되어 미디어 변화에 따라 적용할 수 있는 문항일 수 있다는 한계점을 들 수 있다. 예를 들어 '나는 페이스북 친구를 요청한다', '나는 트위터에서 다른 사람을 팔로잉한다' 와 같은 문항의 경우 해당 서비스를 사용하지 않은 응답자가 있을 경우가 있고, 또한 해당 서비스가 사라지는 경우도 예상할 수 있어서 지속적으로 미디어리터러시 역량을 측정할 수 있는 문항으로서의 한계를 지니고 있다.

한정선 외(2006) 연구는 디지털리터러시의 지수를 개발하기 위해 디지털리터러시 프레임워크를 구성하였다. 이해·사용·적용·통합의 4가지 수준으로 나누고 그 영역은 기술적 리터러시, 비판적 리터러시, 사회적 리터러시 3가지 영역으로 나누고 각각의 하위영역을 따로 설정하였다. 기술적 리터러시는 컴퓨터 활용의 기술로 하드웨어와 소프트웨어, 컴퓨터활용 능력 등을 구성요인으로 삼았고, 비판적 리터러시는 내용과 내용의 정확성, 그리고

사용자의 이용동기, 전략 등이 포함되었다. 또한 사회적 리터러시는 커뮤니케이션과 정보 윤리, 네티켓과 같은 사생활 관련 항목 등이 포함된다(<표 3-21> 참조).

<표 3-21> 한정선 외(2006) 디지털리터러시 구성 요인

하위요소		
하드웨어	컴퓨터 구성 및 구조/ PC 유지 및 보수 / 윈도우에서 PC관리	
소프트웨어	응용 소프트웨어 / 프로그래밍 언어 / 시 스템 소프트웨어	
인터넷, 디지털 테크 놀로지	디지털 테크놀로지 / 디지털 매체	
내용	정확성 / 적절성 / 최신성	
인터페이스	텍스트 / 비텍스트	
사용자	동기 / 전략 / 시간관리	
커뮤니케이션	인간 커뮤니케이션 / 매개 커뮤니케이션	
법	컴퓨터 제재 / 정보윤리	
네티켓	사생활 보호 / 언어 사용	
	소프트웨어 인터넷, 디지털 테크 놀로지 내용 인터페이스 사용자 커뮤니케이션 법	

안정임 외(2009)에서는 미디어리터러시의 효과를 측정하기 위한 미디어리터러시 지수를 개발하는 연구를 진행하였다. Ofcom과 EAVI의 연구를 바탕으로 미디어를 이용하고 활용하는 능력, 미디어의 비판적 이해 능력, 미디어를 통한 제작능력, 미디어 속에서의 커뮤니케이션의 요소를 포함하였다. 연구는 접근, 비판능력, 생산, 소통으로 미디어리터러시 구성요인을 제시하고 있다(<표 3-22> 참조).

<표 3-22> 안정임 외(2009) 미디어리터러시 구성요인

지표명	하위구성	측정개념
미디어	미디어이용	미디어의 기본적 기능을 이해하는 능력
접근능력	미디어활용	미디어를 통해서 정보선택 등의 문제해결에 활용할 수 있는 능력

	미디어조절	실제생활에 지장을 주지 않으면서 스스로 미디어 이용을 조절할 수 있는 능력
	현실구성	미디어가 현실을 재구성한다는 사실을 인지하는 능력
미디어의	산업적 동기	미디어가 산업적 동기로 운영된다는 것을 인지하고, 미디어 메시 지를 이에 따라 이해하는 능력
비판적 이해능력	미디어 언어	미디어가 이야기를 구성하는 방식을 이해하는 언어적 특성을 이 해하는 능력
	수용자	미디어 메시지에 따른 수용자의 차별성을 이해하는 능력
 창의적	표현욕구	미디어를 통해서 자신만의 메시지를 표현하고자 하는 욕구 차원 에서의 능력
표현능력	제작	미디어를 통해서 실제로 스스로 메시지를 제작할 수 있는 능력
	전달	생산된 미디어를 다른 사람에게 배포하거나 전달하는 능력
	참여욕구	미디어를 통해서 자신의 의사를 개진하거나 참여의사
소통능력	참여능력	미디어를 통해서 자신의 의사를 개진한 경험이나, 개진할 수 있 는 능력
	규범인지	미디어를 통한 소통에서 필요한 규범의 인지
	규범준수	미디어를 통한 소통에서 필요한 규범의 준수

안정임 외(2013)의 연구에서는 미디어리터러시 영역을 기회, 능력, 시민성의 3가지 영역으로 나누고 세부 요인을 하였다. 기회는 미디어에 대한 접근과 미디어 교육의 접근을 의미한다. 또한 능력은 비판적 이해와 활용과 표현, 규범을 준수하는 능력이 포함되어 있으며, 시민성은 타인의 의견을 존중하는 관용성, 다양한 미디어를 활용한 참여, 사회적 이슈에 대해 협업하는 능력 등이 구성요인으로 포함되어 있다(<표 3-23> 참조).

<표 3-23> 안정임 외(2013) 미디어리터러시 구성요인

영역	요인	측정개념
 기회	이용기회	미디어 속성 및 기술을 이해하고 사용하는 능력
기외	교육기회	미디어 교육을 받은 경험의 여부

능력	비판적이해	미디어가 현실을 재구성한다는 사실 인지하는 능력 미디어가 산업적 동기로 운영된다는 사실을 인지하고 미디어 메시 를 이에 따라 이해하는 능력 미디어의 이야기구성의 언어적 특성을 이해하는 능력 미디어 메시지해독에 대한 이용자차이를 이해하는 능력	
	활용과표현	자신의 의견 및 정체성을 창의적인 미디어 콘텐츠로 표현하고, 타인에게 전달, 공유할 수 있는 능력	
	규범 준수	미디어 이용과 관련된 법, 윤리, 규범을 준수하는 능력	
시민성	관용성	타인의 의견을 존중하고 화합하는 능력	
	참여성	사회적 이슈에 관심을 갖고 다양한 미디어를 활용하여 의견을 표하고 공유하는 능력	
	공공성	사회적 이슈에 대해 정보를 공유 및 확산하며 문제해결을 위해 타인 과 협업하고 실천하는 능력	

김종윤 외(2017)는 국제적 기관들이 제시한 디지털리터러시 진단 및 평가 도구들을 분석하였다. OECD PISA의 디지털 읽기 평가(Digital Reading Assessment), 국제학업성취도평가협회(IEA)의 국제 온라인 읽기 발달 연구(ePIRLS), ETS의 CBAL(Cognitively Based Assessment of, for, and as Learning) 진단 및 평가 도구를 분석한 결과, 이들 평가도구는디지털 텍스트 읽기 능력을 평가하는데 그치고 있으며, 디지털리터러시 역량을 종합적으로 파악하는데 사용되기에는 어려운 한계를 가지고 있다고 평가하였다. PISA의 평가도구는 정보의 위치 파악, 이해, 평가와 성찰, 목표 설정과 계획 수립, 점검, 조절 이라는 요소들이 포함되어 있다. IEA의 ePIRLS는 명시적으로 기술된 정보에 대한 집중과 확인, 간단한 추론, 생각과 정보의 해석과 통합, 내용 및 텍스트의 형식 요소에 대한 평가와 비판이포함되어 있다.

김지연 외(2015)는 기존의 디지털리터러시 평가 도구들이 디지털리터러시의 인지적 영역을 평가하는 것으로 그치고 정의적 영역을 평가하는 데에는 부족함이 있다는 점을 언급하였다. 이 연구에서는 디지털리터러시의 정의적 영역을 평가하는 도구의 설계 방향을 제시하였다. 디지털리터러시의 정의적 영역은 개인이 디지털 공간에서 디지털 매체를 이용하며 거치는 인지적 단계와 그 과정에서 느끼는 정서와 행동을 모두 포함하는 개념이다. 디지털리터러시의 정의적 영역을 평가할 수 있는 주요 개념을 '태도'로 보고 이를 평가할

수 있는 평가 도구의 개발의 방향을 제시하였다. 이에 관하여는 외국이 아닌 우리나라 학생들의 디지털리터러시의 정의적 측면을 평가할 수 있는 평가 도구의 개발이 이루어져야한다는 점, 읽기와 쓰기가 명확히 분리되지 않는 디지털리터러시의 특성을 살려 디지털 공간에서 이루어지는 소통의 방법을 다양하게 고려하여야 한다는 것이 포함되어 있다. 디지털리터러시를 행사하는 학생 개인에 국한하여 분석할 것이 아니라 학생의 정의적 측면에 영향을 미칠 수 있는 주변 인물 및 상황에 대해서도 종합적으로 살펴볼 필요가 있다고 제시하며, 그 과정에서 느끼는 정서와 행동을 모두 포함하고 있다.

<표 3-24>는 위에서 제시한 국내 주요 미디어리터러시 지수 개발의 연구 현황이다.

<표 3-24> 국내 미디어리터러시 지수 개발

연구자	연구 목표와 제안점	대상	측정지수
김정윤 외(2018)	미디어리터러시 논의에서 기존에 다루고 있는 요인들 외에도 자본화에 영향을 줄 수 있는 요인들을 함께 고려할 것을 제안		미디어 접근성, 미디어활용 능력, 비판 이해능력, 정보 선별 능력, 네트워크 신뢰 도, 미디어신뢰도
김경희 외 (2017)	사회 지표로서 지속적으로 활용할 수 있는 미디어리터러시 지수를 개발하는 것을 목표	지역별 연령별	접근 및 조절, 비판적 이해, 창의적 활용, 책임과 권리
안정임 외 (2009)	미디어 교육의 효과를 측정하기 위해 미디어리터러시 측정 모형 설계 미디어리터러시 측정 개념들과 ICT 리 터러시와 디지털 리터러시의 측정 개 념들을 살펴본 후, 통합적인 리터러시 측정 도구들을 제안	초·중· 고등 학생	미디어 접근능력(Access), 미디어의 비판적이해능력 (Critical Understanding), 창의적 표현(Create), 소통(Communication)'으로 규정
이원규 (2007)	ICT 리터러시 검사 도구를 개발한 것으로, 이 검사 도구는 초등학생의 ICT 리터러시를 측정하기 위해 교육과정을 근거로 도출한 내용요소와 EIS의 능력요소를 활용하여 개발	초등 학생	4개의 내용영역(컴퓨터와 네트워크, 정보의 표현과 논리, 알고리즘과 모델링, 정보사회와 윤리) 6개의 능력요소(정의, 접근, 평가, 생성, 관리, 전달)로

			구성
한정선 외 (2006)	국가적 차원의 거시적 디지털 리터러 시 지표를 구성하는 영역 및 요소, 그 리고 수준을 도출하고 이에 대한 측정 도구를 개발	초등 학생, 중학생	기술·환경/정보·지식/사회· 문화

4. 시사점

미디어리터러시를 측정하는 도구 개발은 기존의 미디어리터러시 주요개념과 측정 문항에 새로운 개념을 추가하거나 삭제하는 방식으로 진행되었다. 최근의 미디어리터러시 지수 개발 연구는 미디어 이용 행태의 차이, 정보 격차, 활용 능력, 미디어 환경 변화를 고려하여 측정할 수 있는 문항으로 구성하고, 이를 제안하고 있다.

특히 현재 거의 모든 국내 미디어리터러시 척도 개발 연구에서 Ofcom과 EAVI의 연구보고서를 참고문헌으로 활용하고 있기에 대부분의 국내 미디어리터러시 지수 개발의 연구는 국내의 상황에 적합한 지수를 개발하는데 한계가 있다. 또한 사회 상황에 따라 미디어이용에 영향을 주는 요인에 대한 폭넓은 적용이 어렵고, 미디어 환경의 변화에도 지속으로 적용할 수 있는 지수로서는 한계를 보인다. 또한 개발된 지수를 통한 조사도 지역, 연령 등을 한정하여 전국민의 미디어리터러시 역량을 평가하기에는 부족한 부분이 있었다. 뿐만 아니라 개발과정이 1회적으로 종료되고, 조사도 정례적으로 이루어지지 않아 미디어리터러시 역량의 변화를 제시하기에도 한계가 있었다. 대표적인 미디어리터러시 지수인 EU의 미디어리터러시 지수 개발의 경우, 범국가적인 미디어리터러시 측정 기준 마련을 위해 개발되었으며, EU 집행위원회에서 실시하여, EU 회원국을 대상으로 16-74세까지 거의전 연령대를 상대로 미디어리터러시 수준을 측정하였다. 이로 인해 EU 미디어리터러시 평가는 EU의 미디어교육 정책에도 적극적인 활용을 하고 있다. 하지만 EU의 미디어리터러 시지수 역시 현재의 미디어 환경에 적합하지 못한 부분이 있다는 한계가 있다.

특히 앞서 소개한 미디어리터러시 역량 연구 및 지수 개발 연구들은 전문가와 문헌분석에만 의존하여 실제로 미디어를 이용하는 이용자 관점에서의 미디어리터러시에 대한 인식과 이해를 간과한 측면이 있었다. 이용자의 미디어 이용행태, 이용자의 미디어리터러시에

대한 인식, 미디어리터러시 교육에 대한 필요성, 미디어리터러시 교육의 접근과 같은 이용자에 대한 이해는 평가 대상자인 이용자 중심의 문항 개발의 전제 요건이다. 또한 새로운 개념의 도출은 현상에 대한 파악으로부터 시작되어야한다는 측면에서 연구 설계의 최초 단계에서 평가에 참여하게 될 이용자의 수준을 면밀히 고찰하는 것이 필요하다.

이에 본 연구는 지수개발 과정에서 기존 문헌분석과 전문가 자문을 통한 지수 도출과 더불어 실제 미디어교육의 수혜자이며, 미디어리터러시 측정 대상인 일반인들의 인터뷰를 통해 현재 국내에서 필요한 미디어리터러시 역량을 도출하고자 한다.

제 4 장 미디어리터러시 지수 개발 및 타당성 분석 제 1 절 디지털 사회에 적합한 미디어리터러시 재개념화

미디어리터러시 지수는 국내외를 막론하고 대부분 전문가를 대상으로 한 조사 또는 인터뷰를 통해 개발되었다. 미디어리터러시 분야의 전문가 군이 충분하지 못한 상황이며 이분야에 대한 연구 및 정책적 방향이 더 활발하게 논의되어야 하는 상황에서 전문가의 의견이 중요하기 때문이다. Federov(2003)가 진행한 미디어 교육과 미디어리터러시에 관한연구는 10개국 26명의 전문가를 대상으로 한 심층서면인터뷰 조사를 통해 진행되었다. 2016년 유럽시청각연구소(European Audiovisual Observatory, 2016)가 발간한 보고서 역시 유럽 28개국 미디어리터러시에서 공통적으로 강조하는 역량을 분석하는데 전문가들이참여했다. 한국 상황도 비슷하다. 델파이 방법을 이용해 미디어리터러시 역량을 도출한 김경희 외(2017)의 연구를 비롯해 많은 연구가 전문가의 의견을 바탕으로 수행되었다. 전문가의 의견은 미디어리터러시를 위한 정부의 정책과 국민의 미디어리터러시 역량을 향상시키는 구체적인 전략을 설정하는데도 중요한 역할을 한다.

그러나 새로운 미디어 환경에서 이용자들의 경험과 학습방식이 빠르게 변화하는 상황에서 일반인들(청소년, 학부모 등)이 미디어리터러시에 대해 어떤 생각을 하고 있으며 무엇을 필요로 하고 있는지가 미디어리터러시 개념과 역량 개발에 충분히 반영되고 있는지는 분명하지 않다. 일반인들의 진단과 평가를 통해 현재 미디어리터러시 연구와 적용에 있어 간과하고 있는 핵심적 요소가 발견될 수도 있다. 청소년과 학부모를 비롯한 일반인들의 다양한 의견은 한국의 미디어리터러시의 현재 상황을 보다 체계적으로 접근할 수 있는 계기가 될 수 있다는 점에서 의미가 있다.

이러한 맥락에서 이 연구에서는 미디어리터러시 개념화를 위해 전문가 대상 인터뷰와 함께 청소년들과 학부모를 대상으로 한 심층 인터뷰를 진행했다. 먼저 학부모와 청소년의 인터뷰 결과를 분석하고 이어 전문가 인터뷰 결과를 분석했다. 이를 통해 미디어리터러시 개념과 역량 개발에 필요한 새로운 요소를 발견해보고자 했다.

1. 일반인 인터뷰 결과

1) 학부모 인터뷰 결과

초중고 학생을 자녀로 두고 있는 학부모 76명을 대상으로 한 인터뷰를 통해 학부모들의 미디어리터러시에 대한 이해를 중심으로 미디어리터러시에 대한 개념화에 어떤 요소들이 필요할 지를 분석했다. 인터뷰는 서울 소재 대학에서 <미디어리터러시> 과목을 수강하는 학생들이 공통질문을 토대로 초중고 학생의 학부모에게 질문하는 방식으로 진행되었다. 공통질문은 학부모들의 ①미디어리터러시 개념에 대한 인지여부 ②미디어리터러시 교육시행여부 ③미디어리터러시 교육 관련 문제와 필요성 ④향후 과제로 구성되었다. 학부모인터뷰 결과는 다음과 같다.

(1) 미디어리터러시에 대한 낮은 인지와 중독에 대한 우려

학부모들은 미디어리터러시에 대해 들어본 적이 거의 없거나 필요성을 많이 느끼지 못하지만 미디어의 부정적 영향에 대한 우려는 높은 것으로 나타났다. 미디어리터러시를 안다고 대답한 경우도 '좋은 정보와 나쁜 정보를 가려내는 것' 또는 '미디어를 잘 이용하는 기술과 방법적인 측면'에서 미디어리터러시를 이해하고 있었다. 미디어리터러시에 대한낮은 인지도는 미디어리터러시 교육의 필요성을 인식하지 못하는 원인이 되는 것으로 보인다. 학부모들은 전반적으로 미디어리터러시에 대해서는 잘 모르지만 미성년자인 자녀들이 미디어에서 제공하는 내용을 거르지 않고 무조건 수용하고 중독으로 이어질 가능성이 높다는 점에 대해 걱정하고 있는 것으로 요약할 수 있다.

"미디어리터러시? 자세히는 모르겠지만 들어 본 것 같다. 좋은 미디어와 유해한 미디어를 분별해내는 것 아닐까?"

"미디어리터러시가 뭔지 잘 모르겠다. 3명의 자녀가 있지만 딱히 그런 걸 교육한 적은 없다. 미디어 교육보다는 미디어를 어떻게 잘 쓸 것인지가 더 중요한 것 같다."

"부모인 나도 미디어리터러시 교육이란 걸 받아 본 적이 없다. 그래서 아이들에게 어떤 걸 어떻게 가르쳐줘야 하는지 모르겠다."

"학생들은 자극적인 내용, 부적절한 내용, 거짓인 내용을 담고 있는 영상을 구분해서 건

강한 영상을 보려는 능력이 부족하다. 그런 내용을 마주쳤을 때 더 좋아하고 즐기는 것 같아 걱정이다."

(2) 미디어 이용을 제한하는 것이 곧 미디어리터러시라는 인식

학부모들은 대부분 미디어 이용량이나 내용을 제한하는 것이 미디어리터러시라고 판단 하는 경향이 강했다. 하루 총량을 정해두고 미디어를 접할 수 있는 시간을 제한하거나 이 용시간을 측정해주는 애플리케이션을 설치하는 방식으로 과도한 노출을 규제하고 있었다. 초등학생의 경우는 기능에 제한이 많은 어린이용 미디어 기기를 이용하도록 하고 있었다.

"오전에 한 시간, 오후에 한 시간으로 디지털기기를 사용할 수 있는 시간을 정해 두었다. 그래야 기기 사용에 몰두하지 않고 다른 것을 할 수 있다."

"휴대폰 사용 시간을 설정하는 애플리케이션을 깔아 두고 하루 동안 일정 시간만 휴대폰 사용이 가능하도록 세팅해두었다."

"넷플릭스 계정에 나이제한을 걸어둔다. 초등학생이 시청하기에 부적절한 자극적 콘텐츠를 가급적 피할 수 있길 바라는 마음에서다."

"아이가 유치원생인데도 유튜브 때문에 힘들다. 현재는 유튜브 키즈 앱을 사용한다."

(3) 부모들의 자발적인 노력

학부모들이 자녀의 미디어 이용과 관련해 어떤 노력을 하고 있는 지는 중요하다. 한 연구에 따르면 자녀의 스마트폰 중독에 가장 큰 영향을 미치는 것은 부모의 스마트폰 이용량이다(Matthes, et al., 2020). 자녀의 스마트폰 이용을 두고 가정에서는 대부분 자녀와의 갈등을 겪는다. Matthes et al.의 연구에 따르면 부모가 과도하게 스마트폰을 이용하게 되면 자녀의 스마트폰 이용에 대한 통제 부족으로 이어진다. 이는 결국 부모와 자녀의 스마트폰에 대한 관점을 다르게 만들면서 갈등을 야기하게 된다는 것이다. 인터뷰에 참여한학부모들은 다양한 방법으로 자발적인 노력을 하고 있었다. ①자녀 앞에서 바람직한 콘텐츠만을 이용하려는 노력 ②비속어나 욕을 사용하는 사이트나 링크를 접속을 금지시키는 노력 ③TV 시청등급기준을 토대로 시청 제한 ④스마트기기 사용 금지 ⑤부작용에 대한대화와 교육 ⑥좋은 콘텐츠 추천 등으로 정리될 수 있다.

"아이들 앞에서는 조금이라도 폭력적인 영상을 보지 않으려고 노력하고 있다."

"아이들이 악성댓글이나 도덕성을 벗어나는 행위를 하면 제지한다."

"불법사이트나 모르는 주소 사이트를 클릭하지 못하게 한다."

"TV시청 제한을 걸어 15세 이상 시청가능 프로그램은 금지한다."

"15세 시청가능까지는 가족과 함께 볼 때 제지하지 않지만, 19세 이상 시청하는 프로그램은 절대 못 보게 한다."

"불필요한 콘텐츠에 노출되지 않게 2G폰을 사용하게 한다."

"아이들이 무조건 미디어를 접하는 것을 최소화 하려고 노력한다. 스마트폰을 늦게 사 주는 게 중요한 교육이다."

"개인정보 보호에 대해서만큼은 미리 가르칠 필요가 있다. 신중하게 회원 가입하도록 가르친다."

"그래도 TV뉴스는 믿을 만하니 아이들과 저녁시간에 함께 시청한다. 온라인 정보는 조심하라고 이야기 한다."

"아이와 함께 온라인 기사를 읽어보고 이 제목 대신에 어떤 제목을 지을 수 있을지 생각하도록 한다."

(4) 가정에서의 미디어리터러시 교육은 한계가 있다는 인식

학부모들은 대부분 가정에서 미디어리터러시 교육을 실시하는 것에 대해 회의적인 반응을 보였다. 부적절한 콘텐츠라 하더라도 시청금지의 근거를 토대로 자녀를 설득시키기 어렵다는 것이다. 다른 또래들이 다 한다는 명분에 대해 이를 설득시킬 수 있는 근거를 찾기힘들다는 것이다. 또한 TV나 컴퓨터와 같이 고정형 미디어에 대한 규제는 비교적 쉽지만 개인매체이며 이동적 속성이 강한 스마트폰의 경우 규제가 사실상 의미가 없다는 반응을 보였다.

"제 나이에 맞지 않는 비속어를 배워서 쓰는 경우가 많은데, 그 때마다 어떻게 해야 할지 모르겠다. 무턱대로 쓰지 말라고 하면 유튜버 누구누구는 쓰는데 왜 안 되느냐며 되묻는다. 답이 없다."

"아이들이 더 똑똑하다. 나쁜 것은 알면서도 아이들을 설득시키기가 너무 어렵다. 집에

서 하는 건 한계가 있다."

"TV같은 매체라면 제한이 가능하지만 스마트폰으로 접하는 내용은 제한이 불가능해서 걱정스럽다."

"코로나 때문에 학교를 못가는 상황이라서 예전보다 집에서 미디어교육에 신경을 쓰고 있다. 하지만 아무래도 학교를 통해서 미디어교육이 더 원활하게 진행되어야 할 것 같다. 개인적으로 가정에서 아이들에게 지원하는 것은 한계가 있지만, 학교는 정부에서 지원하는 것도 있고 친구들과 함께 배우는 것이 효과적이다."

(5) 미디어리터러시 교육의 필요성에 대한 엇갈린 의견

학부모들은 가정 내에서의 미디어리터러시 교육의 한계에 대해 인정하면서도 사회적 차원에서의 본격적인 미디어리터러시의 필요성에 대해서 다소 상반된 의견을 나타냈다. 나이가 어릴수록 콘텐츠를 가릴 수 있는 능력이 부족하기 때문에 유해한 콘텐츠를 식별해내는 능력을 기르기 위해서라도 필수적이며 이는 학교나 지역사회 등 가정 밖에서의 교육과도 연결되어야 한다는 인식을 나타냈다.

"미디어의 명암을 바르게 분별할 수 있는 체계적인 교육이 필요하고 가정과 함께 연계될 필요성이 있다."

"집에서도 어느 정도 교육은 하고 있지만 변화된 사회에서 내가 하는 교육에는 한계가 있을 것이라고 생각한다. 체계적 지원이 필요하다."

"가정에서는 한계가 있는 미디어 사용 절제와 분별에 대한 교육을 계속해서 강조하며 친구들과 함께할 수 있는 학습방법도 좋다."

하지만 미디어는 결국 개인적 공간이기 때문에 자녀의 자율적 영역으로 두어야 한다는 의견도 있었다.

"이제는 아이도 미디어를 통해 스트레스를 해소하고 친구들과 유대감을 형성하는 시대 다. 규제는 시대착오적이다."

"SNS를 아이의 또 다른 개인 공간이라고 본다. 아이들이 알아서 하도록 두어야 한다."

"그림 그리는 채널이나 먹방을 주로 보는 것 같다. 딱히 교육이 필요한 분야는 아니지 않나? 시청시간에 대한 지도면 충분하다."

(6) 미디어리터러시 교육에서 필요한 내용

학부모 인터뷰를 통해 학부모들이 미디어리터러시에서 필요하다고 생각하는 영역은 4 가지 키워드로 정리할 수 있었다. ①비판적 사고 형성 ②부모와 자녀의 공감대 형성으로 갈등 최소화 ③조절능력 향상 및 미디어의 부정적 효과로부터 자신 보호 ④미디어 이용에 서의 예절과 태도가 그것이다.

비판적 사고 형성과 관련해서는 가짜뉴스와 왜곡된 정보 그리고 상업적 정보가 많이 퍼지고 있는 시점에서 정보의 검증, 다른 정보와의 비교나 사실여부 확인 등을 인지시키는 프로그램이 필요하다고 지적한다.

"잘못된 자료(인터넷에 떠돌아다니는 불분명한 정보, 가짜뉴스)와 정확한 자료(증명된 자료)를 가지고 비교하면 함께 보여주는 방식을 통해 무조건 믿고 보는 상황을 막아야 한다."

부모와 자녀의 공감대 형성과 관련한 내용으로는 미디어리터러시와 관련해 무엇보다 부모의 역할과 책임을 무겁게 인식하면서 미디어리터러시에 대한 프로그램과 정보를 충분히 제공함으로써 미디어를 통한 부모-자녀 갈등을 최소화 하는 방법이 필요하다고 지적한다. 부모의 미디어 이용이 곧 자녀에게로 이어지고 있기 때문에 미디어리터러시 교육에 있어 부모의 책임이 크다는 것이다.

"교육하는 입장에서 올바른 미디어가 어떤 것인지 인식하는 것이 중요하다고 생각한다. 그런데 부모들은 솔직히 잘 모른다."

"교육적으로 유용한 인터넷 사이트나 자료를 학부모에게 지속적으로 알려주면 좋겠다. 그러면 아이들 연령이나 상황에 맞게 교육적으로 이용할 수 있는 방법도 고민할 수 있을 것이다."

"뭘 알아야 아이들과 의미 없고 허탈한 말다툼을 줄일 수 있다. 미디어리터러시는 아이

들만 하는 것은 아닌 것 같다."

학부모들이 중요하게 생각하는 미디어리터러시 역량의 하나는 조절능력 향상과 자신을 미디어로부터 스스로 보호하는 능력이 중요하다는 것이다. 학생들 스스로가 자신의 미디어 이용량이나 이용하는 콘텐츠를 성찰하면서 조절정도나 노출되는 콘텐츠를 적절하게 관리하고 유지할 수 있도록 하는 역량의 필요성을 의미한다. 동시에 가짜뉴스와 사이버폭력 등으로부터 스스로를 지키고 보호하는 역량의 필요성을 의미한다. 특히 학부모들은 자녀들이 사이버 언어폭력의 가해자나 피해자가 될 수도 있다는 점에 대해 우려를 하고 있었다. 미디어 이용에 대한 성찰과 예상하기 어려운 온라인에서의 범죄 등으로부터 자신을 지킬 수 있는지에 대한 부분은 학부모 인터뷰를 통해 새롭게 발견된 점이라 흥미롭다.

"미디어에 노출되는 시간을 스스로 조절하는 방법을 가르쳐주고, 이런 것은 나쁜 것이라고 한번쯤 생각하고 멀리할 수 있는 힘이 길러질 수 있도록 교육해주면 좋겠다."

"스스로가 조절하는 습관이나 능력이 없는데 아무리 교육을 해도 무슨 의미가 있을까 싶다."

"스스로가 알아서 한다면 미디어는 아이와 부모의 관계를 좋게 만드는 도구가 될 수 있다. 그런데 스스로 알아서 하도록 하는 교육은 없고 추상적인 내용이 많다."

"하루는 아이가 코로나 확진자가 다년 간 곳을 알려주며 거기에 가지 말라고 걱정을 했다. 지자체의 블로그나 공식자료를 보니 아이는 SNS에서 무분별하게 공유되는 거짓기사를 그대로 믿은 것이었다. 모든 걸 믿지 않으면서도 스스로를 보호할 수 있어야 하는데 걱정스럽다."

"우리 아이가 사이버에서 폭력을 당하거나 다른 사람에게 폭력을 가하지 않을까 염려된 다. 경각심이 필요하다."

"사이버 범죄가 다양하다. 언어폭력 말고도 사진을 막 게시한다든지, 명예훼손을 하는 경우도 많다. 이럴 때 어떻게 해야 하는지 아이도 모르고 나도 잘 모른다."

"사생활노출이 얼마나 위험한지 가르친다. 항상 조심하고 또 조심하라고 한다."

한편, 학부모들은 미디어를 이용하면서 갖춰야하는 예절이나 태도도 중요한 요인으로

평가했다. 학부모들의 이러한 언급은 네티켓(netiquette)이라는 용어로도 표현될 수 있다. Carlsson(2019)에 따르면 네티켓은 인터넷과 디지털 미디어 환경에서 직접적 혹은 온라인을 통해 접하는 타인에 대한 윤리적 접근과 모든 사람을 동등한 가치로 존경하는 것을 의미한다.

"미디어 세계에서 갖추어야 할 예절이나 미디어 속에서 갖추어야할 태도 등도 부지런히 가르쳐야 할 것 같다."

"아이들이 쓰는 용어를 보면 저런 걸로 서로 큰 일이 나지 않을까 싶을 만큼 서로에 대한 배려가 없다. 그들의 문화라고는 하지만 그러면 안 될 것 같다."

(7) 소결

미디어리터러시에 대한 학부모의 인터뷰를 통해 도출할 수 있는 시사점은 아래 <표 4·1>과 같다. 학부모들은 전반적으로 미디어리터러시라는 용어를 잘 모르고 있었으며 알고 있더라도 자녀와의 관계 속에서 경험적으로 터득한 내용을 중심으로 무엇이 필요한 지를 중심으로 정의를 내리고 있었다. 이들은 크게 보았을 때 미디어리터러시를 기기를 잘 사용하는 능력, 스마트폰 이용에 관한 이용, 디지털 기기에 대한 사용시간조절 능력과 스스로에 대한 보호, 네티켓을 지키며 서로 소통하는 능력을 중심으로 미디어리터러시를 이해하고 있었다. 다양한 미디어가 존재함에도 스마트폰을 중심으로 미디어를 이해하는 경향이 강했다. 미디어리터러시 교육에 대해서는 대부분 필요하다는 입장이었지만 미디어 영역에 대한 교육이 얼마나 효과가 있을지 의문을 갖는 부모도 일부 있었다.

학부모들은 미디어리터러시가 제대로 수행된다면 자녀들이 유해한 콘텐츠를 스스로 걸러낼 수 있는 비판적인 사고력을 기를 수 있으며, 스마트폰 이용과 관련한 자녀와의 잦은 갈등을 극복하는 공감대를 형성할 수 있고, 과도한 미디어 이용을 스스로 조절하는 능력과 자신을 지키고 보호할 수 있는 능력을 갖게 될 것이라고 기대했다. 또한 미디어 이용에서 예절과 올바른 태도도 함께 갖추어야 한다고 보았다. 무엇보다 공감대 형성과 미디어이용에 대한 조절 및 자기보호 역량의 필요성은 이번 인터뷰를 통해 새롭게 발견한 부분이어 주목된다. 반면, 디지털 미디어 시대 시민성 함양과 관련해 강조되고 있는 사회적 소통이나 창의적 표현에 대한 필요성은 거의 거론되지 않았다는 점도 주목된다. 이는 미디

어 이용을 학생들 개개인의 문제와 범주로 한정해 이해하는 경향이 강한 탓으로 보인다. 서로가 촘촘하게 연결되어 있는 네트워크화 된 미디어 생태계(seamlessly weaved, Campbell, 2013)를 생각할 때 미디어리터러시 교육의 영역을 제한적으로 이해하고 있음을 알 수 있다.

<표 4-27> 학부모들의 미디어리터러시에 대한 이해

구분	내용
미디어리터러시 이해	학부모들의 미디어리터러시에 대한 이해정도에는 차이가 있지만 전반 적으로 용어자체를 생소하게 생각하고 있음. 들어본 적이 없는 경우도 많고 들어본 적이 있다고 하더라도 스스로의 생각을 담아 표현하지 못 하는 경우 많음
미디어리터러시 정의	학부모들은 미디어리터러시를 ①기기사용능력 ②스마트폰 이용에 관한 것 ③시간조절능력 ④자기보호능력 ⑤친구들과 예의를 지키며 소통하는 능력의 관점에서 미디어리터러시를 정의하고 있음
미디어리터러시 교육	미디어리터러시 교육의 필요성에 대해 공감하는 학부모가 많음. 그러나 그 교육의 효과에 대해서는 의문을 가지고 있음. 미디어리터러시 관련해 무엇을 어떻게 해야 하는 지에 대해 모르고 있는 학부모가 많음
미디어리터러시에 필요한 역량	학부모들은 미디어리터러시를 통해 비판적으로 사고하는 역량, 부모와 자녀가 공감대를 형성하는 효과적인 이용, 미디어 이용을 스스로 조절 하는 역량, 그리고 미디어 이용에서의 예절 및 태도를 갖추는 것을 필 요한 역량으로 평가함
새로운 점	학부모들의 인터뷰 내용에서는 미디어리터러시 역량과 관련해 일반적으로 중요하게 거론되는 사회적 소통이나 창의적 표현 등에 대한 의견은 없었음. 미디어리터러시를 대부분 자녀 개인의 관점에서 인식하고 있음. 네트워크화 된 미디어 생태계 속에서 미디어리터러시 교육의 의미를 제한적으로 이해하고 있음. 온라인에서의 부정적 효과에 대한 우려가 크며 스스로를 지킬 수 있는 능력이 필요하다는 점을 강조함.

2) 청소년 인터뷰 결과

초중고에 재학 중인 학생 76명에 대한 인터뷰를 통해 이들이 생각하는 미디어리터러시에 대한 인식을 토대로 미디어리터러시에 대한 개념화에 필요한 속성들을 파악해보고자했다. 인터뷰는 서울소재 대학에서 <미디어리터러시> 과목을 수강하는 학생들이 공통질문을 토대로 초중고 학생에게 질문하는 방식으로 진행되었다. 공통질문은 학생들이 ①미디어리터러시 개념을 알고 있는지 ②미디어리터러시 교육을 경험한 적이 있는지 ③학교와가정에서 이루어지는 미디어리터러시 교육의 문제점은 무엇인지 ④미디어리터러시 교육은 왜 필요하면 향후 과제는 무엇인지로 구성되었다. 청소년 대상 인터뷰 결과는 다음과같다.

(1) 미디어리터러시에 대한 낮은 인지

먼저 초중고 학생들의 미디어리터러시에 대한 인지도는 매우 낮은 편이었다. 일부 학생들은 미디어리터러시라는 용어를 알고 있다고 대답했지만 주변에서 언급한 것을 들어본정도일 뿐 그 의미에 대해서는 모르고 있었다. 반면, 미디어 교육이라는 용어는 상대적으로 익숙해한다는 것을 알 수 있다.

"미디어리터러시? 처음 듣는다. 미디어 교육에서 미디어를 이용할 때 주의할 점이 무엇 인지는 들은 바 있다."

"미디어리터러시라는 이름으로 교육을 받은 적은 없다. 그러나 미디어의 문제점은 알고 있다."

"디지털 시대 청소년들이 꼭 알고 있어야 하는 것이다."

"미디어가 뭔지 모르겠다. 유튜브? 그런 것을 어떻게 이용하는 지 설명하는 거 같다"

(2) 가장 자주 사용하는 기기는 스마트폰, 틈날 때마다 자주 사용이 특징

초중고 학생들이 가장 자주 이용하는 기기는 스마트폰으로 나타났다. 초등학생의 경우는 상대적으로 스마트폰을 보유하지 않는 경우가 많았다. 그리고 이들은 유튜브를 가장 자주 이용했고 이어 페이스북, 인스타그램, 틱톡을 많이 사용하고 있었다. 청소년들은 한 번에 오랜 시간을 사용하기보다는 틈만 나면 사용하고 있는데 결과적으로 사용시간과 빈

도가 매우 높다.

"텔레비전과 컴퓨터는 거의 이용하지 않고 주로 스마트폰이나 스마트기기를 이용한다." "미디어? 미디어는 유튜브 아닌가? 다들 그렇게 알고 있다."

"하루 종일 바빠서 미디어를 오래 이용할 수는 없다. 이용 시간이 특정 시간대에 몰려 있기보다는 일상생활 속에서 중간 중간 짬이 나거나 혹은 짬을 내서 하는 경우가 많다."

(3) 미디어리터러시 교육 관련 이해 및 평가

초중고 학생들 중 미디어리터러시 교육을 인지하고 있는 학생들의 미디어리터러시 교육의 현실에 대한 평가는 부정적이다. 미디어 이용량은 크게 늘고 있는데 미디어를 어떻게 이용할 것인가에 대한 교육은 매우 부족한 것으로 생각하고 있었다. 2020년 코로나19 상황에서 원격교육 확대 등 수업방식과 수업콘텐츠 자체의 특성으로 인해 미디어 사용량이 급증했음에도 미디어 이용과 관련한 특별한 교육은 없었던 것으로 나타났다. 디지털 원주민에 해당하는 Z세대적 속성이 강한 연령증인 만큼 디지털 미디어와 매우 친숙하지만 그에비해 관련된 교육이나 부정적 영향에 대한 올바른 지도나 제도적 차원의 지원이 거의 없는 것으로 나타났다.

"가끔 외부에서 강사가 와서 직업 적성 검사를 하고나서 앞으로는 크리에이터가 뜨는 직업이 될 것이라는 정보가 미디어 교육 때 얻은 전부다."

"유튜브는 선정적이고 비윤리적인 문제도 많고 폭력적이라고 늘 말하지 않는가? 가짜뉴스도 심각하고. 그런데도 이런 걸 다루는 수업은 없다. 도덕 선생님이 다른 내용을 가르치다가 잠깐 언급하는 정도가 전부다."

"사이버로 학교폭력방지교육을 들은 적이 있다. 그냥 교육 영상을 틀어 놓은 것이라 집 중한 사람이 없다. 내용이 따분하고 긴장감이 없어서 자거나 관심을 가지고 보지 않았다."

초중고 학생들은 효과적인 미디어리터러시 교육방법으로 대규모 교육보다는 소규모로 이루어지는 교육, 이론보다는 실습위주, 그리고 체험 교육을 중심으로 한 재미있는 방식이 필요하다고 평가했다. "좀 참여적이며 적극적인 방법이면 좋겠다. 미디어리터러시 부스를 열고 해당 퀴즈를 푼다거나 뉴스를 자기가 직접 생산해보는 체험 활동으로 채워지면 좋겠다."

"학생들을 대규모로 모아 놓고 진행되는 강연 중심의 교육보다는 좀 더 실질적인 내용을 알려주면 좋겠다."

"내가 콘텐츠 생산자가 되었을 때 타인에게 피해를 주지 않는 방법이나 허위 사실을 전 파하지 않는 방법 등에 대한 내용이 필요하다."

"더 이상 이론은 필요 없다. 미디어리터러시에 대한 실습위주의 교육이 필요하다."

(4) 초중고 학생들의 미디어리터러시 관련 4가지 핵심 키워드

초중고 학생들의 인터뷰를 토대로 4가지 핵심 키워드를 발견할 수 있었다. 비판 역량, 이용 역량, 사회적 소통 역량, 자기반성과 표현 역량, 스스로에 대한 보호의 필요성이 그것이다.

① 비판 역량

일부 초중고 학생들은 거짓정보, 과장광고, 가짜뉴스 등에 대해 신중하고 비판적으로 수용할 필요가 있다고 언급했다. 한 학생의 경우에는 인공지능을 통한 알고리즘 추천에 의한 콘텐츠 소비의 문제점을 지적하면서 그 원리와 결과를 잘 알고 있어야 한다고 응답했다. 초중고 청소년들에게 비판 역량의 가능성을 엿볼 수 있는 부분이다.

"어떤 제품에 대해 부작용이 있다는 후기를 남겼다. 다른 사람에게 도움을 주기 위해서다. 그런데 후기가 나도 모르게 삭제되었고 여전히 그 제품은 페이스북을 통해 좋은 점만과장해서 광고를 하고 있었다."

"거짓말이 뻔히 보이는 정보가 있다. 가짜뉴스가 있듯이 거짓 정보들도 많이 퍼지고 있는데 아무런 생각 없이 받아들이는 경우가 많아서 진짜인가? 하는 생각이 들고 그러면 좀 위험한 거 아닌가 하는 생각이 든다."

"우리가 읽고 보는 모든 것은 모두 알고리즘과 AI로 데이터가 수집되어 자기가 많이 클릭한 영상과 비슷한 내용의 콘텐츠에 의한 것이다. 이것이 요즘 미디어 이용의 가장 큰 특징이자 공통점이다."

반면, "재미있는 영상만 찾아본다. 만든 사람의 제작의도나 배경에는 관심이 없다."는 대답이나 "페이스북에 올라오는 정보를 볼 때 좋아요 버튼이 많거나 댓글이 많거나 긍정적이면 신뢰성을 갖게 된다."는 대답은 비판 역량이 시급히 갖추어질 필요가 있음을 보여주는 사례다.

② 이용 역량

초중고 학생들은 여러 플랫폼 중에서 자신의 기호나 필요에 맞는 것을 선택해서 이용하는 특징을 보였다. 하나의 플랫폼으로 모든 것을 해결하는 것이 아니라 미디어 별 특징을 잘 이해하는 가운데 미디어를 이용하고 있음을 알 수 있었다.

"내가 좋아하는 분야가 무엇이냐에 따라 이용하는 플랫폼이 다르다. 연예인을 좋아하면 트위터를 주로 이용하고, 게임을 좋아하면 유튜브나 아프리카TV를 통해 게임 방송을 즐겨 본다. 플랫폼 하나로 모든 것을 이용하지 않는다."

"나는 스포츠를 좋아해서 주로 네이버TV로 스포츠 영상을 시청한다. 유튜브로는 예능을 즐겨본다."

③ 사회적 소통 역량

초중고 학생들은 온라인에서 오프라인 친구들과 소통하고 관계를 지속하기 위한 소통과 활동을 하고 있었다. 한편, 오프라인과는 별개로 온라인에서만 만나는 친구관계를 형성하기 위한 활동도 주목된다. 온라인인 만큼 오프라인과는 소통에 있어서 다른 기준이 적용된다고 생각하고 있었다. 또래에게 욕설을 하거나 비속어를 사용하는 것에 대한 문제의식이 적은 이유다.

"새로운 친구들을 만나서 이야기 하는 게 좋다."

"무엇인가를 같이 보고 같이 이야기 하면서 친구끼리 더 친해진다."

"애들하고 대화 주제는 너무 뻔하다. 매일 유튜브에서 본 영상을 주제로 대화한다. 이걸 모르면 대화에 끼지도 못한다. 유튜브가 오프라인 친구관계를 유지시켜준다."

④ 자기반성과 생산 및 표현 역량

초중고 학생들의 인터뷰에서 주목되는 부분 중 하나는 콘텐츠를 생산하면서 자기 효능 감이 높아지고 즐거움을 느끼는 경향이 강하다는 것이다. 동시에 미디어 이용시간을 줄이고 싶지만 늘 미디어에 종속되는 자신의 모습에 대해 자기반성을 하는 마음도 동시에 가지고 있다.

"유튜브나 틱톡에 내 영상을 업로드 하는 것이 즐겁고 내가 뭔가를 이룬 것 같다."

"유해한 콘텐츠는 우리가 알아서 걸러낸다. 우리가 생각하는 유해한 콘텐츠가 있다."

"미디어 이용시간을 줄여보려고 노력하고는 있지만 늘 실패한다. 자괴감이 든다."

"올해 SNS를 통해 접했던 코로나19에 관한 정보가 근거 없는 가짜뉴스임을 알게 되어 충격을 받은 적이 있다."

"유튜브에서 유포되는 코로나 관련 가짜뉴스. 나도 모르게 믿게 되고 클릭해서 보게 되었다."

⑤ 온라인에서 자기 자신에 대한 보호

사이버폭력 관련 사건들이 언론을 통해 자주 보도되고 온라인을 통한 다양한 불법행위들이 이어지고 있는 것이 현실이다. 온라인의 성격상 효과적인 대응방식을 통해 스스로를 지키고 피해를 최소화하는 능력이 더욱 필요하다. 그러나 청소년들은 스스로 어떻게 행동해야 하는 것인지에 대해 우려하고 있었다. 즉, 자기를 보호할 수 있는 준비가 필요하다는 인식을 하고 있는 셈이다.

"사이버 폭력이나 문제가 발생하면 어떻게 해야 하는지 사실 잘 모른다."

"등교가 어려워진 이후 스마트폰 사용시간이 늘었다. 코로나19 확산과 관련해 비상상황에 대비하기 위해 학교에서 이전에는 수거했던 스마트폰을 쉬는 시간을 포함해 수업시간에도 스마트폰을 수거하지 않기 때문이다."

이상 초중고 학생들의 미디어리터러시에 대한 이해를 4가지 키워드와 미디어 이용 특징 및 필요한 미디어리터러시 교육을 중심으로 재구성하면 <표 4·2>과 같이 나타낼 수 있다.

<표 4-2> 디지털 사회 미디어러터러시 문항의 탐색적 요인결과

구분	미디어 이용 특징
비판적 역량	 스마트폰을 과도하게 사용하고 있음 뉴스나 정보의 출처를 거의 확인하지 않음 언론사보다는 기사를 다양한 형태로 재가공한 블로그나 1인 미디어에서 뉴스를 접함
이용 역량	 자신의 필요를 충족시키는 플랫폼을 선택(예능은 유튜브, 스포츠는 네이버TV등) 플랫폼마다 상이한 정보제공 방식이 정보와 콘텐츠 선택에 영향을 준다는 사실인지(유튜브 프리미엄은 광고 없이 자동 추천된 영상을 소비할 수 있어 이용; 알고리즘 추천 영상 시청 목적)
사회적 소통 역량	 욕설에 대한 문제의식이 적음(또래들 또한 인터넷에서 욕설 이용) 오프라인에서의 친구들과 소통하고 관계를 유지하기 위한 목적으로 미디어 이용 인스타그램 피드 등을 통해 온라인에서 오프라인과는 별개의 인간관계 형성 시간 조절에 대한 필요성을 인식하고 있으나, 잘 지켜지지는 않음(미디어 이용에 대한 죄책감)
자기자신 보호	 사이버 공간에서 불법적인 상황이 갑자기 발생했을 때 스스로를 어떻게 지켜야 하는지에 대한 우려와 실질적인 대처 방법을 알고 싶어함

(5) 소결

이상의 분석을 통해 초중등 학생들의 미디어리터러시에 대한 인터뷰는 아래 <표 4·3>와 같이 정리할 수 있다. 이들은 즐거움과 재미를 위해 미디어를 이용하는 경향이 강했다. 2020년 원격수업이 늘어나면서 어쩔 수 없이 미디어 이용량이 급증하기 시작하면서 스스로 통제하는 부분(self-control)에 어려움을 겪고 있었다. 가장 많이 이용하는 서비스는 유튜브로 나타났다. 초등학생의 경우 스마트폰이 없는 경우가 많아 부모의 스마트폰을 자주이용하는 것으로 나타났고 가정에서 미디어 이용량과 콘텐츠에 대한 제한이 비교적 강하게 일어나고 있었다. 중학생은 스마트폰을 대부분 사용하고 있었고 오프라인과는 별개로 온라인에서 새로운 인간관계를 맺으려는 경향이 강한 특징을 보였다. 고등학생 역시 스마

트폰을 대부분 소유하고 있었으며 콘텐츠가 어떻게 제공되는지 그 메커니즘을 잘 알고 있었고 온라인은 오프라인 관계의 확장으로 인식하는 경향이 강했다.

<표 4-3> 초중고 학생들의 미디어리터러시에 대한 이해

	_	7		
	초	중	고	
	 오락 목적의 미디어 사용이 가장 많음 이용량을 통제하기 어려움 원격수업 시작 이후, 교육 목적의 미디어 이용이 늘어남(초중) 가장 많이 이용하는 미디어는 유튜브 			
미디어이용 특징	 스마트폰이 없는 경우가 많음 가정에서의 미디어이용량/콘텐츠 내용에 따른 제한 	 주도 스마트폰 사용 오프라인 관계와는 병계로 이터네에서 	■ 곤텐스 세공 방식에 대하 이해가 녹은	
미디어리터러시 이해	터러시 이해 이해도 거의 없거나 매우 낮음			
필요한 미디어리터러시 역량 - 비판적·능동적 소비에 대한 필요성 - 스스로의 미디어 이용을 조절하고 사이버 폭력 등의 된 자신을 보호하는 능력		폭력 등의 문제로부터		

2. 전문가 인터뷰 결과

디지털 사회에 적합한 미디어리터러시의 개념화를 위해 전문가들을 대상으로 심층 인터 뷰를 실시했다. 심층 인터뷰에 참가한 전문가는 모두 11명이었다. 대학 교수 3인, 박사급 연구원 2인, 미디어리터러시 담당 기자 2인, 전국미디어리터러시교사협회(KATOM) 소속 초중고 교사 4명으로 구성되었다. 인터뷰는 대면, 전화, 서면을 통해 진행되었다. 20 전문가

대상 인터뷰의 주요 질문은 ①미디어리터러시 지수의 개발의 필요성과 미디어리터러시 지수의 역할 ②미디어리터러시 지수개발에 반드시 필요한 요소(역량) ③기존 미디어리터러시 지수개발에서의 문제점과 새로운 지수 개발에서의 참고사항을 중심으로 구성되었다.

1) 미디어리터러시 지수 개발의 필요성과 역할

인터뷰에 참여한 전문가들은 미디어리터러시 지수개발이 필요한 부분이며 미디어리터 러시에 대한 방향과 정책을 결정하는데 매우 중요한 역할을 하는 것으로 평가하고 있었다. 전문가들의 주요 평가는 다음과 같다.

"미디어리터러시 지수개발은 필요하다. 유럽 여러 국가에서는 미디어리터러시 지수개발을 꾸준히 추진해왔고 그를 통해 전 국민의 리터러시 관련 다양한 정보를 파악하고 정책으로 연결시키는 작업을 꾸준하게 해왔다. 양적인 지수라는 점에서 한계는 분명하게 있지만 전 국민을 대상으로 미디어리터러시의 수준과 과제 및 정책방향을 설정하는데 큰 도움이 된다는 측면에서 장점이 있다. 연령별, 지역별, 성별 등등 다양한 요소별로 미디어리터 러시의 공통점과 차이점을 발견해낼 수 있다."

"미디어리터러시 지수는 양적으로 국민들의 리터러시 관련 수준을 파악한다는 의미인 데 어떻게 구성되는가가 중요하다. 미디어리터러시 지수 분석을 통해 급변하는 미디어 환경에서 중심을 잡고 일관되면서 발전적인 리터러시 교육의 방향과 정책을 도출해낼 수 있다. 새로운 기술이 도입되는 시기는 점차 빨라지고 이들이 미디어 생태계에 융합되는 속도도 빨라지고 있지만 이용자의 측면에서 보면 늘 다양한 격차가 발생한다. 접근, 활용, 이해 등에서 그렇다. 그리고 디지털 원주민과 이주민이라는 표현이 있듯이 디지털 기술에 대해 어느 정도로 익숙한 가에 따라 크고 작은 차이가 생겨난다. 이러한 차이는 민주주의와 국가적 역량에 부정적으로 작용할 수 있다. 미디어리터러시의 여러 영역에 대한 세부적인 이해가 필요하다. 이것이 미디어리터러시 지수의 역할이며 중요성이다."

²⁾ 코로나19로 인한 비상상황에서 대면인터뷰가 어려운 경우는 전화 혹은 서면으로 인터뷰를 대신했다.

"미디어리터러시는 컴퓨터 사이언스, 대중문화, 교육학 등등 많은 영역에서 언급되고 있다. 그만큼 중요하다는 이야기다. 그러나 영역별로 미디어리터러시의 주안점이 서로 다른 것이 문제다. 이를 전반적으로 포괄할 수 있는 미디어리터러시 지수 개발이 필요하다. 핵심은 미디어를 어떻게 이용할 것인지 그리고 그 긍정적 효과를 어떻게 극대화할 것인지에 있다. 또한 미디어로 인한 이용자의 복지와 후생이 보편적으로 전달되고 있는지가 중요하다. 그 결과가 국민 각자에게 잘 전달되고 있는지를 평가하고 검증하는 차원에서 지수개 발은 중요하다."

미디어리터러시의 지수개발의 필요성에 대해서 전문가들은 수치를 통해 파악하는 리터러시 평가의 다양한 활용성에 중요한 의미를 두고 있는 것으로 보인다. 세계적으로 미디어리터러시는 21세기를 살아가기 위한 개인의 필수 역량으로 받아들여진다. 동시에 미디어리터러시를 갖춘다는 것은 디지털미디어 환경에 적합한 시민의식을 갖춘다는 의미로 해석된다. 유네스코(UNESCO)의 'Education 2030 Incheon Declaration'에서는 정보통신기술을 습득하는 일이 디지털 세계에서 시민들이 번영하기 위해 반드시 필요한 것이라는 점을 확인했다(World Educators Forum, 2015). 따라서 인구통계학적 요소에 기인한 다양한 차이점을 발견해내고 전반적인 리터러시 수준을 높이는 일은 개인적 차원을 넘어 국가적 차원에서도 중요한 의미를 갖는다. 또한 미디어 복지 차원에서 그 결과가 국민에게 잘 전달되고 이것이 국민의 리터러시 역량으로 이어지고 있는지를 평가하는 차원에서도 지수개발의 의미를 찾고 있었다.

물론 미디어리터러시라는 추상적인 개념을 수치로 측정해낼 수 있는가에 대해서 부정적인 입장을 취한 전문가도 있었다. 이를 위해 지수가 적극적으로 활용되는 상황이나 지수분석에 근거한 정책들이 지속적으로 이어지면서 미디어리터러시 지수에 대한 국민적 공감대를 높일 필요가 있다는 의견도 있었다.

2) 미디어리터러시 지수개발에 필요한 요소

전문가들은 지수개발에 필요한 요소들로 미디어 콘텐츠에 대한 접근과 그에 대한 비판적 이해, 창의적 표현, 참여 및 사회적 소통 역량을 꼽았다. 한편 윤리 및 규범을 지수개발에 포함시킬 것인가의 여부는 다소 의견이 엇갈렸다. 동시에 부모와 학생 등 일반인 분석

에서 제기된 자기통제와 관련한 요소의 필요성을 제안하기도 했다.

"미디어리터러시 지수는 무엇보다 접근, 비판적 이해, 창의적인 표현, 그리고 사회적 소통 역량을 평가할 수 있어야 한다. 접근은 콘텐츠에 대한 기술적 접근과 인지적 접근을 모두 포함한다. 이 말에는 내가 필요로 하는 것이 무엇인지를 알고 이를 미디어 환경 속에서 찾아내고 이용하는 능력이 포함된다. 또 미디어 콘텐츠를 비판적으로 해석하고 자신의 생각을 윤리적 차원을 고려한 가운데 표현하는 능력 및 미디어를 활용해 사회적 소통에 참여하는 것이 중요하다."

"미디어리터러시는 21세기 핵심 역량 중 하나로 불린다. 사람들은 디지털 기반의 새로운 미디어 생태계 속에서 살고 있다. 따라서 디지털 테크놀로지에 접근가능한지 그리고 무궁무진한 콘텐츠를 사용하고 생산하며 공유하는 능력이 중요해졌다. 그리고 늘 접하는 미디어 콘텐츠와 정보를 분석하고 평가하는 측면과 누가 어떤 의도로 콘텐츠를 만들어 공유 혹은 유통하는지 그 맥락을 이해하는 것이 중요하다. 이를 비판적 측면이라 불러도 좋다. 이와 함께 다양한 사람들이 생산해내는 정보가 우리 사회에 미치는 영향과 파급력을 이해하고 이를 지속적으로 성찰하면서 미디어를 통해 소통, 표현, 참여하는 것이 중요하다."

"미디어리터러시는 무엇보다 미디어의 부정적 영향에 대한 영향을 최소화하는데 초점을 맞추어야 한다. 고등학교 학교폭력위원회 위원으로 활동하면서 미디어 콘텐츠가 청소년들에게 큰 영향을 미치고 있는 지 확인했다. 청소년들은 미디어 콘텐츠에 대한 판단력이 거의 없을 뿐 아니라 판단자체를 하지 않은 것이 일반적이다. 적어도 무엇이 나쁘고 옳지 않은 것인지에 대한 구분만 하더라도 부정적 영향을 줄일 수 있다. 따라서 비판 역량이가장 중요하다. 다음은 윤리와 규범에 대한 역량이다. 스스로에 대한 윤리적 마인드와 타인에 대한 윤리적 마인드를 동시에 갖추고 있어야 한다. 반면, 창의적 표현이나 사회적 소통은 중요한 것에는 동의하지만 이 두 가지를 무조건 갖추어야 한다는 식의 접근은 반대한다. 창의적인 표현을 모든 사람들이 다 해야 하는 것은 아니다. 또 온라인 환경에서 여러 사람과 소통하고 주요 의제에 대해 토론을 할 수 있어야 하는 것도 아니다. 그럼으로써

자신을 더 노출하게 되고 결국 사생활 침해 가능성이 커질 수도 있다. 인터넷을 비롯한 미디어 접근의 환경은 구축하되 (할 수 있지만) 안하는 것과 전혀 하지 못하는 것을 구분해야 한다. 모두가 똑같은 것을 하도록 하는 것은 다양성 시대에 옳지 않은 생각이다."

"비판적 이해, 이용, 생산, 소통, 윤리 및 규범성 등이 포함될 필요가 있다. 콘텐츠 생산 자 및 생산구조에 대한 이해, 왜곡된 정보/ 가짜 뉴스 등 정보 선별에 대한 이해, 이러한 잘못된 정보의 확산으로 인한 사회적 여파나 피해를 인지하는 지를 담아야 한다. 온라인에서 부적절한 정보나 피해정보에 노출되었을 때 적절히 대응하며 스스로를 지킬 수 있는 역량이 있는지도 평가될 필요가 있다. 무조건 무엇인가를 만드는 것보다 어떤 맥락에서 필요한 무엇인가를 생산하고 표현할 수 있는지가 더 중요하다. 미디어를 이용하는데 있어 상대방을 배려하는 자기조절 또는 성찰 부분도 포함될 수 있다. 미디어리터러시 지수는 따라서 미디어리터러시를 갖추면서 얻을 수 있는 이익, 행복, 발전 등의 긍정적인 측면과함께 스트레스, 불안 등 부정적 측면도 이해하고 있는지를 평가할 수 있어야 한다."

"미디어 콘텐츠에 대한 심미적 감상법을 배우고, 미디어콘텐츠를 통해 즐거움과 정서적 안정감을 획득하는 부분을 강조하고 있는 추세인 점을 고려한다면 이런 부분들도 미디어 리터러시 지수개발에 포함되어야 한다."

이와 함께, 상업적 그리고 기술적 속성과 그로 인한 영향력을 파악하는 미디어의 본질에 대한 부분이 포함되어야 한다는 의견, 미디어에서 습득한 지식과 정보를 어떤 목적에 이용하거나 활용하는지에 대한 요소 등이 필요하다는 의견이 제시되었다. 또한 생산과 표현과 함께 행동과 실천에 관한 부분도 포함되어야 한다는 의견이 있었다. 중요한 역량 중 하나인 생산이라는 말이 단순히 만든다는 의미를 넘어 '생산적'으로 미디어를 활용하여 자신의 생각을 담아낸다는 의미를 지녀야 미디어리터러시에 가깝다는 의견도 있었다.

미디어리터러시 지수개발에 있어서 포함되어야 할 요소에 대해서 전문가들의 의견에는 전반적으로 공통점이 있었다. 미디어리터러시 지수와 관련한 기존 연구에서 밝혀진 것처 럼 콘텐츠에 대한 비판적인 이해, 콘텐츠에 대한 접근, 맥락을 고려한 창의적 생산과 표현, 온라인을 통한 사회적 참여와 소통의 필요성, 그리고 윤리와 규범에 대해서는 모두 공감했다. 이와 함께, 테크놀로지 어포던스(technological affordance)에 대한 이해 역량이나 콘텐츠에 대한 심미적 감상과 긍정적 효과 향유 역량의 중요성도 제기되었다. 이와 함께 미디어 이용에 대한 자기조절과 미디어에 대한 긍정적/부정적 태도 등도 미디어리터러시 지수에 포함될 필요가 있다고 판단하고 있었다. 한편, 윤리 및 규범에 대해서는 다소 엇갈린다. 윤리 및 규범 측면은 미디어리터러시의 모든 역량에 기본적으로 전제되어야 하는 것이지 독립적인 역량으로 구분될 필요가 없는 생각과 윤리 및 규범을 독립적인 역량으로 구분해야 한다는 생각이 그것이다. 물론 두 입장은 윤리 및 규범의 측면이 중요한 요소임을 전제로 하고 있다. 비판 역량이라고 했을 때 그 속에는 당연히 윤리나 규범적 측면이함께 고려되어 있다는 것이 전자라면 윤리와 규범의 중요성이 강조되고 있는 만큼 별도의역량으로 고려해야 한다는 것이 후자의 입장이다.

3) 기존 미디어리터러시 지수 개발에서 문제점

전문가들은 기존 미디어리터러시 지수개발에서의 문제점을 다양한 각도에서 제시했다. 윤리와 규범 역량을 별도로 구분할 것인가 그리고 테크놀로지 자체의 영향에 대한 이해를 포함시키지 못했다는 점, 미디어리터러시 지수 개발 방향이 모든 국민들에게 똑같은 역량을 갖춰야 한다는 식으로 비춰지고 있는 모습 등에 대해 지적했다.

"윤리 및 규범 역량을 별도의 역량으로 구분할 것인가의 문제다. 그랬을 때의 장점도 있겠지만 기존 리터러시에 필요한 역량의 각 요소들 속에 윤리 및 규범은 기본적으로 전제되어야 하는 것이라고 생각한다. 그리고 어쩔 수 없는 부분이기도 하지만 미디어리터러시관련 역량이 연구자마다 유사한 부분이 있다. 평가를 위한 지수의 구성도 유사한 부분이 있다. 역량에 대한 좀 획기적인 연구가 필요하다. 예를 들어, 역량을 크게 이해와 활용으로만 구분하고 이를 토대로 지금까지의 다양한 역량을 재구성할 수도 있다."

"미디어리터러시 하면 대부분 콘텐츠에만 주목한다. 그러나 테크놀로지 자체가 갖는 효과도 고려되어야 한다. 미디어리터러시 연구나 지수개발이 개인의 역량과 실천에 초점이 맞추어지면서 테크놀로지에 대한 부분에는 관심을 덜 쏟게 되었다. 무엇을 이야기하고 보

있는나는 콘텐츠 측면과 함께 그런 것을 가능하게 하는 기술자체에 대한 특징도 함께 고려될 필요가 있다. 이를 테크놀로지 어포던스로 표현할 수 있다. 어떤 기술을 통해 무엇이가능하고 무엇을 제한하게 되는지를 뜻하는 말이다. 기술 자체에 대한 이해나 태도 등을 통해 테크놀로지 어포던스를 평가할 수 있다."

"미디어리터러시 지수의 의미가 전 국민이 모든 것을 똑같이 할 줄 알아야 한다는 식으로 해석되지 않도록 해야 한다. 모든 이용자들이 미디어로부터 얻을 수 있는 복지와 혜택은 받도록 환경이 조성되어야 하지만 이용의 문제는 한 방향으로 가져갈 일은 아니다. 미디어리터러시 지수에 근거해 저마다 수준이 다를 것이다. 동시에 그 지수에서 발견할 수 없는 다양한 개인차가 존재할 것이다. 따라서 개인적 속성이 반영되면 좋겠다. 기술이나미디어를 바라보는 태도나 스스로 얼마나 미디어를 자신 있게 이용하고 통제할 수 있다고 생각하는지 등이 좋은 예라고 할 수 있다."

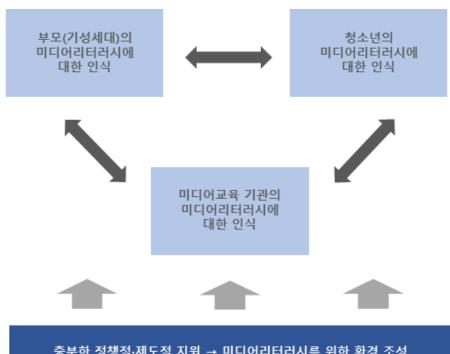
이와 함께 전문가들은 기존 미디어리터러시 지수들에 포함되었던 질문 항목이 어려워서 응답자에 따라 제대로 이해하기 어려운 것들이 많았다는 점, 질문들이 중의적이어서 응답자가 자의적인 해석의 여지가 큰 질문들이 있었다는 점, 질문 항목이 너무 많아서 응답자가 여유를 가지고 충실하게 답하기 어려웠을 것이라는 점을 제안했다. 또한 역량을 질문하다보니 "~할 수 있다" "~한 적이 있다" 중심의 질문으로 구성되는데 그 역량이 계속 유지되는지를 묻는 경우가 없었다는 지적도 있었다.

3. 인터뷰를 통한 미디어리터러시 생태계의 구성

학부모, 초중고 청소년, 그리고 전문가의 인터뷰를 통해 미디어리터러시를 위한 [그림 4·1]과 같이 미디어 생태계를 구상해볼 수 있다. 먼저, 학부모와 기성세대의 미디어리터러시의 의미와 필요성에 대한 인식이 필요하다. 학부모와의 인터뷰를 근거로 할 때 이들은 미디어리터러시에 대한 인지도가 낮았고 동시에 미디어리터러시에 대한 의미와 필요성에 대해 구체적으로 인식하지 못하고 있었다. 하지만 미디어리터러시는 제도로서 필요한 영역이며 디지털 미디어 시대를 살아가는 모든 사람들에게 필수적인 영역이라고 판단하고

있었다. 동시에 초중고 청소년들의 미디어리터러시에 대한 인식이 또 하나의 중요한 축을 구성하다. 청소년들 역시 미디어리터러시라는 용어를 거의 들어본 적이 없으며 수업시간 에 간단하게 다루어지거나 외부 강사를 통한 대규모 강의로 진행되는 따분한 프로그램으 로 이해하고 있었다. 미디어리터러시에 대한 체계적이며 종합적인 교육프로그램이 마련되 어 있지 않다보니 미디어와 관련한 다양한 문제점에 대해 상의하거나 도움을 받을 수 있 는 방법도 모르고 있었다. 미디어에 대한 이용량이 급증하고 미디어를 통한 또래 관계형 성이 이루어지고 있는 시점에서 청소년들의 미디어리터러시에 대한 올바른 자리매김이 필 요해 보인다. 또한 학교나 다양한 미디어리터러시 관련 기관(혹은 센터)의 미디어리터러시 에 대한 올바른 인식과 방향설정이 중요하다. 가정과 청소년에게만 미디어리터러시를 맡 겨둘 것이 아니라 이를 체계적으로 실천하고 기회를 만들며 실질적인 교육의 장을 만들 책임이 학교와 미디어리터러시 관련 기관이나 센터에 주어져 있다. 이 세 가지 주체는 서 로 쌍방향적인 관계를 맺고 영향을 주고받는 구조를 형성하고 있다. 미디어리터러시 관련 선진국들의 특징은 바로 미디어리터러시를 특정한 주체의 일방적 역할로 보는 것이 아니 라 부모(기성세대), 청소년 그리고 학교나 관련 기관의 상호적 관계에 있다고 보는데 있다. 그리고 정부는 이러한 생태계에 충분한 정책적·제도적 지원을 통해 미디어리터러시 역량 강화를 위한 환경을 조성하는데 적극적으로 나서야 한다([그림 41] 참조).

[그림 4-1] 미디어리터러시 역량 생태계 모델



충분한 정책적∙제도적 지원 → 미디어리터러시를 위한 환경 조성

제2절 미디어리터러시 지수개발 모형 설계

1. 본 연구의 미디어리터러시 역량 모델 제안

본 연구의 미디어리터러시 역량 모델을 제안하기에 앞서 다양한 기존 연구들과 전문가 및 일반인을 대상으로 한 인터뷰를 토대로 미디어리터러시 역량의 논의와 필요성에 대한 몇 가지 전제를 제안하고자 한다. 이러한 전제는 미디어리터러시 역량을 개발하고 이를 측정하는 근거와 논리를 설명하는데 도움을 준다.

①정보는 가치중립적이지 않으며 항상 왜곡과 편견의 가능성을 포함하고 있다. 따라서 미디어리터러시는 이러한 점을 투명하고 이해할 수 있도록 해야 한다. ②모든 정보는 시민들의 비판적 참여와 지속가능한 발전을 위해 이용되어야 한다. 가속화되는 디지털 생태계에서 정보는 디지털 시민성과 이를 기반으로 하는 공동의 발전을 위한 필수요소이기 때문이다. ③시민 개개인은 모든 정보와 지식에 접근하고 이용하며 생산자로서도 스스로의생각을 표현하고 공유할 수 있어야 한다. 새롭게 대두하는 기술의 수월성과 매체 특성으로 인해 향후 생산 및 표현 영역은 그 중요성이 더욱 커질 것으로 예상된다. 접근과 이용차원을 넘어 자신의 의견과 생각을 다양한 멀티미디어를 활용해 표현하고 공유하는 역량이 어느 때보다 요구된다. ④모든 시민은 미디어를 통해 소통하고 교류할 수 있어야 한다. 개인을 넘어 공적 사안에 대해 의견을 나누고 해법을 모색하면서 상호 발전해가는 민주적시민성 함양이 시대적 과제이기 때문이다. ⑤미디어리터러시는 단기간에 집중적으로 성취될 수 없으며 개인의 상황과 조건에 따라 성취도가 다르기 때문에 지속적이며 역동적인과정으로 보아야한다(Grizzle & Singh, 2014). 이를 위해 미디어리터러시에 관여하는 모든 주체들의 적극적인 관심과 노력이 필요하다.

이 연구에서는 미디어리터러시 역량을 측정하기 위한 지수개발을 위해 일반인 인터뷰, 미디어리터러시 관련 전문가와의 인터뷰는 물론 기존 문헌에서 강조된 역량에 대한 분석을 토대로 미디어리터러시를 다음과 같이 정의한다(<표 44> 참조).

<표 4-4> 본 연구의 미디어리터러시 정의

디지털 미디어 시대의 시민으로서 윤리와 규범에 대한 인식을 전제로 미디어에 대한 비판적이해(critical thinking & understanding), 미디어 이용(use & affordance), 생산과 표현(production & expression) 및 적극적으로 소통하고 참여하면서(communication & participation) 자신의 미디어 이용에 대해 성찰하며 스스로를 보호하는 능력

본 연구의 정의에서는 비판적 사고/미디어 이용/생산과 표현/사회적 소통/태도/자기 보호를 미디어리터러시의 6가지 핵심 역량으로 구성한다. 이 정의는 기존 연구들과 몇 가 지 차이점을 갖는다. 먼저 일부 연구에서는 윤리와 규범에 대한 인식을 독립된 역량으로 도출하고 있으나 본 연구는 윤리와 규범을 6가지 핵심 역량에 기본적으로 반영되어 있어 야 하는 속성으로 보았다. 윤리와 규범을 독립적 역량으로 구분한 연구들도 한편으로는 그 역량은 다른 역량들에 내재되어야 하는 속성으로 파악하기도 한다. 미디어를 이용하고 제작 및 소통하는 모든 과정은 윤리와 규범의식을 전제한 행위여야 할 것이다. 따라서 본 연구에서는 윤리와 규범은 미디어리터러시 역량이 제대로 구현되기 위한 본질적이며 내재 적인 측면으로서의 성격이 강하다고 보았다. 다음으로는 미디어 디바이스에 대한 물리적 접근과 접근기회를 의미하는 미디어 접근(access)을 독립적 역량에서 제외했다. 새롭게 등 장하는 디지털 미디어와 기술에 대한 접근은 미디어리터러시를 측정하는 요소라기보다는 이러한 역량을 개발하고 함양하는데 도움을 주기 위해 사회구조적으로 갖추어야 할 기반 (infrastructure)에 더 가깝다고 판단했다. 접근은 디지털 격차를 줄이기 위한 기본적인 요 건이다. 정책과 제도를 통해 모든 사람들에게 미디어에 접근할 수 있는 기회를 고르게 제 공하고 보장하는 것과 그 결과에 대한 평가를 의미하는 접근은 개인의 미디어리터러시 역 량과는 구분되는 것이 타당하다고 판단했다. 또한 미디어에 대한 태도와 자기보호를 미디 어리터러시의 핵심역량에 포함했다. 미디어를 비롯한 디지털 기술 전반에 대한 긍정 또는 부정적 평가를 의미하는 태도는 유용성과 효율성에 대한 인식을 중심으로 한다. van Wynsberghe et al. (2011)은 태도와 함께 자기효능감을 소셜미디어리터러시의 주관적 역 량을 구성하는 요소로 강조했다. 미디어 기술에 대한 긍정적 태도와 미디어 기술에 대한 스스로의 효능감이 낮다면 미디어리터러시가 제대로 달성될 수 없다고 주장했다. 주관적 역량으로서의 태도는 객관적 역량인 미디어에 대한 지식과 기술적 측면과 상호작용하면서

개인의 미디어리터러시를 구현하는 중요한 역할을 한다는 것이다. 본 연구는 van Wynsberghe et al.과 다른 연구를 토대로 태도를 미디어리터러시 역량의 하나로 구성했다. 이와 함께, 온라인에서 발생하는 다양한 폭력과 범죄 등으로부터 스스로를 지킬 수 있는 준비 차원에서 자기보호(self-protection)를 또 하나의 필수 역량으로 설정했다. 새로운 미디어 환경이 조성되면서 긴급한 위기에 직면했을 때 어떻게 대처할 것인가는 본격적으로 다루어야할 역량의 조건으로 충분하다고 판단된다. 이는 전문가와 일반인을 대상으로 하는 심층인터뷰에서 강조되는 내용을 역량으로 발전시킨 결과다(<표 4-5> 참조).

<표 4-5> 본 연구의 미디어리터러시 연구 모델 제안

하부역량	정의
의도 파악	콘텐츠 제작과 생산의 의도나 의미를 파악하고 이해하는 능력
정확성 검증	타당한 근거를 제시하고 있는지, 사실인지 등 콘텐츠의 정확성에 대한 파악능력
비교 이해	다른 사람 또는 사례 등과의 비교를 통해 정보를 수용하고 이해하는 능력
일상 및 전문 정보 이용	공공서비스, 금융거래, 전자상거래, 일상정보 및 전문정보를 이용하는 능력
필요한 서비스 접속과 정보 이용	선호 또는 필요에 따라 미디어, 플랫폼, 콘텐츠에 접속하고 이용하는 것으로 기술적 가용성(affordance)에 대한 이해와 이용 능력
자신의 생각을 원하는 방식으로 제작하고 공유	미디어를 통해 자신의 생각을 자유롭게 제작하고 공유하는 능력
의견 표명 및 토론	자신의 의견이나 사회적 관심사에 대해 의견을 표명하고 교류하는 능력
윤리적 소통	윤리와 예절을 토대로 하는 소통
미디어의 기능에 대한 주관적 판단	미디어의 기능에 대해 평가하고 인식하는 능력
미디어 이용에 대한 성찰과 미디어로부터 자신에 대한 보호	미디어 이용에 대한 지속적인 성찰과 긴급 상황이나 사이버범죄 발생시 대처 능력
	의도 파악 정확성 검증 비교 이해 일상 및 전문 정보 이용 필요한 서비스 접속과 정보 이용 과신의 생각을 원하는 방식으로 제작하고 공유 의견 표명 및 토론 윤리적 소통 미디어의 기능에 대한 주관적 판단 미디어 이용에 대한 성찰과 미디어로부터 자신에 대한

2. 미디어리터러시 역량별 정의

(1) 비판적 사고 역량

비판적 사고 역량은 국내외를 막론하고 모든 미디어리터러시 관련 연구 및 정책에서 가장 우선순위에 해당하는 역량이다. 대표적으로 미국의 미디어리터러시센터(CML)는 5가지 핵심개념을 토대로 정보의 올바른 선택, 수용, 이해를 돕고 있다. 여기에는 콘텐츠 제작자 (authorship), 메시지 제작에 사용된 형태(format), 서로 다른 수용자에 대한 이해 (audience), 콘텐츠 제작에서 반영되거나 생략된 가치(content), 콘텐츠 제작 목적(purpose)이 포함된다. 라가르드와 허진스(Lagarde & Hudgins, 2018)가 개발한 CRAAP(current, relevant, authorship, accuracy, plan) 모델 또한 정보의 생산 및 목적에 대한 이해를 강조하고 있다. 이 모델은 정보의 생산시기, 전체 주제와의 관련성, 정보의 생산자, 정보의 정확성 및 정보의 목적에 대한 이해를 중요한 요인으로 간주하고 있다(<표 4-6> 참조).

<표 4-6> CRAAP 모델의 구성

구분	내용
정보의	언제 그 정보가 생산되었는가? 레퍼런스는 새로운 것들인가? 그
생산시기(currency)	사실이 중요한가?
전체 주제와의	정보가 전체 스토리나 토픽과 연결되어 있는가? 어떤 공중을 위해
관런성(relevance)	작성된 것인가? 접근 방식은 적절한가?
정보의	작성자는 누구인가? 자질이 있는가? 그 작성자는 어떤 사람인가?
생산자(authority)	그 작성자는 어떤 평가를 받고 있는가? url(link)은 타당한가?
정보의	그 정보는 어디에서 온 것인가? 레퍼런스가 있는가? 오류는
정확성(accuracy)	없는가? 축약된 링크들이 있는가?
정보의	그 정보의 목적은 무엇인가? 광고를 위한 것인가? 학문적 목적을
목적(purpose)	위한 것인가? 의견인가? 편향적인가?

한편, 캐나다의 미디어리터러시 연합(Associations for Media Literacy)에서는 비판적 사고와 관련해 8가지 주요 전제를 다음과 같이 규정한다. ①모든 미디어는 구성된 것이다 ②미디어는 현실을 구성한다 ③수용자는 미디어의 의미와 교섭한다 ④미디어는 상업적 의미를 담고 있다 ⑤미디어는 이데올로기적이며 가치가 내재된 메시지를 포함한다 ⑥미디어는 사회적이며 정치적인 의미를 담고 있다 ⑦형식과 내용은 미디어에서 밀접하게 연관되어 있다 ⑧각 미디어는 독특한 심미적 형식을 가지고 있다(Jolls & Wilson, 2014). Jolls & Wilson(2014)은 새로운 미디어의 등장과 함께 미디어리터러시 교육에서 주안점이 미디어 제작에 집중되고 있다는 점을 비판한다. 이들은 미디어 제작에 대한 과도한 관심과 강조로 인해 자칫 비판적 사고와 이해의 필요성을 간과하게 될 위험이 있다고 경고한다.

국내 연구에서도 비판적 사고 및 이해 역량은 반드시 포함되어야 할 요소로 간두되고 있다. 예를 들어, 김경희 외(2019)는 비판적 이해를 콘텐츠의 구분, 정보에 대한 분석 및 평가, 미디어 재현에 대한 분석 및 평가, 미디어 산업 및 규제의 영향력에 대한 이해를 포함하는 개념으로 정의했다. 연구자들에 따르면 제시된 비판적 이해에는 미디어 콘텐츠가 어떤 속성을 지녔으며 어떻게 분류될 수 있는지에 대한 이해, 정보의 정확성/신뢰성/타당성/편향성/숨겨진 의도에 대한 파악, 미디어와 콘텐츠가 사회를 어떻게 구성하며 메시지를 구조화해 전달하는지에 대한 이해, 미디어 산업의 전반적 규제와 진흥을 담당하는 정부기구에 대한 이해, 미디어 기업의 소유구조와 특성에 대한 파악 등 비판적 이해에 대한 광범위한 내용이 포함된다. 유사한 맥락에서 안정임 외(2019)는 미디어 재현에 대한 이해능력, 미디어의 상업성에 대한 이해능력, 정보판별능력을 주요한 비판적 사고 역량으로 보았다. 김경희와 유수정(2020)은 미디어와 콘텐츠의 속성을 이해하고 미디어를 통해 제공되는 콘텐츠와 정보를 분석, 평가하며 미디어 내용에 영향을 주는 구조적 요소들을 파악할 수 있는 능력으로 정의했다. 이러한 비판적 사고 및 이해는 이용자들의 메시지 분석을 위한 토대가 되는 역량이라 할 수 있다(김정윤·성동규, 2018).

본 연구에서는 비판적 사고 역량에 대한 기존 연구와 학부모와 청소년 그리고 전문가의 인터뷰 결과를 토대로 비판적 사고 역량을 3가지 범주로 구성했다. 비판적 사고 역량을 구성하는 범주는 미디어 콘텐츠에 대한 의도파악, 정확성 검증, 비교를 통한 이해로 이루어 진다. 구체적으로 콘텐츠 제작과 생산의 의도나 의미를 파악하고 이해하는 능력을 의미하는 의도 파악, 콘텐츠나 정보가 타당한 근거를 제시하고 있는지 혹은 사실인지 등 콘텐츠

의 정확성에 대한 정확성 검증, 일부 혹은 편파적 수용이 아니라 다른 사람 또는 사례 등과 비교를 통해 정보를 수용하고 이해하는 비교 이해를 의미한다. 이를 토대로 본 연구에서는 비판적 사고 역량을 다음과 같이 정의한다.

비판적 사고 역량: 미디어의 콘텐츠가 생산된 의도나 맥락을 파악하며 열린 관점과 시각으로 다양한 정보를 수용하고 미디어가 작동하는 원리를 고려해 정확한 정보가 무엇인지 판단하고 선택하는 능력

(2) 이용 역량

유럽시청각연구소(European Audiovisual Observatory, 2016)에서 발간한 보고서에 따르 면 유럽 28개국에서 비판적 사고 다음으로 자주 강조되는 역량이 바로 미디어 이용과 관 련된 것이다. 디지털 미디어 또는 소셜미디어의 급속한 발전과 함께 다양한 미디어를 이 용할 수 있는 기술을 어느 정도 가지고 있는지가 중요한 요소로 등장하고 있기 때문이다. 세대 간의 차이가 가장 크게 나타나는 분야이기도 하다(안정임 외, 2012). 이용 역량은 기 본적으로 다양한 미디어와 기술을 실제 활용할 수 있는 능력을 의미하지만 세부 역량은 연구자 별로 다소 차이를 보인다. 안정임 외(2012)는 소셜미디어 환경에서 기술적 활용 역 량을 디지털기기, 인터넷정보 검색 및 보안설정, 스마트폰 환경설정 등을 통해 측정했다. 김정윤과 성동규(2018)는 미디어를 이용하는 기술을 바탕으로 상황과 목적에 따라 다양한 방법을 이용해 미디어 또는 미디어 정보를 효과적으로 활용하는 능력으로 보고 인터넷·스 마트 기기의 기능 조작, 학습자료 이용, 일상생활에서부터 전문정보 등 필요한 정보 검색 및 이용 관련 항목을 제안했다. 한편, 김경희 외(2019)는 이용에 있어 책임과 권리차원에서 책임 있는 이용과 이용자 권리보호를 강조한다. 여기에는 자신이 제공하는 정보와 소통방 식이 다른 사람에게 미치는 영향을 이해하고 다른 사람의 권리를 침해하지 않고 피해를 주지 않도록 미디어를 이용하는 것 그리고 개인정보보호와 저작권보호 등의 행동을 포함 하는 것이 포함된다. 이 연구에서 주목되는 부분은 이용과 관련한 역량을 별도의 독립된 역량으로 보기보다는 책임과 권리 역량을 구성하는 세부 구성요소로 보았다는 점이다. 이 숙정(2017)은 다양한 미디어를 통해 필요한 정보를 찾아내고 걸러내는 능력을 미디어 접 근 능력이라 불렀다. 그는 미디어를 조작하고 정보를 검색하고 원하지 않는 콘텐츠는 차 단할 수 있는 기술적 능력과 함께 무엇을 필요로 하고 있는지에 대한 인지적 능력이 미디어 접근 능력에 포함되어야 한다고 주장한다.

기존 문헌과 일반인 및 전문가 인터뷰를 통해 볼 때 이 연구에서는 이용 역량을 디지털 기기나 서비스를 이용에 대한 측면보다는 자신의 삶에 있어 필요로 하는 정보를 제대로 찾아내고 활용할 수 있는가에 근거해 정의를 내렸다. 여기에는 일상 및 전문정보 이용과 필요한 서비스에 접속해 원하는 결과를 얻어내는지 여부가 포함될 수 있다. 이를 토대로 본 연구에서는 미디어리터러시의 이용 역량을 다음과 같이 정의한다.

이용 역량. 미디어의 기능과 미디어의 가용성(affordance)을 충분히 이해하고 그를 통해 자신에게 필요한 정보를 자유롭게 얻어낼 수 있는 능력

(3) 생산과 표현 역량

기존 연구에 따르면 디지털 미디어 환경에서 비판 역량 및 이용 역량과 함께 자신의 생각이나 의견을 창의적으로 표현할 수 있는 역량 또한 필수적이다. 김경희와 유수정(2019)은 창의적 활용 역량을 자기표현, 네트워크 형성, 참여 및 협업을 포함한다고 보았다. 다양한 미디어를 통해 자신의 이야기, 의견, 생각 등을 표현하고 콘텐츠를 생산하거나 전달하는 것, 자신의 관심사를 확장하고 지식을 공유하기 위해 온라인 사회 연결망을 형성하고 유지하는 것, 공적인 사안과 관련해 온라인 활동에 참여하고 문제해결을 위해 온라인으로 협업하는 것 등이 여기에 포함된다는 것이다. 안정임 외(2012)의 연구에서는 생산보다는 자아표현이라는 개념을 통해 사진이나 동영상으로 자신을 드러내는 활동을 의미하는 것으로 보았다. 안정임 외(2018)는 미디어를 통해 자신이 원하는 콘텐츠를 제작할 수 있는 능력, 자기의 생각이나 의견을 콘텐츠로 표현할 수 있는 능력, 제작한 콘텐츠를 타인과 나누고 공유할 수 있는 능력으로 정의했다. 봉미선과 신삼수(2020)는 미디어 특성과 언어를 활용해 고유의 의미 있는 메시지를 창출하며 사회적으로 새로운 문화콘텐츠를 생산할 수 있는 능력으로 보았다. 기존 문헌을 통해 볼 때, 생산역량은 대부분 자신만의 콘텐츠(이야기, 경험, 지식 등)를 이미지나 동영상으로 표현할 수 있는 능력과 이를 타인과 공유하는 능력을 중심으로 정의되어 왔다. 이 연구에서는 다음과 같이 생산과 표현 역량을 정의한다.

생산과 표현 역량: 자신의 관심사와 정체성을 표현하기 위해 사진이나 동영상 등의 콘텐 츠를 자신이 원하는 방식으로 제작하고 공유하는 능력

(4) 사회적 소통 역량

사회적 소통은 인터넷 기반의 소통방식을 통해 다양한 사람과 의견을 나누고 협업을 통해 목표를 달성하며 사회적 변화까지 이끌어 낼 수 있는 적극적 의견교환을 의미한다. 사회적 연결망 속에서 언제라도 서로 연결된 환경에 존재하는 개개인들은 개인적 차원의 소통을 넘어 공적사안에 대해 토론하고 의견을 개진하는 참여적 존재로의 인식전환이 요구된다. 이숙정(2017)은 공개적으로 자신의 의견을 개진하고 사회적 연결망을 통해 공론화과정에 참여할 수 있는 능력으로 정의한다. 사회적 소통은 자기표현과는 달리 다양한 의견이 모이고 해법을 모색하는 공개적이며 상호교류적인 성격을 갖는다. 사회적 소통은 참여와 관여(participation & engagement)로도 불리며 미디어를 통해 정치경제 사회문화적 측면에 적극적으로 관여하고 상호작용하며 민주적 참여와 인권을 촉진하는 계기로 해석되기도 한다(European Audiovisual Observatory, 2016).

안정임 외(2018)는 미디어를 통해 타인과 연결하고 소통하는 네트워킹, 협력을 통해 성과를 달성하는 협업, 정치·사회적 이슈에 적극적으로 의견을 교류하고 다양한 활동에 참여하는 능력을 의미하는 참여 역량이라 불렀다. 봉미선과 신삼수(2020)는 미디어를 통해 다른 사람과 어울릴 수 있고, 시민사회의 일원으로서 책임 있게 참여하려는 능력으로 보았다. 이숙정(2017)은 공적사안에 대한 관심, 공개적인 의견표명, 그리고 미디어 공간에서의 공론화 과정에 대한 참여를 사회적 소통의 중요한 활동으로 보았다. van Laar et al.,(2017)은 협업을 사회적 소통의 중요한 속성을 꼽는다. 즉 미디어 기술을 활용해 상호 공통의 목표를 위해 노력하되 서로 간의 존중을 토대로 정보 교환, 합의 도출 및 결론을 도출하는 것이라 정의한다. 이러한 측면에서 사회적 소통은 융합문화(convergence culture)가 특징인 디지털 시대에 디지털 시민으로서의 역량을 기르고 참여적인 존재가 되기 위한 요소로 받아들여진다(심재웅, 2017). 한편, 김경희 외(2017)의 연구에서는 공적사안과 관련한 온라인 활동에 참여하고 문제해결을 위해 온라인을 통해 협업하는 참여 및 협업을 창의적 활용의 범주에 포함시키기도 했다. 이러한 논의를 토대로 본 연구에서는 본 연구에서는 사회적 소통을 다음과 같이 정의한다.

사회적 소통 역량. 타인에 대한 배려와 공감을 바탕으로 공개적으로 자신의 의견을 드러 내고 타인과 협업할 수 있는 능력

(5) 태도 역량

미디어에 대한 일반적인 태도는 미디어리터러시의 중요한 역량으로는 자주 다루어지지 않았다. 하지만 일부 연구에서는 미디어리터러시의 역량 중 하나로서의 태도의 필요성을 주장하고 있다. 예를 들어, Potter, (2004)는 미디어를 이용할 때 마음자세를 통제하는 개인 의 능력이 한 개인이 미디어관련 리터러시 역량이 어떠한지를 설명할 때 가장 중요한 요 인이라고 정의했다. Rosenbaum et al., (2008)은 이러한 관점에서 미디어리터러시는 지식 이나 스킬 이상을 의미한다고 주장하면서 지속적인 모니터링을 요구하는 일종의 마음자세 라고 평가했다. van Wynsberghe et al., (2011)은 소셜미디어리터러시를 위해 콘텐츠와 미 디어 중심의 지식과 기술을 객관적 역량으로, 태도와 자기효능감을 주관적 역량으로 구분 하는 모델을 제시하면서 태도가 콘텐츠 및 미디어 관련 지식과 기술 그리고 자기효능감과 상호작용하는 관계를 형성한다고 보았다. 이들은 어떤 개인의 지식과 기술로 대표되는 객 관적 역량도 태도와 자기효능감 같은 주관적 역량이 전제되지 않으면 발현될 수 없다고 주장한다. 예를 들어, 특정 미디어 어플리케이션을 싫어하는 사람은 그것을 사용하지 않으 려 할 것이며 결국 그 어플리케이션과 관련한 지식과 기술을 습득하는데 실패할 것이라고 추론한다. 또 특정 미디어 어플리케이션을 이용해보기도 전에 미리 자신의 능력을 과소평 가하는 사람은 지식과 기술이라는 객관적 역량을 습득할 가능성이 낮다는 것이다. 이러한 면에서 결국 태도와 자기효능감은 지식과 기술을 발전시키고 습득하는데 매우 밀접하게 관련되어 있다고 주장한다.

지금까지 다양한 태도 관련 이론들을 통해 미디어 대한 태도가 미디어 이용 의사나 실제 미디어 이용행위를 결정하는 중요한 요인으로 나타났다(Banerjee & Greene; Hobbs, Donnelly, Friesem, & Moen, 2013). 예를 들어, 합리적행동이론에 따르면 어떤 사람이 행위에 대한 예측에는 기존의 태도가 매우 중요한 요인이 된다(Ajzen & Fishbein, 1977). 이런 면에서 미디어에 대한 긍정 또는 부정적 태도는 미디어 이용의사 또는 행위에 긍정 혹은 부정적 결과를 낳는다고 예상할 수 있다. Taylor & Todd, (1995)의 계획행동이론에 따

르면 태도는 지각된 유용성과 이용의 편의성에 의해 결정된다. 지각된 유용성이 얼마나 많은 또는 어떤 혜택이 특정 미디어 행위로 인해 발생하는가에 대한 자기평가라면, 지각된 이용의 용이성은 특정 미디어를 이용하는 것이 얼마나 쉽고 용이한가에 대한 자기평가다.

Hobbs & Coiro, (2018)는 개인의 디지털 탐구과정을 [그림 4-2]과 같이 모델화했다. 이모델은 미디어에 대한 접근, 분석과 평가, 생산 및 성찰과 행동의 단계가 연속적으로 일어나는 것으로 전제한다. 이 과정에서 개인은 의문(wonder)과 발견(discover) -> 협업 (collaborate)과 토론(discuss) -> 생산(create)과 행동(take action) -> 분석(analyze)과 성찰 (reflect)의 연속적 탐구활동을 경험하게 된다는 것이다. 이 모델에서 개인의 태도를 구체적으로 언급하고 있지 않지만 태도는 개인의 디지털 탐구 모델의 순환적 과정에 기본적으로 전제되고 있는 것으로 보인다.

[그림 4-2] 개인의 디지털 탐구 모델 (Personal Digital Inquiry Model)



자료: Hobbs, R., & Coiro, J. (2018).

본 연구에서는 Potter(1994), Rosenbaum et al., (2008), van Wynsberghe et al., (2011) 등 의 논의와 학부모, 청소년 및 전문가와의 인터뷰 결과를 토대로 태도 역량을 미디어리터 러시의 중요한 역량으로 포함하며 다음과 같이 정의한다.

태도 역량: 미디어의 기능에 대한 유용성과 필요성에 대해 평가하고 인식하는 능력

(6) 자기보호 역량

자기보호 역량은 미디어와 관련한 모든 직간접적인 위험요인이나 위험으로부터 스스로를 지켜낼 수 있는 능력이라 할 수 있다. 최근 경찰청 자료에 따르면 지난 5년간 한국의전체 범죄는 13.4% 감소했지만 사이버범죄는 2017년 14만4천여 건에서 2019년 18만 여건으로 약 24.8% 증가한 것으로 나타났다. 2019년 사이버범죄는 전체 범죄의 14.4%를 차지한다. 2020년 초반 코로나19의 확산과 함께 사람들의 외부활동이 줄어드는 대신 미디어 이용자와 이용량이 급증하면서 이를 대상으로 하는 사이버범죄가 크게 증가했다.

디지털 기술의 발전에 따른 새로운 유형의 범죄가 인터넷을 통한 가상공간에서 급속하게 증가하고 있는 현실과 사이버범죄의 특징을 고려할 때, 미디어리터러시는 이용자 스스로가 이에 대처할 수 있는 능력과 역량을 함양할 수 있는 실천적 전략을 제공해야 한다. 사이버범죄는 익명성, 비대면성, 확산 및 전파성, 시공간 초월성 등 사이버공간의 특징을 바탕으로 한다. 사이버범죄는 범행의 주체를 밝히기가 곤란한 경우가 많고, 극소수 인원의 간단한 조작이나 속임수에 의해 크나큰 피해가 유발되곤 한다. 범행현장이 따로 존재하지 않고 흔적이나 범행증거를 확보하기 어렵다(조병인·정진수·정완·탁희성, 1999). 이러한 사이버범죄의 특징이 의미하는 바는 사이버범죄가 더 치밀해질 것이며 대처하기는 더욱 힘들어질 것이라는 점이다.

Poche et al.(1988)은 어린이들 스스로가 유괴로부터 자기보호 능력을 기르는데 어떤 프로그램이 효과적일지에 대한 연구를 실시했다. 유괴가 발생하는 그 시점에 어떤 행동을 취해야하는지를 지속적으로 반복해 알려주는 영상을 시청한 어린이들일수록 일반적인 안전 영상을 비롯한 다른 실험조건에 참여한 어린이들에 비해 유괴로부터 스스로를 지키는 능력이 크게 증가했다는 점을 발견했다. 어린이들이 미디어리터러시 교육을 통해 위기의 순간에 어떻게 해야하는 지를 학습한 결과라 해석할 수 있다. Livingstone(2009)은 디지털

환경으로 인한 새로운 문제들은 이전과 성격이 달라 도덕적 공황을 야기하고 이는 부모들에게 공포와 근심 그리고 혼란 및 오해를 조장한다고 본다. 인터넷으로부터 어린이를 보호하는 여러 정책들은 이러한 도덕적 공황을 근거로 하고 있기에 유용성을 기대하기 어렵다고 비판한다. Livingstone은 대안으로 미디어리터러시를 제시한다. 인터넷에 대한 규제가 쉽지 않은 가운데 미디어리터러시 교육은 미디어의 부정적 측면에 대처할 수 있는 적극적인 준비로서의 의미를 갖는다는 것이다.

사이버공간에서 발생하는 긴급한 상황이나 범죄일수록 발생시점에 어떻게 대응하고 대처해야하는 가에 대한 준비가 필수적이다. 이러한 준비는 항상 자신의 미디어 이용량과 이용방식에 대한 성찰과 검토를 통해서도 달성될 수 있다. 따라서 자기보호 역량은 미디어 이용과 관련해 자신을 지속적으로 성찰하는 일상적인 측면과 위기의 상황에 즉시 대처할 수 있는 측면을 모두 담고 있는 개념이다. 이러한 맥락에서 본 연구는 자기보호를 미디어리터러시의 중요한 역량의 하나로 제안하며 다음과 같이 정의한다.

자기보호 역량. 자신의 미디어 이용을 꾸준히 성찰하고 긴급한 상황이나 사이버범죄가 발생할 경우 효과적으로 대처하는 능력

4) 소결

본 연구에서는 미디어리터러시 역량을 측정하는 지수개발을 위해 학부모와 초중고 청소년을 대상으로 한 심층인터뷰와 미디어리터러시 전문가와의 인터뷰를 실시했고 국내외 미디어리터러시 역량과 관련한 연구들을 통해 6가지 역량을 도출했다. 그 역량은 비판적 사고, 미디어 이용, 생산과 표현, 사회적 소통, 태도, 자기보호로 구성된다(<그림 47> 참조). 비판적 사고 역량은 미디어콘텐츠에 대한 의도를 파악하고 정보의 정확성을 검증하며 다양한 비교를 통한 이해를 중심으로 하는 개념이다. 비판적 사고 역량은 미디어의 콘텐츠가 생산된 의도나 맥락을 파악하며 열린 관점과 시각으로 다양한 정보를 수용하고 미디어가 작동하는 원리를 고려해 정확한 정보가 무엇인지 판단하고 선택하는 능력으로 정의했다.

이용 역량은 단순히 디지털 기기나 서비스를 이용하는 기술적 측면보다는 개인의 삶과 생활에 있어 필요한 정보를 제대로 찾아내고 활용할 수 있는 근본적 측면을 담고 있다. 따

라서 이용 역량에는 일상 정보에서부터 전문 정보까지 포함하며 필요한 서비스에 접속해 원하는 결과를 얻어낼 수 있는지 여부가 포함된다. 이와 함께 긴급 상황이 발생하거나 온 라인에서의 폭력이나 불법적인 상황이 일어날 때 어떻게 대처하는지에 대한 대처능력도 이용 역량에 포함되는 것으로 보았다. 이용 역량은 미디어의 기능과 가능한 서비스를 충 분히 이해하고 그를 통해 자신에게 필요한 정보를 자유롭게 얻어낼 수 있는 능력과 대처 능력으로 정의했다.

생산과 표현 역량은 이야기, 경험, 지식, 생각 등 자신만의 콘텐츠를 본인이 원하는 방식으로 표현해 낼 수 있는 능력을 의미한다. 동시에 전문적인 기술을 적용해 콘텐츠의 완성도를 높일 수 있는 능력의 여부와 최종 결과물을 다른 사람과 공유하는 능력을 포함하는 개념이다. 생산과 표현 역량은 자신의 관심사와 정체성을 표현하기 위해 사진이나 동영상등의 콘텐츠를 자신이 원하는 방식으로 제작하고 공유하는 능력으로 정의했다.

사회적 소통 역량은 끊임없는 연결(seamlessly weaved)된 네트워크 속에서 개인적 차원의 표현과 소통을 넘어 공적사안에 대해 논의하고 의견을 표명하는 적극적이며 참여적 존재로서의 측면에 해당한다. 공개적으로 공론화 과정에 참여할 수 있는 자세와 준비를 의미한다. 이런 측면에서 사회적 소통은 자기표현과는 다르다. 대신 다양한 의견이 모이고 해법을 모색하는 공개적이며 상호교류적인 성격을 갖는다. 사회적 소통 역량은 타인에 대한 배려와 공감을 바탕으로 공개적으로 자신의 의견을 드러내고 타인과 협업할 수 있는 능력으로 정의했다.

태도 역량은 본 연구에서 새롭게 제기하는 역량에 해당한다. 일부 연구들을 통해 태도 역량의 필요성이 제기되기도 했지만 본격적으로 그 필요성이 조명 받지는 못했다. 그러나 흡스와 코이로(Hobbs & Coiro, 2018)의 연구에서처럼 태도 역량은 기본적으로 전제되는 당연한 속성으로 간주되어 왔다. 포터(Potter, 2004)는 미디어를 이용할 때 개인이 마음을 제어하는 능력인 태도가 미디어리터러시의 중요한 요인이라고 정의했다. 기존 연구를 종합해 볼 때 미디어리터러시 역량으로서의 태도는 미디어와 미디어콘텐츠의 유용성, 관련성, 역할 등에 대한 긍정 또는 부정적 평가를 의미한다. 본 연구에서 태도는 미디어의 기능에 대한 유용성과 필요성에 대해 평가하고 인식하는 능력으로 정의했다.

자기보호 역량 또한 새롭게 제기하는 역량이다. 이 역량은 전문가 및 일반인들의 심층인 터뷰에서 공통적으로 강조되었다. 자기보호 역량은 긴급상황이 발생하거나 사이버 공간에 서의 범죄가 발생하는 그 시점에 어떻게 대응해야 하는 측면에서의 능력을 의미한다. 또한 자신의 미디어 이용량과 이용방식에 대한 지속적인 성찰의 자세도 포함한다. 본 연구에서 자기보호 역량은 새로운 미디어 환경에서 긴급한 상황이나 사이버범죄가 발생할 경우 효과적으로 대처하는 능력으로 정의했다([그림 4·3] 참조)

[그림 4-3] 6가지 미디어리터러시 역량 구조 미디어리터러시 역량 비판적 미디어 생산과 사회적 태도 자기보호 사고 이용 표현 소통 역량 역량 역량 역량 역량 역량

- 109 -

제 3절 미디어리터러시 지수 및 측정 도구 개발

1. 지수구성절차

국내외 미디어리터러시의 주요개념과 측정 지수와 관련한 기존 문헌을 검토하여 디지털 사회 미디어리터러시 측정항목의 개발을 시도하였다. 구체적으로 지수를 도출하기 위해 1) 국내외 미디어리터러시 측정 항목 수집, 2) 지수체계 도출을 위한 모델 선정, 3) 연구진의 디지털 사회 미디어리터러시 측정 지수의 분석적 검토, 4) 전문가와 일반인 조사를 통한 디지털 사회 미디어리터러시 측정 항목의 중요도 및 의견 수렴, 5) 1차 도출된 측정 문항에 대한 설문, 6) 설문 결과에 대한 분석(파일럿 테스트), 7) 추가 보완을 통한 본조사의 단계를 수행하였다. 각 단계별 수행 방법은 다음과 같다.

1) 국내외 미디어리터러시 측정 항목 수집

디지털 사회 미디어리터러시 지수 개발은 미디어 환경 변화에 대한 다양한 접근과 해석이 필요하다. 이에 측정 항목의 수집은 국내외 최신 연구논문, 연구보고서를 중심으로 시행되었으며, 연구에서 제시한 분석의 틀과 구성 요인을 살펴보는 과정을 통해 지수로 사용될 문항에 대한 검토를 수행하였다.

문항의 수집은 국내외 미디어리터러시 관련 연구의 주요 개념과 측정 문항을 통해 수집 되었다. 최초의 문항 수집은 기존의 미디어리터러시 측정 구성 체계를 염두에 두고, 가능 한 많은 문항을 수집하는데 목적을 두었다.

다음은 디지털 미디어리터러시 측정 문항의 모집단(Population)에 해당하는 지수의 주요 개념과 해당 문항이다. 먼저 비판 역량은 의도와 비교로 구성되었다. 의도는 메시지 속에 숨겨진 전제를 확인, 정보의 출처를 확인, 정보 작성자를 확인, 정보의 전문성을 확인, 정보 작성자의 전문성을 확인, 정보 전달자의 전문성을 확인, 정보의 저작자를 확인하는 것 등이 포함되었다. 또한 비교는 메시지를 이해하기 위해 관련된 다른 자료를 함께 살펴보는 것으로, 메시지에서 제시하고 있는 내용을 그대로 받아들이기보다는 관련된 내용을 찾아서 지능정보기술은 어떤 관계가 있는지 연결해 보는 것으로 메시지를 이해하기 위해

관련된 내용을 이해, 메시지가 제시하는 내용과 관련이 있는 다른 정보를 찾아보는 것, 메시지에서 제시하고 있는 것과 관련된 다른 사례를 생각해 보는 것 등이 포함되었다.

이용 역량은 디지털 사회에 초점을 맞춰 최신의 디지털 디바이스와 서비스 이용 환경을 고려하여 구성하였다. 구체적으로 나는 나의 필요에 따라 미디어를 선택해서 활용, 나는 평소 미디어(TV, 신문, 인터넷)에서 원하는 정보를 잘 찾아낸다, 나는 인터넷을 사용하여 정보나 자료를 검색할 수 있다(인터넷 정보 검색), 나는 인터넷에서 음악/영상/게임/만화를 이용할 수 있다(인터넷 콘텐츠 활용), 나는 인터넷에서 각종 거래를 할 수 있다(인터넷 상거래), 나는 스마트폰에서 나에게 필요한 앱을 다운로드하여 이용할 수 있다(스마트폰 앱 다운로드), 나는 스마트폰으로 SNS를 이용할 수 있다(스마트폰 SNS 이용), 새로운 기술 및 제품에 잘 적용하는 편이다, 새로운 기술 및 제품을 이용할 때 스스로 잘 활용한다, 새로운 기술 및 제품을 이용할 때 스스로 잘 활용한다, 새로운 기술 및 제품을 이용할 때 다른 사람들 보다 잘 하는 편이다, 인터넷/스마트 기기에서 필요한 서비스에 접속해 콘텐츠를 사용할 수 있다, 인터넷/스마트 기기에서 음악, 영상, 게임 등을 이용할 수 있다, 인터넷/스마트 기기에서 다양한 학습자료(동영상 강의/유튜브/TED 동영상/웹문서 등)를 이용해 학습할 수 있다, TV/신문/인터넷/SNS를 이용해 일상정보에서 전문정보까지 상황별로 필요한 정보를 찾아 이용할 수 있다, 주 활동지역(거주지/직장/학교 등)에서 언제든 TV이용이 가능하다, 주 활동지역(거주지/직장/학교 등)에서 언제든 TV이용이 가능하다, 주 활동지역(거주지/직장/학교 등)에서 언제든 인터넷 접속이 가능하다 등의 문항이 추출되었다.

성찰적 이용은 자신의 미디어 사용에 대한 자기 조절 능력을 의미한다. 호주를 중심으로 해외의 연구에서 지적하는 미디어리터러시 역량 중 성찰(Reflect)는 미디어리터러시의 주요 역량으로 제안되고 있다. 이를 구성하는 문항은 이용시간을 조절하기 위해 필요한 스마트폰 애프리케이션을 활용할 수 있다, 나는 스스로 미디어 이용량을 조절한다. 나는 내가 사용하는 미디어 이용 습관에 대해 숙고해본다 등이다.

생산역량은 기본적인 콘텐츠 생산에서 창의적 생산을 포함하고 있다. 추출된 문항은 인터넷/SNS를 이용해 자료를 생성(게시, 업로드)할 수 있다, 나는 내가 원하는 이야기를 UCC로 만들고 있거나, 만들어 본 경험이 있다, 나는 내가 가진 정보를 이미지나 영상을 사용하여 표현할 수 있다, 같은 메시지를 다양한 미디어의 특성에 맞게(디카, 캠코더, 컴퓨터, 휴대폰 등) 표현할 수 있다, 나는 같은 메시지를 다양한 표현양식(사진, 애니메이션, 플래쉬, 영상 등)으로 표현할 수 있다, 나는 블로그나 미니홈피를 통해 내 생각을 정기적으로

표현하고 있다, 나는 내가 만든 UCC(사진, 동영상 등)를 다른 사람에게 적극적으로 보여준다, 나는 내가 하고 싶은 이야기를 사진으로 찍어서 표현할 수 있다(사진으로 표현), 나는 내가 하고 싶은 이야기를 동영상으로 제작하여 표현할 수 있다(동영상으로 제작 표현), 직접 만들거나 다른 사람이 만든 것을 수정·편집한 콘텐츠(정보/지식/뉴스/동영상/사진등)를 올린 적이 있다(예: 인터넷 게시판, 블로그, 카페, 페이스북, 카카오스토리, 인스타그램 등)으로 구성되었다.

소통 역량은 사회적 이슈, 타인간의 소통, 의견 표명 등이 포함되었다. 추출된 문항은 나 는 사회적 이슈에 대한 나의 의견을 인터넷에 올린다(사회적 이슈에 의견 게재), 나는 사 회적 이슈에 대한 다른 사람의 글에 대하여 댓글로 남긴다(사회적 이슈에 댓글 게재), 나 는 사회적 이슈에 대한 글이나 정보를 공유한다(사회적 이슈 공유), 나는 미디어를 통해 사회적 이슈에 대한 토론에 적극 참여한다(사회적 이슈 관련 토론 참여), 인터넷을 통해 나의 의견을 잘 전달할 수 있다, 나는 관심이 있는 글이나 정보를 인터넷에서 공유할 수 있다(관심글 공유), 온라인 토론에 참여하여 여러 사람들과 문제해결 방안에 대해 논의한 적이 있다, 나는 인터넷 공간에서 사회적 관심사에 대해 나의 의견을 표명한 적이 있다(댓 글 작성, 게시판 글 작성, 토론 등), 내가 인터넷에서 관심있게 본 정보/지식/뉴스/동영상 /사진 등을 인터넷 상에서 다른 사람에게 전달한 적이 있다, 나는 온라인에서 공통의 관 심사에 관한 정보를 주고 받는다, 나는 인터넷을 통해 타인과 연결하고 소통할 수 있다, 문제해결 및 과업·과제 등을 위해 타인과 교류하고 소통할 수 있다, 나는 인터넷을 이용하 여 정치, 사회적 이슈나 문제에 대해 적극적으로 의견을 교류하고, 공동의 문제를 해결하 기 위해 토론, 기부, 봉사 등 다양한 활동에 참여할 수 있다, 인터넷에서 본 콘텐츠(정보/ 지식/뉴스/동영상/사진 등)를 올리거나 링크를 공유한 적이 있다(예:인터넷 게시판, 블로 그, 카페, 페이스북, 카카오스토리, 인스타그램, 카톡, 라인 등), 나는 기존에 알던 사람들과 관계를 유지하고 더 친밀해지기 위해서 인터넷을 이용한 적이 있다, 나는 새로운 사람들 을 알게 되고 소통하기 위해 인터넷을 이용한 적이 있다, 나는 인터넷을 통해 사회적 관심 사(공공이슈)에 대해 의견 표명을 한 적이 있다 (댓글 작성, 게시판 글 게시, 토론 등) 등이 포함되었다.

연구진은 미디어리터러시 역량을 측정하기 위한 항목에서 윤리적 역량 측면에 대한 고려를 하였다. 윤리적 측면은 앞선 모든 측정 항목의 바탕으로 삼아야 할 역량이라는 의견

과, 따로 떼어 윤리적 측면을 고려해야 한다는 의견이 제안되었다. 그러나 디지털 사회 미디어리터러시 역량을 측정하는 초기 단계를 감안하여 윤리적 측면에서 거론되는 문항을 추출하였다. 인터넷 공간에서는 예절/규범/법을 지켜야 한다고 생각한다, 나는 인터넷에서 인신공격적 언어(욕설, 비속어 등)를 사용하지 않는다, 나는 인터넷에서 욕설이나 비속어 등을 사용한 적이 있다(욕설 및 비속어 사용), 나는 다른 사람에 대해 인터넷에 비난의글을 올려본 적이 있다(악플 및 비방글 게재), 나는 불법 미디어 이용 및 타인 권리 침해등을 하지 않는 책임 있는 인터넷 이용과 다른 사람의 의견을 이해하고 인정하며 수용할수 있다, 나는 인터넷에서 글을 쓸 때, 내가 작성한 글이 상대방의 기분을 상하게 하는 것은 아닌지 확인한다, 나는 인터넷에서 자료를 사용할 때, 자료의 출처를 밝히고 사용한다,이외에도 개인정보, 팩트체크,디지털 시민성 등을 담아 낼수 있는 문항 등을 추가로 수집하였다. 예를 들어, 나는 웹사이트르 가입할 때, 불필요한 개인정보를 요구한다고 생각하면 가입하지 않는다, 나는 내 개인정보를 페이스북, 온라인 카페 등에 남기지 않는다, 나는 회원가입 웹사이트를 이용하면서 인터넷 아이디와 비밀번호를 주기적으로 바꾼다, 나는 개인정보 노출, 타인정보 유출 등 다양한 인터넷 이용의 위험요인으로부터 내 자신과다른 사람을 보호할 수 있다 등이 포함되었다.

2) 지수체계 도출을 위한 모델 선정

연구팀이 설계한 최초 모델은 사회적 미디어리터러시 맵핑; 개념적 프레임 워크 (Mapping Social Media Literacy; Towards a Conceptual Framework, 2011)가 사회적 미디어 어플리케이션의 사용과 접근을 설명하는 주요 개념을 틀로 삼았다. 이 모델은 사회적 미디어리터러시를 살펴보기 위해 이용과 접근이라는 측면은 객관적 효용성과 주관적 효용성으로 구분하여 해석한다. 보다 체계화된 개념으로 현상을 접근하는 것은 기존의 측정 대상에 대한 고정화된 틀을 넘어 새로운 시각을 제공할 수 있다는 관점으로 주 모델로 삼았으며, 이를 보완하기 위해 다양한 측정 변인을 고려하였다.

3) 연구진의 디지털 사회 미디어리터러시 측정 지수의 분석적 검토

연구진은 본 연구의 목표에 부합하는 측정 지수 개발을 위해 1단계를 통해 추출된 미디 어리터러시 측정 지수와 지수체계 도출을 위한 모델로 선정된 프레임을 적용하여 수차례 의 의견 교환을 통해 지수 구성의 초안을 도출하였다. 도출의 과정은 먼저 연구진이 모델 링을 통해 설정한 비판 역량, 접근/이용 역량, 창의적 생산역량, 사회적 소통 역량, 윤리/ 규범 역량, 성찰 역량, 태도 역량에 포함되는 문항을 수정, 보완, 또는 문항 삭제의 순서로 진행되었다.

[그림 4-4] 지수도출 초안 도출 과정 예시

① 비판적 역량

▶ 의도

- 내가 접한 정보에 숨겨진 전제를 확인한다
- 내가 접한 정보의 출처를 확인한다
- 내가 접한 정보의 작성자를 확인한다
- 내가 접한 정보의 전문성을 확인한다
- 내가 접한 정보가 타당한 근거를 제시하고 있는지 확인한다
- 내가 접한 정보가 사실인지 아닌지 확인한다
- 내가 접한 정보가 정치적 의도를 담고 있는지 확인한다

(삭제)정보 작성자의 전문성을 확인한다. 정보 전달자의 전문성을 확인한다. 정보의 저작자를 확인한다

▶ 비교

- 나는 메시지를 이해하기 위해 관련된 다른 자료를 함께 비교해 본다
- 나는 메시지를 이해하기 위해 관련된 내용을 이해하려 한다
- 나는 메시지가 제시하는 내용과 관련이 있는 다른 정보를 찾아본다
- 나는 메시지에서 제시하고 있는 것과 관련된 다른 사례를 생각해 본다
- 나는 일부 의견이나 정보보다는 다양한 의견이나 정보를 살펴본다
- 나는 나와 다른 의견이나 정보도 살펴본다

(44M) 나는 메시지에서 제시하고 있는 내용을 그대로 받아들이기보다는 관련된 내용을 찾아서 어떤 관계가 있는지 연결해 본다

4) 디지털 사회 미디어리터러시 측정 항목의 중요도 및 의견 수렴

연구진의 집단 지성을 통해 도출된 디지털 사회 미디어리터러시 측정 지수의 초안을 더욱 정교화하기 위해 측정 항목의 중요도와 의견을 전문가와 일반인을 통해 확인하는 절차를 수행하였다. 분석 절차에는 전문가 16인, 일반인 12명이 참여하였다.

연구진은 총 28명에게 디지털 사회 미디어리터러시 측정 지수로 도출된 문항에 대한 중 요도와 의견을 수렴하였다.

(1) 전문가의 구성

참여한 전문가는 언론학을 전공하는 대학 교수, 미디어리터러시 교육관련 교사, 전문독 서논술지도자, 기자 등이 포함되었다. 이들은 미디어리터러시와 관련된 연구 경력, 현장 교육, 관련 업무 등을 고려해서 구성되었다(<표 47> 참조).

번호 응답자명 연령대 성별 직업 30대 교사 1 A 남 2 В 50대 남 교수 3 C 40대 여 연구교수 4 D 50대 남 교사 5 Е 40대 남 교수 F 50대 교수 6 남 7 G 남 교사 40대 8 Н 40대 여 교사 9 Ι 40대 여 교사 1 0 여 50대 교사 1 1 K 50대 여 교사 1 2 L 40대 여 교사 1 3 40대 여 교사 M 50대 여 1 4 Ν 교사 남 기자 1 5 Ο 40대 1 6 50대 남 기자

<표 4-7> 전문가 구성

(2) 일반인의 구성

일반인은 연령대와 성별을 고려하여 구성되었다. 총 12명으로 구성된 일반인 그룹은 디지털 사회 미디어리터러시 측정 문항으로의 중요도와 이해도를 응답하도록 하였다. 중요도는 측정 문항으로써의 중요도이며, 이해도는 문항의 내용의 이해가 쉬운지를 묻는 것으로 구성되었다. 또한 개방형 질문을 통해 각자의 미디어리터러시에 대한 의견을 개진하도록 하였다.

(3) 디지털 미디어리터러시 측정문항의 초안 도출 과정

디지털 사회 미디어리터러시 측정 지수의 중요도와 이해도와 관련한 조사를 통해 연구

진은 측정문항의 초안을 확정하였다. 연구진은 문항을 축소하는 과정에서 주요 원칙을 세우고, 이를 통해 문항을 선정하였다. 구체적으로 원칙 1은 전문가와 일반인이 모두 중요하게 생각하는 것은 측정 문항으로 삼는다. 원칙 2는 전문가와 일반인의 중요도 점수 차이가적은 것은 측정 문항으로 삼는다. 원칙 3은 1) 전문가들의 점수를 기준으로 하되, 되도록 4점 이상 받은 것을 기준으로 삼고, 일반인 의견도 참고한다 2) 상위에 랭크가 되어 있는 것은 일단 선택을 원칙으로 한다

전문가가 평가한 중요도는 높지만 일반인의 것은 낮을 때, 전문가의 시각을 우선시한 이유는 일반인이 해당 부분에 대한 미디어리터러시 인지도가 낮기 때문에 더 집중해야 한다는 점을 들었다.

총 6개 역량에 대한 전문가와 일반인이 평가한 디지털 사회 미디어리터러시 중요도와 순위를 고려하여 다음과 같이 문항을 구성하였다.

① 비판 역량

미디어리터러시의 비판 역량은 미디어의 콘텐츠가 생산된 의도나 맥락을 파악하며 열린 관점과 시각으로 다양한 정보를 수용하고 판단하는 능력을 의미함과 동시에 미디어가 작동하는 원리를 함께 고려하는 능력을 의미한다. 선행연구를 통해 도출한 18개 문항 가운데 선정 기준을 적용하여 도출된 문항은 12개로 축소되었다. 삭제된 문항은 정보제공 방식, 작동원리, 뉴스 제공 방식 등에 대한 문항이 해당되었다(<표 4-8> 참조).

<표 4-8> 비판 역량에 대한 전문가vs일반인 중요도

문항-		전문가		일반인	
ᠸ성	평균	순위	평균	순위	차이
내가 접한 정보에 숨겨진 전제를 확인한다	3.94	16	4.08	6	-0.14
내가 접한 정보의 출처를 확인한다	4.56	2	4.23	5	0.33
내가 접한 정보의 작성자를 확인한다	4.50	5	3.85	11	0.65
내가 접한 정보의 전문성을 확인한다	4.31	7	4.54	3	-0.23
내가 접한 정보가 타당한 근거를 제시하고 있는지 확인한다	4.63	1	4.77	2	-0.14
내가 접한 정보가 사실인지 아닌지 확인한다	4.56	2	4.92	1	-0.36

내가 접한 정보가 정치적 의도를 담고 있는지 확인 한다	3.81	17	3.46	15	0.35
주로 사용하는 미디어의 정보제공 방식(알고리즘) 에 대해 알고 있다	4.00	14	2.92	18	1.08
인터넷이 작동하는 원리를 알 수 있다.	3.38	18	3.08	17	0.30
나는 뉴스가 제공되는 원리를 알 수 있다	4.00	14	3.46	15	0.54
나는 온라인에서 자료를 사용할 때, 자료의 출처를 밝히고 사용한다	4.44	6	4.08	6	0.36
나는 온라인에서 자료를 공유할 때 정보가 정확한 지 확인한다	4.56	2	4.38	4	0.18
나는 메시지를 이해하기 위해 관련된 다른 자료를 함께 비교해 본다	4.31	7	3.77	12	0.54
나는 메시지를 이해하기 위해 관련된 내용을 이해 하려 한다	4.13	11	4.00	8	0.13
나는 메시지가 제시하는 내용과 관련이 있는 다른 정보를 찾아본다	4.31	7	3.92	10	0.39
나는 메시지에서 제시하고 있는 것과 관련된 다른 사례를 생각해 본다	4.19	10	3.54	14	0.65
나는 일부 의견이나 정보보다는 다양한 의견이나 정보를 살펴본다	4.13	11	3.69	13	0.43
나는 나와 다른 의견이나 정보도 살펴본다	4.06	13	4.00	8	0.06

② 이용 역량

미디어리터러시의 이용 역량은 미디어의 기능과 가능한 서비스를 충분히 활용하고 그를 통해 유용한 정보를 자유롭게 얻어낼 수 있는 능력을 의미한다. 선행연구를 통해 도출한 13개 문항 가운데 선정 기준을 적용하여 도출된 문항은 11개로 축소되었다. 삭제된 문항은 미디어를 통한 학습, SNS 이용에 대한 문항이 해당되었다(<표 4-9> 참조).

<표 4-9> 이용 역량에 대한 전문가vs일반인 중요도

П э́ј	P 51. 전문가		일법	반인	اه اح	
문항	평균	순위	평균	순위	차이	
나는 필요에 따라 미디어를 선택해서 활용할 수 있 다	4.63	1	4.69	2	-0.07	
나는 미디어 기기를 사용하여 필요한 정보나 자료 를 찾을 수 있다	4.63	1	4.31	11	0.32	
나는 미디어 기기에서 필요한 서비스에 접속해 콘 텐츠를 사용할 수 있다	4.60	3	4.54	4	0.06	
나는 미디어 기기에서 음악, 영상, 게임 등을 이용 할 수 있다	3.47	14	4.38	8	-0.92	
나는 미디어를 통해 다양한 학습(화상회의/유튜브 /TED 동영상/웹문서 등)을 할 수 있다	3.75	13	4.31	11	-0.56	
나는 온라인에서 각종 금융거래를 할 수 있다(인터 넷뱅킹, 계좌 확인, 이체, 송금, 증권거래 등)	4.00	9	4.77	1	-0.77	
나는 온라인에서 전자상거래를 할 수 있다	3.81	12	4.54	4	-0.73	
나는 미디어 기기로 SNIS를 이용할 수 있다	3.88	11	4.38	8	-0.51	
나는 온라인에서 공공서비스를 이용할 수 있다	4.13	6	4.62	3	-0.49	
나는 필요에 따라 일상생활정보(날씨, 교통 정보 등)를 이용할 수 있다	4.06	8	4.54	4	-0.48	
나는 미디어를 통해 전문정보를 찾아 이용할 수 있 다	3.94	10	4.38	8	-0.45	
나는 긴급(재난)상황 발생 시 어떤 미디어를 통해 정보를 찾아야 하는지 알고 있다	4.19	5	4.46	7	-0.27	
나는 사이버폭력(디지털 성범죄, 허위 정보 유포, 언어폭력, 사이버왕따 등)으로부터 스스로를 지킬 수 있게 미디어를 이용한다	4.53	4	4.23	13	0.30	

③ 생산 및 소통 역량

미디어리터러시의 생산 및 표현 역량은 자신의 관심사와 정체성을 표현하기 위해 사진이나 동영상 등의 콘텐츠를 자신이 원하는 방식으로 제작할 수 있는 능력을 의미한다. 선행연구를 통해 도출한 10개 문항 가운데 선정 기준을 적용하여 도출된 문항은 8개로 축소되었다. 삭제된 문항은 전문적 생산 능력으로, 전문적으로 동영상을 촬영하거나 전문적으로 사진을 촬영하는 생산 능력이 해당되었다(<표 4-10> 참조).

<표 4-10> 생산 및 소통 역량에 대한 전문가vs일반인 중요도

 문항	전문	군가	일투	반인	차이
표성	평균	순위	평균	순위	^F~
나는 원하는 동영상을 촬영할 수 있다	3.94	2	4.23	4	-0.29
나는 원하는 동영상을 전문적으로 촬영할 수 있다	2.88	10	3.69	10	-0.82
나는 원하는 방식으로 동영상을 편집하여 완성할 수 있다	3.50	8	4.08	7	-0.58
나는 원하는 미디어에 동영상을 업로드 할 수 있다	3.81	6	3.92	9	-0.11
나는 원하는 사진을 촬영할 수 있다	3.93	3	4.38	1	-0.45
나는 원하는 시진을 전문적으로 촬영할 수 있다	3.00	9	4.00	8	-1.00
나는 원하는 방식으로 사진을 편집하여 완성할 수 있다	3.53	7	4.23	4	-0.70
나는 원하는 미디어에 사진을 업로드 할 수 있다	3.93	3	4.15	6	-0.22
나는 미디어에 내 생각을 표현할 수 있다	4.07	1	4.38	1	-0.32
나는 같은 메시지를 다양한 미디어의 특성에 맞게 (유튜브, 틱톡, 인스타그램 등) 표현할 수 있다	3.93	3	4.31	3	-0.37

④ 사회적 소통 역량

미디어리터러시의 사회적 소통 역량은 타인에 대한 배려와 공감을 바탕으로 공개적으로 자신의 의견을 드러내고 타인과 협업할 수 있는 능력을 의미한다. 선행연구를 통해 도출한 15개 문항 가운데 선정 기준을 적용하여 도출된 문항은 13개로 축소되었다. 삭제된 문항은 온라인을 통한 사회적 관심사에 정보 교환, 온라인에서 공동 문제 해결을 통한 활동에 대한 문항이 해당되었다(<표 4-11> 참조).

<표 4-11> 사회적 소통 역량에 대한 전문가vs일반인 중요도

문항 -		전문가		반인	차이	
ਦਿਲ	평균	순위	평균	순위	AF 91	
나는 미디어를 통해 중요한 이슈에 대한 토론에 참 여할 수 있다	4.25	8	4.00	15	0.25	
나는 미디어를 통해 나의 의견을 전달할 수 있다	4.33	5	4.46	4	-0.13	
나는 미디어를 통해 관심 있는 글이나 정보를 공유 할 수 있다	4.38	4	4.54	3	-0.16	
나는 온라인 공간에서 사회적 관심사(공공이슈)에 대해 의견을 표명할 수 있다(댓글 작성, 게시판 글	4.00	11	4.38	6	-0.38	

작성 등)					
나는 온라인에서 공통의 관심사에 관한 정보를 주 고받는다	4.13	10	4.31	10	-0.18
나는 온라인에서 타인과 소통할 수 있다	3.94	13	4.62	2	-0.68
나는 온라인에서 문제해결 및 과업, 과제 등을 위해 타인과 협업할 수 있다	4.50	1	4.31	10	0.19
나는 온라인에서 정치, 사회적 이슈나 문제에 대해 적극적으로 의견을 교류할 수 있다	3.93	14	4.38	6	-0.45
나는 온라인에서 공동의 문제를 해결하기 위해 토론, 기부, 봉사 등 다양한 활동에 참여할 수 있다	3.88	15	4.23	13	-0.36
나는 온라인에서 사람들과 관계를 유지할 수 있다	4.00	11	4.38	6	-0.38
나는 온라인에서 타인과 소통할 때 상대방을 배려 한다	4.31	6	4.23	13	0.08
나는 온라인에서 의견을 제시할 때 상대방을 배려 한다	4.25	8	4.31	10	-0.06
나는 온라인에서 상대방에 대한 인신 공격적 언어 (욕설, 비속어, 혐오표현 등)를 사용하지 않는다	4.50	1	4.38	6	0.12
나는 온라인에서 타인에 대한 비난의 글을 올리지 않는다(악플 및 비방글 게재)	4.44	3	4.85	1	-0.41
나는 온라인에서 내가 작성한 글이 상대방의 기분 을 상하게 하는 것은 아닌지 확인한다	4.31	6	4.46	4	-0.15

⑤ 성찰 역량

미디어리터러시의 성찰 역량은 미디어 및 미디어 콘텐츠 이용에 있어 본인 스스로 조절하는 능력과 자신의 미디어 이용에 대한 진단과 평가를 의미한다. 선행연구를 통해 도출한 7개 문항 가운데 선정 기준을 적용하여 도출된 문항은 3개로 축소되었다. 삭제된 문항은 자기 자신에 대한 실망, 의사소통 수준의 만족, 제작 수준의 만족, 미디어 활용성 등에 대한 문항이 해당되었다(<표 4·12> 참조).

<표 4-12> 성찰 역량에 대한 전문가vs일반인 중요도

문항	전문가		전문가 일반인		
	평균	순위	평균	순위	
나는 스스로 미디어 이용량을 조절한다	4.56	2	4.38	2	0.18
나는 스스로 유해한 내용을 걸러낸다	4.73	1	4.62	1	0.12
나는 미디어 이용 때문에 스스로에게 실망한다	2.87	7	3.31	7	-0.44
나는 미디어를 통한 나의 정보습득이나 의시소 통 수준에 만족한다	3.93	4	3.92	5	0.01
나는 동영상이나 시진을 제작하는 수준에 만족 한다	3.64	6	3.77	6	-0.13
나는 미디어를 통해 다른 사람의 도움 없이 스스 로 문제를 해결한다	3.71	5	4.08	4	-0.36
나는 온라인에서 윤리 및 예절을 잘 지키고 있다 고 생각한다	4.33	3	4.31	3	0.03

⑥ 태도 역량

미디어리터러시의 태도 역량은 자신이 미디어와 미디어 콘텐츠에 관한 유용성, 관련성, 역할 등과 같은 평가(긍정적, 부정적)를 통해 갖는 인식을 의미한다. 선행연구를 통해 도출 한 12개 문항 가운데 선정 기준을 적용하여 도출된 문항은 5개로 축소되었다. 삭제된 문항 은 미디어에 대한 평가 항목이 주를 이루었으며, 최신 기술의 습득, 미디어를 이용한 성취 등에 대한 문항이 해당되었다(<표 4-13> 참조).

<표 4-13> 태도 역량에 대한 전문가vs일반인 중요도

문항		전문가		반인	차이	
2 0	평균	순위	평균	순위		
나는 미디어가 삶에 있어 유용하다고 생각한다	4.14	2	4.38	2	-0.24	
나는 미디어가 삶에 필수적이라고 생각한다	4.14	2	4.15	5	-0.01	
나는 미디어를 통해 삶에 많은 도움을 받는다	4.14	2	4.46	1	-0.32	
나는 최신기술을 따라 잡으려고 노력한다	3.64	7	4.08	6	-0.43	
나는 미디어가 우리의 많은 문제를 해결하는데 해 법을 제시한다고 생각한다	4.21	1	3.77	10	0.45	
나는 미디어만 있다면 어떤 것이든 가능하다고 생	3.38	12	3.38	12	0.00	

각한다					
나는 미디어 때문에 더 많은 것을 성취한다고 생 각한다	3.77	6	4.00	8	-0.23
나는 사람들이 새로운 미디어로 인해 시간을 많아 낭비한다고 생각한다	3.54	9	4.08	6	-0.54
나는 새로운 미디어가 우리의 삶을 복잡하게 만든 다고 생각한다	3.50	10	3.85	9	-0.35
나는 새로운 미디어가 사람들을 서로 소외시킨다 고 생각한다	3.86	5	3.69	11	0.16
나는 새로운 기술 및 제품에 잘 적응할 수 있다고 생각한다	3.57	8	4.23	3	-0.66
나는 새로운 기술 및 제품을 잘 이용할 수 있다고 생각한다	3.43	11	4.23	3	-0.80

5) 디지털 미디어리터러시 측정 문항의 초안

디지털 미디어리터러시 역량을 측정하기 위한 과정으로 도출된 설문항목은 <표 4-9>와 같다. 연구진은 전문가와 일반인의 디지털 미디어리터러시 측정 문항의 중요도와 이해도를 바탕으로 문항의 독이성을 높이기 위한 작업을 시도하였다. 문장의 독이성을 높이기위해 국어국문학을 전공으로 하고, 새우리말 큰사전의 자문의 역할을 맡고 있는 전문가의도움을 받아 문장의 수정을 거쳤다. 문장의 수정 작업은 1)누구나이해하기쉽고, 2)다소어려운 의미나 중첩되는 의미가 전달될 때는 예시를 포함하여이해도를 높이며 3)하나의문장에하나의의미를 담는 것을 원칙으로 수정하였다. 이러한 원칙을 적용하여 1차 측정문항을 개발하였다(<표 4-14> 참조).

<표 4-14> 1차 도출된 측정 문항에 대한 설문 문항

개념	문항
	나는 내가 접한 정보에 숨겨진 의도를 확인한다
	나는 내가 접한 정보의 출처를 확인한다
	나는 내가 접한 정보의 전문성을 확인한다
(12문항)	나는 내가 접한 정보가 타당한 근거를 제시하고 있는지 확인한다
	나는 내가 접한 정보가 사실인지 아닌지 확인한다

	나는 미디어를 통해 내 생각을 표현할 수 있다
	나는 같은 메시지를 다양한 미디어의 특성(유튜브, 틱톡, 인스타그램 등)에 맞게 표 현할 수 있다
사회적 소통 (13문항)	나는 미디어를 통해 중요한 이슈에 대한 토론에 참여할 수 있다
	나는 미디어를 통해 나의 의견을 전달할 수 있다
	나는 미디어를 통해 관심 있는 글이나 정보를 공유할 수 있다
	나는 온라인 공간에서 사회적 관심사(공공이슈)에 대해 의견을 표명할 수 있다(댓글 작성, 게시판 글 작성 등)
	나는 온라인에서 타인과 소통할 수 있다
	나는 온라인에서 문제해결 및 과업·과제 수행 등을 위해 타인과 협업할 수 있다
	나는 온라인에서 정치, 사회적 이슈나 문제에 대해 적극적으로 의견을 교류할 수 있 다
	나는 온라인에서 인간관계(인맥)를 유지할 수 있다
	나는 온라인에서 타인과 소통할 때 상대방을 배려한다
	나는 온라인에서 의견을 제시할 때 상대방을 배려한다
	나는 온라인에서 상대방에 대한 인신 공격적 언어(욕설, 비속어, 혐오표현 등)를 사용하지 않는다
	나는 온라인에서 타인에 대한 비난의 글을 올리지 않는다(악플 및 비방글 게재)
	나는 온라인에서 내가 작성한 글이 상대방의 기분을 상하게 하지 않는지 확인한다
	나는 스스로 미디어 이용량을 조절한다
성찰 (3문항)	나는 스스로 유해한 내용을 걸러낸다
(3판왕)	나는 온라인에서 윤리 및 예절을 잘 지키고 있다고 생각한다
태도 역량 (5문항)	나는 미디어가 삶에 있어 유용하다고 생각한다
	나는 미디어가 삶에 필수적이라고 생각한다
	나는 미디어를 통해 삶에 많은 도움을 받는다
	나는 미디어가 우리가 직면한 많은 문제를 해결하는 데 해법을 제시한다고 생각한 다
	나는 새로운 기술 및 제품에 잘 적응할 수 있다고 생각한다

2. 설문 결과에 대한 분석

1) 조사 개요

도출된 설문 문항의 타당성을 검증하기 위하여 파일럿 테스트를 진행하였다. 10대부터 50대까지 수도권과 비수도권을 거주자들 대상으로 온라인 설문조사를 실시하였다. 온라인 설문조사는 전문조사기관(마이크로밀엠브레인)이 대행하였으며, 성별과 연령, 그리고 지역으로 할당표집하였다. 총 102명이 설문에 참여했으며, 조사기간은 2020년 12월11일부터 12월 14일이었다. 응답자의 특성은 <표 4-15>와 같다.

<표 4-15> 응답자의 특성

	빈도	퍼센트	
	1) 남자	52	51.0
성별	2) 여자	50	49.0
	합계	102	100.0
	1) 만10-19세	22	21.6
	2) 만20-29세	20	19.6
연령	3) 만30-39세	20	19.6
26	4) 만40-49세	20	19.6
	5) 만50-59세	20	19.6
	합계	102	100.0
	1) 서울	51	50.0
	2) 부산	6	5.9
	4) 인천	3	2.9
	5) 광주	3	2.9
	6) 대전	2	2.0
	7) 울산	4	3.9
지역	8) 경기도	24	23.5
	9) 강원도	2	2.0
	10) 충청북도	1	1.0
	12) 전라북도	1	1.0
	14) 경상북도	2	2.0
	15) 경상남도	3	2.9
	합계	102	100.0

2) 분석 방법 및 절차

자료 분석을 위해 사회과학통계패키지인 IBM SPSS 21 프로그램을 활용하였다. 수집된 자료의 분석은 기술통계, 탐색적 요인분석, 문항의 신뢰도 검증의 순서로 진행되었다. 또한 지수모형의 타당성을 검증하기 위해 측정 지수가 얼마나 타당한지를 평가하기 위해 확인적 요인분석을 실시하였다. 확인적 요인분석의 단계에서는 IBM SPSS Amos 21 프로그램을 활용하였다. 확인적 요인분석은 미디어리터러시 측정 모형에 대한 모형적합도를 통해 디지털 사회 미디어리터러시 지수의 타당도와 측정 모델의 적합도를 높여나가는 절차를 진행하였다.

먼저 기술통계에서는 각 측정 문항에 대한 평균과 표준편차를 제시하였다. 이후 탐색적 요인분석을 통해 두 가지 접근을 시도하였다. 탐색적 요인 방법에는 여러 가지 방법이 있다. 본 연구에서는 주성분 분석을 통한 탐색적 요인분석이 진행되었다. 주성분 분석은 측정 개념에 대한 자료의 축소, 즉 많은 변수들을 더 적은 수의 주성분(Principal component)으로 줄이는 것을 목적으로 한다.

이와 더불어 추출된 변수의 신뢰도 분석(Cronbach a)의 값을 통해 요인으로 묶인 항목들의 신뢰도를 검증하였다. 또한 문항 제거시 척도를 제시함으로 각 문항들이 갖는 설명력에 대한 의미를 추가하였다.

이후 구조방정식(AMOS)를 통해 확인적 요인분석(Confirmatory Factor analysis)를 통해 탐색적 요인분석을 통해 설정한 요인 모형의 검증을 실시하였다. 확인적 요인분석은 요인 모형의 검증 이외에도 새롭게 개발한 척도의 타당도 검사에 사용되는 통계 기법이다.

3) 설문 문항의 분석 결과

디지털 사회 미디어리터러시 측정 지수 개발을 위해서 기존 문헌 연구, 측정 지수 구성을 위한 전문가 인터뷰, 전문가·일반인의 의견을 반영한 설문 문항을 통해 연구진은 비판역량(12문항), 이용 역량(11문항), 생산 및 표현 역량(8문항), 사회적 소통 역량(13문항), 성찰 역량(3문항), 태도 역량(5문항) 총 52문항을 구성하였다.

(1) 디지털 사회 미디어리터러시 지수 기술통계 결과

① 비판 역량

디지털 사회 미디어리터러시의 측정 개념으로 제시한 비판 역량의 전체 평균는 3.71 로 나타났다. 측정한 역량 중 가장 높은 항목은 자료 및 정보의 출처와 관련된 항목이었으며, 숨겨진 의도와 관련한 항목은 낮게 나타났다(<표 4·16> 참조).

<표 4-16> 비판 역량의 기술통계량

문항	평균	표준편차
나는 내가 접한 정보에 숨겨진 의도를 확인한다	3.33	.89
나는 내가 접한 정보의 출처를 확인한다	3.57	.76
나는 내가 접한 정보의 전문성을 확인한다	3.72	.86
나는 내가 접한 정보가 타당한 근거를 제시하고 있는지 확인한다	3.81	.85
나는 내가 접한 정보가 사실인지 아닌지 확인한다	3.77	.91
나는 온라인에서 자료를 사용할 때, 자료의 출처를 밝히고 사용한다	3.86	.89
나는 온라인에서 자료를 공유할 때 정보가 정확한지 확인한다	3.84	.75
나는 내가 접한 정보를 이해하기 위해 다른 자료를 함께 비교해 본다	3.74	.72
나는 내가 접한 정보가 제시하는 내용과 관련된 다른 정보를 찾아 본다	3.79	.81
나는 내가 접한 정보가 제시하는 내용과 관련된 다른 사례를 생각해 본다	3.52	.81
나는 일부 의견이나 정보보다는 다양한 의견이나 정보를 살펴본다	3.80	.70
나는 나와 다른 의견이나 정보도 살펴본다	3.75	.77
전체	3.71	.81

② 이용 역량

디지털 사회 미디어리터러시의 측정 개념으로 제시한 이용 역량의 전체 평균은 4.11 로 나타났다. 측정한 역량 중 가장 높은 항목은 일상생활정보와 전문정보의 이용과 관련된 항목이었으며, 사이버 폭력에 대한 대응법과 관련한 항목은 낮게 나타났다(<표 4-17> 참조).

<표 4-17> 이용 역량의 기술통계량

문항	평균	표준편차
나는 필요에 따라 미디어를 선택해서 활용할 수 있다	3.91	.78
나는 선호에 따라 플랫폼(유튜브, 인스타그램, 카카오톡 등)을 선택적으로 이용할 수 있다	4.13	.75
나는 미디어를 사용하여 필요한 정보나 자료를 찾을 수 있다	4.11	.77
나는 필요한 서비스에 접속해 콘텐츠를 사용할 수 있다	4.00	.72
나는 온라인에서 각종 금융거래를 할 수 있다(인터넷뱅킹, 계좌 확인, 이체, 송금, 증권거래 등)	4.30	.74
나는 온라인에서 전자상거래를 할 수 있다	4.18	.88
나는 온라인에서 공공서비스를 이용할 수 있다. (예; 민원서류발급, 공 공시설 이용 예약, 도서관 자료 이용, 보건소 이용 예약 등)	4.25	.85
나는 온라인에서 필요에 따라 일상생활정보를 이용할 수 있다. (예: 날씨, 교통 정보 등)	4.41	.74
나는 온라인을 통해 전문정보를 찾아 이용할 수 있다. (예: 해당 분야의 전문가가 작성한 자료)	4.15	.76
나는 긴급(재난)상황 발생 시 어떤 미디어를 통해 정보를 찾아야 하는 지 알고 있다	3.99	.85
나는 사이버폭력(디지털 성범죄, 허위 정보 유포, 언어폭력, 사이버왕 따 등)으로부터 나 자신을 지킬 수 있게 미디어를 이용한다	3.80	.89
전체	4.11	.79

③ 생산 및 표현 역량

디지털 사회 미디어리터러시의 측정 개념으로 제시한 생산 및 표현 역량의 전체 평균은 3.81 로 나타났다. 측정한 역량 중 가장 높은 항목은 사진촬영과 사진을 통한 표현 항목이 었으며, 반대로 동영상에 대한 편집과 관련한 항목은 낮게 나타났다(<표 4-18> 참조).

<표 4-18> 생산 및 표현 역량의 기술통계량

 문항	평균	표준편차
나는 내가 원하는 동영상을 촬영할 수 있다	4.00	.87
나는 내가 원하는 방식으로 동영상을 편집하여 완성할 수 있다	3.34	1.07
나는 내가 원하는 미디어에 동영상을 업로드 할 수 있다	3.78	1.00
나는 내가 원하는 사진을 촬영할 수 있다	4.21	.69
나는 내가 원하는 방식으로 사진을 편집하여 완성할 수 있다	3.72	1.05
나는 내가 원하는 미디어에 사진을 업로드 할 수 있다	4.06	.95
나는 미디어를 통해 내 생각을 표현할 수 있다	3.73	.93
나는 같은 메시지를 다양한 미디어의 특성(유튜브, 틱톡, 인스타그램등)에 맞게 표현할 수 있다	3.60	1.01
전체	3.81	.95

④ 사회적 소통 역량

디지털 사회 미디어리터러시의 측정 개념으로 제시한 사회적 소통 역량의 전체 평균 3.81로 나타났다. 측정한 역량 중 가장 높은 항목은 소통의 과정에서 상대방에 대한 배려와 관련된 항목이었으며, 정치사회적 이슈와의 의견 교류 항목은 낮게 나타났다(<표 4-19>참조).

<표 4-19> 사회적 소통 역량의 기술통계량

문항	평균	표준편차
나는 미디어를 통해 중요한 이슈에 대한 토론에 참여할 수 있다	3.54	.96
나는 미디어를 통해 나의 의견을 전달할 수 있다	3.66	.89
나는 미디어를 통해 관심 있는 글이나 정보를 공유할 수 있다	3.86	.91
나는 온라인 공간에서 사회적 관심사(공공이슈)에 대해 의견을 표명할수 있다(댓글 작성, 게시판 글 작성 등)	3.67	1.02
나는 온라인에서 타인과 소통할 수 있다	3.87	.88
나는 온라인에서 문제해결 및 과업/과제 수행 등을 위해 타인과 협업	3.77	.93

할 수 있다		
나는 온라인에서 정치, 사회적 이슈나 문제에 대해 적극적으로 의견을 교류할 수 있다	3.47	.97
나는 온라인에서 인간관계(인맥)를 유지할 수 있다	3.56	.98
나는 온라인에서 타인과 소통할 때 상대방을 배려한다	4.00	.71
나는 온라인에서 의견을 제시할 때 상대방을 배려한다	3.98	.68
나는 온라인에서 상대방에 대한 인신 공격적 언어(욕설, 비속어, 혐오 표현 등)를 사용하지 않는다	4.03	.91
나는 온라인에서 타인에 대한 비난의 글을 올리지 않는다(악플 및 비 방글 게재)	4.15	.86
나는 온라인에서 내가 작성한 글이 상대방의 기분을 상하게 하지 않는 지 확인한다	4.01	.79
전체	3.81	0.88

⑤ 성찰

디지털 사회 미디어리터러시의 측정 개념으로 제시한 성찰 역량은 전체 평균 3.77으로 나타났다. 측정한 역량 중 가장 높은 항목은 온라인에서의 예절 수행과 관련된 항목이었 으며, 미디어 이용량에 대한 조절과 관련한 항목은 낮게 나타났다(<표 4-20> 참조).

<표 4-20> 성찰 역량의 기술통계량

- 문항	평균	표준편차
나는 스스로 미디어 이용량을 조절한다	3.50	.95
나는 스스로 유해한 내용을 걸러낸다	3.77	.90
나는 온라인에서 윤리 및 예절을 잘 지키고 있다고 생각한다	4.05	.78
전체	3.77	0.88

⑥ 태도

디지털 사회 미디어리터러시의 측정 개념으로 제시한 태도 역량은 전체 평균 3.94 로 나타났다. 측정한 역량 중 가장 높은 항목은 미디어의 유용성과 관련된 항목이었으며, 미디어를 통한 문제 해결과 관련한 항목은 낮게 나타났다(<표 4-21> 참조).

<표 4-21> 태도 역량의 기술통계량

문항	평균	표준편차
나는 미디어가 삶에 있어 유용하다고 생각한다	4.07	.79
나는 미디어가 삶에 필수적이라고 생각한다	3.89	.86
나는 미디어를 통해 삶에 많은 도움을 받는다	4.05	.85
나는 미디어가 우리가 직면한 많은 문제를 해결하는 데 해법을 제시한 다고 생각한다	3.74	.86
나는 새로운 기술 및 제품에 잘 적응할 수 있다고 생각한다	3.97	.73
전체	3.94	0.82

(2) 디지털 사회 미디어리터러시 지수 탐색적 요인 결과 및 신뢰도 분석 디지털 사회 미디어리터러시의 측정 항목으로 구성된 측정 변수의 요인적재치(설명력) 의 수준과 문항 제거시 척도, 그리고 신뢰도 분석을 통해 측정항목의 타당성을 검토하였다.

① 비판 역량

비판 역량은 두 개의 요인으로 추출되었으며, 정보제공 의도를 파악하는 비판과 비교를 통한 비판으로 구성되었다. 첫 번째 요인은 31%의 설명력을 가지고 있으며, 두 번째 요인의 28%의 설명력을 지니고 있다. 해당 항목이 비판 역량에 대한 총 설명량은 59.4%로 나타났다(<표 4-22> 참조).

<표 4-22> 비판 역량의 탐색적 요인분석 결과

문항	성분	
七 o	1	2
나는 내가 접한 정보의 전문성을 확인한다	.81	.16
나는 내가 접한 정보의 출처를 확인한다	. 7 9	.21
나는 내가 접한 정보에 숨겨진 의도를 확인한다	.75	.19
나는 내가 접한 정보가 타당한 근거를 제시하고 있는지 확인한다	.74	.26
나는 내가 접한 정보가 사실인지 아닌지 확인한다	.65	.36
나는 온라인에서 자료를 공유할 때 정보가 정확한지 확인한다	.54	.51
나는 온라인에서 자료를 사용할 때, 자료의 출처를 밝히고 사용한다	.44	.33
나는 나와 다른 의견이나 정보도 살펴본다	.24	.81
나는 일부 의견이나 정보보다는 다양한 의견이나 정보를 살펴본다	.20	.76
나는 내가 접한 정보가 제시하는 내용과 관련된 다른 정보를 찾아 본 다	.32	.76
나는 내가 접한 정보를 이해하기 위해 다른 자료를 함께 비교해 본다	.14	.75
나는 내가 접한 정보가 제시하는 내용과 관련된 다른 사례를 생각해 본다	.39	.55
아이겐값	5.81	1.31
설명변량	48.48	10.96
누적변량	48.48	59.44

비판 역량을 측정한 항목에 대한 신뢰도 분석 결과 신뢰도 계수의 값은 .90로 높게 나타 났다. 또한 해당문항을 삭제했을 때 문항의 신뢰도 계수의 변화를 살펴본 바, 대부분의 문항이 항목이 삭제된 경우 신뢰도 계수의 값이 낮게 나타났다. 이는 해당 항목이 비판 역량을 측정하기 위한 항목으로 신뢰도를 지니고 있음으로 판단이 가능하다(<표 4-23> 참조).

<표 4-23> 비판 역량의 문항 제거시 신뢰도

문항	항목이 삭제된 경우 Cronbach 알파
나는 내가 접한 정보에 숨겨진 의도를 확인한다	.89
나는 내가 접한 정보의 출처를 확인한다	.89
나는 내가 접한 정보의 전문성을 확인한다	.89
나는 내가 접한 정보가 타당한 근거를 제시하고 있는지 확인한다	.89
나는 내가 접한 정보가 사실인지 아닌지 확인한다	.89
나는 온라인에서 자료를 사용할 때, 자료의 출처를 밝히고 사용한다	.90
나는 온라인에서 자료를 공유할 때 정보가 정확한지 확인한다	.89
나는 내가 접한 정보를 이해하기 위해 다른 자료를 함께 비교해 본다	.89
나는 내가 접한 정보가 제시하는 내용과 관련된 다른 정보를 찾아 본다	.89
나는 내가 접한 정보가 제시하는 내용과 관련된 다른 사례를 생각해 본다	.89
나는 일부 의견이나 정보보다는 다양한 의견이나 정보를 살펴본다	.89
나는 나와 다른 의견이나 정보도 살펴본다	.89
신뢰도 (Cronbach 알파) 값	.90

② 이용 역량

이용 역량은 2개의 요인으로 추출되었으며, 정보 이용 역량과 서비스 이용 역량으로 구성되었다. 첫 번째 요인은 33%의 설명력을 가지고 있으며, 두 번째 요인의 29%의 설명력을 지니고 있다. 해당 항목이 이용 역량에 대한 총 설명량은 62.2%로 나타났다(<표 4-24>참조).

<표 4-24> 이용 역량의 탐색적 요인분석 결과

무항	성분	
ਦ %	1	2
나는 사이버폭력(디지털 성범죄, 허위 정보 유포, 언어폭력, 사이버왕따 등)으로부터 나 자신을 지킬 수 있게 미디어를 이용한다	.74	.16
나는 선호에 따라 플랫폼(유튜브, 인스타그램, 카카오톡 등)을 선택적으로 이용할 수 있다	.74	.18
나는 미디어를 사용하여 필요한 정보나 자료를 찾을 수 있다	.72	.37
나는 필요한 서비스에 접속해 콘텐츠를 사용할 수 있다	.70	.34
나는 긴급(재난)상황 발생 시 어떤 미디어를 통해 정보를 찾아야 하는지 알고 있다	.69	.20
나는 필요에 따라 미디어를 선택해서 활용할 수 있다	.64	.36
나는 온라인에서 각종 금융거래를 할 수 있다(인터넷뱅킹, 계좌 확인, 이체, 송금, 증권거래 등)	.16	.83
나는 온라인에서 전자상거래를 할 수 있다	.30	.80
나는 온라인에서 공공서비스를 이용할 수 있다. (예; 민원서류발급, 공공시설 이용 예약, 도서관 자료 이용, 보건소 이용 예약 등)	.23	.78
나는 온라인에서 필요에 따라 일상생활정보를 이용할 수 있다. (예: 날씨, 교통 정보 등)	.40	.68
나는 온라인을 통해 전문정보를 찾아 이용할 수 있다. (예: 해당 분야의 전문가가 작성한 자료)	.51	.55
아이겐값	5.7	1.13
설명변량	51.8	10.35
누적변량	51.8	62.17

이용 역량을 측정한 항목에 대한 신뢰도 분석 결과 신뢰도 계수의 값은 .90로 높게 나타

났다. 또한 해당문항을 삭제했을 때 문항의 신뢰도 계수의 변화를 살펴본 바, 대부분의 문항이 항목이 삭제된 경우 신뢰도 계수의 값이 낮게 나타났다. 이는 해당 항목이 이용 역량을 측정하기 위한 항목으로 신뢰도를 지니고 있음으로 판단이 가능하다(<표 4-25> 참조).

<표 4-25> 이용 역량의 문항 제거시 신뢰도

	20.2.2.2.2.2.2.2.2.2.2.2.2.2.2.2.2.2.2.
문항 	항목이 삭제된 경우 Cronbach 알파
나는 필요에 따라 미디어를 선택해서 활용할 수 있다	.89
나는 선호에 따라 플랫폼(유튜브, 인스타그램, 카카오톡 등)을 선택적 으로 이용할 수 있다	.89
나는 미디어를 사용하여 필요한 정보나 자료를 찾을 수 있다	.89
나는 필요한 서비스에 접속해 콘텐츠를 사용할 수 있다	.89
나는 온라인에서 각종 금융거래를 할 수 있다(인터넷뱅킹, 계좌 확인, 이체, 송금, 증권거래 등)	.89
나는 온라인에서 전자상거래를 할 수 있다	.89
나는 온라인에서 공공서비스를 이용할 수 있다. (예; 민원서류발급, 공 공시설 이용 예약, 도서관 자료 이용, 보건소 이용 예약 등)	.89
나는 온라인에서 필요에 따라 일상생활정보를 이용할 수 있다. (예: 날씨, 교통 정보 등)	.89
나는 온라인을 통해 전문정보를 찾아 이용할 수 있다. (예: 해당 분야의 전문가가 작성한 자료)	.89
나는 긴급(재난)상황 발생 시 어떤 미디어를 통해 정보를 찾아야 하는 지 알고 있다	.90
나는 사이버폭력(디지털 성범죄, 허위 정보 유포, 언어폭력, 사이버왕 따 등)으로부터 나 자신을 지킬 수 있게 미디어를 이용한다	.90
신뢰도 (Cronbach 알파) 값	.90

③ 생산 및 표현 역량

생산 및 표현 역량은 1개의 요인으로 추출되었다. 해당 항목이 생산 및 표현 역량에 대한 총 설명량은 61.81%로 나타났다(<표 4-26> 참조).

<표 4-26> 생산 및 표현 역량의 탐색적 요인분석 결과

T ~l	성분
문항	1
나는 같은 메시지를 다양한 미디어의 특성(유튜브, 틱톡, 인스타그램 등)에 맞게 표현할 수 있다	.84
나는 미디어를 통해 내 생각을 표현할 수 있다	.84
나는 내가 원하는 미디어에 동영상을 업로드 할 수 있다	.81
나는 내가 원하는 미디어에 사진을 업로드 할 수 있다	.81
나는 내가 원하는 방식으로 사진을 편집하여 완성할 수 있다	.79
나는 내가 원하는 방식으로 동영상을 편집하여 완성할 수 있다	.76
나는 내가 원하는 동영상을 촬영할 수 있다	.69
나는 내가 원하는 사진을 촬영할 수 있다	.69
아이겐값	4.94
설명변량	61.81

생산 및 표현 역량을 측정한 항목에 대한 신뢰도 분석 결과 신뢰도 계수의 값은 .91로 높게 나타났다. 또한 해당문항을 삭제했을 때 문항의 신뢰도 계수의 변화를 살펴본 바, 대부분의 문항이 항목이 삭제된 경우 신뢰도 계수의 값이 낮게 나타났다. 이는 해당 항목이 생산 및 표현 역량을 측정하기 위한 항목으로 신뢰도를 지니고 있음으로 판단이 가능하다 (<표 4-27> 참조).

<표 4-27> 생산 및 표현 역량의 문항 제거시 신뢰도

문항	항목이 삭제된 경우 Cronbach 알파
나는 내가 원하는 동영상을 촬영할 수 있다	.90
나는 내가 원하는 방식으로 동영상을 편집하여 완성할 수 있다	.90
나는 내가 원하는 미디어에 동영상을 업로드 할 수 있다	.89
나는 내가 원하는 사진을 촬영할 수 있다	.90
나는 내가 원하는 방식으로 사진을 편집하여 완성할 수 있다	.89
나는 내가 원하는 미디어에 사진을 업로드 할 수 있다	.89
나는 미디어를 통해 내 생각을 표현할 수 있다	.89
나는 같은 메시지를 다양한 미디어의 특성(유튜브, 틱톡, 인스타그램 등)에 맞게 표현할 수 있다	.89
신뢰도 (Cronbach 알파) 값	.91

④ 사회적 소통 역량

사회적 소통은 2개의 요인으로 추출되었다. 하나의 요인은 사회적 이슈와의 소통이고, 다른 하나의 요인은 타인과의 소통 역량으로 구성되었다. 첫 번째 요인은 45%의 설명력을 가지고 있으며, 두 번째 요인의 25%의 설명력을 지니고 있다. 해당 항목이 이용 역량에 대한 총 설명량은 70%로 나타났다(<표 4-28> 참조).

<표 4-28> 사회적 소통 역량의 탐색적 요인분석 결과

무항	 성분		
正 8	1	2	
나는 온라인 공간에서 사회적 관심사(공공이슈)에 대해 의견을 표명할 수 있다(댓글 작성, 게시판 글 작성 등)	.88	.03	
나는 미디어를 통해 중요한 이슈에 대한 토론에 참여할 수 있다	.86	01	

나는 미디어를 통해 나의 의견을 전달할 수 있다	.86	.14
나는 온라인에서 정치, 사회적 이슈나 문제에 대해 적극적으로 의견을 교류할 수 있다	.81	04
나는 온라인에서 타인과 소통할 수 있다	.80	.24
나는 미디어를 통해 관심 있는 글이나 정보를 공유할 수 있다	.80	.29
나는 온라인에서 문제해결 및 과업/과제 수행 등을 위해 타인과 협업할 수 있다	.77	.28
나는 온라인에서 인간관계(인맥)를 유지할 수 있다	.74	.23
나는 온라인에서 상대방에 대한 인신 공격적 언어(욕설, 비속어, 혐 오표현 등)를 사용하지 않는다	00	.85
나는 온라인에서 타인에 대한 비난의 글을 올리지 않는다(악플 및 비 방글 게재)	07	.85
나는 온라인에서 내가 작성한 글이 상대방의 기분을 상하게 하지 않 는지 확인한다	.16	.79
나는 온라인에서 타인과 소통할 때 상대방을 배려한다	.41	.68
나는 온라인에서 의견을 제시할 때 상대방을 배려한다	.46	.63
아이겐값	6.57	2.52
설명변량	50.59	19.42
누적변량	50.59	70.01

사회적 소통 역량을 측정한 항목에 대한 신뢰도 분석 결과 신뢰도 계수의 값은 .91로 높게 나타났다. 또한 해당문항을 삭제했을 때 문항의 신뢰도 계수의 변화를 살펴본 바, 대부분의 문항이 항목이 삭제된 경우 신뢰도 계수의 값이 낮게 나타났다. 다만 두 개의 항목에서 항목이 삭제된 경우보다 높은 계수 값을 보였으나, 연구자의 협의를 통해 해당 문항은 포함시키는 것으로 결정하였다. 사회적 소통 역량을 측정하기 위한 항목은 높은 신뢰도를 지니고 있음으로 판단하였다(<표 4-29> 참조).

<표 4-29> 사회적 소통 역량의 문항 제거시 신뢰도

	_
문항	항목이 삭제된 경우 Cronbach 알파
나는 미디어를 통해 중요한 이슈에 대한 토론에 참여할 수 있다	.90
나는 미디어를 통해 나의 의견을 전달할 수 있다	.89
나는 미디어를 통해 관심 있는 글이나 정보를 공유할 수 있다	.89
나는 온라인 공간에서 사회적 관심사(공공이슈)에 대해 의견을 표명할 수 있다(댓글 작성, 게시판 글 작성 등)	.90
나는 온라인에서 타인과 소통할 수 있다	.89
나는 온라인에서 문제해결 및 과업/과제 수행 등을 위해 타인과 협업할 수 있다	.89
나는 온라인에서 정치, 사회적 이슈나 문제에 대해 적극적으로 의견을 교류할 수 있다	.90
나는 온라인에서 인간관계(인맥)를 유지할 수 있다	.90
나는 온라인에서 타인과 소통할 때 상대방을 배려한다	.90
나는 온라인에서 의견을 제시할 때 상대방을 배려한다	.90
나는 온라인에서 상대방에 대한 인신 공격적 언어(욕설, 비속어, 혐오표현등)를 사용하지 않는다	.91
나는 온라인에서 타인에 대한 비난의 글을 올리지 않는다(악플 및 비방글 게재)	.91
나는 온라인에서 내가 작성한 글이 상대방의 기분을 상하게 하지 않는지 확인한다	.91
신뢰도 (Cronbach 알파) 값	.91

⑤ 성찰 역량

성찰 역량은 1개의 요인으로 추출되었다. 해당 항목이 성찰 역량에 대한 총 설명량은 67.4%로 나타났다(<표 4·30> 참조).

<표 4-30> 성찰 역량의 탐색적 요인분석 결과

문항	성분
近 V3	1
나는 스스로 유해한 내용을 걸러낸다	.85
나는 온라인에서 윤리 및 예절을 잘 지키고 있다고 생각한다	.83
나는 스스로 미디어 이용량을 조절한다	.77
아이겐값	2.02
설명변량	67.36

성찰 역량을 측정한 항목에 대한 신뢰도 분석 결과 신뢰도 계수의 값은 .75로 보통 수준으로 나타났다. 해당문항을 삭제했을 때 문항의 신뢰도 계수의 변화를 살펴본 바, 대부분의 문항이 항목이 삭제된 경우 신뢰도 계수의 값이 낮게 나타났다. 이는 해당 항목이 성찰역량을 측정하기 위한 항목으로 신뢰도를 지니고 있음으로 판단이 가능하다(<표 4-31> 참조).

<표 4-31> 성찰 역량의 문항 제거시 신뢰도

문항	항목이 삭제된 경우
亚 %	Cronbach 알파
나는 스스로 미디어 이용량을 조절한다	.742
나는 스스로 유해한 내용을 걸러낸다	.602
나는 온라인에서 윤리 및 예절을 잘 지키고 있다고 생각한다	.658
신뢰도 (Cronbach의 알파) 값	.751

⑥ 태도 역량

태도 역량은 1개의 요인으로 추출되었다. 해당 항목이 태도 역량에 대한 총 설명량은 63.7%로 나타났다(<표 4-32> 참조).

<표 4-32> 태도 역량의 탐색적 요인분석 결과

문항	성분 1
나는 미디어를 통해 삶에 많은 도움을 받는다	.90
나는 미디어가 삶에 필수적이라고 생각한다	.87
나는 미디어가 우리가 직면한 많은 문제를 해결하는 데 해법을 제시한다고 생각 한다	.80
나는 미디어가 삶에 있어 유용하다고 생각한다	.80
나는 새로운 기술 및 제품에 잘 적응할 수 있다고 생각한다	.54
아이겐값	3.18
설명변량	63.73

태도 역량을 측정한 항목에 대한 신뢰도 분석 결과 신뢰도 계수의 값은 .85로 높은 수준으로 나타났다. 해당문항을 삭제했을 때 문항의 신뢰도 계수의 변화를 살펴본 바, 대부분의 문항이 항목이 삭제된 경우 신뢰도 계수의 값이 낮게 나타났다. 다만 한 개의 항목에서 항목이 삭제된 경우보다 높은 계수 값을 보였으나, 연구자의 협의를 통해 해당 문항은 포함시키는 것으로 결정하였다. 이는 해당 항목이 태도 역량을 측정하기 위한 항목으로 신뢰도를 지니고 있음으로 판단이 가능하다(<표 4-33> 참조).

<표 4-33> 태도 역량의 문항 제거시 신뢰도

	항목이 삭제된
문항	경우 Cronbach
	알파
나는 미디어가 삶에 있어 유용하다고 생각한다	.82
나는 미디어가 삶에 필수적이라고 생각한다	.79
나는 미디어를 통해 삶에 많은 도움을 받는다	.78
나는 미디어가 우리가 직면한 많은 문제를 해결하는 데 해법을 제시한다고 생각한다	.82
나는 새로운 기술 및 제품에 잘 적응할 수 있다고 생각한다	.88
신뢰도 (Cronbach의 알파) 값	.85

(3) 모든 문항에 대한 탐색적 요인분석 결과

분석 결과 (1)~(6)은 개념에 대한 탐색적 요인 분석이었다. 이에 연구진은 디지털 사회미디어리터러시 측정문항으로 개발된 총 52문항에 대한 탐색적 요인을 분석을 실시하여더욱 정교화된 분석을 시도하였다. 분석 결과 총 10개의 요인으로 추출되었으며, 디지털사회미디어리터러시 측정 문항에 대한 총 설명량은 72.5%로 나타났다. 결과를 통해 연구진이 최초 디지털 미디어리터러시의 주요 역량이라고 판단한 주요 지표가 구성되어 있음을 확인할 수 있었다(<표 4-34> 참조).

<표 4-34> 디지털 사회 미디어리터러시 문항의 탐색적 요인결과

요인	문항
	나는 온라인 공간에서 사회적 관심사(공공이슈)에 대해 의견을 표명할 수 있다(댓글 작성, 게시판 글 작성 등)
	나는 온라인에서 정치, 사회적 이슈나 문제에 대해 적극적으로 의견을 교류할 수 있다
1	나는 온라인에서 인간관계(인맥)를 유지할 수 있다
	나는 미디어를 통해 중요한 이슈에 대한 토론에 참여할 수 있다
	나는 미디어를 통해 나의 의견을 전달할 수 있다
	나는 미디어를 통해 관심 있는 글이나 정보를 공유할 수 있다
2	나는 온라인에서 타인과 소통할 수 있다
2	나는 온라인에서 문제해결 및 과업과 과제 수행 등을 위해 타인과 협업할 수 있다
	나는 내가 접한 정보가 타당한 근거를 제시하고 있는지 확인한다
	나는 온라인에서 자료를 공유할 때 정보가 정확한지 확인한다
3	나는 내가 접한 정보가 사실인지 아닌지 확인한다
	나는 내가 접한 정보의 출처를 확인한다
	나는 일부 의견이나 정보보다는 다양한 의견이나 정보를 살펴본다
	나는 내가 접한 정보의 전문성을 확인한다
	나는 내가 접한 정보에 숨겨진 의도를 확인한다
	나는 나와 다른 의견이나 정보도 살펴본다

	나는 내가 접한 정보가 제시하는 내용과 관련된 다른 사례를 생각해 본다
	나는 내가 원하는 방식으로 사진을 편집하여 완성할 수 있다
4	나는 내가 원하는 미디어에 사진을 업로드 할 수 있다
	나는 같은 메시지를 다양한 미디어의 특성(유튜브, 틱톡, 인스타그램 등)에 맞게 표현할
	수 있다 나는 내가 원하는 방식으로 동영상을 편집하여 완성할 수 있다
	나는 미디어를 통해 내 생각을 표현할 수 있다
	나는 내가 원하는 미디어에 동영상을 업로드 할 수 있다
5	나는 내가 원하는 사진을 촬영할 수 있다
	나는 내가 원하는 동영상을 촬영할 수 있다
	나는 온라인에서 상대방에 대한 인신 공격적 언어(욕설, 비속어, 혐오표현 등)를 사용하지 않는다
	나는 온라인에서 타인에 대한 비난의 글을 올리지 않는다(악플 및 비방글 게재)
	나는 온라인에서 내가 작성한 글이 상대방의 기분을 상하게 하지 않는지 확인한다
6	나는 온라인에서 윤리 및 예절을 잘 지키고 있다고 생각한다
	나는 온라인에서 타인과 소통할 때 상대방을 배려한다
	나는 스스로 유해한 내용을 걸러낸다
	나는 온라인에서 의견을 제시할 때 상대방을 배려한다
	나는 온라인에서 공공서비스를 이용할 수 있다. (예; 민원서류발급, 공공시설 이용 예약,
7	도서관 자료 이용, 보건소 이용 예약 등) 나는 온라인에서 각종 금융거래를 할 수 있다(인터넷뱅킹, 계좌 확인, 이체, 송금, 증권거
	레 등)
	나는 온라인에서 전자상거래를 할 수 있다
	나는 온라인에서 필요에 따라 일상생활정보를 이용할 수 있다. (예: 날씨, 교통 정보 등)
	나는 온라인을 통해 전문정보를 찾아 이용할 수 있다. (예: 해당 분야의 전문가가 작성한 자료)
	나는 온라인에서 자료를 사용할 때, 자료의 출처를 밝히고 사용한다
8	나는 미디어가 삶에 필수적이라고 생각한다
	나는 미디어를 통해 삶에 많은 도움을 받는다
	나는 미디어가 삶에 있어 유용하다고 생각한다

나는 미디어가 우리가 직면한 많은 문제를 해결하는 데 해법을 제시한다고 생각한다 나는 내가 접한 정보를 이해하기 위해 다른 자료를 함께 비교해 본다 9 나는 내가 접한 정보가 제시하는 내용과 관련된 다른 정보를 찾아 본다 나는 선호에 따라 플랫폼(유튜브, 인스타그램, 카카오톡 등)을 선택적으로 이용할 수 있다 나는 미디어를 사용하여 필요한 정보나 자료를 찾을 수 있다 나는 필요에 따라 미디어를 선택해서 활용할 수 있다 나는 필요한 서비스에 접속해 콘텐츠를 사용할 수 있다 나는 긴급(재난)상황 발생 시 어떤 미디어를 통해 정보를 찾아야 하는지 알고 있다 나는 사이버폭력(디지털 성범죄, 허위 정보 유포, 언어폭력, 사이버왕따 등)으로부터 나 자신을 지킬 수 있게 미디어를 이용한다 나는 새로운 기술 및 제품에 잘 적응할 수 있다고 생각한다 나는 스스로 미디어 이용량을 조절한다

(4) 디지털 사회 미디어리터러시 지수 확증적 인자분석

확증적 인자분석(Confirmatory factor analysis)는 요인분석의 두 모형 중 공통요인모형을 검증하고자 하는 목적에서 사용하는 통계 기법이다(김주환 외, 2009). 확인적 요인분석은 요인 모형의 검증 이외에도 새롭게 개발한 척도의 타당도 검사에 사용된다. 모형의 적합도 평가는 카이제곱 검증을 이용하는 방법과 모형의 적합도 지수를 이용하는 방법이 있다. 모형의 적합도 지수는 RMSEA, TLI를 이용한다. 측정의 기준은 RESEA의 경우 .05 이하면 좋은 적합도 .05~.8, 적합한 적합도 .10이상 부적절한 적합도로 판단한다. 또한 TLI와 CFI는 .90이상일 때 좋은 적합도로 판단한다.

연구팀은 10 유형에 해당하는 하나의 문항을 9개의 유형중 개념과 가장 일치하다고 판 단된 8번 유형으로 합산 후 확증적 인자분석을 통해 모델을 검정하였다.

검증 결과 $\chi 2(1238) = 2152.99$, p < .001, CFI = .760, TLI = .743, RMSEA = .086로 나타 났다.

또한 문항의 집중 타당도를 살펴보기 위해 표준화계수에서 요인 적재치에 1이 넘는 값이 있는지의 여부와 분산추정치(variance)에서 (-)가 있는지 확인하였다. 모든 항목에서 해

당 기준에 부합되고 있음을 확인하였으나, 모델 적합도에서 다소 낮은 값이 도출되었다. 이러한 결과는 문항간의 상관관계가 높거나, 문항 간의 타당도, 표본 수에 따른 것으로 설명되고 있다. 파일럿 분석 결과를 통해 본 조사의 방향 설정을 확인할 수 있었다(<표 4-35> 참조).

<표 4-35> 잠재요인 집중타당도

	구분		Estimate	S.E.	C.R.	표준화 계수	Р
타인협업	<	소통1	1.000			.793	
타인과소통	<	소통1	.972	.105	9.236	.811	***
정보공유	<	소통1	1.034	.107	9.669	.838	***
의견전달	<	소통1	1.075	.102	10.503	.889	***
토론참여	<	소통1	1.082	.113	9.581	.833	***
인간관계유지	<	소통1	.959	.120	7.969	.724	***
의견교류	<	소통1	.950	.119	7.949	.722	***
의견표명	<	소통1	1.183	.120	9.900	.853	***
다른의견참고	<	비판1	1.000			.667	
의도확인	<	비판1	1.201	.192	6.263	.696	***
전문성확인	<	비판1	1.189	.187	6.362	.708	***
의견정보탐색	<	비판1	.822	.149	5.527	.605	***
정보출처확인	<	비판1	1.061	.165	6.447	.719	***
사실여부확인	<	비판1	1.273	.196	6.480	.723	***
정보정확확인	<	비판1	1.024	.162	6.318	.703	***
근거제시확인	<	비판1	1.184	.184	6.443	.719	***
다른사례생각	<	비판1	.958	.173	5.548	.607	***
동영상촬영	<	생산	1.000			.637	
사진촬영	<	생산	.754	.139	5.416	.604	***
동영상업로드	<	생산	1.420	.210	6.754	.794	***
내생각표현	<	생산	1.408	.199	7.078	.845	***
동영상편집	<	생산	1.402	.222	6.322	.729	***
메시지표현	<	생산	1.541	.217	7.103	.849	***
사진업로드	<	생산	1.330	.200	6.651	.778	***
사진편집	<	생산	1.374	.217	6.323	.729	***

의견상대배려	<	소통	1.000			.638	
유해내용삭제	<	소통	1.296	.235	5.508	.633	***
소통상대배려	<	소통	1.115	.190	5.862	.683	***
윤리예절준수	<	소통	1.394	.214	6.526	.785	***
상대기분배려	<	소통	1.391	.216	6.427	.769	***
악플게재안함	<	소통	1.499	.235	6.388	.763	***
인신공격안함	<	소통	1.611	.249	6.481	.778	***
자료출처사용	<	이용1	1.000			.529	
전문정보이용	<	이용1	1.159	.232	4.994	.711	***
일상정보이용	<	이용1	1.212	.234	5.178	.762	***
전자상거래	<	이용1	1.489	.282	5.272	.790	***
 금융거래	<	이용1	1.142	.226	5.047	.725	***
공공서비스	<	이용1	1.336	.262	5.095	.738	***
해법제시	<	태도	1.000			.753	
유용하다생각	<	태도	.890	.120	7.427	.731	***
삶에도움	<	태도	1.211	.129	9.356	.923	***
삶에필수적	<	태도	1.094	.129	8.460	.822	***
관련정보탐색	<	비판2	1.000			.882	
다른자료비교	<	비판2	.707	.106	6.673	.697	***
서비스접속	<	이용2	1.000			.791	
미디어선택	<	이용2	1.042	.128	8.119	.761	***
정보자료탐색	<	이용2	1.109	.124	8.917	.821	***
 선택적이용	<	이용2	.886	.127	6.965	.670	***
 신기술적응	<	이용3	1.000			.723	
사이버폭력	<	이용3	1.364	.180	7.563	.817	***
 긴급상황	<	이용3	1.189	.171	6.971	.746	***
이용방식성찰	<	이용2	.672	.169	3.984	.405	***

(5) 도출된 디지털 사회 미디어리터러시 측정 문항

디지털 사회 미디어리터러시 측정 문항은 5개의 상위개념으로 비판 역량, 이용 역량, 생산 및 표현 역량, 사회적 소통 역량, 태도 역량으로 조작적 정의되고, 하위 9개의 요인으로 구성되어, 총 52개 문항으로 <표 4-36>과 같이 선정되었다(<표 4-36> 참조).

<표 4-36> 도출된 디지털 사회 미디어리터러시 측정 문항

	문항
	나는 온라인 공간에서 사회적 관심사(공공이슈)에 대해 의견을 표명할 수 있다(댓글 작성, 게시판 글 작성 등) 나는 온라인에서 정치, 사회적 이슈나 문제에 대해 적극적으로 의견을 교류할 수 있다
	나는 온라인에서 인간관계(인맥)를 유지할 수 있다
	나는 미디어를 통해 중요한 이슈에 대한 토론에 참여할 수 있다
소통1	나는 미디어를 통해 나의 의견을 전달할 수 있다
	나는 미디어를 통해 관심 있는 글이나 정보를 공유할 수 있다
	나는 온라인에서 타인과 소통할 수 있다
	나는 온라인에서 문제해결 및 과업·과제 수행 등을 위해 타인과 협업할 수 있다
	나는 내가 접한 정보가 타당한 근거를 제시하고 있는지 확인한다
	나는 온라인에서 자료를 공유할 때 정보가 정확한지 확인한다
	나는 내가 접한 정보가 사실인지 아닌지 확인한다
	나는 내가 접한 정보의 출처를 확인한다
비판1	나는 일부 의견이나 정보보다는 다양한 의견이나 정보를 살펴본다
	나는 내가 접한 정보의 전문성을 확인한다
	나는 내가 접한 정보에 숨겨진 의도를 확인한다
	나는 나와 다른 의견이나 정보도 살펴본다
	나는 내가 접한 정보가 제시하는 내용과 관련된 다른 사례를 생각해 본다
	나는 내가 원하는 방식으로 사진을 편집하여 완성할 수 있다
	나는 내가 원하는 미디어에 사진을 업로드 할 수 있다
생산	나는 같은 메시지를 다양한 미디어의 특성(유튜브, 틱톡, 인스타그램 등)에 맞게 표현할 수 있다
	나는 내가 원하는 방식으로 동영상을 편집하여 완성할 수 있다
	나는 미디어를 통해 내 생각을 표현할 수 있다

	나는 내가 원하는 미디어에 동영상을 업로드 할 수 있다
	나는 내가 원하는 사진을 촬영할 수 있다
	나는 내가 원하는 동영상을 촬영할 수 있다
	나는 온라인에서 상대방에 대한 인신 공격적 언어(욕설, 비속어, 혐오표현 등)를 사
	용하지 않는다 나는 온라인에서 타인에 대한 비난의 글을 올리지 않는다(악플 및 비방글 게재)
	나는 온라인에서 내가 작성한 글이 상대방의 기분을 상하게 하지 않는지 확인한다
	나는 온라인에서 윤리 및 예절을 잘 지키고 있다고 생각한다
소통2	나는 온라인에서 타인과 소통할 때 상대방을 배려한다
	나는 스스로 유해한 내용을 걸러낸다
	나는 온라인에서 의견을 제시할 때 상대방을 배려한다
	나는 스스로 미디어 이용량을 조절한다
	나는 온라인에서 공공서비스를 이용할 수 있다. (예; 민원서류발급, 공공시설 이용예약, 도서관 자료 이용, 보건소 이용 예약 등)나는 온라인에서 각종 금융거래를 할 수 있다(인터넷뱅킹, 계좌 확인, 이체, 송금, 증권거래 등)
ما ٥٥	나는 온라인에서 전자상거래를 할 수 있다
이용1	나는 온라인에서 필요에 따라 일상생활정보를 이용할 수 있다. (예: 날씨, 교통 정보 등)
	나는 온라인을 통해 전문정보를 찾아 이용할 수 있다. (예: 해당 분야의 전문가가 작성한 자료)
	나는 온라인에서 자료를 사용할 때, 자료의 출처를 밝히고 사용한다
	나는 미디어가 삶에 필수적이라고 생각한다
	나는 미디어를 통해 삶에 많은 도움을 받는다
태도	나는 미디어가 삶에 있어 유용하다고 생각한다
	나는 미디어가 우리가 직면한 많은 문제를 해결하는 데 해법을 제시한다고 생각한 다
н <u></u> চাকু	나는 내가 접한 정보를 이해하기 위해 다른 자료를 함께 비교해 본다
비판2	나는 내가 접한 정보가 제시하는 내용과 관련된 다른 정보를 찾아 본다

ે 8 2	나는 선호에 따라 플랫폼(유튜브, 인스타그램, 카카오톡 등)을 선택적으로 이용할수 있다
	나는 미디어를 사용하여 필요한 정보나 자료를 찾을 수 있다
	나는 필요에 따라 미디어를 선택해서 활용할 수 있다
	나는 필요한 서비스에 접속해 콘텐츠를 사용할 수 있다
	나는 긴급(재난)상황 발생 시 어떤 미디어를 통해 정보를 찾아야 하는지 알고 있다
이용3	나는 사이버폭력(디지털 성범죄, 허위 정보 유포, 언어폭력, 사이버왕따 등)으로부터 나 자신을 지킬 수 있게 미디어를 이용한다
	나는 새로운 기술 및 제품에 잘 적응할 수 있다고 생각한다
	χ2(1238) = 2152.99, p < .001, CFI = .760, TLI = .743, RMSEA = .086.

3. 추가 보완을 통한 본조사

연구진은 디지털 미디어리터러시 측정 지수의 도출 과정을 모두 밝혀 연구 설계 및 도출된 문항의 타당도와 신뢰도를 확보하고자 한다. 최초 디지털 미디어리터러시 역량은 비판 역량(12문항), 이용 역량(11문항), 생산 및 표현 역량(8문항), 사회적 소통 역량(13문항), 성찰 역량(3문항), 태도 역량(5문항)으로 총 52문항이 구성되었다.

구성된 문항은 파일럿 테스트(pilot test)를 통해 통계적인 절차에 따라 다양한 분석을 실시한 바, 성찰 역량에 해당하는 측정 문항인 "나는 스스로 미디어 이용량을 조절한다(이용)", "나는 스스로 유해한 내용을 걸러낸다(소통)", "나는 온라인에서 윤리 및 예절을 잘 지키고 있다고 생각한다(소통)"의 문항은 요인분석 결과 이용과 소통 역량을 측정하는 문항에 포함되어 나타났다. 앞서 제시한 바와 같이 성찰 역량은 자신의 미디어 이용량과 이용방식에 대한 지속적인 성찰의 자세로 미디어 이용으로부터 자신을 보호하고, 미디어를 통해 상황에 따른 대응 능력을 의미하기도 한다. 즉 성찰의 능력은 자기보호 역량의 하부 역량으로 구성될 수 있다(<표4-5>참조). 이에 연구진은 본 조사를 통해 해당 문항을 지수 사용여부를 검토하기로 하였다.

또한 본 조사에 추가 항목을 포함시켰다. 추가 항목은 인구학적 변인과 미디어 이용행 태 및 미디어리터러시 인식과 관련한 문항이다. 구체적으로 미디어 소유여부, 이용하는 서 비스, 미디어 이용량, 인터넷 접속시 장애 여부, 미디어리터러시 교육에 대한 인지와 경험, 교육정보, 교육대상, 미디어리터러시 교육 내용에 대한 중요도, 미디어리터러시 교육과정의 선호도와 참여하고자 하는 활동 등을 추가하였다.

본 조사는 앞서 시행된 전문가와 일반인의 인터뷰/자문, 전문가와 일반인의 설문, 일반인을 대상으로 한 파일럿 테스트를 기반으로 디지털 미디어리터러시 지수 도출을 확정하기 위해 실시되었다. 사회통계분석 프로그램인 SPSS와 구조방정식 모형을 설계하는 AMOS 프로그램을 통해 기술통계, 탐색적 요인분석, 평균차이검증(T-tset), 일원변량분석(Anova), 확증적 인자분석, 단일회귀분석 등이 사용되었다.

앞서 제기한 성찰 역량을 측정한 문항은 탐색적 요인분석, 확증적 요인분석, 그리고 문항간 신뢰도 분석 등의 통계 분석을 통해 성찰 역량을 포함하는 자기보호 역량의 하부 역량으로 조작적 정의하고, 자기보호 역량을 측정하기 위한 문항으로 확정하였다.

제4절 미디어리터러시 지수 신뢰도 및 타당도 분석은 본 조사의 분석 결과로, 디지털 미디어리터러시 역량은 비판적 사고 역량, 미디어 이용 역량, 생산과 표현 역량, 사회적 소통역량, 태도 역량, 자기보호 역량 6가지 미디어리터러시 역량으로 구성되었다.

제 4절 미디어리터러시 지수 신뢰도 및 타당성 분석

1. 본조사를 통한 지수 개발

1) 조사 개요

사전 조사를 통해 도출된 설문 문항의 2차 타당성 검증과 디지털 미디어리터러시에 대한 인식을 살펴보았다. 설문의 참여자의 인구학적 성향으로는 성별, 연령, 거주지역, 직업, 학력 외에도 월별 가구소득, 주거형태, 자녀유무가 포함되었다. 온라인 설문조사는 전문조사기관(마이크로밀엠브레인)이 대행하였으며, 성별과 연령, 그리고 지역으로 할당표집하였다. 총 543명이 설문에 참여했으며, 조사기간은 2020년 12월 19일부터 2020년 12월 24일이었다. 응답자의 특성은 <표 4-37>과 같다.

<표4-37> 응답자의 특성

	인구학적 속성	빈도	퍼센트
	남자	270	49.7
성별	여자	273	50.3
	합계	543	100
	만10-19세	80	14.7
	만20-29세	88	16.2
	만30-39세	93	17.1
연령	만40-49세	92	16.9
	만50-59세	98	18.0
	만60세 이상	92	16.9
	합계	543	100
	서울	133	24.5
	부산	44	8.1
	대구	29	5.3
	인천	22	4.1
	광주	25	4.6
지역	대전	19	3.5
	울산	8	1.5
	경기도	143	26.3
	강원도	18	3.3
	충청북도	8	1.5
	충청남도	17	3.1

	전라북도	10	1.8
	전라남도	6	1.1
	경상북도	16	2.9
	경상남도	32	5.9
	제주도	5	.9
	세종	8	1.5
	합계	543	100
	사무직	210	38.7
	서비스/판매직	44	8.1
	생산직	25	4.6
기어	학생	114	21.0
직업	주부	72	13.3
	기타	36	6.6
	무직	42	7.7
	합계	543	100
	중/고등학교 재학	76	14.0
	대학교/대학원 재학	<i>7</i> 3	13.4
장L과	중졸 이하	1	.2
학력	고졸	83	15.3
	대학교/대학원 졸업 이상	310	57.1
	합계	543	100

2) 문항의 타당성 검증

자료 분석을 위해 사회과학통계패키지인 IBM SPSS 21과 구조방정식 모형을 검증하기 위해 Amos 21프로그램을 활용하였다. 자료의 통계 분석은 기술통계, 탐색적 요인분석, 문항의 신뢰도 검증, 확인적 요인분석의 순서로 진행되었다.

기술통계를 통해 각 측정 문항의 평균과 표준편차를 제시하여 각 역량이 수준을 제시하였다. 이후 많은 변수들을 더 적은 수의 주성분(Principal component)으로 줄이는 것을 목적으로 하는 탐색적 요인분석을 실시하였다. 탐색적 요인 분석은 여러 가지 방법이 있으나, 본 연구에서는 주성분 분석을 통한 탐색적 요인분석이 진행되었다. 주성분 분석은 측정 개념에 대한 자료의 축소, 즉 많은 변수들을 더 적은 수의 주성분(Principal component)으로 줄이는 것을 목적으로 한다.

이와 더불어 추출된 변수의 신뢰도 분석(Cronbach a)의 값을 통해 요인으로 묶인 항목들의 신뢰도를 검증하였다. 또한 문항 제거시 척도를 제시함으로 각 문항들이 갖는 설명력에 대한 의미를 추가하였다. 이후 본 연구진이 디지털 사회 미디어러터러시 지수로 제

안하고 있는 문항을 구조방정식(AMOS)를 통한 검증을 실시하여 모델 검증을 실시하였다.

3) 설문 문항의 분석 결과

(1) 설문 문항과 기술통계 결과

디지털 사회 미디어리터러시 측정 지수로 총 52문항을 제안하고자한다. 연구진은 비판역량(12문항), 이용 역량(9문항), 생산 및 표현 역량(8문항), 사회적 소통 역량(15문항), 자기보호 역량(3문항), 태도 역량(5문항) 총 6개의 개념이 디지털 사회의 시민이 갖추어야할 미디어리터러시 역량으로 설정하였다. 이를 기초로 설정된 문항의 평균, 표준편차는 <표 4·38> 와 같다. 표와 같이 대체적으로 중간값인 3점보다 높은 평균을 보였으며, 평균값이가장 높은 문항은 "나는 온라인에서 필요에 따라 일상생활정보를 이용할 수 있다. (예: 날씨, 교통 정보 등)(평균=4.31)"로 이용 역량으로 나타났고, 가장 낮은 문항은 "나는 내가 원하는 방식으로 동영상을 편집하여 완성할 수 있다(평균=3.09)"로 생산 및 표현 역량으로 나타났다.

<표 4-38> 측정문항의 기술통계 결과

디지털 미디어리터러시 측정 문항	평균	표준 편차
나는 내가 접한 정보에 숨겨진 의도를 확인한다	3.29	.84
나는 내가 접한 정보의 출처를 확인한다	3.52	.85
나는 내가 접한 정보의 전문성을 확인한다	3.61	.84
나는 내가 접한 정보가 타당한 근거를 제시하고 있는지 확인한다	3.67	.83
나는 내가 접한 정보가 사실인지 아닌지 확인한다	3.78	.82
나는 온라인에서 자료를 사용할 때, 자료의 출처를 밝히고 사용한다	3.70	.88
나는 온라인에서 자료를 공유할 때 정보가 정확한지 확인한다	3.77	.78
나는 내가 접한 정보를 이해하기 위해 다른 자료를 함께 비교해 본다	3.66	.83
나는 내가 접한 정보가 제시하는 내용과 관련된 다른 정보를 찾아 본다	3.65	.78
나는 내가 접한 정보가 제시하는 내용과 관련된 다른 사례를 생각해 본다	3.49	.81

나는 일부 의견이나 정보보다는 다양한 의견이나 정보를 살펴본다	3.68	.78
나는 나와 다른 의견이나 정보도 살펴본다	3.64	.81
나는 필요에 따라 미디어를 선택해서 활용할 수 있다	3.87	.78
나는 선호에 따라 플랫폼(유튜브, 인스타그램, 카카오톡 등)을 선택적으로 이용할 수 있다	4.02	.80
나는 미디어를 사용하여 필요한 정보나 자료를 찾을 수 있다	4.05	.72
나는 필요한 서비스에 접속해 콘텐츠를 사용할 수 있다	4.01	.74
나는 온라인에서 각종 금융거래를 할 수 있다(인터넷뱅킹, 계좌 확인, 이체, 송금, 증권거래 등)	4.25	.81
나는 온라인에서 전자상거래를 할 수 있다	4.11	.87
나는 온라인에서 공공서비스를 이용할 수 있다. (예; 민원서류발급, 공공시설 이용 예약, 도서관 자료 이용, 보건소 이용 예약 등)	4.10	.83
나는 온라인에서 필요에 따라 일상생활정보를 이용할 수 있다. (예: 날씨, 교통 정보 등)	4.31	.71
나는 온라인을 통해 전문정보를 찾아 이용할 수 있다. (예: 해당 분야의 전문가가 작성한 자료)	3.97	.76
나는 긴급(재난)상황 발생 시 어떤 미디어를 통해 정보를 찾아야 하는지 알고 있다	3.83	.84
나는 사이버폭력(디지털 성범죄, 허위 정보 유포, 언어폭력, 사이버왕따 등)으로 부터 나 자신을 지킬 수 있게 미디어를 이용한다	3.61	.87
나는 내가 원하는 동영상을 촬영할 수 있다	3.77	.90
나는 내가 원하는 방식으로 동영상을 편집하여 완성할 수 있다	3.09	1.01
나는 내가 원하는 미디어(온라인 플랫폼)에 동영상을 업로드 할 수 있다	3.45	.98
나는 내가 원하는 사진을 촬영할 수 있다	4.04	.78
나는 내가 원하는 방식으로 사진을 편집하여 완성할 수 있다	3.54	.99
나는 내가 원하는 미디어(온라인 플랫폼)에 사진을 업로드 할 수 있다	3.72	.95
나는 미디어를 통해 내 생각을 표현할 수 있다	3.55	.91
나는 같은 메시지를 다양한 미디어의 특성(유튜브, 틱톡, 인스타그램 등)에 맞게 표현할 수 있다	3.42	.93
나는 미디어를 통해 중요한 이슈에 대한 토론에 참여할 수 있다	3.32	.86

나는 미디어를 통해 나의 의견을 전달할 수 있다	3.53	.81
나는 미디어를 통해 관심 있는 글이나 정보를 공유할 수 있다	3.75	.81
나는 온라인 공간에서 사회적 관심사(공공이슈)에 대해 의견을 표명할 수 있다 (댓글 작성, 게시판 글 작성 등)	3.64	.83
나는 온라인에서 타인과 소통할 수 있다	3.79	.83
나는 온라인에서 문제해결 및 과업이나 과제 수행 등을 위해 타인과 협업할 수 있다	3.58	.83
나는 온라인에서 정치, 사회적 이슈나 문제에 대해 적극적으로 의견을 교류할 수 있다	3.31	.89
나는 온라인에서 인간관계(인맥)를 유지할 수 있다	3.49	.90
나는 온라인에서 타인과 소통할 때 상대방을 배려한다	3.86	.79
나는 온라인에서 의견을 제시할 때 상대방을 배려한다	3.83	.75
나는 온라인에서 상대방에 대한 인신 공격적 언어(욕설, 비속어, 혐오표현 등)를 사용하지 않는다	4.07	.87
나는 온라인에서 타인에 대한 비난의 글을 올리지 않는다(악플 및 비방글 게재)	4.14	.84
나는 온라인에서 내가 작성한 글이 상대방의 기분을 상하게 하지 않는지 확인한 다	3.89	.83
나 자신의 미디어 사용에 대해 깊이 생각해본다	3.62	.76
나는 스스로 유해한 내용을 걸러낸다	3.83	.76
나는 온라인에서 윤리 및 예절을 잘 지키고 있다고 생각한다	4.04	.75
나는 미디어가 삶에 있어 유용하다고 생각한다	4.01	.75
나는 미디어가 삶에 필수적이라고 생각한다	3.85	.79
나는 미디어를 통해 삶에 많은 도움을 받는다	4.01	.71
나는 미디어가 우리가 직면한 많은 문제를 해결하는 데 해법을 제시한다고 생각 한다	3.72	.79
나는 새로운 기술 및 제품에 잘 적응할 수 있다고 생각한다	3.79	.80
합계	3.75	0.83

(2) 디지털 사회 미디어리터러시 지수 탐색적 요인 결과 및 신뢰도 분석

디지털 사회 미디어리터러시의 측정 항목으로 구성된 측정 변수의 요인적재치(설명력) 의 수준과 문항 제거시 척도, 그리고 신뢰도 분석을 통해 측정항목의 타당성을 검토하였다. 탐색적 요인분석의 결과 8가지 요인으로 추출되었으나, 연구진이 고려한 6개의 주개념이 포함되어 구성되어 있음을 확인 할 수 있었다. 구체적으로 비판 역량(12문항), 이용역량(9문항), 생산 및 표현 역량(8문항), 사회적 소통 역량(15문항), 자기보호 역량(3문항), 태도 역량(5문항) 총 6개의 개념으로 구성되었고, 개념을 구성하는 설문 문항은 <표4-39>와 같다.

<표 4-39> 탐색적 요인분석을 통한 공통인자 결과

 개념	문항
	나는 내가 원하는 방식으로 사진을 편집하여 완성할 수 있다
	나는 내가 원하는 미디어(온라인 플랫폼)에 동영상을 업로드 할 수 있다
	나는 내가 원하는 방식으로 동영상을 편집하여 완성할 수 있다
생산 및	나는 내가 원하는 미디어(온라인 플랫폼)에 사진을 업로드 할 수 있다
생산 및 표현	나는 같은 메시지를 다양한 미디어의 특성(유튜브, 틱톡, 인스타그램 등)에 맞게 표현할 수 있다
	나는 미디어를 통해 내 생각을 표현할 수 있다
	나는 내가 원하는 동영상을 촬영할 수 있다
	나는 내가 원하는 사진을 촬영할 수 있다
	나는 온라인에서 각종 금융거래를 할 수 있다(인터넷뱅킹, 계좌 확인, 이체, 송금, 증권거래 등)
	나는 온라인에서 필요에 따라 일상생활정보를 이용할 수 있다. (예: 날씨, 교통 정보등)
이용	나는 온라인에서 전자상거래를 할 수 있다
918	나는 온라인에서 공공서비스를 이용할 수 있다. (예; 민원서류발급, 공공시설 이용예약, 도서관 자료 이용, 보건소 이용 예약 등)
	나는 필요한 서비스에 접속해 콘텐츠를 사용할 수 있다
	나는 미디어를 사용하여 필요한 정보나 자료를 찾을 수 있다
	나는 선호에 따라 플랫폼(유튜브, 인스타그램, 카카오톡 등)을 선택적으로 이용할

	수 있다
	나는 온라인을 통해 전문정보를 찾아 이용할 수 있다. (예: 해당 분야의 전문가가 성한 자료)
	나는 필요에 따라 미디어를 선택해서 활용할 수 있다
	나는 온라인에서 정치, 사회적 이슈나 문제에 대해 적극적으로 의견을 교류할 수 다
	나는 미디어를 통해 나의 의견을 전달할 수 있다
	나는 온라인에서 인간관계(인맥)를 유지할 수 있다
소통1	나는 온라인 공간에서 사회적 관심사(공공이슈)에 대해 의견을 표명할 수 있다(댓작성, 게시판 글 작성 등)
	나는 미디어를 통해 중요한 이슈에 대한 토론에 참여할 수 있다
	나는 온라인에서 문제해결 및 과업이나 과제 수행 등을 위해 타인과 협업할 수 있
	나는 미디어를 통해 관심 있는 글이나 정보를 공유할 수 있다
	나는 온라인에서 타인과 소통할 수 있다
	나는 온라인에서 타인에 대한 비난의 글을 올리지 않는다(악플 및 비방글 게재)
소통2	나는 온라인에서 상대방에 대한 인신 공격적 언어(욕설, 비속어, 혐오표현 등)를 용하지 않는다
	나는 온라인에서 내가 작성한 글이 상대방의 기분을 상하게 하지 않는지 확인한
	나는 온라인에서 윤리 및 예절을 잘 지키고 있다고 생각한다
	나는 온라인에서 의견을 제시할 때 상대방을 배려한다
	나는 온라인에서 타인과 소통할 때 상대방을 배려한다
	나는 스스로 유해한 내용을 걸러낸다
	나는 내가 접한 정보가 타당한 근거를 제시하고 있는지 확인한다
	나는 내가 접한 정보의 전문성을 확인한다
บไรโส	나는 내가 접한 정보의 출처를 확인한다
비판1	나는 내가 접한 정보가 사실인지 아닌지 확인한다
	나는 내가 접한 정보에 숨겨진 의도를 확인한다
	나는 온라인에서 자료를 공유할 때 정보가 정확한지 확인한다

	나는 온라인에서 자료를 사용할 때, 자료의 출처를 밝히고 사용한다
	나는 내가 접한 정보가 제시하는 내용과 관련된 다른 정보를 찾아 본다
	나는 일부 의견이나 정보보다는 다양한 의견이나 정보를 살펴본다
비판2	나는 내가 접한 정보가 제시하는 내용과 관련된 다른 사례를 생각해 본다
	나는 나와 다른 의견이나 정보도 살펴본다
	나는 내가 접한 정보를 이해하기 위해 다른 자료를 함께 비교해 본다
	나는 미디어가 삶에 필수적이라고 생각한다
	나는 미디어가 우리가 직면한 많은 문제를 해결하는 데 해법을 제시한다고 생각한다
태도	나는 미디어를 통해 삶에 많은 도움을 받는다
	나는 미디어가 삶에 있어 유용하다고 생각한다
	나는 새로운 기술 및 제품에 잘 적응할 수 있다고 생각한다
자기보호	나는 사이버폭력(디지털 성범죄, 허위 정보 유포, 언어폭력, 사이버왕따 등)으로부터 나 자신을 지킬 수 있게 미디어를 이용한다
	나는 긴급(재난)상황 발생 시 어떤 미디어를 통해 정보를 찾아야 하는지 알고 있다
	나 자신의 미디어 사용에 대해 깊이 생각해본다

각 역량을 구성하는 설문 문항의 탐색적 요인분석 결과와 문항의 신뢰도를 추가로 분석한 결과를 제시하고자 한다. 본 분석에서 제시하는 설명변량은 52개의 문항을 탐색적 요인분석한 결과(<표4-39>참조)를 재정리하여 제시하였다.

① 비판 역량

비판 역량은 두 개의 요인으로 추출되었으며, 정보제공 의도를 파악하는 비판과 비교를 통한 비판으로 구성되었다. 비판 역량은 디지털 미디어리터러시 지수의 측정 문항의 총설명력 65% 중 5.9%의 설명력을 지니고 있다. 정보제공의 의도를 파악하는 비판 역량은 정보가 타당한 근거를 지니고 있는지, 정보의 전문성과 출처 등을 확인하는 역량이 주요 개념으로 구성된다. 또한 비교를 통한 비판 역량은 다양한 의견이나 정보를 비교하거나, 추가적인 정보를 탐색을 통해 정보의 비판적인 접근을 의미한다(<표 4-40> 참조).

<표 4-40> 비판 역량의 탐색적 요인분석 결과

무항		성분		
ਦੇ જ	1	2		
나는 내가 접한 정보가 타당한 근거를 제시하고 있는지 확인한다	.743			
나는 내가 접한 정보의 전문성을 확인한다	.740			
나는 내가 접한 정보의 출처를 확인한다	.718			
나는 내가 접한 정보가 사실인지 아닌지 확인한다	.665			
나는 내가 접한 정보에 숨겨진 의도를 확인한다	.645			
나는 온라인에서 자료를 공유할 때 정보가 정확한지 확인한다	.516			
나는 온라인에서 자료를 사용할 때, 자료의 출처를 밝히고 사용한다	.486			
나는 내가 접한 정보가 제시하는 내용과 관련된 다른 정보를 찾아 본다		.755		
나는 일부 의견이나 정보보다는 다양한 의견이나 정보를 살펴본다		.739		
나는 내가 접한 정보가 제시하는 내용과 관련된 다른 사례를 생각해 본 다		.714		
나는 나와 다른 의견이나 정보도 살펴본다		.709		
나는 내가 접한 정보를 이해하기 위해 다른 자료를 함께 비교해 본다		.698		
아이겐값	1.58	1.48		
설명변량	3.05	2.86		

비판 역량을 측정한 항목의 신뢰도를 파악하기 위해, 문항의 신뢰도를 분석한 결과 신뢰도 계수의 값은 .91로 높게 나타났다. 또한 해당문항을 삭제했을 때 문항의 신뢰도 계수의 변화를 살펴본 바, 대부분의 문항이 항목이 삭제된 경우 신뢰도 계수의 값이 낮게 나타났다. 이는 해당 항목이 비판 역량을 측정하기 위한 항목으로 신뢰도를 지니고 있음으로 판단이 가능하다(<표 4-41> 참조).

<표 4-41> 비판 역량의 문항 제거시 신뢰도

문항	항목이 삭제된 경우 Cronbach
	알파
나는 내가 접한 정보에 숨겨진 의도를 확인한다	.90
나는 내가 접한 정보의 출처를 확인한다	.90
나는 내가 접한 정보의 전문성을 확인한다	.90
나는 내가 접한 정보가 타당한 근거를 제시하고 있는지 확인한다	.90
나는 내가 접한 정보가 사실인지 아닌지 확인한다	.90
나는 온라인에서 자료를 사용할 때, 자료의 출처를 밝히고 사용한다	.91
나는 온라인에서 자료를 공유할 때 정보가 정확한지 확인한다	.90
나는 내가 접한 정보를 이해하기 위해 다른 자료를 함께 비교해 본다	.90
나는 내가 접한 정보가 제시하는 내용과 관련된 다른 정보를 찾아 본다	.90
나는 내가 접한 정보가 제시하는 내용과 관련된 다른 사례를 생각해 본다	.90
나는 일부 의견이나 정보보다는 다양한 의견이나 정보를 살펴본다	.90
나는 나와 다른 의견이나 정보도 살펴본다	.91
신뢰도 (Cronbach 알파) 값	.91

② 이용 역량

이용 역량은 한 개의 요인으로 추출되었다. 이용 역량은 미디어를 통한 정보의 접근, 서비스 접근, 콘텐츠 사용 등이 주개념이다. 분석 결과 이용 역량은 디지털 미디어리터러시지수의 측정 문항의 총 설명력 65% 중 7.9%의 설명력을 지니고 있다(<표 4-42> 참조).

<표 4-42> 이용 역량의 탐색적 요인분석 결과

문항	성분
<u>ተ</u> ያ	1
나는 온라인에서 각종 금융거래를 할 수 있다(인터넷뱅킹, 계좌 확인, 이체, 송금, 증권거래 등)	.77

나는 온라인에서 필요에 따라 일상생활정보를 이용할 수 있다. (예: 날씨, 교통 정보 등)	.71
나는 온라인에서 전자상거래를 할 수 있다	.70
나는 온라인에서 공공서비스를 이용할 수 있다. (예; 민원서류발급, 공공시설 이용 예약, 도서관 자료 이용, 보건소 이용 예약 등)	.66
나는 필요한 서비스에 접속해 콘텐츠를 사용할 수 있다	.60
나는 미디어를 사용하여 필요한 정보나 자료를 찾을 수 있다	.59
나는 선호에 따라 플랫폼(유튜브, 인스타그램, 카카오톡 등)을 선택적으로 이용할 수 있다	.55
나는 온라인을 통해 전문정보를 찾아 이용할 수 있다. (예: 해당 분 아의 전문가가 작성한 자료)	.53
나는 필요에 따라 미디어를 선택해서 활용할 수 있다	.50
아이겐값	4.14
설명변량	7.97

이용 역량을 측정한 항목에 대한 신뢰도 분석 결과 신뢰도 계수의 값은 .91로 높게 나타났다. 또한 해당문항을 삭제했을 때 문항의 신뢰도 계수의 변화를 살펴본 바, 대부분의 문항이 항목이 삭제된 경우 신뢰도 계수의 값이 낮게 나타났다. 이는 해당 항목이 이용 역량을 측정하기 위한 항목으로 신뢰도를 지니고 있음으로 판단이 가능하다(<표 4-43> 참조).

<표 4-43> 이용 역량의 문항 제거시 신뢰도

문항	항목이 삭제된 경우 Cronbach 알파
나는 필요에 따라 미디어를 선택해서 활용할 수 있다	.90
나는 선호에 따라 플랫폼(유튜브, 인스타그램, 카카오톡 등)을 선택적으로 이용할 수 있다	.90
나는 미디어를 사용하여 필요한 정보나 자료를 찾을 수 있다	.89
나는 필요한 서비스에 접속해 콘텐츠를 사용할 수 있다	.89
나는 온라인에서 각종 금융거래를 할 수 있다(인터넷뱅킹, 계좌 확인,	.89

이체, 송금, 증권거래 등)	
나는 온라인에서 전자상거래를 할 수 있다	.90
나는 온라인에서 공공서비스를 이용할 수 있다. (예; 민원서류발급, 공 공시설 이용 예약, 도서관 자료 이용, 보건소 이용 예약 등)	.90
나는 온라인에서 필요에 따라 일상생활정보를 이용할 수 있다. (예: 날씨, 교통 정보 등)	.89
나는 온라인을 통해 전문정보를 찾아 이용할 수 있다. (예: 해당 분야의 전문가가 작성한 자료)	.90
신뢰도 (Cronbach 알파) 값	.91

③ 생산 및 표현 역량

생산 및 표현 역량은 한 개의 요인으로 추출되었다. 생산 및 표현 역량은 미디어 제작 능력이 중심 개념으로, 예를 들어 사진이나 동영상을 통해 자신이 표현하고자 하는 내용을 제작하거나 배포하는 행위의 가능 여부가 해당된다. 특히 미디어의 특성에 맞게 자신의 콘텐츠를 제작하고 표현하는 능력은 디지털 사회에서 요구되는 주요 개념으로 구성될수 있겠다. 생산 및 표현 역량은 디지털 미디어리터러시 지수의 측정 문항의 총 설명력 65% 중 37.2%의 설명력을 지니고 있다(<표 4-44> 참조).

<표 4-44> 생산 및 표현 역량의 탐색적 요인분석 결과

문항	성분
亡 V	1
나는 내가 원하는 방식으로 사진을 편집하여 완성할 수 있다	.80
나는 내가 원하는 미디어(온라인 플랫폼)에 동영상을 업로드 할 수 있다	.79
나는 내가 원하는 방식으로 동영상을 편집하여 완성할 수 있다	.78
나는 내가 원하는 미디어(온라인 플랫폼)에 사진을 업로드 할 수 있다	.74
나는 같은 메시지를 다양한 미디어의 특성(유튜브, 틱톡, 인스타그램 등)에 맞게 표현할 수 있다	.70
나는 미디어를 통해 내 생각을 표현할 수 있다	.65
나는 내가 원하는 동영상을 촬영할 수 있다	.64
나는 내가 원하는 사진을 촬영할 수 있다	.63

아이겐값	19.35
설명변량	37.21

생산 및 표현 역량을 측정한 항목에 대한 신뢰도 분석 결과 신뢰도 계수의 값은 .92로 높게 나타났다. 또한 해당문항을 삭제했을 때 문항의 신뢰도 계수의 변화를 살펴본 바, 대부분의 문항이 항목이 삭제된 경우 신뢰도 계수의 값이 낮게 나타났다. 이는 해당 항목이 생산 및 표현 역량을 측정하기 위한 항목으로 신뢰도를 지니고 있음으로 판단이 가능하다 (<표 4-45> 참조).

<표 4-45> 생산 및 표현 역량의 문항 제거시 신뢰도

문항	항목이 삭제된 경우 Cronbach 알파
나는 내가 원하는 동영상을 촬영할 수 있다	.91
나는 내가 원하는 방식으로 동영상을 편집하여 완성할 수 있다	.91
나는 내가 원하는 미디어(온라인 플랫폼)에 동영상을 업로드 할 수 있다	.90
나는 내가 원하는 사진을 촬영할 수 있다	.91
나는 내가 원하는 방식으로 사진을 편집하여 완성할 수 있다	.91
나는 내가 원하는 미디어(온라인 플랫폼)에 사진을 업로드 할 수 있다	.90
나는 미디어를 통해 내 생각을 표현할 수 있다	.91
나는 같은 메시지를 다양한 미디어의 특성(유튜브, 틱톡, 인스타그램 등)에 맞게 표현할 수 있다	.91
신뢰도 (Cronbach 알파) 값	.92

④ 사회적 소통 역량

사회적 소통은 2개의 요인으로 추출되었다. 탐색적 요인 분석 결과, 하나의 요인은 사회적 이슈와의 소통이고, 다른 하나의 요인은 타인과의 소통 역량으로 구성되었다. 사회적소통은 자신과 사회와의 소통, 그리고 자신과 타인과의 소통이 존재할 수 있다. 사회적 소

통 역량은 디지털 미디어리터러시 지수의 측정 문항의 총 설명력 65% 중 9.8%의 설명력을 보였다(<표 4-46> 참조).

<표 4-46> 사회적 소통 역량의 탐색적 요인분석 결과

다 원	성분		
문항	1	2	
나는 온라인에서 정치, 사회적 이슈나 문제에 대해 적극적으로 의견을 교류할 수 있다	.714	.077	
나는 미디어를 통해 나의 의견을 전달할 수 있다	.680	.121	
나는 온라인에서 인간관계(인맥)를 유지할 수 있다	.670	.212	
나는 온라인 공간에서 사회적 관심사(공공이슈)에 대해 의견을 표명할 수 있다(댓글 작성, 게시판 글 작성 등)	.661	.084	
나는 미디어를 통해 중요한 이슈에 대한 토론에 참여할 수 있다	.648	.071	
나는 온라인에서 문제해결 및 과업/과제 수행 등을 위해 타인과 협업할 수 있다	.609	.165	
나는 미디어를 통해 관심 있는 글이나 정보를 공유할 수 있다	.609	.244	
나는 온라인에서 타인과 소통할 수 있다	.607	.213	
나는 온라인에서 타인에 대한 비난의 글을 올리지 않는다(악플 및 비 방글 게재)	.101	.772	
나는 온라인에서 상대방에 대한 인신 공격적 언어(욕설, 비속어, 혐 오표현 등)를 사용하지 않는다	.054	.754	
나는 온라인에서 내가 작성한 글이 상대방의 기분을 상하게 하지 않는지 확인한다	.178	.749	
나는 온라인에서 윤리 및 예절을 잘 지키고 있다고 생각한다	.087	.710	
나는 온라인에서 의견을 제시할 때 상대방을 배려한다	.488	.604	
나는 온라인에서 타인과 소통할 때 상대방을 배려한다	.469	.587	

나는 스스로 유해한 내용을 걸러낸다	.214	.492
아이겐값	.313	1.97
설명변량	6.02	3.80

사회적 소통 역량을 측정한 항목에 대한 신뢰도 분석 결과 신뢰도 계수의 값은 .93로 높게 나타났다. 또한 해당문항을 삭제했을 때 문항의 신뢰도 계수의 변화를 살펴본 바, 대부분의 문항이 항목이 삭제된 경우 신뢰도 계수의 값이 낮게 나타났다. 이는 해당 항목이 사회적 소통 역량을 측정하기 위한 항목으로 신뢰도를 지니고 있음으로 판단이 가능하다 (<표 4-47> 참조).

<표 4-47> 사회적 소통 역량의 문항 제거시 신뢰도

문항	항목이 삭제된 경우 Cronbach 알파
나는 미디어를 통해 중요한 이슈에 대한 토론에 참여할 수 있다	.92
나는 미디어를 통해 나의 의견을 전달할 수 있다	.92
나는 미디어를 통해 관심 있는 글이나 정보를 공유할 수 있다	.92
나는 온라인 공간에서 사회적 관심사(공공이슈)에 대해 의견을 표명할 수 있다(댓글 작성, 게시판 글 작성 등)	.92
나는 온라인에서 타인과 소통할 수 있다	.92
나는 온라인에서 문제해결 및 과업/과제 수행 등을 위해 타인과 협업할 수 있다	.92
나는 온라인에서 정치, 사회적 이슈나 문제에 대해 적극적으로 의견을 교류할 수 있다	.92
나는 온라인에서 인간관계(인맥)를 유지할 수 있다	.92
나는 온라인에서 타인과 소통할 때 상대방을 배려한다	.92
나는 온라인에서 의견을 제시할 때 상대방을 배려한다	.92
나는 온라인에서 상대방에 대한 인신 공격적 언어(욕설, 비속어, 혐오표현	.92

등)를 사용하지 않는다	
나는 온라인에서 타인에 대한 비난의 글을 올리지 않는다(악플 및 비방글 게재)	.92
나는 온라인에서 내가 작성한 글이 상대방의 기분을 상하게 하지 않는지 확인한다	.92
나는 스스로 유해한 내용을 걸러낸다	.92
나는 온라인에서 윤리 및 예절을 잘 지키고 있다고 생각한다	.92
신뢰도 (Cronbach 알파) 값	.93

⑤ 자기보호 역량

자기보호 역량은 1개의 요인으로 추출되었다. 자기보호 역량은 정보나 자신의 미디어이용 행태에 대한 성찰이 주요 개념으로 구성되고 있다. 자기보호 역량은 디지털 미디어리터러시 지수의 측정 문항의 총 설명력 65% 중 2.2%의 설명력을 지니고 있다(<표 4-48>참조).

<표 4-48> 자기보호 역량의 탐색적 요인분석 결과

무항	성분
正 73	1
나는 사이버폭력(디지털 성범죄, 허위 정보 유포, 언어폭력, 사이버왕따 등)으로부터 나 자신을 지킬 수 있게 미디어를 이용한다	.68
나는 긴급(재난)상황 발생 시 어떤 미디어를 통해 정보를 찾아야 하는지 알고 있다	.62
나 자신의 미디어 사용에 대해 깊이 생각해본다	.42
아이겐값	1.15
설명변량	2.22

자기보호 역량을 측정한 항목에 대한 신뢰도 분석 결과 신뢰도 계수의 값은 .69로 보통수준으로 나타났다. 해당문항을 삭제했을 때 문항의 신뢰도 계수의 변화를 살펴본 바, 대부분의 문항이 항목이 삭제된 경우 신뢰도 계수의 값이 낮게 나타났다. 하나의 항목이 삭제된 경우의 신뢰도 계수의 값이 높게 나타났으나, 연구자의 판단으로 해당 문항을 자기보호 역량의 측정 문항으로 사용하기로 하였다(<표 4-49> 참조).

<표 4-49> 자기보호 역량의 문항 제거시 신뢰도

문항	항목이 삭제된 경우 Cronbach 알파
나는 긴급(재난)상황 발생 시 어떤 미디어를 통해 정보를 찾아야 하는지 알고 있다	.54
나는 사이버폭력(디지털 성범죄, 허위 정보 유포, 언어폭력, 사이버왕따 등) 으로부터 나 자신을 지킬 수 있게 미디어를 이용한다	.54
나 자신의 미디어 사용에 대해 깊이 생각해본다	.70
신뢰도 (Cronbach의 알파) 값	.69

⑥ 태도 역량

태도 역량은 한 개의 요인으로 추출되었다. 태도 역량은 미디어에 대한 자신이 갖고 있는 태도, 신념 등이 주요 개념으로 구성되고 있다. 태도 역량은 디지털 미디어리터러시 지수의 측정 문항의 총 설명력 65% 중 2.3%의 설명력을 지니고 있다(<표 4-50> 참조).

<표 4-50> 태도 역량의 탐색적 요인분석 결과

 문항	성분 1
나는 미디어가 삶에 필수적이라고 생각한다	.77
나는 미디어가 우리가 직면한 많은 문제를 해결하는 데 해법을 제시한다고 생각 한다	.77
나는 미디어를 통해 삶에 많은 도움을 받는다	.72
나는 미디어가 삶에 있어 유용하다고 생각한다	.69
나는 새로운 기술 및 제품에 잘 적응할 수 있다고 생각한다	.44
아이겐값	1.20
설명변량	2.32

태도 역량을 측정한 항목에 대한 신뢰도 분석 결과 신뢰도 계수의 값은 .87로 높은 수준으로 나타났다. 해당문항을 삭제했을 때 문항의 신뢰도 계수의 변화를 살펴본 바, 대부분의 문항이 항목이 삭제된 경우 신뢰도 계수의 값이 낮게 나타났다. 이는 해당 항목이 태도역량을 측정하기 위한 항목으로 신뢰도를 지니고 있음으로 판단이 가능하다(<표 4-51> 참조).

<표 4-51> 태도 역량의 문항 제거시 신뢰도

문항	항목이 삭제된 경우 Cronbach 알파
나는 미디어가 삶에 있어 유용하다고 생각한다	.83
나는 미디어가 삶에 필수적이라고 생각한다	.84
나는 미디어를 통해 삶에 많은 도움을 받는다	.83
나는 미디어가 우리가 직면한 많은 문제를 해결하는 데 해법을 제시한다고 생각한다	.84
나는 새로운 기술 및 제품에 잘 적응할 수 있다고 생각한다	.87
신뢰도 (Cronbach의 알파) 값	.87

(3) 디지털 사회 미디어리터러시 지수 확증적 인자분석

연구팀은 6개의 상위 개념으로 구성된 8개의 하부 개념을 확증적 인자분석을 통해 모델을 검정하였다. 검증 결과 $\chi 2(1246) = 3682.86$, p < .001, CFI = .869, TLI = .861, RMSEA = .060. 으로 나타났다. 또한 문항의 집중 타당도를 살펴보기 위해 표준화계수에서 요인 적재치에 '1"이 넘는 값이 있는지의 여부와 분산추정치(variance)에서 (-)가 있는지 확인하였다. 모든 항목에서 해당 기준에 부합되고 있음을 확인하였으며, 파일럿 분석 결과를 비교해 볼 때 더 높은 모델 적합도를 보이고 있었다(<표 4-52> 참조).

<표4-52> 잠재요인 집중타당도

구분		Estimate	S.E.	C.R.	표준화 계수	P	
사진촬영	< -	생산및표현	1.000			.723	
동영상촬영	<	생산및표현	1.155	.069	16.704	.730	***
내생각을 표현	< -	생산및표현	1.278	.070	18.241	.795	***
메시지표현	<	생산및표현	1.319	.071	18.465	.804	***
사진업로드	<	생산및표현	1.376	.073	18.977	.825	***
동영상편집	<	생산및표현	1.314	.078	16.935	.739	***
동영상업로드	<- -	생산및표현	1.411	.075	18.695	.814	***
사진편집	<	생산및표현	1.337	.076	17.610	.768	***
전문정보이용	< -	이용	1.000			.697	
플랫폼선택이용	<	이용	1.057	.069	15.337	.698	***
필요정보탐색	<	이용	1.064	.062	17.041	.779	***
콘텐츠사용	< -	이용	1.108	.064	17.409	.797	***
공공서비스	<	이용	1.093	.072	15.258	.694	***
전자상거래	<	이용	1.110	.075	14.886	.676	***
일상생활정보	<	이용	1.046	.061	17.053	.780	***
금융거래	<	이용	1.167	.070	16.722	.764	***
타인과소통	< -	소통1	1.000			.787	
정보공유	<	소통1	1.015	.048	21.185	.819	***
타인과협업	<	소통1	1.023	.049	20.687	.804	***

	_						
트론에참여	<	소통1	.983	.052	18.775	.745	***
의견표명	< -	소통1	.973	.050	19.295	.761	***
인간관계유지	<	소통1	.927	.056	16.648	.675	***
의견전달	<	소통1	.992	.048	20.533	.800	***
의견교류	<	소통1	1.019	.054	18.876	.748	***
유해내용선별	<	소통2	.737	.050	14.710	.611	***
소통상대배려	<	소통2	1.000			.796	
의견상대배려	<	소통2	.944	.047	20.138	.790	***
윤리예절준수	<	소통2	.894	.047	18.877	. <i>7</i> 51	***
상대기분고려	<	소통2	1.034	.052	19.944	.784	***
인신공격언어	<	소통2	1.021	.056	18.379	.735	***
타인비난글게재	<	소통2	1.033	.053	19.534	.772	***
자료출처사용	<	비판1	.960	.069	14.018	.621	***
정보정확확인	<	비판1	1.000			.732	
정보의도확인	<	비판1	1.013	.065	15.703	.693	***
정보사실확인	<	비판1	1.073	.063	16.973	.747	***
정보출처확인	<	비판1	1.061	.066	16.151	.712	***
정보전문성확인	<	비판1	1.133	.064	17.579	.772	***
정보근거확인	<	비판1	1.142	.064	17.946	.788	***
신기술적응	<- -	태도	1.000			.665	

유용성	< -	태도	1.170	.071	16.587	.830	***
삶에도움	< -	태도	1.134	.068	16.722	.839	***
해법제시	<	태도	1.080	.073	14.804	.722	***
삶에필수적	<	태도	1.156	.074	15.698	<i>.7</i> 75	***
미디어사용성찰	<	자기보호	1.000			.624	
긴급상황이용	< <u>-</u>	자기보호	1.261	.100	12.618	.712	***
사이버폭력대응	<	자기보호	1.179	.100	11.806	.646	***
미디어선택활용	<	이용	1.049	.067	15.620	.711	***
다른자료비교	< -	비판2	1.000			.736	
다른의견탐색	< -	비판2	.924	.059	15.606	.702	***
다른사례생각	< -	비판2	.970	.059	16.360	.735	***
다양의견정보	< -	비판2	.945	.058	16.399	.737	***
접한다른정보	<	비판2	1.011	.058	17.545	.788	***

(4) 도출된 디지털 사회 미디어리터러시 측정 문항

디지털 사회 미디어리터러시 측정 문항은 6개의 상위개념으로 비판 역량, 이용 역량, 생산 및 표현 역량, 사회적 소통 역량, 자기보호 역량, 태도 역량으로 조작적 정의되고, 하위 8개의 요인으로 구성되어, 총 52개 문항으로 <표 4-53>과 같이 제안하게 되었다.

<표 4-53> 디지털 사회 미디어리터러시 측정 문항

개념	문항
บาป	나는 내가 접한 정보가 타당한 근거를 제시하고 있는지 확인한다
비판	나는 내가 접한 정보의 전문성을 확인한다

	나는 내가 접한 정보의 출처를 확인한다
	나는 내가 접한 정보가 사실인지 아닌지 확인한다
	나는 내가 접한 정보에 숨겨진 의도를 확인한다
	나는 온라인에서 자료를 공유할 때 정보가 정확한지 확인한다
	나는 온라인에서 자료를 사용할 때, 자료의 출처를 밝히고 사용한다
	나는 내가 접한 정보가 제시하는 내용과 관련된 다른 정보를 찾아 본다
	나는 일부 의견이나 정보보다는 다양한 의견이나 정보를 살펴본다
	나는 내가 접한 정보가 제시하는 내용과 관련된 다른 사례를 생각해 본다
	나는 나와 다른 의견이나 정보도 살펴본다
	나는 내가 접한 정보를 이해하기 위해 다른 자료를 함께 비교해 본다
	나는 온라인에서 각종 금융거래를 할 수 있다(인터넷뱅킹, 계좌 확인, 이체, 송금, 증
	권거래 등)
	나는 온라인에서 필요에 따라 일상생활정보를 이용할 수 있다. (예: 날씨, 교통 정보
	나는 온라인에서 전자상거래를 할 수 있다
	나는 온라인에서 공공서비스를 이용할 수 있다. (예; 민원서류발급, 공공시설 이용 예약, 도서관 자료 이용, 보건소 이용 예약 등)
이용	나는 필요한 서비스에 접속해 콘텐츠를 사용할 수 있다
	나는 미디어를 사용하여 필요한 정보나 자료를 찾을 수 있다
	나는 선호에 따라 플랫폼(유튜브, 인스타그램, 카카오톡 등)을 선택적으로 이용할 수
	있다
	나는 온라인을 통해 전문정보를 찾아 이용할 수 있다. (예: 해당 분야의 전문가가 작
	성한 자료)
	나는 필요에 따라 미디어를 선택해서 활용할 수 있다
	나는 내가 원하는 방식으로 사진을 편집하여 완성할 수 있다
	나는 내가 원하는 미디어(온라인 플랫폼)에 동영상을 업로드 할 수 있다
	나는 내가 원하는 방식으로 동영상을 편집하여 완성할 수 있다
2012 1 11 1	나는 내가 원하는 미디어(온라인 플랫폼)에 사진을 업로드 할 수 있다
생산 및 표현	나는 같은 메시지를 다양한 미디어의 특성(유튜브, 틱톡, 인스타그램 등)에 맞게 표현
J. C	할 수 있다
	나는 미디어를 통해 내 생각을 표현할 수 있다
	나는 내가 원하는 동영상을 촬영할 수 있다
	나는 내가 원하는 사진을 촬영할 수 있다
사회적	나는 온라인에서 정치, 사회적 이슈나 문제에 대해 적극적으로 의견을 교류할 수 있다

	나는 미디어를 통해 나의 의견을 전달할 수 있다
	나는 온라인에서 인간관계(인맥)를 유지할 수 있다
	나는 온라인 공간에서 사회적 관심사(공공이슈)에 대해 의견을 표명할 수 있다(댓글
	작성, 게시판 글 작성 등)
	나는 미디어를 통해 중요한 이슈에 대한 토론에 참여할 수 있다
	나는 온라인에서 문제해결 및 과업이나 과제 수행 등을 위해 타인과 협업할 수 있다
	나는 미디어를 통해 관심 있는 글이나 정보를 공유할 수 있다
	나는 온라인에서 타인과 소통할 수 있다
소통	나는 온라인에서 타인에 대한 비난의 글을 올리지 않는다(악플 및 비방글 게재)
	나는 온라인에서 상대방에 대한 인신 공격적 언어(욕설, 비속어, 혐오표현 등)를 사용
	하지 않는다
	나는 온라인에서 내가 작성한 글이 상대방의 기분을 상하게 하지 않는지 확인한다
	나는 온라인에서 윤리 및 예절을 잘 지키고 있다고 생각한다
	나는 온라인에서 의견을 제시할 때 상대방을 배려한다
	나는 온라인에서 타인과 소통할 때 상대방을 배려한다
	나는 스스로 유해한 내용을 걸러낸다
	나는 사이버폭력(디지털 성범죄, 허위 정보 유포, 언어폭력, 사이버왕따 등)으로부터
키키니는	나 자신을 지킬 수 있게 미디어를 이용한다
자기보호	나는 긴급(재난)상황 발생 시 어떤 미디어를 통해 정보를 찾아야 하는지 알고 있다
	나 자신의 미디어 사용에 대해 깊이 생각해본다
	나는 미디어가 삶에 필수적이라고 생각한다
	나는 미디어가 우리가 직면한 많은 문제를 해결하는 데 해법을 제시한다고 생각한다
태도	나는 미디어를 통해 삶에 많은 도움을 받는다
	나는 미디어가 삶에 있어 유용하다고 생각한다
	나는 새로운 기술 및 제품에 잘 적응할 수 있다고 생각한다

제5절 디지털 사회 전국민 미디어리터러시 현황 분석

1. 전체 역량

디지털 사회 미디어리터러시 역량 중 가장 높게 나타난 것은 이용 역량(평균=4.08)이고, 가장 낮게 나타난 것은 생산 및 표현 역량(평균=3.57)으로 나타났다. 순위로 볼 때 이용 역량, 태도 역량, 사회적 소통 역량, 자기보호 역량, 비판 역량, 생산 및 표현 역량으로 나타났다. 전체 역량의 평균이 3.76으로 나타났으며 이를 기준으로 살펴 볼 때, 비판 역량, 생산 및 표현 역량, 사회적 소통 역량, 태도 역량은 디지털 사회 미디어리터러시 역량의 평균에 미치지 않는 것으로 나타났다(<표 4.54> 참조).

<표 4-54> 각 미디어리터러시 역량별 평균과 표준편차

미디어리터러시 역량	평균	표준편차
비판	3.62	.59
이용	4.08	.60
생산 및 표현	3.57	.75
사회적 소통	3.74	.58
자기 보호	3.68	.65
태도	3.88	.62
합계	3.76	.63

N=543

연구진은 6가지 역량별로 비판 역량(12문항), 이용 역량(9문항), 생산 및 표현 역량(8문항), 사회적 소통 역량(15문항), 자기보호 역량(3문항), 태도 역량(5문항) 등 총 52개의 문항을 설정하였다. 이를 기초로 설정된 문항의 평균, 표준편차는 <표 4-55> 와 같다. 표와 같이 대체적으로 중간값인 3점보다 높은 평균을 보였으며, 평균값이 가장 높은 문항은 "나는 온라인에서 필요에 따라 일상생활정보를 이용할 수 있다. (예: 날씨, 교통 정보 등)(평균=4.31)"로이용 역량으로 나타났고, 가장 낮은 문항은 "나는 내가 원하는 방식으로 동영상을 편집하여완성할 수 있다(평균=3.09)"로 생산 및 표현 역량으로 나타났다(<표 4-55> 참조).

<표 4-55> 측정문항의 기술통계 결과

역량	디지털 미디어리터러시 측정 문항	평균	표준 편차
	나는 내가 접한 정보에 숨겨진 의도를 확인한다	3.29	.84
	나는 내가 접한 정보의 출처를 확인한다	3.52	.85
	나는 내가 접한 정보의 전문성을 확인한다	3.61	.84
	나는 내가 접한 정보가 타당한 근거를 제시하고 있는지 확인한 다	3.67	.83
	나는 내가 접한 정보가 사실인지 아닌지 확인한다	3.78	.82
	나는 온라인에서 자료를 사용할 때, 자료의 출처를 밝히고 사용한다	3.70	.88
비판	나는 온라인에서 자료를 공유할 때 정보가 정확한지 확인한다	3.77	.78
	나는 내가 접한 정보를 이해하기 위해 다른 자료를 함께 비교 해 본다	3.66	.83
	나는 내가 접한 정보가 제시하는 내용과 관련된 다른 정보를 찾아 본다	3.65	.78
	나는 내가 접한 정보가 제시하는 내용과 관련된 다른 사례를 생각해 본다	3.49	.81
	나는 일부 의견이나 정보보다는 다양한 의견이나 정보를 살펴 본다	3.68	.78
	나는 나와 다른 의견이나 정보도 살펴본다	3.64	.81
	나는 필요에 따라 미디어를 선택해서 활용할 수 있다	3.87	.78
	나는 선호에 따라 플랫폼(유튜브, 인스타그램, 카카오톡 등)을 선택적으로 이용할 수 있다	4.02	.80
	나는 미디어를 사용하여 필요한 정보나 자료를 찾을 수 있다	4.05	.72
	나는 필요한 서비스에 접속해 콘텐츠를 사용할 수 있다	4.01	.74
이용	나는 온라인에서 각종 금융거래를 할 수 있다(인터넷뱅킹, 계좌 확인, 이체, 송금, 증권거래 등)	4.25	.81
	나는 온라인에서 전자상거래를 할 수 있다	4.11	.87
	나는 온라인에서 공공서비스를 이용할 수 있다. (예; 민원서류 발급, 공공시설 이용 예약, 도서관 자료 이용, 보건소 이용 예약 등)	4.10	.83
	나는 온라인에서 필요에 따라 일상생활정보를 이용할 수 있다. (예: 날씨, 교통 정보 등)	4.31	.71

	나는 온라인을 통해 전문정보를 찾아 이용할 수 있다. (예: 해당 분야의 전문가가 작성한 자료)	3.97	.76
	나는 내가 원하는 동영상을 촬영할 수 있다	3.77	.90
	나는 내가 원하는 방식으로 동영상을 편집하여 완성할 수 있다	3.09	1.01
	나는 내가 원하는 미디어(온라인 플랫폼)에 동영상을 업로드할 수 있다	3.45	.98
게시미드리	나는 내가 원하는 사진을 촬영할 수 있다	4.04	.78
생산및표현	나는 내가 원하는 방식으로 사진을 편집하여 완성할 수 있다	3.54	.99
	나는 내가 원하는 미디어(온라인 플랫폼)에 사진을 업로드 할 수 있다	3.72	.95
	나는 미디어를 통해 내 생각을 표현할 수 있다	3.55	.91
	나는 같은 메시지를 다양한 미디어의 특성(유튜브, 틱톡, 인스 타그램 등)에 맞게 표현할 수 있다	3.42	.93
	나는 미디어를 통해 중요한 이슈에 대한 토론에 참여할 수 있 다	3.32	.86
	나는 미디어를 통해 나의 의견을 전달할 수 있다	3.53	.81
	나는 미디어를 통해 관심 있는 글이나 정보를 공유할 수 있다	3.75	.81
	나는 온라인 공간에서 사회적 관심사(공공이슈)에 대해 의견을 표명할 수 있다(댓글 작성, 게시판 글 작성 등)	3.64	.83
	나는 온라인에서 타인과 소통할 수 있다	3.79	.83
	나는 온라인에서 문제해결 및 과업/과제 수행 등을 위해 타인 과 협업할 수 있다	3.58	.83
사회적소통	나는 온라인에서 정치, 사회적 이슈나 문제에 대해 적극적으로 의견을 교류할 수 있다	3.31	.89
	나는 온라인에서 인간관계(인맥)를 유지할 수 있다	3.49	.90
	나는 온라인에서 타인과 소통할 때 상대방을 배려한다	3.86	.79
	나는 온라인에서 의견을 제시할 때 상대방을 배려한다	3.83	.75
	나는 온라인에서 상대방에 대한 인신 공격적 언어(욕설, 비속어, 혐오표현 등)를 사용하지 않는다	4.07	.87
	나는 온라인에서 타인에 대한 비난의 글을 올리지 않는다(악플 및 비방글 게재)	4.14	.84
	나는 온라인에서 내가 작성한 글이 상대방의 기분을 상하게 하지 않는지 확인한다	3.89	.83

	나는 스스로 유해한 내용을 걸러낸다	3.83	.76
	나는 온라인에서 윤리 및 예절을 잘 지키고 있다고 생각한다	4.04	. <i>7</i> 5
	나는 긴급(재난)상황 발생 시 어떤 미디어를 통해 정보를 찾아 야 하는지 알고 있다	3.83	.84
자기보호	나는 사이버폭력(디지털 성범죄, 허위 정보 유포, 언어폭력, 사이버왕따 등)으로부터 나 자신을 지킬 수 있게 미디어를 이용한다	3.61	.87
	나 자신의 미디어 사용에 대해 깊이 생각해본다	3.62	.76
	나는 미디어가 삶에 있어 유용하다고 생각한다	4.01	.75
	나는 미디어가 삶에 필수적이라고 생각한다	3.85	.79
	나는 미디어를 통해 삶에 많은 도움을 받는다	4.01	.71
태도	나는 미디어가 우리가 직면한 많은 문제를 해결하는 데 해법을 제시한다고 생각한다	3.72	. <i>7</i> 9
	나는 새로운 기술 및 제품에 잘 적응할 수 있다고 생각한다	3.79	.80
	합계	3.75	0.83

2. 인구통계학적 특성에 따른 미디어리터러시 역량

1) 성별에 따른 역량의 차이

성별에 따른 역량의 차이를 살펴본바 비판 역량(t=2.28, p<0.5)은 성별에 따라 통계적 차이를 보이고 있었다. 즉 남성이 여성에 비해 비판 역량이 높게 나타나고 있었다(<표 4-56> 참조).

<표 4-56> 성별에 따른 역량의 차이

	구분		평균	표준편차
비판	남자	270	3.6833	.57653
미번	여자	273	3.5672	.60711
이용	남자	270	4.0395	.59144
, 0	여자	273	4.1225	.61034
생산및표현	남자	270	3.5681	.70797
0 亡 大年 包	여자	273	3.5870	.80260

사회적소통	남자	270	3.7365	.57737
사회적조공	여자	273	3.7480	.60001
자기보호	남자	270	3.7074	.67558
	여자	273	3.6716	.63334
ri) r-	남자	270	3.8563	.63534
태도	여자	273	3.9048	.62404

2) 연령대에 따른 역량 차이

인구통계학적 특성에 따른 역량을 살펴본바 연령대에 따라 비판(F=2.45, P<.05), 생산 및 표현(F=11.01, P<.001), 사회적 소통(F=3.49, P<.01), 태도 역량(F=5.18, P<.001) 에서 통계적 차이가 나타났다.

비판 역량은 10대의 경우 높게 나타났으며, 30대가 낮게 나타났다. 생산 및 표현 역량은 나이가 적을수록 역량이 높은 것으로 나타났다. 또한 사회적 소통 역량은 전반적으로 나이가 많아질수록 역량이 낮게 나타났다. 태도 역량은 10대 가장 높은 것으로 나타나고 있으며, 40대가 낮은 것으로 나타나고 있다(<표 4-57> 참조).

<표 4-57> 연령에 따른 역량의 차이

	구 분	N	평균	표준편차
	만10-19세	80	3.76	.64
	만20-29세	88	3.68	.49
	만30-39세	93	3.48	.57
비판	만40-49세	92	3.56	.60
	만50-59세	98	3.58	.63
	만60세 이상	92	3.68	.58
	합계	543	3.62	.59
	만10-19세	80	4.10	.55
	만20-29세	88	4.20	.55
1.6	만30-39세	93	4.06	.67
이용	만40-49세	92	4.01	.61
	만50-59세	98	4.09	.62
	만60세 이상	92	4.01	.56

	합계	543	4.08	.60
	만10-19세	80	4.02	.70
	만20-29세	88	3.73	.77
	만30-39세	93	3.58	.74
생산및표현	만40-49세	92	3.45	.71
	만50-59세	98	3.44	.71
	만60세 이상	92	3.29	.69
	합계	543	3.57	<i>.7</i> 5
	만10-19세	80	3.94	.56
	만20-29세	88	3.81	.55
	만30-39세	93	3.70	.58
사회적소통	만40-49세	92	3.60	.57
	만50-59세	98	3.72	.62
	만60세 이상	92	3.69	.57
	합계	543	3.74	.58
	만10-19세	80	3.80	.75
	만20-29세	88	3.77	.71
	만30-39세	93	3.61	.65
자기보호	만40-49세	92	3.65	.60
	만50-59세	98	3.66	.58
	만60세 이상	92	3.64	.60
	합계	543	3.68	.65
	만10-19세	80	4.18	.63
	만20-29세	88	3.91	.66
	만30-39세	93	3.83	.68
태도	만40-49세	92	3.76	.61
	만50-59세	98	3.82	.55
	만60세 이상	92	3.80	.53
	합계	543	3.88	.62

3) 수도권(서울경기)와 비수도권에 따른 역량 차이

디지털 사회 미디어리터러시 역량 가운데 이용 역량(F=4.55, P<.05)에서 수도권과 비수도권의 차이가 통계적으로 나타났다. 분석 결과 수도권 거주자가 비수도권의 거주자에 비

해 이용 역량이 높은 것으로 나타났다. 이와 같은 결과를 볼 때 비수도권의 거주자에게 이용 역량을 강화할 수 있는 교육 프로그램의 제공 등이 필요할 것으로 판단된다(<표 4-58>참조).

<표 4-58> 수도권과 비수도권에 따른 역량 차이

		N	평균	표준편차
	수도권	276	3.62	.61
비판	비수도권	267	3.62	.56
	합계	543	3.62	.59
	수도권	276	4.13	.59
이용	비수도권	267	4.02	.60
	합계	543	4.08	.60
	수도권	276	3.60	.78
생산및표현	비수도권	267	3.55	.72
	합계	543	3.57	.75
	수도권	276	3.77	.58
사회적소통	비수도권	267	3.70	.59
	합계	543	3.74	.58
	수도권	276	3.72	.63
자기보호	비수도권	267	3.65	.66
	합계	543	3.68	.65
	수도권	276	3.91	.60
태도	비수도권	267	3.84	.64
	합계	543	3.88	.62

4) 경제수준에 따른 역량 차이

디지털 사회 미디어리터러시 역량 중 이용, 사회적 소통, 태도 역량은 경제적 수준에 따라 통계적 차이가 나타났다. 이용 역량(F=4.15, P<.001), 생산 및 표현((F=2.14, P<.05), 사회

적 소통(F=2.98, P<.01), 태도 역량(F=2.15, P<.05)은 경제적 수준이 높을수록 높게 나타났다(<표 4-59> 참조).

<표 4-59> 경제수준에 따른 역량 차이

	구분	N	평균	표준편차
	1) 100만원 미만	33	3.51	.67
	2) 100-199만원	41	3.63	.66
	2) 100-199단원 3) 200-299만원	90	3.55	.64
	,			
비판	4) 300-399만원	104	3.57	.55
	5) 400-499만원	84	3.61	.58
	6) 500-599만원	83	3.71	.57
	7) 600만원 이상	108	3.69	.54
	합계	543	3.62	.59
	1) 100만원 미만	33	3.68	.67
	2) 100-199만원	41	4.00	.53
	3) 200-299만원	90	3.99	.66
이용	4) 300-399만원	104	4.12	.52
ण ढ	5) 400-499만원	84	4.08	.64
	6) 500-599만원	83	4.12	.60
	7) 600만원 이상	108	4.22	.52
	합계	543	4.08	.60
	1) 100만원 미만	33	3.32	.77
	2) 100-199만원	41	3.42	.75
	3) 200-299만원	90	3.43	.74
비기미교리	4) 300-399만원	104	3.61	.74
생산및표현	5) 400-499만원	84	3.61	.76
	6) 500-599만원	83	3.65	.78
	7) 600만원 이상	108	3.70	.71
	합계	543	3.57	.75
	1) 100만원 미만	33	3.58	.80
	2) 100-199만원	41	3.62	.62
사회적소통	3) 200-299만원	90	3.62	.63
	4) 300-399만원	104	3.76	.51

	5) 400-499만원	84	3.69	.56
	6) 500-599만원		3.79	.57
	7) 600만원 이상	108	3.90	.52
	합계	543	3.74	.58
	1) 100만원 미만	33	3.56	.72
	2) 100-199만원	41	3.65	.64
	3) 200-299만원	90	3.57	.65
자기보호	4) 300-399만원	104	3.64	.63
사기보호	5) 400-499만원	84	3.65	.70
	6) 500-599만원	83	3.78	.62
	7) 600만원 이상	108	3.83	.60
	합계	543	3.68	.65
	1) 100만원 미만	33	3.71	.78
	2) 100-199만원	41	3.89	.60
	3) 200-299만원	90	3.74	.60
태도	4) 300-399만원	104	3.84	.59
	5) 400-499만원	84	3.89	.64
	6) 500-599만원	83	3.96	.64
	7) 600만원 이상	108	4.00	.59
	합계	543	3.88	.62

3. 미디어리터러시 인식과 경험 등에 따른 역량 차이

- 1) 미디어리터러시 교육 인식
- (1) 미디어리터러시 교육 인식

응답자에게 미디어리터러시 교육에 대해 어느 정도 알고 있는지를 자기 보고식으로 응답하게 한 결과, 거의 모른다(38%)가 가장 높게 나타났으며, 보통이다(33.7%)는 그 뒤를 이어서 나타났다(<표 4-60> 참조). 이와 같은 결과는 이용자에게 미디어리터러시 교육에 선행하여 미디어리터러시가 무엇인지에 대한 인식을 심어주는 것이 필요함을 보여준다.

<표 4-60> 미디어리터러시 교육에 대한 인식

미디어리터러시 교육에 대한 인식	빈도	퍼센트
전혀 모른다	77	14.2
거의 모른다	195	35.9
보통이다	183	33.7
어느 정도알고있다	81	14.9
매우잘 알고 있다	7	1.3
합계	543	100

(2) 미디어리터러시 교육 인식에 따른 역량 차이

자신이 미디어리터러시 교육에 어느 정도 알고 있다고 생각하는지의 여부가 각 역량에 미치는 영향을 분석한 결과, 미디어리터러시 교육에 자신이 얼마나 알고 있는지에 대한 교육인식은 6개 역량 모두에게 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉 미디어리터러시 교육에 대한 지식은 자기보호(β=.25), 소통(β=.22)등에 더욱 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이러한 결과를 볼 때 미디어리터러시 교육의 제공은 역량을 강화하는 데 긍정적인 영향을 미칠 것으로 예상해 볼 수 있겠다. 이에 미디어리터러시 주무기관과 연관 기관은 미디어리터러시 교육의 필요성과 더불어 교육을 체계적으로 보급하여 디지털 사회 미디어리터러시 역량을 강화할 수 있겠다(<표 4-61> 참조).

<표 4-61> 미디어리터러시 교육 인식에 따른 역량

역량	교육인식 (β)	t	자유도	F	유의확률	R2
비판	.21	4.99	1,541	24.98	.00	.042
이용	.09	2.30	1,541	5.33	.02	.008
생산 및 표현	.19	4.62	1,541	21.42	.00	.036
소통	.22	5.40	1,541	29.23	.00	.050
 자기보호	.25	6.22	1,541	38.72	.00	.065
태도	.13	3.20	1,541	10.29	.01	.017

2) 미디어리터러시 교육의 필요성

(1) 미디어리터러시 교육의 필요성

미디어리터러시 교육의 필요성은 필요하다(45.1%)가 가장 높게 나타났으며, 보통이다 (41.8%), 반드시 필요하다(8.1%) 순으로 나타났다. 응답자들은 미디어리터러시 교육이 필요성에 대하여 긍정적으로 생각하고 있었다(<표 4-62> 참조).

<표 4-62> 미디어리터러시 교육의 필요성

미디어리터러시 교육의 필요성	빈도	퍼센트
전혀필요하지 않다	2	.4
필요하지 않다	25	4.6
보통이다	227	41.8
필요하다	245	45.1
반드시필요하다	44	8.1
 합계	543	100

(2) 미디어리터러시 교육의 필요성에 따른 역량 차이

미디어리터러시 교육의 필요성의 정도에 따라 각 역량에 미치는 영향을 분석한 결과, 미디어리터러시 필요성은 6개 역량 모두에게 영향을 미치는 것으로 나타났다. 즉 미디어리터러시 교육의 필요성은 소통(β=.38), 이용(β=.33), 비판(β=.32)등에 더욱 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이러한 결과를 볼 때 미디어리터러시 교육의 필요이 높을수록 디지털 사회 미디어리터러시 역량을 강화하는 데 긍정적인 영향을 미칠 것으로 예상해 볼 수 있겠다(<표 4-63> 참조).

<표 4-63> 미디어리터러시 교육 필요성에 따른 역량

역량	교육인식 (β)	t	자유도	F	유의확률	R2
비판	.32	8.02	1,541	64.37	.000	.10
이용	.33	8.34	1,541	69.69	.000	.11
생산 및 표현	.25	6.15	1,541	37.91	.000	.06

소통	.38	9.55	1,541	9.55	.000	.14
자기보호	.33	8.13	1,541	66.24	.000	.10
태도	.31	7.68	1,541	59.08	.000	.09

3) 미디어리터러시 교육의 대상

미디어리터러시 교육의 대상은 전 국민(43.3%)이 되어야 한다는 의견이 가장 우세하게 나타났다. 그 다음으로는 중고등학생(27.8%), 성인(12.7%), 노인 등 고령층(9.4%) 순으로 나타났다. 미디어리터러시 교육이 특정 계층을 대상으로 하는 교육이 아닌 전 국민을 대상으로 교육이 이뤄져야 한다는 의견은 주목할 만한 의미를 지니고 있다(<표 4-64> 참조).

<표 4-64> 미디어리터러시 교육의 대상

교육대상	빈도	퍼센트
 유/아동어린이	24	4.4
~ 중고등학생	151	27.8
성인	69	12.7
노인 등 고령층	51	9.4
사회적 약자	9	1.7
전 국민	235	43.3
기타	4	.7
합계	543	100.0

4) 미디어리터러시 교육 상황

미디어리터러시 교육이 잘 진행되고 있는지를 묻는 물음에 응답자는 보통이다(50.8%)의 응답을 가장 많이 하였고, 이후 제대로 이루어지지 않는다는 의견이 37%로 나타났다(<표 4-65> 참조).

<표 4-65> 미디어리터러시 교육 상황

 교육 상황	빈도	퍼센트
전혀 제대로이루어지지 않는다	21	3.9
제대로이루어지지 않는다	201	37.0
보통이다	276	50.8
잘 이루어지고 있다	43	7.9
매우 잘 이루어지고 있다	2	.4
합계	543	100.0

5) 미디어리터러시 교육에 대한 정보

미디어리터러시 교육에 대한 정보를 어디에서 획득하는지를 중복 응답하도록 하였다. 응답자는 미디어리터러시 교육에 대한 정보를 인터넷(46%)을 통해 가장 많이 얻는 것으로 나타났으며, 대중매체(20.5%)가 그 뒤를 이었다. 학교나 전문기관에서 미디어리터러시 교 육에 대한 정보를 얻는 비율이 상대적으로 낮게 나타났다(<표 4-66> 참조).

<표 4-66> 미디어 정보 획득

	다중 응답		케이스 퍼센트
교육 정보획득	N	퍼센트	
관련교재, 서적	42	4.9%	7.7%
주변지인 주변지인	85	9.8%	15.7%
인터넷	398	46.0%	73.3%
대중매체(TV,신문)	177	20.5%	32.6%
전문기관	32	3.7%	5.9%
학교/직장	66	7.6%	12.2%
공공기관	31	3.6%	5.7%
기타	34	3.9%	6.3%
합계	865	100.0%	159.3%

6) 원하는 미디어리터러시 수강 과목

응답자가 미디어리터러시 교육을 위해 수강을 원하는 과목에서 가장 높은 비율을 차지한 과목은 이미지/동영상 제작·편집(8.7%)로 나타났으며, 허위정보 판별교육(8.1%) 또한 다른 수강과목에 비해 높은 선호도를 보였다(<표 4-67> 참조).

<표 4-67> 원하는 미디어리터러시 수강과목

ᄼᄭᆁᄆ	0	-답	케시코 티케드
수강과목	N	퍼센트	케이스 퍼센트
허위정보 판별 교육 (팩트체크 교육)	221	8.1%	43.8%
디지털 윤리 교육	128	4.7%	25.4%
미디어 이용 조절	95	3.5%	18.8%
자녀 미디어 교육 방법	114	4.2%	22.6%
예약/예매(철도/고속버스/항공권 예매, 영화/공연 예매 등)	68	2.5%	13.5%
금융서비스(인터넷/모바일 뱅킹, 계좌확인, 이체, 송금 등)	126	4.6%	25.0%
정부행정서비스(민원서류 발급 확인, 공과금 세금납부 등)	98	3.6%	19.4%
쇼핑(최저가 검색 및 결재)	80	2.9%	15.9%
다양한 IT기기 이용방법(키오스크, ATM 등).	89	3.3%	17.7%
온라인 교육 및 화상회의 방법	92	3.4%	18.3%
SNS 활용(페이스북, 트위터, 인스타그램 사용법 등)	138	5.1%	27.4%
메신저(카카오톡 사진 문서 전송 등)	79	2.9%	15.7%
개인블로그 및 카페 개설·활용 방법	116	4.3%	23.0%
이미지/동영상 제작·편집	237	8.7%	47.0%
모바일 앱 개발	143	5.2%	28.4%
온라인 판매 채널 개설 및 운영(광고, 판촉 프로모션 등)	122	4.5%	24.2%
유튜브 채널 개설 및 운영 방법	144	5.3%	28.6%
AI 스피커 사용 방법	65	2.4%	12.9%
드론 제작 및 조종	110	4.0%	21.8%
빌데이터	159	5.8%	31.5%
미디어 직업 체험	83	3.0%	16.5%

VR, AR 체험	96	3.5%	19.0%
코딩	122	4.5%	24.2%
합계	2725	100.0%	540.7%

7) 참여를 원하는 미디어 활동

응답자가 참여를 원하는 미디어 활동 중에서 가장 높은 비율을 나타낸 분야는 미디어 재능 기부(29.7%)로 나타났다. 또한 시청자 참여 프로그램 제작(24.9%)도 미디어리터러시 교육 활동으로 참여하고 싶은 분야로 나타났다(<표 4-68> 참조).

<표 4-68> 참여를 원하는 미디어 활동

미디어 활동	응답		케이스 퍼센트
	N	퍼센트	케이스 퍼센트
마을 공동체 활동 (지역 및 마을에서 콘텐츠를 함께 제작하고 송출)	95	12.2%	17.5%
시청자 참여 프로그램 제작 (시민들이 직접 콘텐츠를 제작하고 참여)	194	24.9%	35.7%
미디어 기능 기부 (본인이 갖고 있는 미디어 제작 능력 등을 타인에게 가르쳐주거나, 어르신들에게 스마트폰 이용방법 등을 가르쳐주는 활동)		29.7%	42.5%
지역 1인 크리에이터 활동	163	21.0%	30.0%
기타	95	12.2%	17.5%
합계	778	100.0%	143.3%

제5장 결론

제1절 미디어교육 정책적 활용방안

이 연구는 미디어리터러시 역량을 구성하는 요소들을 도출하고 이를 토대로 전 국민의 미디어리터러시 역량을 수량적으로 측정할 수 있는 지수를 개발하기 위해 수행되었다. 그동안 여러 연구자들이 미디어리터러시 지수를 제시해왔지만 지속적으로 활용되지 못했다. 이는 미디어리터러시를 위한 다방면에 걸친 정책적 노력의 결실을 제한하는 요인으로 작용했다. 체계적이며 효율적인 정책을 기획하고 개발하는데 필요한 기본 자료를 축적하지 못했고 결국 급변하는 미디어 환경에서 새롭게 요구되는 미디어리터러시의 변화와 방향성을 충분히 담아내지 못했다. 이러한 맥락에서 본 연구는 전문성, 신뢰성, 타당성을 갖춘 새로운 지수개발을 통해 향후 미디어리터러시 영역을 발전시킬 수 있는 기반을 마련해보고자 했다.

미디어리터러시에 대한 정의는 주로 비판적 측면과 미디어 접근과 이용, 생산과 표현 및 사회적 소통, 윤리와 규범의식이 공통적으로 제시되지만 연구자별로 다양하다. 이 연구에서는 미디어리터러시를 디지털 미디어 시대의 시민으로서 윤리와 규범에 대한 인식을 전제로 미디어에 대한 비판적 이해(critical thinking & understanding), 미디어 이용(use & affordance), 생산과 표현(production & expression) 및 적극적으로 소통하고 참여하면서 (communication & participation) 자신의 미디어 이용에 대해 성찰하며 스스로를 보호하는 능력으로 정의했다. 이 정의에서는 미디어 기술이 지닌 가용성을 의미하는 어포던스 (affordance) 개념과 미디어 이용에 대한 성찰과 스스로에 대한 보호 측면을 미디어리터러시 개념에 포함시켰다.

미디어리터러시를 함양한다는 것은 결국 미디어리터러시를 구성하는 역량을 내재화하는 것을 뜻한다. 그런 측면에서 미디어리터러시 역량지수 개발은 중요한 의미를 갖는다. 우선 역량지수 개발은 국민들의 미디어리터러시 상황을 분석하고 연령·지역·성별·교육수준 등을 중심으로 그 차이를 파악함으로써 미디어리터러시 역량을 향상시킬 수 있는 정책과 프로그램을 기획하고 개발하는 방향성을 제시한다. 미디어리터러시는 민주주의 발전을위한 모든 논의의 선결요건이며(Martinsson, 2009), 정부의 좋은 거버넌스와 지속적인 발

전 그리고 표현의 자유와 평등 디지털 시민성을 구성하는 핵심가치에 영향을 미치는 것으 로 평가된다(Grizzle et al., 2014, 201515). 결국 미디어리터러시 역량지수 개발은 국민의 미디어리터러시 역량의 균형과 조화를 위한 필수조건을 갖추는 일이라 할 수 있다. 다음 으로 미디어리터러시 역량지수는 현재 진행되고 있는 미디어리터러시 교육 프로그램의 실 질적인 효과를 평가하고 새로운 커리큘럼 개발과 운영을 통해 그 성과를 극대화할 수 있 도록 한다. 생애주기에 따른 미디어리터러시 교육과 함께 국민 개개인의 역량을 높일 수 있는 기회로 이어질 것이다. 또한, 미디어리터러시 역량지수는 국민의 미디어리터러시 관 련 자료를 축적함으로써 자료에 근거한 체계적인 정책과 실천을 이어갈 수 있도록 한다. 미디어리터러시 역량지수 개발의 첫 단계는 미디어리터러시의 다층적 측면을 설명할 수 있는 역량요인을 도출하는 것이다. 이를 위해 이 연구에서는 2단계 과정을 거쳐 역량요인 을 개발했다. 먼저 미디어리터러시에 대한 방대한 국내외 문헌 분석 단계에서는 공통적으 로 강조되는 역량과 국가별 또는 연구자별 다양한 역량요인을 전체적으로 파악했다. 문헌 을 통한 미디어리터러시 역량의 후보군을 구성하는 것과 동시에 이 연구에서는 학부모, 초중고 청소년, 전문가를 대상으로 심층인터뷰를 실시했다. 미디어리터러시 대상이 되거 나 혹은 미디어리터러시 교육을 실시하는 사람들의 의견을 통해 문헌에서 도출한 미디어 리터러시 역량의 범주를 더 확장할 수 있었다고 판단했기 때문이다. 학부모와 청소년 등 일반인의 경우에는 미디어리터러시 역량을 도출하는 과정에서 중요한 대상으로 고려되지 않았다. 그러나 미디어리터러시 교육의 주요 대상인 청소년은 물론 학부모들이 미디어리 터러시에 대해 어떻게 생각하고 있으며 어떤 측면을 중요하게 생각하고 있는지는 역량개 발과 관련해 기존 문헌에서 간과하거나 주목하지 않았던 요소들을 발견할 수 있는 기회를 제공해주었다.

이와 같은 과정을 통해 이 연구에서는 6가지 미디어리터러시 역량을 도출했다. 6가지 역량에는 비판적 사고, 미디어 이용, 창의적 생산, 사회적 소통, 태도 및 자기보호가 포함된다. 비판적 사고 역량은 미디어의 콘텐츠가 생산된 의도나 맥락을 파악하고 열린 관점과시각으로 다양한 정보를 수용하며 미디어가 작동하는 원리를 고려해 정확한 정보가 무엇인지 판단하고 선택하는 능력이다. 비판적 사고역량을 갖추기 위해서는 콘텐츠 제작과 생산의 의도와 의미를 파악하고 이해하는 측면, 정보의 타당한 근거 제시여부나 사실성 여부를 토대로 콘텐츠의 정확성을 파악하는 측면, 다른 사람이나 사례와의 비교를 통해 정

보를 수용하고 이해하는 측면이 필요하다. 미디어 이용 역량은 미디어의 기능과 미디어 기술적 가용성(affordance)을 충분히 이해하고 이를 통해 자신에게 필요한 정보를 자유롭 게 얻어내는 능력을 의미하다. 미디어 이용 역량을 위해서는 공공서비스나 금융 및 전자 상거래는 물론 일상정보와 전문정보까지 이용할 수 있는 측면과 자신의 선호나 필요에 따 라 미디어·플랫폼·콘텐츠에 접속할 수 있어야 하고 각 미디어의 가능성을 충분히 활용하 는 측면이 필요하다. 창의적 생산 역량은 자신의 관심사와 정체성을 표현하기 위해 사진 이나 동영상 등 멀티미디어 기술을 통해 콘텐츠를 자신이 워하는 방식으로 제작하고 공유 하는 능력이다. 이를 위해 자신의 생각을 구체적으로 디자인하며 이를 미디어 제작 도구 를 통해 표현할 수 있으며 개인적 또는 사회적으로 공유하는 측면이 요구된다. 사회적 소 통 역량은 타인에 대한 배려와 공감을 바탕으로 공개적으로 자신의 의견을 드러내고 타인 과 협업할 수 있는 능력으로 정의했다. 사회적 소통 역량을 위해서는 자신의 의견이나 사 회적 관심사에 대해 의견을 표명하고 교류하는 측면과 윤리와 예절을 바탕으로 타인과 소 통하는 측면을 갖추어야 한다. 미디어에 대한 태도 역량은 미디어의 기능에 대한 유용성 과 필요성에 대해 평가하고 인식하는 능력이다. 자기보호 역량은 자신의 미디어 이용을 꾸준히 성찰하고 긴급 상황이나 사이버범죄가 발생할 경우 효과적으로 대처하는 능력이 다. 이를 위해서는 자신의 미디어 이용량이나 이용방식에 대한 지속적인 관심과 함께 예 상하지 못하는 순간 발생하는 긴급 상황이나 문제 상황에서 즉각적으로 대응하는 측면을 갖추어야 한다.

이상 6가지 미디어리터러시 역량을 측정하기 위한 항목을 개발하기 위해 국내외 연구논문과 연구보고서 및 국내외 미디어리터러시 교육기관에서 발간된 지수를 꼼꼼히 검토했다. 6가지 역량을 중심으로 한 역량 모델과 정의 및 세부구성요인을 중심으로 관련문항을수집했다. 이어 전문가와 일반인을 대상으로 하는 파일럿 조사(pilot test)는 물론 본조사등 여러 차례의 분석단계를 거치면서 연구의 이론적 전제와 모델을 충족하는 항목들을 추출했다. 특히 측정 항목의 이해도를 높이기 위해 언어학 전문가의 자문을 거치면서 쉬운 표현으로 수정하는 과정도 거쳤다. 최종적으로 비판적 사고 역량 12개 항목, 미디어 이용역량 9개 항목, 창의적 생산 역량 8개 항목, 사회적 소통 역량 15개 항목, 태도 역량 5개항목, 자기보호 역량 3개 항목 등 총 52개 항목으로 구성된 역량지수를 얻어낼 수 있었다. 확증적 인자분석을 적용한 분석을 통해 본 연구에서 설정한 6개 역량 52개 측정항목 모델

은 높은 수준의 모델 적합도를 보이면서 지수로서 신뢰성과 타당성을 갖춘 것으로 나타났 다.

본 연구에서 제안한 6개 역량 52개 측정항목 모델은 2가지 측면에서 기존 역량지수와 차이점이 있다. 먼저 각 미디어리터러시 역량을 구성하는 측정항목이 최소한의 추상성을 담보하고 있어서 기술의 발달이나 미디어 환경의 변화에도 지속적으로 적용할 수 있다는 점이다. 안정적인 역량지수란 시간의 흐름에 따라 적용하기 어렵거나 적용되지 않는 측면이 최소화되는 것을 의미한다. 본 연구에서 제안한 52개 항목은 적절한 추상성을 유지함으로써 장기적으로 전 국민의 미디어리터러시 역량 자료를 축적하고 활용할 수 있는 토대가될 것으로 보인다. 다음은 측정항목을 최적화함으로써 응답자의 응답부담을 크게 줄일 수 있다는 점이다. 기존 연구들에서는 측정항목이 너무 세부적이어서 지수를 구성하는 항목수가 많았고 이는 실제 조사에 적용할 때 응답자의 부담이 클 수밖에 없는 문제를 담고 있었다. 각 항목의 이해도를 높이는 표현과 함께 응답부담을 최소화하는 지수일수록 미디어리터러시에 대한 솔직하고 충실한 반응을 기대할 수 있을 것이다.

이 연구에서 제안한 미디어리터러시 역량지수는 미디어리터러시 분야의 당면과제에 대한 국민 각자의 역량을 함양하고 체계적이며 효율적인 미디어리터러시 정책을 기획하고 운영하는데 효율적인 틀로 활용될 것으로 판단된다.

제2절 미디어교육 정책 개선을 위한 제언

2020년 8월, 정부가 제시한 '코로나 19 이후 시대 핵심과제'의 일환으로, 방송통신위원회와 관계부처 합동으로 '디지털 미디어 소통역량 강화 종합계획'을 발표했다. 정부는 미디어가 발전함에 따라 이에 따른 결과물을 전 국민이 다 함께 누리고, 연령, 계층, 지역으로인해 디지털 사회에서 소외되는 일이 없도록 국민들의 디지털 미디어 이용 및 제작 능력을 강화하고자 종합계획을 마련했다고 밝혔다. 특히, 코로나-19의 장기화로 언택트 문화가확산되고, 미디어 이용시간이 증가하며, 온라인을 통한 교육, 상거래, 업무 등 일상생활 내미디어 의존도가 더욱 확대됨에 따라 미디어리터러시 역량은 선택이 아닌 필수적 역량이되었다.

전 국민의 미디어리터러시 역량 강화를 위한 교육 및 정책 추진을 위해서는 선제적으로 국민들의 미디어리터러시 역량 수준을 측정하는 것이 필요하다. 측정 결과를 토대로 현재 국민들에게 필요한 역량과 부족한 역량을 파악할 수 있으며, 연령, 지역, 계층별 맞춤형 교육 시행에 있어서 효율적인 정책을 수립할 수 있다. 이에 본 연구는 앞서 서술한 단계들을 통해 디지털 사회에 적합한 전 국민 미디어리터러시 역량을 측정할 수 있는 지수를 개발하였으며, 총 543명을 대상으로 설문을 실시하였다.

본 절에서는 미디어리터러시 지수 개발 과정과 미디어리터러시 조사 결과를 바탕으로 미디어교육 정책 개선을 위한 제언을 하고자 한다.

첫째, 본 연구에서 도출한 미디어리터러시 역량 영역과 '디지털 미디어 소통역량 강화 종합계획'에서 계획하고 있는 사업을 비교하여 살펴본 결과, 영역별로 사업의 분포가 잘 이루어진 것을 확인할 수 있었다. '디지털 미디어 소통역량 강화 종합계획은' "소통과 배려의 새로운 디지털 공동체 실현"이라는 목표 아래 온·오프라인 미디어 교육 인프라 확대, 국민의 디지털 미디어 제작역량 강화, 미디어 정보 판별역량 강화, 배려·참여의 디지털 시민성 확산 등 4개의 전략과제를 구성하여 현재 코로나-19 상황과 포스트코로나 시대에 국민에게 필요한 미디어리터러시 역량 증진을 위한 과제를 계획하였다. 한편 본 연구에서는 디지털 사회의 전 국민 미디어리터러시 역량을 측정하기 위한 지수를 개발하였다. 본 연구에서는 미디어리터러시 영역을 ① 비판적 사고 역량, ② 미디어 이용 역량, ③ 창의적생산 역량, ④ 사회적 소통 역량, ⑤ 자기보호 역량, ⑥ 태도 역량 등 여섯 가지로 구분하

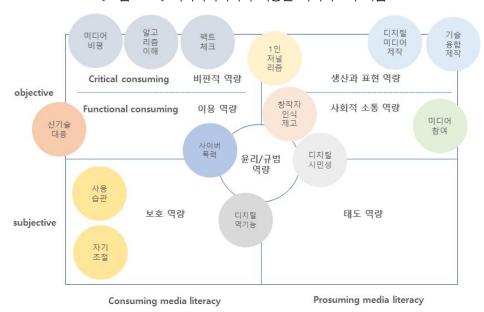
였으며, 윤리와 규범 역량은 모든 역량마다 필요한 역량임에 따라 하나의 역량으로 구분 하지 않고, 각 역량마다 해당되는 윤리와 규범을 다루었다.

[그림 5-1]은 '디지털 미디어 소통역량 강화 종합계획'에서 추진 계획을 밝힌 과제 중 개 인 측면에서 수혜 받을 수 있는 미디어교육을 본 연구에서 제시한 미디어리터러시 역량 영역별로 배치하여 나타낸 그림이다. 영역별로 살펴보면, 종합계획에서 추진예정인 사업 들 중 비판 역량과 창의적 생산 역량에 해당되는 사업들이 많이 분포되어 있음을 확인 할 수 있다. 실제 기존의 미디어 교육에서 비판 역량은 필수적인 역량이긴 하나 내용이 어렵 고, 교육을 통해 얻어낼 수 있는 부분이 명확하지 않아 수강생들의 비인기 수강 프로그램 중 하나였다. 하지만 조사 결과에서 허위정보 판별 교육에 대한 수요가 높은 것으로 나타 났다. 허위조작정보 문제가 확산되고, 코로나-19 상황에서 가짜뉴스의 파급력과 위험성이 증가됨에 따라 팩트 체크 교육 및 사업은 현재의 미디어 및 사회 환경에서 필수적인 과제 로 이용자들에게도 필요한 교육으로 인식되고 있으며, 방송통신위원회에서도 중요하게 다 루고 있는 사안이다. 이에 따라 종합계획에서는 비판 역량에 있어서 허위조작정보 대응과 관련한 다양한 사업을 계획하고 추진할 예정이며, 디지털 콘텐츠에 대한 분별력을 높일 수 있다는 측면에서 소셜미디어와 유튜브 등 인터넷 추천서비스의 작동구조(알고리즘)의 이해를 돕는 교육, 미디어 비평 등의 사업 등을 제안했다. 특히 본 연구 조사 결과, 응답자 들의 미디어리터러시 역량 중 비판 역량이 6개의 영역 중 두 번째로 가장 낮은 것으로 나 타났다는 측면에서 종합계획 내에 비판 역량에 대한 교육 및 사업 비율이 높아진 것은 전 체 국민의 미디어리터러시 역량 향상에 기여할 것으로 판단된다. 창의적 생산 역량의 경 우에도 6개의 영역 중 가장 낮은 것으로 조사되었으며, 이미지·동영상 제작 및 편집 등과 같이 생산과 관련한 교육 수요가 많다는 측면에서 종합계획 내 다양한 교육들이 창의적 생산 역량 강화에 도움을 줄 수 있을 것으로 판단된다.

특히 '디지털 미디어 소통역량 강화 종합계획'은 각 영역마다 윤리 및 규범에 대한 부분을 포함한 교육 및 사업을 제공할 계획이며, 기존 미디어 교육에서 다소 소홀하게 다루어졌던 자기조절, 사용습관, 사이버폭력 대응 등의 보호 역량 강화를 위한 교육도 계획하고 있어 전 국민의 미디어리터러시 역량 증진에 도움을 줄 수 있을 것으로 보인다.

반면 [그림 5-1]에서 확인할 수 있듯이 종합계획 내 사업 중 태도 역량 부분에 해당되는 사업은 부족한 상황이다. 하지만 태도 역량은 미디어의 기능과 역할에 대한 평가와 인식 을 의미하는 주관적 역량이므로, 교육을 통한 강화보다는 다양한 교육과 미디어의 활용 등을 통해 형성되어 가는 것이다. 이러한 측면에서 태도 역량과 관련한 별도의 미디어교 육을 시행하지 않더라도 다른 영역에서 시행되는 미디어 교육을 통해 미디어 기능에 대한 유용성과 필요성에 대한 긍정적 평가가 증가될 수 있을 것으로 보인다.

이처럼 종합계획에서 계획하고 있는 교육 및 사업들이 미디어리터러시 역량 강화에 도움을 줄 수 있다는 측면에서 이를 실제로 수강하고, 참여하는 국민들이 많아질 수 있는 방안에 대한 고민이 필요해 보인다. 각 미디어 교육 및 사업에 대한 홍보와 미디어교육 접근성을 강화하고 실행하여 종합계획 수립 완료 단계에서 전 국민의 미디어리터러시 인식 및역량이 증진되기를 기대해본다.



[그림 5-1] 미디어리터러시 역량별 미디어교육 사업

둘째, 현재 방송통신위원회를 포함한 미디어 교육 기관은 전 국민을 대상으로한 생애주 기별 미디어 교육을 시행하는 것을 목적으로 하고 있다. 본 연구의 조사 결과에서도 대부 분의 응답자들은 미디어리터러시 교육의 필요성을 인지하고 있었으며, 미디어리터러시 교 육이 전국민을 대상으로 해야한다고 생각하는 경향이 높았다. 하지만 전국민 미디어리터 러시 교육을 시행할 때, 연령 및 계층에 따라 미디어리터러시 역량 수준이 상이하며, 대상 자에 따라 효과적인 미디어 교육 시행 방법이 있으므로, 일률적인 미디어 교육보다는 대상에 맞는 미디어 교육 방안을 마련할 필요가 있다. 예를 들어 중고등학생의 경우, 학교교육의 일환으로 미디어 교육을 시행하며, 노인 등 고령층과 사회적 약자의 미디어리터러시 역량 강화를 위해서는 찾아가는 미디어 교육 서비스의 확대가 필요할 것이다. 또한 성인의 경우에는 각 지역미디어센터 등에서 수준별 미디어 교육 프로그램을 구성하여 교육을 운영하는 방안을 마련할 필요가 있다. 유아동의 경우에는 교육기관 뿐만 아니라 가정내에서 부모를 통한 미디어 교육이 병행되는 것이 중요하므로, 성인 미디어 교육 프로그램 내에 어린이집, 유치원 교사 및 부모들이 유아동의 미디어교육을 바르게 할 수 있는 교사 및 부모 교육 등이 포함되는 방안도 고려해 볼 수 있을 것이다.

셋째, 전국민의 미디어리터러시 역량에 대한 정례적 평가와 지속적 데이터 누적이 필요하다. 기존에 개발된 지수들이 일회적인 연구에 그쳐 아직까지 사회적으로 통용되는 지수가 부재한 상황이다. 따라서 1차적으로 개발된 지수를 보완하여 국가적으로 승인된 지수로 발전시켜야 한다. 또한 승인된 지수를 통해 전국민의 미디어리터러시 측정은 정례적으로 이루어져야 하며, 이를 통해 미디어리터러시에 대해 지속적으로 데이터를 누적하고, 공유하는 것이 필요하다. 대규모의 정례적 평가가 시행되면, 지역, 연령, 학력 등 다양한 인구통계학적 변인과 미디어교육 경험, 인식, 접근성 등의 변인에 따른 역량의 차이 등 다각적 차원의 결과를 도출할 수 있을 것이다. 또한 미디어리터러시 평가 데이터는 방송통신위원회의 미디어교육 정책에 있어 통계를 기반으로 한 정책 수립과 시청자미디어재단과센터의 효율적인 교육 과정 개설 및 운영에 도움을 줄 수 있을 것이다. 뿐만 아니라 미디어교육과 관련한 연구들의 기초 자료로 활용되어 학계 내에서도 미디어교육과 관련한 다양한 논의를 기대할 수 있다.

본 연구는 기존문헌 분석과 일반인들 및 전문가들의 의견을 토대로 두 차례의 조사와 통계적 절차를 통해 디지털 사회에서 전 국민에게 적용 가능한 새로운 미디어리터러시 역량 지수를 개발하였다는 측면에서 의미가 있다. 하지만 후속 연구를 위해 몇 가지 한계점과 보완점을 제언하고자 한다.

첫째, 본 연구의 결과를 통해 미디어 교육의 구체적 정책 방향을 제안하기에 한계가 있

다. 본 연구는 디지털 사회에 적합한 미디어리터러시 지수 개발이 주요 목적임에 따라 최종으로 개발된 지수를 통해 약 500명에만 한정하여 설문을 실시하였다. 이에 따라 도출된 결과를 바탕으로 미디어교육에 있어서 지역미디어센터 역할, 지역미디어센터 추가 설립지역, 지역미디어센터 커리큘럼, 효과적인 미디어 교육 및 사업 실행 방안 등의 구체적 방안 모색을 논의하기에는 어려움이 있었다. 예를 들어 방송통신위원회의 미디어교육 정책은 각 지역미디어센터를 중심으로 이루어지므로, 미디어센터가 설치 되어있는 지역과 그렇지 않은 지역 간의 미디어리터러시 역량의 차이, 미디어센터를 통해 교육을 받은 경험이 있는 사람과 없는 사람의 역량의 차이를 통해 다양한 인사이트를 얻을 수 있다. 하지만본 연구에서는 543명만을 대상으로 하여 조사를 진행하였기에 지역별, 미디어교육 경험유무에 따른 대상자 배분을 적용하기에는 한계가 있었다. 따라서 후속 연구에서는 대규모의조사를 실시하여, 다각적인 차원에서 데이터를 분석하고, 이를 미디어 교육 구성 및 운영에 구체적으로 활용할 수 있도록 해야할 것이다.

둘째, 본 연구에서 개발된 지수가 국내에서 통용되기 위해서는 '디지털 미디어 소통 역량 종합계획'에 제시된 바와 같이 국가 승인 지수화 작업이 필요하다. 따라서 본 연구에서 개발된 지수에 대해 후속 연구를 통해 시범조사를 실시하고, 보완과정을 거쳐 국가 승인 지수로 개발될 수 있도록 추진이 되어야 할 것이다.

본 연구는 향후 방송통신위원회 중심의 전문성·신뢰성·연속성 있는 전 국민 대상 미디어리터러시 조사와 미디어 교육 정책 개선 방안 마련에 활용되어 전 국민에게 균등한 미디어 교육 기회를 보장하고, 미디어리터러시 격차가 최소화되는 미디어 복지 사회 구현에기여할 것이다.

참 고 문 헌

국내 문헌

- 기 교 타 № 차 전 후 후 후 차 1년 여 元으교상 돌 1만 늦혀날 청과 18 년 이 친구 차물 12 당고 문 급하고 하고 강정묵·송효진·김현성 (2014). 스마트시대의 디지털 리터러시 측정을 위한 진단도구의 개발과 적용. 한국지역정보화학회지, 17(3), 143-173.
- 강진숙 (2010). 청소년미디어보호 자율규제제도에 대한 인식 연구: 청소년 및 미디어교육 전문가와의 심층인터뷰를 중심으로. 한국언론학보, 54권 5호, 372-396.
- 강진숙·배현숙·김지연·박유신. (2019). <미디어리터러시 교육과정 운영을 통한 시민역 량 제고 방안 연구>. 교육부 정책연구보고서. 세종 : 교육부.
- 고삼석 (2019). <5G 초연결사회, 완전히 새로운 미래가 온다>. 서울 : 메디치.
- 과학기술정보통신부 (2019). <2018년 디지털정보격차 실태조사 보고서>.
- 국회입법조사처 (2013). <19대 국회의원 인터넷·SNS 이용현황과 특징>. NARS 정책보고 서. 28. 1-243.
- 권장원·이근형·곽현자·이정현·조덕연 (2015). <올바른 방송·통신 미디어 이용을 위한 교육방안 연구>. 서울 : 방송통신심의위원회.
- 권장희 (2012). 스마트 기기 등 영상미디어가 영유아기 발달에 미치는 영향. 한국육아지원 학회 학술대회지, 33-55.
- 김경환·이상훈·김명준·이주훈 (2008). <시청자미디어센터(부산, 광주) 운영 종합평가 연구. 서울: 방송통신위원회.
- 김경희·유수정 (2020). 노인들의 미디어리터러시가 자기효능감과 삶의 만족도에 미치는 영향: 미디어에 대한 접근· 통제능력과 사회적 소통능력을 중심으로 장년층과의 비교 연구. 사이버커뮤니케이션학보, 37(3), 95-138.
- 김경희·김광재·이숙정 (2019). 모바일 환경에서의 미디어리터러시 구성 요소와 세대 간 미디어리터러시 격차. 한국방송학보. 33(4), 5-36.
- 김선호·김위근 (2016). <디지털 뉴스 리포트 2016>. 서울 : 한국언론진흥재단.
- 김승옥·이경옥 (2005). 유아교육기관의 온라인 콘텐츠 사용실태 및 요구. 어린이미디어연

- 구. 4, 223-241.
- 김아미 (2015). <미디어 리터러시 교육의 이해>. CommunicationBooks.
- 김여라 (2019). <디지털 시대의 미디어리터러시 해외 사례 및 시사점>. 국회입법조사처 NARS 현안분석. 90, 1-24.
- 김정윤·성동규 (2018). 미디어리터러시의 자본화: 미디어리터러시의 개념 확장과 측정문 항의 구성을 중심으로. 한국방송학보, 32(1), 5-32.
- 김종윤·오은하·김희동 (2017). 초등학생의 디지털 리터러시 활동 실태 조사 연구. 국어 교육학연구, 52(2), 176-213.
- 김지연·김종윤·서수현·옥현진 (2015). 디지털 리터러시의 정의적 영역 평가 도구 개발 방향에 대한 탐색적 연구. 국어교육학연구, 50(2), 206-230.
- 김현철·정순영·김자미·김홍래·서정희 (2011). 국가수준 초· 중등학생 ICT 리터러시 수 준 평가 연구. 한국교육학술정보원 연구보고 KR, 4.
- 김혜영 (2016). 영아와 어머니의 스마트폰 사용습관이 영아의 사회정서 발달에 미치는 영향. 한국유아교육·보육복지연구, 20, 457-485.
- 류동협 (2017). 가짜 뉴스에 대응하는 미국의 미디어교육. 미디어리터러시, 1호, 86-89 메조미디어 (2019a). <2019 메조미디어 트렌드 리포트>.
- _____ (2019b). <2019 OTT 서비스 트렌드 리포트>, 서울: 메조미디어.
- 미디어미래연구소. (2012). <시청자미디어센터 역할 및 운영체계 연구>. 서울 : 방송통신위 원회.
- 민경석·서순식 (2009). 초등학생용 ICT 리터러시 검사의 수직 척도화. 교육정보미디어연구, 15(3), 1-19.
- 방송통신위원회 보도자료 (2017.12.06.). 제4기 방통위, "국민이 중심 되는 방송통신"비 전 제시.
- 박세진·이현숙·김한성 (2019). 인지진단이론을 적용한 디지털 리터러시 검사 분석 방안 탐색. 교육정보미디어연구, 25(2), 373-402.
- 백순근·김동일·김미량·김혜숙·유예림·박소화·김미림 (2009). 우리나라 중 고등학생의 ICT 리터러시 평가 연구. 아시아교육연구 (Asian Journal of Education), 10. 서우석·이호영 (2006). 문화 취향이 정보 불평등에 미치는 영향. [NIA] 정보화정

책, 13(3), 197-218.

- 서형준 (2014). 정보격차 연구에 대한 비판적 논의. 한국콘텐츠학회논문지, 14(11), 657-666. 서형준·명승환 (2016). 국내 정보격차연구 동향: 국내학술지를 중심으로. 한국지역정보화학회지, 19(4), 151-187.
- 손희준 (1994). 공공서비스의 공사간 비용분석, <한국지방행정연구원>.
- 시청자미디어재단 (2018). <2018 시청자미디어재단 학교미디어교육 사례집>.
- 안정임·김양은·박상호·임성원 (2009). 미디어 교육 효과측정 모델: 미디어 리터러시 지수 개발. 서울: 한국언론진흥재단.
- 안정임·서윤경·김성미 (2012). 소셜미디어 환경에서의 미디어리터러시 구성요인 검증. 한국방송학보, 26(6), 129-176.
- 안정임·서윤경·김성미 (2013). 미디어 리터러시 구성요인과 부모의 중재 행위, 아동의 이용조절 인식간의 상관관계. 언론과학연구, 13(2), 161-192.
- 안정임·서윤경,·김성미. (2017). 국내 미디어리터러시 연구 동향 분석: 연구 특성 및 미디어 역할, 미디어리터러시 역량요인을 중심으로. 한국방송학보, 31(5), 5-49.
- 안정임·김양은·전경란·최진호 (2018). 한국 미디어교육 정책 사업 실태분석 및 정책체계 개편방안 연구. 방송통신위원회.
- 안정임·서윤경·김성미 (2017). 국내 미디어리터러시 연구 동향 분석: 연구 특성 및 미디어 역할, 미디어리터러시 역량요인을 중심으로. 한국방송학보, 31(5), 5-49.
- 양미석·김정겸 (2016). 이러닝 디지털 리터러시 측정도구 개발. 교육정보미디어연구, 22(3), 485-507.
- 양정애 (2016). 정보 복지는 미디어리터러시에서부터. < KPF톡>, 10월호, 한국언론진흥재단. 염정윤·정세훈 (2019). 가짜뉴스 노출과 전파에 영향을 미치는 요인: 성격, 뉴미디어리터 러시, 그리고 이용 동기. 한국언론학보, 63(1), 7-45.
- 오세욱·정세훈·박아란 (2017). 가짜뉴스 현황과 문제점. 서울 : 한국언론진흥재단.
- 윤여생·유진호 (2012). 불법유해정보 법제도 동향 분석. 정보보호학회지, 22(3), 25-36.
- 이숙정 (2017). 미디어리터러시는 무엇인가. 김경희 외 (편), <디지털미디어리터러시> (48-70 쪽). 서울 : 한울.
- 이진로 (2008), 시청자 권익 보호와 시청자미디어센터, 지역과 커뮤니케이션, 12, 161-183.

- 임경식·김수향·홍혜경 (2014). 유아의 스마트폰 중독 정도와 자기조절력 및 자아존중감 과의 관계. 미래유아교육학회지, 21(4), 203-221.
- 임성호 (2003). <미디어 환경의 변화 속에서 미디어교육의 필요성>. 한국언론학회 심포지움 및 세미나, 3-27. 서울: 한국언론학회.
- 장석준·박창희 (2016). 유년층의 스마트 미디어리터러시 유형과 부모와 교사의 중재 영향. 한국콘텐츠학회논문지, 16(7), 122-134.
- 전국교직원노동조합 여성위원회(2017). <2017 유·초·중·고등학교 성평등 인식 실태와 교사의견조사 보고서>. 1-50.
- 전경란 (2015). <미디어 리터러시의 이해>. CommunicationBooks.
- 전주혜·신명환 (2017). 미디어리터러시에 대한 수용자들의 선호 유형에 관한 연구. 주관 성 연구, 36, 91-114.
- 전현배·최온정 (2018. 9). 정보격차 발생 요인 분석: 인터넷 이용의 비용과 편익을 중심으로. 정보통신정책연구. 25(3), 95-122.
- 정두남·윤성옥 (2019). <융합환경 대응을 위한 방송통신발전기금제도 개선 방안 연구>. 한국방송광고진흥공사.
- 정보통신정책연구원 (2019). <2018 방송매체 이용행태 조사>. 서울: 방송통신위원회.
- 정은령 (2017). 팩트체킹 뉴스 의미와 한계. 관훈저널, 143, 19-25.
- 정재영 (2018). <지능정보사회를 위한 디지털 시민성의 프레임워크>. 2018 미디어·정보리타러시 국제심포지엄.
- 조남민 (2018). 비판적 인지와 자기표현 능력 향상을 위한 미디어리터러시 교육 방안 연구. 교양교육연구, 12(6), 195-215.
- 조병인·정진수·정완·탁희성(1999). <사이버범죄에 대한 연구>. 서울: 한국형사정책연구원. 조영임 (2017). 4차 산업혁명시대의 정보격차 해소. <BabyTimes>, 74.
- 최정일·전종근·전규안·이찬구 (2012). <시청자미디어센터 역할 및 운영체계 연구>. 서울: 방송통신위원회.
- 한정선·오정숙·임현정·전주성 (2006). 21 세기 지식 정보 역량 활성화를 위한 디지털 리터러시 지수 개발 연구: 디지털 리터러시 프레임워크 구성』. 서울: 한국교육학술 정보원. Theory and Society, 32(5), 653-677.

- 허경·윤혜숙·박민욱·오혜리·김용훈 (2013). <지역영상문화 활성화를 위한 작은영화관 및 지역영상미디어센터 설립 지원 방안 연구>. 세종: 문화체육관광부.
- 홍유진·김양은 (2013). 미디어리터러시 (Literacy) 국내외 동향 및 정책방향. KOCCA 포커스 (한국콘텐츠진흥원), (67), 1-27.
- 황용석·권오성 (2017). 가짜뉴스의 개념화와 규제수단에 관한 연구-인터넷서비스사업자의 자율규제를 중심으로. 언론과 법, 16(1), 53-101.
- 황유선·박진우·김위근 (2011). <NIE와 교육 효과>. 서울: 한국언론진흥재단.
- 김기태 (2010년 10월). <한국 미디어교육 연구의 역사적 고찰>. 한국언론학회 학술대회 발표논문집, 47-51.

방송위원회 백서: 제1기 2000.2~2003.2

방송위원회 백서: 제2기 2000.5~2006.4

방송통신위원회 연차보고서(2008~18년)

방송통신위원회 예산 및 기금운용계획(2008~19년)

언론 기사

- 금준경 (2019.08.17). 노인들은 우리와 다른 세상을 살고 있다. <미디어오늘>. Retrieved from http://www.mediatoday.co.kr/news/articleView.html?idxno=201819
- 김성탁 (2019. 8. 15). '독일 벌금 670억 등 '가짜뉴스와 전쟁'... "반대파 탄압" 비판도'. <중앙일보>. Retrived from https://news.joins.com/article/23552909
- 김용출·나진희 (2018. 12. 28). '국민 10명 중 7명 "혐오 더 심해졌다"…대한민국 위협하는 '헤이트스피치'. <세계일보>.

Retrived from http://www.segye.com/newsView/20181227004564

이미나(2019.10.01.). 허위조작정보 대책 발표한 민주당, 유튜브 집중 단속. <PD저널>.

Retrived from https://www.pdjournal.com/news/articleView.html?idxno=70513 이상우(2020, 10, 29). 5년간 사이버범죄 24.8% 증가... 경찰은 어떻게 대응하고 있나. <보안 뉴스>, Retrived from https://www.boannews.com/media/view.asp?idx=92197 정준호 (2018. 6. 15). '노년충, SNS 가짜뉴스 맹신... 정부·사회 향해 불신 폭발'. <한국일 보>. Retrived from https://www.hankookilbo.com/News/Npath/201805311401039536 참여연대 보도자료 (2015. 11. 7). 유엔 인권위원회, 심각한 한국 자유권 실태에 강력한 권고 내려. Retrived from https://www.peoplepower21.org/International/1372738 천경석 (2019. 11. 17). '대세는 1인 미디어, 도민 누구나 '크리에이터''. <전북일보>. Retrived from http://www.jjan.kr/news/articleView.html?idxno=2069281

인터넷 사이트

경찰청 https://www.police.go.kr/www/open/publice/publice0204.jsp

미디어교육 FORME www.forme.or.kr

스마트쉼센터 홈페이지 www.iapc.or.kr

시청자미디어재단 홈페이지 www.kcmf.or.kr

아름다운 인터넷 세상 홈페이지 www.아인세.kr

한국언론진흥재단 홈페이지 www.kpf.or.kr

한국정보화진흥원 홈페이지 www.nia.or.kr

전국미디어센터협의회 www.krmedia.org

Australian Media Literacy Alliance https://medialiteracy.org.au/index.php/framework/

DQ Institute https://www.dqinstitute.org

European Commision https://ec.europa.eu/digital-single-market/media-literacy

KAVI https://kavi.fi/en/media-education/

Media Literacy for Citizenship https://eavi.eu/

The European Charter for Media Literacy https://euromedialiteracy.eu/index.php?Pg=charter

Web Literacy - Mozilla Foundation https://foundation.mozilla.org/

해외 문헌

- Ajzen, I., & Fishbein, M. (1977). Attitude-behavior relations: A theoretical analysis and review of empirical research. Psychological bulletin, 84(5), 888.
- Aufderheide, P. (1993). Media Literacy. A Report of the National Leadership Conference on Media Literacy. Aspen Institute, Communications and Society Program, 1755 Massachusetts Avenue, NW, Suite 501, Washington, DC 20036..
- Australian Core Skills Framework. Pre Level 1, 2017. Retrieved 12/4/20 from https://docs.employment.gov.au/system/files/doc/other/acsf_prelevel_1_2017.pdf
- Balkin, J., Warschauer, M., Bélair-Gagnon, V., Dede, C., Palfrey, J., Lu, Y. J., ... & Mai,
 M. (2016). Education and social media: Toward a digital future. Mit Press.
- Banerjee, S. C., & Greene, K. (2007). Antismoking initiatives: Effects of analysis versus production media literacy interventions on smoking-related attitude, norm, and behavioral intention. Health Communication, 22(1), 37–48.
- Bawden, D. (2001). Information and digital literacies: a review of concepts. Journal of documentation.
- Belloni, M. L. (1991). Media Education: Urgent Mission for the School (Sao Bermardo do Campo: IMS).
- Barry Duncan, John Pungente SJ, and Neil Andersen (2002.9.1). Media Education in Canada. Retrieved 12/4/20 from https://aml.ca/media-education-in-canada/
- Campbell, S. W. (2013). Mobile media and communication: A new field, or just a new journal?. Mobile Media & Communication, 1(1), 8-13.
- Cappello, M. (2016). Mapping of media literacy practices and actions in EU-28. European Audiovisual Observatory
- Carlsson, U. (2019). Media and information literacy: Field of knowledge, concepts and history. Understanding media and information literacy (MIL) in the digital age: A question of democracy, 37-56.
- Carlsson, U. (2019a). Understanding media and information literacy (MIL) in the digital

- Age: A question of democracy.
- Celot, P. (2012). EAVI studies on media literacy in Europe. Medijske studije, 3(6), 76-81.
- Chaffee, S. & Metzger, M. (2001). The end of mass communication?, Mass Communication & Society, 4(4), 365-379.
- Chetty, K., Qigui, L., Gcora, N., Josie, J., Wenwei, L., & Fang, C. (2018). Bridging the digital divide: measuring digital literacy. Economics: The Open-Access, Open-Assessment E-Journal, 12(2018-23), 1-20.
- Clay Johnson (2015). The information diet: A case for conscious comsumption. "O'Reilly Media, Inc.".
- Coklar, A. N., Yaman, N. D., & Yurdakul, I. K. (2017). Information literacy and digital nativity as determinants of online information search strategies. Computers in Human Behavior, 70, 1-9.
- David Wright (2018). International Practices and Strategies for Implementing and Supporting Media and Information Literacy.
- Department of Education, Skills and Employment (2020.5.28.). Digital Literacy Skills Framework. Retrieved 11/30/20 from

https://www.dese.gov.au/uncategorised/resources/digital-literacy-skills-frame work

- De Smedt, T., Fastrez, P., Philippette, T., Pérez Tornero, J. M., & Celot, P. (2009). Study on Assessment Criteria for Media Literacy Levels: A comprehensive view of the concept of media literacy and an understanding of how media literacy level in Europe should be assessed (No. UCL-Université Catholique de Louvain).
- Development Goals edited by Jagtar Singh, et al. (2015). International Clearinghouse on Children, Youth and Media NORDICOM University of Gothenburg.
- Domínguez, D., & Miravalles, M. P. T. (2019). Heuristic framework design in the field of digital literacy: A case study based on the Mozilla Web Literacy Map.
- EC (2019). Shaping Europe's digital future, Media literacy. Retrieved 11/16/20 from

- https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/media-literacy
- European Commission (2020). Media literacy and safe use of new media. United Kingdom. Framework. Retrieved 11/30/20 from https://eacea.ec.europa.eu/national-policies/en/content/youthwiki/68-media-literacy-and-safe-use-new-media-united-kingdom-england
- European Commission (2020a), Media literacy and safe use of new media. United Kingdom.

 Retrieved 11/27/20 from
 - https://eacea.ec.europa.eu/national-policies/en/content/youthwiki/68-media-literacy-and-safe-use-new-media-france
- European Commission (2020b). European Media Literacy Events」, Retrieved 11/30/20 f r o m

 https://ec.europa.eu/futurium/en/european-media-literacy-events/30th-edition
 -french-media-literacy-week-semaine-de-la-presse-et-des
- Executive Office of the President of United States (2016). Preparing for the Future of Artificial Intelligence.
- Goolsbee, A., & Klenow, P. J. (2002). Evidence on learning and network externalities in the diffusion of home computers. The Journal of Law and Economics, 45(2), 317-343.
- Grizzle, A. (2015). Measuring media and information literacy: Implications for the sustainable development goals. Media and Information Literacy for the Sustainable
- Grizzle, A., Moore, P., Dezuanni, M., Asthana, S., Wilson, C., Banda, F., & Onumah, C. (2014). Media and information literacy: policy and strategy guidelines. Unesco.
- Hobbs, R., & Coiro, J. (2018). Design features of a professional development program in digital literacy. Journal of Adolescent & Adult Literacy, 62(4), 401-409.
- Hobbs, R., Donnelly, K., Friesem, J., & Moen, M. (2013). Learning to engage: How positive attitudes about the news, media literacy, and video production contribute to adolescent civic engagement. Educational Media International, 50(4), 231-246.
- Insights, M., & Chapman, M. (2016). Mapping of media literacy practices and actions in

EU - 28.

- Jenkins, H. (2006). Quentin Tarantino's Star Wars?: Digital cinema, media convergence and participatory culture. Media and cultural studies: Keyworks, 549-576.
- Jeong, S. H., Cho, H., & Hwang, Y. (2012). Media literacy interventions: A meta-analytic review. Journal of Communication, 62(3), 454-472.
- Jolls, T., & Wilson, C. (2014). The core concepts: Fundamental to media literacy yesterday, today and tomorrow. Journal of Media Literacy Education, 6(2), 68-78.
- KAVI. Finnish Media Education: Promoting Media and Information Literacy in Finland. Retrieved 11/7/20 from https://kavi.fi/sites/default/files/documents/mil_in_finland.pdf
- Lagarde, J. & Hudgins, D. (2018). Fact vs fiction. Oregon, USA: International Society for Technology in Education.
- Leaning, M. (2019). An approach to digital literacy through the integration of media and Information literacy. Media and Communication, 7(2), 4–13.
- Livingstone, S. (2009). Children and the Internet. Polity.
- Martinsson, J. (2009). The role of media literacy in the governance reform agenda. CommGap Discussion Papers. World Bank.
- Matthes, J., Thomas, M., Stevic, A., & Schmuck, D. (2020). Fighting over smartphones? Parents' excessive smartphone use, lack of control over children's use, and conflict. Computers in Human Behavior, 116. https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106639
- McArthur, J. A. (2018). Measuring Digital and Media Literacy: Continuing an Area-Wide Index [2018 Digital Media Literacy Survey Report]. Digital Charlotte.
- MediaSmarts (2019). USE, UNDERSTAND & CREATE: A Digital Literacy Framework for Canadian Schools. Retrieved 12/4/20 from
 - https://mediasmarts.ca/sites/mediasmarts/files/pdfs/digital-literacy-framework.pdf
- Meyrowitz, J. (1998). Multiple media literacies. Journal of Communication, 48(1), 96-108.
- Ministry of Education and Culture (2019). MEDIA LITERACY IN FINLAND: National media education policy. Retrieved 11/16/20 from

- https://medialukutaitosuomessa.fi/mediaeducationpolicy.pdf
- Ministry of Education and Culture. MEDIA LITERACY IN FINLAND: National media education policy. Retrieved 11/17/20 from https://medialukutaitosuomessa.fi/en/
- NORDICOM (2019.12.16.). Finland's national policy for media education updated.

 Retrieved 11/16/20 from

 https://www.nordicom.gu.se/en/latest/news/finlands-national-policy-media-education

 -updated
- NSTC. (2016). PREPARING FOR THE FUTURE OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE.

 Retrived from

 https://obamawhitehouse.archives.gov/sites/default/files/whitehouse_files/microsites/
 ostp/NSTC/preparing_for_the_future_of_ai.pdf
- Partnership for 21st century learning. P21 Framework Definitions. Retrieved from https://bit.ly/2L3OR2f
- Poche, C., Yoder, P., & Miltenberger, R. (1988). Teaching self-protection to children using television techniques. Journal of Applied Behavior Analysis, 21(3), 253-261.
- Popescu, M. M. (2020). Media literacy tools in combating disinforamtion and fake news in social media. Bulletin of the Transilvania University of Braşov, Series VII: Social Sciences and Law, 13(1), 103-112.
- Potter, W. J. (2004). Theory of media literacy: A cognitive approach. Sage Publications.
- Potter, W. J. (2010). The state of media literacy. Journal of broadcasting & electronic media, 54(4), 675-696.
- Potter, W. J. (2014). Guidelines for media literacy interventions in the digital age. Medijska istraživanja: znanstveno-stručni časopis za novinarstvo i medije, 20(2), 5-31.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. On the horizon, 9(5).
- Prieger, J. E., & Hu, W. M. (2008). The broadband digital divide and the nexus of race, competition, and quality. Information economics and Policy, 20(2), 150-167.
- Richard Wallis & David Buckingham (2019). Media literacy: the UK's undead cultural

- policy, International Journal of Cultural Policy. International Journal of Cultural Policy, 25(2), 188–203. DOI: 10.1080/10286632.2016.1229314. Retrieved 11/27/20 from https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/10286632.2016.1229314
- Rosenbaum, J. E., Beentjes, J. W., & Konig, R. P. (2008). Mapping media literacy key concepts and future directions. Annals of the International Communication Association, 32(1), 313-353.
- Summey, D. C. (2013). Developing digital literacies: A framework for professional learning. Corwin Press.
- Tornero, J. P. & Celot P. (2007). Study on the urrent trends and approaches to media literacy in Europe. Retrieved from https://bit.ly/2M58yrj
- Tsai, M. J., & Tsai, C. C. (2003). Information searching strategies in web-based science learning: The role of Internet self-efficacy. Innovations in Education and Teaching International, 40(1), 43-50.
- Van Dijk, J. A. (2020). The digital divide. Polity Press. Cambridge, UK.
- Van Laar, E., Van Deursen, A. J., Van Dijk, J. A., & De Haan, J. (2017). The relation between 21st-century skills and digital skills: A systematic literature review. Computers in Human Behavior, 72, 577-588.
- van Wynsberghe, H., Boudry, E., & Verdegem, P. (2012). The development of a conceptual framework of social media literacy. In Etmaal van de communicatiewetenschappen 2012. Ghent University, Department of Communication studies.
- Wineburg, S., McGrew, S., Breakstone, J., & Ortega, T. (2016). Evaluating Information:

 The Cornerstone of Civic Online Reasoning. Stanford History Education Group.

 Retrieved from
 - https://sheg.stanford.edu/upload/V3LessonPlans/Executive%20Summary%2011.21.16.pdf
- World Educators Forum. (2015). Education 2030: Incheon Declaration and Framework for Action: for the Implementation of Sustainable Development Goal 4: Ensure Inclusive and Equitable Quality Education and Promote Lifelong Learning

Opportunities for All. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.

<붙임> 디지털 사회 미디어리터러시 실태조사 설문지

디지털 사회 미디어리터러시 실태 조사

미디어가 삶의 모든 분야에 보편적으로 활용되고 코로나-19 장기화로 미디어에 대한 의존도가 높아짐에 따라 미디어리터러시의 중요성이 증대되고 있습니다.

미디어리터러시란 "미디어(Media)"와 "리터러시(Literacy)"의 합성어로 미디어에 접근할 수 있고 미디어 작동원리를 이해하며, 미디어를 비판하는 역량, 미디어를 적절하게 생산·활용할 수 있는 역량과 미디어를 조절하여 이용할 수 있는 역량을 의미합니다.

국민들을 위한 실질적 미디어 교육 정책 마련을 위해 본 연구팀은 전 국민을 대상으로 미디어리터러시 실태 조사를 진행하고 있습니다. 귀하의 적극적인 참여를 부탁드립니다.

Q1-1. 귀하께서 **평소 미디어를 이용할 때 미디어 콘텐츠의 정보 이용과 판단**에 관한 질문입니다. 여러분의 평상시 모습과 가장 가까운 곳에 체크하여 주시기 바랍니다. 1점은 가장 낮은 점수이고 5점은 가장 높은 점수입니다.

	전혀 그렇지 않다 1	그렇지 않다 2	보통이 다 3	그렇다 4	매우 그렇다 5
나는 내가 접한 정보에 숨겨진 의도를 확 인한다	1	2	3	4	5
나는 내가 접한 정보의 출처를 확인한다	1	2	3	4	5
나는 내가 접한 정보의 전문성을 확인한다	1	2	3	4	5
나는 내가 접한 정보가 타당한 근거를 제 시하고 있는지 확인한다	1	2	3	4	5
나는 내가 접한 정보가 사실인지 아닌지 확인한다	1	2	3	4	5

나는 온라인에서 자료를 사용할 때, 자료의 출처를 밝히고 사용한다	1	2	3	4	5
---	---	---	---	---	---

Q1-2. 귀하께서 **평소 미디어를 이용할 때 미디어 콘텐츠의 정보 이용과 판단**에 관한 질문입니다. 여러분의 평상시 모습과 가장 가까운 곳에 체크하여 주시기 바랍니다. 1점은 가장 낮은 점수이고 5점은 가장 높은 점수입니다.

	전혀 그렇지 않다 1	그렇지 않다 2	보통이 다 3	그렇다 4	매우 그렇다 5
나는 온라인에서 자료를 공유할 때 정보가 정확한지 확인한다	1	2	3	4	5
나는 내가 접한 정보를 이해하기 위해 다 른 자료를 함께 비교해 본다	1	2	3	4	5
나는 내가 접한 정보가 제시하는 내용과 관련된 다른 정보를 찾아 본다	1	2	3	4	5
나는 내가 접한 정보가 제시하는 내용과 관련된 다른 사례를 생각해 본다	1	2	3	4	5
나는 일부 의견이나 정보보다는 다양한 의 견이나 정보를 살펴본다	1	2	3	4	5
나는 나와 다른 의견이나 정보도 살펴본다	1	2	3	4	5

Q2-1. 귀하께서 **평소 미디어를 어떻게 이용하고 있는지**에 관한 질문입니다. 여러분의 평상시 모습과 가장 가까운 곳에 체크하여 주시기 바랍니다. 1점은 가장 낮은 점수이고 5점은 가장 높은 점수입니다.

	전혀 그렇지 않다 1	그렇지 않다 2	보통이 다 3	그렇다 4	매우 그렇다 5
나는 필요에 따라 미디어를 선택해서 활용 할 수 있다	1	2	3	4	5
나는 선호에 따라 플랫폼(유튜브, 인스타그램, 카카오톡 등)을 선택적으로 이용할 수있다	1	2	3	4	5
나는 미디어를 사용하여 필요한 정보나 자 료를 찾을 수 있다	1	2	3	4	5

나는 필요한 서비스에 접속해 콘텐츠를 사용할 수 있다	1	2	3	4	5
나는 온라인에서 각종 금융거래를 할 수 있다(인터넷뱅킹, 계좌 확인, 이체, 송금, 증 권거래 등)	1	2	3	4	5
나는 온라인에서 전자상거래를 할 수 있다	1	2	3	4	5

Q2-2. 귀하께서 **평소 미디어를 어떻게 이용하고 있는지**에 관한 질문입니다. 여러분의 평상시 모습과 가장 가까운 곳에 체크하여 주시기 바랍니다. 1점은 가장 낮은 점수이고 5점은 가장 높은 점수입니다.

	전혀 그렇지 않다 1	그렇지 않다 2	보통이 다 3	그렇다 4	매우 그렇다 5
나는 온라인에서 공공서비스를 이용할 수 있다. (예; 민원서류발급, 공공시설 이용 예 약, 도서관 자료 이용, 보건소 이용 예약 등)	1	2	3	4	5
나는 온라인에서 필요에 따라 일상생활정 보를 이용할 수 있다. (예: 날씨, 교통 정보 등)	1	2	3	4	5
나는 온라인을 통해 전문정보를 찾아 이용할 수 있다. (예: 해당 분야의 전문가가 작성한 자료)	1	2	3	4	5
나는 긴급(재난)상황 발생 시 어떤 미디어 를 통해 정보를 찾아야 하는지 알고 있다	1	2	3	4	5
나는 사이버폭력(디지털 성범죄, 허위 정보 유포, 언어폭력, 사이버왕따 등)으로부터 나 자신을 지킬 수 있게 미디어를 이용한다	1	2	3	4	5

Q3. 귀하께서 **평소 미디어를 어떻게 만들고 공유하는지**에 관한 질문입니다. 여러분의 평상시 모습과 가장 가까운 곳에 체크하여 주시기 바랍니다. 1점은 가장 낮은 점 수이고 5점은 가장 높은 점수입니다.

	전혀 그렇지 않다 1	그렇지 않다 2	보통이 다 3	그렇다 4	매우 그렇다 5
나는 내가 원하는 동영상을 촬영할 수 있 다	1	2	3	4	5
나는 내가 원하는 방식으로 동영상을 편집	1	2	3	4	5

하여 완성할 수 있다					
나는 내가 원하는 미디어(온라인 플랫폼)에 동영상을 업로드 할 수 있다	1	2	3	4	5
나는 내가 원하는 사진을 촬영할 수 있다	1	2	3	4	5
나는 내가 원하는 방식으로 사진을 편집하 여 완성할 수 있다	1	2	3	4	5
나는 내가 원하는 미디어(온라인 플랫폼)에 사진을 업로드 할 수 있다	1	2	3	4	5
나는 미디어를 통해 내 생각을 표현할 수 있다	1	2	3	4	5
사는 같은 메시지를 다양한 미디어의 특성 (유튜브, 틱톡, 인스타그램 등)에 맞게 표현 할 수 있다	1	2	3	4	5

Q4-1. 귀하께서 **평소 미디어를 통해 어떻게 의견을 표현하고 타인과 소통하는지**에 관한 질문입니다. 여러분의 평상시 모습과 가장 가까운 곳에 체크하여 주시기 바랍니다. 1점은 가장 낮은 점수이고 5점은 가장 높은 점수입니다.

	전혀 그렇지 않다 1	그렇지 않다 2	보통이 다 3	그렇다 4	매우 그렇다 5
나는 미디어를 통해 중요한 이슈에 대한 토론에 참여할 수 있다	1	2	3	4	5
나는 미디어를 통해 나의 의견을 전달할 수 있다	1	2	3	4	5
나는 미디어를 통해 관심 있는 글이나 정 보를 공유할 수 있다	1	2	3	4	5
나는 온라인 공간에서 사회적 관심사(공공이슈)에 대해 의견을 표명할 수 있다(댓글 작성, 게시판 글 작성 등)	1	2	3	4	5
나는 온라인에서 타인과 소통할 수 있다	1	2	3	4	5
나는 온라인에서 문제해결 및 과업·과제 수 행 등을 위해 타인과 협업할 수 있다	1	2	3	4	5

Q4-2. 귀하께서 평소 미디어를 통해 어떻게 의견을 표현하고 타인과 소통하는지에

관한 질문입니다. 여러분의 평상시 모습과 가장 가까운 곳에 체크하여 주시기 바랍니다. 1점은 가장 낮은 점수이고 5점은 가장 높은 점수입니다.

	전혀 그렇지 않다 1	그렇지 않다 2	보통이 다 3	그렇다 4	매우 그렇다 5
나는 온라인에서 정치, 사회적 이슈나 문제에 대해 적극적으로 의견을 교류할 수 있다	1	2	3	4	5
나는 온라인에서 인간관계(인맥)를 유지할 수 있다	1	2	3	4	5
나는 온라인에서 타인과 소통할 때 상대방 을 배려한다	1	2	3	4	5
나는 온라인에서 의견을 제시할 때 상대방 을 배려한다	1	2	3	4	5
나는 온라인에서 상대방에 대한 인신 공격 적 언어(욕설, 비속어, 혐오표현 등)를 사용 하지 않는다	1	2	3	4	5
나는 온라인에서 타인에 대한 비난의 글을 올리지 않는다(악플 및 비방글 게재)	1	2	3	4	5
나는 온라인에서 내가 작성한 글이 상대방 의 기분을 상하게 하지 않는지 확인한다	1	2	3	4	5

Q5. 귀하께서 **평소 미디어 이용에 관해 자신을 어떻게 평가하는지**를 묻는 질문입니다. 여러분의 평상시 모습과 가장 가까운 곳에 체크하여 주시기 바랍니다. 1점은 가장 낮은 점수이고 5점은 가장 높은 점수입니다.

	전혀 그렇지 않다 1	그렇지 않다 2	보통이 다 3	그렇다 4	매우 그렇다 5
나 자신의 미디어 사용에 대해 깊이 생각 해본다	1	2	3	4	5
나는 스스로 유해한 내용을 걸러낸다	1	2	3	4	5
나는 온라인에서 윤리 및 예절을 잘 지키 고 있다고 생각한다	1	2	3	4	5

Q6. 귀하께서 평소 미디어에 대해 어떻게 인식하는지에 관한 질문입니다. 여러분의

평상시 모습과 가장 가까운 곳에 체크하여 주시기 바랍니다. 1점은 가장 낮은 점수이고 5점은 가장 높은 점수입니다.

	전혀 그렇지 않다 1	그렇지 않다 2	보통이 다 3	그렇다 4	매우 그렇다 5
나는 미디어가 삶에 있어 유용하다고 생각 한다	1	2	3	4	5
나는 미디어가 삶에 필수적이라고 생각한 다	1	2	3	4	5
나는 미디어를 통해 삶에 많은 도움을 받 는다	1	2	3	4	5
나는 미디어가 우리가 직면한 많은 문제를 해결하는 데 해법을 제시한다고 생각한다	1	2	3	4	5
나는 새로운 기술 및 제품에 잘 적응할 수 있다고 생각한다	1	2	3	4	5

- Q7. 다음 중 귀하가 소유하고 있는 것을 모두 골라주시기 바랍니다.
- 1) 스마트폰
- 2) TV 수상기
- 3) 컴퓨터, 노트북
- 4) 스마트패드(태블릿PC)
- 5) 디지털 카메라, 캠코더
- 6) 가구 보유형 또는 휴대용 게임기(닌텐도, Wili, 플레이스테이션 등)
- 7) 스마트형 TV 수신장치(Apple TV, 크롬캐스트, 다음TV+ 등)
- 8) 음성인식 인공지능 기기(KT기가지니, LGU+클로바, 아마존, 에코, 구글 홈 등)
- 9) 스마트 워치
- 10) VR기기(삼성전자 기어 VR, 오큘러스 VR 등)
- 11) 인쇄신문(구독)
- 12) 기타
- Q8. 귀하가 소유하고 있는 기기로 <u>가장 많이 이용하는 서비스를 순서대로</u> 입력해주 시기 바랍니다. [3순위]

- 1) 채팅, sns등 커뮤니케이션(카카오톡, 라인, 페이스북, 트위터, 인스타그램 등)
- 2) 영상 시청(OTT 서비스, 넷플릭스, 유튜브 시청 등)
- 3) 게임, 음악 등
- 4) 영상 및 사진 촬영, 편집
- 5) 상품 구매 및 결제(쇼핑)
- 6) 기사 및 정보 검색 및 이용
- 7) 내비게이션 및 지도
- 8) 교육 및 학습
- 9) 회의, 이메일 등 직업 관련
- 10) 기타
- Q9. 귀하는 **하루 평균 미디어를 얼마나 이용**하십니까? 여기에는 스마트폰, 텔레비전, 신문, 인터넷 등 모든 미디어 이용이 포함됩니다. 미디어 이용시간을 적어주시기 바랍니다.
 - () 시간 () 분
- Q10. 귀하께서는 인터넷 접속에 어떤 문제가 있으십니까? [1개선택]
 - 1) 인터넷 접속이 불가능한 여건이다
 - 2) 인터넷 접속이 쉽지 않은 여건이다
 - 3) 그저 그렇다
 - 4) 인터넷 접속에 별 문제가 없다
 - 5) 인터넷 접속에 전혀 문제가 없다
- Q11. 귀하는 주로 어떤 방법으로 스마트폰이나 인터넷에 접속하십니까? [1개선택]
 - 1) 유선 인터넷 사용
 - 2) 와이파이 등 특정 범위 내에서 가능한 무선 인터넷 사용
 - 3) 3G/LTE를 이용한 무선인터넷 사용
 - 4) 5G를 이용한 무선인터넷 사용
 - 5) 기타

Q12. 귀하는 미디어리터러시 교육에 대해 어느 정도 알고 있다고 생각하십니까?

전혀 모른다	거의 모른다	보통이다	어느 정도 알고있다	매우 잘 알고 있다
1	2	3	4	5

Q13. 귀하는 미디어리터러시 교육의 필요성이 어느 정도라고 생각하십니까?

전혀 필요하지 않다	필요하지 않다	보통이다	필요하다	반드시 필요하다
1	2	3	4	5

Q14. 귀하는 어떤 방식으로든 미디어리터러시 교육을 받은 경험이 있으십니까?

1) 있다 2) 없다

Q15. 귀하가 미디어리터러시 교육을 받은 곳을 모두 골라주십시오.

- 1) 시청자미디어센터
- 2) 스마트쉼센터
- 3) 지역영상미디어센터
- 4) 교육기관(학교 등)
- 5) 지역자치단체(주민센터, 도서관, 등)
- 6) 온라인 교육자료
- 7) TV 방송 등의 특강
- 8) 기타

Q16. 귀하는 **미디어리터러시 교육에 대한 정보**를 어디서 획득하십니까? 모두 골라주 시기 바랍니다.

- 1) 관련 교재, 서적
- 2) 주변 지인
- 3) 인터넷
- 4) 대중매체(TV, 신문)

- 5) 전문기관 (시청자미디어센터 등)
- 6) 학교/직장
- 7) 공공기관 (주민센터, 구청 등)
- 8) 기타

Q17. 귀하는 **미디어리터러시의 주된 교육 대상**은 누구라고 생각하십니까?

- 1) 유·아동·어린이
- 2) 중고등학생
- 3) 성인
- 4) 노인 등 고령층
- 5) 사회적 약자
- 6) 전 국민
- 7) 기타

Q18. 귀하는 국내 미디어리터러시 교육 상황에 대해 어떻게 생각하십니까?

전혀 제대로	제대로	보통이다	잘	매우 잘
이루어지지 않	이루어지지 않		이루어지고 있	이루어지고 있
는다	는다		다	다
1	2	3	4	5

Q19. 귀하는 다음 **미디어리터러시 관련 교육 내용 중 중요도에 따라 3개**를 골라주시기 바랍니다.

- 1) 콘텐츠 제작자의 의도나 의미를 파악하고 이해하는 교육
- 2) 정보의 타당성 및 사실 확인 등 콘텐츠의 정확성을 이해하는 교육
- 3) 정보를 다른 사람 또는 다른 사례 등과 비교를 통해 수용하고 이해하는 교육
- 4) 공공서비스, 금융거래, 전자상거래, 일상정보 및 전문정보를 이용하는 교육
- 5) 나의 선호도나 필요에 따라 미디어나 플랫폼, 콘텐츠에 접속해 이용하는 교육
- 6) 긴급 상황(예: 재난 등) 발생 또는 사이버 폭력 등이 발생할 경우 대처하는 교육
- 7) 미디어를 통해 내 생각을 자유롭게 표현하고 공유하는 교육
- 8) 사회적 이슈나 관심사에 대해 내 의견을 표현하고 교류하는 교육
- 9) 온라인 윤리와 예절 관련 교육

10) 미디어의 기능에 대해 평가하고 이해하는 교육

Q20. 귀하께서 정부지원 미디어리터러시 교육을 받을 기회가 있다면, 다음 중 어떤 과정(강좌)을 수강하고 싶으신가요? 해당되는 것을 모두 골라주십시오.

1) 허위정보 판별 교육 (팩트체크 교육) 2) 디지털 윤리 교육 3) 미디어 이용 조절 4) 자녀 미디어 교육 방법		
생활서비스	5) 예약/예매(철도/고속버스/항공권 예매, 영화/공연 예매 등) 6) 금융서비스(인터넷/모바일 뱅킹, 계좌확인, 이체, 송금 등) 7) 정부행정서비스(민원서류 발급 확인, 공과금 세금납부 등) 8) 쇼핑(최저가 검색 및 결재) 9) 다양한 IT기기 이용방법(키오스크, ATM 등) 10) 온라인 교육 및 화상 회의 방법	
소셜 미디어	11) SNS 활용(페이스북, 트위터, 인스타그램 사용법 등) 12) 메신저(카카오톡 사진 문서 전송 등) 13) 개인블로그 및 카페 개설·활용 방법	
미디어창작/ 앱 개 발 등	14) 이미지/동영상 제작·편집 15) 모바일 앱 개발 16) 온라인 판매 채널 개설 및 운영(광고, 판촉 프로모션 등) 17) 유튜브 채널 개설 및 운영 방법	
새로운 기기·기술 체험 및 활용법	18) AI 스피커 사용 방법 19) 드론 제작 및 조종 20) 빅데이터 21) 미디어 직업 체험 22) VR, AR 체험 23) 코딩	
기타	24) 기타 () 25) 수강하고 싶은 과정 없음	

- Q21. 아래 미디어리터러시 교육 관련 활동 중 귀하께서 참여하고 싶은 미디어 활동을 모두 골라주시기 바랍니다.
 - 1) 마을 공동체 활동 (지역 및 마을에서 콘텐츠를 함께 제작하고 송출)
 - 2) 시청자 참여 프로그램 제작 (시민들이 직접 콘텐츠를 제작하고 참여)
 - 3) 미디어 기능 재부 (본인이 갖고 있는 미디어 제작 능력 등을 타인에게 가르쳐주 거나, 어르신들에게 스마트폰 이용방법 등을 가르쳐주는 활동)
 - 4) 지역 1인 크리에이터 활동 (지역의 이슈 등을 제작하여 채널에 업로드 하는 활

	동)					
5	5) 기타 (없음				
		\$	답자 특	·성		
Q1.	. 귀하의 성별은 어떻게 5 1) 남자		2) 여자			
Q2.	. 귀하의 나이는 어떻게 5 출생연도 ()			를 입력하여 주십시!	오.	
Q3.	. 귀하의 거주지역은 어디	입니까? 이	h래 지도 ⁰	세서 선택하여 주십/	시오.	
		성북도 11)	충청남도	5) 광주 6) 대전 7 12) 전라북도 13) 7 . 17) 세종		•
Q4.	. 귀하의 직업은 무엇입니	까?				
	1) 사무직 2)) 서비스/핀	·매직	3) 생산직		
	4) 학생 57) 주부		6) 기타	7) 무	직
Q5.	. 귀하의 월 가구 소득은	어느 정도	되십니까	?		
	1) 100만원 미만		2) 100-19	99만원	3) 20)0-299만원
	4) 300-399만원		5) 400-49	99만원	6)	500-599만원
	7) 600만원 이상					
Q6.	. 귀하의 주거형태는 어떻	!게 되십니?	까?			
	1) 아파트	2) 단독주	택	3) 다세대 및 연립	주택	
	4) 오피스텔	5) 기타				

Q7. 귀하의 학력은 어떻게 되십니까?

4) 고졸					
5) 대학교/대학원	졸업 이상				
Q8. 귀하의 결혼여부는 어떻	렇게 되십니까?				
1) 미혼 2) 기혼	3) 기타				
Q9. 귀하 가정의 맞벌이 유	무는 어떻게 되십니	까?			
1) 맞벌이	2) 외벌이				
Q10. 귀하의 가구유형은 어					
1) 독신가구	2) 1세대 가구	3) 2세대 가구	4) 3세대 가구		
5) 기타					
Q11. 귀하의 자녀유무는 어					
1) 없다2) 1명	3) 2명	4) 3명 이상			
Q12. 본 설문 외에 미디어 이용과 관련된 추가적인 의견을 부탁드립니다.					

중/고등학교 재학
 대학교/대학원 재학

3) 중졸 이하

저 자 소 개

심 재 웅

- 고려대 신문방송학과 졸업
- · 고려대 신문방송학과 석사
- · 인디애나대 커뮤니케이션학 박사
- 현 숙명여자대학교 교수

신 명 환

- 원광대 신문방송학과 졸업
- · 고려대 신문방송학과 석사
- · 고려대 언론학과 박사
- 현 경성대학교 겸임교수

천 혜 선

- 이화여대 신문방송학과 졸업
- · 이화여대 신문방송학과 석사
- · 뉴욕주립대 커뮤니케이션학과 박사
- 현 미디어미래연구소 센터장

유지윤

- 한신대 미디어영상광고홍보학과졸업
- · 중앙대 언론정보학과 석사
- 현 미디어미래연구소 연구원

전 주 혜

- · 고려대 사회학과 졸업
- · 고려대 언론학과 석사
- ·고려대 언론학과 박사
- 현 미디어미래연구소 연구위원

김민주

- 연세대 법학과 졸업
- 연세대 법학과 석사
- 연세대 법학과 박사수료
- 현 미디어미래연구소 위촉연구원

조 소 영

- · 숙명여대 미디어학부 졸업
- ·숙명여대 미디어학과 석사

방통융합정책연구 KCC-2020-31 디지털사회에서의 미디어리터러시 지수 개발

연구

2020년 12월 31일 인쇄 2020년 12월 31일 발행

발행인 방송통신위원회 위원장

발행처 방송통신위원회

경기도 과천시 관문로 47

정부과천청사

TEL: 02-2110-1323

Homepage: www.kcc.go.kr