

2009

미디어교육 연구서

# 미디어교육 효과측정 모델

미디어 리터러시 지수 개발

2009 미디어교육 연구서

**미디어교육 효과측정 모델 : 미디어 리터러시 지수 개발**

연구자 : 안정임(서울여자대학교 언론영상학부 교수)

김양은(중앙대학교 언론학 박사)

박상호(한국방송협회 연구위원)

임성원(한국케이블TV방송협회 미디어정책팀 팀장)

기획진행 : 한국언론재단 교육2팀

발행인 : 고학용

편집인 : 선상신

발행일 : 2009년 12월 10일 초판 제1쇄 발행

한국언론재단

100-745 서울 중구 태평로 33가 프레스센터 12층

전화 (02) 2001-7762 ~ 5 팩스 (02) 2001-7830

[www.kpf.or.kr](http://www.kpf.or.kr)

편집·제작 / 크리홍보(주)

110-040 서울 종로구 통의동 12번지 신영빌딩 2층

전화 (02) 737-5377 팩스 (02) 737-5379

이 책에 실린 내용은 본 재단의 공식 견해가 아닌 필자의 연구결과임을 밝힙니다.

©한국언론재단 2009

ISBN 978-89-5711-244-1 93300

# 차례

## I. 서론 · 11

1. 연구배경과 목적 · 11
2. 연구내용과 방법 · 18

## II. 미디어 리터러시의 연구 문헌 검토 · 21

1. 미디어교육 관련 문헌 검토 · 21
2. 미디어 리터러시 지수 관련 문헌 검토 · 41

## III. 미디어 리터러시의 이론적 논의 · 59

1. 미디어 리터러시의 의미와 개념 정립 · 59
2. 미디어 리터러시 세부 요소 논의 · 65

## IV. 미디어교육 인식 조사 - 전문가 집단 인터뷰 · 77

1. 인터뷰 설문개요 및 내용 · 77
2. 미디어교육의 인식 분석 · 79
3. 미디어교육의 대상별 교육내용 분석 · 85
4. 미디어교육의 효과 인식 분석 · 98
5. 미디어 리터러시 세부요소별 교육방법 · 106

## V. 미디어 리터러시 측정 모형 설계 · 111

1. 미디어 리터러시 지수 측정 개념 · 111
2. 미디어 리터러시 지수 측정 모형 구성 · 114
3. 미디어 리터러시 지수 측정 항목 설정 · 117
4. 미디어 리터러시 지수 활용 방안 · 128

## VI. 미디어 리터러시 지수 측정조사 - 초·중·고등학생 설문조사 · 133

1. 조사내용 및 분석방법 · 133
2. 조사 응답자 특성 · 139
3. 미디어 리터러시 지수 분석 결과 · 152
4. 관련변인 분석결과 · 166
5. 학업성적평가 및 수업 만족도 분석결과 · 168

## VII. 결론 및 제언 · 191

1. 연구결과 요약 · 191
2. 미디어 리터러시 지수 개발의 정책적 함의 · 194
3. 향후 연구 과제 · 196

## 참고문헌 · 199

## 부 록

1. 미디어 리터러시 지수 측정 조사 설문지 · 205
2. 미디어교육 인식조사 전문가집단 인터뷰 질문지 · 212

## 표차례

- <표 1> 미디어교육 개념의 변화 · 29
- <표 2> 학자별 미디어교육에 대한 패러다임 제시 · 33
- <표 3> 미디어교육의 세가지 패러다임 · 35
- <표 4> 미디어 능력의 범주 구분 · 37
- <표 5> 미디어 리터러시의 구성 요소 · 44
- <표 6> 미디어교육의 핵심 영역 · 46
- <표 7> 캐나다 미디어교육 교육내용 · 47
- <표 8> 미디어 리터러시에 관한 핵심 질문과 핵심 개념 · 48
- <표 9> 디지털 리터러시의 세부요소(Gilster, 1997) · 53
- <표 10> 디지털 리터러시의 범주(정현선, 2004) · 54
- <표 11> 미디어 리터러시 관련 연구에서 제시하고 있는 리터러시 구성개념 · 55
- <표 12> ICT 리터러시 관련 연구에서 제시하고 있는 리터러시 구성개념 · 56
- <표 13> 디지털 리터러시 관련 연구에서 제시하고 있는 리터러시 구성개념 · 56
- <표 14> Bloom의 인지적 영역의 수행 수준과 정의 · 62
- <표 15> 미국 ETS의 ICT 리터러시 수준 분류 및 정의 · 63
- <표 16> 디지털 정보격차 분석 변인 · 67
- <표 17> 미디어 리터러시 개념 · 69
- <표 18> 인터넷 미디어 리터러시 평가기준 · 69
- <표 19> 미디어 리터러시 효과측정을 항목 구성표 · 76
- <표 20> 초·중·고등학교 미디어 교육 교사의 응답자 특성 · 78
- <표 21> 미디어교육 관련 연구자 특성 · 78
- <표 22> 교사들이 생각하는 미디어교육의 정의 · 79
- <표 23> 미디어교육 연구자들이 생각하는 미디어교육의 정의 · 80
- <표 24> 미디어교육 교사들이 제시한 미디어교육의 목적(필요성) · 84
- <표 25> 미디어교육 연구자들이 제시한 미디어교육의 목적 · 84
- <표 26> 미디어교육 교사들이 선정한 미디어교육에서 가장  
중점적으로 다루어야 할 매체 · 86
- <표 27> 미디어교육 연구자들이 선정한 미디어교육에서 가장  
중점적으로 다루어야 할 매체 · 87

<표 28> 미디어교육 교사들이 생각하는 미디어교육에서 다루어야 할 교육내용	· 89
<표 29> 미디어교육 연구자들이 생각하는 미디어교육에서 다루어야 할 교육내용	· 90
<표 30> 미디어교육 교사들이 생각하는 미디어교육이 가장 필요한 대상	· 92
<표 31> 미디어교육 연구자들이 생각하는 미디어교육에서 다루어야 할 교육 분야	· 92
<표 32> 교육대상별 중요 교육매체	· 94
<표 33> 미디어교육 교사들이 생각하는 매체별 주요 교육내용	· 97
<표 34> 미디어교육 연구자들이 생각하는 매체별 주요 교육내용	· 98
<표 35> 미디어교육 교사들이 생각하는 가장 중요한 미디어교육내용	· 99
<표 36> 미디어교육 연구자들이 생각하는 가장 중요한 미디어교육내용	· 100
<표 37> 미디어교육 교사들이 생각하는 교육대상별 미디어교육 효과	· 103
<표 38> 미디어교육 연구자들이 생각하는 교육대상별 미디어교육 효과	· 103
<표 39> 미디어교육 교사들이 생각하는 미디어교육으로 인한 변화 효과	· 104
<표 40> 미디어교육 연구자들이 생각하는 미디어교육으로 인한 변화(효과)	· 106
<표 41> 미디어교육 교사들이 생각하는 미디어 능력별 교육 방법	· 106
<표 42> 미디어교육 연구자들이 생각하는 미디어 능력별 교육 방법	· 107
<표 43> 미디어 리터러시 지수 설계 모델	· 117
<표 44> 미디어 접근능력 구성과 측정개념	· 118
<표 45> 미디어 이용의 측정항목	· 119
<표 46> 미디어 활용의 측정항목	· 119
<표 47> 미디어 조절의 측정항목	· 120
<표 48> 미디어의 비판적 이해능력 구성과 측정개념	· 121
<표 49> 현실구성의 측정항목	· 121
<표 50> 산업적 동기의 측정항목	· 122
<표 51> 미디어 언어의 측정항목	· 122
<표 52> 수용자의 측정항목	· 123
<표 53> 창의적 표현능력 구성과 측정개념	· 124
<표 54> 표현욕구의 측정항목	· 124
<표 55> 제작의 측정항목	· 125
<표 56> 전달의 측정항목	· 125
<표 57> 소통능력 구성과 측정개념	· 126
<표 58> 참여욕구의 측정항목	· 126
<표 59> 참여능력의 측정항목	· 127
<표 60> 규범인지의 측정항목	· 127
<표 61> 규범준수의 측정항목	· 128
<표 62> 조사 개요	· 133

<표 63> 미디어 리터러시 평가조사 주요항목	• 135
<표 64> 미디어 리터러시 조사 항목	• 135
<표 65> 인구통계학적 특성	• 140
<표 66> 성별과 학교급별 $x^2$ 분석	• 141
<표 67> 성별과 학년	• 141
<표 68> 매체별 하루 평균 이용 시간(분)	• 143
<표 69> 영상·정보기기 소유(중복응답)	• 143
<표 70> 보도·기사·뉴스 이용(%)	• 144
<표 71> 정보 이용(%)	• 144
<표 72> 오락 이용(%)	• 145
<표 73> 온라인 활동 분야	• 145
<표 74> 성별과 미디어 이용 t-test 분석결과	• 146
<표 75> 학교급별 미디어 이용 변량분석 결과	• 147
<표 76> 성별과 정보 t-test 분석결과	• 148
<표 77> 성별과 오락 t-test 분석결과	• 148
<표 78> 학교급별과 보도·기사·뉴스 이용 변량분석 결과	• 149
<표 79> 학교급별과 정보 이용 변량분석 결과	• 149
<표 80> 성별과 온라인 활동 분야 $x^2$ 분석	• 150
<표 81> 학교급별과 온라인 활동 분야 $x^2$ 분석	• 151
<표 82> 초등학생의 미디어 리터러시 신뢰도 평가	• 152
<표 83> 중학생의 미디어 리터러시 신뢰도 평가	• 155
<표 84> 고등학생의 미디어 리터러시 신뢰도 평가	• 158
<표 85> 미디어 접근능력	• 161
<표 86> 미디어의 비판적 이해능력	• 161
<표 87> 창의적 표현능력	• 162
<표 88> 소통능력	• 162
<표 89> 미디어 리터러시	• 162
<표 90> 학교급별과 미디어 접근능력 변량분석 결과	• 163
<표 91> 학교급별과 미디어의 비판적 이해능력 변량분석 결과	• 163
<표 92> 학교급별과 창의적 표현능력 변량분석 결과	• 164
<표 93> 학교급별과 소통능력 변량분석 결과	• 164
<표 94> 학교급별과 미디어 리터러시 변량분석 결과	• 165
<표 95> 성향에 관한 미디어 리터러시 신뢰도 평가	• 166
<표 96> 성향	• 167
<표 97> 성별과 성향 t-test 분석결과	• 167
<표 98> 학교급별과 성향 변량분석 결과	• 168
<표 99> 평가 및 만족도	• 168
<표 100> 학업성적평가집단과 미디어교육 수업만족도 평가집단 구분	• 169

<표 101>	학업성적평가집단과 성별 $\chi^2$ 분석	• 169
<표 102>	미디어교육 평가집단과 성별 $\chi^2$ 분석	• 170
<표 103>	학업성적평가집단과 학년 $\chi^2$ 분석	• 171
<표 104>	미디어교육 평가집단과 학년 $\chi^2$ 분석	• 172
<표 105>	학업성적평가집단과 학교급별 $\chi^2$ 분석	• 173
<표 106>	미디어교육 평가집단과 학교급별 $\chi^2$ 분석	• 173
<표 107>	학업성적평가집단과 온라인 활동 분야 $\chi^2$ 분석	• 174
<표 108>	미디어교육 평가집단과 온라인 활동 분야 $\chi^2$ 분석	• 175
<표 109>	학업성적평가집단과 미디어 이용 t-test 분석결과	• 176
<표 110>	미디어교육 평가집단과 미디어 이용 t-test 분석결과	• 176
<표 111>	학업성적평가집단과 미디어 리터러시 t-test 분석결과	• 177
<표 112>	미디어교육 평가집단과 미디어 리터러시 t-test 분석결과	• 177
<표 113>	성별과 학업성적평가와 미디어교육 수업만족도 t-test 분석결과	• 178
<표 114>	학교급별과 미디어교육 수업만족도 변량분석 결과	• 178
<표 115>	미디어 리터러시, 성향과 학업성적평가 · 수업만족도에 관한 상관관계 분석	• 179
<표 116>	미디어 리터러시(세부항목)와 학업성적평가에 관한 회귀분석	• 180
<표 117>	미디어 리터러시(세부항목)와 미디어교육 수업만족도에 관한 회귀분석	• 181
<표 118>	미디어 리터러시와 비판적 사고에 관한 회귀분석	• 181
<표 119>	미디어 리터러시와 학습 자기 효능감에 관한 회귀분석	• 182
<표 120>	미디어 리터러시와 자기 효능감에 관한 회귀분석	• 182
<표 121>	미디어 리터러시와 부모 규제에 관한 회귀분석	• 183
<표 122>	성향과 미디어 접근능력에 관한 회귀분석	• 183
<표 123>	성향과 미디어의 비판적 이해능력에 관한 회귀분석	• 184
<표 124>	성향과 창의적 표현에 관한 회귀분석	• 184
<표 125>	성향과 소통 능력에 관한 회귀분석	• 185
<표 126>	미디어 리터러시와 학업성적평가에 관한 회귀분석	• 185
<표 127>	미디어 리터러시와 미디어교육 수업 만족도에 관한 회귀분석	• 186
<표 128>	성향과 학업성적평가에 관한 회귀분석	• 186
<표 129>	성향과 미디어교육 수업 만족도 점수에 관한 회귀분석	• 187



## 그림 차례

- <그림 1> 연구목적의 체계화 · 17
- <그림 2> 연구의 흐름도 · 19
- <그림 3> 전통적인 미디어교육의 개념 · 24
- <그림 4> 미디어교육의 개념 확장 · 28
- <그림 5> 새로운 언어의 등장과 의미 생산/수용 기술의 변화 · 42
- <그림 6> ETS의 ICT 리터러시 평가의 능력요소 및 숙달모형 · 50
- <그림 7> 미디어 리터러시 세부요소 · 57
- <그림 8> 미디어 리터러시 지수 개발 원칙 · 112
- <그림 9> 미디어 리터러시 지수 구성요소별 도식 · 131
- <그림 10> 조사설계 방법 · 134
- <그림 11> 조사결과와 분석과정 · 139
- <그림 12> 미디어 리터러시, 성향과 학업성적평가 · 수업만족도에 관한  
경로분석 · 189



# I. 서론

## 1. 연구배경과 목적

### 1) 연구배경

국내 미디어교육은 1970년대 소개되어서 거의 40년의 역사를 지니고 있다. 이런 역사속에서 커뮤니케이션 기술이 발달될 때마다 수많은 변화와 발전을 이루었다. 국내 미디어교육은 사회단체의 ‘미디어감시’운동에서부터 시작되었으며, 2000년대 이후로 학교교육 차원에서 미디어교육이 논의되고 있다.

초기 미디어교육은 텔레비전 교육에서부터 시작되었다. 사진, 영화에서 텔레비전의 등장으로 새로운 영상미디어에 대한 사회적 기대와 관심이 증가했다. 새로운 미디어에 대한 사회의 기대는 다른 한편에서는 어린이와 청소년에게 미치는 부정적인 영향을 제기하게 되었다. 텍스트만으로 구성된 책, 신문 등의 문자미디어와는 달리 영상미디어는 인간이 살아가는 현실을 있는 그대로 묘사해주는 것이 가능한 매체였다. 영상미디어의 재현은 어린이와 청소년에게 폭력성에 영향을 미친다는 연구보고들과 함께 기성세대들의 관심은 ‘텔레비전으로부터의 보호’라는 입장으로 모아지기 시작했다.

디지털 미디어의 등장은 영상미디어에 집중된 미디어교육을 변화시켰다. 신문, 책으로 대표되는 문자미디어, 영화, 텔레비전으로 대표되는 영상미디어는 각기 텍스트와 영상이라는 단일 미디어를 통해서 정보를 전달했다. 하지만 디지털 미디어는 텍스트, 영상, 기호, 그림에 이르기까지 인간이 이제까지 가지고 있던 모든 표현양식을 통합해서 정보를 전달하는 것이 가능하게 해주었다.

디지털 미디어의 이런 특성은 미디어교육의 개념이 ‘리터러시’, ‘미디어 능력’ 등과 같은 보편적 용어들로 정의 가능하도록 해주었다. 미디어교육은 ‘리터러시’ 개념을 도입하면서 다양한 미디어를 포함한 개념으로 개념적 확장을 가져왔다(김양은, 2005). 미디어교육에서 디지털 미디어의 도입은 미디어교육의 목표를 ‘비판적 이해와 분석’에 목표를 두었던 방식에서 ‘창의적 생산과 소통’

으로 변화하는 계기를 마련하기도 했다.

미디어교육의 개념이 확장된다는 것은 중요한 의미를 지니고 있다. 첫 번째로 영상중심의 미디어교육에서 문자, 영상, 디지털을 포함하는 다양한 미디어를 미디어교육에 포함시키게 되었다는 점이다. ‘미디어 리터러시’ 혹은 ‘미디어 능력’을 주장하는 미디어교육학자들의 대부분이 공통적으로 주장하고 있는 것 중의 하나는 미디어교육에 다양한 미디어를 활용하고, 비판적으로 이해하고, 생산하는 능력이 포함되어져야 한다는 점이다(김양은, 2005, 2007; 문혜성, 2006; 안정임, 2006; Buckingham, 2002/2003, The New London Group, 1996).

실제로 국내에서 디지털시대의 미디어교육에 대한 논의들은 2000년대 이후부터 지속적으로 이루어져 왔다. 실제로 국내에서 발표된 미디어교육과 관련된 정책보고서 및 학술논문들을 살펴보면, 디지털시대의 미디어교육의 개념을 정의하기 위한 연구들이 다수를 이루고 있다(강진숙, 2007; 김양은, 2005, 2008; 안정임, 2002). 이들 연구가 공통적으로 지적하고 있는 사항은 디지털시대의 미디어교육은 초기의 텔레비전 중심의 미디어교육과는 다른 개념과 방식을 도입할 필요가 있음을 논의하고 있다는 점이다(Masterman, 1985).

과거 텔레비전 중심의 미디어교육은 ‘영상’언어에 기초한 교육으로 구성되었다. 하지만 디지털시대의 미디어교육은 ‘디지털’ 언어에 대한 교육을 포함하여, 디지털사회에 대한 전반적인 이슈들을 담아내는 방향으로 발전해 왔다. 즉, 과거의 문자언어와는 전혀 다른 ‘영상’언어만을 교육시키는데 목적을 둔 것이 과거의 미디어교육이었다면, 디지털 미디어 등장이후의 미디어교육은 소위 ‘멀티 리터러시(multiple literacy)’로 정의되는 인간의 다양한 언어(미디어)능력의 함양에 목적을 두고 있다(김양은, 2008; Meyrowitz, 1998; The New London Group, 1996).

영국 미디어 규제 기관인 Ofcom (Office of Communication, 2004)은 미디어 리터러시의 정의를 ‘다양한 매체적인 맥락 안에서 미디어에 접근(Access)하고, 미디어를 이해(Understand)하며, 창의적인 제작(Create)을 할 수 있는 능력’으로 정의하고 있다. 이는 디지털 미디어가 가지는 개인 이용자의 ‘생산(제작)’이 가능한 미디어적 특성을 감안했을 때, 디지털시대의 미디어교육에서 가장 중요한 개념으로 다루어지고 있다. 기존의 미디어교육이 ‘미디어에 대한 교육

(education about media)'에 기반하여 주로 미디어의 이해에 초점을 맞추고 있었다면, 디지털 미디어의 등장과 함께 미디어교육의 흐름은 개인의 미디어생산에 초점을 맞추고 있는 셈이다. 2007년도에 유럽연합(Europe Commission)이 발표한 미디어교육에 대한 정의에서도 미디어 리터러시를 접근(Access), 분석(Analyze), 평가(Evaluation), 창의적 제작(Creative Production)으로 정의하고 있다(EC, 2007).

이런 흐름은 앞서 살펴본 국내 미디어교육의 흐름에서도 주도적으로 드러나는 현상이다. 국내 인터넷 및 디지털 미디어의 보급은 전세계적으로 압도적인 우위를 차지하고 있다. 특히 최근 2년 동안은 ‘UCC’라는 단어가 사회를 정의했듯이, 개인의 미디어이용과 생산에 대한 사회적 환경은 전 세계적으로 가장 앞서있다고 해도 과언이 아니다. 국내에서 사용되는 휴대폰의 경우에는 DMB에서부터, 텍스트뷰어, 인터넷접속까지 모든 유형의 미디어를 통합하고 있으며, 사진, 캠코더 등의 제작 기능까지도 탑재하고 있다. 녹색소비자연대전국협회가 조사한 결과에 따르면 국내 휴대폰 가입자는 4,600만 명에 달하고 보급률은 1인당 평균 0.93개로 나타났다. 이런 디지털 미디어 환경은 전세계적으로 누구보다 앞서서 국내가 다양한 미디어교육의 실험이 가능한 곳임을 이야기해주는 것이기도 하다.

디지털시대의 미디어교육과 관련된 많은 담론들은 두가지 경향성을 보이고 있다.

첫째, 디지털 미디어 도입에 따른 디지털격차 해소에 대한 관점이다. 이는 앞서 오프컴의 논의에서도 잘 드러나는 부문이다. ofcom이 제시한 세가지 접근(Access), 이해(Understand), 창의적인 제작(Create)에서 접근 바로 디지털 미디어의 이용 및 격차에 대한 영역을 다루고 있는 부문이기도 하다. 사실 국내에서도 제작교육이 도입되는 관점은 ‘미디어생산에 대한 사회적 격차와 소외’에 대한 문제에서 발생하는 부문이기도 하다. 이 영역은 사실 미디어교육을 ‘평생교육’의 연장선에서 보고자하는 관점과도 일치하는 요소이기도 하다(EC, 2007). 미디어교육에서의 접근성은 미디어 및 미디어콘텐츠에 대한 물리적 접근성을 기초로 하고 있다. 따라서 이같은 접근성의 해소는 결국, 미디어로 인해 발생하는 미디어격차해소와도 연관성을 가질 수 밖에 없다. 특히 미디어 기술은 끊임없이 발전하고 있으며, 시대별로 지배매체들이 다를 수 있다.

둘째, 접근(Access)에 기반한 제작기술과 관련된 교육적 관점이다. 이용자의 미디어 생산과 관련된 이슈는 디지털 미디어를 중심으로 한 논의의 핵심이기도 하다. 디지털 미디어의 가장 두드러진 특징 중의 하나인 ‘상호작용성’은 미디어 이용자를 미디어 생산자로 변모시키는 결정적인 역할을 했다. 이런 관점에서 텔레비전, 신문과 같은 기존의 매스미디어가 소수의 전문가에 의해 미디어콘텐츠(정보)를 생산하는 구조였다지만, 디지털 미디어 환경은 미디어 이용자 개개인이 미디어 콘텐츠를 생산하는 것이 가능하다는 점이다. 사실 제작교육이 필요한 이유와 관련해서는 개인의 커뮤니케이션 욕구, 사회 내의 다양성 표출, 참여민주주의 등의 다양한 사회적 배경이 작용하고 있다. 특히 국내의 경우에는 퍼블릭 액세스(Public Access)와 관련된 제작교육이 활성화 되어 있다. 하지만, 대다수의 교육은 기술(도구)중심의 제작기술의 습득으로 제작교육의 개념을 상정하고 있다. 실제적으로 이 같은 제작기술의 습득을 가장 원활하게 교육할 수 있는 구조를 담고 있는 것은 한국이기도 하다.

최근 이 같은 경향성에 대해서, 다소 비판의 목소리도 나오고 있다. 앞서 제시한 미디어교육의 개념들이 지나치게 매체 한정적이고, 기술 중심적인 접근방법이라는 점이다. 이는 미디어교육의 핵심인 미디어가 지속적으로 진화하고 발전하고 있다는데 그 원인이 있다. 그리고 실제로 텔레비전에서 시작된 미디어교육과는 달리, 새로운 세대들의 미디어교육은 기술중심의 접근방법이 아닌 문화중심의 접근방법이 도입되어야 할 필요성이 있다. 실제로 최근에는 미디어교육에서 다양한 문화중심적 개념 접근방법들이 제기되고 있기도 하다. 리빙스턴(Livingston, 2008)과 젠킨스(Jenkins, 2006)는 디지털시대의 청소년문화와 관련한 이해와 함께 미디어교육의 영역을 보다 디지털문화에 기반을 둔 내용으로 변화시킬 필요가 있다고 주장하고 있다.

그렇다면, 국내에서의 미디어교육이 지향해야 할 사항은 무엇일까? 사실 국내외를 막론하고 미디어교육과 관련한 이슈는 크게 미디어 읽기(비판적 분석)와 미디어 제작(창의적 생산)이라는 두가지를 제시하고 있다. 하지만 디지털 미디어의 등장 이후, 실제로 디지털 격차와 관련된 이슈들이 포함되면서 미디어교육에서 접근(Access)과 관련된 이슈들도 포함되어 있다.

미디어교육의 확장은 많은 이슈를 낳고 있다. 하지만 그 중에서 가장 중요한

점은 미디어교육의 교육내용과 범위를 규정하는 일이 필요하다는 점에 있다. 국내 미디어교육은 1970년대 도입이후에 양적으로 엄청난 팽창을 보이고 있다. 2009년 현재 학위논문은 250여 편에 이르고 있으며, 등재 및 등재후보지에 기록된 논문은 130여 편에 이른다. 사실 단일학문분야로 따지자면 40년 동안 연구 결과로 보기에 매우 미흡한 수준이다. 또한 이들 연구들의 대부분이 여전히 정책이나 미디어교육의 필요성 및 개념, 인식 등에 한정되어 있다.

새로운 미디어의 등장은 현장에서의 미디어교육에 대한 외연은 확장되고 있다. 현장에서의 미디어교육은 책에서부터, 신문, 영화, 텔레비전, 디지털에 이르기까지 다양하고 복합적인 형태로 양적 팽창을 이루고 있다. 국내외의 학자들의 연구에서도 미디어교육의 개념적 확장을 논의하고 있다. 최근 2-3년간 미디어교육분야에서 연구들의 수도 증가하고 있다. 하지만, 이같은 양적 성장에도 불구하고 미디어교육에 따른 효과 즉, 질적 성과에 주목하는 실증적인 연구는 매우 부족하다.

교육분야의 연구자들에 의해서 ‘교육공학’적 관점으로 교육미디어로서의 미디어 이용과 관련한 연구들은 찾아볼 수 있으나, ‘미디어’가 주된 교육의 내용으로 다루어진 효과연구들을 찾아보기는 어려운 실정이다. 최근 한국언론재단, 방송통신위원회 등을 중심으로 다양한 미디어교육 교재들이 개발되고 있지만, 단발적이며 일회적인 교재 개발로 그치는 경우들이 대부분이다. 실제 현장에서 개발된 교재가 효과가 있는지, 대상에 적합한지에 대한 연구나 후속작업들은 이루어지지 않고 있다.

일반적으로 교육의 내용은 대상에 따라서 차별성을 가지고 이루어져야 한다. 그리고 교육설계의 대부분은 학습자의 특성을 기반으로 하고 있다. 미디어교육도 마찬가지이다. 미디어교육을 어떻게 정의하고, 무엇을 가르치며, 어떤 목표를 가지고 있는가에 따라서 교육의 결과는 달라질 수 밖에 없다. 2008 교육과정안 도입으로 현재 학교현장에서는 국어과목에서 ‘매체언어’를 신설해서 초등학교부터 ‘미디어’와 관련된 수업을 실행하고 있다. 그리고 2012년에는 고등학교에서 미디어관련 과목이 선택과목으로 선택될 것으로 보인다.

이제까지의 미디어교육이 일회적이고, 단발적인 교육이었다면 이제는 좀 더 체계적인 장기적인 미디어교육의 실행 및 지원이 필요해지는 시기이다. 그리고 이는 미디어교육을 통해서 어린이 및 청소년들이 학습하는 내용과 획득하는

능력에 대한 명확한 정의와 측정이 필요해진다는 것을 의미한다. 많은 학자들에 의해서 제기된 미디어교육의 효과에 대해서 체계적으로 분석 및 정리하는 작업이 필요하다.

따라서 미디어교육이 지향하는 교육적 효과를 입증할 효과연구모델의 구축이 필요하다. 이는 기존연구들이 단기적인 형태로 이루어졌다는 점을 고려하면, 보다 중·장기적이고 체계적인 미디어교육 효과 및 평가분석을 위한 모델(지수) 등이 필요할 것으로 보인다. 이는 향후 미디어교육의 발전방향을 검토하는 정책적 근거자료로써도 중요한 의미를 지닐 것이다.

## 2) 연구목적

본 연구의 목적은 ‘미디어교육의 효과’를 측정하기 위한 모델을 개발하는데 있다. 국내 미디어교육 연구는 발전역사와 비교할 때, 정책연구, 개념 연구 등의 한시적인 형태로 매우 제한적인 연구가 이루어지고 있다(전경란, 2009). 이 중에서도 특히 미디어교육이 과연 많은 학자들이 논의하는 다양한 미디어 리터러시를 획득하게 하는가에 대한 효과연구를 찾아보기는 어렵다. 석·박사 학위논문에서 거론될 뿐이며, 실험연구의 수준에서 그치고 있다. 뿐만 아니라 구체적인 모형이나, 평가기준을 가지고 진행되는 사례를 찾아보기 어렵다. 이는 대부분의 연구가 미디어교육 필요성에 대한 정책적 연구에 제한되어있기 때문이기도 하다.

미디어 교육은 어린이, 청소년과 미디어 환경의 문제뿐 아니라 창의적이고 민주적인 의사소통의 방법론으로 계속 거론되고 있다. 이는 이제까지 미디어교육이 ‘미디어 메시지의 비판적 이해와 분석’을 논의하던 방식과는 다른 접근방식을 보여주고 있다. 어린이나 청소년들에게 미디어를 이해시키기 위한 방법으로 미디어를 직접 제작하는 수업을 포함시키는 것이 아니라, 오히려 미디어제작 수업을 통해서 창의성을 높여주고, 사회와의 의사소통능력을 확산시킨다는 관점의 전환이다.

이런 관점에서 본 연구는 세가지 연구목적을 가지고 진행된다.

첫째, 미디어교육 효과 측정을 위한 ‘미디어 리터러시’에 포함될 영역을 세분화하는 작업이다. 미디어 리터러시의 개념적 정의에 대한 많은 연구들이 있었



지만, 실제로 이 연구들을 통해서 미디어교육에 포함될 내용을 항목별로 세분화하는 작업은 이루어지지 않았다. 본 연구에서는 미디어교육과 관련한 기존문헌들을 재검토하고, 이를 ‘지수’의 개념으로 규정하고 개념화하고자 한다. 이는 ‘디지털’미디어 등장 이후 국내에서 쏟아져 나온 디지털능력을 측정하기 위해서 개발된 지수연구들도 함께 포함하여 국내 미디어교육의 개념을 지수화 시키는 작업을 시도하고자 한다.

둘째, 미디어교육의 효과를 측정하기 위한 조사 설계이다. 본 연구는 기존문헌 검토를 통해서 미디어교육의 목표인 ‘미디어 리터러시’를 지수개념으로 제시하였다. 그리고 이 영역안에 포함될 내용들을 토대로 조사를 설계하였다. 이를 통해서 실제로 이 지수가 타당성 및 신뢰도를 가지는가를 초등학교, 중학교, 고등학교 학생들을 대상으로 검증하는 작업을 갖고자 한다.

셋째, 이 과정을 통해서 ‘미디어교육 효과 측정’을 위한 모델을 제시하고자 한다. 본 연구는 미디어 교육 효과연구의 새로운 실험적, 실증적 연구라는 점에서 향후 언론학, 방송학, 교육학 분야의 미디어 교육연구를 활성화 할 수 있을 것으로 평가된다. 아울러 실증적 분석을 바탕으로 미디어 교육 효과평가 모델을 제시함으로써 향후 미디어 교육 정책 사업 수립과 연구 설계에 도움을 줄 수 있을 것이다.

〈그림 1〉 연구목적의 체계화



## 2. 연구내용과 방법

### 1) 연구내용

미디어교육 효과를 측정하기 위한 ‘지수개발’을 위해서는 우선적으로 수행되어야 할 연구는 미디어교육의 개념화 작업이다. 이를 위해서 본 연구는 다음의 네가지 연구내용을 중심으로 연구를 진행하였다.

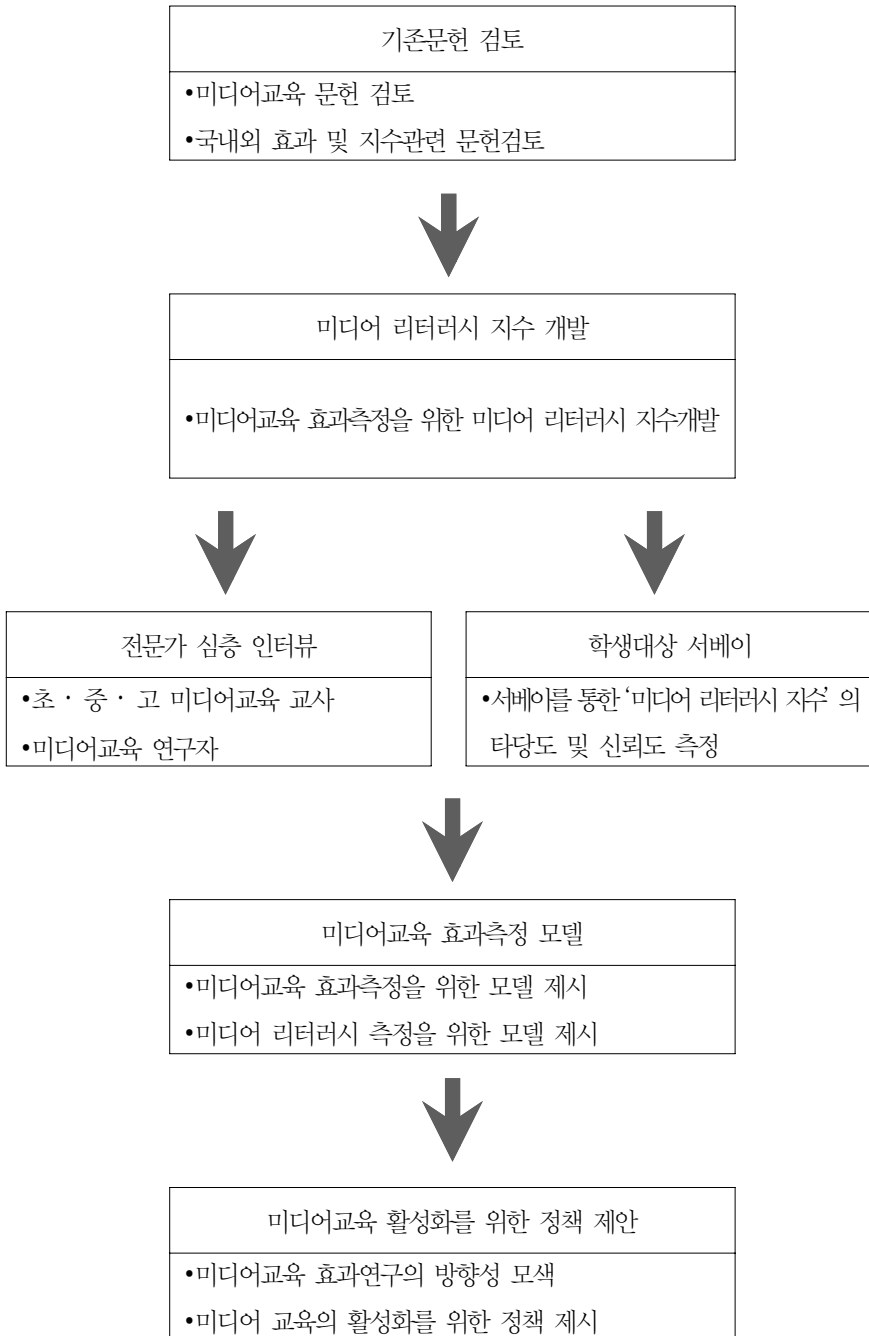
첫째, 미디어교육의 교육목표를 ‘미디어 리터러시’ 항목에 맞추어서 세분화하는 작업을 수행하였다. 기존 미디어교육과 관련한 국내외 문헌을 검토하고, 이를 토대로 미디어 리터러시 항목에 포함될 내용을 추려내고자 하였다. 본 연구에서는 기존 미디어교육 및 리터러시 관련 문헌을 재검토하였다. 이를 통해서 미디어 리터러시 영역을 개념화하였다.

둘째, 미디어교육 효과측정을 위한 미디어 리터러시 지수의 모형을 개발하였다. 앞서 살펴본 기존문헌을 검토로 미디어교육 효과 측정에 사용될 미디어 리터러시 지수를 개발하였다. 이는 기존의 디지털 리터러시 지수 및 정보문화지수 등에서 제시한 기본능력을 측정하기 위한 모델로서 개발되었다.

셋째, 전문가집단 심층인터뷰를 통해서, 미디어 리터러시와 관련한 항목들에 대한 현장교사(초등학교, 중학교, 고등학교)와 미디어교육 연구자들을 대상으로 한 심층인터뷰를 실시하였다. 전문가집단들이 실제로 미디어교육에서 중요하다고 평가하는 항목들을 살펴봄으로써, 본 연구에서 개발할 지수를 검증하는 조정하는 과정을 거쳤다.

넷째, 미디어교육 효과측정을 위해서 본 연구에서 개발된 ‘미디어교육 효과 측정 항목’을 실제 미디어교육을 받은 학생들을 대상으로 신뢰도 및 타당도를 검증하는 작업을 수행하였다. 이는 개발한 평가지수의 항목별로 신뢰도 및 타당도 점검을 통해서 본 연구가 향후에 활용될 수 있는지에 대한 검토를 위해서 이루어졌다.

〈그림 2〉 연구의 흐름도



## 2) 연구방법

본 미디어교육 효과 측정을 위한 미디어 리터러시 지수 개발에 관한 연구는 실제 미디어교육을 받은 학생 이외에도 일반인들의 미디어능력을 측정하기 위해서도 활용할 수 있는 측정모델이다. 특히 지수를 통해서 개념화된 내용은 미디어교육 프로그램의 설계 및 평가에도 도움을 줄 수 있다. 따라서 이 연구는 이론적 논의와 경험적 검증이 병행된 연구이다. 따라서 본 연구에서는 미디어 리터러시 지수 개발을 위하여 이론적 · 방법론적 전문가들로 구성하여 연구를 진행하였다.

본 연구는 미디어 리터러시 지수의 타당도 및 신뢰도를 높이기 위해서 다음의 몇 가지 연구방법을 사용하여 연구를 검토하였다.

첫째, 연구진의 연구회의를 통해서 미디어교육 및 리터러시 관련 기존 국내외 문헌들을 검토하고, 이를 토대로 미디어 리터러시 지수에 포함될 개념을 추려내고, 검토하는 작업을 거쳤다. 기존문헌에 담고 있는 목표, 내용, 정의 등의 다양한 영역을 검토하였다. 특히 리터러시와 관련된 기존 문헌들을 포함하여 검토하면서, 미디어 리터러시 개념에 사용될 개념들을 추려내는 작업을 하였다.

둘째, 미디어교육 효과에 대한 전문가 심층 인터뷰를 통해서, 미디어교육 효과 측정을 위한 모형으로 미디어 리터러시 지수에 포함될 내용을 재차 검증하였으며, 실제 미디어교육을 수행하는 전문가들의 자문을 거쳐 완성하였다. 전문가 심층 인터뷰를 통해서 미디어교육의 교육내용 및 효과를 대상별, 매체별로 추려내어 최종지수에 반영하였다.

셋째, 문헌검토 및 전문가 심층인터뷰를 통해서 최종 수정된 미디어 리터러시 지수의 타당도 및 신뢰도를 검증하기 위해서 미디어교육을 실시하고 있는 초등학교, 중학교, 고등학교 학생들을 대상으로 지수항목에 대한 타당도를 검증하였다. 지수 측정항목들에 대한 경험적 분석은 SPSS 통계프로그램을 이용하여 요인분석 및 신뢰도 검증을 통해 수행되었다.

## II. 미디어 리터러시의 연구 문헌 검토

### 1. 미디어교육 관련 문헌 검토

대중매체가 커뮤니케이션을 위한 도구로서의 역할을 넘어서서 하나의 문화적 산물로서 자리 잡아가고 있다. 커뮤니케이션 기술의 발달로 인해 과거보다 더 많은 미디어들이 생겨나게 되면서 미디어에 대한 의존도가 더욱 높아지고 있기 때문이다(김양은, 2003). 이에 수많은 미디어를 접하면서 성장해 나가고 있는 어린이나 청소년들의 사회적, 문화적 행동 능력 향상을 위한 미디어교육의 중요성이 사회적으로 강조되고 있다(이정춘, 2004). 미디어교육의 궁극적인 목표는 한 개인이 일상생활 속에서 겪을 수 있는 여러 가지 생활 상황 등을 극복해 낼 수 있는 사회적이고 문화적인 행동능력 향상에 기초가 될 수 있는 미디어이용 능력을 키우는 것이다. 올바른 미디어교육 과정을 거치면서 어린이와 청소년들의 포괄적인 미디어이용 능력이 촉진될 수 있기 때문이다.

초기의 미디어교육에서는 수용자들을 유해 환경으로부터 보호하는 것을 주요한 목적으로 하고 있었다. 그러나 미디어의 영향력과 기능에 대한 사회적 관심이 높아짐에 따라서 단지 미디어를 이해하는 차원에서 미디어교육이 이루어지는 것이 아니라 커뮤니케이션의 보편적 권리를 보장하기 위한 교육이 이루어져야 한다는 시각이 확대되고 있다. 특히 디지털화되어 가고 있는 미디어 환경을 고려하여 미디어교육의 목표 및 방향을 재점검해야 한다는 의견들이 제시되고 있다(강진숙, 2005; 김양은, 2005, 2007; 문혜성, 2004, 안정임, 2005). 본 연구에서는 미디어교육과 관련된 국내외 기존 문헌들을 검토해보고자 한다.

#### 1) 미디어교육의 정의

영화라는 새로운 장르가 출현하고 TV와 같은 대중매체가 발달하기 시작한 20세기 초 이후 미디어교육이 하나의 신종 학문으로 자리 잡게 되면서 실질적인 연구가 시작되었다. 미디어교육에 관한 초기 논의는 새롭게 등장한 미디어들

의 부정적인 영향으로부터 어린이와 청소년들을 보호하고자 하는 차원에서 시작되었다. 이에 20세기 전반까지 이 분야의 주된 연구 방향은 어린이와 청소년들에게 해가 될 수 있는 저질의 영화와 그 내용으로부터 이들을 보호하고자 하는 미디어교육이 중심으로 이루어졌다(문혜성, 2000). 이후 점차 더 많은 미디어들이 등장하고 미디어의 영향력이 커지게 되면서 지금의 미디어들은 궁극적으로 사회의 기본구조 변화와도 밀접한 관계를 가지게 되었다. 이와 함께 미디어교육은 더 이상 ‘선택’이 아닌 ‘필수’적인 교육으로 자리 잡게 되었다(안정임, 2004). 현대 사회에서 미디어가 커뮤니케이션 수단, 현실을 재현하는 통로, 우리 삶에 영향을 미치는 모든 사회적 조건의 근간으로 자리 잡고 있기 때문이다.

그러나 현재 우리나라의 미디어교육은 지난 20년간 지속적으로 논의되어 왔음에도 불구하고 현실적인 중요성에 비해서는 양적으로나 질적인 측면에서 아직 제대로 된 위상을 얻고 있지는 못하다. 최근 미디어교육의 중요성이 사회적으로 공론화되면서 각 사회단체들이 미디어교육과 관련된 모니터 활동 및 시민강좌를 실시하는 등 미디어교육에 대한 사회적 관심이 증가하고 있지만, 아직 국가적 차원이나 범사회적 차원의 인식으로는 확대되지 못하고 있다. 그러나 앞서 논의한 것처럼, 기술의 디지털화로 인하여 새롭게 등장하고 있는 디지털 미디어들이 사회전반의 변화에 영향을 미치고 있는 만큼 미디어교육은 필수적인 항목으로 자리 잡아가야 한다. 또한 디지털 미디어가 정보흐름의 쌍방향성, 커뮤니케이션의 네트워크화, 정보의 통합화라는 특성을 갖고 있는 만큼 이러한 특성을 제대로 이해할 수 있는 미디어교육의 필요성이 제기되고 있다(안정임·이창현, 2003).

이에 본 연구에서는 국내외 선행 연구들을 통해서 전통적인 미디어교육의 개념과 정보 및 커뮤니케이션 기술의 발달이 이루어지면서 새롭게 재정립되고 있는 미디어교육의 개념을 비교하여 살펴보고자 한다.

## (1) 전통적인 측면에서의 미디어교육

미디어교육이라는 개념이 처음 등장한 것은 1964년 유네스코에 의해서였으며, 이후 최초의 공식적인 정의가 내려진 것은 1973년이였다. 유네스코가 1973

년 제시했던 미디어교육의 개념에서는 전통적인 의미에서의 미디어교육에 대한 개념이 잘 드러나고 있다.

*미디어교육이란, 현대의 커뮤니케이션에 대해 배우고 가르치는 연구로써 커뮤니케이션과 표현매체를 교육의 이론과 실천 안에 있는 지식의 전문적이고도 독자적인 영역으로 다루어져야 한다. 따라서 수학, 과학, 지리학과 같은 다른 지식의 영역을 가르치거나 배우는데 보조로 사용되는 것과는 뚜렷이 구분되는 영역이다.*

유네스코에서 미디어교육의 개념을 제시한 이후 30년 이상의 시간 동안 미디어교육은 각 나라에서 다양한 방식을 통해 자리를 잡았고 나름대로의 독특한 형식을 유지하며 발전해 나가고 있다. 캐나다 교육학자인 던컨(Duncan, 1989)은 미디어교육을 통해서 대중매체의 영향력에 대한 학생들의 비판적인 이해와 수용능력을 향상시킬 수 있다고 설명하고 있다. 또한 학생들에게 미디어가 어떻게 조직되고 활동되는지, 현실을 어떻게 재구성하는지, 제작물은 어떻게 의미를 만드는지에 대한 이해와 즐거움을 키워주고 아울러 학생들에게 창조적인 제작능력을 키워 주는 데에 주요한 목적이 있다고 주장한다.

우리나라의 경우, 미디어교육에 대한 논의는 1980년대에 들어서면서부터 시작되었다. 가톨릭교회들을 중심으로 이루어진 모니터 교육을 시작으로 미디어교육에 관한 몇몇 소개서가 발간되면서 국내에서도 미디어교육이 자리잡기 시작하였다. 이후 텔레비전의 보급률이 높아지고 사회적 영향력이 높아지면서 텔레비전의 비판적 시청 교육의 양상으로 미디어교육이 전개되었다. 그 후 각 시민 단체별로 모니터 운동을 위한 수단으로 미디어에 대한 교육을 실시하였고, 지금까지 약 20여 년에 걸쳐 미디어교육은 활발하지는 않지만 꾸준히 이루어져 왔다. 미디어교육의 정체성을 제시함에 있어서 고려해야 할 것은 미디어교육은 미디어를 이용한 교육이나 미디어를 통한 교육이 아니라는 점이다. 이러한 관점에서는 미디어가 하나의 도구로써 단순히 정보를 전달하는 역할만을 수행한다고 보고 있기 때문에 미디어 자체가 수용자들에게 제시할 수 있는 ‘현실 재현’의 영향을 간과할 수 있기 때문이다. 미디어교육에서는 미디어가 현실을 재현하여

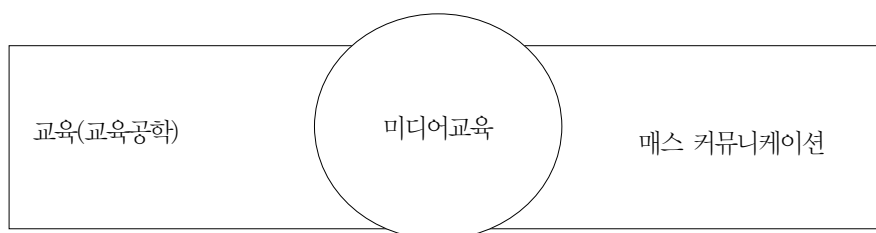
수용자들에게 전달함에 따라서 수용자들에게 미칠 수 있는 영향력을 파악해야 한다. 즉, 진정한 의미의 미디어교육은 미디어에 대한 교육(education about media)이라는 것을 확실하게 인지해야 한다(안정임, 2004).

이러한 측면에서 최창섭(1985)은 미디어를 하나의 교육 대상으로 설정하고, 미디어로부터 얻을 수 있는 교육적 효과를 잘 활용하여 그 효과를 향상시킬 수 있는 교육이 이루어져야 함을 설명하고 있다.

*미디어교육은 매스미디어의 본질과 기술, 목적 등을 이해할 수 있도록 가르쳐 텔레비전이나 영화 또는 신문, 잡지 등 매스미디어를 통하여 듣고 보는 바를 제대로 감상하고 선별하여, 비판적인 독자, 시청자, 수용자가 되도록 하기 위한 교육이다.*

이러한 논의들을 토대로 살펴볼 때, 전통적인 의미에서의 미디어교육은 <그림 3>과 같이 교육(교육공학)과 매스커뮤니케이션이라는 두가지 축에서 영향을 받으면서 구축되었다고 할 수 있다(김양은, 2003).

〈그림 3〉 전통적인 미디어교육의 개념



그러나 앞서 이야기했던 것처럼 커뮤니케이션 기술이 발달함에 따라서 이러한 전통적 의미의 미디어교육 개념도 변화하고 있다. 미디어교육에 대한 접근이 전통적인 접근으로부터 변화해야 하는 이유에 대해서 김양은과 안정임(2004)은 크게 세 가지 근거를 제시하고 있다.



첫째, 초기 미디어교육에 대한 논의들은 텔레비전과 같은 영상미디어의 영향력에 주목하여 이루어졌기 때문에 초기의 관점으로는 인터넷 등 새로운 미디어가 등장하면서 변화하고 있는 현재의 미디어 상황을 반영한 교육이 이루어지기 어렵다.

둘째, 인터넷의 등장으로 인하여 일방적인 커뮤니케이션에서 나아가 상호작용적인 커뮤니케이션을 하는 이용자들이 늘어나고 있다는 것이다. 따라서 미디어교육을 논의함에 있어서 미디어를 이용하여 메시지를 생산해 낼 수 있는 적극적인 창조적인 미디어 이용자의 모습을 고려해야 한다는 것이다.

마지막으로 실질적으로 미디어교육이 이루어지고 있는 교육현장의 변화를 고려해야 한다는 것이다. 현재의 학습은 과거와 달리 학교와 같은 공식적인 교육기간에서만 이루어지는 것이 아니다. 최근에는 인터넷을 통한 학습 등이 이루어지면서 개인형태의 맞춤형 교육으로 변화하고 있다. 따라서 개방적이고 창의적인 새로운 형태의 교육이 이루어지고 있다는 것을 미디어교육에서도 반영해야 한다.

## (2) 디지털 시대에서의 미디어교육

디지털 시대의 미디어교육은 앞서 살펴보았던 전통적인 미디어교육의 개념에서 변화해야 한다. 그 이유는 크게 디지털화에 따른 인터넷 등의 새로운 미디어 등장과 수용자들의 미디어 이용행위 변화를 들 수 있다. 초기에 이루어졌던 미디어교육은 미디어에 대한 정보를 수용자에게 전달하여 미디어에서 전달하는 내용에 대한 비판적인 시각의 향상을 주요 목표로 삼았다. 그러나 디지털 미디어가 등장하면서 많은 이용자들이 디지털 미디어를 통해서 적극적인 커뮤니케이션을 하면서, 미디어의 이용 능력이 인간 생활을 영위하기 위한 기초적인 능력으로 변해가고 있는 것이다. 미디어가 환경 그 자체가 되어가고 있는 것이 대안정임, 2004).

또한 미디어를 이용하는 수용자들의 태도가 변화하고 있다. 과거에는 미디어에서 주어지는 내용을 사실로 믿고 이해하고 받아들였지만 지금의 수용자들은 자신이 원하는 미디어를 선택하여 이용하고 있으며, 디지털 기기를 이용하여

과거보다 쉽게 직접 새로운 콘텐츠를 만들어내고 있다. 즉 수동적인 수용자에서 적극적인 생산자로까지 변화하고 있는 것이다. 지금의 미디어 환경에서는 역으로 수용자들이 만들어내는 콘텐츠들이 미디어의 내용과 형식을 바꾸어 나가고 있는 것이다(최양수 외, 2006).

이처럼 인터넷으로 대표되는 디지털 미디어에서 온라인과 오프라인의 상호작용으로 인한 시너지 효과의 증폭, 그리고 사회적 주체 세력으로서의 수용자의 등장은 미디어 환경 변화의 결과임과 동시에 방송을 비롯한 여타의 미디어의 변화를 주도해낼 것으로 전망된다(임성호, 2003). 적극적이고 능동적이며 창조적인 수용자들은 미디어에 대한 시청자의 권리에 대해서도 큰 관심을 갖는다. 미디어와 수용자 간의 커뮤니케이션 흐름은 이제 더 이상 한 방향으로 흐르지 않는다. 수용자들은 자신의 의견을 적극적으로 미디어에 개진하고 그 결과에 주목하기 때문이다(안정임, 2004). 따라서 이렇게 달라지고 있는 수용자의 의식과 새로운 매체 환경을 고려한 새로운 측면에서 미디어교육에 대한 논의가 이루어져야 한다.

박정주(2009)는 컴퓨터 등 새롭게 등장한 뉴미디어를 고려하여 미디어교육의 개념을 제시하고 있다. 즉, 미디어교육을 다양한 형태의 메시지에 접근하고 그것을 분석하고 평가하여 커뮤니케이션이 원활히 이뤄질 수 있도록 배양하는 능력이며 구체적으로는 TV, 영화, 비디오, 라디오, 사진, 대중음악, 인쇄물, 컴퓨터, 소프트웨어 등에 대한 이해능력을 향상시키는 교육으로 정의하고 있다. 이러한 정의를 토대로 볼 때, 매스미디어에 대한 비판적인 안목을 기르는데 초점을 두었던 초기 미디어교육의 개념이 변화하고 있다는 것을 알 수 있다. 시대적 흐름에 따라, 또한 매체 발달에 따라 미디어교육을 해석하고 바라보는 시각이 점차 넓어지고 있는 것이다. 따라서 보다 확장된 개념의 미디어교육은 사회와 환경에 대한 이해를 일차적 목표로 삼아야 한다.

김기태(1997) 역시 미디어교육을 정의함에 있어서 새롭게 등장하는 뉴미디어들의 특성을 고려해야 한다고 설명하고 있다. 이에 미디어교육을 대중매체를 비롯하여 각종 뉴미디어에 이르기까지 인간의 필요에 의해 만들어진 매체를 주인인 인간이 적극적으로 활용할 수 있는 능력을 기르는 교육으로 정의하고 있다. 미디어교육은 포괄적인 의미에서 미디어교육은 올바른 매체이해 및 수용교

육인 동시에 뉴미디어를 개인의 목적에 맞게 활용할 수 있도록 도와주는 주체적인 창조 및 활용교육이라고 규정하고 있는 것이다.

미국미디어교육연합(AMLA : Alliance for a Media Literate America, 2004)의 웹사이트( <http://www.amlainfo.org>)에서는 미디어교육에 대해 다음과 같이 설명하고 있다.

*미디어교육(media literacy)은 사람들로 하여금 비판적인 사고 능력과 이미지, 언어, 소리를 사용한 메시지의 창조적인 표현 능력을 갖출 수 있도록 한다. 이는 해독 기술(literacy skills)을 미디어와 기술적 메시지에 효과적으로 적용하는 것이다. 커뮤니케이션 기술은 사회를 변화시키고 우리 자신과 공동체, 문화에 대한 우리의 인식에 영향을 미치고 있다. 따라서 미디어교육은 21 세기의 필수적인 삶의 기술을 습득하는 것이다.*

또한 저명한 미디어교육 기관인 미디어교육센터(CML : Center for Media Literacy, 2003)는 미디어교육의 철학을 다음 세 가지로 제시한다(안정임, 2004).

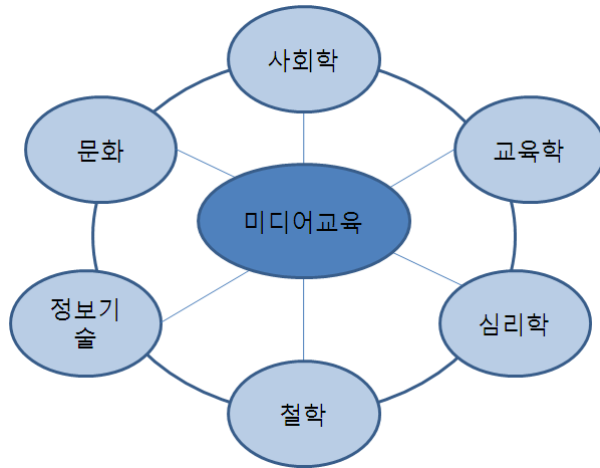
1. 미디어교육은 미디어 세계에서의 삶에 대한 교육이다.
2. 미디어교육의 핵심은 삶을 통한 탐색이다.
3. 미디어교육은 미디어에 대한 규제와 거부, 비난에 대한 대안이다.

이와 같은 학자들의 개념을 통해서 본다면 미디어교육은 앞서 살펴 본 교육학 이외에도 다양한 학문들과 관계를 가지고 있다. 왜냐하면 미디어교육이 단순히 미디어에 대한 이해를 위한 교육의 차원에서 그치는 것이 아니기 때문이다. 진정한 의미의 미디어교육을 하기 위해선 사회, 문화, 그리고 미디어 기술 등에 대한 전반적인 이해가 함께 이루어져야 하기 때문이다. 이에 김양은과 안정임(2004)은 미디어교육이 매스커뮤니케이션이 확대된 커뮤니케이션일반론, 철학, 사회학, 문화, 심리학의 총 6개 학문들과 관계를 가지고 있다고 설명한다. 따라서 각각의 학문 영역들은 각기 사회 및 문화의 변화, 기술의 변화에 따른 교육방식의 변화, 리터러시 개념의 변화, 의미구성의 문제, 수용자론, 시민운동론에까

지 발전되어지며, 미디어교육을 분석하는 토대로서 제시되어지고 있다.

김양은(2003)은 미디어교육의 구체적인 변화의 모습으로 크게 세 가지를 제시하고 있다.

〈그림 4〉 미디어교육의 개념 확장



첫째, 교육내용의 변화이다. 현재의 미디어교육은 과거의 미디어교육과 비교해 볼 때 정보 리터러시라는 개념이 새롭게 적용될 수 있다. 이용자들이 미디어교육을 통해서 정보의 생산과 창조 능력을 기를 수 있어야 한다. 현대 사회에서 정보는 하나의 경쟁력으로 자리 잡아가고 있다. 이러한 정보를 유통시킴에 있어서 미디어가 중요한 역할을 담당하고 있기 때문이다. 특히 인터넷은 ‘정보의 바다’라고 불릴 만큼 수많은 정보들이 공유되고 있다. 따라서 미디어교육을 통해서 정보능력을 함양시키는 것이 중요하다. 기존의 미디어교육과 비교해서, ‘정보 리터러시’에 대한 개념이 도입되어야 할 것이다. 인터넷 시대에서 이용자들에게 필요한 부분은 ‘정보의 생산과 창조’에 있다. 따라서 미디어교육은 정보능력을 함양시키는 것을 포함시켜야 한다. 중요한 것은 단순히 정보를 어떻게 수용하고 이용할 것인가에서 나아가 정보를 생산하고 창조하는 방법에 대한 시

각을 기르는 것이 필요하다.

둘째, 정보능력의 확장을 위해서 반드시 전제되어야 할 것으로는 정보의 생산/창조, 그리고 컴퓨터 등의 네트워크 커뮤니케이션에 익숙한 기술 및 지식에 대한 이해, 그리고 이를 둘러싼 새로운 문화, 공동체에 대한 이해임을 숙지하고 있어야 한다.

셋째, 인터넷이 만들어내는 통합미디어로서의 특징을 감안할 때. 기존교육에서 포함한 텔레비전, 신문, 영화 등의 매스미디어가 아니라, 전화, 편지 등을 포함한 모든 커뮤니케이션 행태 즉, 모든 표현미디어들을 포함시켜야 할 것이다. 이는 미디어교육이 인간의 기본 능력 중의 하나인 ‘리터러시’로서 개념이 구축됨을 의미한다. 학자들에 따라서, 미디어교육의 목표를 ‘미디어 리터러시’ 혹은 ‘미디어 능력’ 등으로 용어적 차이를 보여주고 있다. 하지만 본질적인 목표는 미디어교육을 통해서 미디어를 통해 자신을, 사회를, 그리고 삶을 살아가기 위한 능력을 획득한다는데는 일치를 하고 있다. 이런 관점에서 보면, 미디어교육은 단지 ‘영상’매체로만 이루어지는 것은 아니다. 오히려 인간이 삶을 영위하기 위한 다양한 미디어를 활용 및 성찰하는 능력인 셈이다. 그런 점에서 ‘멀티미디어’에 대한 미디어 리터러시의 확보가 중요하다.

이런 관점에서 김양은(2001)은 미디어교육 개념의 변화를 정리하여 제시하면 다음의 <표 1>과 같다.

〈표 1〉 미디어교육 개념의 변화

기존 미디어교육		미래 미디어교육
텔레비전 이해훈련	→	커뮤니케이션에 대한 이해
영상 리터러시 교육		통합 리터러시 교육
비판적 수용자		비판적 이용자
텔레비전의 매체→보조수단		모든 매체에 대한 교육
비판적 시청 교육		비판적 시민/문화 교육

### (3) 언론학에서의 미디어교육

미디어교육은 모든 사회구성원들을 대상으로 하지만 가치관을 정립해 나가는

어린이와 청소년들에게 특히 중요하다. 따라서 이들에게 미디어교육을 통해서 미디어 사용을 위한 교육, 문화, 사회적 역할과 목표의 설정을 도와주는 것이 필요하다. 언론학에서는 미디어교육을 문화-비평적 관점을 통해서 연구하고 있다. 이를 위해 전반적으로 책, 언론매체 등의 인쇄매체와 영화, 텔레비전, 컴퓨터 등의 화면-전파 매체에 대한 개개의 교육적 문제를 다루고 있다. 중요한 것은 어린이, 청소년, 성인들이 자신들의 사회 비평적인 분석능력을 키우게 하고, 경제적, 사회적, 정치적으로 연결된 각 사회의 미디어 상황을 파악할 능력을 고양시키는 것이다(문혜성, 2000).

토만과 엘리자베스(Thoman & Elizabeth, 1996)는 언론학에서 이루어지고 있는 미디어교육의 단계를 크게 네 단계로 구분하고 있다. 첫 번째 단계는 다양한 미디어 메시지에 대한 개인 노출의 수준과 정도에 대한 인식을 키우는 과정으로 미디어 소비 시간 및 선택을 인지하는 단계이다. 두 번째 단계는 비판적 해독/시청 기술과 미디어 제작 활동의 단계로 미디어 메시지의 분석과 생산 능력을 배양하는 단계이다. 세 번째 단계는 미디어 환경의 정치적, 경제적, 사회적, 문화적 맥락의 분석 단계이다. 이 단계에서는 미디어가 역사적, 정치적, 경제적, 사회적 힘에 의해 영향을 받는 상황에 대해 지식을 습득하는 단계이다. 마지막 네 번째 단계는 미디어 감시, 미디어 행위 및 사회 변화의 단계이다. 적극적 참여 단계로 미디어 개혁을 위한 정책의 여론 수렴 및 다양한 사회적 문제해결을 위해 미디어의 관심을 유도하는 미디어 전략 활용 등을 포함한다.

미디어교육이 언론학에서 중요하게 논의되는 이유에 대해서 안정임(2003)은 다음과 같이 제시하고 있다. 첫째, 미디어가 한국 사회에서 가지는 영향력이 점차 커짐에 따라서 개인들에게 미디어가 차지하는 비중도 높아지고 있다. 따라서 미디어를 무비판적으로 수용하는 것은 사회적인 문제를 야기할 수 있다. 따라서 교육적인 차원에서 미디어에 대한 비판적 이해를 높여주어야 할 필요성이 제기되고 있는 것이다.

둘째, 1990년대 이후 언론학에 대한 사람들의 관심이 높아지면서 미디어 관련 직업에 대한 사람들의 관심이 높아지게 되었다. 따라서 직업적인 의미에서도 미디어에 대한 교육이 이루어지고 있다. 미디어 교육을 통한 올바른 직업관의 형성은 미디어의 발전에도 긍정적인 영향을 주어 궁극적으로 미디어 이용자들

에게 영향을 줄 수 있다.

셋째, 인터넷 등의 뉴미디어의 도입으로 일반 이용자들이 영상 등을 활용하여 타인에게 자신을 알릴 수 있는 기회가 많아지면서 미디어를 능동적으로 이용하는 사람들이 늘어나고 있기 때문이다. 즉 미디어를 자유롭게 이용하고 활용할 수 있는 기회가 확산되면서 실천적 차원에서 미디어교육의 중요성이 제기되고 있다.

그러나 이러한 변화에도 불구하고 아직까지 미디어교육은 한국뿐 아니라 먼저 미디어교육이 이루어진 선진국 혹은 초기 도입국가들에서도 효율적으로 이루어지지 못하고 있다. 따라서 지난 몇 년간 각 국가들의 미디어교육의 현 상황에 대한 문제점을 인식하고 자국의 사회문화적, 교육적 환경에 맞추어 독자적인 미디어교육의 패러다임을 만들어가고 있다. 한국의 경우도 이제 미디어교육이 과연 필요한가라는 기초적 논의에서 벗어나 한국의 독특한 미디어 현실과 교육 현실에서 어떠한 구체적 방안이 강구되어야 할지를 고민해야 한다(안정임, 2003). 이러한 관점에서 안정임(2004)은 국내 방송환경을 고려하여 한국에서의 미디어교육을 실시함에 있어서 공영방송의 역할이 중요함을 설명하고 있다. 현재 방송사들은 미디어교육의 역할을 크게 수행하지 못하고 있다. 이는 미디어교육에 대한 방송사들의 일반적인 오해에서 기인하고 있는 것인데 안정임은 방송사 관계자들과의 커뮤니케이션 등을 통해서 도출한 문제점을 크게 다음의 네 가지로 요약하고 있다.

*첫째, 미디어교육은 시청자들에게 방송에 대한 거부감과 저항감을 심어주기 때문에 궁극적으로 방송사에 불리한 교육이다.*

*둘째, 미디어교육은 경직되고 획일적인 윤리 기준으로 방송을 평가하는 교육이다.*

*셋째, 미디어교육은 방송에 시청자를 참여시키는 것이 목적인 교육이다.*

*넷째, 미디어교육은 학교나 가정에서 이루어져야 하며 방송사가 해야 할 역할이 아니다.*

우리 사회에서 미디어가 가지고 있는 영향력이 크게 증가하고 있는 만큼 공

영방송을 비롯한 방송사들이 미디어교육에 적극 나서야한다(안정임, 2004). 미디어교육을 통해서 방송사와 시청자의 상호 이해와 협력을 모색하고 궁극적으로 시청자들이 방송의 의미를 올바르게 파악하고 비판과 성찰을 통해 자신의 삶뿐 아니라 방송의 환경과 조건까지도 향상시킬 수 할 수 있어야 하는 것이다.

시청자 평가 프로그램, 시청자 참여 프로그램 등이 방송사에 존재하고 있지만 아직까지 시청자들은 기존의 텔레비전 등의 미디어에서는 주도권을 가지지 못하고 있다. 시청자들의 의견은 미디어에 제한적으로만 반영되고 있을 뿐이다. 인터넷 등의 뉴미디어를 중심으로 시청자들이 참여할 수 있는 콘텐츠들이 증가하고 있지만 이러한 콘텐츠가 가지는 영향력은 아직까지 텔레비전 등에서 만들어 내는 콘텐츠들에 비하면 미미하다고 할 수 있다. 따라서 방송을 비롯한 기존 미디어들은 최소한의 공익적 의무 이행이나 대시청자 서비스를 위해 시혜를 베푸는 차원의 수용자 권리 인식을 바꾸어 공동체적인 인식을 형성해 나가야 한다(안정임, 2004).

## 2) 미디어교육의 접근법

미디어교육의 역사는 미디어를 어떻게 인식하는가에 따라서 크게 구분되며, 미디어교육을 바라보는 시각은 문화이론과 연관성을 가지고 있다. 미디어교육의 목표와 내용은 사회가 문화를 바라보는 시각에 따라서 함께 변화 과정을 겪어왔다. 초기 미디어교육의 입장은 미디어를 이용자에게 유해한 영향을 주는 존재로 파악하고 어린이와 청소년들을 이로부터 보호해야 한다는 보호주의적 관점이 크게 자리 잡고 있었다. 반면 현재 디지털 미디어 상황에서는 미디어를 개인과 사회의 삶에 적극적으로 활용해야 하는 대상으로 파악하고 미디어를 활용한 적극적 표현과 참여를 위한 미디어교육을 강조하고 있다. 따라서 미디어교육의 역사는 미디어에 대한 시각의 변화로도 분석해 볼 수 있다(김기태 외, 2007). 미디어교육에 대한 시각을 연구자별로 정리해보면 다음의 <표 2>와 같다(안정임 · 정경란, 1999; 안정임, 2000; 김양은 · 안정임, 2004; 김양은, 2005a).



〈표 2〉 학자별 미디어교육에 대한 패러다임 제시

연구자	패러다임
Masterman(1998)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 예방적 관점</li> <li>- 대중문화적 접근</li> <li>- 표상/상징적 체계</li> </ul>
최창섭(1998)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 접종이론</li> <li>- 대중예술패러다임</li> <li>- 표상패러다임</li> <li>- 비판적시청패러다임</li> <li>- 미디어해독 패러다임</li> </ul>
안정임 · 전경란 (1999)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 예방적 관점</li> <li>- 대중문화적 관점</li> <li>- 학습 도구적 관점</li> <li>- 표상/상징적 관점</li> </ul>
안정임 (2000)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 보호주의적 관점</li> <li>- 대중예술적 관점</li> <li>- 학습도구 관점</li> </ul>
김양은 · 안정임 (2004)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 대중예술적 관점</li> <li>- 기술/도구적 관점</li> <li>- 미디어 환경론적 관점</li> </ul>
김양은 (2005a)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 대중예술적 관점</li> <li>- 산업/기술적 관점</li> <li>- 미디어 환경론적 관점</li> </ul>

<표 2>에서 제시되고 있는 미디어 연구의 패러다임에 대해서 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 예방적 관점(안정임, 전경란, 1999)은 미디어의 유해성, 반사회적 영향력 등에 초점을 두고 어린이와 청소년을 보호해야 한다는 입장으로 미디어에 대항하는 미디어교육으로 볼 수 있다. 이 관점에서는 미디어가 문화를 타락시키는 기제라고 보고 있다.

둘째, 보호주의적 관점(안정임, 2000)은 초기 미디어교육의 지배적인 시각으로써 오랫동안 많은 학자들에 의해서 논의되어 왔다. 보호주의적 관점은 미디어에 대해서 가지고 있던 불신에서 기인하고 있다. 따라서 미디어교육은 미디어에 대항하는 교육이며, 미디어를 진정한 문화적 가치에 대비되는 조작적인 속성을 가지고 있는 부정적인 존재로 보고 있다. 따라서 미디어교육을 통해서 미디어의 상업적 동기와 조작성, 수용자의 착취, 언어의 타락 등으로부터 수용자들

을 보호해야 한다는 입장을 가지고 있다.

예방적 관점과 보호주의적 관점은 유사한 개념을 보여준다. 이 두 이론의 핵심은 미디어가 문화를 타락하는 기제이며, 사회에 부정적인 영향을 미친다는 입장을 피력하고 있다는 점이다. 사실 이 패러다임은 점종이론(최창섭, 1998)과도 다르지 않다. 실제로 점종이론의 핵심도 유사한 개념을 담고 있다.

셋째, 대중문화적 관점(안정임 · 전경란, 1999)과 대중예술적 관점(김양은, 2005)은 같은 개념을 담고 있다. 주로 1960년대 미디어가 생산하는 대중문화적 현상에 초점을 두고 미디어에 대한 비판적 분별력 향상을 미디어교육의 목표로 제시하고 있다. 이 시각에서는 보호주의적 관점에 대해서는 비판하지만 문화에 대한 엘리트주의적인 시각을 유지하고 있다. 매스 미디어는 이용자들에게 부정적인 영향을 미치기 때문에 매스 미디어로 인한 이용자들의 피해를 줄이고자 미디어교육이 이루어져야 한다고 설명하고 있다. 따라서 이 시기에는 고급문화와 저급문화를 구별하기 위한 미디어에 대한 식별능력을 기르는 데 주요 목적을 두고 있었다.

넷째, 학습도구적 관점(안정임 · 전경란, 1999)에서는 미디어의 실용적 활용을 강조하면서 일상생활에서 미디어와 메시지를 효율적으로 이용할 수 있도록 하는 것을 미디어교육의 목적으로 두고 있다. 이 관점에서는 매스 미디어가 이미 편재해 있으며 일상생활에서 중요한 위치를 차지하고 있다는 가정에서 출발한다. 수용자들이 단순히 좋은 것과 나쁜 것을 분별할 수 있는 능력에서 나아가, 미디어의 긍정적인 기능을 어떻게 활용할 것인지를 교육하는 것이 미디어교육의 목적이다.

다섯째, 기술/도구적 관점(김양은 · 안정임, 2004; 김양은, 2005a)은 학습도구적 관점과 비슷하게 일반 이용자들의 미디어에 대한 선택과 자율규제능력의 강화를 제기하고 있다. 즉, 이용자 스스로 비판적인 시청을 통해서 다른 생활경험, 사고방식, 사회적 행위 등을 할 수 있는 능동적인 이용자 양성에 주요 목표를 두고 있다.

여섯째, 표상/상징적 관점(안정임 · 전경란, 1999)은 1980년대 이후 미디어를 둘러싼 역사적, 사회적 배경을 총체적으로 이해하고, 미디어 메시지를 해독하고 평가하는 데 대한 개인의 차이와 적극적 의미 창출의 가능성을 강조한다.

이 시각에서는 미디어의 이데올로기적 특성에 초점을 두고 있다. 미디어가 단순히 현실을 반영하는 것이 아니라 이데올로기적 힘에 의해서 특징화되고 만들어진 표상이라고 보는 것이다. 수용자를 수동적이고 고착된 수신자로서가 아니라 적극적이고 의미를 창출해내는 해독자로서 이해하기 시작한 것이다.

마지막으로 미디어 환경론적 관점(김양은, 2005)은 90년대 이후 미디어가 하나의 환경으로써 여기지면서 제시된 미디어 환경론적 패러다임이다. 텔레비전 이외의 다양한 미디어들이 등장하게 되면서 미디어가 하나의 환경으로 자리 잡았다고 보는 것이다. 따라서 이 관점에서는 미디어교육을 통해서 이용자 스스로 적극적으로 미디어를 이용하고 메시지를 만들어내는 것을 요구하고 있다. 미디어 환경론적 관점은 디지털 미디어의 등장과 수용자의 이용자로의 위상변화에 기반하고 있다. 특히 미디어교육이 개념적 확장을 낳게 되는 기반이 되기도 하는 이론이다.

미디어 환경의 디지털화를 반영하여 관점을 제시했던 김양은(2005)은 미디어교육 패러다임 변화에 따른 교육목표, 미디어정의, 요구능력, 인간형을 다음의 <표 3>과 같이 제시하고 있다. 즉 미디어와 수용자의 관계를 어떻게 바라보는가의 관점의 문제가 미디어교육에 많은 영향을 미친다. 사실 미디어교육을 규정하고 정의하는 것은 미디어와 수용자를 바라보는 관점, 그리고 이들의 관계를 설정하는 방식이 미디어교육의 변화에 많은 영향을 미쳐왔다(김양은, 2001).

**<표 3> 미디어교육의 세가지 패러다임**

패러다임	대중 예술적 관점	산업/기술적 관점	미디어 환경론적 관점
교육목적	보호주의/예방적 차원	개인의 자율규제능력	환경적응능력=미디어능력 (환경과의 상호작용)
미디어정의	대중예술	미디어산업	일상환경
요구능력	선별적 미디어 수용 메시지 분별	적극적 미디어 수용 메시지 해독	적극적 미디어 생산과 창조 메시지 창조
인간형	수동적 인간	능동적 인간	창조적 인간

앞서 살펴본 다양한 미디어교육을 구성하는 패러다임은 궁극적으로 미디어 교육이 어떻게 변화하고 있는지를 살펴보는 계기가 된다. 미디어교육은 영상중심에서 멀티미디어를 기반으로 하는 형태로, 그리고 수용자에서 이용자로, 그리고 단순 미디어의 활용에서 미디어의 생산에 이르기까지 다양한 사회적 변화와 함께 변화하고 발전해왔다. 이런 관점에서 미디어교육의 패러다임이 변화하는 것은 결과적으로 미디어교육의 목표 및 내용이 변화한다는 것을 의미하는 것이다.

### 3) 미디어교육의 목표

본질적으로 미디어교육은 환경에 대한 대처능력을 기르고 사회에서의 바람직한 인성의 함양에 목적이 있기 때문에 미디어 이용자들에게 스스로 판단하고, 책임감 있게 미디어를 다룰 수 있는 능력을 배양하는 것이 필요하다.

미디어교육을 정의하는 학자들이 말하는 미디어교육의 목표는 매우 다양하다. 먼저, 토마스(Thoman, 1996)는 미디어교육의 목적을 미디어 소비시간 및 선택의 인지, 비판적 해독 기술과 미디어제작활동, 미디어환경의 정치, 경제, 사회, 문화적 맥락의 분석 그리고 미디어 감시, 미디어행위 및 사회변화로 정의하고 있다. 이는 미디어교육에서 단지 미디어 자체에 대한 분석 및 이해뿐만 아니라, 사회적 환경에 대한 이해를 포함하고 있음을 언급하고 있다.

이정춘(2004)은 미디어교육을 통한 목표를 크게 세 가지로 제시하고 있다. 첫째, 미디어의 발달을 파악하고 이에 대해 비평적으로 성찰하며 평가할 줄 아는 능력 향상 둘째, 미디어 프로그램과 그 내용에 대해 자율적인 학습을 할 수 있고 이에 대해 비평, 성찰을 하며 즐거움을 가지고 사용할 줄 아는 능력을 기르는 것이다. 마지막으로 미디어를 커뮤니케이션 수단으로서 적극적, 능동적으로 사용할 줄 알고 이에 대한 고유의 책임을 질 줄 아는 능력이다.

커뮤니케이션 능력의 개념으로 미디어교육의 목표를 설명하고 있는 바아케(Baacke)의 경우에는 제스처, 바디랭귀지 등의 표현 태도 등을 포함해야 한다고 이야기 하고 있다. 이러한 관점에서 바아케는 미디어 능력을 측정함에 있어서도 언어적인 내용과 함께 능동적이고 창의적인 미디어 이용 행위를 포함해야 한다고 설명하고 있다(강진숙, 2005). 즉 미디어교육을 통해서 미디어를 비판적으로

이해하고 능동적으로 이용하며 창의적으로 제작할 수 있는 미디어 능력을 배양해야 한다고 이야기하면서, 이용자들의 참여와 실천을 강조하는 행위지향적인 미디어 이용능력을 제시하고 있다.

이를 위해 미디어교육을 통해서 언어적 능력(커뮤니케이션 능력), 비언어적 능력(제스처, 바디랭귀지, 행동 등), 능동적인 미디어 이용(미디어 구성/제작 능력 등)을 배양해야 한다. 비아케(Baacke, 1996/2004)의 관점에 따라서 미디어 능력의 범주를 미디어 비평과 미디어 학, 미디어 이용, 미디어 구성/제작으로 분류하고 각각의 차원에서 이루어져야 하는 하위 범주들을 제시하면 다음의 <표 4>와 같다.

<표 4> 미디어 능력의 범주 구분(Baacke, 1996/2004)

미디어 비평	미디어학	미디어 이용	미디어구성/제작
분석적 차원 (문제 의식과 분석 능력)	정보적 차원 (미디어 지식과 정보 습득)	수용과 적용의 차원 (능동성)	혁신적 차원(미디어 체계 개선: 대안 미디어)
성찰적 차원 (자기성찰성)	도구적-질적 차원 (숙련성)	상호작용성 (전자은행, 전자상거래, 가상토론 등)	창의적 차원(미디어 형상화)
윤리적 차원 (사회적 책임성)			

비아케와 마찬가지로 강진숙도 미디어 능력을 배양함에 있어서 단지 기술적인 맥락의 문제가 아니라 비판적이고 능동적인 뉴미디어 이용 능력을 향상시켜야 한다고 이야기하고 있다. 강진숙(2005)은 미디어 능력의 개념과 의의를 도출하고 미디어 능력 촉진 능력 향상을 위한 방안을 제시하고자 독일 교육정책의 기초와 실효들을 살펴보았다. 이를 통해서 교육정책과 프로젝트를 시행함에 있어서 단순히 IT기반 구조의 확충뿐만 아니라 전문적 인적자원의 육성과 교육 콘텐츠의 개발에 중점을 두어야 한다고 설명하고 있다. 또한 미디어 능력은 단지 기술적 맥락의 문제가 아니라, 비판적이고 능동적인 뉴미디어 이용을 위한 자질 혹은 능력과 관련된 문제라고 설명하고 있다. 즉, 미디어에 대한 비판적인

이해와 함께 이용자 스스로 혁신적이고 창의적인 구성과 제작을 할 수 있는 능력을 갖추는 것이 필요하다고 보는 것이다.

미디어에 대한 평가에 있어서도 기존의 매체에서 보여주는 미디어 내용만을 평가하는 것이 아니라 수용자 스스로 미디어 이용과 수용의 질적 수준을 자체 평가하고 향상시킬 필요가 있다. 앞서 이야기 했던 것처럼 수용자들이 스스로 미디어를 만들어 낼 수 있는 미디어 능력을 갖추어야 하는 만큼 더 이상 소비 대상에 머무르는 것이 아니라 창의적으로 미디어를 제작해 낼 수 있는 생산주체가 되기 때문이다.

한편, 모저(Moser, 2000)는 자신의 일반적인 미디어 능력 모델을 발전시켜 디지털 미디어와 관련한 미디어 능력의 범주를 구체적으로 제시하고 있다. 그것은 크게 네 가지로 분류되는 데, 기술적 능력, 문화적 능력, 사회적 능력, 그리고 성찰적 능력에 해당된다. 구체적으로 살펴보면 기술적 능력은 하이퍼텍스트 구조와 검색엔진 사용 기술 등을 의미하며 문화적 능력은 방향과 목적에 적합한 정보조사 능력 등을 의미한다. 또한 사회적 능력은 인터넷 기술을 활용한 사회적 관계 구성 등의 능력, 마지막으로 성찰적 능력이란 개인적 네트워킹의 비용과 가치 평가, 비평적/분석적 능력 등이 포함된다. 이처럼 현재의 미디어교육에서는 멀티미디어 환경으로 특징되는 정보사회 혹은 디지털 시대의 미디어 능력을 다각도로 접근할 수 있는 미디어교육적 방법을 모색하는 것이 점차 중요해지고 있다.

최근 디지털 미디어 등장 이후에 미디어교육의 목표와 관련한 다양한 논의들이 전개되고 있다. 영국의 오프컴(Office of Communication, 2004)의 경우에는 "미디어 리터러시란 다양한 맥락에서 커뮤니케이션에 접근하고 이해하며 창조할 수 있는 능력 (the ability to access, understand and create communication in a variety of contexts)"이라고 주장하고 있다. 영국 오프컴의 주장에 따르면, 접근 능력은 전자매체에 초점을 맞추면서 디지털 격차와 관련하여 가장 강조되는 부분으로, 자신이 필요로 하는 미디어 콘텐츠 혹은 정보를 찾고, 활용할 수 있는 능력이다. 미디어 이해는 넓게는 미디어를 비판적으로 분석할 수 있는 능력을 말하는 것으로, 기존 미디어 교육에서 강조된 비판적 리터러시와 통하는 부분이 있다. 각 매체에서 사용되는 관습이나 디자인에 대한 이해 등 기초적인 해독 능력과, 제작 과정에 관한 지식, 기관의 매체 통제 미디어 제작 그리고 산업과 관

련된 이해 능력 등을 통해, 미디어를 비판할 수 있는 능력을 의미한다. 미디어 생산은 미디어를 이용해서 타인 및 미디어와 소통할 수 있는 능력을 의미한다.

미디어교육에 대한 이같은 흐름은 2007년도에 유럽연합(Europe Commission)이 발표한 미디어교육에 대한 정의에서도 잘 나타난다. 유럽연합은 미디어 리터러시를 접근(Access), 분석(Analyze), 평가(Evaluation), 창의적 제작(Creative Production)으로 정의하고 있다(EC, 2007). 이는 미디어교육의 목표를 앞서 살펴본 미디어교육의 개념을 토대로 네가지 관점에서 정의내리고 있는 것이다. 즉, 미디어에 대한 접근, 미디어에 대한 분석 및 평가, 그리고 제작이라는 네가지 방향성을 제시하고 있다. 이같은 흐름은 최근 미디어교육을 주장하는 많은 학자들에게서 발견되어진다.

김양은(2007)의 경우에 미디어교육의 목표차원을 미디어지식능력, 미디어 감상능력, 미디어분석능력, 미디어생산능력의 네가지 차원으로 나누어서 설명하고 있다. 이는 미디어교육에서 다루어야 할 교육내용과도 연계성을 가지는데, 실제로 미디어에 대한 정보적 이해, 미디어의 올바른 활용, 미디어메시지에 대한 비판적 분석 및 이해, 그리고 미디어를 통한 메시지 생산의 네가지를 언급하고 있다.

위에서 살펴본 것처럼, 미디어교육에 대한 논의 중 상당부분은 미디어교육의 목표에 대한 것이다. 상당수의 미디어교육학자 및 현장 전문가들은 미디어교육이 궁극적으로 지향해야 할 목표가 무엇인가를 고민하고 이에 대한 폭넓은 논의를 펼쳐왔다. 특히 미디어에 대한 보호주의적 관점을 토대로 한 미디어교육이 역사적으로 많은 주목을 받아왔으며, 최근에는 미디어 환경이 급격히 바뀌면서 실제 제작을 통한 교육의 효율성에 대해서도 많은 논의가 있었다. 미디어교육의 목표에 대해서는 학자마다 다양한 정의를 내리고 있지만 핵심은 미디어에 대한 비판적 이해, 적극적 수용능력, 창조적 참여능력, 인간성 함양 위한 전인교육, 참여적 민주시민 등이다(Kubey, 2000). 이를 위한 미디어교육의 커리큘럼에 반영되어야 할 원칙은 참여, 상호작용, 보편적 정보접근, 비판과 관용 등이다(임성호, 2003).

제임스 브라운(James Brown, 1999)이 제시한 미디어교육의 목적을 살펴보면, 첫째는 미디어교육이 커뮤니케이션 과정에의 참여와 정보 제공을 통해 사람

들이 자신 있게 영향을 주는 미디어를 이해하도록 하고 메시지를 분별하는 법을 가르쳐서 자신과 관련 있는 내용을 선택할 수 있는 능력을 키워주는 것이다. 둘째는 인쇄물은 물론 다양한 시청각 메시지에 대한 인식과 이해를 개발하여 주위 환경과 자신에 대한 인식을 키우고, 미디어가 제공하는 내용에 대해 탐구적인 태도를 갖게 하는 것이다(박정주, 2009).

미디어교육의 본질적인 목표에 대한 논의들은 초기에는 주로 미디어에 집중하는 경향을 보였다. 하지만, 점차 미디어교육의 접근방식이 변화하면서 개인의 미디어에 대한 이해나 활용에 초점을 두는 방식이 아니라, 미디어를 둘러싼 환경을 이해하는 것까지 포함되어야 함을 의미하고 있다. 미디어교육이 점차 변화하는 이유는 새로운 시대를 살아가는 힘을 기르기 위한 대처능력의 확장에 있다(Masterman, 1985). 더 나아가 커뮤니케이션 기술발달에 의해 수용자들이 과거에 비해서 매우 복잡하고 다양해졌다. 따라서 이들에게 요구되는 미디어 교육은 미디어에 대한 교육일 뿐만 아니라, 또한 이를 능가하는 또 다른 요소들에 대한 교육으로 증가되어야 한다고 말하고 있다. 따라서 교육 내에서 등한시 되어 온 문화에 대한 교육들이 보다 본격화될 것으로 추측하고 있다. 특히, 미디어 교육을 통해서 문화 생산력을 증가시키고, 점진적으로는 정치적인 평가능력까지 유도할 수 있다고 보고 있다(Buckingman, 2003).

미디어교육은 모든 커뮤니케이션 과정을 통해서 개개인의 비판적인 지적 능력을 자극하고 증대시키는데 기여해야 한다. 미디어의 생산물을 분석함으로써 비판적인 지적 능력과 창조성을 체계적으로 발전시키도록 하며, 보다 넓고 다양한 범위의 미디어 생산물을 요구하는 실천적 안목과 이에 기여할 수 있는 능동적이고 비판적인 미디어 이용자를 만들어 내는 것이 미디어교육의 목적이다. 미디어 리터러시는 이런 점에서 미디어뿐만 아니라, 사회전반의 변화를 이끄는 힘으로 변화한다. 곧 미디어 리터러시는 미디어 시대를 살아가는 이용자들이 갖추어야 할 보편적인 능력으로 정의할 수 있다.



## 2. 미디어 리터러시 지수 관련 문헌 검토

전통적인 개념에서의 리터러시란 읽고 쓰는 능력으로 문자언어에 국한되어 사용된 개념이다. 그러나 사회 환경(생활환경)과 사회언어(커뮤니케이션 도구)가 변화하면서 그 의미가 확대되어 다양한 언어 형태(문자언어, 영상언어, 디지털언어 등)로부터 우리에게 주어지는 자극을 이해하고 해석하며 나아가 사용할 줄 아는 능력으로 확장되었다. 즉, 멀티미디어, 디지털 정보의 통합적 특성으로 인하여 다중적인 의미를 지닌 리터러시 용어가 등장하게 되었고 리터러시의 강조점을 어디에 두느냐에 따라서 리터러시의 개념도 미디어 리터러시, IT리터러시, 디지털 리터러시 등으로 달라지고 있다.

최근의 경향에 따르면 리터러시는 커뮤니케이션 도구의 사회언어를 해독하고 부호화 하는 능력으로써 그 시대를 살아가는 데 기초가 되는 능력을 의미한다. 이러한 능력은 지식기반사회에서 일상적인 삶을 성공적으로 살아가는데 기초를 제공하여 지식기반사회에서 일상적인 삶을 성공적으로 수행하기 위한 중요한 능력요인 중 하나로 이해되고 있다(김혜숙·진성희, 2006). 전통적인 리터러시와 최근 진행되고 있는 리터러시 논의의 차이점은 새롭게 등장한 디지털 미디어가 다중적인 지능(multiple intelligence)을 요구하는 미디어라는 점에서 기인한다(Brown, 2000). 과거 텍스트가 중심이 되는 미디어에서는 읽고 쓰는 능력이 가장 핵심이기 때문에 그 외의 능력, 즉 그림 그리기, 음악 선별, 색감, 수학 등의 능력은 미디어를 통해 표현되기 어려웠다. 그러나 디지털 미디어에서는 정보 검색, 요약 능력, 쓰기 능력, 시각적·음악적 능력, 사회적 교류 능력에 이르기까지 통합적인 지적 능력이 모두 요청된다.

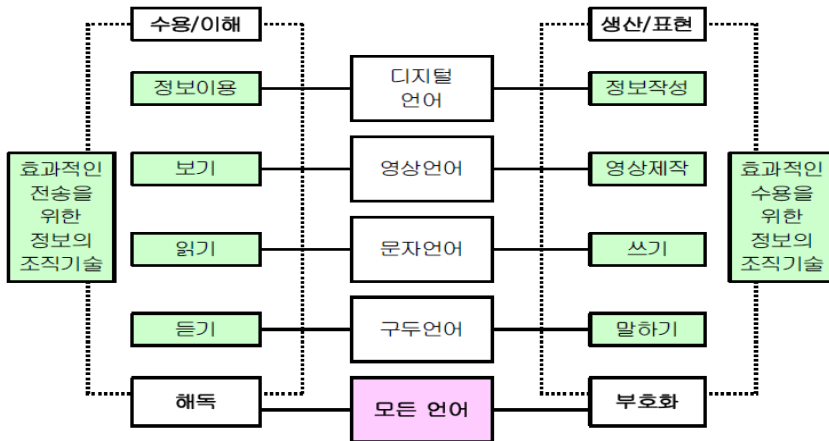
이는 메이로비치(Meyrowitz, 1998)가 제시한 통합 리터러시(multiple literacy) 개념과도 유사하다. 그는 리터러시란 보다 복합적인 개념으로 정의되어야 하고, 다수의 리터러시들을 포함시켜야 한다고 주장한다(안정임, 2004). 이러한 주장은 미디어교육의 지평을 미디어 이해에 한정시키지 않고, 보다 근본적인 새로운 능력에 대한 개념으로 정의되어야 한다는 것을 의미한다.

즉 디지털 미디어 환경에서는 새로운 형태의 리터러시가 필요하다. 쌍방향

성, 네트워크화 등의 특성을 지닌 디지털 환경에서는 특정한 정보 기술을 활용하는 일차적인 능력에 그치는 것이 아니라 비판적으로 정보를 고려할 수 있는 능력이 필요하다. 또한 남과 함께하는 협동력과 자기만의 독창성을 결합하는 능력이 필수적이다. 즉, 주어진 해답을 빨리 찾는 것이 아니라 문제 해결을 위한 방안을 스스로 찾아내는 것이다(Tyner, 1998).

즉, 현재 진행되고 있는 리터러시 교육의 필요성에 대한 논의들은 컴퓨터와 인터넷 등의 뉴미디어의 특성을 반영하여 전통적인 미디어들과 함께 뉴미디어에 대한 접근 능력의 향상이라는 차원에서 인식되고 있다. 인터넷이라는 새로운 매체에 대한 접근을 확산하고 이를 이용할 수 있는 기초 능력을 배양하고자 하는 것이다. 단순히 매체에 대한 접근뿐 아니라 이를 능동적이고 창의적으로 활용할 수 있는 능력, 스스로 정보 제공자 또는 콘텐츠 제작자가 될 수 있는 참여 능력을 모두 리터러시 교육의 핵심으로 인식하고 있다. 또한 정보의 불평등한 소유 때문에 발생하는 소외 및 격차를 해소하기 위해서도 리터러시 교육은 중요한 대안으로 떠오르고 있다(김기태 외, 2007).

〈그림 5〉 새로운 언어의 등장과 의미 생산/수용 기술의 변화



출처: Gardiner, W. L. (1997). Can computers turn teaching inside-out, transform education, and redefine literacy? In R. Kubey (Ed.), Media literacy in the information age (pp. 359-376). New Brunswick, NJ: Transaction. p. 370.

리터러시에 대한 논의의 흐름을 살펴보면(<그림 3>), 문자언어가 등장하면서 전통적인 의미의 리터러시 개념이 발생하였고 텔레비전, 비디오, 영화 등의 발달로 인한 영상언어의 등장을 텔레비전 리터러시, 미디어 리터러시 등의 개념이 생겼다. 또한 컴퓨터를 포함한 테크놀로지의 발달로 인해 디지털 리터러시, ICT 리터러시 등의 발생했다고 할 수 있다. 따라서 텔레비전, 비디오, 영화 등의 전통적인 미디어와 컴퓨터 등의 새로운 미디어가 함께 공존하고 있는 현재의 미디어 환경에서는 하나의 개별적인 미디어만을 대상으로 하는 리터러시를 수행해서는 안된다. 하나의 매체를 대상으로 하는 것이 아닌 탈매체적인 리터러시를 수행하기 위해서 각각의 리터러시 개념들을 통합적으로 이해하여 반영하는 것이 필요하다(김양은 · 안정임, 2004). 따라서 리터러시를 논의함에 있어서 기존의 대부분의 연구가 매체 편향적으로 이루어지고 있는 만큼 향후에는 모든 미디어를 대상으로 하는 리터러시가 이루어져야 한다. 현재까지 국내 미디어교육은 전문가 양성교육에서부터, 시민단체의 운동적 차원에 이르기까지 각기 다른 주체들이 제시하는 다양한 형태의 미디어교육의 모습을 보여주었다. 미디어환경의 변화와 문화주체로서의 개인의 등장과 같은 변화 흐름 속에서 보다 적극적이고 포괄적인 의미의 미디어교육을 발전시키기 위해서는 미디어교육의 개념 확장이 우선되어야 한다. 즉, 정체성을 표현하는 다양한 수단으로써의 미디어, 즉 통합리터러시로서의 미디어교육의 개념 확장이 필요할 것이다(김양은 · 안정임, 2004).

따라서 본 연구에서는 보다 체계적이고 통합적인 측면에서 리터러시 측정 도구를 개발하기 위하여 기존의 미디어 리터러시 측정 개념들과 ICT 리터러시와 디지털 리터러시의 측정 개념들을 살펴본 후, 통합적인 리터러시 측정 도구들을 제안하고자 관련 선행 연구들을 살펴보았다.

## 1) 미디어 리터러시 관련 지수

오프컴에서는 미디어 리터러시의 정의를 2003 커뮤니케이션법 11조항에서 다음과 같이 제시하고 있다.

미디어 리터러시는 “다양한 맥락 속에서 커뮤니케이션에 접근하고 이해하는 것 그리고 커뮤니케이션을 창조할 수 있는 능력(the ability to access, understand and create communication in a variety of contexts)”을 뜻한다(Ofcom, 2008).

오프컴 정의에서 사용되고 있는 미디어에 대한 접근, 이해, 창조의 개념을 제시하면 다음의 <표 5>와 같다.

<표 5> 미디어 리터러시의 구성 요소(Ofcom, 2003)

정의 (Definition)		세부요소의 예
접근 (Access)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 이용(Use)</li> <li>- 네비게이트(Navigate)</li> <li>- 관리(Manage)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 기술에 대한 평가와 이용</li> <li>- 전자 프로그램 가이드와 웹 브라우저 이용</li> <li>- 콘텐츠와 서비스에 대한 접근, 구매, 검색</li> <li>- 효율적이고 안정적인 검색</li> <li>- 방화벽 이용</li> </ul>
이해 (Understand)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 읽기(Read)</li> <li>- 해체(Deconstruct)</li> <li>- 평가(Evaluate)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 미디어 맥락(context)과 동기에 대한 이해</li> <li>- 비평 능력</li> <li>- 미디어와 서비스들에 대한 이성적인(정보에 근거한) 선택 능력</li> </ul>
창조 (Create)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 생산(Produce)</li> <li>- 분배(Distribute)</li> <li>- 발표, 출판(Publish)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 생각, 정보, 의견을 커뮤니케이션하기 위한 기술 이용</li> <li>- 전자 미디어의 민주적인 이용에 대한 공헌</li> <li>- 온라인에서의 이메일 보내기 등의 능력</li> <li>- 책임감과 윤리성을 가지고 미디어(콘텐츠)를 이용 또는 창조하는 능력</li> </ul>

오프컴에서는 미디어 리터러시 교육을 통해서 이용자들이 현존하는 전통적인 커뮤니케이션 서비스와 새로운 커뮤니케이션 서비스들을 자신들이 필요할 때 이용할 수 있는 지식을 배울 수 있기를 원한다. 이러한 기술에 대한 지식은 사람들이 새로운 서비스로부터 생겨날 수 있는 위험으로부터 그들 스스로나 그들의 가족을 보호할 수 있는 기회를 제공한다. 실제로 오프컴에서는 미디어교육을 통해서 계속해서 복잡하게 증가하고 있는 커뮤니케이션 서비스를 이용할 수 있는 능력을 키울 수 있도록 지원하고 있다. 오프컴(2008)은 2004년에 제시했던 접근, 이해, 창조라는 항목에 배움이라는 항목을 추가하여 실제 리터러시에 대해서 측정하고 있다(Ofcom, 2008).

Alliance for a Media Literate America에서도 미디어 리터러시를 통해서 사람

들로 하여금 이미지와 언어, 음향 등을 사용하여 점차 다양해지는 미디어 메시지를 비판적으로 사고하고 창의적으로 생산하는 능력 향상을 가져올 수 있다고 설명하고 있다. 이는 리터러시 기술을 미디어와 기술적 메시지에 적절하게 적용하는 것을 말한다. 커뮤니케이션 기술이 사회를 변화시키고 우리 자신과 공동체, 문화에 대한 이해에 영향력을 행사하고 있음을 감안할 때 미디어 리터러시는 21세기의 핵심적인 생존기술이라고 할 수 있다. 이에 Alliance for a Media Literate America는 오프컴보다 좀 더 세분화하여 리터러시를 접근(Access), 분석(Analyze), 평가(Evaluate), 그리고 소통(Communicate) 능력으로 구분하고 있다.

Action for Media Education(<http://action4mediaeducation.org>)에서도 미디어 리터러시의 개념을 비판적 사고기술, 창의적 사고기술, 기술적 방법 등으로 제시하고 있다. 비판적 사고기술은 어린이와 청소년들이 비판적인 눈과 귀를 갖고 수많은 미디어 메시지들을 접하도록 가르치는 것을 의미한다. 둘째, 창의적 가능성은 미디어 리터러시를 통해서 단지 테크놀로지 이용법을 가르치는 것이 아니라 자신만의 독특한 목소리와 이를 통해 세상과 소통하는 법을 가르치는 것이다. 마지막으로 기술적 방법이란, 컴퓨터, 웹, 디지털 카메라, VCR, CD, DVD 등을 가르치는 것을 의미하는 데 이 과정에서는 쓰기의 기능이 반드시 포함되어야 한다.

British Film Institute(<http://www.bfi.org.uk>)에서도 미디어 리터러시를 상호관련된 세 가지 교육방향으로 설명하고 있다. 첫째, 문화적(Cultural) 관점은 다양한 미디어 형식과 내용에 대한 경험의 확장시키는 것이며 둘째, 비판적 관점은 미디어의 분석, 평가를 위한 비판적 기술의 계발을 의미한다. 마지막으로 창의적(Creative) 관점은 표현, 소통, 공적 담론에의 참여를 위한 창의적인 미디어 활용기술의 계발을 의미한다. 이와 관련하여 British Film Institute(Alvarado & Boyd-Barrett, 1992)에서는 미디어교육의 핵심영역으로서 여섯가지 영역을 제안하고 있다.

〈표 6〉 미디어교육의 핵심 영역

미디어 제작자 (media agencies)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 텍스트의 생산자</li> <li>- 생산과정에서의 역할</li> <li>- 미디어제도</li> <li>- 경제와 이데올로기</li> <li>- 의도와 결과</li> </ul>
미디어 범주 (media categories)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 미디어의 종류(텔레비전, 라디오, 영화 등)</li> <li>- 형식(다큐멘터리, 광고 등)</li> <li>- 장르(공상과학, 연속극 등)</li> <li>- 기타 텍스트 분류법</li> <li>- 범주화와 이해와의 관계</li> </ul>
미디어 기술 (media technologies)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 사용 가능한 기술의 종류, 사용법</li> <li>- 생산과정 및 결과물에 미치는 기술의 영향</li> </ul>
미디어 언어 (media language)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 미디어의 의미생성방식</li> <li>- 부호와 관습</li> <li>- 서사구조</li> </ul>
미디어 수용자 (media audience)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 수용자의 정체성</li> <li>- 구성, 전달방식</li> <li>- 수용자의 텍스트 발견, 선택, 소비, 반응</li> </ul>
미디어 표상 (media representation)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 미디어 텍스트와 실제 장소, 사람, 사건, 생각 간의 관계</li> <li>- 정형화와 그 결과</li> </ul>

BCAME(British Columbia Association for Media Literacy)에서는 미디어교육에 크게 ‘다양한 미디어 내용에 대한 이해’, ‘수용자의 해석과 영향에 대한 이해’, ‘미디어와 사회에 대한 이해’의 세가지 개념으로 나누어진다. 첫째, 다양한 미디어 내용에 대한 이해로써, ‘목적, 가치, 표현, 코드, 특징, 생산’ 등의 요소를 포함하고 있다. 둘째, 수용자의 해석과 사회에 대한 이해로써 “매스미디어의 문화지배”에 대한 영역을 제시하고 있다. 셋째, 수용자의 해석과 영향에 대한 이해로써 “수용자에 대한 미디어의 영향, 미디어에 대한 수용자의 영향”이라는 항목을 포함시키고 있다(김택환, 2000). BCAME에서 제시하는 세가지 개념에 따른 범주들을 구체적으로 살펴보면 <표 7>와 같다. 각 개념들이 포함하는 세부 범주들을 살펴보면 캐나다 미디어 교육은 ‘미디어 메시지 해독’, ‘미디어에 대한 수용자의 자세’를 목표로 삼고 있음을 알 수 있다(김양은, 2007).

〈표 7〉 캐나다 미디어교육 교육내용

개념	범주
미디어내용에 대한 이해	미디어의 목표, 미디어가치, 코드, 관습, 특징, 미디어생산구조
수용자 해석과 영향	메시지의 이해, 미디어에 의한 수용자의 영향, 수용자가 미디어에 미치는 영향
미디어와 사회에 대한 이해	미디어제도, 법 등의 통제요인, 미디어생산에 영향을 미치는 정치, 경제, 사회적 제도(구조)

미국의 미디어교육에서 사용되는 개념은 밥슨 대학에서 개발한 ‘STAND(Student Talking Action, Not Taling)’과정이다. 이 과정은 ‘T-A-P(텍스트-수용자-제작)’라는 모형을 통해서 5가지 미디어교육의 개념을 설명하고자 하고 있는데, ① 메시지는 의도적으로 만들어진 상품이다. ② 미디어는 우리가 사는 세계의 재현이다. ③ 미디어메시지는 정치/경제적 의도를 가지고 있다. ④ 개인은 메시지의 해석을 통해 의미를 창조한다. ⑤ 각각의 미디어형식은 그것만의 특성을 가지고 있다는 포함하고 있다(이승희, 1999). ‘T-A-P’개념은 미디어 리터러시 교육내용 설계의 핵심 개념이다(Kubey, 1997). 먼저, 텍스트는 TV 프로그램, 책, 포스터, 가요 등 모든 미디어형태의 텍스트를 의미하며, 텍스트타입과 텍스트간의 차이점, 외연/내연적 의미, 내러티브 구조, 의미전달방법, 가치 등을 다루고 있다. 수용자는 텍스트에서 발견된 의미와 그 의미들 사이에 존재하는 가치와 편견을 구분할 수 있는 수용자상을 다루고 있다. 제작은 미디어 제작에 일반적으로 사용되는 코드나, 관행, 관련기술, 운영, 조직, 법적 이슈 등의 미디어 텍스트를 만드는 과정에 대한 것들을 다룬다. 이처럼, ‘T-A-P’모델은 텍스트분석을 교육내용으로 삼고, 이를 다시 텍스트, 수용자, 제작이라는 세가지 구조로 나누어서 교육내용을 설정하고 있다.

또한 Center for Media Literacy에서는 미디어 리터러시에 관한 다섯가지 핵심 질문과 다섯가지 핵심 개념들을 제시하고 있다.

〈표 8〉 미디어 리터러시에 관한 핵심 질문과 핵심 개념

5가지 핵심질문	1. 누가 이 메시지를 생산하는가?
	2. 내 관심을 끌기 위해 어떤 창의적인 테크닉이 사용되는가?
	3. 다른 사람들은 이 메시지를 나와 달리 어떻게 이해하는가?
	4. 이 메시지에는 어떤 가치, 생활양식, 관점이 제시되고 또 생략되어 있는가?
	5. 이 메시지는 왜 전달되는가?
5가지 핵심개념	1. 모든 미디어 메시지는 구성된다.
	2. 미디어 메시지는 규칙을 지닌 창의적 언어에 의해 구성된다.
	3. 사람마다 미디어 메시지를 상이하게 경험한다.
	4. 미디어는 가치와 관점을 내포한다.
	5. 모든 미디어 메시지는 이윤, 그리고/또는 힘을 획득하기 위해 만들어진다.

이처럼, 미디어교육에서 미디어 리터러시를 구성하는 요소에 대한 논의는 매우 다양하다. 미디어교육의 효과를 측정하기 위한 평가모형의 개발은 이런 점에서 매우 다양한 측면을 고려해야 한다. 하지만, 앞서 살펴 본 문헌과 각 단체들의 개념을 정리해 보면, 일관되게 세가지 측면을 제시하고 있다. 미디어교육에서 다루어야 할 영역은 미디어, 이용자, 미디어환경이며, 이에 접근하고, 평가하고, 생산하는 능력을 내용으로 담고 있어야 한다는 점이다. 이같은 점은 결국, 미디어교육의 목표인 ‘미디어 리터러시’에 담겨야할 능력을 세분화하고, 이에 다시 각 영역에 다양한 미디어교육의 측면을 고려하는 작업이 고려되어야 한다는 점을 제시하고 있다.

## 2) ICT(Information & Communication Technology: ICT) 리터러시 지수

IT기술이 사회 전반적으로 확대된 정보사회가 도래하게 되면서 IT기술에 대한 이해와 활용 능력을 갖추는 것이 국가·사회적인 차원에서 매우 중대한 문제로 대두되고 있다. 이에 미국, 일본, 이스라엘, 인도, 영국 등에서는 ICT(정보통신 기술: Information & Communication Technology)를 활용하여 문제 해결력을 향상시키고 정보과학의 원리를 익힐 수 있는 체계적인 교육내용들을 제시하고 있다. 또한 컴퓨터를 바탕으로 한 IT기술에 대한 기본적인 교육의 중요성을 강조하고 있다. ICT 리터러시 개념에 대해서는 학자마다 다양한 개념들이 제시되



고 있지만 일반적으로 ICT는 정보기술(Information Technology)과 통신기술(Communication Technology)의 합성어로 IT 개념과 정보의 공유나 의사소통 과정 등과 같은 커뮤니케이션 개념이 합쳐져서 생겨난 것으로 해석할 수 있다(이원규 외, 2007).

우리나라에서도 최근 몇 년간 초·중등학교에서 ICT 교육 및 정보교과에 관련된 교육과정에 대한 많은 연구가 수행되고 있다(이준 외, 2002). ICT 리터러시를 통해서 단편적인 지식을 습득하거나 기능을 익히는 수준에서 벗어나 보다 근본적인 컴퓨터 원리에 대한 고찰과 사고훈련을 통해 실생활에서의 문제 해결력을 향상시키는 것을 목표로 하고 있다. 또한 많은 예산을 투자하면서 실시하고 있는 교육정보화 사업 역시, 학생들이 정보사회를 살아가면서 필요한 ICT 리터러시의 향상을 목표로 하고 있다는 점에서 보다 체계적인 ICT 리터러시 시행을 위한 연구들은 중요한 의미를 갖고 있다.

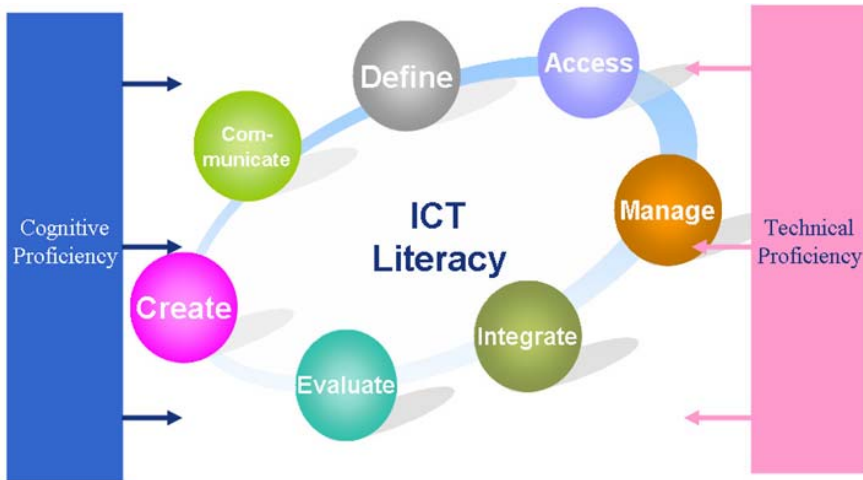
그러나 ICT 교육의 필요성이 날로 강조되고 있는 것과는 달리, 우리나라 학생들의 실질적인 ICT 소양 수준이나 실태를 구체적으로 측정하여 그 결과를 객관적으로 제시하고 있는 연구는 매우 미흡한 실정이며 ICT 리터러시 수준을 객관적으로 측정할 수 있는 도구의 개발 역시 부진한 상황이다. 그러나 앞서 제기했던 것처럼 현재 미디어 환경을 반영한 통합적인 리터러시를 측정하기 위해서는 ICT 리터러시에 대한 측정이 함께 이루어져야 한다. 따라서 본 연구에서는 통합적인 리터러시의 측정을 위한 도구를 개발하고자 현재까지 논의되어온 ICT 리터러시 관련 선행 연구들을 살펴보고자 한다.

우선, 호주 ACER(2007)에서는 ICT를 접근, 관리, 평가, 새로운 이해 개발, 상호의사 소통, 적절한 ICT 사용 등으로 나누어서 측정하고 있다. 첫째, 접근 능력은 필요로 하는 정보를 확인하고, 정보 획득 방법을 확인하는 것을 의미하며 둘째, 관리 능력은 획득한 정보를 관리하고 저장하는 것을 의미한다. 셋째, 평가 능력은 ICT를 설계하고 구성하는 과정을 반영하여 관련성 있고 유용한 정보가 무엇인지를 판단할 수 있는 능력을 의미한다. 넷째, 새로운 이해개발은 정보와 지식의 통합·적용·설계·개발을 통해 새롭게 창조할 수 있는 능력이며 다섯째, 상호의사 소통 능력은 지식 공유를 통해 정보를 교환하고, 맥락, 매개물, 청중에 적합한 정보를 산출할 수 있는 것을 뜻한다. 마지막으로 적절한 ICT 사용

이란, ICT를 비판적이고, 상호 연관적이며, 전략적으로 사용하며, 사회적, 법적, 윤리적 문제를 고려하여 책임감 있게 사용하는 것을 의미한다.

미국의 ETS에서는 크게 능력요소와 숙달요소로 나누어서 리터러시 능력을 측정하고 있다. 능력 요소에는 호주 ACER에서도 다루고 있는 접근, 관리, 평가, 의사소통의 개념 이외에 정의, 통합, 창조의 개념이 포함되어 총 8개의 개념으로 이루어져 있다. 추가적인 개념들에 대해서만 살펴보면, 정의란 ICT 도구를 활용하여 필요한 정보와 정보가 있는 장소를 파악하는 능력, 조사 주제에 맞는 특정한 정보를 적절히 표현하는 능력이다. 또한 통합은 다양한 형태로 표현된 정보를 요약, 비교를 통해 통합하는 능력이다. 창조는 현재의 정보를 적용하고 설계하여 새로운 지식을 생성하는 능력, 정보의 핵심을 강조할 수 있도록 글이나 그림을 생성하는 능력을 뜻한다.

〈그림 6〉 ETS의 ICT 리터러시 평가의 능력요소 및 숙달모형



숙달요소에서는 정보를 활용한 조직·종합화, 문제해결, 지식 생산 및 전달 등과 같은 고차원적인 능력을 포함한다. 즉, 컴퓨터의 이해·지식, 태도, 기능·활용능력과 같은 컴퓨터 관련 능력요소 뿐 아니라 정보의 탐색, 종합, 생성, 평가

등의 정보와 관련된 고차원적인 능력을 포함하고 있으며 간접적으로는 정보사회를 이해하고 윤리의식을 갖출 수 있도록 유도하고 있다. 이는 전통적인 의미의 리터러시 개념이 지식기반 사회에서 글자를 이해하고 기초적인 수준에서 나아가 부호화하고 판단하고 창조하는 능력까지 확장되고 있음을 알 수 있다. 이러한 숙달은 인지적 숙달과 기술적 숙달을 통합한 개념이다. 인지적 숙달은 학교, 가정, 직장에서 일상적인 삶의 토대가 되는 기능을 의미하며, 기술적 숙달은 하드웨어, 소프트웨어 적용, 네트워크, 디지털 기술 등의 활용을 위한 토대가 되는 지식을 의미한다.

이원규(이원규 외, 2007)와 백순근(백순근 외, 2008)은 ICT 리터러시 측정 도구를 내용 요소와 능력요소로 구분하여 제시하고 있다. 또한 삼성 SDS(2006)에서도 ICT 리터러시 검사 도구를 내용요소와 실행능력으로 나누어서 살펴보고 있다. 대체적으로 내용요소에서는 정보보안 능력, 이용자들의 윤리적 의식 등을 측정하고 있으며, 능력요소에서는 컴퓨터를 활용하고 관리할 수 있는 능력, 정보검색 능력 등을 측정하고 있다.

이와 같은 논의들을 토대로 볼 때, ICT 리터러시는 지식 사회의 일원으로 직무를 수행하기 위한 디지털 테크놀로지, 커뮤니케이션 도구, 그리고 네트워크에 접속, 관리, 통합, 평가 및 정보를 차출해 낼 수 있는 능력을 의미한다. 이러한 능력은 지식, 기술, 그리고 전략 등을 포함하며 일생을 살아가는 동안 다양한 상황과 개인을 둘러싼 주변과의 상호작용 속에서 계속 요구되는 것이다(ETS, 2002). ICT 리터러시에서는 아날로그가 아닌 디지털 기술을 반영함과 동시에 리터러시를 커뮤니케이션 도구로 고려하여 상호작용의 개념이 도입하여 설명하고 있는 것이다. 즉 이러한 측면에서 볼 때 ICT 리터러시에 대한 측정은 정보화 사회에서 필요로 하는 정보기술에 관한 지식과 원리의 이해를 바탕으로 기능 활용과 정보와 기기의 유지·관리에 대한 측면까지 전반적인 능력들을 다룸으로써 ICT를 활용한 통합적인 문제해결능력을 나타내고 있음을 알 수 있다.

### 3) 디지털 리터러시 지수

디지털 리터러시는 단순히 컴퓨터를 사용할 줄 아는 능력이 아니라 인터넷

에서 찾아낸 정보의 가치를 제대로 평가하기 위해 모든 사용자에게 요구되는 비판적인 사고력을 의미하며, 컴퓨터를 통해 다양한 출처로부터 찾아낸 여러 가지 형태의 정보를 이해하고 자신의 목적에 맞는 새로운 정보를 조합해냄으로써 올바르게 사용하는 능력을 의미한다(Larson, 2000). 유명만(2001)은 디지털 리터러시를 컴퓨터상에서 제공되는 다양한 출처로부터 얻게 되는 여러 형태의 정보를 이해하고 활용할 수 있는 능력으로 정의하고 있다. 즉, 디지털화된 정보를 평가 및 판단하고 자신에게 필요한 정보를 취사선택, 편집 및 가공하여 새로운 지식을 창출하는 능력을 의미한다(유명만, 2001). 뿐만 아니라 자신이 만든 지식을 공유할 수 있는 방법과 관심을 공유하는 대상자를 아는 등의 지식 공유에 대한 능력을 포함한다.

지스터(Gilster, 1997)가 디지털 리터러시의 개념에 대한 제시한 후 디지털 리터러시에 대한 연구는 다양한 디지털 기술의 발전과 함께 점차 확대되어 왔다. 지스터(1997)는 디지털 리터러시는 다양한 리터러시의 개념들이 혼합되어 구성되어 있다고 설명하고 있다(김정래, 1999). 그리고 이에 포함되는 각각의 리터러시들은 능력의 초점을 어떻게 맞추느냐에 따라 디지털 리터러시의 정의의 범위도 달라질 수 있다. 디지털 리터러시를 논의함에 있어서 가장 중요한 것은 디지털 리터러시는 컴퓨터 조작기술이 아니라 모든 정보를 활용할 수 있는 능력에 초점을 두고 있다는 것이다. 즉 지식 통합 능력이 디지털 리터러시의 가장 핵심이라 할 수 있다. 따라서 디지털 리터러시는 단지 인터넷을 통해 검색한 정보의 이해뿐만 아니라 전통적 형식의 콘텐츠, 즉 책이나 신문, 잡지 등을 모두 포함한 내용을 네트워크 도구로서 재활용할 수 있는 능력을 의미한다.

지스터(1997)가 제시한 디지털 리터러시의 개념은 광의적인 측면과 협의적인 측면으로 나누어서 살펴볼 수 있다.

광의적인 차원에서의 디지털 리터러시는 테크놀로지 리터러시와 정보 리터러시, 커뮤니티 리터러시로 구성된다. 테크놀로지 리터러시는 미디어 리터러시, 네트워크 리터러시, 컴퓨터 리터러시 등으로 세분화 할 수 있다. 여기에는 디지털 정보를 검색, 구성, 공유하는데 있어 디지털 기술을 자유자재로 활용할 수 있는 능력이 포함된다. 협의의 디지털 리터러시는 컴퓨터 리터러시와 지식리터러시가 포함된다. 컴퓨터 리터러시는 컴퓨터의 하드웨어, 소프트웨어에 대한 이해

및 활용, 컴퓨터 환경에서 이용자가 네트워크 원리 등을 이해하고 활용할 수 있는 능력이다. 지식리터러시는 인터넷을 활용한 정보습득, 커뮤니티 활용 능력 등이 포함된다.

이러한 디지털 리터러시를 수행하기 위해서는 다음과 같은 구성 요소들을 갖추고 있어야 한다.

〈표 9〉 디지털 리터러시의 세부요소(Gilster, 1997)

- 온라인 정보의 평가 능력, 즉 콘텐츠와 형식을 구분하여 평가할 수 있는 ‘비판적 사고의 예술’
- 역동적이고 비선형적인 하이퍼텍스트 환경의 해독과 이해능력
- 지식 통합 기술: 다양한 정보원으로부터 ‘믿을 수 있는 정보군(群)’ 구축을 위한 사실과 의견을 수집, 평가할 수 있는 능력
- 인터넷 검색엔진에 근거한 검색 능력
- 멀티미디어 정보흐름의 관리
- 정보원 선택과 전송 메카니즘으로 ‘개인적 정보 전략’ 창출
- 네트워크를 통한 타자의 인식과 그들과의 접촉을 통한 토론과 지지 요청
- 문제 인식 능력과 정보 요구를 해결할 수 있는 의문제기 능력
- 네트워크 도구를 활용한 전통적 형태의 콘텐츠 저장
- 하이퍼텍스트 링크를 통해 획득한 자료의 타당성과 완성도 평가

김민하와 안미리(2003)도 디지털 리터러시를 컴퓨터 리터러시, 정보 리터러시, 지식 리터러시로 구분하고 있다. 첫 번째의 컴퓨터 리터러시는 정보화교육에서 ICT소양 교육으로도 자주 불리워지는 컴퓨터를 비롯한 정보기술 조작, 사용 등 기초적인 능력, 정보접근능력을 습득하는 것을 의미한다. 두 번째의 정보 리터러시는 정보의 생성, 처리, 분석, 검색, 활용 등의 정보활용능력을 말한다. 셋째, 지식 리터러시는 확보된 정보를 기반으로 새로운 정보, 즉 지식을 창출하고 지식을 전달하는 정보생산능력이다. 또한 지식 리터러시에서 언급하는 지식 정보사회는 정보가 아닌 지식을 중요시하는 사회로 지식의 확산은 상호작용을 통해서 전달 되며, 무엇보다 전달될 지식이 수많은 정보로부터 창출되어야 한다. 그러기 위해서는 수많은 정보들이 저장, 보관, 전달이 용이한 형태로 유지되어야 하며, 지식화 할 만한 정보들을 적시에 추출할 수 있어야 하고, 이러한 과정은 정

보가 유통되도록 할 기반과 정보로의 접근이 용이해야만 가능해진다.

비슷한 관점에서 정현선(2004)은 디지털 리터러시의 범주를 멀티 리터러시, 미디어 리터러시, 디지털 미디어 소양으로 구분하여 제시하고 있다. 각 개념을 살펴보면 <표 10>와 같다.

〈표 10〉 디지털 리터러시의 범주(정현선, 2004)

구분	내용	비고
멀티 리터러시	다양한 기호의 복합적 의미 패턴에 의한 메시지의 수용과 생산 능력 (encoding & decoding)	- 도구적 리터러시 - 언어적 리터러시
미디어 리터러시	미디어 텍스트 (복합소통양식 텍스트)의 생산, 수용, 유통을 소통의 사회적 맥락 속에 위치 지워보는 비판적 사고력 (메타언어 능력)	
디지털 미디어 소양	디지털 미디어 수용자/생산자의 인식과 감성에 대한 사회문화적 이해와 사회적 책임, 네트워크 능력과 지식, 정보 공유 능력	

김양은(2005b)은 언어적인 측면에서 디지털 시대의 미디어 리터러시 영역을 크게 네가지로 제시하고 있다. 첫째, 기술적 영역에서의 언어능력으로 다양한 미디어의 조작 능력 및 기술적 이해 능력이다. 둘째, 문화적 능력으로써의 비판적 읽기능력으로 미디어가 제시하는 의미에 대해 이해할 수 있는 능력이다. 셋째, 사회적 능력으로써의 사회와의 소통 능력이다. 즉, 미디어를 사회 경험 속에서 활용시킬 수 있는 능력이다. 마지막으로 반성적 능력으로써의 문화생산능력으로 미디어를 주체적으로 활용하는 것으로 자신만의 독특한 문화 및 커뮤니케이션 능력을 소유하게 된다는 것이다.

한정선 등(2006)은 국내외에서 실시한 연구를 수집, 종합 분석하여 다음과 같이 디지털 리터러시의 기본 철학을 다음과 같이 제시하고 있다.

*디지털 리터러시는 모든 리터러시를 포함한다.*

*디지털 리터러시는 범주가 아니라 연속성(continuum)의 속성을 지닌다.*

*디지털 리터러시는 단국면적(multidimensional)이다.*

한정선 등(2006)은 이러한 기본적인 철학을 토대로 하여 디지털 리터러시를 크게 기능적 리터러시(Functional literacy), 비판적 리터러시(Critical literacy), 수사적 리터러시(Rhetorical literacy)로 나누어서 제시하고 있다. 기능적 리터러시는 디지털 미디어를 도구로 간주하는 것이며, 비판적 리터러시는 디지털 미디어를 문화유산으로 간주하는 것이다. 마지막으로 수사적 리터러시란 디지털 미디어를 하이퍼텍스 개념의 미디어로 간주하며, 사용자는 테크놀로지의 반성적(reflective) 제작자로 간주한다.

#### 4) 리터러시 지수 개발

미디어 리터러시, ICT리터러시, 디지털 리터러시에 관한 선행연구들을 토대로 하여 리터러시 측정을 위한 지수를 제시해보고자 한다.

우선, 미디어 리터러시와 관련된 선행 연구들에서 제시하고 있는 리터러시 구성 개념들을 살펴보면 <표 11>과 같다. 이를 통해서 크게 접근, 이해, 창조, 배움, 평가, 소통, 비평, 생산의 개념을 도출할 수 있다.

〈표 11〉 미디어 리터러시 관련 연구에서 제시하고 있는 리터러시 구성개념

기관/학자	미디어 리터러시 구성 개념
오프컴(Ofom, 2003)	접근 이해 창조
오프컴(Ofom, 2008)	접근 이해 창조 배움
Alliance for a Media Literate America	접근, 분석, 평가, 소통
Action for Media Education	비판적 사고기술, 창의적 사고기술, 기술적 방법
British Film Institute	문화적 관점(경험의 확장), 비판적 관점(분석, 평가), 창의적 관점
Center for Media Literacy	생산, 창조, 이해, 평가, 소통

둘째, ICT리터러시의 선행 연구들에서 제시하고 있는 리터러시의 구성 개념들은 <표12>에서 제시되고 있다. 이를 통해서 접근, 이해, 창조, 배움, 평가, 소통, 비평, 생산의 개념을 도출해 낼 수 있다.

〈표 12〉 ICT 리터러시 관련 연구에서 제시하고 있는 리터러시 구성개념

기관/학자	ICT 리터러시 구성 개념
호주 ACER(2007)	- 접근, 관리, 평가, 새로운 이해 개발, 상호의사 소통, 기술 숙달
미국의 ETS	- 능력요소(접근, 관리, 평가, 의사소통, 정의, 통합, 창조) - 숙달요소(기술적 숙달, 인지적 숙달)
이원규(2007)	- 내용요소(정보보안 능력, 윤리적 의식) - 실행능력(컴퓨터 활용 능력, 정보검색 능력)
백순근(2007)	- 내용요소(정보보안 능력, 윤리적 의식), - 실행능력(컴퓨터 활용 능력, 정보검색 능력)
삼성 SDS(2006)	- 내용요소(정보보안 능력, 윤리적 의식) - 실행능력(컴퓨터 활용 능력, 정보검색 능력)

마지막으로 디지털 리터러시와 관련된 선행 연구들(<표 13>)에서 제시하고 있는 리터러시의 구성 개념은 비판, 이해, 지식, 검색, 정보, 의사소통, 기술 활용, 정보, 생산, 사회적 책임, 문제제기, 콘텐츠 활용으로 나타낼 수 있다.

〈표 13〉 디지털 리터러시 관련 연구에서 제시하고 있는 리터러시 구성개념

기관/학자	디지털 리터러시 구성 개념
Gilster (1997)	- 비판적 사고, 이해 능력, 지식 통합, 검색 능력, 정보 관리, 의사소통, 문제제기, 콘텐츠 활용
김민하, 안미리 (2003)	- 컴퓨터 리터러시 - 정보 리터러시 - 지식 리터러시
정현선(2004)	- 멀티 리터러시(수용/ 생산능력) - 미디어 리터러시(생산, 수용, 비판적 사고력) - 디지털 미디어 소양(정보공유, 사회적 책임, 네트워크 능력과 지식 공유)
김양은 (2005)	- 기술적 영역(미디어의 조작 능력, 기술적 이해 능력) - 문화적 능력(비판적 읽기, 미디어의 내용 이해) - 사회적 능력(소통 능력), - 반성적 능력(커뮤니케이션 능력)
한정선(2006)	- 기능적 리터러시 - 비판적 리터러시 - 수사적 리터러시

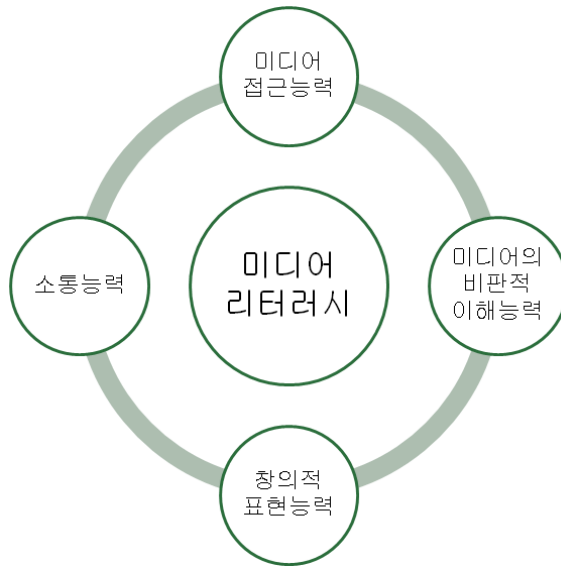
앞서 살펴 본 미디어 리터러시, ICT 리터러시, 디지털 리터러시의 개념들을



총체적으로 살펴 보면 기존의 연구들에서 제시하고 있는 리터러시의 구성 요소들은 접근, 이해, 창조, 생산, 윤리의식(사회적 책임), 기술 활용(정보 활용/검색 능력, 네트워크 관리), 기술 이해(지식), (의사)소통, 비평(비판)/평가, 문제제기 등으로 제시할 수 있다. 그러나 이러한 개념들은 다소 중복적이거나 비슷한 의미를 포함하고 있다. 또한 구성 개념에 따라서는 특정 개념에 대한 하위 차원으로 포함될 수 있는 의미를 가지고 있다.

따라서 본 연구에서는 앞서 살펴본 내용을 토대로, 미디어 리터러시 포함될 범주를 선정하고자 하였다. 미디어교육의 다양한 개념을 각 리터러시 구성 요소들이 가지고 있는 의미를 고려하여, 리터러시 구성 요소를 크게 미디어 접근능력(Access), 미디어의 비판적 이해능력(Critical Understanding), 표현능력(Create), 소통능력(Communication)으로 분류하여 제시하였다.

〈그림 7〉 미디어 리터러시 세부요소





### Ⅲ. 미디어 리터러시의 이론적 논의

#### 1. 미디어 리터러시의 의미와 개념 정립

미디어의 변화는 미디어 리터러시의 변화를 수반한다. 미디어 리터러시에 대한 정의는 미디어 텍스트가 다양해짐에 따라 용어도 매우 세분화되는 경향이 있다. 단지 미디어 리터러시로 통칭되기 보다는 영화 리터러시, TV 리터러시, 광고 리터러시, 컴퓨터 리터러시, 게임 리터러시, 네트워크 리터러시 등 미디어 형태와 텍스트 특성에 따라 다양한 용어가 사용되고 있다. 또한 학문의 영역에 따라 미디어 리터러시를 정의하는 방식이 달라서 사회과학, 교육학, 인문학 등에서 사용되는 미디어 리터러시의 정의는 20 여개가 넘는다 (Potter, 2004).

과거 문자가 중심이던 시대에는 문자를 읽고 쓰는 능력을 리터러시라고 보았다면, 미디어가 커뮤니케이션의 주요 통로가 되면서 미디어를 이해하는 능력이 미디어 리터러시의 핵심이 되었다. 오늘날 인터넷으로 대표되는 디지털 미디어가 우리 삶을 획기적으로 바꾸면서 디지털 미디어 리터러시에 대한 논의도 다양하게 이루어지고 있다. 이제 모든 미디어는 융합을 통해 멀티 미디어, 혹은 디지털 미디어로 통칭되고 있다. 미디어 리터러시 역시 영상 미디어 리터러시, 문자 미디어 리터러시 등으로 세분화할 것이 아니라 디지털 미디어 리터러시라는 통합적 개념으로 대체되고 있다. 미디어의 컨버전스가 미디어 리터러시의 컨버전스를 가져온 것이다.

디지털 미디어는 사회적 커뮤니케이션의 특징을 크게 변화시켰다. 이는 쌍방향성, 시간적/공간적 제약으로부터의 해방, 개별화, 네트워크화, 정보의 종류와 양의 증대, 의사환경의 창출, 정보의 통합화 등으로 정리할 수 있다. 특히 쌍방향성은 커뮤니케이션 흐름의 변화를 가져왔고, 네트워크화는 탈중심적 커뮤니케이션을 불러왔으며, 정보의 통합화는 커뮤니케이션의 유연성을 가져왔다는 점에서 중요한 의미를 지닌다.

리터러시에 대한 접근도 이와 같은 사회적 커뮤니케이션 변화와 밀접하게 관련되어 있다. 디지털 리터러시라는 용어는 1990년대에 걸쳐 다양한 연구자에

의해 사용되어 왔다. 대체로 하이퍼텍스트 및 멀티미디어 메시지를 읽고 이해하는 능력으로 정의되는데, ‘멀티미디어 리터러시’로도 명명된다. 디지털 시대의 ‘리터러시’, 즉 문자해독으로 일컬어지는 이 용어는 모든 형식의 정보를 이해하는 능력을 의미한다. 디지털 리터러시는 텍스트뿐 아니라 이미지, 소리 등 모든 형태의 정보를 포괄하기 때문에 디지털 해독자 라면 모든 형태의 정보를 이해하고 수용할 수 있는 사람으로 상정된다. 브라운은 디지털 미디어를 다중적인 지능을 요구하는 최초의 미디어로 정의한 바 있다.

디지털 리터러시의 전체 개념에 대해서는 학자들 간의 동의가 이루어져 있다 해도 그 구체적인 세부요소에 대해서는 어떤 부분을 강조하는가에 따라 연구자마다 의견이 다르다. 강조점을 어디에 두는가에 따라 사용하는 명칭 자체도 다시 세분화될 수 있다(안정임, 2002).

디지털 시대의 리터러시 개념을 총체적으로 정리한 보덴(Bawden, 2001)은 이를 ‘기술 기반 리터러시’와 ‘디지털 리터러시’로 구분하였는데, 여기서 디지털 리터러시는 인터넷 리터러시, 하이퍼리터러시(hyperliteracy), 멀티미디어 리터러시 등을 포함한다. 그런가 하면, 디지털 리터러시의 유형구분을 시도한 타이너(Tyner, 1998)는 컴퓨터 리터러시, 정보(Information) 리터러시, 테크놀로지(Technology) 리터러시, 비주얼(Visual) 리터러시, 미디어 리터러시 등 다양한 리터러시 개념을 소개하였다.

각 리터러시의 유형에 따라 그 안에 갖추어야 할 능력의 속성도 약간의 차이를 보인다. 네트워크 리터러시 혹은 도구적 리터러시에 주목한 연구자들은 대부분 초기 인터넷 미디어의 등장과 이로 인한 커뮤니케이션의 변화에 대처하기 위한 능력에 관심을 가졌다. 그러나 2000년대 이후 인터넷이 사회적 기반 미디어로 확대되고 다양한 디지털 미디어가 등장하면서 초기의 네트워크 중심의 리터러시는 보다 광범위한 능력을 포괄하는 리터러시 개념으로 확장되었다.

길스터(Gilster, 1997)는 새로운 리터러시는 현대 사회의 필수적인 삶의 기술, 즉 운전면허증이나 더 나아가 ‘생존기술 survival skill’이라고까지 강조한다. 그는 “디지털 리터러시는 컴퓨터 조작기술이 아니라 생각을 관리하는 것”이라고 주장하면서 이 개념을 IT나 컴퓨터 리터러시와 분명하게 구분한다. 또한 그는 디지털 리터러시는 모든 종류의 정보를 활용할 수 있는 능력이며 디지털 리

터러시의 가장 핵심은 ‘지식 통합 (knowledge assembly)’이라고 보았다. 디지털 리터러시는 단지 인터넷을 통해 검색한 정보의 이해뿐 아니라 전통적 형식의 콘텐츠, 즉 책, 신문, 잡지 등을 모두 포함한 내용을 네트워크 도구로 재활용할 수 있는 능력이기 때문에 인터넷 리터러시 혹은 웹 리터러시와는 다른 개념이라고 설명한다. 즉 디지털 리터러시는 인터넷이나 웹 리터러시의 상위개념이라는 것이다.

길스터는 디지털 리터러시의 세부요소를 다음과 같이 제시하였다 (Gilster, 1997).

- 온라인 정보의 평가 능력, 즉 콘텐츠와 형식을 구분하여 평가할 수 있는 ‘비판적 사고의 예술’
- 역동적이고 비선형적인 하이퍼텍스트 환경의 해독과 이해능력
- 지식 통합 기술; 다양한 정보원으로부터 ‘믿을 수 있는 정보군(群)’ 구축을 위한 사실과 의견을 수집, 평가할 수 있는 능력
- 인터넷 검색엔진에 근거한 검색 능력
- 멀티미디어 정보흐름의 관리
- 정보원 선택과 전송 메커니즘으로 ‘개인적 정보 전략’ 창출
- 네트워크를 통한 타자의 인식과 그들과의 접촉을 통한 토론과 지지 요청
- 문제 인식 능력과 정보 요구를 해결할 수 있는 의문제기 능력
- 네트워크 도구를 활용한 전통적 형태의 콘텐츠 저장
- 하이퍼텍스트 링크를 통해 획득한 자료의 타당성과 완성도 평가

한정선, 오정숙 (2006)은 디지털 리터러시의 지수개발 연구에서 기존의 리터러시를 아홉가지로 나누어 소개하였다. 3Rs, 즉 읽기, 쓰기, 셈하기라는 기초적인 개념에서부터 시작하여 시각, 텔레비전, 컴퓨터, 멀티미디어, 정보, 정보통신, 미디어, 디지털 리터러시로 구분하고 각 리터러시의 의미를 설명하고 있다. 아울러 연구자들은 디지털 리터러시란 1) 모든 리터러시를 포함하고, 2) 범주(category)가 아니라 연속성(continuum)의 속성을 지니며, 3) 다국면적(multidimensional)이라는 기본철학을 제시하였다. 이들은 지금까지 역사적으로 발전되어온 리터러시

의 정의를 분석한 결과, 각각의 리터러시는 기능성, 연속성, 사고력, 학습력, 커뮤니케이션 도구 및 능력, 비판적 사고, 개인·사회·국가에 미치는 영향, 문제해결력, 지식, 전략 등의 속성을 제시해왔다고 보았다.

또한 이들은 디지털 리터러시를 기술적(technical) 리터러시, 비판적(critical) 리터러시, 사회적(social) 리터러시의 세 영역으로 나누고, 각 수준별로 이해(understanding), 사용(use), 적용(apply), 통합(integration)을 설정하였다.

여기서 리터러시의 수준은 디지털 리터러시에서 매우 중요한 함의를 지닌다. 우리가 일반적으로 특정 미디어에 접근하고 이해하는 과정에서 어떤 수준의 정도를 리터러시 능력을 갖추었다고 볼 수 있는가는 논란이 될 수 있기 때문이다. 예컨대 인터넷 미디어에 접속하여 원하는 정보를 찾는 정도를 리터러시 능력으로 볼 것인지, 혹은 정보의 분석과 평가 능력까지를 포함시켜야 하는지는 매우 복잡한 문제이다. 여기에 대해서는 향후 많은 연구와 논의가 필요하다고 본다. 이는 결국 미디어 리터러시 교육의 주요 과제이기도 하며, 일반적으로 모든 교육의 목표설정과 관련되어 있다.

교육학자인 블룸(Bloom, 1959)의 교육 목표 분류체계는 리터러시 논의에서 자주 거론된다. 블룸은 교육의 목표를 영역별, 단계별로 분류하여 교육의 영역을 인지적, 정서적, 심체적 영역으로 나누고, 인지적 영역의 수행수준에 대해 다음과 같은 여섯단계를 제시하였다(한정선 외, 2006).

〈표 14〉 Bloom의 인지적 영역의 수행 수준과 정의

수준	정의
지식 (knowledge)	지식의 대표적인 행동동사는 ‘찾아내다’, ‘정의하다’이다. 이미 배운 내용, 즉 사실, 개념, 원리, 방법, 유형, 구조에 대한 기억으로 교과영역 속에 담겨져 있는 특정요소를 상기, 재생 또는 재인하는 것을 의미한다.
이해 (comprehension)	이해의 대표적인 행동동사는 ‘분류하다’, ‘설명하다’이다. 이미 배운 내용에 관한 의미를 파악하는 능력을 뜻하며, 단순히 자료를 기억하는 수준을 넘어 자료의 내용이 변경되어도 그 의미를 파악, 해석, 또는 추론하는 능력을 말한다.
적용 (application)	적용의 대표적인 행동동사로는 ‘변환하다’, ‘계산하다’가 있다. 이미 배운 내용, 즉 개념, 규칙, 원리, 이론, 기술, 방법 등을 구체적인 또는 새로운 장면에서 응용하는 능력을 말한다.
분석 (analysis)	분석의 대표적인 행동동사는 ‘변별하다’, ‘도식화하다’가 있다. 조직, 구조 및 세부요소 간의 상호관계를 이해하기 위하여 주어진 자료의 구성과 내용을 분석하는 능력을 가리킨다.

수준	정의
종합 (synthesis)	종합의 관련 행동동사는 ‘종합하다’, ‘창안하다’가 있다. 비교적 새롭고 독창적인 형태, 원리, 관계, 구조 등을 만들어 내기 위하여 주어진 자료의 내용 및 요소를 정리하고 조직하는 능력을 뜻한다.
평가 (evaluation)	평가의 관련 행동동사는 ‘판단하다’, ‘비판하다’가 있다. 어떤 특정한 목적과 의도를 근거로 하여 주어진 자료 또는 방법이 갖고 있는 가치를 판단하는 능력을 말한다.

출처: 한정선 외 (2006), p.59

한편 미국 리터러시 측정 표준을 제시하고 있는 미국 ETS에서는 ICT 리터러시 측정 테스트를 위한 기준을 다음과 같이 제시한 바 있다.

〈표 15〉 미국 ETS의 ICT 리터러시 수준 분류 및 정의

수준	정의
정의	ICT 도구를 활용하여 필요한 정보를 찾아내고 알맞게 재연할 수 있는 능력을 의미한다.
접속	디지털 환경에서 정보를 탐색하고 수집할 수 있는 능력. 이 능력에는 알맞은 디지털 정보원을 확인하고 이러한 정보원에서 정보를 취득할 수 있는 능력 모두를 포함한다.
관리	디지털 정보를 위해 현존하는 정보 유형을 활용하여 단순 정보원으로부터 현존하는 정보의 조직과 분류 체계를 활용할 수 있는 능력. 이 능력은 현존하는 디지털 정보를 재조직하는데 초점을 맞출 수 있는 능력을 의미한다. 이 능력은 현존하는 조직의 체계를 파악하고 알맞은 체계를 선택, 활용하는 능력을 포함한다.
통합	디지털 정보를 해석하고 재현하는 능력. 다양한 디지털 정보원으로부터 ICT 도구를 활용하여 정보를 종합, 요약, 비교, 대조할 수 있는 능력을 포함한다.
평가	ICT 환경에서 업무의 필요성을 만족할 수 있는 디지털 정보의 수준을 결정할 수 있는 능력. 이는 질, 관련성, 권위, 의견의 시각, 편견, 확실성, 중립성과 시간을 고려하여 과제에 필요한 정보를 선별할 수 있는 능력을 포함한다.
창출	정보통신 테크놀로지 환경에 맞도록 정보를 변용, 적용, 디자인하고 새로운 의미를 창출해낼 수 있는 능력을 뜻한다.
커뮤니케이트	ICT 환경에서 상황에 관계없이 정보를 알맞게 커뮤니케이트할 수 있는 능력. 여기에는 특정한 대상을 위해 전자 정보를 맞추는 능력과 알맞은 입장에서 지식을 커뮤니케이트할 수 있는 능력이 포함된다.

출처: 한정선 외 (2006), p.59

이상의 논의를 종합해 볼 때, 디지털 미디어 리터러시의 세부요소는 매우 복합적인 다각적인 인지과정을 기초로 하되, 사회적 커뮤니케이션의 독특한 요인들을 감안하여 설정되어야 한다. 리터러시의 세부요소는 각 미디어 발달 환경 및 커뮤니케이션 환경의 특성에 따라 상이하게 개발될 수 있으며 교육의 목표와 지향점에 따라서도 달리 설정될 수 있다.

영국 통신규제위원회인 오프컴은 미디어 리터러시의 세부요소를 접근, 이해, 창조로 정의내린 바 있고, 미국이나 호주, 캐나다 등도 이와 유사하지만 각 나라의 특성에 맞는 세부요소를 제시하고 있다. 동일한 국가 내에서도 교육의 주체 및 대상에 따라 상이한 접근법을 사용하기도 한다(안정임, 전경란, 2006).

본 연구에서는 디지털 미디어 리터러시에 대한 다양한 논의를 바탕으로 현재 우리나라의 미디어 환경에서 가장 중요한 핵심 요인들을 고려하여 디지털 미디어 리터러시를 다음과 같이 정의한다.

즉 “디지털 미디어 리터러시는 다양한 연령 및 계층의 사람들이 다양한 형태의 미디어에 대한 1) 접근 능력, 2) 미디어에 대한 비판적 이해능력, 3) 미디어를 통한 창의적인 표현 능력, 그리고 4) 미디어를 통한 소통 능력을 갖추도록 하는 교육”이다.

이 정의에서 말하는 접근(access)과 비판적 이해(understand), 표현(create)과 소통(communication)은 디지털 미디어 리터러시의 핵심적 세부요소로서 다음과 같은 의미를 지닌다.

#### **(1) 미디어에 대한 접근능력:**

다양한 미디어에 대한 보편적 접근, 미디어의 기술적 이용을 위한 지식, 정보의 검색, 판별, 평가 및 정보조절 능력을 지칭함.

#### **(2) 미디어에 대한 비판적 이해능력:**

미디어 구조 및 기능에 대한 지식, 미디어 텍스트에 대한 비판적 읽기, 미디어를 둘러싼 사회적, 정치적, 경제적, 기술적, 미학적 요인들을 비판적으로 사고할 수 있는 능력을 지칭함.



### (3) 미디어를 통한 창의적 표현능력:

다양한 미디어를 사용한 창의적 쓰기, 자아 정체성 및 의견, 지식, 감정 등을 미디어 텍스트의 제작을 통해 표현하는 능력을 지칭함.

### (4) 미디어를 통한 소통능력:

미디어 읽기와 쓰기에 대한 사회적 책임인식, 민주적 참여 활동 능력, 정보의 공유 및 나눔 능력을 지칭함.

그렇다면 각 세부요소별로 지금까지 진행되어온 연구의 결과 및 논의의 주요쟁점들을 살펴보도록 하자.

## 2. 미디어 리터러시 세부 요소 논의

### 1) 미디어 접근능력

미디어에 대한 접근, 즉 액세스는 두 가지 측면을 지닌다. 하나는 기계, 기구에 대한 물리적 접근이고 또 하나는 원하는 콘텐츠나 정보를 얻기 위해 이러한 기계 및 기구들을 활용하는 접근 능력이다. TV 등과 같은 올드 미디어의 경우 물리적 접근이나 활용적 접근의 문제는 없었다. 그러나 인터넷을 비롯한 뉴미디어의 경우, 물리적 접근뿐 아니라 활용적 접근이 모두 어느 정도의 교육과 기술적 습득을 요하는 문제로 등장하였다.

인터넷뿐 아니라 디지털 형태로 방송하는 텔레비전의 경우도 접근의 문제는 존재한다. 과거 아날로그식 텔레비전은 단순히 스위치를 켜고 자신이 원하는 프로그램의 방송시간대에 맞춰 해당 채널을 시청하면 되었다. 그러나 멀티채널의 수많은 프로그램, 그리고 쌍방향 기능을 지닌 디지털 텔레비전의 경우, 시청자들은 접근의 어려움을 느낀다는 보고가 있다 (Freeman and Lessiter, 2001). 즉 복잡한 기능이 장착된 리모콘의 사용이라든가, 혼란스러운 상징체계와 표시, 읽기 힘든 화면 정보, 복잡한 메뉴 구성 등으로 인해 사용의 어려움을 겪는다는 것

이다.

인터넷의 경우도 마찬가지다. 기본적인 컴퓨터 사용능력을 전제로 하는 인터넷은 접속뿐 아니라 정보의 검색을 위해서도 일정 정도의 기술습득이 필요하고 더 나아가 정보의 평가나 취사선택, 활용 등을 위해서는 또 다른 형태의 기술이 요구된다. 연령적으로 볼 때, 어린이와 청소년들은 어른들에 비해 뉴미디어의 접근이 용이한 것으로 알려져 있지만 이는 물리적 접근에 한정될 뿐, 엄밀한 의미의 리터러시 능력을 대변하는 것은 아니다.

페이서 등 (Facer et al., 2003)에 의하면 어린이들은 기능적인 접근력은 뛰어나지만 정보를 해석하고 비판하며, 조정하는 리터러시 능력까지 갖추고 있지는 않은 것으로 나타났다. 우리가 흔히 뉴미디어에 있어서는 어린이와 청소년들이 어른에 비해 앞선 리터러시 능력을 갖추고 있다고 생각하는 것은 단순한 ‘기술적 접근’만을 기준으로 한 것이라는 점에서 정확한 인식은 아닌 것이다.

디지털 격차의 문제에 대한 많은 연구들은 접근과 이용의 차이를 명확히 할 것을 강조한다. 즉, 디지털 격차에서 말하는 ‘접근’이나 ‘이용’은 전혀 다른 세부 요인들로 구성되기 때문에 이 두 개념을 동일하게 취급하는 것은 잘못된 시각이라는 것이다(<표 16> 참조).

예컨대 사람들은 휴대폰과 같은 경우, 흔히 생각하는 것처럼 처음 기기구매 비용이 부담이 되기보다는 유지비용 때문에 사용을 꺼리는 경우가 많다. 접근은 가능하지만 이용 측면에서는 격차 발생의 여지가 있는 것이다. 또한 인터넷의 경우에도 접속되어 있다고 해도 이용이 자동적으로 이루어지는 것은 아니다. 인터넷 접속 비용 등의 경제적 부담 외에, 가정에서 인터넷을 할 시간적 여유, 컴퓨터를 놓을 수 있는 공간 여부도 문제가 된다. 또한 컴퓨터가 고장 나거나 인터넷과 관련하여 도움이 필요할 경우 지원받을 수 있는 상황이 되는가의 여부와 미디어 리터러시와 같은 기초능력이 여전히 문제의 핵심으로 등장한다.

〈표 16〉 디지털 정보격차 분석 변인

접근 (Access)	이용 (Use)
기술적 접근	기술적 리터러시
<ul style="list-style-type: none"> <li>- ICT 인프라</li> <li>- 하드웨어, 소프트웨어, 대역폭</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 기술적 활용능력</li> <li>- 사회인지적 활용능력</li> </ul>
사회적 접근	사회적 이용
<ul style="list-style-type: none"> <li>- 구매력 Affordability</li> <li>- 자각 Awareness</li> <li>- 언어 Language</li> <li>- 콘텐츠/유용성 Content/Usability</li> <li>- 지리적 위치 Location</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 정보추구 Information Seeking</li> <li>- 자원동원 Resource Mobilization</li> <li>- 사회운동 Social Movements</li> <li>- 시민참여 Civic Engagement</li> <li>- 사회소속 Social Inclusion</li> </ul>

출처: “디지털 정보격차의 재정의와 주요국 현황,” 유지연, 2003, 정보통신정책, 2003.12, 61쪽

한편 액세스에는 원치 않는 정보를 걸러 내거나 회피하는 부정적 차원의 개념도 포함되어야 한다. 즉 자신이 원하는 정보를 찾아내서 사용하는 것뿐 아니라 잘못된 정보를 걸러내는 판단 능력, 그리고 그에 대한 불만과 비판을 제기할 수 있는 능력을 말한다. 이것 역시 접근 능력의 한 측면으로 뉴미디어뿐 아니라 TV 등에도 적용된다. 예컨대 성적인 내용이 담긴 프로그램이나 콘텐츠를 접할 때는 등급제 등의 정보를 참조해야 한다는 것을 이해하고 있는가, 또는 이러한 내용의 정보나 콘텐츠에 대해 자신에게 적절치 않다고 스스로 판단하여 선별하는 능력 역시 접근 능력에 해당하는 것이다 (Buckingham and Bragg, 2004).

접근과 관련하여 또 한 가지 중요한 능력은 위험에 대한 인식 및 대처능력이다. 여기에는 미디어의 과다이용, 과다몰입, 중독 등의 위험에서 스스로를 지키는 자기조절능력이 포함된다. 일반적으로 위험에 대한 대처능력은 어린이의 발달 정도를 측정하는데 중요한 기준이다. 즉 어린이들이 예상되는 위험을 어떻게 피해갈 것인지, 그리고 자신들이 거기에 어느 정도 취약한지를 인지하는 능력은 심리학 용어로 ‘자기 조절감, 자기 효능감’으로 명명된다. 이 능력은 미디어 리터러시 능력에도 적용된다. 인터넷 정보의 위험성 인식이나 대처능력은 접근 능력의 일부로 볼 수 있다는 것이다 (Buckingham, 2006). 여기서 위험성을 내포한 정보에는 폭력성, 선정성 등의 내용뿐 아니라 게임, 다운로드, 쇼핑, 경매 등 마케팅과 관련된 위험 정보도 포함된다. 일반적으로 어린이와 청소년들은 폭력과

선정성 측면에서는 정보 분별력을 갖고 있지만 온라인 마케팅의 위험성에 대해서는 제한적인 인식을 갖고 있는 것으로 나타난다 (Seiter, 2004).

## 2) 미디어의 비판적 이해 능력

지금까지 미디어 리터러시 연구는 상당부분 텔레비전 중심의 영상 미디어를 어떻게 비판적으로 이해하는가에 집중되었다. 그에 비해 인터넷과 같은 뉴미디어에 대해서는 비판적 이해의 관점에서 시행된 연구는 매우 부족하다. 인터넷 미디어 리터러시에 관한 관심은 거의가 접근에만 모여져 있을 뿐, 이용자들이 특정 콘텐츠에 어떻게 반응하는지, 정보의 신뢰성을 어떻게 평가하는지 등에 대한 질문들은 아직 미완으로 남아 있다. 부분적인 연구들이 있기는 하지만 대부분 작은 규모의 사례 연구들로 일반화 하는 데는 무리가 있다. 향후 보다 많은 리터러시 연구들이 관심을 가져야할 영역이다.

또한 온라인 마케터들은 다양한 미디어 플랫폼을 통해 상품배치, 스폰서, 직접마케팅, 브랜딩 등 커뮤니케이션 전략들을 개발하고 있는데 이용자들이 이에 대해 어떻게 인식하고 대응하는지에 대한 연구는 제대로 이루어지지 않고 있다. 따라서 텔레비전에 대한 비판적 이해를 다룬 많은 연구결과들을 활용한 디지털 미디어의 비판적 리터러시에 대한 연구가 활성화될 필요가 있다.

지금까지 미디어 리터러시의 비판적 이해에 대한 연구는 주로 BFI가 개발한 미디어 리터러시의 여섯가지 핵심개념을 중심으로 이루어졌다. 이중에서 특히 네 가지 개념, 즉 재현(representation), 언어(language), 산업(industry), 수용자(audience)는 미디어 리터러시에서 특별히 중요한 의미를 지닌다 (Buckingham, 2003). 이러한 개념은 영상 미디어의 리터러시에 초점을 맞춘 것이다(<표 17> 참조).

〈표 17〉 미디어 리터러시 개념

개념	정의
언어	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 미디어 텍스트의 의미생성 분석</li> <li>- 의미, 관행, 코드, 장르, 선택, 조합, 테크놀로지 등</li> </ul>
재현	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 미디어 텍스트가 대상과 사회를 표상하는 방법</li> <li>- 리얼리즘, 진실을 말하기, 존재와 부재, 편견과 객관성, 전형화, 해석</li> </ul>
산업	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 목표 수용자 정하기, 수용자 지칭하기, 유포 및 배급이용, 이해, 즐거움, 사회적 차이</li> </ul>
이용자	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 미디어 제작의 의도, 제작자</li> <li>- 테크놀로지, 전문제작영역, 미디어산업, 미디어간의 연계, 유통과 보급</li> </ul>

나아가 버킹엄 (Buckingham, 2007)은 디지털 미디어에 대해서도 영상 미디어와 같은 기준에 의한 연구가 필요하다고 주장했다. 그는 지금까지의 디지털 미디어 교육이 접근, 즉 액세스에 초점을 맞추어왔음을 비판하고 보다 포괄적인 사회, 문화, 경제적 맥락에서의 미디어 특징을 조망해야 한다고 보았다. 그는 인터넷 미디어 리터러시 평가 기준의 예시를 다음 <표 18>와 같이 제시하였다.

〈표 18〉 인터넷 미디어 리터러시 평가기준

영역	내용
언어	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 웹사이트 디자인에서의 시각적, 언어적 '수사rhetorics' (그래픽디자인, 시각과 텍스트, 소리의 조합 등)</li> <li>- 웹사이트의 하이퍼텍스트 (링크) 구조가 이용자의 검색을 유도하는 방식</li> <li>- 이용자에게 대한 태도 (존중과 이용자 편의성 여부 등)</li> <li>- 상호작용성의 유형 및 이용자에게 제공하는 통제와 피드백의 정도</li> </ul>
재현	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 웹사이트의 진위성 여부, 신빙성과 근거 수립방식</li> <li>- 특정 시각 및 입장의 제시 또는 생략</li> <li>- 온라인 소스의 신뢰도, 진실성, 편견 여부</li> <li>- 웹 콘텐츠와 담론의 내재적 가치 및 이데올로기</li> </ul>
산업	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 웹 제작자의 속성: 기업과 개인, 단체 등이 설득수단으로 웹을 사용하는 여부</li> <li>- 자료 공급과 확산을 위해 사용되는 기술 및 소프트웨어; 웹 저자author의 전문성</li> <li>- 상업적 영향력의 비중, 광고, 협찬의 역할</li> <li>- 웹과 TV, 컴퓨터게임 등 타 미디어와의 상업적 관련성</li> </ul>
이용자	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 이용자에게 대한 가시적, 비가시적 상업적 소구 방식</li> <li>- 온라인 참여의 특성 (온라인 조사, 게시판, UGC 등)</li> <li>- 웹을 통한 소비자 정보 수집 방식</li> <li>- 웹을 이용하는 집단과 이용목적의 다양성</li> <li>- 개인 및 집단이 특정 사이트를 이용하고 평가하고 즐거움을 얻는 방식</li> <li>- 인터넷의 효과 (가령 온라인 신분보호나 중독 등)에 대한 공론</li> </ul>

그렇다면 이 네 가지 핵심개념에 대한 연구동향을 살펴보도록 하자.

### (1) 언어 (language)

언어의 경우, 어린이들은 4세 정도의 나이에 이미 TV 언어인 카메라 움직임, 위치, 샷의 전환, 편집 기술 등을 깨우치는 것으로 나타난다 (Messaris, 1994). 이는 일상적인 인지기능과의 유사성으로 인한 측면이 있다. 연령이 높아짐에 따라 어린이들은 좀 더 미시적 차원의 이해, 즉 장르나 내러티브와 같은 인지적 스크립트(script), 혹은 스키마(schema)를 이해하기에 이른다. 스크립트는 일종의 인지적 지름길(short cut)과 같은 개념으로 이야기의 결과를 추측하거나, 등장인물을 평가하고 내용의 현실성 여부를 판단하는 능력을 의미한다. 또한 연령이 높아질수록 콘텐츠의 이미지보다는 언어적 표현에 더 분석적인 능력을 갖추게 된다 (Buckingham, 2006).

그러나 이러한 능력에 대한 연구는 아직 뉴미디어에까지 확대되지 못하고 있다. 예컨대, 인터넷의 경우 이용자들이 인터넷 웹페이지의 디자인을 어떻게 평가하는지, 웹사이트 간의 링크를 어떻게 이해하는지 등에 대한 연구를 해볼 수 있을 것이다. 버킹엄과 스캔론 (Buckingham & Scanlon, 2004)은 어린이용 에듀테인먼트 사이트를 분석하여 언어와 시각적 요소들이 어떻게 연계되어 있는지, 사이트의 검색구조와 상호작용 방식은 어떠한지 등을 분석하였다. 그러나 이러한 구조들을 실제로 이용자들이 어떻게 이해하는지에 대한 연구가 이루어져야 리터러시 능력에 관한 평가해볼 수 있을 것이다.

### (2) 재현 (representation)

미디어 리터러시와 재현의 문제는 비판적 이해 영역에서 가장 핵심적으로 다루어져왔다. 대부분의 연구들은 재현과 관련된 리터러시 능력은 인지적 발달 정도와 밀접한 관련성이 있음을 보고하고 있다. 즉 텔레비전은 우리 주변에서 일어나는 일들을 보여주는 수단이라는 초기적인 이해에서부터, 텔레비전 프로그램의 종류에 대한 구분, 텔레비전 제작자들의 동기, 텔레비전 현실과 실제 현실의 구분 등 나이가 들면서 점차로 미디어의 재현에 대한 이해를 넓혀가게 된다.

지금까지 대부분의 연구는 미디어의 스테레오타입의 위험성, 특정집단에 대한 부정적 재현과 편견의 문제 등 주로 부정적인 측면에 초점을 맞추어 왔다. 그러나 실제로 어린이를 비롯한 수용자들이 재현을 어떻게 받아들이고 평가하는지에 대한 연구는 상대적으로 부족하다. 또한 미디어의 장르가 변화하고 진화하면서 이에 대한 새로운 이해능력이 요구된다. 예컨대 ‘리얼리티TV’의 경우 텔레비전 현실과 실제 현실 간의 구분이 모호해지는 새로운 유형의 프로그램 장르이다. 이러한 부분을 어떻게 평가하는가에 대한 연구가 미디어의 재현에 대한 새로운 통찰을 제시할 수 있을 것이다.

미디어 재현의 문제를 인터넷 등 뉴미디어에 적용시킨 연구 역시 아직 부족하다. 페이스 등 (Facer et al., 2003)은 어린이들이 인터넷의 정보를 액면 그대로 받아들이며, 사이터 (Seiter, 2004)는 어린이들이 인터넷에서 찾은 정보를 평가하는데 어려움을 겪는다는 것을 밝혀냈다. 즉, 인터넷 미디어에서 정보의 신빙성과 재현의 문제는 매우 중요한 의미를 지니고 있으며, 이에 대한 본격적인 연구가 요청된다.

### (3) 산업 (industry)

미디어의 산업적 특성을 이해하는 것은 미디어 콘텐츠 제작자의 의도와 동기에 대한 이해, 그리고 미디어가 지니고 있는 상업성을 올바르게 인식하는 것이다. 즉 광고의 의미와 의도에 대한 비판적 이해, 미디어 기업이나 산업이 움직이는 메커니즘의 이해가 미디어 리터러시의 핵심적인 부분을 차지한다.

광고와 TV 프로그램을 구분하지 못하는 어린이들에 대한 위험성과 이에 대한 교육의 필요성은 다양한 연구들을 통해 제기되어왔다. 그러나 이들 연구는 대부분 1970년대, 80년대에 이루어진 것들로 지금과는 전혀 다른 미디어 환경 속의 광고와 산업을 겨냥한 것이었다. 오늘날 광고업자들은 광고 외의 다양한 마케팅 수단, 즉 스폰서십, PPL, 이벤트 마케팅, 미디어 관련 상품화 등을 개발하여 활용하고 있다. 이러한 환경에서 어린이와 청소년들이 이러한 광고성 콘텐츠를 어떻게 이해하고 평가하는지에 대한 연구는 그리 많지 않다.

더구나 디지털 미디어의 상업성에 대한 비판적 인식은 올드 미디어에 대한 인식보다 훨씬 더 취약하다. 청소년들은 인터넷 등의 정보가 어떻게 생산되며

어떠한 목적을 갖고 있는지에 대한 지식과 관심이 매우 낮고, 웹사이트의 생성 동기 및 신뢰도 등에 대한 비판적 태도도 부족한 것으로 나타났다 (Livingstone and Bober, 2004).

#### (4) 이용자 (audience)

미디어 교육에 있어서 수용자 혹은 이용자 (audience) 개념은 미디어에 대한 자신과 타인의 반응 및 해석과 관련이 있다. 이에 대한 연구는 대부분 성인들을 대상으로 이루어졌다. 수용자들이 텔레비전을 어떻게 이해하는가에 대한 연구들은 크게 두 가지 유형의 수용자를 제시하고 있다. 하나는 창의적이고, 지적이며, 미디어에 능통한 수용자 유형, 또 하나는 혼란스럽고, 편협하고, 부주의하며, 리터러시 능력을 갖추지 못한 수용자 유형이다. 이들이 다양한 방송 장르들을 이해하고 즐기는 것은 사실이지만 이것이 비판적인 평가능력을 의미하는지에 대해서는 아직 모호한 실정이다. 연구자들은 수용자들이 복잡하게 구성된 미디어 메시지를 제대로 이해하거나 비판하는 능력이 부족하다고 지적한다 (Livingstone, Couvering and Thumim, 2005). 온라인 콘텐츠에 대해서는 더욱 그러하다. 대부분의 이용자들이 인터넷의 정보가 어떤 근거와 시각에 의해 생산되고 유통되는지에 대한 인식이 거의 없는 것으로 나타났다.

수용자들이 미디어 콘텐츠를 어떻게 해석하고 인식하는가 하는 것은 미디어 리터러시에서 매우 중요하다. 미디어 효과연구의 시각에서는 미디어 리터러시 능력이 유해한 미디어 콘텐츠의 영향력을 상쇄하거나 중재할 수 있다고 본다. 그러한 측면도 분명 존재하기는 하지만 좀더 포괄적으로 볼 때, 미디어 리터러시 능력은 수용자로 하여금 미디어의 내용에 대해 다양한 시각과 동기, 해석을 가능하게 한다는 점에 주목할 필요가 있다. 즉 미디어 리터러시는 단지 스스로를 보호하기 위한 수단이 아니라 미디어 콘텐츠에 대해 보다 다양한 형태의 해독을 가능케 하는 다면적 리터러시로 이해되어야 한다는 것이다.

### 3) 창의적 표현 능력

디지털 미디어 환경에서 새롭게 주목받고 있는 미디어 리터러시 능력은 창조



적 생산의 능력이다. 예전에는 불가능했던 생산자, 제작자의 위치가 일반 수용자에게로 확대되면서 개인들도 자신의 생각과 의견을 미디어 생산물의 형태로 만들어낼 수 있게 되었다. 소위 ‘프로슈머’의 등장 가능성이 가능하게 된 것이다. 이러한 환경의 변화로 인해 제작자와 수용자의 구분이 사라지면서 미디어 리터러시는 다양한 형태의 미디어 콘텐츠를 제작할 수 있는 기술적 능력으로 이해되기 시작했다. 따라서 미디어 교육은 사람들에게 이러한 기술을 가르치고 실제로 제작하는 경험을 부여함으로써 리터러시 능력을 배양하는 쪽에 큰 관심을 기울이게 되었다.

인터넷 리터러시에서 ‘제작’ 즉 자기 표현의 능력은 특별히 중요하다. 일반적으로 문자를 안다는 것은 ‘읽고 쓰는’ 능력을 말한다. 읽기만 하고 쓸 줄 모르는 사람을 문해력(literacy)를 갖추었다고 하지 않듯이, 인터넷 미디어에서도 온라인 콘텐츠를 이용할 줄만 알고 실제로 제작을 통해 표현하지 못하는 사람을 인터넷 리터러시를 갖추었다고 말할 수 없다. 실제로 개인의 표현과 제작의 활성화는 기성 제작자를 능가하는 인기와 주목을 끄는 미디어 콘텐츠를 가능하게 만들었다.

그런데 여기서 미디어를 제작한다는 것은 구체적으로 어디까지를 포함하는 것인가에 대한 문제가 제기된다. 주류 미디어에서 제공되는 형태의 미디어 콘텐츠 제작을 의미하는지, 영상이나 이미지 등이 포함된 것만이 제작물로 인정받을 수 있는 것인지, 인터넷 이메일 교환과 같은 극히 일상적인 커뮤니케이션도 제작의 형태로 볼 수 있는 것인지, 이러한 제작물은 반드시 타인에게 전달되거나 공적 공간에 유통되어야만 제작물로 인정받게 되는 것인지, 파일 공유나 핸드폰 컬러링 꾸미기 등도 일종의 창의적 제작물로 볼 수 있는 것인지, ‘상호작용’과 ‘생산’은 어떻게 다른 것인지, 이러한 의문들은 아직 명확하게 해결되지 못한 채 남아있다(Buckingham, 2006).

한 가지 분명한 것은 미디어 리터러시 능력으로써의 제작능력은 앞서 언급한 접근 능력과 비판적 이해능력과 상호 연계되어 있으며 제작을 통해 이러한 능력이 더욱 강화되어야 한다는 점이다. 그러나 현재 제작을 중심으로 하는 미디어 교육에서는 제작 과정과 결과물에만 집중하고 있어 제작의 경험이 리터러시 능력을 구체적으로 배양하는가에 대한 검증이 제대로 이루어지지 않고 있다. 즉 제작 기술의 습득이 곧 리터러시 능력의 습득이라는 잘못된 인식이 존재한다는 것이다.

이용자들이 미디어를 어떻게 창작하는가에 대해서는 올드 미디어든, 뉴미

디어든 명확하게 밝혀진 바가 없다. 일반적으로 미디어 제작을 통해 보다 심도 있는 리터러시 능력을 갖추게 된다는 인식이 있지만 객관적으로 증명하는 시도는 부족한 실정이다.

그러나 미디어 제작교육을 통해 이용자들이 자신의 정체성에 대한 확인 및 정체성 표현능력을 키울 수 있다는 점은 다양한 교육 현장에서 확인된다 (Burn, 2009). 특히 사회적 소외집단들, 즉 장애인, 노인, 이주노동자 등의 자기 정체성 확인을 위해 미디어 제작교육을 통한 리터러시 능력의 배양은 많은 교육현장에서 시도되고 있으며 우리나라에서도 시청자 미디어센터 및 ACT 등의 시민사회 단체를 통해 꾸준히 시행되고 있다. 그러나 여전히 이러한 제작 교육이 미디어 리터러시 교육의 궁극적 목적인 자신 및 세계와의 소통, 민주적 참여 등을 달성하는 데 어떠한 역할을 미치고 있으며, 각 개인의 리터러시 능력에 어떠한 효과가 있는지에 대해서는 보다 심도 있는 논의가 필요하다.

#### 4) 소통 능력

디지털 미디어가 등장하면서 미디어를 통한 개인 간의 소통과 참여의 범위가 크게 확대되었다. 이전의 미디어에서는 간접적 참여와 소통만이 가능했고 엄밀한 의미에서는 오늘날 우리가 말하는 쌍방향적 소통은 거의 불가능했다. 제작자의 일방적 커뮤니케이션 속에서 수용자의 반응은 비판적 해석과 같은 인지적 차원에서 머물 수밖에 없었다.

그러나 이제는 제작자와 수용자의 컨버전스를 통해 다양한 개인이 자신의 의견과 정체성을 표현하고 이를 공적 공간에서 유통함으로써 전혀 새로운 형식의 소통이 이루어지고 있다. 이는 미디어 리터러시에서도 커다란 변화를 가져왔다. 과거에는 미디어에 접근하고 이를 제대로 이해하는 수준으로 리터러시 능력을 갖춘 것으로 받아들여졌으나 이제는 창의적인 표현과 제작을 통한 민주적 참여와 나눔의 능력까지 미디어 리터러시에 포함되고 있다. 수동적인 미디어 소비자의 역할만으로는 디지털 리터러시를 갖추었다고 보기 어렵다는 것이다.

참여와 소통의 문제는 디지털 미디어 시대 이전에도 중요한 논의의 대상이었다. 미디어 교육의 선구적 학자인 마스터맨 (Masterman, 1985)은 '미디어 교육은

수용자가 민주적인 권리를 행사할 수 있도록 돕고, 정치적인 목적을 위한 미디어 조작에 대항할 수 있도록 해야 한다. 이를 통해 미디어 교육은 단순한 교육과정에 머무르는 것이 아니라 민주주의의 발달에 기여할 수 있다. 미디어 교육의 확산은 모든 수용자들이 권한을 행사하고, 합리적인 결정을 내리도록 하며, 궁극적으로 사회가 필요로 하는 시민을 양성할 수 있다'고 강조한 바 있다(p.1-17).

그러나 실제로 미디어를 통한 소통의 문제는 실행측면에서 그리 간단하지 않다. 인터넷을 통해 다양한 의견을 표출하고 공유할 수 있지만 이것이 타인에 대한 배려와 존중, 공생의 능력과도 밀접하게 연관되어 있기 때문이다. 상호이해와 협력에 바탕을 둔 민주적 의사소통능력이 리터러시에 포함되어야 한다는 것이다.

김문조, 최두진 (2009)은 인터넷을 통한 비실시간의 비대면적 환경에서 자유로운 의사전달 기회가 확장됨에 따라 올바른 의사소통을 위한 자질의 중요성이 커지고 있으며, 자신의 의견을 올바르게 표현하는 능력 못지 않게 제3자의 입장을 배려한 소통능력을 키워야 한다고 강조한다. 즉 사회적 규범의 인식, 개인정보 프라이버시 보호의 의미, 가상공간의 익명성, 네티켓과 신뢰 등은 디지털 미디어 리터러시 능력에서 반드시 포함되어야 할 중요한 세부요소로 등장하였다. 이러한 논의는 현재 우리나라에서 ‘인터넷 윤리’이라는 개념으로 미디어 교육 정책의 핵심이 되고 있다. 그러나 윤리라는 개념으로 리터러시를 접근할 때, 사회적 통념으로서의 미디어에 대한 보호주의적 시각이 우세하게 되고 이는 역으로 미디어를 통한 자유로운 소통을 저해할 가능성이 있다는 점에서 매우 신중한 접근이 요청된다.

민주적인 참여와 합리적인 의사소통 능력으로써의 미디어 리터러시는 어떤 능력을 말하며 어떠한 구체적인 행동양식으로 표현되고, 또 이러한 능력을 갖추기 위해 어떠한 교육적 노력이 필요한가에 대해서는 보다 깊은 논의와 연구가 필요하다.

미디어 리터러시를 구성하는 세부요소들에 관한 논의를 통해서 얻어진 미디어 리터러시 세부요소별 다루어야 할 항목에 대한 유목화를 선행연구를 토대로 구성하였다.

〈표 19〉 미디어 리터러시 효과측정을 항목 구성표

미디어 접근능력 [매체별 접근]	미디어의 비판적 이해능력 [장르별 접근]	창의적 표현능력 [온라인 중심]	소통
1. Needs 파악 - 문제인식 - 동기파악 - 필요 정보 인식	1. 미디어 이해 - 미디어 구조 (게이트키퍼) - 미디어의 현실 구성 - 수용자 반응 (정서/감성)	1. 자아성찰 - 자신에 대한 이해 (가치관) - 자아 발현	1. 정보공유 - 네트워크 인식(정보소통) - 소유권과 통제(저작권) - 개인정보 보호
2. 탐색 능력 - 검색(정보원 접근) - 선택(매체) - 판별(정보성)	2. 비판적 읽기 ① 정보분석 : 정보출처, 목적, 상업성 ② 맥락읽기(Context) : 이데올로기, 상호관련성 ③ 해체/재구성 - 수용자세분화 : 문화/성별/인종/ 연령 등 - 메시지세분화 : 경제/사회/미학/ 정치적	2. 메시지 생산 - 의문제기 - 메시지 세부요소 - 정보 재구성 - 메시지 설계	2. 사회적 책임성 - 미디어 감시 - 사회변화 인지 - 공동체 인식 - 책임/윤리(네티켓)
3. 매체 이용 - 기술이해(매체 속성) - 숙련/능동성 (서비스) - 정보관리	3. 정보 평가 - 진실성 - 신뢰성 - 정확성 - 타당성 - 유용성 - 경향성	3. 콘텐츠 생산 - 기기 운용 - 기술적 코딩 - 메시지 접목	3. 민주적 참여 - 타인존재 인식 - 토론참여(집단지성) - 문제해결
4. 정보 이해 - 읽기(유형/장르/ 내러티브) - 지각 - 경험확장 (정보습득)	4. 문제 제기 - 사회적 영향 - 문제 인식 - 대안 제시	4. 콘텐츠 분배 - 적절성(소통 공간) - Publish 역량 - 커뮤니티 관리	

## IV. 미디어교육 인식 조사 - 전문가 집단 인터뷰

### 1. 인터뷰 설문개요 및 내용

#### 1) 연구방법

미디어교육의 효과측정을 위한 모형개발을 위해서 본 연구에서는 미디어교육 전문가 집단 인터뷰를 실시하였다. 전문가 집단 인터뷰는 초점집단인터뷰(FGI; Focus Group Interview)의 형태로 진행되었다. 전문가 그룹은 크게 미디어교육 교사집단과 미디어교육 학자집단으로 나누었으며, 총 20명을 대상으로 수행되었다. 미디어교육 교사집단의 경우에 학교급별로 다시 초등학교, 중학교, 고등학교로 구분하였다. 그리고 학자그룹은 미디어교육 전공자로 한정하였다. 각 세부그룹별로 총 5인을 다루었으며, 질문지는 인구통계학적 조사와 미디어교육의 개념에 대한 조사, 미디어교육의 목표, 대상별 미디어교육의 목표 및 내용, 매체별 교육내용, 미디어교육 효과에 대한 평가에 대한 조사를 중심으로 구성하였다. 심층인터뷰 기법을 활용하여 얻어낸 모든 내용들은 1차적으로 전사(轉寫)를 한 다음, 2차적으로 주요어휘를 추출하여, 3차적으로 목록화 하는 소위 ‘주요 어휘 추출분석법’을 활용하였다. 이 방법을 통해 인터뷰 참가자들의 발화 의미를 추출하고 이를 미디어교육의 시사점으로 활용될 수 있도록 연구자의 해석을 기술하였다.

#### 2) 응답자 특성

미디어 리터러시 측정 문항을 도출하고자 초등학교, 중학교, 고등학교에서 미디어교육을 실시하고 있는 교사를 각각 5명씩 선정하여 인터뷰를 실시하였다. 또한 미디어교육 관련 전문가 5명을 인터뷰 하였다.

응답자들의 속성을 살펴보면 다음과 같다.

〈표 20〉 초·중·고등학교 미디어 교육 교사의 응답자 특성

응답자 소속	응답자	교육대상	미디어교육에서 다루는 내용	미디어교육 진행 기간	미디어교육 진행 시간
초등학교	응답자A	유치원 초등학생	미디어의 이해와 활용	4년	수업시간, 특별활동시간
	응답자B	초등학생	미디어 리터러시 (통합지도)	4년	국어
	응답자C	초등학생	제작	4년	수업시간
	응답자D	초등학생	생각과 의견 표현	5년	수업시간, 특별활동시간
	응답자E	초등학생	미디어 이해	10년	수업시간
중학교	응답자A	중학생	인터넷 콘텐츠 이해	10년	수업시간
	응답자B	중학생	내용파악, 비판적 이해	3년	수업시간
	응답자C	중학생	제작	5년	수행평가시간
	응답자D	중학교 고등학생	신문비평, 책 만들기, 인터넷 이해	10년	수업시간 방과 후
	응답자E	중학생	비판적 읽기	5년	정규수업시간
고등학교	응답자A	중학교 고등학생	미디어 이해	15년	수업시간, 특별활동시간
	응답자B	중학교 고등학생	미디어 이해	5년	수업시간, 특별활동시간
	응답자C	고등학생	매체 특성 이해, 자기 표현	9년	특별활동시간
	응답자D	고등학생	비판적 사고, 표현, 창의적 활용	15년	방과 후 수업
	응답자E	청소년/ 학부모/교사	미디어 해석, 상징 찾기, 미디어 활용/제작	10년	수업시간, 특별활동시간

〈표 21〉 미디어교육 관련 연구자 특성

응답자	미디어교육 연구 기간	미디어교육 수업 진행 여부
연구자A	10년	진행
연구자B	10년	진행
연구자C	7년	진행
연구자D	10년	진행 안함
연구자E	25년	진행 안함

먼저, 미디어교육 교사들의 평균 미디어교육을 학교에서 직접 교육한 경험은 초등학교 교사는 5·4년, 중학교 교사는 6·6년, 고등학교 교사는 9·8년이였다. 주로 학교현장에서 수업방식은 초등학교 교사는 수업시간과 특별활동 시간을 활용하고

있었으며, 중학교 교사는 수업시간을 활용하고 있었다. 이에 반해서 고등학교 교사의 경우에는 모든 응답자가 방과 후 수업이나 특별활동시간을 활용한다고 답하였다.

미디어교육 연구자의 경우에는 연구경력이 12.4년으로 매우 높은 것으로 나타났다으며, 실제 현장에서 미디어교육을 수행하는 경우는 3명, 그렇지 않은 경우는 2명으로 나타났다.

## 2. 미디어교육의 인식 분석

### 1) 미디어교육의 정의

전문가 인터뷰를 통하여 응답자들이 생각하는 미디어교육의 정의에 대해서 살펴보았다(중복응답). 각 연구자들이 제시하고 있는 미디어 교육의 정의를 다음의 <표 22>, <표 23>와 같이 요약하여 제시할 수 있다.

<표 22> 교사들이 생각하는 미디어교육의 정의

응답자 소속	응답자	미디어교육의 정의
초등학생	응답자A	미디어 이해, 활용, 미디어를 통한 소통
	응답자B	미디어를 활용하여 자신의 생각 표현
	응답자C	미디어 이해, 미디어를 활용하여 자신의 생각 표현
	응답자D	미디어 이해, 미디어를 활용하여 자신의 생각 표현
	응답자E	미디어 이해, 미디어를 통한 소통(커뮤니케이션), 미디어 비평 능력(비판적 이해), 제작 능력
중학생	응답자A	미디어 이해, 활용, 미디어를 통한 소통
	응답자B	미디어를 활용하여 자신의 생각 표현, 미디어 비평(비판적 이해)
	응답자C	미디어 이해, 미디어를 통한 소통(커뮤니케이션)
	응답자D	미디어를 통한 소통(커뮤니케이션)
	응답자E	미디어를 통한 소통(커뮤니케이션)
고등학생	응답자A	미디어 이해, 미디어를 통한 소통(커뮤니케이션), 미디어 비평(비판적 이해), 제작 능력
	응답자B	미디어 이해, 미디어 비평(비판적 이해), 제작 능력
	응답자C	미디어를 통한 소통(커뮤니케이션)
	응답자D	미디어 이해, 미디어 비평(비판적 이해), 미디어를 활용하여 자신의 생각 표현
	응답자E	미디어 이해, 미디어 활용

〈표 23〉 미디어교육 연구자들이 생각하는 미디어교육의 정의

응답자	미디어교육의 정의
연구자A	미디어를 통한 소통(커뮤니케이션)
연구자B	미디어를 통한 소통(커뮤니케이션), 미디어 비평, 제작 능력
연구자C	미디어 이해, 미디어 비평(비판적 이해), 제작 능력, 미디어를 활용하여 자신의 생각 표현
연구자D	미디어 이해, 미디어를 통한 소통(커뮤니케이션)
연구자E	미디어 이해, 미디어 비평(비판적 이해)

응답자들의 의견을 통합적으로 제시하면 응답자들은 미디어교육 과정에서 ‘미디어 이해’, ‘미디어를 통한 소통(커뮤니케이션)’, ‘미디어 제작’, ‘미디어를 활용하여 자신의 생각표현’, ‘미디어 비평(비판적 이해)’ 능력 향상 등을 위한 내용들을 다룬다고 설명하고 있다.

미디어교육의 정의에서 미디어교육 교사 및 연구자들에게서 공통적으로 가장 많이 언급한 단어는 ‘미디어를 통한 소통(커뮤니케이션)’이다. 초등학교 및 중학교 교사의 경우에는 ‘미디어를 통한 자기표현’이라고 언급하는 경우도 있으며, 고등학교의 경우에는 ‘커뮤니케이션’에 중점을 두고 있음을 알 수 있다. 이외에 초등학교 교사의 경우에 ‘미디어의 이해’가 언급되었으며, 중학교 교사의 경우에는 ‘미디어의 비판적 이해’를 언급하고 있는 것으로 나타났다.

여기서 재미있는 사실은 응답자들 중에서 교사들은 평균적으로 미디어교육을 5~10년간 수행해온 경험자라는 점을 감안하면, 학교현장에서 실제 미디어교육을 수행하는 교사들의 미디어교육에 대한 접근방식을 이해할 수 있는 대목이기도 하다.

구체적으로 응답한 내용을 살펴보면 다음과 같다.

#### (1) 미디어 이해, 미디어 활용, 미디어를 통한 소통

*미디어교육은 학생들에게 미디어를 이해, 활용, 만들어가는 활동이라고 생각합니다. 사람과 사람을 이어주는 미디어에 대하여 생각하고 느끼고 함께하는 활동입니다. (초등 응답자A)*



**(2) 미디어 이해, 미디어를 통한 소통(커뮤니케이션), 미디어 비평 능력(비판적 이해),  
제작 능력**

미디어와 더불어 행복하게 살 수 있는 능력을 기르는 교육이라 생각함. 사람에 따라 미디어 이용행태는 모두 다르겠지만 각각의 미디어가 가진 특성을 이해하고 그것을 이용하여 적절히 커뮤니케이션 할 수 있는 능력을 길러 주는 것. 이를 위해 커뮤니케이션 능력, 메시지 분석, 미디어에 대한 이해, 감상 비평 능력, 적극적인 수용자로서의 반응, 나아가서는 생산자로서의 기본 지식과 자질 등을 모두 포함한 다고 생각함(초등 응답자E)

**(3) 미디어를 활용하여 자신의 생각 표현, 미디어 비평(비판적 이해)**

미디어를 활용하는 교육, 미디어를 이해하는 교육 모두를 포함하는 개념인 것 같음. 미디어를 활용하는 교육은 기계를 조작하는 방법을 가르친다는 것이 아니라 신문, 사진, 영상 등 표현방식에 따라 내 생각을 효과적으로 표현하도록 지도하는 것이고 미디어를 이해하는 교육은 다양한 매체의 표현방식을 이해하고 각각에 담겨있는 주제의식들을 스스로 비판적으로 파악할 수 있도록 지도하는 것을 말하는 것 같음(중등 응답자B)

**(4) 미디어 이해, 미디어 비평(비판적 이해), 제작 능력, 미디어를 활용하여 자신의  
생각 표현**

미디어 교육은 학습자들로 하여금 다양한 형태와 장르의 미디어를 분석하고 평가, 비평, 제작할 수 있는 능력을 키워주는 교육을 말함. 또한 미디어를 필요한 목적에 맞게 사용할 수 있고 건전한 여가를 즐기며 미디어를 통해 자신이 원하는 바를 표현할 수 있도록 하는 교육 역시 포함됨 (연구자C)

**2) 미디어교육의 필요성**

미디어교육의 필요성에 대한 응답자들의 의견을 살펴보았다. 응답자들이 제시한 의견은 크게 세 가지로 제시할 수 있다. 첫째, ‘미디어 영향력의 증가’ 때문이라는 의견을 가장 많이 제시되었다. 즉, 미디어가 삶의 일부로 자리 잡을

만큼 사회적으로 큰 영향력을 가지고 있기 때문에 미디어에 대한 올바른 이해가 필요하다는 것이다. 따라서 미디어교육을 통해서 미디어에 대한 비판적인 이해를 할 수 있는 능력을 향상시킬 수 있어야 한다는 의견들이 제시되었다. 둘째, 미디어교육을 통해서 올바른 가치관 및 자아 형성에 긍정적인 영향을 주어야 한다는 의견들이 제시되었다. 유아 및 청소년 시기의 학생들의 가치관이나 자아 형성함에 있어서 미디어의 영향을 받을 수 있기 때문에 미디어교육을 통해서 올바른 가치관 정립을 할 수 있어야 한다는 것이다. 셋째, 미디어가 소통을 위한 커뮤니케이션 도구로써 자리 잡고 있는 만큼 미디어 교육을 통해서 커뮤니케이션 능력을 향상시켜야 한다는 의견이 제시되었다.

응답자들의 의견은 응답자들의 특성에 따라서 다소 차이를 보이고 있다. 초등학교 교사들의 경우, 미디어를 통한 가치관·자아 형성의 중요성을 가장 많이 이야기 하고 있었다. 이에 비해 중학생, 고등학생 교사들과 연구자들은 미디어의 사회적 영향력에 대해서 많이 이야기 하고 있었다. 이는 초등학생들이 미디어를 접하는 초기 시기인 만큼 초등학교 교사들은 미디어가 학생들의 가치관에 미치는 영향력을 가장 중요시하는 것으로 보인다. 이에 비해 중·고등학교의 교사들의 경우, 중학생과 고등학생들의 미디어 이용량이 많다는 것을 고려하여 미디어가 미치는 사회적 영향력을 중요한 이유로 제시하고 있는 것으로 판단된다.

재미있는 사실은 초등학교 교사들이 지적하는 미디어교육의 필요성과 중·고등학교 교사들의 미디어교육의 필요성에서 나타나는 차이가 앞서 살펴본 미디어교육의 정의에서도 드러나고 있다는 점이다. 초등학교 교사들의 경우에 미디어교육을 ‘소통’으로 정의하면서도 특히 ‘미디어를 활용하여 자기의 생각을 표현’한다는 점에 주목하고 있다. 따라서 자연히 미디어교육이 필요한 이유도 미디어 교육을 통해서 어린이들의 가치관·자아 형성에 기여해야 한다는 점을 강조하고 있는 것이다. 이에 반해서 중·고등학교 교사와 연구자들은 미디어와 사회와의 관계에 주목하고 있다. 이같은 확연한 차이는 미디어교육의 대상에 따라 미디어교육의 접근방식과 필요성이 다르게 구성됨을 알 수 있는 대목이다.

응답자들의 의견을 구체적으로 살펴보면 다음과 같다.

### (1) 미디어의 사회적 영향력 증가

미디어를 보지 않고 살아가는 일이 이제는 불가능해졌기 때문이다. 이 시대에 매체를 이해하지 못하는 사람은 과거의 글자를 모르던 문맹자와 같다. (중등 응답자C)

첫째, 미디어의 영향력이 매우 크기 때문에.. 둘째, 현재 미디어가 삶 속에서 매우 밀접하게 활용되고 있기 때문에 (고등 응답자E)

교육의 목적은 삶에 대한 이해와 미래에 대한 준비를 위해 이루어지는데, 현대인에게 매우 중요한 환경이고 삶의 일부인 미디어에 대한 교육이 빠져있다는 것은 문제가 있다. 미디어교육은 환경과 문화가 변화한 현대인에게 절대적으로 필요한 교육이다. (연구자A)

### (2) 가치관/자아 형성

초등학교 시기는 학생들이 논리적 사고를 시작하고 가치관을 형성하는 시기로 자신의 인격적 잣대와 기준을 설정하는 중요한 때이다. 그럴 때 학생들에게 부모 다음으로 많은 영향을 미치는 것이 미디어이기에 미디어교육은 꼭 필요하다. (초등 응답자B)

리터러시 능력을 길러 자아를 바르게 형성하고 이를 바탕으로 커뮤니케이션 함으로 사회의 한 구성원으로 길러지기 위해 (초등 응답자C)

### (3) 커뮤니케이션 능력 향상

세상의 이야기를 표현하고 전달하는 행위는 미디어를 통해서 이루어집니다. 미디어가 없다면 인간의 커뮤니케이션의 능력은 한 차원 더 내려 갈 것입니다. (고등 응답자D)

인간은 커뮤니케이션하지 않고는 살아갈 수 없는 존재 (연구자D)

각각의 응답자들이 제시하고 있는 의견을 요약하여 표로 제시하면 다음과 같다(<표 24>, <표 25>).

〈표 24〉 미디어교육 교사들이 제시한 미디어교육의 목적(필요성)

응답자 소속	응답자	미디어교육의 목적
초등학생	응답자A	미디어에 대한 올바른 이용 습관 기르기
	응답자B	미디어에 대한 제대로 된 인식을 통해서 가치관 형성
	응답자C	미디어 리터러시 능력을 길러 올바른 자아 형성
	응답자D	미디어를 통해서 올바르게 사회를 이해, 제대로 된 가치관 내면화/형성
	응답자E	미디어의 사회적 영향력이 높기 때문에 미디어에 대한 이해가 필요함
중학생	응답자A	미디어가 삶의 일부로 자리 잡은 만큼 미디어에 대한 올바른 이해가 필요함
	응답자B	미디어 환경이 빠르게 변화하고 있는 만큼 미디어에 대한 이해가 필요함
	응답자C	미디어의 영향력이 크기 때문에
	응답자D	미디어가 삶의 일부로 자리 잡은 만큼 미디어에 대한 올바른 이해와 활용에 대한 교육이 필요함
	응답자E	미디어에 대한 노출이 늘어난 만큼 미디어를 통한 표현 능력 향상을 위해 필요함
고등학생	응답자A	미디어가 삶의 일부로 자리 잡아 영향력이 커짐
	응답자B	미디어의 영향력이 매우 커짐
	응답자C	미디어가 삶의 일부로 자리 잡아 영향력이 커짐
	응답자D	미디어의 영향력(커뮤니케이션 수단, 시대정신의 반영)이 커진 만큼 올바른 이해와 활용이 필요함.
	응답자E	미디어의 영향력이 커져 삶의 일부로 자리 잡았기 때문에

〈표 25〉 미디어교육 연구자들이 제시한 미디어교육의 목적

응답자	미디어교육의 목적
연구자A	미디어가 삶의 일부로써 영향력이 커짐
연구자B	미디어가 삶의 일부로써 영향력이 커짐, 현대 사회에 대한 이해
연구자C	미디어의 영향력이 매우 커짐
연구자D	커뮤니케이션 도구로써 미디어의 영향력이 매우 커짐
연구자E	미디어가 삶의 일부로써 영향력이 커진 만큼 미디어에 대한 비판적 이해 능력이 필요함.

### 3. 미디어교육의 대상별 교육내용 분석

#### 1) 미디어교육의 내용 및 매체 인식

##### (1) 가장 중점적으로 다루어야 할 매체와 그 이유

미디어교육을 시행함에 있어서 응답자들이 가장 중점적으로 다루어야 한다고 생각하는 매체들을 조사하였다. 응답자들의 의견 살펴보면, 총 20명의 응답자(중복응답 포함)들 중에서 총 11명이 인터넷을 가장 중점적으로 다루어야 할 매체로 선택하였다. 다음으로는 텔레비전(영상미디어 포함)이라는 응답이 4명으로 높게 나타났으며, 다음은 신문이라는 의견을 2명이 제시하였다. 이외에도 영화, 모바일, 게임, 디지털 미디어 등의 의견이 제시되었다.

미디어교육 교사 및 연구자 모두가 미디어교육에서 가장 중점적으로 다루어야 할 매체를 ‘인터넷’으로 지적하고 있다는 점은 매우 흥미로운 점이다. 이는 미디어교육이 미디어 환경 변화에 대처해야 한다는 점을 현장에 있는 교사들이 더욱 실감하고 있다는 점을 이야기하는 대목이다. 미디어교육에서 다루어지는 교육콘텐츠는 항상 현재를 기준으로 구성되어야만 하는데, 이는 미디어교육의 효과가 학습자들에게 더욱 효율적으로 전달되도록 하기 위해서이다. 연구자와 비교해서 특히 교사들이 ‘인터넷’을 중요한 교육매체로 언급한 부문은 이런 점에서 학교현장에서 어린이 및 청소년들의 미디어 이용을 고려한 것으로 볼 수 있다.

또한 이들 교사들이 인터넷을 선택한 이유도 학교급별로 차이를 보이는데, 우선 초등학교 교사들은 ‘인터넷의 영향력’에 대한 부문을 언급한 반면에, 중·고등학교 교사들의 경우에는 ‘인터넷이 통합미디어’라는 점, ‘일상생활과 밀접하다’는 점을 들고 있다. 이는 교사들이 미디어교육을 접근하는 방식과도 일치하는데, 앞서 살펴 본 교사들의 미디어교육 정의에서 보면, 중·고등학교 교사의 경우에 미디어를 통한 제작교육에 대한 개념을 제시하고 있음을 볼 수 있다. 이에 반해서 초등학교 교사들은 미디어의 이해를 중심으로 제시하고 있다. 인터넷이 가지는 통합미디어로서의 특성을 고려한다는 점은 인터넷을 통해서 사회 및 삶, 그리고 소통이라는 개념을 미디어교육의 교육내용에 포함시켜야 한다는

점을 강조하는 것으로 해석된다.

각 응답자들이 선정한 매체와 선정이유를 제시하면 다음의 <표 26>, <표 27>과 같다.

〈표 26〉 미디어교육 교사들이 선정한 미디어교육에서 가장 중점적으로 다루어야 할 매체

응답자 소속	응답자	주요 매체	선정 이유
초등학생	응답자A	텔레비전 인터넷	- 가장 많이 이용되며 손쉽게 접근할 수 있는 미디어이기 때문에
	응답자B	인터넷	- 빠른 속도로 증가하고 있기 때문에 - 긍정적인 측면과 함께 부정적인 측면도 많기 때문에 이에 대한 교육이 필요함(특히, 청소년에 부정적인 영향을 미칠 수 있음)
	응답자C	인터넷	- 영향력이 가장 크기 때문에 (다양한 미디어들이 인터넷으로 융합되고 있음)
	응답자D	텔레비전 신문	- 공적인 미디어로 정보보급과 가치관 형성에 중요한 역할을 하기 때문에 - 민주주의 사회에서 가장 영향력이 크기 때문에
	응답자E	인터넷	- 사회적 영향력이 증가하고 있음
중학생	응답자A	인터넷	- 모든 미디어가 융합된 형태이기 때문에 인터넷에 대한 이해를 통해서 미디어에 대한 총체적 이해를 할 수 있음
	응답자B	인터넷	- 가장 대중화된 미디어
	응답자C	인터넷	- 모든 미디어를 통합한 형태로 향후 영향력이 더 커질 것으로 예상되기 때문에
	응답자D	텔레비전 신문	- 사람들이 가장 많이 이용함
	응답자E	인터넷	- 모든 미디어를 통합한 형태의 미디어이기 때문에
고등학생	응답자A	인터넷	- 삶에 가장 밀착한 미디어
	응답자B	인터넷	- 사람들이 가장 많이 이용함 - 융합형 미디어
	응답자C	영상 디지털 미디어	- 일상에서 쉽게 접할 수 있는 미디어이기 때문에
	응답자D	영화	- 종합 예술의 성격을 가지고 있기 때문에 - 시대의 모습을 반영하고 있음
	응답자E	모바일	- 미디어들이 모바일로 통합되고 있음

〈표 27〉 미디어교육 연구자들이 선정한 미디어교육에서 가장 중점적으로 다루어야 할 매체

응답자	주요 매체	선정이유
연구자A	기타의견 (커뮤니케이션 능력 향상)	- 미디어를 통한 커뮤니케이션이 증가하고 있는 만큼 특정 미디어에 대한 이해보다 커뮤니케이션 능력을 향상시키는 것이 중요함
연구자B	게임	- 일상에서 가장 중요한 놀이문화이기 때문에 학생들의 흥미도가 높음 - 리터러시를 통해서 얻을 수 있는 효과가 높음(수업 용이) - 미디어교육 교수가 게임에 대해서 친숙하므로
연구자C	디지털 미디어	- 다양한 미디어를 통합하고 있음 - 기존에 많이 이루어지지 않음
연구자D	인터넷	- 개인에게 중요한 미디어로 자리 잡고 있음
연구자E	기타 의견(응답자의 특성을 고려해야함)	- 가장 많이 사용하는 미디어가 가장 영향력이 큰 미디어이기 때문에

응답자들의 의견을 미디어별로 살펴보면 다음과 같다.

#### (1) 인터넷

컴퓨터(인터넷), 폭발적인 속도로 발전하는 인터넷 미디어를 미디어 교육에서 중점적으로 다루 교육해야 하며, 긍정적인 면과 부정적인 면을 동시에 지닌 미디어의 속성을 가장 잘 반영한 것이 인터넷이라 생각하기 때문이다. 또한 스스로 잘 사용을 하려고 해도 주변의 상황이 너무 폭력적, 음란적 성격을 지니기에 가장 중점적으로 다루야한다고 생각한다. (초등 응답자B)

인터넷은 각종 미디어를 모두 담을 수 있는 그릇이자, 지금까지 없었던 획기적인 소통 수단이다. (중등 응답자E)

인터넷, 가장 대중화된 매체인 것 같아서요 나이와 지역, 성별, 비용에 상관없이 이젠 정말 ‘누구에게나’ 열려있는 수단인 것 같습니다.(고등 응답자B)

#### (2) 텔레비전, 신문

미디어교육에 가장 중점적으로 다루어야 할 미디어 매체는 방송과 신문이라고

생각한다. 방송과 신문은 공적인 미디어로 시민에게 정보를 보급하는 역할 뿐 아니라 가치관을 형성하는데 중요한 역할을 한다. 이러한 공적인 미디어에 대한 속성을 제대로 이해하지 못하는 시민은 왜곡된 가치관을 형성하여 올바른 민주주의 시민이 되기 어렵다. 따라서 미디어 산업으로서의 방송과 신문 매체에 대한 이해에 관한 미디어교육이 중요한 중점 과제이다. (초등 응답자D)

사람들이 가장 많이 접하고 사람들의 의식을 결정짓고 있기 때문에(중등 응답자D)

### (3) 기타

영화는 종합 예술의 성격을 지니고 있으며, 그 시대가 요청하는 바가 무엇인지 그 시대 사람들은 어떤 생각을 하고 살고 있는 지를 반영해주는 시대의 거울입니다. 영화는 감독이 사회를 바라보는 의도를 엿볼 수 있으며, 그것이 장면을 통해서 어떻게 나타나는지를 알 수 있습니다. 그래서 다양한 사고를 할 수 있는 미디어입니다. (고등 응답자D)

모바일 쪽으로 통합되고 있기 때문(고등 응답자E)

## 2) 미디어교육 교육내용 인식

미디어교육에서 주요하게 다루어야 하는 내용에 대한 응답자들의 인식에 대해서 살펴보았다(중복응답). 응답자들의 의견은 크게 미디어 이해(7명), 미디어 비평(6명), 미디어를 통한 소통 능력(3명), 미디어를 통한 표현 능력(2명)등으로 요약하여 제시할 수 있다. 이외에 문화 소양, 미디어와 산업의 관계 이해, 미디어 윤리, 미디어 이용에서의 차이 인식 등의 의견을 각각 1명씩 제시하였다.

미디어교육의 중점 교육내용에 대한 부문은 학교급별의 차이보다는 교사들에 따라서 많은 차이를 보이고 있음을 알 수 있다. 학교급별 내에서 교사별로 각기 다른 내용을 언급하고 있음을 알 수 있다. 하지만 이에 반해서 연구자들과 실제 미디어교육을 담당하는 교사들과 인식차이를 발견할 수 있는데, 연구자들의



경우에 5명 중에서 5명 전원이 미디어교육에서 중점적으로 다루어야 할 내용을 ‘미디어의 이해’를 언급하고 있다는 점이다. 미디어교육 교사들의 경우에는 오히려 ‘미디어의 이해’보다는 ‘미디어비평’과 ‘미디어제작’을 더 중요하게 생각하고 있는 것으로 나타났다.

각 응답자들이 제시한 교육 분야와 선정이유는 다음의 <표 28>, <표 29>을 통해서 알 수 있다.

**<표 28> 미디어교육 교사들이 생각하는 미디어교육에서 다루어야 할 교육내용**

응답자 소속	응답자	교육 분야	선정이유
초등학생	응답자A	미디어 이해	기술 습득보다 기초적인 내용을 이해하는 것이 중요함
	응답자B	미디어 윤리	윤리적 가치 형성을 통해서 미디어 이용 기준을 설정하는 것이 중요함
	응답자C	미디어 비평	미디어에 대한 비평적 이해를 통해서 올바른 시민성 교육을 할 수 있음
	응답자D	의견 표현 능력	미디어를 통한 자신의 의견 표현은 민주주의 시민의 책임이자 의무
	응답자E	소통(커뮤니케이션) 능력	미디어 존재의 목적이 커뮤니케이션이므로 가장 기본적인 것에 충실해야 함
중학생	응답자A	미디어 이해 미디어 비평 의견 표현 능력	- 미디어는 인간에 의해서 만들어진 것이므로 올바른 이해/비평/표현 능력을 익히는 것이 필요함
	응답자B	비평(제작 의도 파악)	- 가장 기본적인 것이므로
	응답자C	미디어 이해	- 미디어 이해를 통해 자신에게 필요한 것을 습득
	응답자D	미디어 문식성 교육	- 모든 사람들에게 필요한 교육이므로
	응답자E	미디어 비평	- 미디어의 폐해가 증가하고 있는 만큼 비판적 수용이 필요함
고등학생	응답자A	사람들의 차이 인식	- 미디어를 표현하고 이해하는 방식이 서로 다르다는 것을 인식하면서 상대방에 대한 이해 능력을 키워야함
	응답자B	비평(비판적 수용)	- 비판적 수용은 수용자가 갖추어야 할 기본적인 소양
	응답자C	소통(커뮤니케이션) 능력	커뮤니케이션을 통해서 폭넓은 사고 가능
	응답자D	미디어 비평	비평적 사고를 통해서 미디어 감시
	응답자E	산업과의 연관성	미디어는 하나의 상품이기에 때문에 왜곡 등이 있을 수 있음을 이해해야 함

〈표 29〉 미디어교육 연구자들이 생각하는 미디어교육에서 다루어야 할 교육내용

응답자	교육 분야	선정이유
연구자A	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 소통(커뮤니케이션) 능력</li> <li>- 미디어 이해</li> <li>- 미디어 문화 소양</li> <li>- 미디어 능동성</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 커뮤니케이션 과정 전반에 참여하는 것이 중요하기 때문에 통합적인 교육 필요</li> </ul>
연구자B	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 미디어 전반에 대한 이해</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 매체나 주제별로 다르게 접근해서 전반적인 이해를 해야 함</li> </ul>
연구자C	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 미디어 활용</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 미디어의 다양한 활용 방법을 익히는 것이 중요함</li> </ul>
연구자D	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 미디어 이해</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 미디어에 대한 이해를 기반으로 커뮤니케이션 등이 가능</li> </ul>
연구자E	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 미디어 이해(속성 및 효과)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 가장 기본적인 교육내용이기 때문에</li> </ul>

교육 분야별로 응답자들이 제시한 의견을 살펴보면 다음과 같다.

### (1) 미디어 이해

미디어교육에서 이루어져야 하는 것들이 기술교육도 포함되지만 주제가 있는 미디어교육이어야 한다. 단순히 기능을 익히는 미디어교육은 지양되어야 한다. 가장 기초가 중요하다. 미디어가 무엇인지...(초등 연구자A)

각 미디어의 매체적 속성 이해하는 것 그 자체도 중요하지만 그것을 기반으로 커뮤니케이션 원리, 사회문화적 효과에 대한 이해가 가능하므로 (연구자D)

### (2) 미디어 비평

갈수록 많은 사람들이 미디어를 ‘비판적 수용’ 없이 갈수록 많이 사용하게 되어 그 폐해가 날로 심각해지고 있다. 제대로 읽어내지 못하면 제대로 생각할 수 없고 제대로 표현하지 못하게 된다.(중등 연구자E)

### (3) 미디어를 통한 소통

미디어가 존재하는 목적은 커뮤니케이션을 위한 것이므로 가장 기본적인 것에 가장 충실할 필요가 있다고 생각함(초등 연구자E)

#### (4) 미디어를 통한 표현

*미디어교육을 가장 필요로 하는 사람은 우리 사회의 소외계층이라고 할 수 있는 어린이, 노약자, 저소득계층이다. 이들은 미디어의 정보를 선별적으로 수용하고 자신의 의견을 자신 있게 개진할 수 있도록 미디어 교육을 배워야한다.(초등 연구자D)*

## 2) 미디어교육 교육대상 인식

미디어교육이 가장 필요하다고 생각되는 대상에 대한 설문을 실시하였다(중복응답). 응답 결과는 크게 학생(초등학생, 중학생, 고등학생), 학부모, 소외계층, 교사 등으로 분류할 수 있다.

미디어교육 교사들의 경우에는 학교급별과 상관없이 초등학생부터 미디어교육이 실행되어야한다는 점을 공통적으로 지적하고 있다. 이는 미디어교육이 생애주기에 따라서 체계적으로 다루어져야 한다는 교사들의 인식을 알 수 있는 대목이다. 학생의 경우 성인이 되기 전의 단계인 만큼 미디어 교육을 통해서 올바른 가치관을 형성해야 한다는 의견이 가장 많았다.

부모라는 의견을 제시한 응답자들은 공교육만을 통해서 미디어교육이 완전히 이루어질 수 없는 만큼 부모들이 가정에서 미디어교육을 추가적으로 실시해야 한다는 의견을 제시하였다. 또한 소외계층이라는 응답을 제시한 경우는 중상층 계층 보다 미디어의 의존도가 높기 때문이라는 의견 등이 제시되었다. 교사라는 응답을 제시한 응답자의 경우 교사-학부모-학생의 연결 고리를 통해서 미디어 교육이 이루어지는 것이 효율적이라는 의견을 제시하였다.

미디어교육 교사들의 경우에는 주로 학생 및 교사, 부모들을 제시한 반면에, 미디어교육 연구자들의 경우에는 사회소외계층 대상의 미디어교육의 필요성을 강조하고 있음을 알 수 있었다.

구체적인 결과를 살펴보면 다음의 <표 30>와 <표 31>에서 제시하였다.

〈표 30〉 미디어교육 교사들이 생각하는 미디어교육이 가장 필요한 대상

응답자 소속	응답자	미디어 교육 대상	선정이유
초등학생	응답자A	유치원, 초등학생	조기의 미디어교육이 지속적으로 영향을 미칠 수 있음
	응답자B	교사	교사를 기반으로 학부모, 학생 순으로 유기적인 교육이 이루어질 때 효율성이 높음
	응답자C	유치원 초등학생	사고가 형성되는 시기
	응답자D	소외계층(어린이, 노약자 등)	소외계층 스스로 자신의 의견을 표출할 수 있는 능력이 필요함
	응답자E	부모	공교육 안에서는 한계가 있는 만큼 가정에서의 조기교육이 필요함
중학생	응답자A	초/중/고등학생	조기의 미디어교육이 지속적으로 영향을 미칠 수 있음
	응답자B	중학생	미디어에 대한 접근성이 높아지는 시기
	응답자C	중학생, 고등학생	지적수준이 형성되는 시기이며, 교육의 변화 가능성이 많은 시기이므로
	응답자D	초/중/고등학생	성인이 되면 미디어 교육을 받기 힘들기 때문에
	응답자E	초/중/고등학생	-
고등학생	응답자A	초등학생	어린시기부터 미디어에 대한 고민과 성찰이 이루어져야 함
	응답자B	고등학생	사회에 대한 인식이 생기는 시기이며, 미디어 문화를 즐기기 시작하는 시기
	응답자C	초/중/고등학생	미디어를 본격적으로 선택하고 판단하는 시기
	응답자D	학생	미디어를 가장 많이 접하는 시기
	응답자E	아동과 청소년	미디어에 가장 민감한 시기이자 새로운 가치관이 형성되는 시기

〈표 31〉 미디어교육 연구자들이 생각하는 미디어교육에서 다루어야 할 교육 분야

응답자	미디어 교육 대상	선정이유
연구자A	청소년	미디어 문화의 핵심이자 가치관을 정립해 가는 시기
연구자B	저소득층	제대로 된 교육을 받지 못해서 잘못된 가치관을 형성할 가능성이 높기 때문에
연구자C	소외계층	중상류층의 어린이들보다 미디어의 의존도가 높기 때문에
연구자D	40~50대 성인	재교육이 필요한 시기
연구자E	부모	미디어이용이 시작되고 가장 활발히 이용되는 공간이 가정 이므로 부모의 역할이 중요함

응답자들의 의견을 세분화하여 구체적으로 살펴보면 다음과 같다.

#### (1) 학생(초/중/고등학생)

미디어에 대한 접근성이 강해지기 시작하는 시기이고 또 비판적인 사고에 대해 익힐 수 있는 시기이므로(중등 응답자B)

물론 청소년이다. 미디어문화의 핵심에 청소년이 있고 가치관과 세상을 보는 눈을 정립해가는 시기이기 때문이다. (연구자A)

#### (2) 부모

오랫동안 미디어교육을 했지만 공교육 안에서 미디어교육이 체계적으로 이루어지는 매우 어려움 미디어교육은 일상과 매우 밀접한 교육이고 특히 미디어를 가장 많이 이용하는 가정에서 꼭 필요한 교육이므로 조기교육이 중요하다. 그런데, 조기교육의 대상인 유아들의 교육을 위해서는 부모가 우선 미디어교육에 대해 알아야 한다고 생각함/ 따라서 부모교육이 매우 중요하다고 생각함(초등 연구자E)

#### (3) 소외계층

소외계층의 어린이들 - 이 아이들의 미디어 의존도는 중상류층의 아이들보다 높기 때문에(연구자C)

#### (4) 교사

선후관계를 정하자면 교사>학부모>학생 순으로 교육이 이뤄져야 한다고 생각한다. 교사와 학부모가 연계하여 학교와 가정의 유기적으로 미디어에 대해 생각하고 학생을 교육한다면 훨씬 더 바람직한 미디어 교육이 될 수 있을거라 생각한다. (초등 응답자B)

### 3) 교육 대상별 미디어교육 교육내용 인식

교육대상을 초등학생, 중학생, 고등학생, 일반으로 세분하여, 각 교육대상별로 응답자들이 중요하게 생각하는 미디어 교육 매체에 대해서 조사하였다(복수 응답). 응답결과를 살펴보면, 응답자들은 인터넷(47명), TV(28명), 신문(22명), 영화(13명), 애니메이션(12명), 게임(12명), 모바일(11명)등의 순으로 미디어교육이 중점적으로 이루어져야 한다고 생각하고 있음을 알 수 있다.

교육대상별로 구분하여 응답결과를 세분화하여 제시하면, 초등학생들에 대한 응답에서는 인터넷이라는 응답이 11명으로 가장 높게 나타났으며 다음은 TV(10명), 애니메이션(8명), 게임(6명), 신문(3명), 모바일(2명), 영화(1명) 순으로 나타났다. 중학생에 대한 응답결과는 인터넷(14명), 모바일(6명), TV(5명), 신문(4명), 게임(3명), 애니메이션(2명), 영화(2명) 순으로 나타났다. 다음으로 고등학생들에 대한 응답결과를 살펴보면 인터넷(10명), 신문(9명), 영화(8명), TV(6명), 모바일(2명), 애니메이션(1명), 게임(1명) 순으로 나타났다. 마지막으로 일반인을 대상으로 한 교육에서는 인터넷(12명), TV(7명), 신문(6명), 영화(2명), 게임(2명), 애니메이션(1명), 모바일(1명) 순으로 나타났다.

이와 같은 결과를 토대로 볼 때, 응답자들은 초등학생, 중학생, 고등학생, 일반인 모두에게 인터넷을 가장 중점적으로 교육해야 한다고 인식하고 있음을 알 수 있다.

〈표 32〉 교육대상별 중요 교육매체

교육 대상	응답자 소속	TV	신문	인터넷	애니 메이션	영화	모바일	게임
초등학생	초등교사	3	1	4	1			
	중등교사	2		1	3			1
	고등교사	2	1	2	3	1	1	3
	연구자	3	1	4	1		1	2
합계		10	3	11	8	1	2	6
중학생	초등교사	1	1	3	1		1	
	중등교사	3	1	3		1	4	1
	고등교사	1	1	5	1		1	2
	연구자		1	3		1		
합계		5	4	14	2	2	6	3

교육 대상	응답자 소속	TV	신문	인터넷	애니메이션	영화	모바일	게임
고등학생	초등교사	1	2	2		1	1	
	중등교사	3	4	2		1		
	고등교사	2	3	3	1	5	1	1
	연구자		1	3		1		
합계		6	10	10	1	8	2	1
일반인	초등교사		1	3				1
	중등교사	1	1	4		1		
	고등교사	4	3	4	1	1	1	1
	연구자	2	1	1				
합계		7	6	12	1	2	1	2
총합		28	23	47	12	13	11	12

응답결과가 높았던 상위 2개의 미디어인 인터넷, TV를 응답자들이 선택한 이유를 살펴보면 다음과 같다.

#### (1) 인터넷

##### 가. 초등학생

초등학생이 가장 많이 접하는 매체 중 하나임(초등 응답자A)

##### 나. 중학생

인터넷 사용 시간이 가장 많은 시기, 복합 미디어로서 존재하는 인터넷을 제대로 활용하고 즐기는 생산자와 소비자가 되기 위해서(고등 응답자B)

인터넷은 중학생들이 가장 많이 사용하는 미디어다. 그리고 중독에 빠지기 제일 쉬울 때이다. 자신의 조절 능력이 생길 무렵이기 때문에 쉽게 중독에 빠질 수 있는 인터넷을 학습해야 한다. (고등 응답자D)

##### 다. 고등학생

인터넷이 오래 집단에서 중요한 미디어이기 때문에(연구자D)

**라. 일반인**

인쇄 영상 매체에 대해서는 익숙하다는 것을 고려할 때 가장 취약한 분야인 듯함  
동시에 가장 조심스러운 분야인 듯(중등 응답자B)

**(2) TV**

**가. 초등학생**

어린이들이 가장 쉽게 접하는 매체이며 다른 매체보다 난이도 면에서도 쉽게 접근  
할 수 있기 때문에(중등 응답자C)

**나. 중학생**

초등학교 과정과 연계하여 심화 학습을 할 필요가 있음(중등 응답자D)

**다. 고등학생**

미디어에 대한 비판적 인식 세상에 대한 바른 정보를 취하기 위해서(중등 응답자D)

**라. 일반인**

가장 많이 접할 수 있는 미디어이므로 근본적으로 고민해 볼 필요가 있음(초등 응  
답자C)

**4) 매체별 교육내용 인식**

각 매체별로 미디어교육 교사들과 미디어교육 연구자들이 중요하게 다루어  
져야 한다고 생각하는 미디어 교육의 내용들을 제시하면 다음의<표 34>와  
<표 35>과 같이 제시할 수 있다.

미디어별로 큰 차이는 없었으며 앞서 제시되었던 응답결과들과 마찬가지로  
미디어를 이용함에 있어서 미디어 이해, 미디어 활용·제작능력, 비평적 이해,  
미디어 윤리 의식, 미디어를 이용한 소통 능력 향상 등을 위한 교육이 필요하  
다는 의견들이 많이 나타났다. 모든 미디어에 공통적으로 제시된 것은 ‘미디어에  
대한 이해’와 ‘미디어에 대한 비평’이었으며, 영상 미디어에서는 ‘미디어제작’  
이 언급되었으며, 디지털 미디어(인터넷 등)의 경우에는 ‘윤리’ 및 ‘사회’, ‘관계’



등이 중요 교육내용으로 언급되었다. 이는 교사들이 인터넷을 주요 교육매체로 지적하고 있다는 점을 고려하면, 결과적으로 인터넷 미디어에 대한 ‘윤리교육’에 대한 필요성을 제시하고 있다는 점을 알 수 있다. 이런 입장 차이를 해석해 보면, 영상미디어에 대한 교육에서는 미디어 비평, 미디어 제작, 미디어 이해 등의 다양한 교육영역을 언급하고 있다. 이는 응답자들의 영상미디어에 교육적으로 접근하는 방식을 보여주는 대목이다. 이에 반해서 인터넷을 포함한 디지털 미디어는 ‘윤리’적 접근방식을 보여주고 있다.

이는 앞서 기존문헌 연구를 통해서 살펴본 미디어 리터러시의 포괄적 의미를 담기보다는 현재 미디어교육의 방향이 인터넷 미디어의 부정적 영향으로부터 청소년을 보호하기 위한 방향으로 접근하고 있다는 점을 이해할 수 있는 대목이다.

〈표 33〉 미디어교육 교사들이 생각하는 매체별 주요 교육내용

응답자 소속	응답자	미디어 종류		
		영상미디어	인쇄미디어	디지털 미디어
초등학생	응답자A	제작과정 이해/실습	비평적 읽기	올바른 미디어 이용 방법 습득
	응답자B	내용에 대한 비판적 이해	이미지의 의미 이해 비평적 읽기	미디어 윤리 이용 능력
	응답자C	비평적 이해 제작	미디어 이해/비평적 읽기	디지털 공간속의 사회 문화 현상 이해
	응답자D	미디어 이해	비평적 읽기	미디어 이해/ 관련 현상 이해
	응답자E	커뮤니케이션 능력	미디어 이해 비평적 이해	미디어 이해 비평적 이해
중학생	응답자A	미디어 이해 비평적 이해	커뮤니케이션 능력	미디어 이해
	응답자B	비평적 이해	비평적 이해	비평적 이해
	응답자C	미디어 이해	비평적 이해	미디어 이해 비평적 이해
	응답자D	비평적 이해	비평적 이해	미디어 이해 관련 현상 이해
	응답자E	비평적 이해	비평적 이해	비평적 이해
고등학생	응답자A	미디어 이해 비평적 이해	미디어 이해 커뮤니케이션 능력	미디어 이해 미디어 윤리
	응답자B	미디어 이해 미디어 비평 미디어 제작	비평적 이해	미디어 이해 미디어 활용 미디어 윤리
	응답자C	미디어 이해 미디어 비평	미디어 이해 비평적 이해	미디어 활용 미디어 윤리 커뮤니케이션 능력
	응답자D	미디어 이해 미디어 비평	비평적 이해	미디어 윤리 비평적 이해
	응답자E	미디어 이해 비평적 이해	미디어 이해 비평적 이해	미디어 이해 비평적 이해

〈표 34〉 미디어교육 연구자들이 생각하는 매체별 주요 교육내용

응답자	미디어 종류		
	영상미디어	인쇄미디어	디지털 미디어
연구자A	미디어 이해	비평적 이해	비평적 이해 미디어 윤리
연구자B	미디어 이해	비평적 이해	비평적 이해 미디어 윤리
연구자C	미디어 이해 비평적 이해	비평적 이해	비평적 이해 제작과정 이해
연구자D	미디어 이해 비평적 이해	미디어 이해 비평적 이해	미디어 이해 비평적 이해
연구자E	비평적 이해	소통 능력	비평적 이해 미디어 활용

## 4. 미디어교육의 효과 인식 분석

### 1) 미디어교육의 효과 인식

미디어교육의 효과에 대한 응답자들의 인식을 살펴보기 위해 다음의 미디어 교육 내용들을 응답자가 중요하다고 생각하는 순서대로 나열하도록 하였다

- ① 미디어를 통해 타인과 소통하는 능력의 교육 : 타인과의 소통 능력
- ② 미디어를 자유롭게 이용하고 스스로 이용을 통제할 수 있는 능력의 교육  
: 스스로 이용을 통제할 수 있는 능력
- ③ 미디어의 내용을 분석하고 비판할 수 있는 능력의 교육 : 미디어 내용 분석 · 비평
- ④ 미디어를 통해 자신의 의견과 생각을 표현할 수 있는 능력의 교육  
: 자신의 의견/생각 표현 능력
- ⑤ 미디어를 통해 자신의 정체성을 찾아보는 능력의 교육 : 자신의 정체성 찾기
- ⑥ 미디어를 통해 사회적인 문제나 이슈에 참여하는 능력의 교육  
: 사회적인 문제나 이슈 참여
- ⑦ 미디어 기술을 익히고 자유자재로 사용할 수 있는 능력의 교육  
: 미디어 기술 사용 능력
- ⑧ 미디어의 속성을 이해하고 비판할 수 있는 능력의 교육  
: 미디어 속성 이해/비판 능력

각 응답자별로 가장 중요하다고 선택한 응답과 선정이유를 표로 제시하면 다음과 같다(<표 35>, <표 36>). 우선, 미디어교육 교사들이 제시한 의견을 살펴보면 가장 많이 제시된 의견은 총 7명이 응답한 ‘미디어를 통해 타인과 소통하는 능력의 교육’이었다. 다음은 ‘미디어의 내용을 분석하고 비판할 수 있는 능력의 교육’, ‘미디어를 자유롭게 이용하고 스스로 이용을 통제할 수 있는 능력의 교육’이라는 응답이 각각 3명씩으로 많이 나타났다. 이외에도 ‘미디어를 통해 자신의 의견과 생각을 표현할 수 있는 능력의 교육’, ‘미디어를 통해 자신의 정체성을 찾아보는 능력의 교육’을 각각 1명씩 선택하였다.

응답자별 차이를 살펴보면 초등학교 교사들과 달리 고등학교 교사들에게서 ‘미디어를 자유롭게 이용하고 스스로 이용을 통제할 수 있는 능력의 교육’을 중요하게 생각하고 있다는 것을 알 수 있다. 초등학교 교사들의 경우에는 ‘타인과의 소통’을 가장 많이 언급했으며, 중학교 교사들의 경우에는 ‘미디어의 내용을 분석하고 비판할 수 있는 능력의 교육’을 가장 많이 언급하였다. 이를 통해서 알 수 있는 사실은 초등학교 대상의 미디어교육이 현장에서 주로 정체성이나, 소통의 문제를 언급하는 방식으로 수행된다는 점이며, 중학교 이후에 비로소 체계적인 ‘미디어 내용의 분석·비평’능력을 얻기 위해서 미디어교육이 이루어진다는 점을 알 수 있다.

〈표 35〉 미디어교육 교사들이 생각하는 가장 중요한 미디어교육내용

응답자 소속	응답자	1순위	선정이유
초등학생	응답자A	타인과의 소통 능력	미디어도 하나의 언어이기 때문에 타인과의 소통 수단으로서 중요함
	응답자B	타인과의 소통 능력	미디어 자체가 메시지 전달의 도구이며 커뮤니케이션의 중요 수단이므로
	응답자C	자신의 정체성 찾기	자아가 성립되는 시기이므로
	응답자D	생각과 의견 표현	미디어가 인간을 연결시켜주는 소통 도구이므로
	응답자E	타인과의 소통 능력	미디어가 인간을 연결시켜주는 소통 도구이므로
중학생	응답자A	미디어 내용 분석/비평 능력	미디어에 대한 비평적인 이해를 통해서 미디어를 제대로 파악해야 함
	응답자B	타인과의 소통 능력	소통이 곧 자기 통제와 비판을 위한 기본조건이기 때문에

응답자 소속	응답자	1순위	선정이유
	응답자C	미디어 내용 분석/비평 능력	미디어에 대한 올바른 이해가 가장 기초적인 것 이므로
	응답자D	타인과의 소통 능력	타인과의 제대로 된 소통을 수행하다 보면 다른 능력들도 얻을 수 있음
	응답자E	미디어 내용 분석/비평 능력	미디어 분석 · 비평 능력을 습득하면 다른 능력 들도 얻을 수 있음
고등 학생	응답자A	타인과의 소통 능력	소통이 미디어의 중요한 기능이므로
	응답자B	타인과의 소통 능력	미디어는 소통의 매개이므로
	응답자C	스스로 이용을 통제할 수 있는 능력	스스로 통제할 수 있어야 미디어를 올바로 이용 할 수 있음
	응답자D	스스로 이용을 통제할 수 있는 능력	미디어를 과하게 사용하면 역기능이 발생할 수 있으므로 스스로의 이용 통제가 중요함
	응답자E	스스로 이용을 통제할 수 있는 능력	미디어를 삶에 유용하게 활용하는 것이 중요하기 때문에

미디어교육 연구자들의 의견을 살펴보면, 미디어교육 교사들은 선정하지 않았던 항목인 ‘미디어의 속성을 이해하고 비판할 수 있는 능력의 교육’을 2명이 선택하였다. 이외에 ‘미디어를 통해 자신의 정체성을 찾아보는 능력의 교육’, ‘미디어를 자유롭게 이용하고 스스로 이용을 통제할 수 있는 능력의 교육’, ‘미디어의 내용을 분석하고 비판할 수 있는 능력의 교육’, ‘미디어 내용 분석 · 비평’이라는 내용이 선택되었다.

〈표 36〉 미디어교육 연구자들이 생각하는 가장 중요한 미디어교육내용

응답자	1순위	선정이유
연구자A	자신의 정체성 찾기	미디어를 이용하는 궁극적인 목적이므로
연구자B	미디어 내용 분석/비평 능력	미디어 교육의 전통적인 목적
연구자C	스스로 이용을 통제할 수 있는 능력	스스로 미디어 이용을 통제함으로 인해서 다른 능력들도 얻을 수 있음
연구자D	미디어 속성 이해/비판 능력	미디어 교육의 가장 근본이기 때문에
연구자E	미디어 속성 이해/비판 능력	미디어 교육의 가장 근본이기 때문에

응답이 많이 나타났던 상위 3개 항목(타인과의 소통 능력, 스스로 이용을 통제할 수 있는 능력, 미디어 내용 분석·비평 능력)에 대한 선정이유를 살펴보면 다음과 같다.

### (1) 타인과의 소통 능력

타인과의 소통 능력의 선정이유로는 주로 미디어가 주요한 커뮤니케이션 도구라는 이유를 제시하고 있다. 즉, 미디어가 중요한 커뮤니케이션 도구인 만큼 미디어를 이용한 타인과의 소통이 중요하다고 보는 것이다.

*미디어도 하나의 언어이기 때문에 사람과 사람을 이어주는 역할 즉 타인과의 소통을 어떻게 할 것인가를 진지하게 고민해야 한다.(초등 응답자A)*

*미디어 자체가 메시지 전달의 도구이며 커뮤니케이션의 주요한 수단이라고 생각한다(초등 응답자B)*

### (2) 스스로 이용을 통제할 수 있는 능력

미디어는 이용자들에게 긍정적인 영향 뿐 아니라 부정적인 영향도 미칠 수 있기 때문에 부정적인 영향을 줄이기 위해서는 스스로 미디어 이용을 통제할 수 있는 능력을 갖추어야 한다는 의견들을 제시하였다. 또한 미디어 이용의 통제 능력을 키움으로써 다른 미디어 능력들도 함께 얻을 수 있다는 의견이 제시되었다.

*미디어는 문명의 이기이다... 미디어를 잘못 사용하거나 과도하게 사용해서 생기는 역기능의 측면을 간과한다면 미디어는 문명을 발전시키는 도구가 아니라 파괴에 앞장서는 기능을 할 것이다...(고등 응답자D)*

### (3) 미디어 내용 분석/비평 능력

미디어 내용에 대한 분석적이고 비평적인 능력은 미디어를 올바르게 이해할 수 있는 기초를 제시한다는 의견들을 제시하였다. 따라서 이를 통해 다른 능력

도 얻을 수 있다는 의견들이 있었다.

*미디어 내용을 분석하고 비판할 수 있는 능력은 다른 미디어 능력(활동)을 얻을 수 있게 해주는 기본능력이다. (초등 응답자E)*

*미디어에 대한 이해가 선행되어야 다음 단계의 지도가 가능하므로 (중등 응답자C)*

## 2) 대상별 미디어교육의 효과

미디어교육 교사들과 미디어교육 연구자들에게 미디어교육 이후 교육 대상들에게 기대하는 효과를 조사하였다. 교육대상은 초등학생, 중학생, 고등학생, 일반인으로 나누어서 살펴보았다. 응답자들이 제시한 다양한 의견들을 교육 대상별로 요약하여 제시하면 다음과 같이 요약할 수 있다(중복응답).

초등학생과 중학생의 경우에는 ‘미디어 이해(9명/10명)’를 위한 교육이 필요하다는 의견이 가장 많았고 다음은 ‘미디어 비평능력(9명/8명)’이 필요하다는 의견이 많이 나타났다. 고등학생의 경우에는 ‘미디어 비평능력(9명)’이 필요하다는 의견이 가장 많았고 초등학생, 중학생과는 달리 ‘미디어 제작능력(6명)’이 필요하다는 의견이 다음으로 높게 나타났다. 초등학교 학생들과는 달리 고등학교 학생들의 경우, 미디어에 대한 기본적인 이해 과정에 대한 교육을 배울 기회가 있었던 만큼 더 나아가 제작 능력을 갖춰야 한다고 보는 것이다.

마지막으로 일반인을 살펴보면, 성인들을 대상으로 하는 교육인 만큼 미디어 활용이나 미디어 제작에 관한 교육이 필요하다는 의견이 가장 많이 나타났다. 즉 일반인에게는 미디어에 대한 기초적인 교육이라 할 수 있는 ‘미디어 이해’와 같은 교육보다는 실질적인 ‘활용과 제작 능력(11명)’을 키우는 것이 중요하다고 보는 것이다. 이외에도 ‘미디어 비평 능력(5명)’ 등이 높게 나타났다.

〈표 37〉 미디어교육 교사들이 생각하는 교육대상별 미디어교육 효과

응답자 소속	응답자	교육 대상			
		초등학생	중학생	고등학생	일반인
초등학생	응답자A	친숙도 향상	미디어 비평능력	미디어 비평능력	미디어 비평 능력/ 표현능력
	응답자B	표현능력	미디어 비평능력	미디어 이해/ 미디어 활용	미디어 활용
	응답자C	미디어 비평능력	미디어 이해	미디어 비평능력	미디어 이해/ 커뮤니케이션 능력
	응답자D	미디어 비평능력	미디어 비평능력	미디어 비평능력	민주의식 함양
	응답자E	커뮤니케이션 능력/ 미디어비평능력	커뮤니케이션 능력/ 제작능력	커뮤니케이션 능력/ 제작능력	커뮤니케이션 능력/ 제작능력
중학생	응답자A	미디어 이해	미디어 이해	미디어 비평능력/ 제작능력	미디어 제작 능력/미디어 윤리
	응답자B	미디어 이해	미디어 이해/표현 능력	미디어 제작능력	미디어제작능력/ 미디어 윤리
	응답자C	미디어 이해	미디어 이해/ 미디어 비평능력	미디어 비평능력/ 제작능력	미디어 이해/ 미디어 제작능력
	응답자D	미디어 비평능력/ 수용능력	미디어 주체적 이 용	미디어 비평 능력	미디어 제작능력/ 미디어 비평능력
	응답자E	미디어 이해	미디어 비평능력	미디어 표현능력	창의적 표현능력
고등학생	응답자A	미디어 이해	미디어 비평능력/ 창의적 표현능력	미디어 비평능력	커뮤니케이션능력 / 미디어 활용
	응답자B	비판적 이용능력	커뮤니케이션 능력	미디어 비평능력	미디어이해/사회참여
	응답자C	미디어 소비 습관 변화	미디어 이해/자기 표현능력	사회참여	커뮤니케이션 능력
	응답자D	미디어 이해	커뮤니케이션 능력	사회인식	사회인식
	응답자E	미디어 이해/ 미디어 비평능력	미디어 이해/ 미디어 비평능력	미디어 제작능력/ 미디어 이해/ 비평능력	미디어 이해/ 미디어 활용

〈표 38〉 미디어교육 연구자들이 생각하는 교육대상별 미디어교육 효과

응답자	교육 대상			
	초등학생	중학생	고등학생	일반인
연구자A	미디어 비평능력/ 커뮤니케이션 능력	미디어 이해	자기 표현능력/ 커뮤니케이션 능력	미디어활용/ 윤리 의식
연구자B	미디어 이해	미디어 이해	미디어 이해/ 미디어 비평능력	미디어 활용/ 미디어 이해
연구자C	미디어 비평능력	사회 이해	사회 이해	미디어 활용/제작
연구자D	미디어 효과 이해/ 미디어 비평능력	미디어 효과 이해/ 미디어 비평능력	미디어 효과 이해/ 미디어 비평능력	미디어 효과 이해/ 미디어 비평능력
연구자E	미디어 이해/ 미디어 활용	미디어 이해/ 미디어 표현능력	미디어 이해/활용	미디어 비평능력

### 3) 미디어교육으로 인한 변화 효과

미디어교육을 받은 후에 학생들에게 나타나는 변화(효과)에 대한 응답자들의 의견을 조사하였다. 우선, 미디어교육 교사들을 대상으로 미디어와 관련된 변화와 미디어와 관련되지 않은 변화로 나누어서 의견을 살펴보았다(<표 39>).

〈표 39〉 미디어교육 교사들이 생각하는 미디어교육으로 인한 변화 효과

교육대상	응답자	미디어와 관련된 변화	미디어와 관련되지 않은 변화
초등학생	응답자A	미디어 이해	사회성/표현력
	응답자B	미디어 효과 이해	디지털 기기에 대한 두려움 감소
	응답자C	미디어 구조 이해	표현력/시민의식
	응답자D	사회와의 소통/미디어 내용 비평능력	자신감 있는 태도/효율적인 시간 관리
	응답자E	커뮤니케이션 능력 향상/미디어 이해	창의력과 집중력 향상/ 토론 능력/ 사회 이해
중학생	응답자A	미디어 선별 능력/ 미디어 내용 비평적 이해	말하기, 구성, 비판 능력
	응답자B	미디어 이용에 대한 자신감 형성	배경지식 확대
	응답자C	제작관련 자신감 형성	타인에 대한 이해
	응답자D	다양한 미디어 이용 기회 제공	미디어에 대한 적극적인 태도 함양, 의사소통 능력 향상
	응답자E	미디어내용에 대한 비평적 이해	생각하는 능력
고등학생	응답자A	미디어 이해	타인과의 협동 능력
	응답자B	미디어 내용에 대한 비평적 이해	창의적인 표현 능력/사회적 이슈에 대한 관심
	응답자C	미디어 특성 이해	사고력/표현 능력 향상
	응답자D	미디어 내용에 대한 비평적 이해	미디어 이용을 스스로 통제할 수 있는 능력
	응답자E	미디어 내용에 대한 비평적 이해	분석/창의/평가 능력

미디어와 관련된 변화에 대해서는 ‘미디어 내용에 대한 비평적 이해’가 향상될 것이라는 의견(6명)을 가장 많이 제시하였다. 다음으로는 ‘미디어 이해 능력(3명)’이 향상될 것이라는 의견이 많았다. 결국, 교사들의 경우에 미디어교육을 통해서 학생들이 얻어야 할 변화로 ‘미디어내용에 대한 비평적 이해’를 얻어야 한다고 보고 있다. 교사들을 통해서 얻은 결과이기는 하지만, 이는 궁극적으



로 미디어교육을 통해서 학생들에게서 나타나야 할 변화(효과)에 대한 기대치로 평가할 수 있다. 구체적으로 살펴보면, 초등학교 교사의 경우에는 미디어교육의 효과로 ‘미디어에 대한 이해’, ‘소통(커뮤니케이션)’이라고 응답한 반면에 중/고등학교 교사들은 ‘미디어내용에 대한 비평적 이해’를 다수 언급하고 있다.

응답자들이 가장 많이 제시했던 ‘미디어 내용에 대한 비평적 이해’에 대해서 다음과 같은 의견을 제시하고 있다.

*예를 들어, 신문의 내용을 사실이라고 보고 그대로 믿었는데, 사실과 진실의 간극 차이를 이해할 수 있었다. 영상물이 담겨진 의미를 사실적으로 파악할 뿐 아니라 비판적으로 이해할 수 있었다. 영화에 나타난 상징적인 기호의 의미를 파악해서 감독이 의도한 영화적 장치를 이해하였다. (초등 응답자D)*

*교육을 하기 전엔 아무 판단없이 무심히 미디어를 받아들였다면 교육 후에는 비판적인 시각을 가지고 절제하려는 부분이 보인다. (중등 응답자A)*

다음으로 미디어와 관련되지 않은 변화효과에 대한 응답결과를 살펴보면, 응답자들이 다양한 의견을 제시되었다. 몇 가지 의견으로 요약하여 제시하기는 어렵지만 교육대상들의 ‘표현능력 향상’에 대한 효과를 기대하고 있음을 알 수 있다. 이외에도 사회적 이슈에 대한 관심 및 시민의식이 높아질 것이라는 의견, 분석적인 사고 능력 향상에 효과가 있을 것이라는 의견들이 있었다.

*다양한 사회 현상에 대한 관심과 각각의 주제에 대한 지식 습득 (초등 응답자E)*

*생각하는 능력, 무엇을 접하든 다시 보고, 무얼까 생각하고 질문하는 능력 (중등 응답자E)*

또한 미디어교육 연구자들이 생각하는 미디어교육으로 인한 변화(효과)에 대해서 조사하였다. 조사결과, <표 40>와 같이 나타났으며, 사회를 바라보는 능력, 자신에 대한 이해·정체성 확립 등의 의견이 주로 제시되었다. 교사들과

비교해서 연구자들이 미디어교육의 부가적 효과로 ‘정체성교육’과 ‘사회에 대한 성찰적 능력’을 기대하는 것으로 나타났다.

〈표 40〉 미디어교육 연구자들이 생각하는 미디어교육으로 인한 변화(효과)

응답자	미디어와 관련되지 않은 부가 효과
연구자A	자기 정체성 확립
연구자B	진로교육
연구자C	자신에 대한 성찰, 사회에 대한 이해, 사회 참여
연구자D	숨을 볼 수 있는 안목
연구자E	세상을 비판적으로 바라볼 수 있는 능력

## 5. 미디어 리터러시 세부요소별 교육방법

미디어교육에 관한 선행연구 검토 결과와 앞의 설문들을 토대로 볼 때 미디어교육을 통한 주요 목표들로 크게 미디어 접근능력, 비평적인 이해능력, 미디어를 활용한 창의성, 미디어를 통한 소통능력 향상을 제시할 수 있다. 따라서 각각의 미디어 능력을 향상시키기 위한 교육 방법에 대해서 응답자들의 의견을 조사하였다. 응답결과는 <표 41>과 <표 42>에 요약하여 제시하였다.

〈표 41〉 미디어교육 교사들이 생각하는 미디어 능력별 교육 방법

교육대상	응답자	접근능력	비평적인 이해능력	창의성	소통능력
초등학생	응답자A	미디어 현황 이해	미디어를 통한 올바른 정보 습득	미디어를 통한 표현 능력	타인의 의견 교류 기회제공
	응답자B	미디어 제작 교육 실시	미디어 내용에 대한 올바른 이해	미디어에 대한 진지 고민	자기표현의 기회를 늘림
	응답자C	미디어 제작(UCC)	미디어 기초 읽기 수업	미디어 내용에 대한 이해	미디어를 통한 표현 방식 익히기
	응답자D	미디어 접근능력/ 미디어 활용능력	미디어 이해/미디어 제작과정 이해	미디어를 활용한 표현 방법	미디어를 활용한 의사표현 방법
	응답자E	미디어 내용 이해/ 매체를 통한 표현	미디어 내용 이해/ 매체를 활용한 표현	미디어 영향에 대한 이해/ 미디어 제작	자기표현 능력· 제작 활용

교육대상	응답자	접근능력	비평적인 이해능력	창의성	소통능력
중학생	응답자A	다양한 미디어 이용 기회 부여	분석 토론 논술교육	제작교육	타인의 의견 교류 기회제공
	응답자B	미디어 활용 교육	미디어 내용 분석 능력	패러디	타인의 의견 교류 기회제공
	응답자C	다양한 미디어 이용 기회 부여	미디어 비판/ 분석기회 제공	제작교육	타인의 의견 교류 기회제공
	응답자D	다양한 미디어 이용 기회 부여	미디어의 다양한 시 각에 대한 분석	제작교육	타인의 의견 교류 기회제공
	응답자E	-	질문 훈련	창의성 교육	미디어 내용 파악/ 비판적 수용
고등학생	응답자A	미디어의 의미 이해	미디어 내용 비평 능력	표현/제작 교육	타인의 의견 교류 기회제공
	응답자B	다양한 미디어 이용 기회 부여	미디어 내용에 대한 분석 능력	제작능력	제작 능력/미디어 내용 이해
	응답자C	다양한 미디어 이용 기회 부여	독서를 통한 사고력 증진	제작능력	미디어 내용 비평능력
	응답자D	미디어를 통한 학습 방향 제시	사고의 위계화	이미지를 활용한 교육	다양한 미디어 이용
	응답자E	협동학습의 틀을 통한 교육	협동학습의 틀을 통 한 교육	협동학습의 틀을 통한 교육	협동학습의 틀을 통한 교육

〈표 42〉 미디어교육 연구자들이 생각하는 미디어 능력별 교육 방법

응답자	접근능력	비평적인 이해능력	창의성	소통능력
연구자A	사회 인식/미디어 제작교육 / 미디어 내용 비평능력	사회맥락적 구조의 이 해/매체적 속성 이해	기획과 제작	표현 욕구를 자극
연구자B	다양한 미디어 이 용 기회 부여	정보 교류를 통해서 미디어 내용 이해를 위한 지식 기초 마련	콘텐츠 제작 경 험 제공	공동체 프로그램을 통한 소통기회제공
연구자C	다양한 미디어 이 용 기회 부여 다 양한 미디어 이용 기회 부여	학생들에게 친숙한 콘텐츠를 이용하여 훈련	자신의 생각을 표현할 수 있는 기회 제공	타인의 의견 교류 기 회제공
연구자D	미디어 이해/ 미 디어 내용 비평 능력	미디어에 대한 총체 적인 교육	비판적 사고능 력의 개발	미디어의 소통 원리 와 맥락에 대한 이해
연구자E	미디어의 기술적 특성 /자신의 생 각 표현 능력	미디어 속성에 대한 이해	미디어 속성에 대한 이해/ 제작 경험	미디어를 통한 표현 능력

## 1) 미디어 접근능력

미디어 접근 능력에 관한 응답자들의 의견을 살펴보면, 교육 대상들에게 다양한 미디어 참여 기회를 부여해야 한다는 의견이 많이 나타났다. 다양한 미디어를 이용할 수 있는 기회를 제공하여 미디어를 이용한 정보관리, 내용 이해 등의 능력 배양이 필요하다고 보는 것이다.

*미디어에 현황에 대한 이해를 해야 한다. 그 후에 미디어 액세스 할 수 있도록 신문사, 방송사, 인터넷 포털, 게임 회사에 사회의 모든 사람들이 동등하게 이용할 수 있도록 이메일, 편지 등을 쓸 수 있도록 해야 한다. (초등 응답자A)*

*미디어를 접할 수 있는 환경은 이미 충분히 마련되어 있다고 봅니다... 학생 간 가정 편차가 있음을 고려할 때, 학교 내에서 다양한 미디어를 이용할 수 있는 물리적 여건을 잘 마련해 주는 것이 필요하다. (연구자B)*

## 2) 미디어에 대한 비판적 이해능력

미디어에 대한 비평적인 이해를 위해서는 매체 속성에 대한 이해와 미디어 내용에 대한 분석 능력을 기르는 것이 필요하다는 의견이 많았다. 미디어의 내용 등을 무분별하게 수용하는 것이 아니라 미디어에 대한 총제적인 이해와 교육을 통해서 미디어를 올바르게 이해하는 것이 필요하다는 의견 등을 제시하였다.

*광고나 드라마 등에 숨겨져 있는 반사회적 가치나 부정적이고 반인륜적인 삶의 태도를 올바른 가치관으로 교육하고 살아갈 수 있도록 교육하여 주는 것이 효과적이라고 생각한다. (초등 응답자B).*

*미디어 속성에 대한 이해를 토대로 하여 미디어 내용을 분석해보고 토론해보는 방법  
미디어 효과에 대한 기존의 연구를 검토해보는 방법 (연구자E)*

### 3) 창의적 표현능력

창의성 표현능력을 기르기 위해서는 미디어를 활용할 수 있는 제작 교육의 기회를 제공하는 것이 필요하다는 의견이 가장 많이 제시되었다. 제작 교육을 통해서 자신의 생각을 표현할 수 있는 능력을 기르는 것이 필요하다고 보는 것이다.

*미디어와 그로 인해 발생하는 다양한 문화 현상에 대한 탐구와 분석  
다른 사람이 만든 미디어 메시지를 읽어 내는 연습 다양한 해석과 의견 나누기  
다양한 미디어 제작 수업 기획, 아이디어 회의, 메시지 만들기 등의 활동(초등 응답자E)*

*미디어 텍스트 제작, 제작을 전제로 한 아이디어 회의, 기존 미디어 텍스트를 패러디하기(고등 응답자B)  
경험과 의견을 나누면서 협업을 통해 진행되는 제작교육(고등 응답자C)*

### 4) 소통능력

미디어를 통한 소통능력을 기르기 위해서는 다른 사람들과의 커뮤니케이션 기회를 늘리는 것이 필요하다는 의견이 많았다. 커뮤니케이션 기회제공에는 타인의 의견 교류 경험제공, 자기표현 능력(욕구) 기르기, 미디어를 활용한 표현 능력 기르기 등이 제시되었다.

*타인과의 협동을 통한 미디어교육(고등 응답자E)*

*인터넷을 통한 의견 수렴 및 여론 형성 과정을 경험하게 하고 사회적인 반향을 주는 사례가 많으므로 이런 것을 접하게 하는 방법을 사용함(중등 응답자C)*



## V. 미디어 리터러시 측정 모형 설계

### 1. 미디어 리터러시 지수 측정 개념

#### 1) 미디어 리터러시 지수의 개념

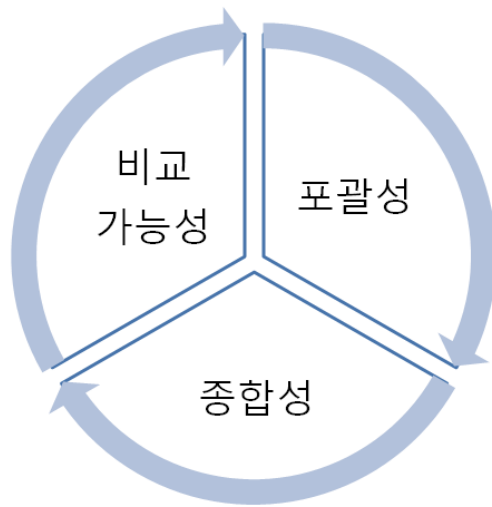
미디어 리터러시의 효과를 측정하기 위해서 본 연구에서는 ‘미디어 리터러시 지수’의 개념을 도입하였다. 기존에 디지털이 등장하면서 개발된 많은 ‘리터러시’에서 도입된 지수들을 분석하고, 이를 기반으로 미디어교육 연구에서 언급하는 요소들과 결합해서 미디어 리터러시를 조작적으로 정의할 수 있는 개념들을 도출했다.

이 개념을 토대로 본 연구에서는 실제로 국내 일반인들 대상의 미디어 리터러시 능력을 평가할 수 있는 지수로서 활용이 가능할 뿐만 아니라, 실제로 미디어교육을 받은 초등학생, 중학생, 고등학생의 미디어 리터러시 능력을 평가하는 것도 가능할 것으로 기대된다.

미디어 리터러시 지수는 미디어가 생활의 일부가 되어가는 디지털 세대뿐만 아니라, 현대인들에게 있어 미디어와 살아가기 위해서 꼭 필요한 능력을 척도화 하여 점수로 평가할 수 있는 수치를 의미한다. 미디어 리터러시 지수는 미디어교육의 수행여부에 따른 차이를 분석하는 척도로서도 활용이 가능할 것으로 기대된다.

미디어 리터러시 지수는 지수개발 과정에서 세가지 원칙을 가지고 진행되었다.

〈그림 8〉 미디어 리터러시 지수 개발 원칙



첫째, 포괄성이다. 일반적으로 지수라는 개념은 분야의 현상을 수치화해서 나타내는 것을 의미한다. 따라서 기존에 많이 개발된 정보화 지수, 디지털 리터러시 지수의 경우에도 각각의 영역을 수치로 설명하는 방식을 취하고 있다. 지수개발에서 가장 중요한 점은 실제 미디어 리터러시 문화가 담고 있는 현실을 반영해야 한다는 점이다. 즉, 미디어 리터러시 지수를 통해서 평가하는 항목이나, 수치화 되는 항목들이 실제 현재의 미디어 환경 및 미디어 리터러시 현실을 포괄적으로 설명할 수 있는 내용으로 포함되어야 한다는 점이다.

본 지수 개발에서도 세부요소별 이론적 배경 및 기존문헌의 검토를 통해 미디어 리터러시를 지수화 해서 평가하기 위해 반영되어야 할 요소들을 선정하는 작업을 거쳤다. 그리고 이 지수의 타당도 및 신뢰도를 통계적으로 검증하였다.

둘째, 종합성이다. 앞서 지적했듯이 지수는 미디어 리터러시가 담아야 할 개인적, 사회적, 물리적, 정신적 가치들을 수치화 해야 한다는 어려움을 가지고 있다. 따라서 미디어 리터러시에 포함된 측정항목을 종합적으로 수치화하는 것을 염두에 두고 설계하였다.

셋째, 미디어 리터러시 지수는 각 단위별로 비교가 가능한 일반화된 틀을 제시하고자 하였다. 즉, 미디어 리터러시 지수 항목을 요인별로 구분하고, 이를 통



해서 대상별 비교 및 각 능력별 비교가 가능한 구조를 읽어내고자 하였다.

이 세가지 점은 연구과정에서 연구자들과 연구 기획회의를 통해서 고려되었으며, 전문가 심층인터뷰를 통해서 지수개발을 위한 과정 및 내용을 검수하고자 하였다.

## 2) 미디어 리터러시 지수 개발 목적

미디어 리터러시 지수의 개발 목적은 현재 교사 및 시민단체를 중심으로 실행되고 있는 미디어교육을 평가하기 위한 모형 개발에 있다. 현재 국내에는 방송발전기금 등을 통해서 설립된 시청자미디어센터, 시구단위의 미디어센터들이 설립되어 있다. 많은 미디어센터들은 각기 다양한 형태의 미디어교육을 실행하고 있다.

특히 미디어센터를 중심으로 한 미디어 제작교육의 경우에 실질적으로 미디어 리터러시의 균형적 능력 향상을 위한 수업으로 이루어지기 보다는 편향적으로 기술중심의 제작교육으로 흐르고 있다. 특히, 2000년 이후로 국내 미디어교육은 전반적으로 과거의 미디어에 대한 비판적 이해교육에서 영상제작교육 중심으로 변화하고 있다(여성민우회, 2008). 이같은 미디어 리터러시 능력의 불균형적인 발전은 미디어교육이 추구하는 목표에서는 벗어나는 것이다.

따라서 미디어 리터러시 지수 개발은 일상생활을 살아가기 위해서 보유해야 할 능력으로써 미디어 리터러시 능력을 규정하고, 여기에 포함된 미디어 접근능력, 미디어의 비판적 이해능력, 창의적 표현능력, 소통능력들의 개별적 측정이 가능하게 하는데 그 목적이 있다.

현대사회에서 미디어 리터러시는 보편적 능력의 하나로 자리매김하고 있다. 디지털 미디어 등장이후에 미디어 리터러시는 평생교육의 차원에서 지속적으로 갖추어야 할 커뮤니케이션 능력의 하나로서 평가받고 있다(EC, 2007). 최근 미디어교육의 흐름에서 가장 주목받는 것 중의 하나는 도구적 관점에서 문화적 관점에서의 변화이다. 이는 미디어가 수동적 수용을 넘어 능동적 향유의 개념으로 변화하고 있음을 의미하는 것이다. 또한 이는 미디어의 생산을 통한 사회참

여와 실천의 개념으로 변화하고 있다.

이같은 사회변화의 흐름에서 미디어 리터러시 지수 개발은 개개인의 미디어 능력을 측정할 수 있는 도구이며, 이를 통해서 국내의 미디어 문화를 가늠하는 척도가 될 수 있을 것으로 보인다.

## 2. 미디어 리터러시 지수 측정 모형 구성

미디어 리터러시 지수는 개인의 미디어 리터러시 능력을 구성하는 네가지 차원인 미디어 접근능력(Access), 미디어의 비판적 이해능력(Critical Understanding), 창의적 표현능력(Create), 소통능력(Communication)에서의 지표화 작업을 통해 구성된다.

이 지표는 전문가 심층인터뷰를 통해서 자문 및 검토과정을 거쳤다.

이 지표는 미디어교육을 통해서 획득해야 할 목표로서 ‘미디어 리터러시’에 각각 해당하는 영역들을 네가지 영역으로 구조화 한 것이다. 유럽연합(EC, 2007)이나, 오프콤(Ofcom, 2003)등의 해외의 대표적인 미디어 리터러시를 규정하는 개념들은 공통적으로 미디어에 대한 이해, 미디어에 대한 접근 및 활용능력, 그리고 미디어에 대한 비평적 분석능력, 창의적 생산(제작)을 언급하고 있다. 이는 미디어교육을 언급하는 국내 학자들에게서 나타나는 현상이다. 또한 전문가 심층인터뷰를 통해서 얻어진 결론 중의 하나는 ‘인터넷’이라는 멀티미디어를 미디어교육에 포함시켜야 한다는 점이였다. 그리고 이를 포함시키는 이유로 미디어를 통한 사회참여, 시민의식 고취 등을 제시하고 있다. 결국, 미디어교육의 목표를 구성하기 위해서는 멀티 리터러시적 관점과 이를 포괄할 수 있는 개념적 정의가 요구되는 것이다.

본 연구에서는 두가지 방법을 통해서 미디어 리터러시 지수를 개발하였다. 첫 번째로 미디어교육과 관련한 기존 문헌검토이다. 기존 학자들과 여러 미디어교육 관련 기관에서 제시하고 있는 미디어교육의 개념, 미디어교육의 접근법, 미디어교육의 목표 등을 분석하였다. 또한 기존 리터러시관련 개발된 지수들이

상정하고 있는 개념과 개념분리 방식을 차용하여 미디어 리터러시의 영역으로 분리하고자 하였다. 이를 토대로 구체적으로 미디어교육의 지향점과 미디어교육에 포함될 요소들을 세분화하여 구성하고자 했다. 그리고 실제로 미디어교육에서 주로 다루고 있는 내용을 분석하여 미디어 리터러시와 관련된 항목과 구체적으로 교육에 포함될 내용을 제안하였다(<표 19> 참조).

둘째, 이렇게 선별된 내용을 미디어교육 및 연구자들과의 전문가 심층 인터뷰를 통해서 확인하는 과정을 거쳤다. 실제 설문과정에서도 초등학교, 중학교 및 고등학교 학생들을 위한 내용을 검토받았다. 본 미디어 리터러시 지수의 검증과정을 통해서 초등학생 및 중·고등학교에서 신뢰도 및 타당도를 얻기 위한 설문구성 등에서 실제 미디어교육 담당교사들을 통해서 확인 및 수정작업을 거쳐서 완성되었다.

미디어 리터러시 지수의 구성영역을 구체적으로 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 미디어 리터러시 영역에서 가장 기초적인 능력을 의미하는 미디어 접근능력(Access)은 미디어를 이용할 수 있는 능력과 미디어 속성의 이해, 미디어 이용 및 활용에 따른 조절능력 등을 포함하고 있다. 미디어 접근능력은 미디어교육을 통해서 갖추어야 할 가장 기본적인 영역이다. 앞서 전문가 심층인터뷰에서 제기되었듯이 가장 기초적이지만, 꼭 다루어야 할 내용이기도 하다. 최근 디지털 미디어 등장이후에는 영상미디어(텔레비전 등)보다 더욱 미디어 접근능력이 ‘디지털 격차’와 관련해서 중요하게 다루어지는 영역이기도 하다.

둘째, 미디어 리터러시의 두번째 영역은 미디어의 비판적 이해능력이다. 이는 기존의 미디어교육에서 가장 중점적으로 다루었던 항목으로 미디어 메시지를 비판적으로 분석하고, 이해하는 능력을 의미한다. 전문가 심층인터뷰를 통해서 미디어교육 후에 궁극적으로 학생들이 얻어야 할 목표로 가장 많이 언급된 영역이 바로 이 부문이다. 미디어교육이 등장하게 된 가장 본질적인 목표이기도 하다. 이 영역에는 미디어에 대한 이해를 기반으로, 미디어를 이해하고, 이를 비판적으로 비평하는 능력으로 정의할 수 있다.

셋째, 창의적 표현능력(Create)은 미디어 리터러시의 세 번째 영역으로, 다양한 미디어를 통해서 자신이 표현하고자 하는 바를 표현하고, 이를 다른 사람에게 전달하거나 배포할 수 있는 능력을 의미한다. 기본적으로 기존 미디어 리터

러시 개념화를 시도한 정의들에서는 창의적 표현능력을 ‘제작’능력과 결부해서 논의하고 있다. 본 연구에서 제시한 창의적 표현능력은 표현욕구와 직접적인 표현능력으로 나누었다. 이 영역에는 기술적 사용능력, 메시지 구성능력, 전달능력 등을 포함하는 개념으로 제시하였다.

넷째, 소통 능력(Communication)은 위의 세가지 능력을 통해서, 실제로 사회를 살아가면서 미디어를 통해서 실현하거나, 갖추어야할 능력을 의미한다. 즉, 미디어를 생산하거나, 미디어를 이해함으로써 얻게 되는 사회를 더불어 살아가는 방법, 규범 등의 인지, 정보공유나 생산을 통한 사회참여 등을 의미한다. 이 부문은 미디어교육을 ‘소통(커뮤니케이션)’으로 개념적 확장을 통해서 제시하고자 하는 부문이다. 기존 외국의 문헌들에서 제시한 미디어 리터러시 세부요소들은 대다수가 기술적 접근에서 머무르고 있다. 이는 사실 미디어 리터러시 개념이 ‘리터러시’라는 문자언어에서 시작된 도구적 리터러시의 개념에서 출발했기 때문이기도 하다(Buckingham, 2003). 실제로 미디어교육의 목표로서 미디어 리터러시는 문화적 능력의 함양을 목표로 삼고 있다. ‘미디어 리터러시’는 기능적 능력과 문화적 요소들을 모두 포괄할 수 있는 개념에 가장 근접한 용어이기도 하다(Burn and Durran, 2007). 무엇보다 미디어교육을 통해서 얻어야 할 또 다른 요소로서 사회에 참여하고, 사회를 구성하는 능력에 대한 요소들을 포함시킬 필요성이 있다.

라인골드(Howard Reingold, 2002)에 따르면, 디지털 미디어 등장 이후 미디어를 통한 사회참여가 증가하고 있다. 따라서 다양한 미디어를 통해서 자신의 의견을 개진하는 능력을 포함한 ‘창의적 표현 능력’ 이외에도 실제로 자신의 삶과, 사회에서의 삶을 조정할 수 있는 ‘소통능력’도 함께 요구되는 것이다. 이 부문은 전문가 심층 인터뷰에서 미디어교육에서 다루어야 할 중점매체로 ‘인터넷’을 다루고 있으며, 그 이유 중에 많은 부문이 ‘윤리’적인 측면과 관련되어 있는 점과 그 토대는 유사하다. 물론 궁극적으로 이 요소가 얻어야 할 부문은 문화 및 시민능력과 관련이 있다. 미디어사회의 시민으로서의 소통능력의 확장이 이 요소의 핵심목표이다.

이 부문에 대한 하위영역은 다음과 같이 설계되었다.

〈표 43〉 미디어 리터러시 지수 설계 모델

구분	키워드	주요 개념	문항구성
접근능력 (Access)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 이용</li> <li>- 매체 이해</li> <li>- 활용</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 필요성</li> <li>- 능동성</li> <li>- 미디어 속성 이해</li> <li>- 기술 이해, 숙련도</li> <li>- 문제해결능력</li> <li>- 정보조절능력</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▷ 매체 : TV, 인터넷, 모바일, 신문(초·중학생 이용 없음)</li> <li>① 미디어 이용 ② 미디어활용</li> <li>③ 미디어조절</li> </ul>
미디어의 비판적 이해능력 (Critical Understanding)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 분석</li> <li>- 평가</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 비판적 이해</li> <li>- 정보 진실성, 신뢰도, 유용성 평가</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▷ 비판적 이해</li> <li>① 현실구성 ② 산업적 동기 ③ 미디어 언어 ④ 수용자 역할 ⑤ 미디어 기술</li> <li>- 오프컴 연구 : TV, 인터넷, 게임 등</li> </ul>
창의적 표현 (Create)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 표현</li> <li>- 전달</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 표현 욕구, 경험</li> <li>- 메시지구성 능력</li> <li>- 기술사용 능력</li> <li>- 전달능력</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▷ 매체 : 디지털 카메라, 휴대폰, 캠코더, UCC, 커뮤니티(블로그/홈피/미니홈피)</li> <li>① 욕구/지각 ② 제작 ③ 전달</li> </ul>
소통 (Communication)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 참여</li> <li>- 나눔</li> <li>- 책임</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 참여 욕구, 경험, 능력</li> <li>- 네티켓</li> <li>- 공동체 의식</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▷ 유비쿼터스 시대(오프라인, 온라인, 모바일 등)</li> <li>① 참여 욕구 ② 참여 능력</li> <li>③ 규범 인지 ④ 규범 준수</li> </ul>

### 3. 미디어 리터러시 지수 측정 항목 설정

#### 1) 미디어 접근능력의 측정

미디어 접근능력(Access)은 미디어 리터러시를 구성하는 영역 중에서 가장 기초적인 단계로서, 디지털 미디어의 등장이후에 ‘디지털 격차’해소와 관련해서 논의가 가장 많이 되어온 영역이다. 미디어 접근능력에 대한 부문은 영상중심의 미디어교육에서는 주로 ‘영상기기’를 다루는 방법, 영상매체의 속성 등이 포함되었다. 미디어교육의 발전모습을 보면, 가장 도구적이고 지식적인 기술을 담고 있기도 하다. 디지털 미디어가 발전하면서 미디어 접근능력은 격차의 가장 기본적인 항목으로 평가받기도 한다. 미디어 접근능력은 사회를 살아가는 보편적인 능력으로써 갖추어야 할 가장 기본적인 미디어 이용 및 활용능력을 의미하

며, 이와 함께 미디어에 대한 조절을 기본적인 내용으로 담고 있다.

미디어 접근능력을 구성하는 각 하위지표와 개념을 살펴보면 다음과 같다.

〈표 44〉 미디어 접근능력 구성과 측정개념

지표명	하위구성	측정개념
미디어 접근능력	미디어이용	미디어의 기본적 기능을 이해하는 능력
	미디어활용	미디어를 통해서 정보선택 등의 문제해결에 활용할 수 있는 능력
	미디어조절	실제생활에 지장을 주지 않으면서 스스로 미디어 이용을 조절할 수 있는 능력

먼저, 하위지표 중의 하나인 ‘미디어 이용’은 디지털 미디어와 관련해서 미디어를 이용하는 능력을 갖추고 있는가를 묻는 10개의 항목으로 측정된다. 각 항목들은 “다음의 기능들을 얼마나 잘 이용하십니까”라는 질문에 “매우 그렇다”, “그렇다”, “보통이다”, “그렇지 않다”, “전혀 그렇지 않다”의 5점 척도로 구성된다. “매우 그렇다”에 응답한 경우에 미디어 접근능력이 가장 높으며, “전혀 그렇지 않다”에 응답하나 경우 미디어 접근능력이 가장 낮은 것으로 평가된다.

이 항목의 경우에 주로 디지털 미디어에 국한해서 질문항목을 구성하였다. 이는 미디어 리터러시 지수에 포함될 미디어가 매우 다양하다는 점을 고려해서, 각각 미디어에 특화되거나, 현실을 반영되는 문항을 구성하고자 했다. 기술적이고 도구적인 접근능력을 묻는 ‘미디어 이용’ 항목에서 텔레비전과 신문처럼 보편적인 매체의 경우에 기본적인 접근 및 독해에는 무리가 없다는 판단하에서 디지털 미디어를 중심으로 문항을 구성하였다.

〈표 45〉 미디어 이용의 측정항목

하위구성 <sup>1</sup>	측정내용
미디어 이용	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 회원가입</li> <li>- 정보검색</li> <li>- 인터넷 글쓰기</li> <li>- 인터넷에서 문서, 이미지, 음악, 동영상 등의 파일 열기</li> <li>- 문서, 이미지, 음악, 동영상 등의 파일을 열 수 있는 소프트웨어 실행</li> <li>- 즐겨찾기나 북마크 기능 활용</li> <li>- 온라인 거래(물건구매, 식당/숙박/공연 예약, 인터넷 뱅킹 등)</li> <li>- 블로그나 커뮤니티 개설 및 운영(블로그, 미니홈피, 카페, 동호회 등)</li> <li>- UCC를 제작하여 인터넷에 올리기</li> <li>- 인터넷 보안설정 및 보안변경</li> </ul>

미디어 접근능력을 구성하는 두 번째 항목인 ‘미디어 활용’은 미디어를 목적에 따라서 선택할 수 있는가의 여부, 미디어를 통한 정보습득 및 활용여부, 정보에 대한 판단여부를 담은 네가지 항목으로 측정된다. 각 항목들은 “매우 그렇다”, “그렇다”, “보통이다”, “그렇지 않다”, “전혀 그렇지 않다”의 5점 척도로 구성된다. “매우 그렇다”에 응답한 경우에 미디어이용수준이 가장 높으며, “전혀 그렇지 않다”에 응답하나 경우 미디어 이용수준이 가장 낮은 것으로 평가된다.

〈표 46〉 미디어 활용의 측정항목

하위구성 <sup>1</sup>	측정내용
미디어 활용	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 나는 나의 필요에 따라 미디어를 선택해서 활용할 수 있다</li> <li>- 나는 평소 미디어(TV, 신문, 인터넷)에서 원하는 정보를 잘 찾아낸다</li> <li>- 나는 미디어를 통해 찾아낸 정보를 내 생각(목적)에 맞게 잘 활용할 수 있다</li> <li>- 나는 미디어에서 찾아낸 정보가 내 목적에 맞는 정보인지를 판단할 수 있다</li> </ul>

미디어 접근능력의 세 번째 항목인 미디어 조절은 실제생활에 미디어 이용이 부정적인 영향을 미치지 않도록 조절하는 능력을 가지고 있는가를 살펴보는 8개 항목으로 측정된다. 각 항목들은 “매우 그렇다”, “그렇다”, “보통이다”, “그렇지 않다”, “전혀 그렇지 않다”의 5점 척도로 구성된다. “매우 그렇다”에 응답

한 경우에 미디어 이용수준이 가장 높으며, “전혀 그렇지 않다”에 응답한 경우 미디어 이용수준이 가장 낮은 것으로 평가된다.

이 항목에서는 크게 세가지 미디어를 다루고 있다. 텔레비전 방송, 인터넷, 휴대폰을 선정한 이유는 앞서 제시한 지수개발에서의 포괄성 및 종합성을 고려한 항목이다. 즉, 최근 미디어 조절과 관련해서 가장 많은 내용이 언급되는 미디어는 인터넷과 휴대폰이다. 따라서 이 부문에서는 미디어 리터러시에서 가장 주된 미디어로서 텔레비전 방송과 인터넷, 휴대폰을 함께 문항으로 구성했다.

〈표 47〉 미디어 조절의 측정항목

하위구성1	측정내용
미디어 활용	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 나는 방송을 시청하면서 나도 모르게 시간을 낭비한 적이 있다</li> <li>- 나는 방송프로그램을 시청하느라 다른 일에 하는 데 지장을 받은 적이 있다</li> <li>- 나는 인터넷을 이용하면서 나도 모르게 시간을 낭비한 적이 있다</li> <li>- 나는 인터넷을 하느라 다른 일에 지장을 준 적이 있다</li> <li>- 나는 인터넷을 이용하면서 불필요하게 돈을 쓴 적이 있다</li> <li>- 나는 휴대폰(모바일)을 이용하면서 나도 모르게 시간을 낭비한 적이 있다</li> <li>- 나는 휴대폰(모바일)을 이용하느라 다른 일에 지장을 준 적이 있다</li> <li>- 나는 휴대폰(모바일)을 이용하면서 불필요하게 돈을 쓴 적이 있다</li> </ul>

## 2) 미디어의 비판적 이해능력 측정

미디어의 비판적 이해능력(Critical Understanding)은 미디어교육에서 가장 많이 언급되는 분야이다. 미디어 메시지가 사회에 미치는 영향을 인식하고, 이를 비판적으로 받아들일 수 있는 능력을 의미한다. 실제로 미디어의 비판적 이해능력을 구성하는 하위영역은 현실구성, 산업적 동기, 미디어언어, 수용자의 네 가지 항목으로 구성된다. 이는 앞선 3장에서 세부요소별 이론적 배경에서 자세히 살펴해보았지만, 미디어교육에서 가장 중점적으로 다루어지는 영역을 포함시켰다.

이 부문은 향후에 미디어 리터러시를 통해서, 분석능력 및 비판적 이해능력의 함양을 얻을 수 있는 항목이기도 하다. 실제로 미디어 리터러시를 통한 미디어 메시지에 대한 비판적 이해능력은 미디어 속에 담긴 산업, 사회 등에 대한 성찰적 사고를 낳게 하는 가장 요소이기도 하다.



미디어의 비판적 이해능력을 구성하는 각 하위지표와 개념을 살펴보면 다음과 같다.

〈표 48〉 미디어의 비판적 이해능력 구성과 측정개념

지표명	하위구성	측정개념
미디어의 비판적 이해능력	현실구성	미디어가 현실을 재구성한다는 사실을 인지하는 능력
	산업적 동기	미디어가 산업적 동기로 운영된다는 것을 인지하고, 미디어 메시지를 이에 따라 이해하는 능력
	미디어 언어	미디어가 이야기를 구성하는 방식을 이해하는 언어적 특성을 이해하는 능력
	수용자	미디어 메시지에 따른 수용자의 차별성을 이해하는 능력

미디어의 비판적 이해능력의 하위영역인 ‘현실구성’ 항목은 보다 정확히 표현하면, 미디어가 현실을 재구성해서 전달한다는 점을 인지하는 능력을 의미한다. 이를 측정하기 위해서, 미디어 진실성, 미디어 메시지의 영향성, 고정관념 등의 개념을 포함한 6개 항목으로 측정된다. 각 항목들은 “매우 그렇다”, “그렇다”, “보통이다”, “그렇지 않다”, “전혀 그렇지 않다”의 5점 척도로 구성된다. “매우 그렇다”에 응답한 경우에 미디어 현실구성에 대한 인식수준이 가장 높으며, “전혀 그렇지 않다”에 응답하나 경우 미디어 현실구성에 대한 인식수준이 가장 낮은 것으로 평가된다.

미디어의 비판적 이해능력과 관련된 문항은 미디어교육의 기존문헌을 통해서 검토된 내용을 토대로 현실에 맞게 재구성하는 과정을 거쳤다.

〈표 49〉 현실구성의 측정항목

하위구성1	측정내용
현실구성	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 미디어는 실제 현실을 그대로 보여준다</li> <li>- 미디어에서 제공하는 내용이 반드시 진실은 아니다</li> <li>- 미디어 내용은 특정한 목적에 의해 구성(가공)된 결과물이다</li> <li>- 미디어는 사람이나 집단에 대한 고정관념을 만들어 낸다</li> <li>- 미디어는 특정 집단 혹은 직업을 편견적으로 묘사할 수 있다</li> <li>- 미디어 내용은 사람들에게 영향을 미친다</li> </ul>

미디어의 비판적 이해능력의 하위영역인 ‘산업적 동기’ 항목은 미디어가 산업적 동기를 가지고 있음을 인지하고, 이를 기반으로 실제로 미디어 메시지의 구성에 미치는 영향을 비판적으로 인식하는 내용으로 5개 항목으로 측정된다. 각 항목들은 “매우 그렇다”, “그렇다”, “보통이다”, “그렇지 않다”, “전혀 그렇지 않다”의 5점 척도로 구성된다. “매우 그렇다”에 응답한 경우에 산업적 동기 인식 수준이 가장 높으며, “전혀 그렇지 않다”에 응답하나 경우 산업적 동기 인식 수준이 가장 낮은 것으로 평가된다.

〈표 50〉 산업적 동기의 측정항목

하위구성1	측정내용
산업적 동기	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 미디어의 궁극적 목적은 돈을 벌기 위함이다</li> <li>- 미디어에서 광고를 하는 이유는 제품에 대한 정확한 정보를 전달하기 위함이다</li> <li>- 방송프로그램의 시청률과 광고는 밀접한 관련이 있다</li> <li>- 미디어를 소유하고 있는 사람이 누구이냐에 따라 미디어 내용이 달라질 수 있다</li> <li>- 미디어는 과도한 소비문화를 부추긴다</li> </ul>

미디어 언어는 미디어가 메시지를 구성하는 방식을 이해하고, 언어구성방식에 따라서 메시지의 내용이 달라질 수 있다는 점을 인지하는 내용으로 구성된 3개 항목으로 측정된다. 각 항목들은 “매우 그렇다”, “그렇다”, “보통이다”, “그렇지 않다”, “전혀 그렇지 않다”의 5점 척도로 구성된다. “매우 그렇다”에 응답한 경우에 미디어언어 인식 수준이 가장 높으며, “전혀 그렇지 않다”에 응답하나 경우 미디어 언어 인식수준이 가장 낮은 것으로 평가된다.

〈표 51〉 미디어 언어의 측정항목

하위구성1	측정내용
미디어 언어	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 같은 메시지라도 미디어 종류에 따라서 다른 의미로 전달될 수 있다</li> <li>- 나는 카메라샷(클로즈업 등)의 의미를 잘 알고 있다</li> <li>- 미디어에서 다양한 영상표현방식을 통해 수용자에게 전달하고자 하는 뜻이 무엇인지 이해한다</li> </ul>

미디어의 비판적 이해능력의 하위영역인 수용자 항목은 미디어가 수용자에 따라서 메시지를 다르게 구성할 수 있다는 점과 수용자에 따라서 메시지가 다르게 해석된다는 2개 항목으로 측정된다. 각 항목들은 “매우 그렇다”, “그렇다”, “보통이다”, “그렇지 않다”, “전혀 그렇지 않다”의 5점 척도로 구성된다. “매우 그렇다”에 응답한 경우에 수용자 인식 수준이 가장 높으며, “전혀 그렇지 않다”에 응답한 경우 수용자 인식수준이 가장 낮은 것으로 평가된다.

〈표 52〉 수용자의 측정항목

하위구성	측정내용
수용자	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 각각의 미디어(프로그램, 게임, 웹사이트 등)는 주요 표적으로 삼고 있는 대상(수용자)이 있다</li> <li>- 똑같은 프로그램도 보는 사람에 따라 다르게 받아들여질 수 있다</li> </ul>

### 3) 창의적 표현능력 측정

최근 미디어교육의 큰 패러다임 중의 하나가 ‘미디어 제작’에 있다. 미디어 교육에서 제작은 과거까지는 단지 시뮬레이션 교수법을 활용한 미디어 제작 기획이나 스토리보드 작성 등에 머무르고 있었다. 하지만 디지털 미디어의 등장 이후 제작교육은 실제 영상촬영기기를 가지고 촬영을 하고, 디지털 기기를 통해서 편집 및 배포까지 이루어지고 있다.

디지털 미디어 환경의 변화에서 가장 주목할 점은 미디어를 개인이 생산하게 되었다는 점이며, 이로 인해 미디어교육에서 제작교육의 비중이 매우 높아지고 있다. 하지만 실제로 미디어교육을 통한 제작교육이 가지는 목표는 앞서 이론적 배경(3장 참조)에서 살펴보았듯이, ‘표현능력’의 함양에 있다. 제작에 대한 도구적 기능을 숙지하는 것이 아니라, 제작을 통해서 얻게 되는 다양한 표현 도구, 그리고 이를 통한 창의적 생산에 있다. 따라서 본 연구에서는 미디어 리터러시 항목의 지표화에서 미디어 제작과 관련된 항목을 ‘창의적 표현능력(Create)’로 정의하였다.

창의적 표현능력의 하위항목의 개념은 다음과 같이 구성된다.

〈표 53〉 창의적 표현능력 구성과 측정개념

지표명	하위구성	측정개념
창의적 표현능력	표현욕구	미디어를 통해서 자신만의 메시지를 표현하고자 하는 욕구차원에서의 능력
	제작	미디어를 통해서 실제로 스스로 메시지를 제작할 수 있는 능력
	전달	생산된 미디어를 다른 사람들에게 배포하거나 전달하는 능력

창의적 표현능력의 하위영역인 ‘표현욕구’는 미디어를 소통 및 표현의 도구로서 활용하고 있는가를 살펴보는 4개 항목으로 측정된다. 각 항목들은 “매우 그렇다”, “그렇다”, “보통이다”, “그렇지 않다”, “전혀 그렇지 않다”의 5점 척도로 구성된다. “매우 그렇다”에 응답한 경우에 표현욕구가 가장 높으며, “전혀 그렇지 않다”에 응답하나 경우 표현욕구가 가장 낮은 것으로 평가된다.

〈표 54〉 표현욕구의 측정항목

하위구성 <sup>1</sup>	측정내용
표현욕구	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 나는 미디어를 통해서 전달하고 싶은 이야기가 있다</li> <li>- 나는 UCC를 만들어서 다른 사람에게 보여주고 싶다</li> <li>- 나는 블로그나 미니홈피 등을 잘 운영하고 싶다</li> <li>- 나는 문자, 이메일, 메신저 등을 통해 친구들과의 대화를 주도하고 싶다</li> </ul>

창의적 표현능력의 하위영역인 ‘제작’은 미디어를 통해서 자신만의 이야기를 제작할 수 있는 능력을 측정할 수 있는 항목으로 구성되었다. 제작 항목은 미디어를 제작한 경험여부, 미디어를 통한 의사 표현여부, 메시지에 따라 미디어 선택 및 활용여부를 묻는 4개 항목으로 측정된다. 각 항목들은 “매우 그렇다”, “그렇다”, “보통이다”, “그렇지 않다”, “전혀 그렇지 않다”의 5점 척도로 구성된다. “매우 그렇다”에 응답한 경우에 제작능력 수준이 가장 높으며, “전혀 그렇지 않다”에 응답하나 경우 제작능력 수준이 가장 낮은 것으로 평가된다.

〈표 55〉 제작의 측정항목

하위구성 <sup>1</sup>	측정내용
제작	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 나는 내가 원하는 이야기를 UCC로 만들고 있거나, 만들어 본 경험이 있다</li> <li>- 나는 내가 가진 정보를 이미지나 영상을 사용하여 표현할 수 있다</li> <li>- 같은 메시지를 다양한 미디어 특성에 맞게(디카, 캠코더, 컴퓨터, 휴대폰 등) 표현할 수 있다</li> <li>- 나는 같은 메시지를 다양한 표현방식(사진, 애니메이션, 플래쉬, 영상 등)으로 표현할 수 있다</li> </ul>

창의적 표현능력의 하위항목인 ‘전달’은 자신이 스스로 제작한 미디어를 다른 사람에게 전달하고자 하는 욕구와 실행의 차원으로 2개 항목으로 측정된다. 각 항목들은 “매우 그렇다”, “그렇다”, “보통이다”, “그렇지 않다”, “전혀 그렇지 않다”의 5점 척도로 구성된다. “매우 그렇다”에 응답한 경우에 전달능력 수준이 가장 높으며, “전혀 그렇지 않다”에 응답하나 경우 전달능력 수준이 가장 낮은 것으로 평가된다.

〈표 56〉 전달의 측정항목

하위구성 <sup>1</sup>	측정내용
전달	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 나는 블로그나 미니홈피를 통해 내 생각을 정기적으로 표현하고 있다</li> <li>- 나는 내가 만든 UCC(사진, 동영상 등)를 다른 사람에게 적극적으로 보여준다</li> </ul>

#### 4) 소통능력 측정

미디어 리터러시의 4번째 세부요소인 ‘소통능력(Communication)’은 미디어 교육을 단지 미디어에 대한 이해에 국한된 교육이 아니라, 개인 및 사회의 소통의 도구로서 바라보는 관점으로서의 인식적 전환을 담고 있다. 디지털 미디어의 등장으로 개인이 자유롭게 미디어를 생산하고, 이를 통해서 자신의 의견을 사회에 개진하는 것이 가능해졌다. 따라서 실제로 미디어교육을 통해서 ‘소통’과 관련된 내용이 반드시 포함되어져야 할 필요성이 제기되고 있다.

이런 관점에서 본 연구에서 ‘소통능력’의 지표화에서 고려한 하위영역은 미

디어를 통한 자신의 의사를 개진하고, 참여하고자 하는 욕구, 경험 등의 여부, 미디어를 통한 사회참여에서 준수해야 할 규범의 인지 및 준수여부 등으로 구성되었다.

소통능력에 포함된 하위 항목은 다음과 같이 구성된다.

〈표 57〉 소통능력 구성과 측정개념

지표명	하위구성	측정개념
소통능력	참여욕구	미디어를 통해서 자신의 의사를 개진하거나 참여의사
	참여능력	미디어를 통해서 자신의 의사를 개진한 경험이나, 개진할 수 있는 능력
	규범인지	미디어를 통한 소통에서 필요한 규범의 인지
	규범준수	미디어를 통한 소통에서 필요한 규범의 준수

소통능력의 하위영역인 ‘참여욕구’는 미디어를 통해서 자신의 의견을 개진하거나, 전달하고자 하는 의사여부를 묻는 3개 항목으로 측정된다. 각 항목들은 “매우 그렇다”, “그렇다”, “보통이다”, “그렇지 않다”, “전혀 그렇지 않다”의 5점 척도로 구성된다. “매우 그렇다”에 응답한 경우에 참여욕구 수준이 가장 높으며, “전혀 그렇지 않다”에 응답하나 경우 참여욕구 수준이 가장 낮은 것으로 평가된다.

〈표 58〉 참여욕구의 측정항목

하위구성 <sup>1</sup>	측정내용
참여욕구	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 나는 다른 사람들과 인터넷을 통해 대화하고 싶다</li> <li>- 나는 사회문제 등에 대한 내 생각을 커뮤니티 등을 통해 전달하고 싶다</li> <li>- 나는 게시판, 토론방 등을 통해 토론에 적극적으로 참여하고 싶다</li> </ul>

소통능력의 하위항목인 ‘참여능력’은 미디어를 통해서 자신의 의견을 개진하거나, 혹은 전달할 수 있는 능력을 측정하기 위한 항목으로 구성되었다, 참여

능력은 정보전달, 의사개진 등의 항목이 포함된 4개 항목으로 측정된다. 각 항목들은 “매우 그렇다”, “그렇다”, “보통이다”, “그렇지 않다”, “전혀 그렇지 않다”의 5점 척도로 구성된다. “매우 그렇다”에 응답한 경우에 참여능력 수준이 가장 높으며, “전혀 그렇지 않다”에 응답하나 경우 참여능력 수준이 가장 낮은 것으로 평가된다.

〈표 59〉 참여능력의 측정항목

하위구성 <sup>1</sup>	측정내용
참여능력	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 인터넷을 통해 나의 의견을 잘 전달할 수 있다</li> <li>- 인터넷에 의견을 올릴 때, 상대방이 이해할 수 있는지를 고려한다</li> <li>- 인터넷에서 나와 반대되는 의견도 잘 살펴본다</li> <li>- 나는 TV/인터넷에서 본 뉴스나 정보에 대해 친구들과 자주 이야기한다</li> </ul>

소통능력의 하위영역인 ‘규범인지’는 의사소통의 과정에서 발생하는 문제들에 대한 공동체적인 규범을 인지하고 있느냐의 여부를 묻는 3개 항목으로 측정된다. 각 항목들은 “매우 그렇다”, “그렇다”, “보통이다”, “그렇지 않다”, “전혀 그렇지 않다”의 5점 척도로 구성된다. “매우 그렇다”에 응답한 경우에 규범인지 수준이 가장 높으며, “전혀 그렇지 않다”에 응답하나 경우 규범인지 수준이 가장 낮은 것으로 평가된다.

〈표 60〉 규범인지의 측정항목

하위구성 <sup>1</sup>	측정내용
규범인지	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 인터넷에서는 내가 하고 싶은 대로 행동해도 된다고 생각한다</li> <li>- 인터넷 공간에서는 예절/규범/법을 지켜야 한다고 생각한다</li> <li>- 인터넷을 이용할 때 상대방을 존중해야 한다고 생각한다</li> </ul>

소통능력의 하위영역인 ‘규범준수’ 항목은 실제로 규범을 인지하고 있느냐의 여부와 연관해서 실제로 규범을 준수하고 있는가를 지표화 하였다. 저작권,

명예훼손, 거짓정보 등과 관련한 사항들에 대한 구체적인 질문으로 구성된 6개 항목으로 측정된다. 각 항목들은 “매우 그렇다”, “그렇다”, “보통이다”, “그렇지 않다”, “전혀 그렇지 않다”의 5점 척도로 구성된다. “매우 그렇다”에 응답한 경우에 규범준수 수준이 가장 높으며, “전혀 그렇지 않다”에 응답하나 경우 규범 준수 수준이 가장 낮은 것으로 평가된다.

〈표 61〉 규범준수의 측정항목

하위구성1	측정내용
규범준수	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 나는 각 인터넷사이트의 이용수칙(약관 등)을 꼼꼼히 읽는다</li> <li>- 나는 다른 사람의 정보를 허락 없이 남에게 알려준 적이 있다</li> <li>- 나는 인터넷에서 인신 공격적 언어(욕설, 비속어 등)를 사용하지 않는다</li> <li>- 나는 음악/영상/게임/만화 등을 불법 다운로드한 경험이 있다</li> <li>- 나는 부정확한 정보, 왜곡된 정보, 허위 사실을 올린 적이 있다</li> <li>- 나는 인터넷에서 얻은 자료를 출처를 밝히지 않고 사용한 적이 있다</li> </ul>

#### 4. 미디어 리터러시 지수 활용 방안

본 연구에서 제시한 미디어 리터러시 지수는 이제까지 논의되어 오던 미디어 교육의 능력을 지표화 하였다는 점에서 큰 의미가 있다. 국내외를 막론하고 미디어교육의 구체적인 효과에 대한 연구들은 극히 소수에 그치고 있다. 최근에 행해진 몇몇 연구들의 경우에도 미디어 리터러시의 개념에 기반을 둔 모형을 제시하고 있지 못하다. 하지만 이번에 개발된 미디어 리터러시 지수는 미디어 리터러시를 구성하는 세부요소를 개념화하고, 이를 다시 하위영역으로 개념화하는 작업을 통해서 이루어졌다. 이는 각 개념화된 하위단위들이 개별적으로 미디어교육 효과 측정에 활용 가능하도록 한 것이다(<표 10> 참조).

미디어 리터러시 지수는 크게 세가지로 구분해서 활용이 가능하다.

첫째, 미디어교육의 효과측정 뿐만 아니라, 미디어 리터러시를 측정하는 도구로써 활용 가능하다. 본 지수는 미디어교육의 목표인 미디어 리터러시를 각 영역별로 구분하여 개념화를 한 지표이다. 따라서 이 지수는 미디어교육의 효과



를 평가하기 도구로써 활용도 가능하지만, 일반적으로 학생들이 가지고 있는 미디어 리터러시 능력을 평가하는 지수로도 활용이 가능하다.

미디어교육을 경험한 학생들의 미디어 리터러시 능력의 변화를 설명하는 도구가 될 수도 있지만, 실제로 미디어교육을 경험하지 않은 학생들의 일반적인 미디어 리터러시 능력을 측정하는 도구로도 활용이 가능하다.

미디어교육을 경험하지 않은 일반 학생들을 대상으로 이 지수가 활용될 경우에는 향후 이들에게 적합한 미디어교육 프로그램의 내용 및 목표를 설정하는데 유용한 도구가 될 수 있다. 본 지수에서 제시한 세부요소들은 특정 항목이 두드러지는 것들을 의미하는 것이 아니라, 종합적이고 균형적으로 갖추어야 할 능력이다.

둘째, 교육내용 및 교육목표별에 해당되는 각 세부요소별 평가에 활용할 수 있다. 국내 미디어교육은 1회적이며, 미디어교육에서 다루는 내용 및 매체가 매우 다양하게 분포되어 있다. 시청자미디어센터 중심의 미디어교육은 미디어 제작에 초점을 두고 있으며, 학교현장에서 미디어교육은 미디어의 이해 및 비판적 분석에 초점을 두고 있다. 따라서 미디어 리터러시 지수를 구성하는 개념을 각기 분리하여 제시함으로써, 각 세부요소별 평가의 도구로써 활용이 가능하다.

예를 들면, 각 세부요소별 세부항목은 각 요소들이 갖추어야 할 하위영역이다. 따라서 ‘미디어의 비판적 이해’를 통해서 획득해야 할 능력으로 현실구성, 산업적 동기, 미디어언어, 수용자의 네가지 요소로 설명할 수 있다.

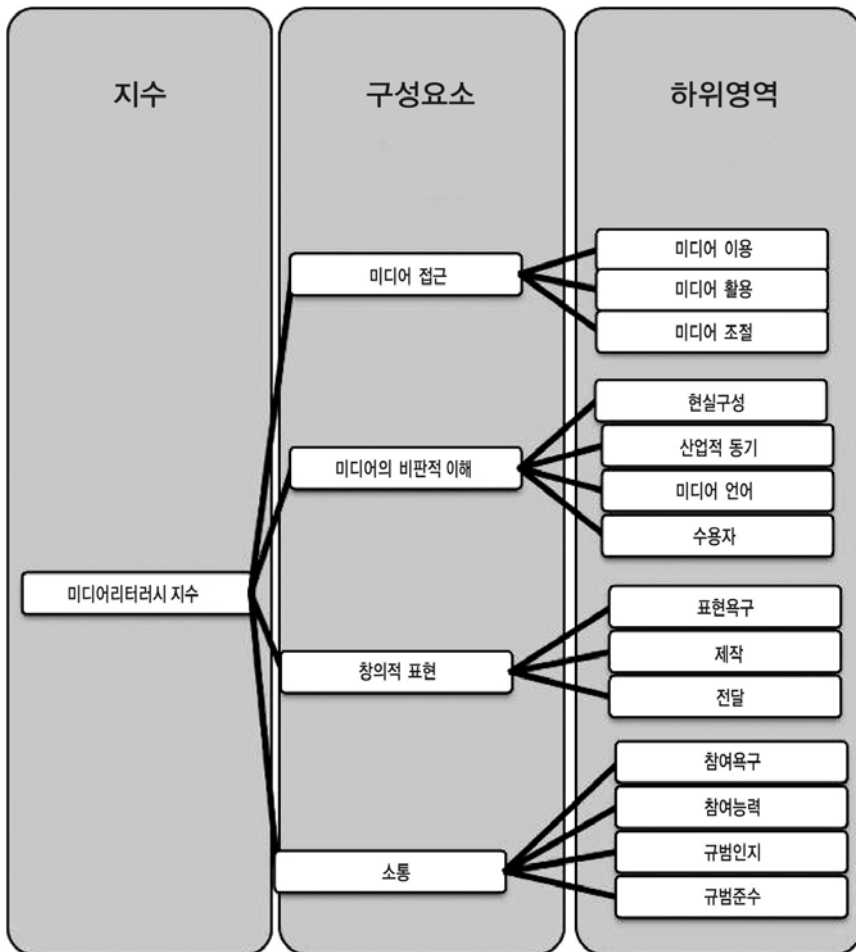
미디어 접근능력은 소외계층 및 저소득층의 미디어교육에서 활용 가능한 모델이며, 미디어의 비판적 이해는 중/고등학교 학교현장에서 선호하는 교육을 평가하기 위한 모델로 볼 수 있다. 덧붙여 창의적 표현의 경우에는 미디어센터 등을 중심으로 제작교육을 평가하기 위한 모델로 볼 수 있다.

셋째, 대상별 미디어교육 프로그램의 설계에 활용할 수 있다. 지수에 활용된 세부요소 및 하위영역들은 미디어교육에서 다루어야 할 교육내용을 의미하는 것이기도 하다. 미디어 리터러시의 효과측정은 미디어교육에서 반드시 언급되거나 다루어져야 할 내용을 토대로 항목을 구성한 것이다. 이런 관점에서 볼 때, 미디어 리터러시 지수는 미디어교육의 교육목표 및 교육내용을 구성하는 기초 자료로서 활용이 가능하다.

실제로 미디어교육의 대상자는 같은 연령대라도 지역별, 성별 및 기타 다양한 성향에 따라서 차이가 나타날 수밖에 없다. 미디어 제작교육의 경우에 애초에 미디어를 잘 다루는 대상과 그렇지 않은 대상의 수업의 구성목표 및 교육방식은 차별적으로 구성해야 한다. 하지만 이제까지 이를 체계적으로 측정하고 분석할 수 있는 도구가 없었다. 본 지수가 시안적 개발의 개념을 띠고 있지만, 이 지수의 사전측정을 통해서 대상의 특성을 파악하고, 이에 따른 최적화된 교육프로그램을 설계할 수 있다.

넷째, 본 지수의 신뢰도 조사는 동일한 설문으로 구성되었지만, 초등학생 및 중학생, 고등학생, 일반인의 각 세부요소 및 하위영역에서의 차별화를 두는 구성을 시도할 수 있다. 예를 들면, 초등학생의 경우에는 ‘미디어 접근능력’에 대한 부분을 강조하는 형태의 지수를 구성할 수 있다. 이는 초등학생의 경우에 미디어에 대한 지식과 감상능력, 미디어의 활용, 조절능력이 주요한 요인이 될 수 있다. 앞서 살펴 본 전문가 심층 인터뷰를 통해서 초등학교에서 주요하게 다루어야 할 내용에 대한 논의가 있었다. 이를 토대로 보면, 고등학생의 경우에는 ‘미디어와 사회’, ‘나와 사회’라는 개념의 확장을 볼 수 있었다. 따라서 고등학생의 경우에는 ‘소통능력’에 더 중점을 두는 형태로의 지수를 구성할 수 있다.

〈그림 9〉 미디어 리터러시 지수 구성요소별 도식





## VI. 미디어 리터러시 지수 측정조사 - 초·중·고등학생 설문조사

### 1. 조사내용 및 분석방법

#### 1) 조사 설계 및 내용

본 연구는 초등학교, 중학교, 고등학교 학생들의 미디어 리터러시를 평가하기 위한 연구이다. 이를 위해서 전국에 초·중·고등학교 학생을 대상으로 구조화된 설문지를 이용하여 조사가 이루어졌다. 조사 개요를 정리하면 다음 표와 같다.

〈표 62〉 조사 개요

구분	내용
조사대상	○ 초등학생, 중학생, 고등학생
조사지역	○ 전국 : 서울(200명), 경기(360명), 부산(55명), 인천(31명), 전라북도(30명), 충청남도(32명), 제주도(34명), 경상남도(33명), 경상북도(28명), 광주(31명)
표본크기	○ 초등학생 : 321명 ○ 중학생 : 260명 ○ 고등학생 : 253명                      총 834명
자료수집 방법	○ 구조화된 설문지(Structured Questionnaire)를 이용한 조사 ○ 초등학생과 중·고등학생 분리 조사
조사기간	○ 2009년 10월 25일~ 2009년 11월 13일

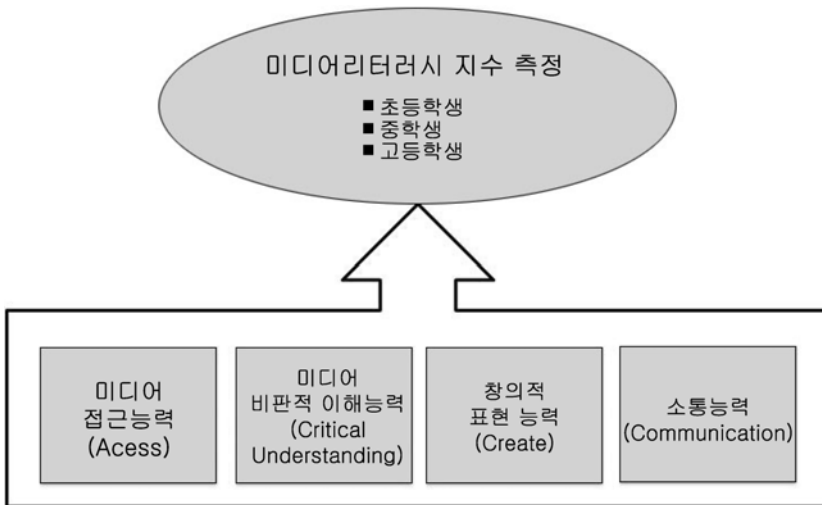
위의 표에서 나타나듯이 전국적으로 서울지역 200명, 경기지역 360명, 부산지역 55명, 인천지역 31명, 전라북도지역 30명, 충청남도지역 32명, 제주도지역 34명, 경상남도지역 33명, 경상북도지역 28명, 광주지역 31명이 조사되었으며, 초등학생은 321명, 중학생은 260명, 고등학생은 253명이 조사되었다. 초등학생은 중·고등학생과 비교하여 설문조사에 대한 집중도와 이해능력이 낮기 때문에 항목수와 설문문항의 기술을 조정하여 조사를 하였다.

## 2) 조사방법

### (1) 연구설계 및 방법

본 연구에서 미디어 리터러시의 측정은 네가지 차원의 항목조사를 중심으로 이루어졌다. 즉, 미디어 접근능력(Access), 미디어의 비판적 이해능력(Critical Understanding), 창의적 표현능력(Create), 소통능력(Communication) 그리고 미디어 리터러시의 네가지 차원을 초등학생, 중학생, 고등학생의 3집단별 비교분석을 주요 분석방식으로 삼았다.

〈그림 10〉 조사설계 방법



미디어 리터러시의 조사는 초등학생과 중·고등학생이 분리되어서 조사가 되었다. 초등학생의 경우 중·고등학생과 비교해서 조사항목의 이해도와 집중도의 제약이 있기 때문에 중·고등학생 대상의 조사보다 문항 수가 적게 설문지를 구성하여 조사가 이루어졌다. 또한 초등학생의 설문에 대한 이해를 높이기 위해 서 문구도 조정하여 조사가 이루어졌다.

## (2) 설문구성

초·중·고등학생의 미디어 리터러시를 측정하기 위해서 네가지 항목(미디어 접근능력, 미디어의 비판적 이해능력, 창의적 표현능력, 소통능력)이 조사되었으며, 이밖에도 인구통계학적 조사, 미디어 이용실태, 평가 및 능력 등이 조사되었다. 주요 항목의 측정 내용을 정리하면 다음 표와 같다.

〈표 63〉 미디어 리터러시 평가조사 주요항목

구분		내용		
인구통계학적 조사		- 성별 - 학교	- 학년	- 지역
미디어 이용실태		- 미디어 이용 - 온라인 참여실태	- 미디어 소유	- 미디어 이용비중
미디어 리터러시	미디어 접근능력	- 미디어이용	- 미디어활용	- 미디어조절
	비판적 이해능력	- 현실구성 - 수용자	- 산업적 동기	- 미디어 언어
	창의적 표현능력	- 표현욕구	- 제작	- 전달
	소통능력	- 참여욕구 - 규범준수	- 참여능력	- 규범인지
평가 및 능력		- 학업성적 평가 - 비판적 사고	- 미디어교육 만족도 - 학습 자기 효능감	- 자기 효능감 - 부모 규제

〈표 64〉 미디어 리터러시 조사 항목

구분		초등학생	중·고등학생
미디어 접근 능력	미디어 이용	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 회원가입</li> <li>- 정보검색</li> <li>- 인터넷 글쓰기</li> <li>- 인터넷에서 문서, 이미지, 음악, 동영상 등의 파일 열기</li> <li>- 문서, 이미지, 음악, 동영상 등의 파일을 열 수 있는 소프트웨어 실행</li> <li>- 즐겨찾기나 북마크 기능 활용</li> <li>- 온라인 거래(물건구매, 식당/숙박/공연 예약, 인터넷 뱅킹 등)</li> <li>- 블로그나 커뮤니티 개설 및 운영(블로그, 미니홈피, 카페, 동호회 등)</li> <li>- UCC를 제작하여 인터넷에 올리기</li> <li>- 인터넷 보안설정 및 보안변경</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 회원가입</li> <li>- 정보검색</li> <li>- 인터넷 글쓰기</li> <li>- 인터넷에서 문서, 이미지, 음악, 동영상 등의 파일 열기</li> <li>- 문서, 이미지, 음악, 동영상 등의 파일을 열 수 있는 소프트웨어 실행</li> <li>- 즐겨찾기나 북마크 기능 활용</li> <li>- 온라인 거래(물건구매, 식당/숙박/공연 예약, 인터넷 뱅킹 등)</li> <li>- 블로그나 커뮤니티 개설 및 운영(블로그, 미니홈피, 카페, 동호회 등)</li> <li>- UCC를 제작하여 인터넷에 올리기</li> <li>- 인터넷 보안설정 및 보안변경</li> </ul>

구분		초등학생	중·고등학생
	미디어 활용	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 나는 나의 필요에 따라 미디어를 선택해서 활용할 수 있다</li> <li>- 나는 미디어를 통해 찾아낸 정보를 내 생각(목적)에 맞게 잘 활용할 수 있다</li> <li>- 나는 미디어에서 찾아낸 정보가 내 목적에 맞는 정보인지를 판단할 수 있다</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 나는 나의 필요에 따라 미디어를 선택해서 활용할 수 있다</li> <li>- 나는 평소 미디어(TV, 신문, 인터넷)에서 원하는 정보를 잘 찾아낸다</li> <li>- 나는 미디어를 통해 찾아낸 정보를 내 생각(목적)에 맞게 잘 활용할 수 있다</li> <li>- 나는 미디어에서 찾아낸 정보가 내 목적에 맞는 정보인지를 판단할 수 있다</li> </ul>
	미디어 조절	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 나는 방송을 시청하면서 나도 모르게 시간을 낭비한 적이 있다</li> <li>- 나는 방송프로그램을 시청하느라 다른 일에 하는 데 지장을 받은 적이 있다</li> <li>- 나는 인터넷을 이용하면서 나도 모르게 시간을 낭비한 적이 있다</li> <li>- 나는 인터넷을 하느라 다른 일에 지장을 준 적이 있다</li> <li>- 휴대폰(모바일)을 이용하면서 나도 모르게 시간을 낭비한 적이 있다</li> <li>- 나는 휴대폰(모바일)을 이용하느라 다른 일에 지장을 준 적이 있다</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 나는 방송을 시청하면서 나도 모르게 시간을 낭비한 적이 있다</li> <li>- 나는 방송프로그램을 시청하느라 다른 일에 하는 데 지장을 받은 적이 있다</li> <li>- 나는 인터넷을 이용하면서 나도 모르게 시간을 낭비한 적이 있다</li> <li>- 나는 인터넷을 하느라 다른 일에 지장을 준 적이 있다</li> <li>- 나는 인터넷을 이용하면서 불필요하게 돈을 쓴 적이 있다</li> <li>- 나는 휴대폰(모바일)을 이용하면서 나도 모르게 시간을 낭비한 적이 있다</li> <li>- 나는 휴대폰(모바일)을 이용하느라 다른 일에 지장을 준 적이 있다</li> <li>- 나는 휴대폰(모바일)을 이용하면서 불필요하게 돈을 쓴 적이 있다</li> </ul>
미디어의 비판적 이해 능력	현실 구성	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 미디어는 실제 현실을 그대로 보여 준다</li> <li>- 미디어에서 제공하는 내용이 반드시 진실은 아니다</li> <li>- 미디어 내용은 특정한 목적에 의해 구성(가공)된 결과물이다</li> <li>- 미디어는 사람이나 집단에 대한 고정관념을 만들어 낸다</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 미디어는 실제 현실을 그대로 보여 준다</li> <li>- 미디어에서 제공하는 내용이 반드시 진실은 아니다</li> <li>- 미디어 내용은 특정한 목적에 의해 구성(가공)된 결과물이다</li> <li>- 미디어는 사람이나 집단에 대한 고정관념을 만들어 낸다</li> <li>- 미디어는 특정 집단 혹은 직업을 편견적으로 묘사할 수 있다</li> <li>- 미디어 내용은 사람들에게 영향을 미친다</li> </ul>
	산업적 동기	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 미디어의 궁극적 목적은 돈을 벌기 위함이다</li> <li>- 방송프로그램의 시청률과 광고는 밀접한 관련이 있다</li> <li>- 미디어는 필요 없는 지출을 부추긴다</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 미디어의 궁극적 목적은 돈을 벌기 위함이다</li> <li>- 미디어에서 광고를 하는 이유는 제품에 대한 정확한 정보를 전달하기 위함이다</li> <li>- 방송프로그램의 시청률과 광고는 밀접한 관련이 있다</li> <li>- 미디어를 소유하고 있는 사람이 누</li> </ul>



구분	초등학생	중·고등학생
		<p>구이냐에 따라 미디어 내용이 달라질 수 있다</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 미디어는 과도한 소비문화를 부추긴다</li> </ul>
	미디어 언어	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 같은 메시지라도 미디어 종류에 따라서 다른 의미로 전달될 수 있다</li> <li>- 나는 카메라샷(클로즈업 등)의 의미를 잘 알고 있다</li> <li>- 미디어에서 다양한 영상표현방식을 통해 수용자에게 전달하고자 하는 뜻이 무엇인지 이해한다</li> </ul>
	수용자	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 각각의 미디어(프로그램, 게임, 웹사이트 등)는 주요 표적으로 삼고 있는 대상(수용자)이 있다</li> <li>- 똑같은 프로그램도 보는 사람에 따라 다르게 받아들여질 수 있다</li> </ul>
창의적 표현 능력	표현 욕구	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 나는 UCC를 만들어서 다른 사람에게 보여주고 싶다</li> <li>- 나는 블로그나 미니홈피 등을 잘 운영하고 싶다</li> <li>- 나는 문자, 이메일, 메신저 등을 통해 친구들과의 대화를 주도하고 싶다</li> </ul>
	제작	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 나는 내가 원하는 이야기를 UCC로 만들고 있거나, 만들어 본 경험이 있다</li> <li>- 나는 내가 가진 정보를 이미지나 영상을 사용하여 표현할 수 있다</li> <li>- 나는 같은 메시지를 다양한 표현방식(사진, 애니메이션, 플래쉬, 영상 등)으로 표현할 수 있다</li> </ul>
	전달	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 나는 블로그나 미니홈피를 통해 내 생각을 정기적으로 표현하고 있다</li> <li>- 나는 내가 만든 UCC(사진, 동영상 등)를 다른 사람에게 적극적으로 보여준다</li> </ul>
소통 능력	참여 욕구	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 나는 다른 사람들과 인터넷을 통해 대화하고 싶다</li> <li>- 나는 게시판, 토론방 등을 통해 토론에 적극적으로 참여하고 싶다</li> </ul>

구분	초등학생	중·고등학생
		싶다 - 나는 게시판, 토론방 등을 통해 토론에 적극적으로 참여하고 싶다
	참여 능력	- 인터넷을 통해 나의 의견을 잘 전달할 수 있다 - 인터넷에 의견을 올릴 때, 상대방이 이해할 수 있는지를 고려한다 - 인터넷에서 나와 반대되는 의견도 잘 살펴본다 - 나는 TV/인터넷에서 본 뉴스나 정보에 대해 친구들과 자주 이야기한다
	규범 인지	- 인터넷에서는 내가 하고 싶은 대로 행동해도 된다고 생각한다 - 인터넷 공간에서는 예절/규범/법을 지켜야 한다고 생각한다 - 인터넷을 이용할 때 상대방을 존중해야 한다고 생각한다
	규범 준수	- 나는 다른 사람의 정보를 허락 없이 남에게 알려준 적이 있다 - 나는 인터넷에서 인신공격적 언어(욕설, 비속어 등)를 사용하지 않는다 - 나는 음악/영상/게임/만화 등을 불법 다운로드한 경험이 있다 - 나는 부정확한 정보, 왜곡된 정보, 허위 사실을 올린 적이 있다

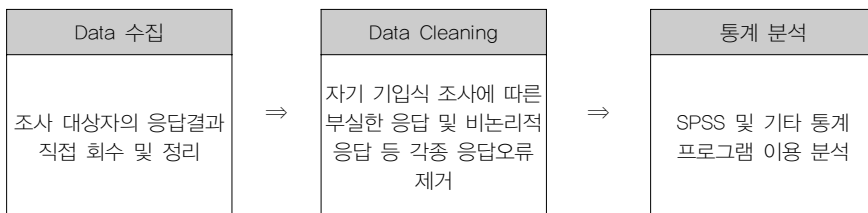
### 3) 조사 처리 및 분석

이 연구조사의 분석을 위해서 SPSS 14.0 프로그램을 활용하였다. 기초분석은 빈도분석(frequency)을 사용하였으며,  $\chi^2$  분석, t-test, 사후검증방식으로 Scheffe 방식의 변량분석(ANOVA: Analysis of Variance) 방식이 사용되었다. 그리고 선형관계의 회귀분석을 실시하였으며, 표준화 회귀계수(standardized coefficients)를 사용하였다. 또한 각 측정요인들은 동질적인 변수들로 구성되어 있는지를 확인하기 위하여 신뢰도 분석(reliability analysis)을 실시하였다. 본 연구에서는 측정된 변수들의 신뢰성을 검증하기 위해 내적 일관성을 측정하는 방법인 크론바흐

의 알파계수(Cronbach's  $\alpha$ )를 계산하였다. 2개 이상의 문항들로 구성되어 있는 주요 변인들은 신뢰도 검증을 통하여 합산평균하여 사용하였다. 본 연구의 신뢰도 값은 알파계수( $\alpha$ ) 0.60 이상을 채택하였다.

본 연구의 연구자들을 중심으로 Data 수집과 Data Cleaning 과정 및 통계분석이 이루어졌다.

〈그림 11〉 조사결과 분석과정



## 2. 조사 응답자 특성

### 1) 인구통계학적 특성

초등학생·중학생·고등학생들의 인구통계학적 특성을 정리하면, 성별의 경우 남학생은 407명(48.8%), 여학생은 427명(51.2%)이었으며, 초등학생은 321명(38.5%), 중학생 260명(31.2%), 고등학생 253명(30.3%)이 조사되었다. 조사 지역의 경우 서울 200명(24.0%), 경기 360명(43.2%), 부산 55명(6.6%), 인천 31명(3.7%), 전라북도 30명(3.6%), 충청남도 32명(3.8%), 제주도 34명(4.1%), 경상남도 33명(4.0%), 경상북도 28명(3.4%), 광주 31명(3.7%)이 조사되었다.

〈표 65〉 인구통계학적 특성

구분		빈도(n=834)	%
성별	남학생	407	48.8
	여학생	427	51.2
학년	초등학교 4학년	16	1.9
	초등학교 5학년	122	14.6
	초등학교 6학년	183	21.9
	중학교 1학년	65	7.8
	중학교 2학년	131	15.7
	중학교 3학년	64	7.7
	고등학교 1학년	89	10.7
	고등학교 2학년	119	14.3
	고등학교 3학년	45	5.4
학교급별	초등학생	321	38.5
	중학생	260	31.2
	고등학생	253	30.3
조사지역	서울	200	24.0
	경기	360	43.2
	부산	55	6.6
	인천	31	3.7
	전라북도	30	3.6
	충청남도	32	3.8
	제주도	34	4.1
	경상남도	33	4.0
	경상북도	28	3.4
	광주	31	3.7

초등학생의 경우 여학생보다 남학생이 많이 조사되었으며, 중학생과 고등학생의 경우는 남학생보다 여학생이 많이 조사되었다. 전체적으로 여학생(51.2%)이 남학생(48.8%)보다 조금 많이 조사되었다.

〈표 66〉 성별과 학교급별  $\chi^2$  분석

구분	남학생	여학생	총계
초등학생	163	158	321
	50.8%	49.2%	100.0%
	40.0%	37.0%	38.5%
중학생	125	135	260
	48.1%	51.9%	100.0%
	30.7%	31.6%	31.2%
고등학생	119	134	253
	47.0%	53.0%	100.0%
	29.2%	31.4%	30.3%
총계	407	427	834
	48.8%	51.2%	100.0%
	100.0%	100.0%	100.0%

성별과 학년에 관한  $\chi^2$  분석결과 여학생은 남학생보다 초등학교 4학년과 5학년, 중학교 1학년과 2학년, 고등학교 2학년과 3학년이 많은 것으로 나타났으며, 남학생은 여학생보다 초등학교 6학년, 중학교 3학년과 고등학교 1학년이 많은 것으로 나타났다.

〈표 67〉 성별과 학년

구분	남학생	여학생	총계
초등학교 4학년	7	9	16
	43.8%	56.3%	100.0%
	1.7%	2.1%	1.9%
초등학교 5학년	57	65	122
	46.7%	53.3%	100.0%
	14.0%	15.2%	14.6%
초등학교 6학년	99	84	183
	54.1%	45.9%	100.0%
	24.3%	19.7%	21.9%
중학교 1학년	8	57	65
	12.3%	87.7%	100.0%
	2.0%	13.3%	7.8%
중학교 2학년	59	72	131
	45.0%	55.0%	100.0%
	14.5%	16.9%	15.7%
중학교 3학년	58	6	64
	90.6%	9.4%	100.0%
	14.3%	1.4%	7.7%

구분	남학생	여학생	총계
고등학교 1학년	71 79.8% 17.4%	18 20.2% 4.2%	89 100.0% 10.7%
고등학교 2학년	28 23.5% 6.9%	91 76.5% 21.3%	119 100.0% 14.3%
고등학교 3학년	20 44.4% 4.9%	25 55.6% 5.9%	45 100.0% 5.4%
총계	407 48.8% 100.0%	427 51.2% 100.0%	834 100.0% 100.0%

$\chi^2 = 147.55$ ,  $df = 8$ ,  $p < .001$

## 2) 미디어 이용실태

### (1) 기초 분석

조사 대상자들의 하루 평균 미디어 이용시간에 대한 조사 결과, 핸드폰, TV, MP3, 인터넷 순으로 미디어 이용이 많은 것으로 나타났다. 본 조사는 각 매체별로 조사 대상자들이 미디어 이용시간을 조사한 것이다. 조사 대상자들은 하루 평균 핸드폰을 약 2시간 30분, 텔레비전을 약 2시간, MP3를 약 1시간 21분, 인터넷을 약 1시간 21분을 활용하는 것으로 나타났다. 이는 청소년들의 미디어 이용행태를 반영하고 있는 것으로 보이는데, 개인화된 미디어기기의 이용과 디지털 미디어를 다수 이용하는 것으로 평가할 수 있다.

〈표 68〉 매체별 하루 평균 이용 시간(분)

구분	평균	표준편차
TV	120.76	106.79
신문	12.94	19.44
인터넷	81.01	107.35
게임	59.80	89.24
휴대전화	150.92	236.20
책	52.76	82.75
만화책	26.35	60.75
MP3	81.46	133.94
비디오	11.89	36.61

소유하고 있는 영상·정보기기에 대한 조사결과, 컴퓨터(데스크탑), CD 플레이어·MP3 플레이어, 디지털 카메라, 디지털TV(PDP, LED 등), 비디오(VCR), PDA, PSP, PMP, 닌텐도, DVD 플레이어 등의 순으로 디지털 기기를 가지고 있는 것으로 나타났다.

〈표 69〉 영상·정보기기 소유(중복응답)

구분	응답	비율(%)
디지털TV(PDP, LED 등)	537	11.9
비디오(VCR)	404	8.9
DVD 플레이어	374	8.3
컴퓨터(데스크탑)	770	17.1
노트북 컴퓨터	311	6.9
디지털 카메라	682	15.1
디지털 캠코더	197	4.4
빔 프로젝트	29	.6
CD 플레이어·MP3 플레이어	687	15.2
콘솔게임기(PS2·3, X-Box, Wii)	131	2.9
PDA, PSP, PMP, 닌텐도	393	8.7
총계	4515	100.0

조사 대상자들의 4개 매체별의 보도·기사·뉴스 이용 비율에 관한 조사결과, 인터넷, 방송, 신문, 휴대전화 순으로 뉴스 이용이 많은 것으로 나타났다. 본 조사는 각 항목별로 비율로 응답하여 분석하였다. 청소년들이 일반적으로 뉴스(보도기사, 뉴스 등)를 얻기 위해서 이용한 매체로 인터넷을 선택하였다. 뉴스를 얻기 위해서 이용하는 미디어로 인터넷의 비중이 가장 높았으며(41.18%), 방송(TV, 케이블, 위성 등)의 비중이 34.68%로 두 번째 순위를 나타내었다.

〈표 70〉 보도·기사·뉴스 이용(%)

구분	평균	표준편차
방송(TV, 케이블, 위성 등)	34.68	26.17
신문	12.32	17.72
인터넷	41.18	27.68
휴대전화	8.26	15.47

조사 대상자들의 4개 매체별의 정보 이용 비율에 관한 조사결과, 뉴스 이용과 유사하게 인터넷, 방송, 신문, 휴대전화 순으로 정보 이용이 많은 것으로 나타났다. 청소년들이 일반적으로 보도/기사/뉴스 이외에 정보를 습득하는데 이용하는 매체로 역시 인터넷을 선택하였다. 정보획득에 이용하는 비율로 인터넷(50.85%), 방송(TV, 케이블, 위성 등)(27.85%)로 집계되었다.

〈표 71〉 정보 이용(%)

구분	평균	표준편차
방송(TV, 케이블, 위성 등)	27.85	24.56
신문	8.57	13.38
인터넷	50.85	29.46
휴대전화	8.04	14.59

조사 대상자들의 4개 매체별의 오락 이용 비율에 관한 조사결과, 앞의 결과



와는 조금 다르게 인터넷, 방송, 휴대전화, 신문 순으로 오락 이용이 많은 것으로 나타났다. 청소년들이 일반적으로 보도/기사/뉴스 이외에 정보를 습득하는데 이용하는 매체로 역시 인터넷을 선택하였다. 정보획득에 이용하는 비율로 인터넷(46.88%), 방송(TV, 케이블, 위성 등)(32.14%)로 집계되었다.

〈표 72〉 오락 이용(%)

구분	평균	표준편차
방송(TV, 케이블, 위성 등)	32.14	26.68
신문	4.55	12.14
인터넷	46.88	29.07
휴대전화	13.78	18.62

위에서 살펴보았듯이, 미디어의 기능과 목적에 따른 미디어 이용을 분석해 보면, 조사 대상자들은 보도/기사/뉴스, 정보, 오락 등의 모든 분야에서 인터넷을 가장 많이 이용하고 있으며, 뒤를 이어 방송을 이용하고 있다는 응답을 하였다. 그리고 신문은 보도/기사/뉴스에서 휴대전화보다 높은 평가를 얻었으며, 휴대전화는 오락적 평가가 다른 기능들에 비해서 높게 평가되었다.

조사 대상자들의 온라인 활동 분야에 대한 조사결과, 연예/오락/팬클럽(61.0%), 취미/스포츠(18.5%), 학습/교육정보(8.2%), 친목/동아리/동창회(5.9%) 순으로 활동이 많은 것으로 나타났다.

〈표 73〉 온라인 활동 분야

구분	응답자	비율(%)
친목/동아리/동창회	49	5.9
종교	5	.6
연예/오락/팬클럽	509	61.0
학습/교육정보	68	8.2
정치/시사	21	2.5
취미/스포츠	154	18.5
없음	28	3.4
총계	834	100.0

## (2) 조사 대상자의 미디어 이용분석

성별과 미디어 이용에 관한 t-test<sup>1)</sup> 분석결과, 인터넷, 게임과 핸드폰의 경우 통계적으로 유의미한 결과가 도출되었다. 즉, 여학생의 경우 남학생보다 인터넷과 핸드폰의 이용이 많은 것으로 나타났고, 남학생은 여학생보다 게임 이용이 많은 것으로 나타났다. 통계적으로 유의미하지 않았지만, 남학생은 여학생보다 신문과 만화책 이용이 많았으며, 여학생은 남학생보다 TV, 책, MP3, 비디오의 이용이 많은 것으로 나타났다.

〈표 74〉 성별과 미디어 이용 t-test 분석결과

구분	남학생		여학생		t	df	p
	평균	편차	평균	편차			
TV	115.57	103.65	125.71	109.58	-1.37	832	.170
신문	13.88	20.51	12.05	18.34	1.36		.173
인터넷	62.47	82.02	98.67	124.42	-4.93		.000
게임	83.43	92.82	37.28	79.50	7.72		.000
핸드폰	98.98	170.22	200.44	276.49	-6.34		.000
책	48.08	87.11	57.22	78.21	-1.59		.111
만화책	26.79	62.57	25.94	59.04	.20		.841
MP3	74.98	139.92	87.63	127.84	-1.36		.173
비디오	9.83	29.21	13.86	42.42	-1.59		.112

학교급별에 따른 미디어 이용의 변량분석 결과<sup>2)</sup>, 책과 비디오를 제외하고 TV, 신문, 인터넷, 게임, 핸드폰, 만화책, MP3 이용은 통계적으로 유의미한 결

1) t-test 분석은 95%유의 수준( $p < .05$ ) 하에서 통계적으로 유의한 분석 중심으로 설명을 하였다. 음영 처리한 부분은 통계적으로 유의미한 분석 중에서 평균값이 높은 쪽에 표시하였다. 표준편차는 응답자의 분포도를 의미하는데, 편차가 적을수록 평균에 근접하게 응답자들이 분포되어있음을 의미한다.

2) 본 연구에서 변량분석은 일종오류(false positive)를 통제하기 위해서 Sheffe방식의 다중비교(Multiple Comparison)를 하였다. 표시 방식은 a(초등학생), b(중학생), c(고등학생)로 집단을 비교하기 위해서 제시하였다. 예를 들면, TV의 분석의 경우 ac는 초등학생과 고등학생의 비교분석이 통계적으로 유의미하다는 표시이며, bc는 중학생과 고등학생의 비교분석이 통계적으로 유의미하다는 표시이다. MP3 분석의 경우 abc는 초등학교, 중학교, 고등학생의 비교분석이 통계적으로 유의미하다는 표시이다.

과가 도출되었다. TV의 경우 초등학생과 중학생이 고등학생보다 이용이 많은 것으로 나타났고, 신문의 경우 고등학생이 초등학생과 중학생보다 이용이 많은 것으로 나타났다. 인터넷의 경우 중학생과 고등학생이 초등학생보다 이용이 많은 것으로 나타났고, 게임의 경우 중학생이 고등학생보다 이용이 많은 것으로 나타났다. 핸드폰의 경우 중학생과 고등학생이 초등학생보다 이용이 많은 것으로 나타났으며, 만화책의 경우 초등학생과 중학생이 고등학생보다 이용이 많은 것으로 나타났다. MP3의 경우 고등학생, 중학생, 초등학생 순으로 많이 이용하는 것으로 나타났다.

〈표 75〉 학교급별 미디어 이용 변량분석 결과

구분	초등학생		중학생		고등학생		F
	평균	편차	평균	편차	평균	편차	
TV	127.29ac	89.67	137.38bc	130.65	95.39	94.64	11.15***
신문	10.91ac	16.64	9.01bc	16.75	19.55	23.32	22.80***
인터넷	56.66ab	59.64	101.28	137.79	91.06ac	113.05	14.45***
게임	60.14	62.89	72.30bc	108.26	46.52	94.45	5.40**
핸드폰	65.00ab	104.10	208.59	270.81	200.67ac	282.78	37.64***
책	55.28	76.46	50.18	94.39	52.23	77.70	.28
만화책	33.60ac	63.14	29.15bc	68.61	14.30	45.60	7.66**
MP3	31.13abc	70.13	69.46abc	99.64	157.65abc	183.43	76.33***
비디오	11.41	34.74	11.28	36.61	13.13	38.97	.20

a : 초등학생, b : 중학생, c : 고등학생

\* p<.05, \*\* p<.01, \*\*\* p<.001

성별과 매체별 보도·기사·뉴스에 관한 t-test 분석결과, 통계적으로 유의미한 결과가 도출되지 않았다. 성별과 매체별 정보에 관한 t-test 분석결과, 신문만 유의미한 결과가 도출되었다. 남학생이 여학생보다 신문정보 이용이 많은 것으로 나타났다. 통계적으로 유의미하지 않았지만, 방송, 인터넷, 휴대전화의 경우 여학생이 남학생보다 조금 이용이 많은 것으로 나타났다.

〈표 76〉 성별과 정보 t-test 분석결과

구분	남학생		여학생		t	df	p
	평균	편차	평균	편차			
방송	27.70	24.60	28.00	24.55	-.17	832	.858
신문	10.18	14.94	7.04	11.51	3.40		.001
인터넷	50.65	30.05	51.04	28.92	-.19		.848
휴대전화	7.79	14.79	8.28	14.40	-.48		.630

성별과 매체별 오락에 관한 t-test 분석결과, 방송과 인터넷, 휴대전화의 경우 통계적으로 유의미한 결과가 도출되었다. 여학생은 남학생보다 방송과 휴대전화를 통한 오락이용이 많은 것으로 나타났으며, 남학생은 여학생보다 인터넷을 통한 오락이용이 많은 것으로 나타났다.

〈표 77〉 성별과 오락 t-test 분석결과

구분	남학생		여학생		t	df	p
	평균	편차	평균	편차			
방송	29.71	25.96	34.45	27.18	-2.57	832	.010
신문	4.84	12.83	4.27	11.45	.67		.497
인터넷	51.63	29.46	42.35	27.99	4.66		.000
휴대전화	11.79	17.23	15.68	19.69	-3.03		.002

학교급별과 매체별 보도·기사·뉴스 이용에 관한 변량분석 결과, 방송, 신문, 인터넷, 휴대전화 모두 통계적으로 유의미한 결과가 도출되었다. 방송의 경우 초등학생과 중학생이 고등학생보다 이용이 많은 것으로 나타났고, 신문의 경우 고등학생이 초등학생과 중학생보다 이용이 많은 것으로 나타났다. 인터넷의 경우 고등학생이 초등학생보다 이용이 많은 것으로 나타났으며, 휴대전화의 경우 고등학생이 초등학생과 중학생보다 이용이 많은 것으로 나타났다.

〈표 78〉 학교급별과 보도·기사·뉴스 이용 변량분석 결과

구분	초등학생		중학생		고등학생		F
	평균	편차	평균	편차	평균	편차	
방송	39.36ab	26.64	33.05	27.21	30.42ac	23.51	9.16***
신문	10.30ac	14.93	8.51bc	15.77	18.79	20.92	26.42***
인터넷	37.52ac	26.91	40.81	28.88	46.21	26.69	7.09**
휴대전화	11.06ac	17.75	8.37bc	15.45	4.57	11.06	12.80***

a : 초등학생, b : 중학생, c : 고등학생

\* p<.05, \*\* p<.01, \*\*\* p<.001

학교급별과 매체별 정보이용에 관한 변량분석 결과, 방송, 신문, 인터넷, 휴대전화 모두 통계적으로 유의미한 결과가 도출되었다. 방송의 경우 초등학생이 중학생과 고등학생보다 이용이 많은 것으로 나타났으며, 신문의 경우 초등학생과 고등학생이 중학생보다 이용이 많은 것으로 나타났다. 인터넷의 경우 중학생과 고등학생이 초등학생보다 이용이 많은 것으로 나타났다. 휴대전화의 경우 초등학생이 고등학생보다 이용이 많은 것으로 나타났다.

〈표 79〉 학교급별과 정보 이용 변량분석 결과

구분	초등학생		중학생		고등학생		F
	평균	편차	평균	편차	평균	편차	
방송	32.89ab	23.67	23.86	26.21	25.57ac	22.85	11.54***
신문	9.64ab	14.46	5.23bc	9.98	10.64	14.38	12.47***
인터넷	44.99ab	26.60	52.00	33.03	57.12ac	27.66	12.60***
휴대전화	9.92ac	16.02	8.09	15.77	5.61	10.55	6.26**

a : 초등학생, b : 중학생, c : 고등학생

\* p<.05, \*\* p<.01, \*\*\* p<.001

학교급별과 매체별 오락이용에 관한 변량분석결과, 통계적으로 유의미한 결과가 도출 되지 않았다.

성별에 따른 온라인 활동 분야에 관한  $\chi^2$  분석결과 통계적으로 유의미한 결과가 도출되었다. 여학생은 남학생보다 친목/동아리/동창회, 연예/오락/팬클럽, 학습/교육정보활동이 많은 것으로 나타났으며, 남학생은 여학생보다 종교, 정

치/시사, 취미/스포츠 활동이 많은 것으로 나타났다.

〈표 80〉 성별과 온라인 활동 분야  $\chi^2$  분석

구분	남학생	여학생	총계
친목/동아리/동창회	15 30.6% 3.7%	34 69.4% 8.0%	49 100.0% 5.9%
종교	3 60.0% .7%	2 40.0% .5%	5 100.0% .6%
연예/오락/팬클럽	235 46.2% 57.7%	274 53.8% 64.2%	509 100.0% 61.0%
학습/교육정보	26 38.2% 6.4%	42 61.8% 9.8%	68 100.0% 8.2%
정치/시사	12 57.1% 2.9%	9 42.9% 2.1%	21 100.0% 2.5%
취미/스포츠	103 66.9% 25.3%	51 33.1% 11.9%	154 100.0% 18.5%
없음	13 46.4% 3.2%	15 53.6% 3.5%	28 100.0% 3.4%
총계	407 48.8% 100.0%	427 51.2% 100.0%	834 100.0% 100.0%

$\chi^2=31.98$ ,  $df=6$ ,  $p<.001$

학교급별에 따른 온라인 활동 분야에 관한  $\chi^2$  분석결과 통계적으로 유의미한 결과가 나타났다. 연령대가 낮아질수록(초등학생) 연예/오락/팬클럽, 취미/스포츠의 활동이 많은 것으로 나타났다. 반면에 연령대가 높아질수록(고등학생) 친목/동아리/동창회, 정치/시사의 활동이 많은 것으로 나타났다.

〈표 81〉 학교급별과 온라인 활동 분야  $\chi^2$  분석

구분	학교급별			총계
	초등학생	중학생	고등학생	
친목/동아리/동창회	14 28,6% 4,4%	15 30,6% 5,8%	20 40,8% 7,9%	49 100,0% 5,9%
종교	2 40,0% .6%	2 40,0% .8%	1 20,0% .4%	5 100,0% .6%
연예/오락/팬클럽	198 38,9% 61,7%	171 33,6% 65,8%	140 27,5% 55,3%	509 100,0% 61,0%
학습/교육정보	33 48,5% 10,3%	9 13,2% 3,5%	26 38,2% 10,3%	68 100,0% 8,2%
정치/시사	6 28,6% 1,9%	4 19,0% 1,5%	11 52,4% 4,3%	21 100,0% 2,5%
취미/스포츠	55 35,7% 17,1%	52 33,8% 20,0%	47 30,5% 18,6%	154 100,0% 18,5%
없음	13 46,4% 4,0%	7 25,0% 2,7%	8 28,6% 3,2%	28 100,0% 3,4%
총계	321 38,5% 100,0%	260 31,2% 100,0%	253 30,3% 100,0%	834 100,0% 100,0%

$\chi^2=22.22$ ,  $df=12$ ,  $p<.05$

### (3) 소결

조사 대상자들이 초·중·고등학생이기 때문에 다른 미디어보다는 핸드폰 이용이 많았다. 그리고 인터넷을 통한 보도·기사·뉴스 이용, 정보 이용과 오락 이용이 대체로 많은 것으로 나타났다. 마지막으로 온라인 활동은 연예/오락/팬클럽 분야의 활동이 가장 많았다.

성별에 따른 미디어 이용분석 결과, 남학생은 게임이용이 많았으며, 여학생은 인터넷과 핸드폰 이용이 많은 것으로 나타났다. 학교급별에 따른 미디어 이용분석 결과 TV, 인터넷, 게임, 핸드폰 이용의 경우 중학생이 가장 많이 이용하는 것으로 나타났으며, MP3는 고학년일수록 이용량이 많은 것으로 나타났다.

그리고 만화책의 경우 저학년일수록 많이 이용하는 것으로 나타났다.

성별에 따른 매체별 오락이용의 경우, 여학생은 남학생보다 방송과 휴대전화 이용이 많은 것으로 나타났으며, 남학생은 여학생보다 인터넷 이용이 많은 것으로 나타났다. 학교급별에 따른 매체별 보도·기사·뉴스와 정보 이용에 관한 분석결과, 방송과 휴대전화 이용의 경우 저학년일수록 많이 이용하는 것으로 나타났다. 인터넷의 경우는 고학년일수록 많이 이용하는 것으로 나타났다.

### 3. 미디어 리터러시 지수 분석 결과

#### 1) 기초 분석

초등학생의 미디어 리터러시 신뢰도 평가결과, 미디어 접근능력의 경우 미디어이용, 미디어활용, 미디어조절 순으로 신뢰도 값이 높은 것으로 나타났다. 미디어의 비판적 이해능력의 경우 수용자, 산업적 동기·미디어 언어, 현실구성 순으로 신뢰도 값이 높은 것으로 나타났다. 창의적 표현능력의 경우 제작, 표현 욕구, 전달 순으로 신뢰도 값이 높은 것으로 나타났다. 소통능력의 경우 참여능력, 규범인지, 규범준수, 참여욕구 순으로 신뢰도 값이 높은 것으로 나타났다.

〈표 82〉 초등학생의 미디어 리터러시 신뢰도 평가

구분		항목	평균	표준 편차	Cronbach's α
미디어 접근능력	미디어 이용	- 회원가입	4.05	.98	.87
		- 정보검색	4.10	.93	
		- 인터넷 글쓰기	3.63	1.12	
		- 인터넷에서 파일 열기	3.86	1.07	
		- 소프트웨어 실행	3.48	1.15	
		- 즐겨찾기나 북마크 기능 활용	3.65	1.26	
		- 온라인 거래	3.03	1.36	
		- 블로그나 커뮤니티 개설 및 운영	3.19	1.38	
		- UCC를 제작하여 인터넷 올리기	2.23	1.28	
		- 인터넷 보안설정 및 보안변경	3.20	1.26	
	미디어 활용	- 나는 나의 필요에 따라 미디어를 선택해서 활용할 수 있다	3.67	.96	.85



구분		항목	평균	표준 편차	Cronbach's α		
미디어 조절		- 나는 미디어를 통해 찾아낸 정보를 내 생각(목적)에 맞게 잘 활용할 수 있다	3.77	.92	.83		
		- 나는 미디어에서 찾아낸 정보가 내 목적에 맞는 정보인지를 판단할 수 있다	3.78	.95			
	미디어 조절	- 나는 방송을 시청하면서 나도 모르게 시간을 낭비한 적이 있다	3.45	1.14			
		- 나는 방송프로그램을 시청하느라 다른 일에 하는 데 지장을 받은 적이 있다	2.95	1.21			
		- 나는 인터넷을 이용하면서 나도 모르게 시간을 낭비한 적이 있다	3.16	1.29			
		- 나는 인터넷을 하느라 다른 일에 지장을 준 적이 있다	2.75	1.22			
		- 휴대폰(모바일)을 이용하면서 나도 모르게 시간을 낭비한 적이 있다	2.23	1.23			
		- 나는 휴대폰(모바일)을 이용하느라 다른 일에 지장을 준 적이 있다	1.97	1.15			
	미디어의 비판적 이해능력	현실 구성	- 미디어는 실제 현실을 그대로 보여준다	2.65		.99	.64
			- 미디어에서 제공하는 내용이 반드시 진실은 아니다	3.55		.99	
			- 미디어 내용은 특정한 목적에 의해 구성(가공)된 결과물이다	3.10		.83	
			- 미디어는 사람이나 집단에 대한 고정 관념을 만들어 낸다	3.13		.92	
		산업적 동기	- 미디어의 궁극적 목적은 돈을 벌기 위함이다	2.70		1.10	.70
			- 방송프로그램의 시청률과 광고는 밀접한 관련이 있다	3.30		1.11	
- 미디어는 필요없는 지출을 부추긴다			2.85	.98			
미디어 언어		- 같은 메시지라도 미디어 종류에 따라서 다른 의미로 전달될 수 있다	3.36	.96	.70		
		- 나는 카메라샷(클로즈업 등)의 의미를 잘 알고 있다	2.69	1.11			
		- 미디어에서 다양한 영상표현방식을 통해 수용자에게 전달하고자 하는 뜻이 무엇인지 이해한다	2.97	1.00			
수용자	- 각각의 미디어(프로그램, 게임, 웹사이트 등)는 주요 표적으로 삼고 있는 대상(수용자)이 있다	3.27	1.02	.71			
	- 똑같은 프로그램도 보는 사람에 따라 다르게 받아들여질 수 있다	3.87	1.00				
창의적 표현능력	표현 욕구	- 나는 UCC를 만들어서 다른 사람에게 보여주고 싶다	2.52	1.36	.75		
		- 나는 블로그나 미니홈피 등을 잘 운	3.47	1.40			

구분	항목	평균	표준 편차	Cronbach's $\alpha$
	영하고 싶다 - 나는 문자, 이메일, 메신저 등을 통해 친구들과의 대화를 주도하고 싶다	3.47	1.21	.80
	제작 - 나는 내가 원하는 이야기를 UCC로 만들고 있거나, 만들어 본 경험이 있다 - 나는 내가 가진 정보를 이미지나 영상을 사용하여 표현할 수 있다 - 나는 같은 메시지를 다양한 표현방식(사진, 애니메이션, 플래쉬, 영상 등)으로 표현할 수 있다	2.14 2.92 3.04	1.35 1.28 1.20	
	전달 - 나는 블로그나 미니홈피를 통해 내 생각을 정기적으로 표현하고 있다 - 나는 내가 만든 UCC(사진, 동영상 등)를 다른 사람에게 적극적으로 보여준다	2.82 2.15	1.33 1.26	
	참여 욕구 - 나는 다른 사람들과 인터넷을 통해 대화하고 싶다 - 나는 게시판, 토론방 등을 통해 토론에 적극적으로 참여하고 싶다	3.34 3.05	.82 1.20	.80
	참여 능력 - 인터넷을 통해 나의 의견을 잘 전달할 수 있다 - 인터넷에 의견을 올릴 때, 상대방이 이해할 수 있는지를 고려한다 - 인터넷에서 나와 반대되는 의견도 잘 살펴본다 - 나는 TV/인터넷에서 본 뉴스나 정보에 대해 친구들과 자주 이야기한다	3.42 3.51 3.52 3.36	1.07 1.04 1.08 1.17	
소통능력	규범 인지 - 인터넷에서는 내가 하고 싶은 대로 행동해도 된다고 생각한다 - 인터넷 공간에서는 예절/규범/법을 지켜야 한다고 생각한다 - 인터넷을 이용할 때 상대방을 존중해야 한다고 생각한다	2.16 4.18 4.04	1.07 .95 .99	.83
	규범 준수 - 나는 다른 사람의 정보를 허락 없이 남에게 알려준 적이 있다 - 나는 인터넷에서 인신공격적 언어(욕설, 비속어 등)를 사용하지 않는다 - 나는 음악/영상/게임/만화 등을 불법 다운로드한 경험이 있다 - 나는 부정확한 정보, 왜곡된 정보, 허위 사실을 올린 적이 있다	2.03 3.32 2.45 1.70	1.13 1.23 1.38 .97	

중학생의 미디어 리터러시 신뢰도 평가분석 결과, 미디어 접근능력의 경우 미디어이용, 미디어활용, 미디어조절 순으로 신뢰도 값이 높은 것으로 나타났

다. 미디어의 비판적 이해능력의 경우 현실구성, 미디어 언어, 수용자·산업적동기 순으로 신뢰도 값이 높은 것으로 나타났다. 창의적 표현능력의 경우 제작, 전달, 표현욕구 순으로 신뢰도 값이 높은 것으로 나타났다. 소통능력의 경우 참여욕구, 규범인지, 참여능력, 규범준수 순으로 신뢰도 값이 높은 것으로 나타났다.

〈표 83〉 중학생의 미디어 리터러시 신뢰도 평가

구분	항목	평균	표준 편차	Cronbach's α
미디어 이용	- 회원가입	4.00	1.02	.83
	- 정보검색	4.21	.85	
	- 인터넷 글쓰기	3.50	1.24	
	- 인터넷에서 파일 열기	4.11	1.02	
	- 소프트웨어 실행	3.76	1.09	
	- 즐겨찾기나 북마크 기능 활용	3.68	1.21	
	- 온라인 거래	3.41	1.32	
	- 블로그나 커뮤니티 개설 및 운영	3.01	1.45	
	- UCC를 제작하여 인터넷 올리기	2.13	1.24	
	- 인터넷 보안설정 및 보안변경	3.18	1.27	
미디어 접근 능력	- 나는 나의 필요에 따라 미디어를 선택해서 활용할 수 있다	3.73	1.01	.82
	- 나는 평소 미디어(TV, 신문, 인터넷)에서 원하는 정보를 잘 찾아낸다	3.98	.99	
	- 나는 미디어를 통해 찾아낸 정보를 내 생각(목적)에 맞게 잘 활용할 수 있다	3.70	.99	
	- 나는 미디어에서 찾아낸 정보가 내 목적에 맞는 정보인지를 판단할 수 있다	3.74	.90	
	- 나는 방송을 시청하면서 나도 모르게 시간을 낭비한 적이 있다	3.75	1.03	.81
	- 나는 방송프로그램을 시청하느라 다른 일을 하는 데 지장을 받은 적이 있다	3.38	1.12	
	- 나는 인터넷을 이용하면서 나도 모르게 시간을 낭비한 적이 있다	3.65	1.11	
	- 나는 인터넷을 하느라 다른 일에 지장을 준 적이 있다	3.28	1.21	
	- 나는 인터넷을 이용하면서 불필요하게 돈을 쓴 적이 있다	2.42	1.34	
	- 나는 휴대폰(모바일)을 이용하면서 나도 모르게 시간을 낭비한 적이 있다	2.59	1.38	
	- 나는 휴대폰(모바일)을 이용하느라 다른 일에 지장을 준 적이 있다	2.28	1.34	
	- 나는 휴대폰(모바일)을 이용하면서 불필요하게 돈을 쓴 적이 있다	2.36	1.37	
	- 나는 방송을 시청하면서 나도 모르게 시간을 낭비한 적이 있다	3.75	1.03	
	- 나는 방송프로그램을 시청하느라 다른 일을 하는 데 지장을 받은 적이 있다	3.38	1.12	
	- 나는 인터넷을 이용하면서 나도 모르게 시간을 낭비한 적이 있다	3.65	1.11	
	- 나는 인터넷을 하느라 다른 일에 지장을 준 적이 있다	3.28	1.21	
	- 나는 인터넷을 이용하면서 불필요하게 돈을 쓴 적이 있다	2.42	1.34	
	- 나는 휴대폰(모바일)을 이용하면서 나도 모르게 시간을 낭비한 적이 있다	2.59	1.38	
	- 나는 휴대폰(모바일)을 이용하느라 다른 일에 지장을 준 적이 있다	2.28	1.34	
	- 나는 휴대폰(모바일)을 이용하면서 불필요하게 돈을 쓴 적이 있다	2.36	1.37	

구분		항목	평균	표준 편차	Cronbach's $\alpha$
미디어의 비판적 이해능력	현실 구성	- 미디어는 실제 현실을 그대로 보여준다	2.48	.96	.77
		- 미디어에서 제공하는 내용이 반드시 진실은 아니다	3.65	1.03	
		- 미디어 내용은 특정한 목적에 의해 구성(가공)된 결과물이다	3.33	.87	
		- 미디어는 사람이나 집단에 대한 고정관념을 만들어 낸다	3.40	1.08	
		- 미디어는 특정 집단 혹은 직업을 편견적으로 묘사할 수 있다	3.44	1.04	
		- 미디어 내용은 사람들에게 영향을 미친다	3.87	1.04	
	산업적 동기	- 미디어의 궁극적 목적은 돈을 벌기 위함이다	2.85	1.01	.68
		- 미디어에서 광고를 하는 이유는 제품에 대한 정확한 정보를 전달하기 위함이다	2.95	1.03	
		- 방송프로그램의 시청률과 광고는 밀접한 관련이 있다	3.66	1.01	
		- 미디어를 소유하고 있는 사람이 누구인냐에 따라 미디어 내용이 달라질 수 있다	3.56	.98	
		- 미디어는 과도한 소비문화를 부추긴다	3.23	.93	
	미디어 언어	- 같은 메시지라도 미디어 종류에 따라서 다른 의미로 전달될 수 있다	3.52	1.05	.74
		- 나는 카메라샷(클로즈업 등)의 의미를 잘 알고 있다	3.14	1.09	
		- 미디어에서 다양한 영상표현 방식을 통해 수용자에게 전달하고자 하는 뜻이 무엇인지 이해한다	3.10	.84	
	수용자	- 각각의 미디어(프로그램, 게임, 웹사이트 등)는 주요 표적으로 삼고 있는 대상(수용자)이 있다	3.48	.94	.68
		- 똑같은 프로그램도 보는 사람에 따라 다르게 받아들여질 수 있다	3.86	1.03	
창 의 적 표현능력	표현 욕구	- 나는 미디어를 통해서 전달하고 싶은 이야기가 있다	2.71	1.10	.65
		- 나는 UCC를 만들어서 다른 사람에게 보여주고 싶다	2.37	1.18	
		- 나는 블로그나 미니홈피 등을 잘 운영하고 싶다	3.30	1.31	
		- 나는 문자, 이메일, 메신저 등을 통해 친구들과의 대화를 주도하고 싶다	3.34	1.11	
	제작	- 나는 내가 원하는 이야기를 UCC로 만들고 있거나, 만들어 본 경험이 있다	2.06	1.21	.82
		- 나는 내가 가진 정보를 이미지나 영상을 사용하여 표현할 수 있다	2.71	1.30	
		- 같은 메시지를 다양한 미디어 특성에 맞게(디카, 캠코더, 컴퓨터, 휴대폰 등) 표	2.90	1.16	

구분		항목	평균	표준 편차	Cronbach's $\alpha$
		현할 수 있다 - 나는 같은 메시지를 다양한 표현방식(사진, 애니메이션, 플래쉬, 영상 등)으로 표현할 수 있다	2.82	1.18	
	전달	- 나는 블로그나 미니홈피를 통해 내 생각을 정기적으로 표현하고 있다 - 나는 내가 만든 UCC(사진, 동영상 등)를 다른 사람에게 적극적으로 보여준다	2.71 2.00	1.31 1.18	
소통 능력	참여 욕구	- 나는 다른 사람들과 인터넷을 통해 대화하고 싶다 - 나는 사회 문제 등에 대한 내 생각을 커뮤니티 등을 통해 전달하고 싶다 - 나는 게시판, 토론방 등을 통해 토론에 적극적으로 참여하고 싶다	3.08 2.86 2.78	1.06 1.08 1.14	.78
	참여 능력	- 인터넷을 통해 나의 의견을 잘 전달할 수 있다 - 인터넷에 의견을 올릴 때, 상대방이 이해할 수 있는지를 고려한다 - 인터넷에서 나와 반대되는 의견도 잘 살펴본다 - 나는 TV/인터넷에서 본 뉴스나 정보에 대해 친구들과 자주 이야기한다	3.20 3.32 3.31 3.35	1.00 1.01 1.04 1.17	.69
	규범 인지	- 인터넷에서는 내가 하고 싶은 대로 행동해도 된다고 생각한다 - 인터넷 공간에서는 예절/규범/법을 지켜야 한다고 생각한다 - 인터넷을 이용할 때 상대방을 존중해야 한다고 생각한다	2.35 3.75 3.71	1.09 1.05 1.07	.76
	규범 준수	- 나는 각 인터넷사이트의 이용수칙(약관 등)을 꼼꼼히 읽는다 - 나는 다른 사람의 정보를 허락 없이 남에게 알려준 적이 있다 - 나는 인터넷에서 인신공격적 언어(욕설, 비속어 등)를 사용하지 않는다 - 나는 음악/영상/게임/만화 등을 불법 다운로드한 경험이 있다 - 나는 부정확한 정보, 왜곡된 정보, 허위 사실을 올린 적이 있다 - 나는 인터넷에서 얻은 자료를 출처를 밝히지 않고 사용한 적이 있다	2.56 2.07 2.87 3.14 1.99 2.70	1.35 1.17 1.19 1.37 1.09 1.27	.67

고등학생의 미디어 리터러시 신뢰도 평가분석결과, 미디어 접근능력의 경우 미디어활용, 미디어이용, 미디어조절 순으로 신뢰도 값이 높은 것으로 나타났다. 미디어의 비판적 이해능력의 경우 수용자, 현실구성, 미디어 언어, 산업적 동기 순으로 신뢰도 값이 높은 것으로 나타났다. 창의적 표현능력의 경우 제작, 표현욕구, 전달 순으로 신뢰도 값이 높은 것으로 나타났다. 소통능력의 경우 규범인지, 참여욕구, 참여능력, 규범준수 순으로 신뢰도 값이 높은 것으로 나타났다.

〈표 84〉 고등학생의 미디어 리터러시 신뢰도 평가

구분		항목	평균	표준 편차	Cronbach's α
미디어 접근 능력	미디어 이용	- 회원가입	4.28	.96	.81
		- 정보검색	4.41	.76	
		- 인터넷 글쓰기	3.58	1.22	
		- 인터넷에서 파일 열기	4.45	.75	
		- 소프트웨어 실행	4.12	.99	
		- 즐겨찾기나 북마크 기능 활용	3.93	1.09	
		- 온라인 거래	3.88	1.14	
		- 블로그나 커뮤니티 개설 및 운영	3.30	1.31	
		- UCC를 제작하여 인터넷 올리기	2.09	1.12	
		- 인터넷 보안설정 및 보안변경	3.18	1.20	
	미디어 활용	- 나는 나의 필요에 따라 미디어를 선택해서 활용할 수 있다	4.04	.87	.86
		- 나는 평소 미디어(TV, 신문, 인터넷)에서 원하는 정보를 잘 찾아낸다	4.20	.83	
		- 나는 미디어를 통해 찾아낸 정보를 내 생 각(목적)에 맞게 잘 활용할 수 있다	3.93	.85	
		- 나는 미디어에서 찾아낸 정보가 내 목적에 맞는 정보인지를 판단할 수 있다	3.96	.78	
	미디어 조절	- 나는 방송을 시청하면서 나도 모르게 시간 을 낭비한 적이 있다	4.02	.97	.80
		- 나는 방송프로그램을 시청하느라 다른 일 을 하는 데 지장을 받은 적이 있다	3.73	1.09	
		- 나는 인터넷을 이용하면서 나도 모르게 시 간을 낭비한 적이 있다	3.87	1.07	
		- 나는 인터넷을 하느라 다른 일에 지장을 준 적이 있다	3.66	1.11	
		- 나는 인터넷을 이용하면서 불필요하게 돈 을 쓴 적이 있다	2.52	1.33	
		- 나는 휴대폰(모바일)을 이용하면서 나도 모 르게 시간을 낭비한 적이 있다	2.75	1.38	
		- 나는 휴대폰(모바일)을 이용하느라 다른 일 에 지장을 준 적이 있다	2.62	1.35	
		- 나는 휴대폰(모바일)을 이용하면서 불필요 하게 돈을 쓴 적이 있다	2.42	1.35	

구분		항목	평균	표준 편차	Cronbach's $\alpha$
미디어 의 비판적 이해능 력	현실 구성	- 미디어는 실제 현실을 그대로 보여준다	2.38	.83	.75
		- 미디어에서 제공하는 내용이 반드시 진실 은 아니다	3.97	.81	
		- 미디어 내용은 특정한 목적에 의해 구성(가 공)된 결과물이다	3.58	.83	
		- 미디어는 사람이나 집단에 대한 고정관념 을 만들어 낸다	3.68	.97	
		- 미디어는 특정 집단 혹은 직업을 편견적으 로 묘사할 수 있다	3.82	.90	
		- 미디어 내용은 사람들에게 영향을 미친다	4.37	.82	
	산업적 동기	- 미디어의 궁극적 목적은 돈을 벌기 위함이다	3.21	1.06	.62
		- 미디어에서 광고를 하는 이유는 제품에 대 한 정확한 정보를 전달하기 위함이다	2.61	1.05	
		- 방송프로그램의 시청률과 광고는 밀접한 관련이 있다	3.77	1.10	
		- 미디어를 소유하고 있는 사람이 누구이나 에 따라 미디어 내용이 달라질 수 있다	3.95	.91	
		- 미디어는 과도한 소비문화를 부추긴다	3.53	.94	
	미디어 언어	- 같은 메시지라도 미디어 종류에 따라서 다 른 의미로 전달될 수 있다	3.84	.87	.63
		- 나는 카메라샷(클로즈업 등)의 의미를 잘 알고 있다	3.38	1.06	
		- 미디어에서 다양한 영상표현방식을 통해 수용자에게 전달하고자 하는 뜻이 무엇인 지 이해한다	3.28	.81	
	수용자	- 각각의 미디어(프로그램, 게임, 웹사이트 등)는 주요 표적으로 삼고 있는 대상(수용 자)이 있다	3.75	.90	.77
		- 똑같은 프로그램도 보는 사람에 따라 다르 게 받아들여질 수 있다	4.14	.83	
창의적 표현능 력	표현욕 구	- 나는 미디어를 통해서 전달하고 싶은 이야 기가 있다	2.71	1.02	.69
		- 나는 UCC를 만들어서 다른 사람에게 보여 주고 싶다	2.22	1.10	
		- 나는 블로그나 미니홈피 등을 잘 운영하고 싶다	3.22	1.28	
		- 나는 문자, 이메일, 메신저 등을 통해 친구 들과의 대화를 주도하고 싶다	3.15	1.12	
	제작	- 나는 내가 원하는 이야기를 UCC로 만들고 있거나, 만들어 본 경험이 있다	1.98	1.22	.82
		- 나는 내가 가진 정보를 이미지나 영상을 사용하여 표현할 수 있다	2.86	1.23	
		- 같은 메시지를 다양한 미디어 특성에 맞 게(디카, 캠코더, 컴퓨터, 휴대폰 등) 표현 할 수 있다	3.17	1.15	
		- 나는 같은 메시지를 다양한 표현방식(사진, 애니메이션, 플래시, 영상 등)으로 표현할 수 있다	2.84	1.13	

구분		항목	평균	표준 편차	Cronbach's α
소통능력	전달	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 나는 블로그나 미니홈피를 통해 내 생각을 정기적으로 표현하고 있다</li> <li>- 나는 내가 만든 UCC(사진, 동영상 등)를 다른 사람에게 적극적으로 보여준다</li> </ul>	2.76 1.90	1.35 .99	.62
	참여 욕구	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 나는 다른 사람들과 인터넷을 통해 대화하고 싶다</li> <li>- 나는 사회 문제 등에 대한 내 생각을 커뮤니티 등을 통해 전달하고 싶다</li> <li>- 나는 게시판, 토론방 등을 통해 토론에 적극적으로 참여하고 싶다</li> </ul>	3.00 2.87 2.63	1.07 1.11 1.08	.78
	참여 능력	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 인터넷을 통해 나의 의견을 잘 전달할 수 있다</li> <li>- 인터넷에 의견을 올릴 때, 상대방이 이해할 수 있는지를 고려한다</li> <li>- 인터넷에서 나와 반대되는 의견도 잘 살펴본다</li> <li>- 나는 TV/인터넷에서 본 뉴스나 정보에 대해 친구들과 자주 이야기한다</li> </ul>	3.24 3.37 3.59 3.74	1.01 1.10 1.03 1.02	.73
	규범 인지	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 인터넷에서는 내가 하고 싶은 대로 행동해도 된다고 생각한다</li> <li>- 인터넷 공간에서는 예절/규범/법을 지켜야 한다고 생각한다</li> <li>- 인터넷을 이용할 때 상대방을 존중해야 한다고 생각한다</li> </ul>	2.15 4.22 4.22	1.04 .87 .87	.89
	규범 준수	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 나는 각 인터넷사이트의 이용수칙(약관 등)을 꼼꼼히 읽는다</li> <li>- 나는 다른 사람의 정보를 허락 없이 남에게 알려준 적이 있다</li> <li>- 나는 인터넷에서 인신공격적 언어(욕설, 비속어 등)를 사용하지 않는다</li> <li>- 나는 음악/영상/게임/만화 등을 불법 다운로드한 경험이 있다</li> <li>- 나는 부정확한 정보, 왜곡된 정보, 허위 사실을 올린 적이 있다</li> <li>- 나는 인터넷에서 얻은 자료를 출처를 밝히지 않고 사용한 적이 있다</li> </ul>	2.12 1.98 3.18 4.03 1.91 3.15	1.19 1.15 1.32 .93 1.09 1.29	.63



미디어 리터러시의 각 항목인 미디어 접근능력(미디어이용, 미디어활용, 미디어조절), 미디어의 비판적 이해능력(현실구성, 산업적 동기, 미디어 언어, 수용자), 창의적 표현능력(표현욕구, 제작, 전달), 소통능력(참여욕구, 참여능력, 규범인지, 규범준수)의 하위 항목들을 신뢰도분석을 통해서 다음과 같이 하나의 요인을 도출하였다.

미디어 리터러시 중에서 미디어 접근능력의 경우 미디어활용, 미디어이용, 미디어조절 순으로 평균값이 높은 것으로 나타났다.

〈표 85〉 미디어 접근능력

구분	평균	표준편차
미디어이용	3.54	.75
미디어활용	3.84	.79
미디어조절	2.95	.85

미디어 리터러시 중에서 미디어의 비판적 이해능력의 경우 수용자, 현실구성, 미디어 언어, 산업적 동기 순으로 평균값이 높은 것으로 나타났다.

〈표 86〉 미디어의 비판적 이해능력

구분	평균	표준편차
현실구성	3.35	.62
산업적 동기	3.18	.68
미디어 언어	3.23	.75
수용자	3.72	.82

미디어 리터러시 중에서 창의적 표현능력의 경우 표현욕구, 제작, 전달 순으로 평균값이 높은 것으로 나타났다.

〈표 87〉 창의적 표현능력

구분	평균	표준편차
표현욕구	2.98	.94
제작	2.68	1.01
전달	2.40	1.05

미디어 리터러시 중에서 소통능력의 경우 규범인지, 참여능력, 참여욕구, 규범준수 순으로 평균값이 높은 것으로 나타났다.

〈표 88〉 소통능력

구분	평균	표준편차
참여욕구	2.89	1.03
참여능력	3.41	.80
규범인지	3.42	.61
규범준수	2.54	.64

미디어 리터러시 네가지 항목에 관한 평균 비교의 경우, 미디어 접근능력, 미디어의 비판적 이해능력, 소통능력, 창의적 표현능력 순으로 평균값이 높은 것으로 나타났다.

〈표 89〉 미디어 리터러시

구분	평균	표준편차
미디어 접근능력	3.45	.57
미디어의 비판적 이해능력	3.37	.54
창의적 표현능력	2.69	.84
소통능력	3.06	.55

## 2) 학교급별 비교분석

학교급별과 미디어 접근능력에 관한 변량분석 결과, 미디어이용, 미디어활용, 미디어조절 모두 통계적으로 유의미한 결과가 도출되었다. 미디어이용의 경우 고등학생이 초등학생과 중학생보다 높게 나타났으며, 미디어활용의 경우도 고등학생이 초등학생과 중학생보다 높게 나타났다. 미디어조절의 경우는 고등학생, 중학생, 초등학생 순으로 높게 나타났다. 대체로 고학년일수록 미디어 접근능력이 높은 것으로 나타났다.

〈표 90〉 학교급별과 미디어 접근능력 변량분석 결과

구분	초등학생		중학생		고등학생		F
	평균	편차	평균	편차	평균	편차	
미디어이용	3.44ac	.81	3.50bc	.74	3.72	.65	10.65***
미디어활용	3.74ac	.83	3.79bc	.78	4.03	.70	11.09***
미디어조절	2.75abc	.89	2.96abc	.81	3.20abc	.78	20.08***

a : 초등학생, b : 중학생, c : 고등학생

\*  $p < .05$ , \*\*  $p < .01$ , \*\*\*  $p < .001$

학교급별과 미디어의 비판적 이해능력에 관한 변량분석 결과, 현실구성, 산업적 동기, 미디어 언어, 수용자 모두 통계적으로 유의미한 결과가 도출되었다. 현실구성, 산업적 동기와 미디어 언어의 경우 고등학생, 중학생, 초등학생 순으로 높게 나타났으며, 수용자의 경우 고등학생이 초등학생과 중학생보다 높게 나타났다. 대체로 고학년일수록 미디어의 비판적 이해능력이 높은 것으로 나타났다.

〈표 91〉 학교급별과 미디어의 비판적 이해능력 변량분석 결과

구분	초등학생		중학생		고등학생		F
	평균	편차	평균	편차	평균	편차	
현실구성	3.11abc	.61	3.36abc	.61	3.63abc	.52	55.64
산업적 동기	2.95abc	.79	3.25abc	.57	3.41abc	.52	37.36
미디어 언어	3.01abc	.77	3.25abc	.76	3.50abc	.63	32.47
수용자	3.57ac	.86	3.67bc	.78	3.95	.75	15.71

a : 초등학생, b : 중학생, c : 고등학생

\*  $p < .05$ , \*\*  $p < .01$ , \*\*\*  $p < .001$

학교급별과 창의적 표현능력에 관한 변량분석 결과, 표현욕구만 통계적으로 유의미한 결과가 도출되었다. 표현욕구의 경우 초등학생이 중학생과 고등학생보다 높게 나타났다. 통계적으로 유의미하지 않았지만 제작과 전달의 경우도 초등학생이 높은 것으로 나타났다.

〈표 92〉 학교급별과 창의적 표현능력 변량분석 결과

구분	초등학생		중학생		고등학생		F
	평균	편차	평균	편차	평균	편차	
표현욕구	3.15ab	1.08	2.93	.83	2.83ac	.82	9.23***
제작	2.70	1.08	2.62	.98	2.71	.95	.61
전달	2.49	1.12	2.36	1.05	2.33	.95	1.84

a : 초등학생, b : 중학생, c : 고등학생

\*  $p < .05$ , \*\*  $p < .01$ , \*\*\*  $p < .001$

학교급별과 소통능력에 관한 변량분석 결과, 참여욕구를 제외하고 참여능력, 규범인지, 규범준수는 통계적으로 유의미한 결과가 도출되었다. 참여능력의 경우 고등학생이 중학생보다 높은 것으로 나타났으며, 규범인지의 경우 초등학생과 고등학생이 중학생보다 높은 것으로 나타났고, 규범준수의 경우 고등학생, 중학생, 초등학생 순으로 고학년일수록 높게 나타났다.

〈표 93〉 학교급별과 소통능력 변량분석 결과

구분	초등학생		중학생		고등학생		F
	평균	편차	평균	편차	평균	편차	
참여욕구	2.91	1.21	2.91	.91	2.83	.90	.46
참여능력	3.45	.84	3.29bc	.77	3.49	.77	4.25**
규범인지	3.46ab	.62	3.27bc	.62	3.53	.54	13.22***
규범준수	2.37abc	.69	2.56abc	.65	2.73abc	.51	22.17***

a : 초등학생, b : 중학생, c : 고등학생

\*\*  $p < .05$ , \*\*  $p < .01$ , \*\*\*  $p < .001$

학교급별과 미디어 리터러시에 관한 변량분석 결과, 창의적 표현능력을 제

외하고 미디어 접근능력, 미디어의 비판적 이해능력과 소통능력은 통계적으로 유의미한 결과가 도출되었다. 미디어 접근능력의 경우 고등학생이 초등학생과 중학생보다 높은 것으로 나타났으며, 미디어의 비판적 이해능력의 경우 고등학생, 중학생, 초등학생 순으로 높게 나타났고, 소통능력의 경우 고등학생이 중학생보다 높은 것으로 나타났다. 창의적 표현능력의 경우 통계적으로 유의미하지 않았지만 초등학생이 중학생과 고등학생보다 높게 나타났다.

〈표 94〉 학교급별과 미디어 리터러시 변량분석 결과

구분	초등학생		중학생		고등학생		F
	평균	편차	평균	편차	평균	편차	
미디어 접근능력	3.31ac	.59	3.42bc	.56	3.65	.50	26.81***
미디어의 비판적 이해능력	3.16abc	.56	3.38abc	.50	3.62abc	.44	58.45***
창의적 표현능력	2.78	.93	2.64	.80	2.62	.76	3.06
소통능력	3.05	.61	3.01bc	.53	3.14	.47	4.16*

a : 초등학생, b : 중학생, c : 고등학생

\*  $p < .05$ , \*\*  $p < .01$ , \*\*\*  $p < .001$

### 3) 소결

미디어 리터러시 네가지 항목에 관한 평균 비교의 경우, 미디어 접근능력 평균이 가장 높은 것으로 나타났으며, 창의적 표현능력의 평균이 가장 낮은 것으로 나타났다.

학교급별에 따른 미디어 리터러시에 관한 분석결과, 미디어 접근능력과 미디어의 비판적 이해능력의 경우 대체로 고학년일수록 평균이 높은 것으로 나타났으며, 소통능력의 경우 고등학생이 초등학생과 중학생보다 평균값이 높은 것으로 나타났다. 창의적 표현능력의 경우 통계적으로 유의미하지 않았지만, 저학년일수록 평균이 높은 것으로 나타났다. 미디어 교육은 장기적으로 창의적 표현능력을 높일 수 있는 방안에 대한 연구가 이루어져야 할 것으로 사려된다.

#### 4. 관련변인 분석결과

조사 대상자들의 성향에 관한 신뢰도 평가분석결과, 비판적 사고, 자기 효능감, 학습 자기 효능감, 부모 규제 순으로 신뢰도 값이 높은 것으로 나타났다.

〈표 95〉 성향에 관한 미디어 리터러시 신뢰도 평가

구분	항목	평균	표준 편차	Cronbach's $\alpha$
비판적 사고	- 나는 여러 가지 문제에 흥미가 있다	3.67	.98	.85
	- 나는 도전적인 질문에 대한 해답을 찾으려고 노력한다	3.50	2.44	
	- 나는 합리적인 결론에 도달할 자신이 있다	3.25	.95	
	- 나는 내 지식을 여러 문제에 폭넓게 적용할 수 있다	3.31	.93	
	- 나는 어떤 문제점을 정확히 설명할 수 있다	3.16	.96	
	- 나는 해결책을 찾는데 필요한 내용을 제대로 질문한다	3.31	.94	
	- 나는 분명하고 정확한 방법으로 문제를 제기한다	3.16	.94	
	- 나는 이것저것 배우기를 좋아한다	3.74	1.08	
	- 나는 어떤 문제에 접하면 제대로 파악하려고 노력한다	3.52	1.03	
	- 나는 약간의 불편함을 감수하더라도 진실을 추구한다	3.43	1.01	
	- 나는 나와 생각이 다른 타인의 의견도 잘 듣는다	3.57	.92	
	- 나는 편견이 아닌 사실에 따라 결정하려고 노력한다	3.42	.94	
	- 나는 문제점에 대해 다양한 해결책을 찾으려고 노력한다	3.46	.98	
학습 자기 효능감	- 나는 계획된 학습을 하는 동안에는 주의집중할 수 있다	3.15	.96	.75
	- 나는 학습시간이 되면 놀던 것을 멈추고 학습을 시작할 수 있다	2.84	1.06	
	- 나는 어떤 환경에서 공부가 잘 되는지 나 자신을 잘 파악하고 있다	3.37	1.10	
	- 나는 공부에 집중하기 위해서 주위 사람에게 도움을 요청할 수 있다	3.34	1.10	
	- 나는 공부에 방해되는 것은 꺼놓거나 치워 놓을 수 있다	3.22	1.18	
자기 효능감	- 나는 스스로 세운 중요한 목표를 성취하려고 노력한다	3.45	.97	.78
	- 나는 어려움에 부딪치는 것을 피하지 않는다	3.12	.97	
	- 나는 무슨 일을 하기로 마음먹으면 즉시 그 일을 한다	3.18	1.08	
	- 나는 예상치 못했던 문제가 생겨도 그 일을 잘 처리한다	3.14	.94	
	- 나는 어떤 일이든 해낼 수 있는 능력이 있다고 생각한다	3.38	1.05	
부모 규제	- 집안 어른들은 게임·컴퓨터 이용에 있어서 시간제한을 하신다	2.88	1.28	.71
	- 집안 어른들은 내가 게임·컴퓨터를 하는 것에 관심을 가진다	3.01	1.15	
	- 집안 어른들은 정해진 시간에만 게임·컴퓨터를 못하게 한다	2.57	1.24	
	- 선생님은 게임·컴퓨터와 관련된 문제에 대해 자주 말씀 하신다.	2.77	1.25	

비판적 사고, 학습 자기 효능감, 자기 효능감, 부모 규제에 대한 신뢰도분석을 통해서 다음과 같이 하나의 요인을 도출하였다.

조사 대상자의 성향에 대한 조사결과 비판적 사고, 자기 효능감, 학습 자기 효능감, 부모 규제 순으로 평균값이 높은 것으로 나타났다.

〈표 96〉 성향

구분	평균	표준편차
비판적 사고	3.42	.70
학습 자기 효능감	3.29	.81
자기 효능감	3.30	.75
부모 규제	3.02	.99

성별과 성향 간의 t-test 분석결과, 부모 규제만이 통계적으로 유의미한 결과가 도출되었다. 남학생이 여학생보다 부모 규제가 많은 것으로 나타났다. 통계적으로 유의미하지 않았지만, 비판적 사고, 학습 자기 효능감, 자기 효능감의 경우 여학생이 남학생보다 조금 높은 것으로 나타났다.

〈표 97〉 성별과 성향 t-test 분석결과

구분	남학생		여학생		t	df	p
	평균	편차	평균	편차			
비판적 사고	3.41	.75	3.43	.65	-.51	832	.606
학습 자기 효능감	3.27	.82	3.31	.80	-.81		.416
자기 효능감	3.27	.79	3.33	.72	-1.21		.225
부모 규제	3.14	.95	2.91	1.01	3.41		.001

학교급별과 성향 간의 변량분석 결과, 비판적 사고, 학습 자기 효능감, 자기 효능감, 부모 규제 모두 통계적으로 유의미한 결과가 도출되었다. 비판적 사고의 경우 고등학생이 중학생보다 높은 것으로 나타났으며, 학습 자기 효능감의

경우 초등학생이 중학생과 고등학생보다 높은 것으로 나타났고, 자기 효능감의 경우 초등학생과 고등학생이 중학생보다 높은 것으로 나타났으며, 부모 규제의 경우 초등학생, 중학생, 고등학생 순으로 높게 나타났다.

〈표 98〉 학교급별과 성향 변량분석 결과

구분	초등학생		중학생		고등학생		F
	평균	편차	평균	편차	평균	편차	
비판적 사고	3.42	.72	3.31bc	.75	3.54	.60	6.61**
학습 자기 효능감	3.46ab	.86	3.13	.74	3.25ac	.78	12.65***
자기 효능감	3.38ab	.78	3.13bc	.74	3.38	.70	9.54***
부모 규제	3.37abc	1.05	3.00abc	.85	2.61abc	.87	44.94***

a: 초등학생, b: 중학생, c: 고등학생

\*  $p < .05$ , \*\*  $p < .01$ , \*\*\*  $p < .001$

조사결과를 정리하면, 대체로 비판적 사고, 학습 자기 효능감, 자기 효능감의 경우 중학생이 초등학생과 고등학생보다 낮은 평균을 보였으며, 부모 규제의 경우 저학년일수록 높은 것으로 나타났다.

## 5. 학업성적평가 및 수업 만족도 분석결과

### 1) 기초 분석

조사 대상자의 학업성적 평가와 미디어교육 수업만족도(100점 만점 평가)에 대한 조사결, 학업성적 평가가 미디어교육 수업만족 평가보다 조금 높게 나타났다.

〈표 99〉 평가 및 만족도

구분	평균	표준편차
학업성적 평가	72.94	20.72
미디어교육 수업만족도	70.17	25.00



조사 대상자의 학업성적평가의 평균을 근간으로 고학업성적평가집단(73점 초과)과 저학업성적평가집단(73점 이하)으로 분류를 하였으며, 같은 방식으로 미디어교육 수업만족도 평가집단을 저평가집단(71점 이하)과 고평가집단(71점 초과)로 분류하였다.

학업성적평가집단 중에서 고학업성적평가집단(57.2%)이 저학업성적평가집단(42.8%)보다 조금 많은 것으로 나타났으며, 미디어교육 수업만족도 평가집단 중에서 고평가집단(56.2%)이 저평가집단(43.8%)보다 조금 많은 것으로 나타났다.

〈표 100〉 학업성적평가집단과 미디어교육 수업만족도 평가집단 구분

구분		빈도(n=834)	%
학업성적평가	저학업성적평가집단	357	42.8
	고학업성적평가집단	477	57.2
미디어교육 수업만족도	저평가집단	365	43.8
	고평가집단	469	56.2

학업성적평가집단과 성별에 관한  $\chi^2$  분석결과, 통계적으로 유의미한 결과도 출되었다. 고학업성적평가집단의 경우 남학생(55.1%)이 여학생(44.9%)보다 많은 것으로 나타났으며, 저학업성적평가집단의 경우 여학생(59.7%)이 남학생(40.3%)보다 많은 것으로 나타났다.

〈표 101〉 학업성적평가집단과 성별  $\chi^2$  분석

구분	저학업성적평가집단	고학업성적평가집단	총계
남학생	144	263	407
	35.4%	64.6%	100.0%
	40.3%	55.1%	48.8%
여학생	213	214	427
	49.9%	50.1%	100.0%
	59.7%	44.9%	51.2%
총계	357	477	834
	42.8%	57.2%	100.0%
	100.0%	100.0%	100.0%

$\chi^2=17.90$ ,  $df=1$ ,  $p<.001$

미디어교육 평가집단과 성별에 관한  $\chi^2$  분석결과, 통계적으로 유의미한 결과가 도출되었다. 저평가집단의 경우 여학생(58.6%)이 남학생(41.4%)보다 많은 것으로 나타났다. 고평가집단의 경우 남학생(54.6%)이 여학생(45.4%)보다 많은 것으로 나타났으며,

〈표 102〉 미디어교육 평가집단과 성별  $\chi^2$  분석

구분	저평가집단	고평가집단	총계
남학생	151	256	407
	37.1%	62.9%	100.0%
	41.4%	54.6%	48.8%
여학생	214	213	427
	50.1%	49.9%	100.0%
	58.6%	45.4%	51.2%
총계	365	469	834
	43.8%	56.2%	100.0%
	100.0%	100.0%	100.0%

$\chi^2=14.34$ ,  $df=1$ ,  $p<.001$

학업성적평가집단과 학년에 관한  $\chi^2$  분석결과, 통계적으로 유의미한 결과가 도출되었다. 저학업성적평가집단의 경우 중학교 1학년과 2학년, 고등학교 1학년·2학년·3학년이 많았으며, 고학업성적평가집단의 경우 초등학교 4학년·5학년·6학년과 중학교 3학년이 많은 것으로 나타났다.

〈표 103〉 학업성적평가집단과 학년  $\chi^2$  분석

구분	저학업성적평가집단	고학업성적평가집단	총계
초등학교 4학년	5	11	16
	31.3%	68.8%	100.0%
	1.4%	2.3%	1.9%
초등학교 5학년	25	97	122
	20.5%	79.5%	100.0%
	7.0%	20.3%	14.6%
초등학교 6학년	31	152	183
	16.9%	83.1%	100.0%
	8.7%	31.9%	21.9%
중학교 1학년	35	30	65
	53.8%	46.2%	100.0%
	9.8%	6.3%	7.8%
중학교 2학년	74	57	131
	56.5%	43.5%	100.0%
	20.7%	11.9%	15.7%
중학교 3학년	20	44	64
	31.3%	68.8%	100.0%
	5.6%	9.2%	7.7%
고등학교 1학년	59	30	89
	66.3%	33.7%	100.0%
	16.5%	6.3%	10.7%
고등학교 2학년	70	49	119
	58.8%	41.2%	100.0%
	19.6%	10.3%	14.3%
고등학교 3학년	38	7	45
	84.4%	15.6%	100.0%
	10.6%	1.5%	5.4%
총계	357	477	834
	42.8%	57.2%	100.0%
	100.0%	100.0%	100.0%

$\chi^2=156.82$ ,  $df=8$ ,  $p<.001$

미디어교육 평가집단과 학년에 관한  $\chi^2$  분석결과, 통계적으로 유의미한 결과가 도출되었다. 저평가집단의 경우 초등학교 4학년, 중학교 2학년과 고등학교 1학년·2학년·3학년이 많은 것으로 나타났으며, 고평가집단의 경우 초등학교 5학년·6학년, 중학교 1학년·3학년이 많은 것으로 나타났다.

〈표 104〉 미디어교육 평가집단과 학년  $\chi^2$  분석

구분	저평가집단	고평가집단	총계
초등학교 4학년	9 56.3% 2.5%	7 43.8% 1.5%	16 100.0% 1.9%
초등학교 5학년	21 17.2% 5.8%	101 82.8% 21.5%	122 100.0% 14.6%
초등학교 6학년	42 23.0% 11.5%	141 77.0% 30.1%	183 100.0% 21.9%
중학교 1학년	31 47.7% 8.5%	34 52.3% 7.2%	65 100.0% 7.8%
중학교 2학년	73 55.7% 20.0%	58 44.3% 12.4%	131 100.0% 15.7%
중학교 3학년	24 37.5% 6.6%	40 62.5% 8.5%	64 100.0% 7.7%
고등학교 1학년	58 65.2% 15.9%	31 34.8% 6.6%	89 100.0% 10.7%
고등학교 2학년	77 64.7% 21.1%	42 35.3% 9.0%	119 100.0% 14.3%
고등학교 3학년	30 66.7% 8.2%	15 33.3% 3.2%	45 100.0% 5.4%
총계	365 43.8% 100.0%	469 56.2% 100.0%	834 100.0% 100.0%

$\chi^2=124.57$ ,  $df=8$ ,  $p<.001$

학업성적평가집단과 학교급별에 관한  $\chi^2$  분석결과, 통계적으로 유의미한 결과가 도출되었다. 저학업성적평가집단은 고학업성적평가집단보다 고등학생이 많았으며, 고학업성적평가집단은 저학업성적평가집단보다 초등학생과 중학생이 많은 것으로 나타났다.

〈표 105〉 학업성적평가집단과 학교급별  $\chi^2$  분석

구분	저학업성적평가집단	고학업성적평가집단	총계
초등학생	61	260	321
	19.0%	81.0%	100.0%
	17.1%	54.5%	38.5%
중학생	129	131	260
	49.6%	50.4%	100.0%
	36.1%	27.5%	31.2%
고등학생	167	86	253
	66.0%	34.0%	100.0%
	46.8%	18.0%	30.3%
총계	357	477	834
	42.8%	57.2%	100.0%
	100.0%	100.0%	100.0%

$\chi^2=134.84$ ,  $df=2$ ,  $p<.001$

미디어교육 평가집단과 학교급별에 관한  $\chi^2$  분석결과, 통계적으로 유의미한 결과가 도출되었다. 고평가집단은 저평가집단보다 고등학생이 많았으며, 저평가집단은 고평가집단보다 초등학생과 중학생이 많은 것으로 나타났다.

〈표 106〉 미디어교육 평가집단과 학교급별  $\chi^2$  분석

구분	저평가집단	고평가집단	총계
초등학생	72	249	321
	22.4%	77.6%	100.0%
	19.7%	53.1%	38.5%
중학생	128	132	260
	49.2%	50.8%	100.0%
	35.1%	28.1%	31.2%
고등학생	165	88	253
	65.2%	34.8%	100.0%
	45.2%	18.8%	30.3%
총계	365	469	834
	43.8%	56.2%	100.0%
	100.0%	100.0%	100.0%

$\chi^2=109.83$ ,  $df=2$ ,  $p<.001$

## 2) 미디어 이용행태 분석

학업성적평가집단에 따른 온라인 활동 분야에 관한  $\chi^2$  분석결과 통계적으로 유의미한 결과가 도출되었다. 고학업성적평가집단이 저학업성적평가집단보다 친목/동아리/동창회, 종교, 연예/오락/팬클럽, 학습/교육정보, 정치/시사, 취미/스포츠 등의 온라인 활동분야가 많은 것으로 나타났다.

〈표 107〉 학업성적평가집단과 온라인 활동 분야  $\chi^2$  분석

구분	저학업성적평가집단	고학업성적평가집단	총계
친목/동아리/동창회	21 42.9% 5.9%	28 57.1% 5.9%	49 100.0% 5.9%
종교	2 40.0% .6%	3 60.0% .6%	5 100.0% .6%
연예/오락/팬클럽	237 46.6% 66.4%	272 53.4% 57.0%	509 100.0% 61.0%
학습/교육정보	22 32.4% 6.2%	46 67.6% 9.6%	68 100.0% 8.2%
정치/시사	10 47.6% 2.8%	11 52.4% 2.3%	21 100.0% 2.5%
취미/스포츠	50 32.5% 14.0%	104 67.5% 21.8%	154 100.0% 18.5%
없음	15 53.6% 4.2%	13 46.4% 2.7%	28 100.0% 3.4%
총계	357 42.8% 100.0%	477 57.2% 100.0%	834 100.0% 100.0%

$\chi^2 = 14.23$ ,  $df=6$ ,  $p < .05$

미디어교육 평가집단에 따른 온라인 활동 분야에 관한  $\chi^2$  분석결과 통계적으로 유의미한 결과가 도출되었다. 고평가집단이 저평가집단보다 친목/동아리/

동창회, 종교, 연예/오락/팬클럽, 학습/교육정보, 정치/시사, 취미/스포츠 등의 온라인 활동분야가 많은 것으로 나타났다.

〈표 108〉 미디어교육 평가집단과 온라인 활동 분야  $\chi^2$  분석

구분	저평가집단	고평가집단	총계
친목/동아리/동창회	24 49.0% 6.6%	25 51.0% 5.3%	49 100.0% 5.9%
종교	2 40.0% .5%	3 60.0% .6%	5 100.0% .6%
연예/오락/팬클럽	248 48.7% 67.9%	261 51.3% 55.7%	509 100.0% 61.0%
학습/교육정보	17 25.0% 4.7%	51 75.0% 10.9%	68 100.0% 8.2%
정치/시사	9 42.9% 2.5%	12 57.1% 2.6%	21 100.0% 2.5%
취미/스포츠	54 35.1% 14.8%	100 64.9% 21.3%	154 100.0% 18.5%
없음	11 39.3% 3.0%	17 60.7% 3.6%	28 100.0% 3.4%
총계	365 43.8% 100.0%	469 56.2% 100.0%	834 100.0% 100.0%

$\chi^2=20.35$ ,  $df=6$ ,  $p<.01$

학업성적평가집단과 미디어 이용에 관한 t-test 분석결과, TV, 인터넷, 핸드폰과 MP3만이 통계적으로 유의미한 결과가 도출되었다. 저학업성적평가집단이 고학업성적평가집단보다 TV, 인터넷, 핸드폰과 MP3이 높은 것으로 나타났다.

〈표 109〉 학업성적평가집단과 미디어 이용 t-test 분석결과

구분	저학업성적 평가집단		고학업성적 평가집단		t	df	p
	평균	편차	평균	편차			
TV	139.19	117.28	106.97	96.03	4.35	832	.000
신문	12.47	18.95	13.30	19.81	-.61		.541
인터넷	99.10	124.31	67.46	90.44	4.25		.000
게임	63.08	80.59	57.34	95.22	.94		.358
핸드폰	220.09	290.11	99.15	168.58	7.55		.000
책	50.46	86.54	54.49	79.84	-.69		.487
만화책	25.68	54.74	26.86	64.94	-.27		.780
MP3	101.49	147.77	66.47	120.57	3.76		.000
비디오	14.26	45.38	10.12	28.25	1.62		.126

미디어교육 평가집단과 미디어 이용에 관한 t-test 분석결과, 핸드폰과 MP3만이 통계적으로 유의미한 결과가 도출되었다. 저평가집단은 고평가집단보다 핸드폰과 MP3이 많은 것으로 나타났다.

〈표 110〉 미디어교육 평가집단과 미디어 이용 t-test 분석결과

구분	저평가집단		고평가집단		t	df	p
	평균	편차	평균	편차			
TV	120.49	96.66	120.97	114.15	-.06	832	.948
신문	11.73	16.87	13.89	21.19	-1.59		.111
인터넷	88.08	112.05	75.50	103.32	1.68		.093
게임	57.91	91.28	61.27	87.70	-.53		.590
핸드폰	194.20	273.42	117.24	196.37	4.72		.000
책	46.91	81.47	57.31	83.53	-1.80		.072
만화책	24.57	53.52	27.74	65.85	-.74		.452
MP3	101.03	151.99	66.23	115.90	3.75		.000
비디오	13.98	44.44	10.27	29.05	1.45		.147

학업성적평가집단과 미디어 리터러시에 관한 t-test 분석결과, 창의적 표현 능력과 소통능력만 통계적으로 유의미한 결과가 도출되었다. 고학업성적평가



집단이 저학업성적평가집단보다 창의적 표현능력과 소통능력이 높은 것으로 나타났다.

〈표 111〉 학업성적평가집단과 미디어 리터러시 t-test 분석결과

구분	저학업성적 평가집단		고학업성적 평가집단		t	df	p
	평균	편차	평균	편차			
미디어 접근능력	3.42	.59	3.47	.56	-1.06	832	.287
미디어의 비판적 이해능력	3.35	.56	3.39	.52	-.92		.357
창의적 표현능력	2.57	.76	2.77	.90	-3.44		.001
소통능력	2.95	.56	3.15	.53	-5.09		.000

미디어교육 평가집단과 미디어 리터러시에 관한 t-test 분석결과, 창의적 표현능력과 소통능력만 통계적으로 유의미한 결과가 도출되었다. 고평가집단이 저평가집단보다 창의적 표현능력과 소통능력이 높은 것으로 나타났다.

〈표 112〉 미디어교육 평가집단과 미디어 리터러시 t-test 분석결과

구분	저평가집단		고평가집단		t	df	p
	평균	편차	평균	편차			
미디어 접근능력	3.42	.59	3.47	.56	-1.16	832	.244
미디어의 비판적 이해능력	3.37	.54	3.37	.54	.14		.888
창의적 표현능력	2.56	.77	2.78	.89	-3.76		.000
소통능력	2.97	.55	3.14	.54	-4.42		.000

성별과 학업성적평가와 미디어교육 수업만족도 간의 t-test 분석결과, 통계적으로 유의미한 결과가 도출되었다. 학업성적평가와 미디어교육 수업만족도의 경우 남학생이 여학생보다 높은 것으로 나타났다.

〈표 113〉 성별과 학업성적평가와 미디어교육 수업만족도 t-test 분석결과

구분	남학생		여학생		t	df	p
	평균	편차	평균	편차			
학업성적평가	76.06	20.01	69.96	20.97	4.29	832	.000
미디어교육 수업 만족도	73.75	24.29	66.76	25.22	4.07		.000

학교급별과 학업성적평가와 미디어교육 수업만족도 간의 변량분석 결과, 통계적으로 유의미한 결과가 도출되었다. 학업성적평가와 미디어교육 수업만족도의 경우 초등학생, 중학생, 고등학생 순으로 높게 나타났다.

〈표 114〉 학교급별과 미디어교육 수업만족도 변량분석 결과

구분	초등학생		중학생		고등학생		F
	평균	편차	평균	편차	평균	편차	
학업성적평가	82.56abc	15.14	70.80abc	19.13	62.93abc	23.01	77.42***
미디어교육 수업 만족도	82.22abc	17.39	69.22abc	20.01	55.86abc	29.65	97.07***

a: 초등학생, b: 중학생, c: 고등학생

\*  $p < .05$ , \*\*  $p < .01$ , \*\*\*  $p < .001$

결국, 학업성적평가와 미디어교육 수업 만족도의 경우 남학생과 저학년일 수록이 높은 것으로 나타났다.

### 3) 학업성적평가 및 수업만족도 상관관계 분석

미디어 리터러시, 성향과 평가·만족도에 관한 상관관계 분석 결과, 미디어 접근능력은 미디어의 비판적 이해능력, 창의적 표현능력, 소통능력, 비판적 사고, 학습 자기 효능감, 자기 효능감, 학업성적평가와 긍정적인 상관관계를 가지는 것으로 나타났다. 미디어의 비판적 이해능력은 창의적 표현능력, 소통능력, 비판적 사고, 학습 자기 효능감, 자기 효능감과 긍정적인 상관관계를 가지는 것으로 나타났으나, 미디어의 비판적 이해능력과 미디어교육 수업 만족도는 부정적인 상관관계를 가지는 것으로 나타났다. 그리고 창의적 표현능력, 소통능력,

비판적 사고, 학습 자기 효능감, 자기 효능감, 부모 규제, 학업성적평가와 미디어교육 수업 만족도는 긍정적인 상관관계를 가지는 것으로 나타났다. 부모 규제와 미디어 접근능력, 미디어의 비판적 이해능력은 통계적으로 유의미한 결과도 도출되지 않았다.

〈표 115〉 미디어 리터러시, 성향과 학업성적평가 · 수업만족도에 관한 상관관계 분석

구분	미디어 접근능력	미디어의 비판적 이해능력	창의적 표현능력	소통 능력	비판적 사고	학습 자기 효능감	자기 효능감	부모 규제	학업성 적평가	미디어교육 수업 만족도
미디어 접근능력	1									
미디어의 비판적 이해능력	.52***	1								
창의적 표현능력	.39***	.29***	1							
소통능력	.43***	.48***	.56***	1						
비판적 사고	.44***	.46***	.36***	.54***	1					
학습 자기 효능감	.18***	.21***	.23***	.33***	.53***	1				
자기 효능감	.27***	.30***	.33***	.42***	.61***	.56***	1			
부모 규제	.04	.03	.12***	.16***	.14***	.23***	.14***	1		
학업성적평가	.08*	.05	.16***	.20***	.27***	.31***	.29***	.24***	1	
미디어교육 수업 만족도	-.02	-.06*	.11**	.08*	.09*	.19***	.12***	.20***	.49***	1

\*  $p < .05$ , \*\*  $p < .01$ , \*\*\*  $p < .001$

#### 4) 학업성적평가 · 수업만족도 관련 회귀분석

미디어 리터러시 세부항목이 학업성적평가에 미치는 영향에 관한 회귀분석 결과<sup>3)</sup>, 미디어 접근능력(미디어 조절)과 미디어의 비판적 이해능력(미디어 언어)은 학업성적평가에 부정적인 영향을 미쳤으며, 소통(참여능력)과 창의적 표현(표현욕구)은 학업성적평가에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 학

3) 본 연구에서 회귀분석 중에서 음영처리한 부분은 유의미한 결과가 도출된 부분만 체크하였다.

업성적을 높이기 위해서는 미디어 리터러시 중에서 표현욕구와 참여능력을 높일 수 있는 교육이 강화되어야 할 것이다.

〈표 116〉 미디어 리터러시(세부항목)와 학업성적평가에 관한 회귀분석

종속변인	독립변인	$\beta$	t	Sig
학업성적 평가점수	미디어 접근능력(미디어이용)	.05	1.04	.298
	미디어 접근능력(미디어활용)	.04	.93	.349
	미디어 접근능력(미디어조절)	-.07	-2.06	.040
	미디어의 비판적 이해능력(현실구성)	-.02	-.53	.590
	미디어의 비판적 이해능력(산업적 동기)	-.06	-1.57	.115
	미디어의 비판적 이해능력(미디어 언어)	-.09	-2.04	.041
	미디어의 비판적 이해능력(수용자)	.05	1.26	.206
	창의적 표현능력(표현욕구)	.09	1.96	.049
	창의적 표현능력(제작)	.03	.52	.601
	창의적 표현능력(전달)	-.04	-.79	.428
	소통능력(참여욕구)	.06	1.43	.152
	소통능력(참여능력)	.14	3.04	.002
	소통능력(규범인지)	.04	1.02	.305
	소통능력(규범준수)	-.02	-.39	.695
F		5.22***		
R <sup>2</sup>		.08***		

\* p<.05, \*\* p<.01, \*\*\* p<.001

미디어 리터러시 세부항목이 미디어교육 수업만족도에 미치는 영향에 관한 회귀분석 결과, 미디어 접근능력(조절)과 미디어의 비판적 이해능력(현실구성)은 미디어교육 수업만족도에 부정적인 영향을 미치는 것으로 나타났으며, 소통능력(규범인지)과 소통 능력(참여능력)은 미디어교육 수업만족도에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 미디어교육 만족도를 높이기 위해서는 소통 능력의 규범인지와 참여능력을 높여야 하는 것으로 나타났다.

〈표 117〉 미디어 리터러시(세부항목)와 미디어교육 수업만족도에 관한 회귀분석

종속변인	독립변인	$\beta$	t	Sig
학업성적 평가점수	미디어 접근능력(미디어이용)	.03	.57	.565
	미디어 접근능력(미디어활용)	.03	.71	.473
	미디어 접근능력(미디어조절)	-.12	-3.45	.001
	미디어의 비판적 이해능력(현실구성)	-.16	-3.73	.000
	미디어의 비판적 이해능력(산업적 동기)	-.07	-1.82	.068
	미디어의 비판적 이해능력(미디어 언어)	.07	1.54	.122
	미디어의 비판적 이해능력(수용자)	-.03	-.67	.503
	창의적 표현(표현욕구)	.01	.16	.870
	창의적 표현(제작)	.02	.40	.684
	창의적 표현(전달)	.03	.65	.511
	소통(참여욕구)	.01	.27	.783
	소통(참여능력)	.09	1.98	.048
	소통(규범인지)	.11	2.89	.004
	소통(규범준수)	-.07	-1.96	.050
F		5.44***		
$R^2$		.09***		

\*  $p < .05$ , \*\*  $p < .01$ , \*\*\*  $p < .001$

미디어 리터러시가 비판적 사고에 미치는 영향에 관한 회귀분석 결과, 창의적 표현을 제외하고 미디어 접근능력, 미디어의 비판적 이해능력, 소통 능력은 비판적 사고에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다.

〈표 118〉 미디어 리터러시와 비판적 사고에 관한 회귀분석

종속변인	독립변인	$\beta$	t	Sig
비판적 사고	미디어 접근	.18	5.20	.000
	미디어의 비판적 이해능력	.18	5.34	.000
	창의적 표현	.04	1.21	.223
	소통 능력	.35	9.54	.000
F		120.83***		
$R^2$		.37***		

\*  $p < .05$ , \*\*  $p < .01$ , \*\*\*  $p < .001$

미디어 리터러시가 학습 자기 효능감에 미치는 영향에 관한 회귀분석 결과, 소통 능력만이 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다.

〈표 119〉 미디어 리터러시와 학습 자기 효능감에 관한 회귀분석

종속변인	독립변인	$\beta$	t	Sig
학습 자기 효능감	미디어 접근능력	.01	.25	.797
	미디어의 비판적 이해능력	.07	1.58	.113
	창의적 표현	.07	1.60	.110
	소통 능력	.26	5.96	.000
F		27.30***		
R <sup>2</sup>		.12***		

\* p<.05, \*\* p<.01, \*\*\* p<.001

미디어 리터러시가 자기 효능감에 미치는 영향에 관한 회귀분석 결과, 미디어의 비판적 이해능력, 창의적 표현, 소통 능력이 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다.

〈표 120〉 미디어 리터러시와 자기 효능감에 관한 회귀분석

종속변인	독립변인	$\beta$	t	Sig
자기 효능감	미디어 접근능력	.05	1.38	.167
	미디어의 비판적 이해능력	.10	2.68	.007
	창의적 표현	.12	3.24	.001
	소통 능력	.28	6.80	.000
F		53.81***		
R <sup>2</sup>		.21***		

\* p<.05, \*\* p<.01, \*\*\* p<.001

미디어 리터러시가 부모 규제에 미치는 영향에 관한 회귀분석 결과, 소통 능력만이 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다.

〈표 121〉 미디어 리터러시와 부모 규제에 관한 회귀분석

종속변인	독립변인	$\beta$	t	Sig
부모 규제	미디어 접근능력	-.03	-.66	.504
	미디어의 비판적 이해능력	-.05	-1.16	.245
	창의적 표현	.06	1.30	.192
	소통 능력	.17	3.72	.000
F		6.78***		
R <sup>2</sup>		.03***		

\* p<.05, \*\* p<.01, \*\*\* p<.001

미디어 리터러시 하위 항목 중에서 소통 능력이 조사 대상자의 성향(비판적 사고, 학습 자기 효능감, 자기 효능감, 부모 규제)에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다.

조사 대상자의 성향이 미디어 리터러시 중에서 미디어 접근능력에 미치는 영향에 관한 회귀분석 결과, 비판적 사고는 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났고, 학습 자기 효능감은 부정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다.

〈표 122〉 성향과 미디어 접근능력에 관한 회귀분석

종속변인	독립변인	$\beta$	t	Sig
미디어 접근능력	비판적 사고	.46	11.35	.000
	학습 자기 효능감	-.07	-2.16	.031
	자기 효능감	.04	1.04	.299
	부모 규제	-.01	-.43	.662
F		52.71***		
R <sup>2</sup>		.20***		

\* p<.05, \*\* p<.01, \*\*\* p<.001

조사 대상자의 성향이 미디어 리터러시 중에서 미디어의 비판적 이해능력에 미치는 영향에 관한 회귀분석 결과, 비판적 사고가 정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다.

〈표 123〉 성향과 미디어의 비판적 이해능력에 관한 회귀분석

종속변인	독립변인	$\beta$	t	Sig
미디어의 비판적 이해능력	비판적 사고	.45	11.26	.000
	학습 자기 효능감	-.06	-1.38	.166
	자기 효능감	.06	1.38	.168
	부모 규제	-.03	-.94	.347
F		56.91***		
R <sup>2</sup>		.22***		

\* p<.05, \*\* p<.01, \*\*\* p<.001

조사 대상자의 성향이 미디어 리터러시 중에서 창의적 표현에 미치는 영향에 관한 회귀분석 결과, 비판적 사고, 자기 효능감과 부모 규제가 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다.

〈표 124〉 성향과 창의적 표현에 관한 회귀분석

종속변인	독립변인	$\beta$	t	Sig
창의적 표현	비판적 사고	.44	11.64	.000
	학습 자기 효능감	-.01	-.07	.943
	자기 효능감	.14	3.58	.000
	부모 규제	.08	2.65	.008
F		93.53***		
R <sup>2</sup>		.31***		

\* p<.05, \*\* p<.01, \*\*\* p<.001

조사 대상자의 성향이 미디어 리터러시 중에서 소통 능력에 미치는 영향에 관한 회귀분석 결과, 비판적 사고, 자기 효능감과 부모 규제가 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다.



〈표 125〉 성향과 소통 능력에 관한 회귀분석

종속변인	독립변인	$\beta$	t	Sig
소통 능력	비판적 사고	.25	6.03	.000
	학습 자기 효능감	-.02	-.42	.670
	자기 효능감	.18	4.09	.000
	부모 규제	.07	1.98	.048
F		38.28***		
R <sup>2</sup>		.16***		

\* p<.05, \*\* p<.01, \*\*\* p<.001

미디어 리터러시(종합항목)가 학업성적평가에 미치는 영향에 관한 회귀분석 결과, 소통 능력만이 학업성적평가에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다.

〈표 126〉 미디어 리터러시와 학업성적평가에 관한 회귀분석

종속변인	독립변인	$\beta$	t	Sig
학업성적평가	미디어 접근능력	.01	.31	.760
	미디어의 비판적 이해능력	-.07	-1.58	.114
	창의적 표현	.07	1.69	.092
	소통 능력	.19	4.26	.000
F		10.52***		
R <sup>2</sup>		.05***		

\* p<.05, \*\* p<.01, \*\*\* p<.001

미디어 리터러시가 미디어교육 수업 만족도에 미치는 영향에 관한 회귀분석 결과, 미디어의 비판적 이해능력은 부정적인 영향을 미쳤으며, 소통 능력과 창의적 표현은 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다.

〈표 127〉 미디어 리터러시와 미디어교육 수업 만족도에 관한 회귀분석

종속변인	독립변인	$\beta$	t	Sig
미디어교육 수업 만족도 점수	미디어 접근능력	-.04	-1.01	.313
	미디어의 비판적 이해능력	-.13	-3.04	.002
	창의적 표현	.10	2.42	.016
	소통 능력	.11	2.44	.015
F		6.57***		
R <sup>2</sup>		.03***		

\* p<.05, \*\* p<.01, \*\*\* p<.001

미디어 리터러시 하위 항목 중에서 소통 능력이 조사 대상자의 미디어교육 수업 만족도 점수에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다.

조사 대상자의 성향이 학업성적평가점수에 미치는 영향에 관한 회귀분석 결과, 학습 자기 효능감과 부모 규제가 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다.

〈표 128〉 성향과 학업성적평가에 관한 회귀분석

종속변인	독립변인	$\beta$	t	Sig
학업성적평가점수	비판적 사고	.07	1.82	.069
	학습 자기 효능감	.20	4.99	.000
	자기 효능감	.07	1.70	.088
	부모 규제	.14	4.41	.000
F		33.16***		
R <sup>2</sup>		.13***		

\* p<.05, \*\* p<.01, \*\*\* p<.001

조사 대상자의 성향이 미디어교육 수업 만족도 점수에 미치는 영향에 관한 회귀분석 결과, 학습 자기 효능감과 부모 규제가 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다.

〈표 129〉 성향과 미디어교육 수업 만족도 점수에 관한 회귀분석

종속변인	독립변인	$\beta$	t	Sig
미디어교육 수업 만족도 점수	비판적 사고	.04	.93	.349
	학습 자기 효능감	.14	3.28	.001
	자기 효능감	.05	1.08	.278
	부모 규제	.11	3.31	.001
F		14.33		
R <sup>2</sup>		.07		

\* p<.05, \*\* p<.01, \*\*\* p<.001

조사 대상자의 성향 중에서 학습 자기 효능감과 부모 규제가 미디어교육 수업 만족도 점수와 미디어교육 수업 만족도 점수에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다.

## 5) 소결

학업성적평가와 미디어교육 수업만족도에 대한 조사결과를 정리하면, 남학생이 여학생보다 학업성적평가와 미디어교육 수업만족도를 높게 평가한 것으로 나타났다. 학년에 따른 미디어교육 수업만족도 간의 변량분석 결과, 저학년 일수록 평가가 높은 것으로 나타났다. 미디어교육의 활성화를 위해서는 고학년 일수록 미디어교육 만족도를 높일 수 있는 방안에 대한 연구가 이루어져야 할 것이다.

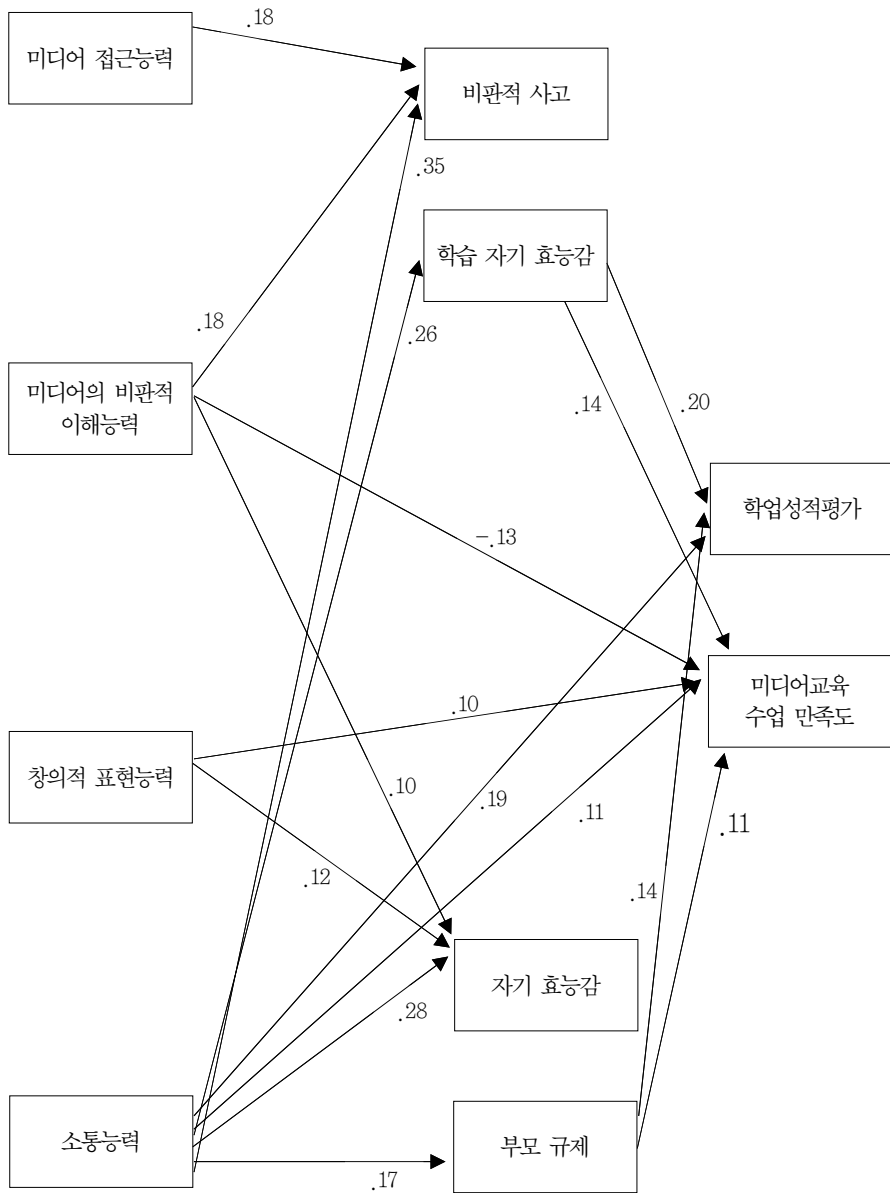
미디어 리터러시, 성향과 평가·만족도에 관한 상관관계분석결과, 대체로 미디어 접근능력, 미디어의 비판적 이해능력, 창의적 표현, 소통 능력, 비판적 사고, 학습 자기 효능감, 자기 효능감과 부모 규제 등은 긍정적인 상관관계를 가지는 것으로 나타났다. 그리고 학업성적평가와 미디어교육 수업 만족도는 창의적 표현, 소통 능력, 비판적 사고, 학습 자기 효능감, 자기 효능감, 부모 규제와 긍정적인 상관관계를 가지는 것으로 나타났지만, 미디어교육 수업 만족도는 미디어의 비판적 이해능력과 부정적인 상관관계를 가지는 것으로 나타났다. 미디어교육 수업 만족도는 미디어 접근능력과 부정적인 상관관계를 가지는 것으로 나타

났지만 통계적으로 유의미하지 않았다.

회귀분석 결과를 정리하면, 우선 미디어 리터러시와 학업성적평가에 관한 회귀분석 결과, 소통 능력이 학업성적평가에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 미디어 교육이 학업성적을 높일 수 있기 위해서는 소통능력을 높일 수 있는 방안에 대한 논의가 필요할 것이다. 미디어 리터러시와 미디어교육 수업 만족도에 관한 회귀분석 결과, 미디어의 비판적 이해능력은 부정적인 영향을 미쳤으며, 소통 능력과 창의적 표현은 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 미디어교육 만족도를 높이기 위해서 소통능력과 창의적 표현 능력을 높일 수 있는 교육이 필요할 것이며, 창의적 표현 부분의 만족도를 높이기 위한 방안에 대한 연구가 필요할 것이다. 미디어 리터러시 하위 항목 중에서 소통 능력이 조사 대상자의 성향(비판적 사고, 학습 자기 효능감, 자기 효능감, 부모 규제)에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났으며, 조사 대상자의 성향 중에서 학습 자기 효능감과 부모 규제가 미디어교육 수업 만족도 점수에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 다음으로 성향(비판적 사고, 학습 자기 효능감, 자기 효능감, 부모 규제)과 미디어 리터러시(미디어 접근능력, 미디어의 비판적 이해능력, 창의적 표현, 소통능력)에 관한 회귀분석결과, 비판적 사고가 미디어 리터러시 하위 변인에 가장 주요하게 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다.

미디어 리터러시(미디어 접근능력, 미디어의 비판적 이해능력, 창의적 표현, 소통 능력), 성향(비판적 사고, 학습 자기 효능감, 자기 효능감, 부모 규제)과 학업성적평가·미디어교육 수업 만족도에 관한 회귀분석 결과를 경로분석형태로 결과를 정리하면 다음의 그림과 같이 정리할 수 있다.

〈그림 12〉 미디어 리터러시, 성향과 학업성적평가 · 수업만족도에 관한 경로분석



결국, 학생들의 비판적 사고, 학습 자기 효능감, 자기 효능감, 부모 규제뿐만 아니라, 학업성적평가와 미디어교육 수업만족도를 높이기 위해서 미디어교육과정에서 소통 능력을 강화할 수 있는 교육방안에 대한 연구가 이루어져야 할 것이다.



## VII. 결론 및 제언

### 1. 연구결과 요약

본 연구는 미디어교육 효과를 평가하기 위한 모형을 제시하는데 있다. 이를 위해서 본 연구에서는 미디어교육의 목표인 ‘미디어 리터러시’의 개념을 문헌 검토 및 전문가 심층인터뷰 등을 통해서 지수형태로 제시하고자 하였다.

#### 1) 전문가 심층인터뷰를 통한 미디어교육 평가 및 분석

먼저, 전문가 심층인터뷰 결과를 요약하면, 다음과 같다.

첫째, 미디어교육을 현장에서 담당하는 교사들은 학교급별과 상관없이 현재 미디어교육에서 가장 중점적으로 다루어야 할 매체로 ‘인터넷’을 꼽고 있다. 이는 실제로 학생들의 미디어 이용을 반영한 결과로 볼 수 있는데, 본 연구에서 실시한 서베이조사에서도 같은 결과가 도출되었다.

교사들이 인터넷을 가장 중요한 매체로 언급하는 것은 미디어교육이 항상 ‘현재’ 및 ‘미래’에 기반하고 있다는 점에서 그러하다. 미디어교육은 학생들이 직접 사용하고, 접하는 미디어와 미디어 콘텐츠를 내용으로 삼아야 한다. 이런 점에서 교사들이 미디어교육의 매체를 학교급별과 무관하게 인터넷을 선택했다는 점은 눈여겨 볼 대목이다. 이는 미디어 리터러시를 평가하는 해외기관들과 유사한 맥락을 보여주는 대목이기도 하다.

둘째, 미디어교육의 교육매체와 내용을 ‘멀티미디어’로 상정하고 있다. 인터넷을 응답한 답변에서 재미있는 점은 인터넷을 기반으로 멀티미디어가 실현된다는 점을 강조하고 있다는 점이다. 즉, 인터넷을 미디어교육에서 다루어야 하는 이유는 인터넷 그 자체에도 있지만, 인터넷을 통해서 통합미디어가 실현되고 있다는 점을 말하는 것이다. 따라서 단지 개별 인터넷을 다루는 것이 아니라, 인터넷을 통해서 구현된 멀티미디어에 대한 교육을 의미하는 것이다.

셋째, 미디어교육은 초등학교부터 고등학교까지 체계적으로 이루어져야한

다는 점을 지적하고 있다는 사실이다. 초등학교 교사부터, 중·고등학교 교사에 이르기까지 미디어교육의 주 대상을 초등학생에서 고등학생까지 이용자의 성장과 함께 이루어져야 한다는 입장을 보였다. 이는 미디어교육이 일회성으로 특정시기에 갇추어지는 것이 아니라, 인간의 보편적인 능력으로써 자리매김할 필요가 있다는 점을 말해주는 대목이기도 하다.

넷째, 미디어교육을 ‘커뮤니케이션(소통)’으로 이해하고 있다는 점이다. 미디어교육을 담당하는 교사뿐만 아니라, 연구자들에게서도 미디어교육을 ‘미디어를 활용한 커뮤니케이션(소통)’이라고 답하고 있다. 이는 미디어교육이 초기의 미디어에 대한 지식과 미디어에 대한 접근능력을 강조하고 있었던 것에 반해서, 미디어교육을 통해서 얻어야 할 목표를 미디어를 넘어선 사회참여 및 소통의 실현으로 보고 있다는 점이다.

다섯째로 대상별 미디어교육내용의 차별화이다. 초등학교 교사들은 초등학생의 미디어교육의 목표를 ‘정체성’과 ‘자기표현’에 두고 있다. 이에 반해서 중·고등학교 교사들은 ‘미디어내용의 비판적 인식’, ‘미디어를 활용한 커뮤니케이션(소통)’을 지적했다. 미디어교육에서 항상 언급되어온 것이지만, 대상별로 미디어교육의 차별화는 미디어교육의 체계성을 토대로 이루어질 수 있는 영역이다. 미디어교육 교사들이 제시한 미디어교육의 목표 및 내용의 차별화는 교육대상자의 성장에 따라 개인적 표현에서 사회적 참여로 변화하는 과정으로 평가한 것으로 분석할 수 있다.

여섯째, 미디어교육의 효과를 ‘미디어 내용에 대한 비판적 능력’함양에 두고 있다는 점이다. 이 부문은 미디어교육의 가장 본질적이고 핵심적인 영역이다. 미디어교육의 개념, 목표, 내용, 매체 등에 대해서 다소 차별적인 의견을 제시하기도 했지만, 궁극적으로 미디어교육의 목표는 ‘비판적 능력’의 함양에 있는 것이다. 교사들의 경우에도 미디어교육을 통해서 얻어야 할 효과로 ‘미디어 내용에 대한 비판적 이해’를 선택했다.

## 2) 미디어 리터러시 지수 분석 결과

본 연구는 미디어교육 효과를 측정하기 방법으로 ‘미디어 리터러시 지수’를



개발하고자 하였다. 기존문헌 검토 및 전문가 심층인터뷰를 통해서 얻어진 자료와 자문을 통해서 본 연구에서는 미디어 리터러시 지수를 크게 네가지 항목으로 개념화하였다.

미디어 리터러시 지수의 각 항목은 크게 '미디어 접근능력(Access)', '미디어의 비판적 이해능력(Critical Understanding)', '창의적 표현(Create)', '소통(Communication)'으로 규정하였다. 미디어 리터러시를 구성하는 4개의 항목을 다시 3-5개의 하위항목으로 나누고, 이를 설문화 하여 조사하였다.

본 연구에서 개발된 '미디어 리터러시 지수'를 분석한 결과를 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 미디어 리터러시 지수의 신뢰도 검증이다. 미디어교육을 경험한 초등학교 및 고등학생을 대상으로 한 미디어 리터러시 지수의 신뢰도 검증에 의하면 대상별 차이는 있으나, 신뢰도는 검증된 것으로 나타났다.

신뢰도 평가에서 학교급별로 항목별 신뢰도의 차이가 나타났다. 미디어 접근능력 중에서 초등학교 및 중학생은 미디어이용, 미디어활용, 미디어조절 순으로 신뢰도 값이 높은 것으로 나타났으나, 고등학생의 경우에는 미디어활용, 미디어이용, 미디어조절의 순으로 신뢰도 값이 높은 것으로 나타났다. 미디어의 비판적 이해능력의 경우에 초등학교는 수용자, 산업적 동기, 중·고등학생은 현실구성, 미디어 언어의 순으로 신뢰도 값이 높은 것으로 나타났다. 창의적 표현능력은 초등·고등학생에서는 제작, 표현욕구, 전달, 중학생에서는 제작, 전달, 표현욕구 순으로 신뢰도 값이 높은 것으로 나타났다. 소통능력은 대상별로 차이가 나타났는데, 초등학교는 참여능력, 규범인지, 규범준수, 참여욕구, 중학생은 참여욕구, 규범인지, 참여능력, 규범준수, 고등학생은 규범인지, 참여욕구, 참여능력, 규범준수 순으로 신뢰도 값이 높은 것으로 나타났다.

둘째, 미디어 리터러시 네가지 항목에 관한 평균을 비교하면, 미디어 접근능력 평균이 가장 높은 것으로 나타났으며, 창의적 표현능력의 평균이 가장 낮은 것으로 나타났다. 학교급별에 따른 미디어 리터러시 지수에 관한 분석결과, 미디어 접근능력과 미디어의 비판적 이해능력의 경우 대체로 점차 학년이 높아질수록 평균이 높은 것으로 나타났으며, 소통능력의 경우 고등학생이 초등학교와 중학생보다 평균값이 높은 것으로 나타났다. 창의적 표현능력의 경우 통계적으

로 유의미하지 않았지만, 학년이 낮을수록(초등학생)일수록 평균이 높은 것으로 나타났다.

셋째, 미디어 리터러시, 성향과 평가·만족도에 관한 상관관계 분석결과에 따르면, 미디어 접근능력, 미디어의 비판적 이해능력, 창의적 표현, 소통능력, 비판적 사고, 학습 자기 효능감, 자기 효능감과 부모 규제 등은 긍정적인 상관관계를 가지는 것으로 나타났다. 그리고 학업성적평가와 미디어교육 수업 만족도는 창의적 표현, 소통 능력, 비판적 사고, 학습 자기 효능감, 자기 효능감, 부모 규제와 긍정적인 상관관계를 가지는 것으로 나타났지만, 미디어교육 수업 만족도는 미디어의 비판적 이해능력과 부정적인 상관관계를 가지는 것으로 나타났다. 미디어교육 수업 만족도는 미디어 접근능력과 부정적인 상관관계를 가지는 것으로 나타났지만 통계적으로는 유의미하지 않았다.

넷째, 미디어 리터러시, 성향과 평가·만족도에 관한 회귀분석 결과에 따르면, 미디어 리터러시 하위 항목 중에서 소통 능력이 조사 대상자의 성향(비판적 사고, 학습 자기 효능감, 자기 효능감, 부모 규제)에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났으며, 조사 대상자의 성향 중에서 학습 자기 효능감과 부모 규제가 미디어교육 수업 만족도 점수에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 다음으로 성향(비판적 사고, 학습 자기 효능감, 자기 효능감, 부모 규제)과 미디어 리터러시(미디어 접근능력, 미디어의 비판적 이해능력, 창의적 표현, 소통능력)에 관한 회귀분석 결과, 비판적 사고가 미디어 리터러시 하위 변인에 가장 주요하게 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다.

## 2. 미디어 리터러시 지수 개발의 정책적 함의

본 연구를 통해서 구성된 미디어 리터러시 지수가 갖는 정책적 함의를 제시하면 다음과 같다.

첫째, 미디어교육의 효과검증을 위한 미디어 리터러시 지수화 모델의 구축이다. 국내 및 해외에서 미디어교육을 평가하는 척도는 매우 제한적이다. 특히

국내의 경우에 미디어교육 효과와 관련된 연구들이 대부분 미디어교육에 의한 주변효과를 측정하는데 그치고 있다. 따라서 미디어교육의 목표로서 미디어 리터러시를 지표화하였다는 점에서 의미를 지닐 수 있다.

둘째, 미디어교육 평가기준을 수립하기 위한 시도라는 점에서 의의를 찾아볼 수 있다. 디지털 미디어 환경에서 미디어 친숙도 및 이용도가 확대되었으나 실제로 어린이, 청소년들이 이를 어떻게 접근, 이해, 표현, 소통하는지에 대한 조사는 부족한 실정이다. 이 연구에서는 평가의 구성요소를 설정하고 실제 미디어 교육의 조사결과를 통해 지수화를 검토해본 것에 의의를 지니고 있다.

셋째, 미디어 교육의 효과를 검증하는 실험적 연구로서 의의가 있다. 미디어 교육의 평가모형을 제시하고, 이를 초등학교, 중학교, 고등학교를 대상으로 미디어 리터러시 지수의 타당도 및 신뢰도를 검증하였다. 이는 국내에서 미디어교육 효과를 체계적으로 검증할 수 있는 시스템 및 노력이 부족했다는 점에서 의미를 지니고 있다.

넷째, 미디어 리터러시 지수 개발은 향후 미디어 교육 시행 방향 및 정책 수립에 중요한 참고사항이 될 수 있다. 현재 미디어 교육 정책은 1년 단위, 실적 위주로 이루어지고 있다. 특히 많은 시민단체와 학교에서 일회적이고 단발적으로 미디어교육이 시행됨으로 인해서 미디어교육의 목표가 실제로 실현되었는가에 대한 논의는 언급되지 않고 있다. 미디어교육의 발전을 위해서는 체계적이고 중장기적인 미디어교육 정책 수립이 절실하다. 특히, 미디어교육의 장기적 지원을 위한 미디어교육 효과에 대한 평가시스템의 구축이 절실한 실정이다. 따라서 미디어교육 효과를 검증하고, 실제로 미디어교육 수업의 평가기준을 마련했다는 점에서 미디어 리터러시 지수 개발은 의미를 가지고 있다.

다섯째, 본 연구에서 개발된 미디어 리터러시 지수는 미디어교육 수혜자만을 대상으로 측정 가능한 모델이 아니라, 미디어교육 비수혜자의 경우에도 측정이 가능하도록 고안되었다. 이는 지속적인 미디어교육의 효과를 대상별로 차별화하여 검증하는 것이 가능한 구조로 설계되어 있어서, 일반인의 보편적인 미디어 리터러시 지수를 지표화하는 데도 사용할 수 있을 것으로 기대된다.

여섯째, 미디어 리터러시 지수는 크게 네가지 개별영역으로 구성되어있다. 개별 하위영역의 구성은 각기 기존문헌을 검토하여 구성하였다. 미디어교육의

수업목표에 따라서 미디어 리터러시 지수의 측정항목을 개별적으로 분리하여 사용 및 측정하는 것이 가능하도록 구조화되었다. 따라서 미디어교육이 부문적으로 수행되는 경우에 각 개별항목을 유기적으로 조합하여 구성할 수 있다.

### 3. 향후 연구 과제

본 연구에서 제시하는 미디어 리터러시 지수 개발은 미디어교육의 현황 및 효과를 측정하고 평가하기 위한 절대적이고 완벽한 기준은 아니다. 본 연구를 통해서 개발된 지수가 갖는 의미는 개인의 미디어 리터러시 능력을 구성하는 개별 요소들을 수치로 지표화 하여 객관화시킴으로서, 미디어교육의 체계적이고, 장기적인 교육을 지원하는데 그 목적이 있다. 따라서 최대한 미디어교육 및 미디어 현실을 반영하고, 이를 포괄적이고 종합적으로 아우를 수 있는 지수를 지표화하고자 했다. 본 연구에서 개발된 미디어 리터러시 지수는 문자미디어(책, 신문 등), 영상미디어(영화, 텔레비전 등), 디지털 미디어(인터넷, 휴대전화 등)를 종합적으로 다룸으로서 가지는 장점과 단점을 함께 가지고 있다. 실제로 텔레비전과 신문의 경우에 기초적인 미디어 접근능력이 갖추어져있다고 판단하여 접근능력을 측정항목에서는 다루지 않았다는 한계점 등을 지니고 있다. 모든 미디어의 각각의 요소들을 담아서 지수를 측정하기에는 이 연구가 실험적이며, 시안적 연구라는 한계를 지니고 있었다. 미디어 리터러시 지수는 절대적인 개념이 아니라, 상대적인 개념이다. 따라서 이와 관련된 후속연구들이 지속적으로 이루어져야 할 것으로 보인다. 이를 위해서 본 연구는 다음의 향후 지속적으로 연구 개발 및 적용되어야 할 사항들을 정리해서 제시해 보고자 한다.

첫째, 표준화 된 미디어 리터러시 평가 검사 도구 개발 필요하다. 이 연구는 리터러시 평가지수 개발을 위한 일차적 시도이다. 일회적인 연구결과만으로 체계적인 지수 확정은 어렵다. 개별 매체에 대한 평가지수 도입과 다양한 대상 및 집단에 대해 평가지수의 적용을 검토하여 표준화된 검사도구로 정착할 수 있도

록 후속적인 검증 연구작업이 필요하다.

둘째, 생애 단계별 미디어 교육 평가 시스템 구축 필요하다. 이 연구는 초등·중등·고등학생 대상으로 동일한 평가지수를 적용하였다. 하지만, 실제로 각 생애단계별로 미디어 리터러시 지수들이 유기적으로 변화를 줄 수 있는 생애 단계별 지수화가 요구된다. 전문가 심층 인터뷰에서 알 수 있듯이, 교육대상 및 교육매체에 따라서 미디어교육의 내용 및 방향성은 다르게 설정되어질 수밖에 없다. 따라서 향후 후속 연구에서는 성인을 포함하여 각 연령별 특화된 평가 지수를 보완 개발하는 것이 필요하다.

셋째, 교육 주체별 미디어 교육 평가지수 검증이 필요하다. 국내 미디어교육은 교육주체별로 매우 다양하게 실행되고 있다. 교육주체에 따라서, 교육매체, 교육내용, 교육목표 등이 차별화되어 있다. 따라서 국내 미디어 교육을 담당하고 있는 다양한 교육주체들, 즉 시민사회단체, 정부산하기관, 학교 등에서 이루어지는 미디어 교육에 대해 각각 효과 평가를 해보고 이를 상호비교해보는 작업이 필요하다.

넷째, 소외 계층별 미디어 교육 평가지수 검증이 필요하다. 최근 국내 미디어교육의 큰 흐름 중의 하나는 소외계층에 대한 미디어교육이다. 소외계층 대상의 미디어교육은 기존 일반인 대상의 미디어교육과는 다른 목표와 내용을 갖는다. 이런 관점에서 볼 때 장애인, 노인, 이주민 등 다양한 소외계층에 대한 미디어교육의 효과가 어떻게 나타나는지 평가하고 향후 이들에 대한 미디어 교육정책과 실행의 방향을 검토할 필요성이 있다.



## 참고문헌

- 강진숙 (2005). 미디어능력의 개념과 촉진 사례 연구-독일의 연방 프로젝트 학교를 네트워크 중심으로. 『한국언론학보』 49권 3호, 52~79.
- 강진숙 (2007). 미디어 능력 제고를 위한 미디어교육의 과제와 문제점 인식 사례 연구: 심층인터뷰와 e-mail 인터뷰를 이용한 미디어교육 전문가 사례를 중심으로. 『한국언론학보』, 51권 1호, 91~113.
- 김기태 (1997). 미디어교육이란 무엇인가. 서울 중등미디어교육연구회 교원자율연수 세미나.
- 김기태 외 (2007). 『미디어의 활용』. 방송위원회.
- 김문조, 최두진 (2009). 정보문화지수 보완개발연구. 한국정보문화진흥원 연구보고서.
- 김민하 · 안미리 (2003). 디지털 리터러시 능력 확인을 위한 문항개발 및 능력 평가. 『교육정보미디어』, 9권 1호, 150~192.
- 김양은(2001). 미디어 환경변화에 따른 미디어교육에 관한 연구, 중앙대학교 박사학위 청구논문.
- 김양은 (2003). 미디어교육의 어제, 오늘, 그리고 미래. 한국언론학회 심포지움 및 세미나, 94~115.
- 김양은 (2005a). 미디어교육의 개념변화에 대한 연구. 『한국언론정보학보』. 28권 1호, 306~324.
- 김양은 (2005b). 리터러시 관점에서의 미디어교육에 관한 연구: 언어로서의 미디어에 대한 인식을 중심으로. 한국언어문화, 27권, 427~450.
- 김양은 · 안정임(2004). 미디어교육의 개념 및 학교 미디어교육의 방향. 한국언론학회 심포지움 및 세미나 한국언론학회 미디어교육 키포럼스. 1~17.
- 김양은(2007). 미디어 교육 교과과정 모델구성에 관한 연구. 『한국언론정보학보』, 37권, 73~99.
- 김혜숙 · 진성희 (2006). 미국 ETS의 ICT 리터러시 평가 현황 및 시사점.

한국교육학술정보원.

문혜성 (2000). 미디어교육학의 이론적 배경으로써의 미디어 선용능력.

『한국방송학보』, 14권, 3호, 47~79.

문혜성 (2005). 『미디어교육학』. 서울: 한국방송영상산업진흥원

박순근 외 (2008). ICT 리터러시 검사도구 개발 연구-중·고등학생용. 연구  
구보고. 한국교육학술정보원

박정주 (2009). 청소년 미디어아카데미 교육프로그램 운영과 발전방향  
연구- 동대문청소년수련관을 중심으로. 청소년문화포럼 20권. 100~141.

안정임 (2000). 미디어교육의 한국형 모델 개발전략에 관한 연구. 『한국  
방송학보』, 14권 2호, 37~79.

안정임 (2002). 디지털 커뮤니케이션과 미디어 리터러시: 의미와 연구방  
향의 모색. 『교육정보방송연구』, 8권 3호, 5-24.

안정임 (2003). 미디어교육을 통한 언론학 교육의 개선방향. 한국언론학  
회 심포지움. 161~180.

안정임 (2004). 미디어교육과 공영방송의 역할. 『방송과 커뮤니케이션』, 5  
권 2호, 45~66.

안정임, 전경란 (2006). 한국 미디어교육의 체계화 및 활성화 방안. 방송  
위원회 연구보고서.

안정임 · 이창현 (2003). 언론학 교육의 변화와 미디어교육. 한국언론학회  
심포지움 및 세미나.

안정임 · 전경란 (1999). 『미디어교육의 이해』. 한나래.

유영만 (2001). e-Learning과 디지털 리터러시: 디지털 시대의 새로운 학  
습능력, 『산업교육연구』, 8권, 83~107.

이원규 외(2007). ICT리터러시 검사도구 개발 연구-초등학생용. 연구보  
고. 한국교육학술정보원.

이정춘 (2004). 『미디어교육론-미디어시대에 살다-』. 집문당.

이준 외 (2002). 교원 ICT 활용 능력 기준의 표준화 미 교육과정 상세화  
연구. 연구보고. 교육인적자원부 한국교육학술정보원

임성호 (2003). 미디어 환경변화 속에서 미디어교육의 필요성. 제 1차 미



- 디어교육 국내 심포지엄 <미디어교육이 변화하고 있다>, 한국언론학회 미디어교육위원회.
- 정현선 (2004). 디지털 리터러시의 국어교육적 고찰. 『국어교육학연구』, 21, 4-52.
- 최양수 외 (2006). 『디지털 시대의 미디어 이용』. 커뮤니케이션북스.
- 최창섭 (1985). 『미디어교육론』. 서울: 나남
- 한정선 외 (2006). 21세기 지식 정보 역량 활성화를 위한 디지털 리터러시  
지수 개발 연구:
- 한정선 외 (2006). 21세기 지식 정보 역량 활성화를 위한 디지털 리터러시  
지수 개발 연구: 디지털 리터러시 프레임워크 구성. 『KERIS 이슈리포트』,  
연구자료 RM 2006-56, 한국교육학술정보원.
- 홍종배 (2005). 미디어교육, 무엇을 가르칠 것인가- 미디어교육내용 개발의  
원리와 방향. 한국스피치커뮤니케이션학회 학술대회 자료집, 9~19.
- Alvarado, M. & Boyd-Barrett, O. (1992). *Media Education: An Introduction*. London: BFI.
- Baacke, D. (1996). Medienkompetenz als Netzwerk. In: *Medien Praktisch. Zeitschrift fur Medienpädagogik*. 2/96, H. 78, 20 Jg.4~10.
- Bawden, D. (2001). Information and digital literacies: A review of concepts. *Journal of Documentation*, 57(2), 218-259.
- Brown, John S. (2000). Growing up digital. *Change*, 32(2), 10-20.
- Buckingham, D. (2003). Media Education: Literacy, Learning, and Contemporary Culture. 기선정, 김아미 역, 『미디어 교육: 학습, 리터러시, 그리고 현대문화』. 서울: 제이엔북스.
- Buckingham, D. and Bragg, S. (2004). *Young people, sex and the media: The facts of life?* London: Palgrave Macmillan.
- Buckingham, D. and Scanlon, M. (2004). Connecting the family? 'Edutainment' websites and learning in the home, *Education, Communication and Information*, 4, 2/3, 271-291.
- Buckingham, D.(2006). The media literacy of children and young people. Ofcom.
- Buckingham, D. (2007). Digital media literacies: rethinking media education in

- the age of the internet. *Research in Comparative and International Education*, 2(1), 43-55.
- Burn, A. (2009). *Making new media : Creative production and digital literacies*. Peter Lang Pub.
- Duncan, B, et al. Media Literacy Resource Guide, Ontrio Ministry of Education  
Toronto, ON., Canada 1989.
- EC(2007). Study on the Current Trends and Approachs to Media Literacy in Europe,  
European Commissions.
- ETS (2002). *Digital transformation : A framework for ICT literacy*. USA: Education  
Testing Service.
- Facer, K., Furlong, J., Furlong, R. and Sutherland, R. (2003). *ScreenPlay: Children  
and computing in the home*. London: Routledge Falmer.
- Freeman, J. and Lessiter, J. (2001). *ICT-UsE: Ease of use and knowledge of digital  
and interactive television*. London: ITC.
- Gilster, P. (1997). Digital Literacy, 김정래 역(1999). 『디지털 리터러시』, 해남출판사.
- Gilster, P. (1997). Digital Literacy, 김정래 역(1999). 『디지털 리터러시』, 해남출판사.
- James Brown(1999). *Televison Critical Viewing Skills Education-Major Media Literacy  
Projects in the United States and Selected Countries*. Hillsdale, New Jersey: Lawrence  
Erlbaum Associates.
- Kubey, R. (1997). Media literacy: Required reading for the 21th century. *High  
School Magazine*. 7(8). 29~33.
- Lasson, L. (2000). Digital literacy checklist, Draft version 1.0. Washington: University  
of washington. Retrieved September 8, 2006.
- Livingstone, S. (2008). Internet Literacy: Young People's Negotiotion of New Online  
Opportunities. In T. Mcpherson(Ed.). *Digital Youth, Invation and the Unexpected*.  
Cambridge, Ma; MITpress. Ofcom(Office of Communication) (2004) Strategies and  
Priovities for the Promotion of Media Literacy: Astatement. London: Ofcom.
- Livingstone, S., van Couvering, E., Thumim, N. (2006). *Adult media literacy*. Ofcom.
- Masterman, L. (1985). *Teaching the Media*, London: Comedia.
- OECD (2003). Feasibility study for the PISA ICT literacy assessment: report to

- network A. OECD, Paris.
- Ofcom (2004). Ofcom's strategy and for the promotion of media literacy, Online available <http://www.ofcom.org.uk/consult/comdocs/strategymedialit/strategymedialit/>
- Ofcom (2008). Media Literacy Audit.
- Potter, W. J. (2004). *Theory of media literacy: A cognitive approach*. Thousand Oaks: Sage.
- Seiter, E. (2004). Children reporting online: the cultural politics of the computer lab. *Television and New Media*, 5, 2, 87-107.
- Thoamn & Elizabeth (1996). Personal communication, Founding convention, Cultural Environment Movement, March, 18.
- Tyner, K. (1998). *Literacy in a Digital World: Teaching and learning in the age information*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Ass.
- Tyner, Kathleen (1998). *Literacy in a Digital World: Teaching and learning in the age of information*. New Jersey: Lawrence Erlbaum.
- UNESCO. Media Education (Paris: Author, 1984).

## 웹사이트주소

<http://www.amlainfo.org>  
<http://action4mediaeducation.org>  
<http://www.bfi.org.uk/>



## 미디어 리터러시 지수 측정 조사

안녕하십니까?

본 조사는 여러분의 미디어이용과 인식에 관한 현황을 파악하기 위해서 ‘미디어 리터러시 지수개발’의 일환으로 진행되고 있습니다. 조사결과는 바람직한 미디어교육의 방향을 설정하는데 사용될 것입니다. 설문지에 기입하신 내용은 비밀로 보장되니 솔직히 응답해 주시길 바랍니다.

2009년 10월

Q1. 다음은 여러분의 평소 미디어 이용시간에 대한 질문입니다. 각 미디어 별로 여러분의 하루 평균 이용시간과 주말 평균 이용시간을 써 주세요.

문      항	이용시간
1) TV (공중파, 케이블, 위성, IPTV 포함) 시청	하루 평균 ____시간__분
2) 신문 (일간신문, 어린이신문, 무료신문 등) ※ 단, 인터넷신문은 제외함	하루 평균 ____시간__분
3) 인터넷 (이메일, 메신저, 검색, 웹서핑 등) ※ 단, 인터넷게임은 제외함	하루 평균 ____시간__분
4) 게임 (인터넷게임, 플레이스테이션, 모바일게임 등)	하루 평균 ____시간__분
5) 핸드폰	하루 평균 ____시간__분
6) 책 (잡지 포함 / 교과서·만화책 제외)	하루 평균 ____시간__분
7) 만화책	하루 평균 ____시간__분
8) MP3 (CD플레이어, PMP 포함)	하루 평균 ____시간__분
9) 비디오 (DVD 포함)	하루 평균 ____시간__분

Q1\_1. 여러분의 집에 있는 영상/정보화기기에 모두 V 표시를 해주세요.

- |                     |             |
|---------------------|-------------|
| ① 디지털TV(PDP, LED 등) | ② 비디오(VCR)  |
| ③ DVD 플레이어(콤보 포함)   | ④ 컴퓨터(데스크탑) |
| ⑤ 노트북 컴퓨터           | ⑥ 디지털 카메라   |
| ⑦ 디지털 캠코더           | ⑧ 빔 프로젝터    |
| ⑨ CD 플레이어·MP3 플레이어  |             |

⑩ 콘솔게임기(PS2·3, X-Box, Wii)

⑪ PDA, PSP, PMP, 닌텐도

Q1\_2. 다음은 미디어의 기능과 이용 목적에 따라 어떤 미디어를 얼마나 이용하는지에 대한 질문입니다. 각 분야별로 여러분이 이용하는 총 시간을 100이라고 했을 때, 어떤 미디어를 얼마나 이용하는지 써 주세요.

(예, 뉴스를 접할 때 인터넷을 통해 70%정도, 텔레비전을 통해 30%, 신문이나 휴대전화는 이용하지 않음)

1\_2\_1 우선, 보도/기사/뉴스를 접하기 위해 각 미디어를 얼마나 이용하나요?

1\_2\_2 그럼, 보도/기사/뉴스 이외의 정보를 접하거나 얻기 위해 각 미디어를 얼마나 이용하십니까?

1\_2\_3 그럼, 오락/휴식/스트레스 해소 등 엔터테인먼트를 위해 각 미디어를 얼마나 이용하십니까?

	1_2_1 보도/기사/뉴스	1_2_3 정보 (보도/기사 제외)	1_2_3 엔터테인먼트 (오락)
방송 (TV, 케이블, 위성 등)	( ) %	( ) %	( ) %
신문	( ) %	( ) %	( ) %
인터넷	( ) %	( ) %	( ) %
휴대전화	( ) %	( ) %	( ) %
총 이용량(합)	100%	100%	100%

Q2. 여러분이 온라인에서 가장 많이 이용하는 ‘온라인 활동 분야 또는 참여 분야’를 골라주세요.

( )

① 친목/동아리/동창회

② 종교

③ 연예/오락/팬클럽

④ 학습/교육정보

⑤ 정치/시사

⑥ 취미/스포츠

⑦ 자원봉사

⑧ 전혀 없다

Q3. 여러분은 인터넷 상에서 다음의 기능들을 얼마나 잘 이용할 수 있다고 생각하십니까? 여러분의 생각과 가장 가까운 곳에 체크하여 주세요.

항 목	전혀 그렇지않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
회원가입	①	②	③	④	⑤
정보검색	①	②	③	④	⑤
인터넷 글쓰기	①	②	③	④	⑤
인터넷에서 문서, 이미지, 음악, 동영상 등의 파일 열기	①	②	③	④	⑤
문서, 이미지, 음악, 동영상 등의 파일을 열 수 있는 소프트웨어 실행	①	②	③	④	⑤
즐거찾기나 북마크 기능 활용	①	②	③	④	⑤
온라인 거래 (물건구매, 식당/숙박/공연 예약, 인터넷 뱅킹 등)	①	②	③	④	⑤
블로그나 커뮤니티 개설 및 운영 (블로그, 미니홈피, 카페, 동호회 등)	①	②	③	④	⑤
UCC를 제작하여 인터넷에 올리기	①	②	③	④	⑤
인터넷 보안설정 및 보안변경	①	②	③	④	⑤

Q4. 다음은 여러분의 평소 미디어 이용에 관한 질문입니다. 여러분의 생각과 가장 가까운 곳에 체크하여 주세요.

항 목	전혀 그렇지않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
1) 나는 나의 필요에 따라 미디어를 선택해서 활용할 수 있다	①	②	③	④	⑤
2) 나는 평소 미디어(TV, 신문, 인터넷)에서 원하는 정보를 잘 찾아낸다	①	②	③	④	⑤
3) 나는 미디어를 통해 찾아낸 정보를 내 생각(목적)에 맞게 잘 활용할 수 있다	①	②	③	④	⑤
4) 나는 미디어에서 찾아낸 정보가 내 목적에 맞는 정보인지를 판단할 수 있다	①	②	③	④	⑤
5) 나는 방송을 시청하면서 나도 모르게 시간을 낭비한 적이 있다	①	②	③	④	⑤
6) 나는 방송프로그램을 시청하느라 다른 일에 하는 데 지장을 받은 적이 있다	①	②	③	④	⑤
7) 나는 인터넷을 이용하면서 나도 모르게 시간을 낭비한 적이 있다	①	②	③	④	⑤
8) 나는 인터넷을 하느라 다른 일에 지장을 준 적이 있다	①	②	③	④	⑤
9) 나는 인터넷을 이용하면서 불필요하게 돈을 쓴 적이 있다	①	②	③	④	⑤
10) 나는 휴대폰(모바일)을 이용하면서 나도 모르게 시간을 낭비한 적이 있다	①	②	③	④	⑤
11) 나는 휴대폰(모바일)을 이용하느라 다른 일에 지장을 준 적이 있다	①	②	③	④	⑤
12) 나는 휴대폰(모바일)을 이용하면서 불필요하게 돈을 쓴 적이 있다	①	②	③	④	⑤

Q5. 다음은 평소 여러분이 미디어에 대해 어떻게 평가하고 있는지를 묻는 질문입니다. 여러분의 생각과 가장 가까운 곳에 체크하여 주세요.

항 목	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
1) 미디어는 실제 현실을 그대로 보여준다	①	②	③	④	⑤
2) 미디어에서 제공하는 내용이 반드시 진실은 아니다	①	②	③	④	⑤
3) 미디어 내용은 특정한 목적에 의해 구성(가공)된 결과물이다	①	②	③	④	⑤
4) 미디어는 사람이나 집단에 대한 고정관념을 만들어 낸다	①	②	③	④	⑤
5) 미디어는 특정 집단 혹은 직업을 편견적으로 묘사할 수 있다	①	②	③	④	⑤
6) 미디어 내용은 사람들에게 영향을 미친다	①	②	③	④	⑤
7) 미디어의 궁극적 목적은 돈을 벌기 위함이다	①	②	③	④	⑤
8) 미디어에서 광고를 하는 이유는 제품에 대한 정확한 정보를 전달하기 위함이다	①	②	③	④	⑤
9) 방송프로그램의 시청률과 광고는 밀접한 관련이 있다	①	②	③	④	⑤
10) 미디어를 소유하고 있는 사람이 누구이냐에 따라 미디어 내용이 달라질 수 있다	①	②	③	④	⑤
11) 미디어는 과도한 소비문화를 부추긴다	①	②	③	④	⑤
12) 같은 메시지라도 미디어 종류에 따라서 다른 의미로 전달될 수 있다	①	②	③	④	⑤
13) 나는 카메라샷(클로즈업 등)의 의미를 잘 알고 있다	①	②	③	④	⑤
14) 미디어에서 다양한 영상표현방식을 통해 수용자에게 전달하고자 하는 뜻이 무엇인지 이해한다	①	②	③	④	⑤
15) 각각의 미디어(프로그램, 게임, 웹사이트 등)는 주요 표적으로 삼고 있는 대상(수용자)이 있다	①	②	③	④	⑤
16) 똑같은 프로그램도 보는 사람에 따라 다르게 받아들여질 수 있다	①	②	③	④	⑤

Q6. 다음은 평소 여러분이 미디어를 어떻게 활용하고 있는지를 묻는 질문입니다. 여러분의 생각과 가장 가까운 곳에 체크하여 주세요.

항 목	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
1) 나는 미디어를 통해서 전달하고 싶은 이야기가 있다	①	②	③	④	⑤
2) 나는 UCC를 만들어서 다른 사람에게 보여주고 싶다	①	②	③	④	⑤
3) 나는 블로그나 미니홈피 등을 잘 운영하고 싶다	①	②	③	④	⑤
4) 나는 문자, 이메일, 메신저 등을 통해 친구들과의 대화를 주도하고 싶다	①	②	③	④	⑤
5) 나는 내가 원하는 이야기를 UCC로 만들고 있거나, 만들어 본 경험이 있다	①	②	③	④	⑤
6) 나는 내가 가진 정보를 이미지나 영상을 사용하여 표현할 수 있다	①	②	③	④	⑤



항 목	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
7) 같은 메시지를 다양한 미디어 특성에 맞게(디카, 캠코더, 컴퓨터, 휴대폰 등) 표현할 수 있다	①	②	③	④	⑤
8) 나는 같은 메시지를 다양한 표현방식(사진, 애니메이션, 플래쉬, 영상 등)으로 표현할 수 있다	①	②	③	④	⑤
9) 나는 블로그나 미니홈피를 통해 내 생각을 정기적으로 표현하고 있다	①	②	③	④	⑤
10) 나는 내가 만든 UCC(사진, 동영상 등)를 다른 사람에게 적극적으로 보여준다	①	②	③	④	⑤

Q7. 다음은 평소 여러분이 인터넷에 대해서 어떻게 알고 있는지를 묻는 질문입니다. 여러분의 생각과 가장 가 가까운 곳에 체크하여 주세요.

항 목	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
1) 나는 다른 사람들과 인터넷을 통해 대화하고 싶다	①	②	③	④	⑤
2) 나는 사회 문제 등에 대한 내 생각을 커뮤니티 등을 통해 전달하고 싶다	①	②	③	④	⑤
3) 나는 게시판, 토론방 등을 통해 토론에 적극적으로 참여하고 싶다	①	②	③	④	⑤
4) 인터넷을 통해 나의 의견을 잘 전달할 수 있다	①	②	③	④	⑤
5) 인터넷에 의견을 올릴 때, 상대방이 이해할 수 있는지를 고려한다	①	②	③	④	⑤
6) 인터넷에서 나와 반대되는 의견도 잘 살펴본다	①	②	③	④	⑤
7) 나는 TV/인터넷에서 본 뉴스나 정보에 대해 친구들과 자주 이야기한다	①	②	③	④	⑤
8) 인터넷에서는 내가 하고 싶은 대로 행동해도 된다고 생각한다	①	②	③	④	⑤
9) 인터넷 공간에서는 예절/규범/법을 지켜야 한다고 생각한다	①	②	③	④	⑤
10) 인터넷을 이용할 때 상대방을 존중해야 한다고 생각한다	①	②	③	④	⑤
11) 나는 각 인터넷사이트의 이용수칙(약관 등)을 꼼꼼히 읽는다	①	②	③	④	⑤
12) 나는 다른 사람의 정보를 허락 없이 남에게 알려준 적이 있다	①	②	③	④	⑤
13) 나는 인터넷에서 인신공격적 언어(욕설, 비속어 등)를 사용하지 않는다	①	②	③	④	⑤
14) 나는 음악/영상/게임/만화 등을 불법 다운로드한 경험이 있다	①	②	③	④	⑤
15) 나는 부정확한 정보, 왜곡된 정보, 허위 사실을 올린 적이 있다	①	②	③	④	⑤
16) 나는 인터넷에서 얻은 자료를 출처를 밝히지 않고 사용한 적이 있다	①	②	③	④	⑤

Q8. 다음은 평소 여러분의 성향에 대해서 묻는 질문입니다. 여러분의 생각과 가장 가까운 곳에 체크하여 주세요.

항 목	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
1) 나는 여러 가지 문제에 흥미가 있다	①	②	③	④	⑤
2) 나는 도전적인 질문에 대한 해답을 찾으려고 노력한다	①	②	③	④	⑤
3) 나는 합리적인 결론에 도달할 자신이 있다	①	②	③	④	⑤
4) 나는 내 지식을 여러 문제에 폭넓게 적용할 수 있다	①	②	③	④	⑤
5) 나는 어떤 문제점을 정확히 설명할 수 있다	①	②	③	④	⑤
6) 나는 해결책을 찾는데 필요한 내용을 제대로 질문한다	①	②	③	④	⑤
7) 나는 분명하고 정확한 방법으로 문제를 제기한다	①	②	③	④	⑤
8) 나는 이것저것 배우기를 좋아한다	①	②	③	④	⑤
9) 나는 어떤 문제에 접하면 제대로 파악하려고 노력한다	①	②	③	④	⑤
10) 나는 약간의 불편함을 감수하더라도 진실을 추구한다	①	②	③	④	⑤
11) 나는 나와 생각이 다른 타인의 의견도 잘 듣는다	①	②	③	④	⑤
12) 나는 편견이 아닌 사실에 따라 결정하려고 노력한다	①	②	③	④	⑤
13) 나는 문제점에 대해 다양한 해결책을 찾으려고 노력한다	①	②	③	④	⑤
14) 나는 계획된 학습을 하는 동안에는 주의집중할 수 있다	①	②	③	④	⑤
15) 나는 계획했던 학습시간이 되면 놀던 것을 멈추고 학습을 시작할 수 있다	①	②	③	④	⑤
16) 나는 어떤 환경에서 공부에 잘 되는지 나 자신을 잘 파악하고 있다	①	②	③	④	⑤
17) 나는 공부에 집중할 수 있는 환경을 위해서라면 주위 사람에게 도움을 요청할 수 있다	①	②	③	④	⑤
18) 나는 공부에 방해되는 것(컴퓨터, TV, 휴대폰 등)은 꺼놓거나 치워 놓을 수 있다	①	②	③	④	⑤
19) 나는 스스로 세운 중요한 목표를 성취하려고 노력한다	①	②	③	④	⑤
20) 나는 어려움에 부딪치는 것을 피하지 않는다	①	②	③	④	⑤
21) 나는 무슨 일을 하기로 마음먹으면 즉시 그 일을 한다	①	②	③	④	⑤
22) 나는 예상하지 못했던 문제가 생기더라도 그 일을 잘 처리한다	①	②	③	④	⑤
23) 나는 내가 어떤 일이든 해낼 수 있는 능력이 있다고 생각한다	①	②	③	④	⑤

Q9. 다음은 여러분의 미디어 이용에 대한 부모님의 반응에 대한 질문입니다. 여러분의 생각과 가장 가까운 곳에 체크하여 주세요.

항 목	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
1) 부모님 등 집안 어른들은 게임·컴퓨터 이용에 있어서 시간 제한을 하신다	①	②	③	④	⑤
2) 부모님 등 집안 어른들은 내가 게임·컴퓨터를 하면 어떤 것을 하는지 관심을 가지고 보신다.	①	②	③	④	⑤
3) 부모님 등 집안 어른들은 꼭 정해진 시간 이외에는 게임·컴퓨터를 못하게 하신다.	①	②	③	④	⑤
4) 부모님 혹은 선생님은 게임·컴퓨터와 관련된 문제(부작용 등)에 대해 자주 말씀 하신다.	①	②	③	④	⑤

### ◎ 통계학적 변인

Q1. 여러분의 성별은 어떻게 되나요? ① 남 ② 여

Q2. 여러분의 학년은? ( )

- ① 초등학교 4학년      ② 초등학교 5학년      ③ 초등학교 6학년  
 ④ 중학교 1학년      ⑤ 중학교 2학년      ⑥ 중학교 3학년  
 ⑦ 고등학교 1학년      ⑧ 고등학교 2학년      ⑨ 고등학교 3학년

Q3. 여러분의 학업성적을 객관적으로 평가한다면 100점 만점에 몇 점을 주시겠습니까?

100점 만점 기준 : \_\_\_\_\_ 점

Q4. 여러분의 미디어교육 수업에 대한 전반적인 만족도를 평가한다면 100점 만점에 몇 점을 주시겠습니까?

100점 만점 기준 : \_\_\_\_\_ 점

◎ 수고하셨습니다. 설문에 응해주셔서 진심으로 감사드립니다.◎

## 미디어교육 인식조사 전문가집단 인터뷰

안녕하십니까?

본 조사는 여러분의 미디어이용과 인식에 관한 현황을 파악하기 위해서 ‘미디어 리터러시 지수개발’의 일환으로 진행되고 있습니다. 조사결과는 바람직한 미디어교육의 방향을 설정하는데 사용될 것입니다. 설문지에 기입하신 내용은 비밀로 보장되니 솔직히 응답해 주시길 바랍니다.

1. 미디어교육은 무엇이라고 생각하시나요? 선생님이 생각하시는 미디어교육에 대해서 말씀해주세요.

---

---

2. 미디어교육은 왜 필요하다고 생각하시나요? 미디어교육이 필요하다고 생각하시는 이유를 말씀해주세요.

---

---

3. 미디어교육에서 가장 중점적으로 다루어야 할 미디어는 무엇이라고 생각하시나요? 그렇게 생각하시는 이유를 자세하게 말씀해주세요.

---

---

4. 앞(3번)의 질문에서 미디어교육에서 가장 중요한 미디어를 선정한 이유는 무엇인가요?

---

---

5. 미디어교육에서 가장 중점적으로 다루어야 할 교육내용은 무엇인가요?

---

---

6. 앞(5번)의 질문에서 미디어교육에서 중점적으로 다루어야 할 교육내용으로 선정한 이유는 무엇인가요?

---

---

7. 미디어교육을 가장 필요로 하는 대상은 누구인가요? 선택한 이유는 무엇인가요?

---



---

8. 대상별로 미디어교육에서 중점적으로 다루어야 할 내용과 매체는 무엇이라고 생각하시나요? **대상별로 중점적으로 다루어야 할 내용과 매체**를 자세하게 말씀해주세요.

구분	항목		이유
초등학생	교육 매체		
	교육 내용		
중학생	교육 매체		
	교육 내용		
고등학생	교육 매체		
	교육 내용		
일반인 (학부모/대학생 등)	교육 매체		
	교육 내용		

9. 매체별로 중점적으로 다루어야 할 내용은 무엇이라고 생각하시나요? 그렇게 생각하시는 이유에 대해서 말씀해주세요.

1) 영상미디어(텔레비전, 영화 등)

---

---

2) 인쇄미디어(책, 신문 등)

---

---

3) 디지털 미디어(인터넷/게임 등)

---

---

10. 미디어교육을 받은 이후에 어떤 변화가 있어야한다고 생각하시나요? 대상  
별로 선생님의 생각을 자세하게 말씀해주세요.

1) 초등학생

---

---

2) 중학생

---

---

3) 고등학생

---

---

4) 일반인

---

---

11. 다음 중 미디어 교육에서 가장 중요하다고 생각하는 순서대로 순위를 적어 주신다면?

- (1) 미디어를 통해 타인과 소통(Communication)하는 능력의 교육 (      )
- (2) 미디어를 자유롭게 이용하고 스스로 이용을 통제할 수 있는 능력의 교육(      )
- (3) 미디어의 내용을 분석하고 비판할 수 있는 능력의 교육 (      )
- (4) 미디어를 통해 자신의 의견과 생각을 표현하는 능력의 교육 (      )
- (5) 미디어를 통해 자신의 정체성을 찾아보는 능력의 교육 (      )
- (6) 미디어를 통해 사회적인 문제나 이슈에 참여하는 능력의 교육 (      )
- (7) 미디어 기술을 익히고 자유자재로 사용할 수 있는 능력의 교육 (      )
- (8) 미디어의 속성을 이해하고 비판할 수 있는 능력의 교육 (      )



12. 앞(11번)질문에서 제1순위로 선택하신 항목에 대한 이유를 말씀해주세요.

---

---

13. 미디어 리터러시 교육과정을 통해서 교육대상자들의 **미디어 액세스(access, 접근) 능력**을 키우기 위한 방법은 무엇이라고 생각하십니까?

---

---

14. 미디어 리터러시 교육과정을 통해서 교육대상자들의 **미디어에 대한 비평적인 이해 능력(Critical Understanding)**을 키우기 위한 방법은 무엇이라고 생각하십니까?

---

---

15. 미디어 리터러시 교육과정을 통해서 교육대상자들의 **미디어를 활용한 창의성(Create)**을 키우기 위한 방법은 무엇이라고 생각하십니까?

---

---

16. 미디어 리터러시 교육과정을 통해서 교육대상자들의 **미디어를 통한 소통 능력(Communication)**을 키우기 위한 방법은 무엇이라고 생각하십니까?

---

---

17. 미디어교육을 받은 이후에, 학생들에게서 나타나는 변화(효과)에는 어떤 것들이 있나요? 미디어와 관련된 변화와 직접적으로 미디어와 관련되지 않은 변화로 나누어서 구체적으로 말씀해주세요.

1) 미디어와 관련된 변화

(\* 직접적으로 미디어와 관련된 변화를 묻는 질문입니다.)

---

---

2) 미디어와 관련되지 않은 변화

(\* 미디어교육을 통해서, 부가적으로 획득되는 능력들을 묻는 질문입니다.)

---

---

설문에 응답해주셔서 감사합니다.

한국언론재단 미디어교육 간행물

미디어교육 길잡이(CD)  
미디어와 우리 (초등학교용)  
미디어와 인간 (중학교용)  
미디어와 사회 (고등학교용)  
미디어교육의 새로운 패러다임  
미디어교육 교재와 커리큘럼의 방향  
초등저학년 학생을 위한 미디어교육 길잡이  
초등저학년 교사를 위한 미디어교육 길잡이  
초등학교 고학년 학생을 위한 미디어교육 길잡이  
중학생을 위한 미디어교육 길잡이  
중학교 교사를 위한 미디어교육 길잡이  
고등학생 교사를 위한 미디어교육 길잡이  
초등학교용 신문알기 - 신문만들기  
중학교용 신문알기 - 신문만들기  
고등학교용 신문알기 - 신문만들기  
초등학교용 쉽게 배우는 영상  
중학교용 쉽게 배우는 영상  
고등학교용 쉽게 배우는 영상  
매스커뮤니케이션 개론  
세상에서 가장 쉬운 매스미디어 101문 101답  
미디어 리터러시  
신문나라 생각놀이터  
멋진 편집 좋은 신문  
인터넷은 내 친구 (초등학교용)  
함께 만드는 인터넷 세상 (중학교용)  
한국언론재단 미디어교육 연구서  
2006 한국의 NIE  
미디어교육 진흥을 위한 법·제도 연구 (2007)  
사회적 소외계층을 위한 미디어 교육 연구 (2008)