



2013. 3. 15.

미디어 리터러시(Literacy) 국내외 동향 및 정책방향

- I. 리터러시의 개념 및 필요성
- II. 국내 리터러시 관련 추진 사례
- III. 해외 리터러시 관련 추진 사례
- IV. 소셜 미디어 환경에서의 리터러시 도입 및 추진 방향



작성 : 홍유진 / 한국콘텐츠진흥원 통계정보팀장 yjhong@kocca.kr

김양은 / 건국대학교 언론홍보대학원 초빙교수 archekim@hanmail.net



요약

I. 리터러시의 개념 및 필요성

- 영상언어가 등장하기 이전의 리터러시 개념은 ‘문자화된 기록물을 통해 지식과 정보를 획득하고 이해할 수 있는 능력’으로 정의될 수 있으나, ‘리터러시’는 단지 언어만을 의미하는 개념이 아니라 ‘시대적 혹은 문화적으로 통용되는 언어’에 의해서 규정되는 것으로 폭넓게 이해하는 것이 적절
 - 초기 미디어 리터러시가 청소년 보호주의적 관점을 중심으로 단순히 미디어의 선별적 수용에 대한 관점이었던 것에 비해 이후에는 미디어를 적극적으로 수용하고 해석하는 관점, 더 나아가 미디어를 일상환경으로 정의하고 보다 적극적으로 미디어에 참여하고 미디어를 활용하는 관점으로 변화
 - 따라서 새로운 미디어 기술의 등장에 따라 변화하는 미디어 리터러시의 지향점은 ‘새로운 시대를 살아가기 위한 표현 및 소통능력으로서의 인간능력 완성’에 있다고 볼 수 있음
- 최근 등장한 소셜미디어는 기존의 디지털미디어와는 또 다른 미디어 및 이용자 개념을 형성, 특히 개인적 능력으로서 디지털능력에 대한 요구가 사회적 혹은 관계적 특성으로 변화
 - 다양한 미디어 언어가 융합됨으로서, 미디어 자체보다는 콘텐츠 활용능력 및 커뮤니케이션 능력 등 리터러시의 새로운 개념들이 등장
- 최근 컴퓨터, 인터넷 및 최근의 스마트 환경에서 등장한 매우 다양한 기능과 기술 및 콘텐츠, 그리고 매체 간 연동 콘텐츠 등의 확산은 단순히 매체 중심의 리터러시 접근으로는 이해와 습득 및 활용 등에 한계, 리터러시에 대한 새로운 관점과 시도가 필요한 시점

II. 국내 및 해외의 리터러시 추진 사례

- 국내에서 추진한 리터러시는 그 대상에 따라 미디어 리터러시, 디지털 리터러시, 인터넷 리터러시 등으로 볼 수 있으며, 매체를 중심으로 구분된 개념에 따라 관할 부처·지자체에서 각각 시행
- 국내 리터러시의 경우 방향·내용·효과·업그레이드 등에 대한 정보 축적이 미흡하고 사업의 연속성 및 전문성 등이 뒷받침될 필요
- 해외에서 추진하고 있는 리터러시의 경우, 교육의 내용 및 업그레이드에 대해 체계적으로 관리·축적되고 있으며 지속성을 지님
- 해외 리터러시는 대학이 주체가 되거나 혹은 연구기관과의 연계를 통해, 리터러시의 학술적·교육적 기반을 마련하고 이에 근거한 리터러시 사업을 추진



III. 소셜 미디어 환경에서의 리터러시 도입 및 추진 방향

(1) 소셜 미디어의 등장과 리터러시

- 소셜네트워크서비스(SNS)의 활성화에 따른 새로운 쟁점 부각
 - 소셜 네트워크 서비스(SNS)가 이용자들에게 대중적으로 이용되기 시작하면서, 미디어 리터러시 개념에도 변화를 요구
- 최근 소셜 미디어 등장과 함께 미디어 리터러시 개념에 디지털 미디어 리터러시와 결합이 가속화되는 등 멀티 리터러시 개념이 등장
 - 초기의 영상 위주의 미디어 리터러시에서 나아가 다양한 미디어를 그 영역에 포함시키고, 이들 멀티모드적 언어에 기반한 리터러시 능력으로서 정의
- 미디어교육이 영상언어를 읽는 것만이 아니라, 미래사회 및 새로운 미디어에 대처하는 능력을 향상시키는 데에 목표
 - 미디어테크놀로지의 변화에 따라서 사회, 문화적인 측면에서 변화해야한다고 강조하고 있으며, 미디어 환경, 이용자, 미디어의 변화에 적응해야한다는 점을 지적
- '소통'능력을 추가함으로써, 리터러시를 '접근 능력', '비판적 이해 능력', '창의적 표현 능력', '소통 능력'의 4가지 하위영역으로 확장

(2) 소셜 미디어 시대의 미디어 리터러시 추진 방향

- 매체 기준의 리터러시에서 콘텐츠 기준의 리터러시로의 변화를 고려
 - 미디어 리터러시는 본질적으로 미디어를 통해서 유통되는 '미디어콘텐츠'에 대한 비판적 이해를 중심으로 출발한 개념이며, 따라서 플랫폼 변화와는 무관한 '콘텐츠' 지향적인 개념으로 재정립될 필요
 - 소셜미디어 등장 이후 제기되는 '소셜미디어 리터러시'에서 가장 중요한 요소로서 소셜미디어가 제시하는 '콘텐츠'와 '이용자'에 집중
 - 특히, 과거의 미디어 리터러시가 제시한 기술 이해와 소유 접근 기반의 리터러시가 아니라, 새로운 미디어가 만들어내는 '콘텐츠에 대한 비판적 분석과 소비 그리고 참여, 공유'에 기반
- 미디어 '이해'능력 중심에서 '참여'와 '소통'능력 중심으로 이행
 - 소셜미디어의 특징은 '참여'와 '공유'를 기반으로 하고 있으며, 소셜네트워크 서비스를 통해서 전달되는 콘텐츠들은 인간과 인간의 교류 및 소통을 가능하게 하는 참여문화 및 이들 간의 정보콘텐츠의 공유에 있음
 - 미디어 리터러시는 디지털미디어의 등장으로 미디어생산자의 개념을 변화시켰으며, 소셜네트워크서비스를 통해서 정보전달을 대인간 커뮤니케이션으로 변화시키는 효과
 - 따라서 소셜미디어시대의 필요한 미디어 리터러시 영역으로서 참여와 공유를 기반으로하는 '소통능력'에 대한 개념을 확장시킬 필요
- 생애주기형(대상) · 시민교육형(내용) 리터러시 접근으로 체계화 필요
 - 새로운 콘텐츠의 등장과 매체 변화에 따라 리터러시의 범위와 내용은 앞으로 더욱 확장될 것으로 예상, 지속적이고 체계화된 리터러시를 손쉽게 접할 수 있는 환경 조성이 필요
- 리터러시 교육의 정보와 효과 등에 대한 체계적 · 과학적인 결과 축적 및 지속적인 업그레이드 추진
 - '기획-교재 및 지도서 · 프로그램 개발-지도자 연수과정-현장 적용-효과 검증-결과 분석-재구성시 결과 반영'의 과정이 지속적으로 연계되고 축적되어야 할 것임



I. 리터러시 개념 및 필요성

1. 초기 '미디어 리터러시' 개념의 등장과 변화

(1) 초기 미디어 리터러시의 등장

- ▶ 19세기까지의 문자언어시대에서 영상언어의 등장과 함께 제기된 개념
- 초기 인쇄술의 등장으로 인해 전통적 의미의 '문해력' (literacy)에 주목하게 되며, 이 시대에는 '글을 읽을 수 있는가'의 여부로 리터러시 능력을 인식
- 이후 텔레비전의 대중화는 '지식과 정보를 획득하고 이해'하는 도구로서 '영상언어'에 대한 리터러시 능력을 요구
 - 문자언어에 대한 해독능력으로서의 리터러시는 학교교육을 통해 이루어졌으나, 영상언어의 등장은 새로운 정보 전달방식과 해독능력을 요구
 - ※ 영상언어가 등장하기 이전의 리터러시 개념은 '문자화된 기록물을 통해 지식과 정보를 획득하고 이해할 수 있는 능력'으로 정의될 수 있으나, '리터러시'는 단지 언어만을 의미하는 개념이 아니라 '시대적 혹은 문화적으로 통용되는 언어'에 의해서 규정되는 것으로 폭넓게 이해하는 것이 적절
- 이 시기의 리터러시는 전달되는 매체(미디어)를 대상으로 한 '미디어' 리터러시로 설정
- ▶ '청소년 보호주의' 관점의 미디어 리터러시를 지향
- 영상언어는 문자언어와는 달리 인간의 행위와 삶 등이 현실 그대로 시각적으로 묘사되어지는 특성을 지니며, 따라서 영상언어의 폭력적·선정적인 현실 재현이 어린이와 청소년에게 미치는 역기능에 대한 문제가 제기
 - 이의 대안으로 보호주의적 관점의 미디어 리터러시 교육의 필요성이 제시
- 초기 미디어 리터러시의 개념은 '비판적 시청기술', 'TV 바로보기' 등의 용어로 명명되기도 함
 - 주로 미디어 리터러시 교육의 목표가 영상매체가 가지는 현실모사성, 재현성, 압축성 등으로 인해서 발생하는 어린이 및 청소년들의 영상 내 행위 모방과 관련되었으며, 주로 폭력성, 선정성 등에 대한 논의가 주를 이룸
- 이러한 흐름에서 초기의 미디어교육은 보호주의적 관점을 지향하며 텔레비전 '이용에 대한 제한'에서부터 논의를 시작
 - 텔레비전 '이용 제한'에 대한 논의는 ① 미디어 이용에 대한 제한, ② 미디어 내용에 대한 제한과 같은 타율규제적 관점을 제시
 - 따라서 미디어 리터러시에서 주로 다루는 교육적 내용도 '좋은 미디어, 나쁜 미디어'를 선별할 수 있는 능력을 길러주는 것을 목표로 설정



(2) 미디어 리터러시를 바라보는 관점의 변화

- ▶ 이후 미디어 리터러시는 미디어, 교육, 이용자의 3가지 요소의 변화에 따라서 다양한 형태로 변화
- 미디어 리터러시의 개념 정의는 미디어, 이용자 그리고, 교육이라는 3가지 요소에 근거하여 설정
 - 미디어 기술 발달에 따라 새로운 미디어가 등장하게 되면, 미디어의 특성이 새롭게 인식되고 이에 따라서 이용자의 개념이 변화
 - 또한 미디어 리터러시가 인간의 커뮤니케이션 능력과 연관성을 가지게 되면서, 교육에도 영향을 미치게 됨
- 초기 미디어 리터러시가 청소년 보호주의적 관점을 중심으로 진행된 것에 비해, 이후 미디어 리터러시는 미디어의 수용자에게 미치는 사회·문화적 영향력을 바라보는 관점 및 미디어에 대한 관점에 따라서 미디어 리터러시 교육의 목표 등이 설정되는 등 다양한 관점을 포괄
 - 미디어 리터러시를 바라보는 관점은 크게 3가지로, 미디어를 예술교육의 일환으로 해석하는 '대중 예술적 관점', 미디어와 교육의 합일점을 제시하는 '미디어 기술과 산업에 치중하는 관점', 그리고 마지막으로 최근 들어 제시되고 있는 미디어 리터러시와 관련된 '미디어환경론'적 입장으로 구분 가능
 - 즉, 단순히 미디어의 선별적 수용에 대한 관점부터 미디어를 적극적으로 수용하고 해석하는 관점, 더 나아가 미디어를 일상환경으로 정의하고 보다 적극적으로 미디어에 참여하고 미디어를 활용하는 관점으로 변화

표 1 | 미디어 리터러시에 대한 관점

패러다임	대중 예술적 관점	산업/기술적 관점	미디어 환경론적 관점
교육 목적	보호주의/예방적 차원	개인의 자율규제능력	환경적응능력=미디어능력 (환경과의 상호작용)
미디어 정의	대중예술	미디어산업	일상 환경
요구 능력	- 선별적 미디어 수용 - 메시지 분별	- 적극적 미디어 수용 - 메시지 해독	- 적극적 미디어생산/ 창조 - 메시지 창조
인간형	수동적 인간	능동적 인간	창조적 인간

* 출처 : 김양은(2009), 디지털시대의 미디어 리터러시.

- 이러한 미디어 리터러시의 패러다임 변화에서 주목할 내용은 미디어를 이용하는 '인간'에 있으며, 미디어 리터러시가 지향하는 것은 미디어에 대한 개념적 이해보다는 오히려 미디어시대를 살아가기 위해서 필요한 인간의 기본적 미디어능력에 있다는 점



- 따라서 새로운 미디어 기술의 등장에 따라 변화하는 미디어 리터러시의 지향점은 '새로운 시대를 살아가기 위한 표현 및 소통능력으로서의 인간능력 완성'에 있다고 볼 수 있음

2. 미디어 발달에 따른 미디어 리터러시 개념의 확장

- ▶ 미디어 리터러시의 개념은 미디어환경 변화와 밀접한 연관성을 가지고 확장
 - 영상의 등장 즉, 영화 및 텔레비전 등장으로 영상언어에 대한 문해력이 부각되기 시작하면서 본격적으로 미디어 리터러시 개념이 발전
 - '영상미디어가 전달하는 영상을 언어의 개념에서 어떻게 읽고 평가할 것인가'가 이 당시 미디어 리터러시 개념
 - 따라서 미디어 리터러시의 또 다른 형태로 '시각적 해독'으로서의 리터러시 (visual literacy), '비판적 TV 시청기술'(critical viewing skill) 등이 제기
 - 그 이후에는 '디지털미디어'의 등장으로 이용자들이 영상을 스스로 제작할 수 있게 됨으로서, 미디어 리터러시에서 해독의 개념에서 나아가 '생산'에 대한 개념이 미디어 리터러시에 포함되기 시작
 - 디지털미디어의 기반인 컴퓨터와 인터넷의 등장으로, 그 이전까지 수용자 중심의 역할에 한정되었던 것에서 벗어나 이용자 및 생산자로서의 역할도 담당
 - 디지털미디어를 읽고 수용하는 것 외에 적극적으로 활용할 수 있는지 여부에 따라 정보확보 및 참여의 수준이 달라지므로, 이로 인해 발생하는 이용자 간 '디지털 격차'를 해소하기 위해 미디어 리터러시는 미디어 사용방법과 기술에 초점
 - 최근 등장한 소셜미디어는 기존의 디지털미디어와는 또 다른 미디어 및 이용자 개념을 형성, 특히 개인적 능력으로서 디지털능력에 대한 요구가 사회적 혹은 관계적 특성으로 변화
 - 소셜네트워크 서비스의 기반인 소셜미디어 플랫폼은 기존 미디어 간의 기술적 결합 이외에도 다양한 관계들과의 결합을 의미
 - 다양한 미디어 언어가 융합됨으로서, 미디어 자체보다는 '콘텐츠 활용능력'으로서 비트리터러시*, 커뮤니케이션 능력으로서 버추얼 커뮤니티 리터러시** 등의 새로운 개념들이 등장
- * 비트리터러시 : 디지털 정보를 개인적인 학습활동을 통해 지식으로 전환하는 능력
- ** 버추얼 커뮤니티 리터러시 : 자신의 지식을 다른 사람과 공유하면서 가상공동체를 형성하는 능력
- 이상의 미디어 변화에 따른 리터러시 패러다임의 변화를 정리하면 아래와 같음



표 2 | 미디어 변화에 따른 미디어 리터러시의 개념

주요 미디어 환경	시대별 리터러시	사회적 환경	미디어 리터러시의 개념적 특징
인쇄물, 신문	언어 리터러시	농업경제시대 (Cultural Economy)	- 인쇄술, 활자발명 - 글을 읽고 쓰는 능력 - 문자텍스트에 대한 리터러시 능력 요구
영화, 텔레비전	시각 리터러시 텔레비전 시청기술	산업경제시대 (Industrial Economy)	- 영상언어의 등장 - 미디어 리터러시 개념의 본격적 등장
컴퓨터, 인터넷	컴퓨터 리터러시 네트워크 리터러시	지식경제시대 (Knowledge Economy)	- 컴퓨터와 관련된 다양한 리터러시 개념 등장 - 이용자개념의 등장 - 디지털격차를 둘러싼 접근성 강화 개념이 리터러시에 도입
소셜 미디어	소셜미디어 리터러시	퀀텀경제시대 (Quantum Economy)	- 인공지능으로 이루어지는 사회구조 - 다중지능시대 - 교육, 지식의 개념의 변화 - 콘텐츠활용능력으로서 비트리터러시, 커뮤니케이션 능력으로서 버츄얼 커뮤니티 리터러시 등의 새로운 개념 등장

▶ 미디어 자체보다는 미디어 콘텐츠를 향한 미디어 리터러시 방향

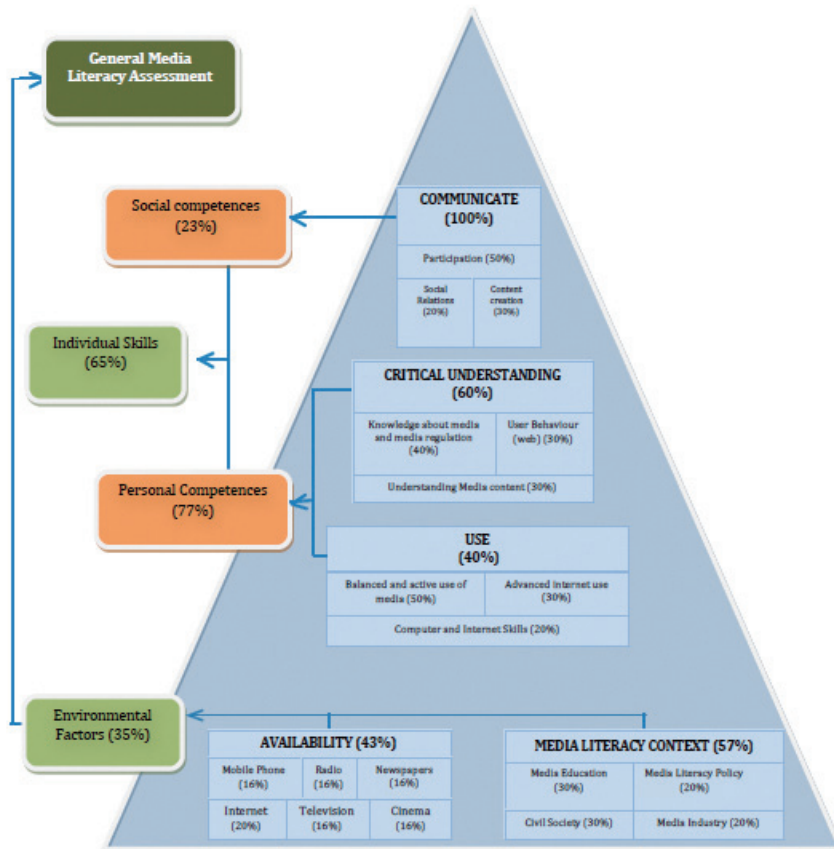
- 최근의 미디어 변화는 콘텐츠의 질적 다양성과 양적 확대와도 관련, 기존의 매체 중심의 리터러시에 새로운 관점이 요구
 - 과거 인쇄물과 신문 및 영화와 텔레비전 등 각 매체별 전달하는 콘텐츠의 범위와 내용의 다양성은 현재에 비해 높지 않은 편이었으며 이로 인해 매체(미디어)에 대한 이해는 그 매체를 통해 전달되는 콘텐츠에 대한 이해와 손쉽게 연결 가능, 따라서 이 시기의 리터러시는 다분히 '매체(미디어)' 중심적인 개념에서 진행
 - 그러나 최근 컴퓨터, 인터넷 및 최근의 스마트 환경에서 등장한 매우 다양한 기능과 기술 및 콘텐츠, 그리고 매체 간 연동 콘텐츠 등의 확산은 단순히 매체 중심의 리터러시 접근으로는 이해와 습득 및 활용 등에 한계, 리터러시에 대한 새로운 관점과 시도가 필요한 시점
- 디지털 등장 이후 디지털격차 해소와 관련된 연구들에서도 단순히 기술적 활용능력 이외에, 이를 '사회와 일상에 적용시키는 능력'으로서 리터러시 능력을 강조
 - 따라서 이들 능력들은 미디어 자체의 기술에 국한된 것이 아니라, 바로 콘텐츠에 중점을 두고 있다고



볼 수 있음

- 유럽 시청자 권익 위원회(EAVI, European Association for Viewers Interests, 2009)는 유럽위원회를 통해서 미디어 리터러시 연구를 수행, 그 결과로 회원국들의 미디어 리터러시 수준에 대한 평가 틀을 마련
 - EAVI는 미디어 리터러시를 '정보 형태와 무관하게 다양한 미디어가 제공하는 메시지를 해석, 분석, 처리, 맥락화 정보를 획득, 흡수, 맥락화할 수 있는 개인의 능력'이라고 정의(EAVI, 2009, 22)

그림 1¹ EAVI 리터러시 평가 척도



출처 : EAVI, 2009

- 결국, 정보를 형성하는 구조나 기술보다는 메시지 자체를 평가하고 분석, 생산할 수 있는 능력으로서 미디어 리터러시를 정의, 미디어콘텐츠를 기반으로 한 '콘텐츠 리터러시'를 정의하는 것으로 판단



II. 국내 리터러시 관련 추진 사례

1. 국내 리터러시 추진 사례

(1) 문화체육관광부

▶ 한국문화예술교육진흥원, 문화예술 분야 대상 교육사업 추진

○ 2005년 「문화예술교육지원법」 제정 및 재단법인 한국문화예술교육진흥원 설립

- 학교문화예술교육 지원, 사회문화예술교육 지원, 문화예술교육 전문인력양성사업, 문화예술교육 학술 연구 및 조사, 창의교육센터 운영, 문화예술교육 국제교류업무 등을 수행(www.arte.or.kr)

※ 문화예술교육은 문화예술, 문화산업, 문화재를 교육내용으로 하거나 교육과정에 활용하는 교육을 의미(「문화예술교육지원법」 제2조)

○ 2005년부터 현재까지 학교문화예술교육 및 사회문화예술교육을 추진, 주된 교육 장르는 국악, 연극, 영화, 무용, 만화애니메이션, 공예, 사진, 디자인 등 8개 분야 중심

▶ 한국언론진흥재단, 미디어교육 지원 및 신문 중심의 교육 사업 'NIE' 추진

○ '읽기문화 진흥 사업'으로서 학교 미디어교육 지원사업 및 사회 미디어교육 지원사업 추진

- 학교 미디어교육 사업으로 관련 교재 인증 추진, 교사 연수, 아카이브 구축을 추진하고, 사회 미디어교육 사업으로 관련 프로그램 운영 및 소외계층 미디어교육 추진 및 미디어교육사 양성을 진행

○ '신문' 활용 교육인 NIE(Newspaper In Education) 프로그램 운영사업으로 신문 관련 교육에 대한 교사연수, 청소년 신문제작 체험교육 등을 추진

▶ 한국콘텐츠진흥원, 방송 및 게임 관련 미디어교육 사업 추진

① 방송(드라마, 뉴스, 광고 등) 중심의 미디어교육 교사 양성

○ 2004년~2008년까지 미디어교육 교사 양성을 위한 방송 관련 미디어교육 교사양성 프로그램 운영

- 드라마, 뉴스, 광고, 게임 등 미디어 리터러시 교육, 미디어의 적극적 활용을 위한 영상제작교육, 장애인, 청소년 등 미디어 교육의 대상별 사례분석 등으로 구성된 교육프로그램 운영
- 주로 방송영상에 국한된 미디어교육사 양성에 주력, 미디어교육사를 위한 방송영상진흥원(現 한국콘텐츠진흥원) 내 사이버아카데미를 통한 미디어 리터러시 이수과정 등을 개설해서 진행

② 게임 리터러시 교재·지도서 개발 및 리터러시 효과 연구

○ 법률적 근거 : 「게임산업진흥에 관한 법률」 내에 게임물의 올바른 이용에 관한 교육에 대한 지원(제12조의4 '게임물 이용 교육 지원 등' 조항)



- ※ 문화부장관은 유아교육법 및 초·중등교육법에 따른 교육과정에 포함할 수 있도록 교과부장관에게 협력 요청 가능
- 2009년 초등생 대상 게임리터러시 교재(교재 및 강사지침서 등)를 개발하여 교육부 인정도서로 승인(서울특별시교육감 인정, 2010. 1. 25.)
 - ※ 「게임 안으로, 게임 밖으로」 학생용 교재 및 강사용 지침서 등 2권 1세트로 구성



- 본 교재를 활용한 리터러시 교육을 실시한 후 효과 검증 연구 추진, 향후 대상별·교급별 교재 개발 및 학교·기관내 교육프로그램 도입방안 마련 등 보다 확대하고 활성화할 계획
- ③ 한국콘텐츠진흥원, 온라인게임 교육콘텐츠 개발 및 관련 전문가 양성사업 추진
- 게임의 주이용층인 청소년에 대해 기성세대의 이해를 높이기 위한 온라인교재 ‘게임에 빠진 아이들과 대화하기 : 게임교육 ABC’의 개발 및 보급 추진
 - 게임리터러시에 대한 이해를 도와 게임에 대한 학생들과의 이해 격차를 줄일 수 있는 프로그램으로 총 15차시로 구성, <http://edu.kocca.or.kr>에서 서비스 중
- 이와 함께 학교 내 게임을 활용한 체험활동을 할 수 있도록 고안된 ‘창의적 체험활동용 게임문화 교안(NAVI 프로그램)’ 개발 및 게임문화 전문가 양성사업 추진
 - 초/중/고등학교에서 직접 적용 가능한 창의적 체험활동 게임문화교안에 대한 이해와 활용법으로 총 20차시로 구성, <http://edu.kocca.or.kr>에서 서비스 중
 - ※ 이들 온라인 게임 교육 콘텐츠는 현재 KERIS 품질인증을 신청하여 심사 진행 중



게임에 빠진 아이들과 대화하기: 게임교육 ABC



창의적 체험활동용 게임문화 교안(NAVI 프로그램) 활용법



- ④ 한국콘텐츠진흥원, 청소년을 위한 해피미디어 세상 만들기 사업 추진
 - 청소년을 위한 ‘해피미디어 세상 만들기’ 사업은 청소년들의 심리상담을 통해 미디어에 대한 인식전환 및 올바른 미디어 사용법 제시하고 미디어 사용 동기와 욕구 탐색을 통한 자아인식과 문제해결을 도모하며 자아 탐색과 진로 탐색을 목적으로 함
 - ※ 2011년부터 2012년 현재까지 2년 간 시행 중이며, 5~10차시로 구성되어 진행
 - 청소년을 위한 ‘해피미디어 세상 만들기’ 사업은 미디어의 장점과 단점을 알아보고, 올바른 미디어 사용법에 대한 이해를 제고하기 위한 프로그램으로 구성, 미디어의 장점과 단점 및 올바른 미디어 사용법에 대한 이해를 높임

(2) 방송통신위원회

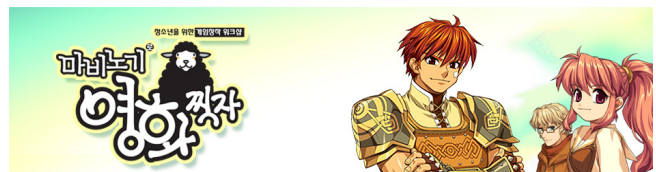
- ▶ 방송통신위원회, 시청자미디어센터 구축 및 운영
 - 「방송법」제90조2(시청자미디어센터) 조항에 근거하여, 미디어에 관한 교육·체험 및 홍보, 시청자 제작 방송 프로그램의 지원, 설비 이용 지원 등을 위한 ‘시청자미디어센터’를 구축·운영
 - 2012년 현재, 부산과 광주 등 2개 지역에 시청자미디어센터를 구축, 미디어 체험과 교육프로그램, 장비 대여 및 시설이용을 지원 중
 - ※ 부산·광주 2개소에서 2013년도 5개소(인천, 대전, 춘천 등 수도권·충청권·강원권 추가)로 확대
 - ※ 그 외 별도의 민간 구축 형태로, 지역 방송국 내 시청자미디어센터 등 운영 중
- ▶ 방송위원회(現 방송통신위원회), 한국언론학회(미디어교육위원회) : 초, 중등학교 미디어 리터러시 교육교재 및 미디어교육 강사를 위한 자료집 개발
 - 2007년 방송위원회(現 방송통신위원회) 발행·한국언론학회 미디어교육위원회가 저술한 미디어교육 종합 자료집 2종(미디어의 이해, 미디어의 활용) 발간
 - 2007년 초등학교 저학년 및 고학년을 대상으로 한 미디어교육 교재 발간 : ‘미디어 알아보기’, ‘미디어 세상 보기’ 발간
 - 2008년 중학교 대상으로 한 미디어교육 교재 발간 : ‘미디어가 보는 세상, 미디어로 보는 세상’ 발간
- ▶ 한국인터넷진흥원, 인터넷리터러시 교육 운영
 - 스마트 시대에 인터넷을 비판적으로 이해하고, 건강하게 활용할 수 있는 인터넷 리터러시 능력 함양을 위한 유청소년 및 교원 대상 교육 추진(www.iculture.or.kr)
 - 교과부를 통해 교육 대상학교를 선정하고, 인터넷콘텐츠 기획 및 제작과정에 참여, 인터넷미디어에 대한 논리적 분석력을 향상시키고, 건전한 인터넷 이용문화를 조성할 수 있는 체험형 장단기 프로그램 운영
 - ※ 인터넷윤리교실, 한국인터넷드림단, 인터넷리터러시 창의적체험활동, 인터넷윤리 순회강연, 장애청소년 인터넷리터러시 교육, 소셜미디어 리터러시 교육, 사이버폭력 예방 교육, 교원 직무연수 등



(3) 지자체 및 학계 · 민간 부문

- ▶ 한국예술종합학교 미래교육준비단 : 청소년 게임창작 워크숍
- 한국예술종합학교 미래교육준비단의 '예술과 놀이 랩'에서 주최한 청소년 게임창작 워크숍 <마비노기로 영화짜자>라는 교육프로그램은 게임, 카툰, 애니메이션이라는 서로 다른 미디어들을 서로 연계하는 창의적인 학습을 집중적으로 교육
 - ※ 이처럼 상호 연계된 통합 미디어 콘텐츠를 '머시니마'(machinima)라고 하는데, 기계를 의미하는 머신과 영화를 의미하는 시네마의 합성어로 기존에 게임이 제공하는 엔진을 이용해서 애니메이션을 만드는 것을 의미

그림 2¹ '예술과 놀이 랩'에서 주최한 '머시니마' 창작 워크숍 <마비노기로 영화짜자> 포스터와 사이트



- ▶ 인천 남구, 공무원 미디어교육 실시
- 미디어 창조도시 형성에 대한 관심도를 제고하고 체험과 공감을 통한 미디어 활용 기회를 마련하기 위해 시 공무원 대상 미디어 교육 실시
 - 소셜미디어 무브 캠페인, SNS를 통한 열린시정, 부서별 혁신과제 토론 및 발표, 스마트폰을 활용한 영상 촬영 및 편집 등의 내용으로 진행



2. 국내 리터러시 검토

- 국내에서 추진한 리터러시는 그 대상에 따라 미디어 리터러시, 디지털 리터러시, 인터넷 리터러시 등으로 볼 수 있으며, 매체를 중심으로 구분된 개념에 따라 관할 부처·지자체에서 각각 시행
 - 추진 주체들이 보유한 자원과 관심 영역을 중심으로 리터러시를 추진
- 리터러시의 방향과 내용이 비협력적 혹은 중복적으로 진행된다는 문제점 발생, 부처 공동으로 진행하는 리터러시의 경우에도 포괄적이기보다는 매체(특히 인터넷) 중심적인 접근
 - ※ 문화체육관광부의 경우 미디어 리터러시, 방송통신위원회는 미디어 리터러시 및 인터넷 리터러시, 지자체별 TV 중심 제작지원 사업 등이 추진
 - ※ 스마트기기 확산에 따라 부처 간 공동으로(방송통신위원회, 행정안전부, 문화체육관광부, 여성가족부, 교육과학기술부 등) '아름다운 인터넷 세상 만들기' 관련 주간 선포(2010. 9.) 및 관련 추진계획 보고(2011. 6. 30.)시 3대 추진과제 중 '스마트 인터넷 리터러시(소양) 교육 강화' 내용이 포함, 인터넷 윤리 및 체험 내용을 중심으로 교육 진행
- 리터러시의 방향·내용·효과·업그레이드 등에 대한 정보 축적이 미흡하고 사업의 연속성 및 전문성 등이 미진한 편
 - TV 혹은 신문, 인터넷 등 일부 대상 리터러시에 한정되거나 제작교육에 제한된 내용으로 구성되는 등의 사례
 - 리터러시 활용 및 시행 결과에 따른 효과와 개선사항에 대한 정보 축적이 미진하고 장기 지속형 정책사업이 아닌 일회성 혹은 단기 사업에 그침



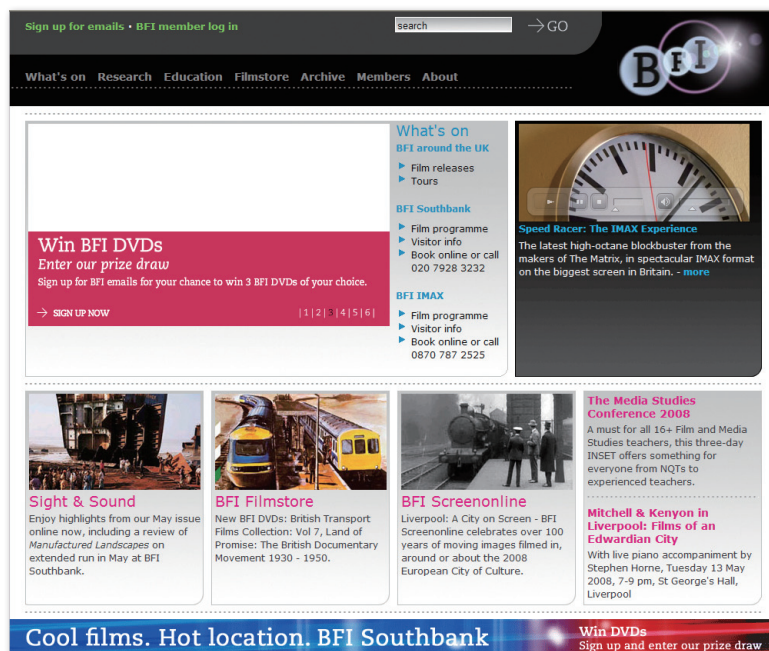
III. 해외 리터러시 관련 추진 사례

1. 해외 리터러시 추진 사례

(1) 영국 미디어 리터러시 : 영국 영화연구소

- 영국 영화연구소(BFI : British Film Institute)는 영국의 대표적 미디어 교육연구기관으로서, 영화 및 텔레비전 문화에 대한 이해 증진을 위해 1933년 설립
- 영상자료 보존 및 아카이브를 구축하고 있으며 영상 관련 서적 출판과 함께, 미디어 리터러시와 관련한 교육 프로그램을 운영 중

그림 3 | 영국 영화연구소(BFI : British Film Institute)



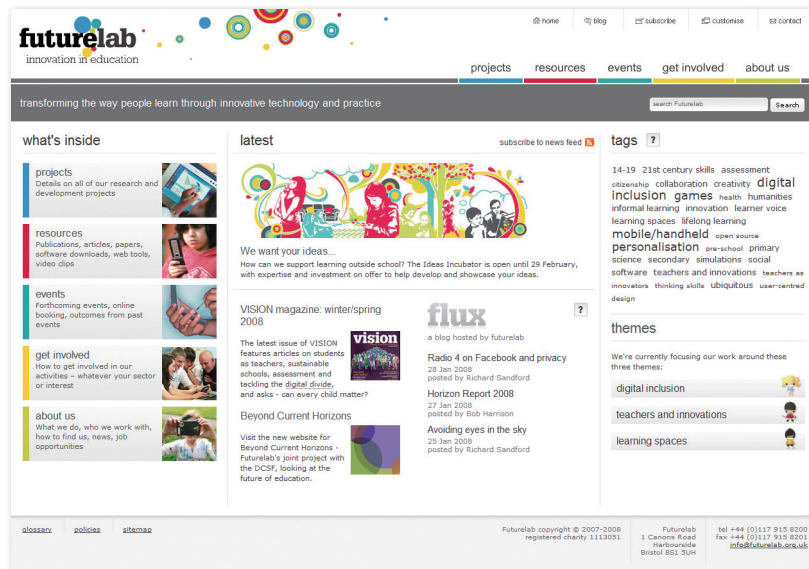
※ 홈페이지(www.bfi.org.uk)



(2) 영국 미디어 리터러시(2) : 퓨처 랩(Future Lab)

- 영국 브리스톨 시에서 운영되고 있는 퓨처 랩(future lab)이라는 디지털 미디어 놀이 콘텐츠 연구 및 교육기관
- 퓨처 랩에서는 뉴미디어를 청소년들이 잘 활용할 수 있도록 다양한 교육과 연구사업을 진행, 그 목표는 미디어를 이용하는 데 있어 긍정적인 능력을 이끌어내는 것

그림 4 | 게임을 주제로 놀이 프로그램을 개발한 영국의 '퓨처 랩'의 웹사이트



(3) 캐나다 미디어 리터러시 : Media Smarts

- 캐나다의 라디오·텔레비전 및 정보통신 위원회(CRTC)에서 진행되는 미디어 리터러시 '미디어 어웨어니스 네트워크(MAN : Media Awareness Network)'가 2012년 5월 '미디어 스마트(Media Smarts)'로 명칭 변경
 - 미디어 스마트는 모든 커뮤니케이션은 현실의 구성이라는 핵심 명제에 기초하여 미디어를 해독하는데 목표를 두며 미디어 리터러시 영역에서 디지털미디어 리터러시의 영역을 독립적으로 다루고 있음
 - ※ 캐나다의 미디어 스마트에서 다루는 디지털미디어 리터러시 이슈는 사이버불링(cyberbullying, 사이버폭력), 갬블링(gambling, 도박), 프라이버시, 온라인마케팅, 포르노그래피 등을 다루고 있음
- 관련 연구 및 조사를 추진함과 동시에 학부모와 교사에 대한 교육 내용도 제공

미디어 리터러시(Literacy) 국내외 동향 및 정책방향

코카포커스
2013-01호 (통권 67호)



그림 5 | 캐나다 Media Smarts

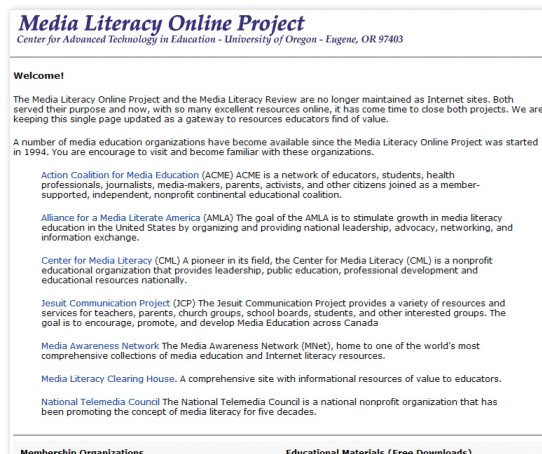


※ 홈페이지(<http://mediasmarts.ca/>)

(4) 미국 미디어 리터러시 : Media Literacy On-line Project

- 미국 미디어 리터러시 온라인 프로젝트(MLOP : Media Literacy On-line Project)는 미국 오리건 주립대학교 교육대학이 주축이 되어 운영
- 교사와 제작자, 학생, 부모를 대상으로 어린이와 청소년, 미디어에 대한 다양한 자료와 정보를 제공

그림 6 | 미국 미디어 리터러시 온라인 프로젝트(MLOP : Media Literacy On-line Project)



※ 홈페이지(<http://interact.uoregon.edu/MediaLit/mlr/home/>)



(5) 독일 미디어 리터러시 및 게임 리터러시 : 캠페인 'Schau Hin', 'Parent-LANs'

- 현 시대의 미디어에 관한 지식과 이를 다룰 수 있는 능력을 media literacy (information literacy 정보 소양) 라고 보고, 어른과 어린이에게 같이 적용할 수 있는 능력으로 고려
- 정부의 가족, 노인, 여성과 어린이 부서가 Vodafone, ARD 방송사, ZDF 방송사, TV Spielfilm 사와 공동 진행한 캠페인 'Schau Hin (저기 보라)' 뿐 아니라 쾰른 대학교 응용과학부의 'Institut Spielraum' 나 연방 시민 교육 단체와 같은 기관들은 media literacy 교육에 있어서 필수적인 실용적 도움을 제공하는 것에 주력
- 'Parent-LANs' 와 같이 부모 자신들이 자녀들의 게임 플레이 습관을 직접 체험하여 컴퓨터와 비디오 게임을 다루는 방법을 배우고 전문가들과 지식을 교환하는 프로그램 추진
- 독일의 게임 자율규제 기구인 BIU(Bundesverband für Interaktive Unterhaltungssoftware) 는 2009년 부터 media literacy 교육 분야에 관해 자체 내 연구 개발을 진행
 - 부모와 보호자, 게임 이용자와 교사에게 미성년 보호, media literacy와 게임 문화에 관해 자문과 지식을 제공하는 사이트(www.spielen-verbindet.de)를 제공

2. 해외 리터러시 검토

- 해외에서 추진하고 있는 리터러시의 경우, 교육의 내용 및 업그레이드에 대해 체계적으로 관리·축적되고 있으며 지속성을 지님
 - 국내 리터러시에 비해 리터러시 추진기간이 긴 편이며, 관련 별도의 사이트 등의 구축을 통해 상시적인 서비스를 지속적으로 제공하며 관련 자료의 축적이 가능
- 대학이 주체가 되거나 혹은 연구기관과의 연계를 통해, 리터러시의 학술적·교육적 기반을 마련하고 이에 근거한 리터러시 사업을 추진
 - 일회성 행사 혹은 이벤트 형태가 아닌 장기적인 교육 체계의 하나로서 리터러시의 방향이나 내용 및 대상 등에 대한 연구와 조사를 기반으로 함
- 청소년을 대상으로 하는 리터러시 교육 외에 학부모 및 교사, 제작자 등 교육 수혜 대상이 다양한 편

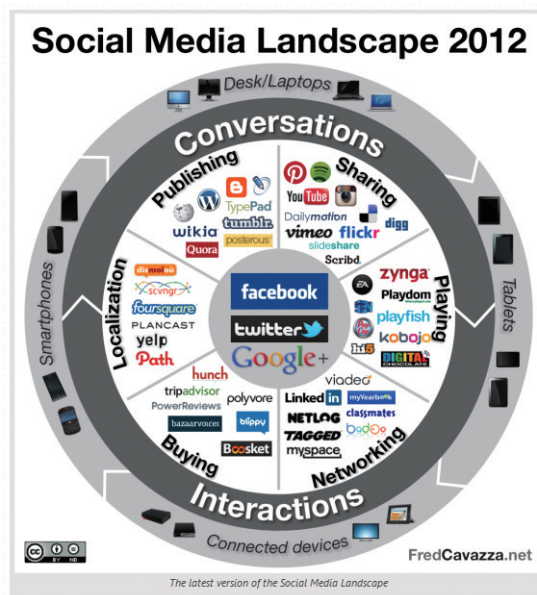


IV. 소셜 미디어 환경에서의 리터러시 도입 및 추진 방향

1. 소셜 미디어의 등장과 리터러시

(1) 소셜네트워크서비스(SNS)의 활성화에 따른 새로운 쟁점 부각

- 소셜네트워크 서비스를 기반으로 한 ‘소셜 미디어’(Social Media)는 사람과의 ‘연결(만남)’과 ‘공유’에 기반한 미디어로서 기존 미디어와의 특징에서 차별성을 보임
 - 카카오톡, 페이스북, 트위터 등의 소셜 네트워크 서비스(SNS)가 이용자들에게 대중적으로 이용되기 시작하면서, 미디어 리터러시 개념에도 변화를 요구
- 소셜 미디어는 의견, 생각, 경험, 관점 등을 서로 공유하기 위해 사용하는 온라인 툴과 플랫폼을 의미



※ <http://www.fredcavazza.net/2012/02/22/social-media-landscape-2012/>

- 소셜미디어를 통해 공유되는 콘텐츠는 텍스트 · 이미지 · 오디오 · 비디오 등의 다양한 형태를 가지며 블로그, 소셜 네트워크, 인스턴트 메시지 보드, 팟 캐스트, 위키, 사용자 제작 콘텐츠(UCC) 등이 대표적 서비스
- 소셜미디어는 참여(participation), 공개(openness), 대화(conversation), 커뮤니티(community), 연결(connectedness)이라는 5가지 특징을 지님(한국정보화진흥원, 2010)



표 3 | 소셜 미디어의 특징

구분	내용
참여(participation)	사람들과의 연결을 통한 상호 간의 피드백을 가능하게 해주는 시스템을 지니고 있음
공개(openness)	대부분의 소셜미디어는 피드백과 참여가 공개되어 있으며 투표, 피드백, 코멘트, 정보공유를 촉진함으로써, 콘텐츠 접근과 사용에 대한 장벽이 거의 없음
대화(conversation)	전통적인 미디어가 수용자에게 일방적으로 메시지를 전달한다면, 소셜미디어는 콘텐츠 제작자와 수용자가 쌍방향성으로 대화할 수 있음
커뮤니티(community)	온라인상에서 사진, 취미, 드라마, 정치적 이슈 등 동일관심사를 갖고 있는 소셜미디어와 스마트폰 사용자들이 관련주제를 중심으로 모이게 하고, 효율적으로 커뮤니케이션하는 것이 가능하게 함
연결(connectedness)	대부분의 소셜미디어와 스마트폰은 하나의 공간에서의 링크와 여러종류의 미디어를 결합하는 과정을 통해 상호관계구조하는데, 이는 다양한 미디어를 조합하거나 링크로 연결하는 것을 의미함

(2) 최근 ‘소셜 미디어’ 등장과 함께 미디어 리터러시 개념에 ‘디지털 미디어 리터러시’와 결합이 가속화되는 등 ‘멀티 리터러시’ 개념이 등장

- 디지털 격차의 경우에도 단지 이들 미디어에 대한 ‘접근성’의 격차에서 더 나아가 실제 ‘문화적 활용’의 격차에 대한 논의로 전개 중
 - 이런 관점에서 미디어 리터러시는 ‘멀티 미디어 리터러시’에 대한 개념을 제시하면서, 초기의 ‘영상’ 위주의 미디어 리터러시에서 나아가 다양한 미디어를 그 영역에 포함시키고, 이들 멀티모드적 언어에 기반한 리터러시 능력으로서 정의되고 있음(New London Group, 1996, Meyrowitz 1998)
- 미디어 리터러시 패러다임의 변화를 미디어 변화와 함께 정리하면 아래와 같음



- 다양한 멀티미디어 기술 등장에 따른 다양한 형태의 텍스트 등장에 따른 멀티 리터러시의 개념이 부각
 - 시각, 청각, 공간 등을 활용한 멀티미디어 기술과 결합된 다양한 형태의 텍스트가 급격하게 등장·확산됨으로써 의사소통의 통로가 다양화해지고 있으며 세계화가 가속화되는 추세 속에서 문화적, 언어적 다양성이 증대하고 있기 때문에, 이를 반영하기 위해서는 리터러시의 개념 및 범위가 확대될 필요
 - 뉴런던그룹(New London Group, 1996)이 최초로 멀티 리터러시(multi-literacy)의 개념을 제안



❖ 뉴런던그룹에서 제기한 멀티 리터러시는 '메타 언어'를 제안, 메타언어를 형성하는 의미양식을 6가지로 제시

- (1) 언어적 의미 (linguistic meaning)
- (2) 시각적 의미 (visual meaning: 이미지, 스크린 형식 등)
- (3) 음성적 의미 (audio meaning: 음악, 소리 효과 등)
- (4) 몸짓의 의미 (gestural meaning: 바디 랭귀지, 감각 등)
- (5) 공간적 의미 (spatial meaning: 환경, 건축학적 공간 등)
- (6) 다중양식적 의미 패턴 (multimodal patterns of meaning: 앞의 5가지 의미양식의 혼합)

(3) '미래사회에 대처'하는 능력으로서의 미디어 리터러시

- 랜 매스터만(Masterman)은 미디어교육의 목표인 미디어 리터러시가 미디어 환경변화에 따라서 변화해야하는 이유를 설명(Masterman, 1985)
 - 정보사회의 전환이 이루어지던 시점에 미디어의 영향력 및 정보사회를 맞이하기 위한 교육으로서의 중요성을 언급
 - 특히, 미디어테크놀로지의 변화에 따라서 사회, 문화적인 측면에서 변화해야한다고 강조하고 있으며, 미디어환경, 이용자, 미디어의 변화에 적응해야한다는 점을 지적
 - 이는 미디어교육이 영상언어를 '읽는 것'만이 아니라, '새로운 미디어에 대처하는 능력을 향상'시키는데 목표가 있다는 사실을 의미
- '보호'에서 '소통'으로의 미디어 리터러시의 방향 변화
 - 초기 미디어 교육의 텔레비전으로부터 어린이를 보호하자는 것에서 출발하였지만, 최근에는 미디어 교육을 미디어 '리터러시'(media literacy), 미디어 '능력'(media competence) 등으로 정의하면서, 미디어 시대를 살아가는 인간에게 있어 반드시 필요한 기본능력의 하나를 획득하게 하는 교육으로서 정의
 - ※ 영국 오프컴(Office of Communication, 2004)에 의하면, 미디어 리터러시는 '다양한 매체적인 맥락 안에서 미디어에 접근(Access)하고, 미디어를 이해(Understand)하며, 창의적인 제작(Create)을 할 수 있는 능력'을 의미
 - ※ 독일 바케(Baccke, 1996)에 의하면, 미디어 능력(media competence)은 '미디어를 비판적으로 이해하고 능동적으로 이용하며 혁신적이고 창의적으로 구성/제작할 수 있는 능력'으로 정의
 - 최근 미디어 교육은 '영상 미디어'를 기반으로 한 교육에서 '디지털 미디어'의 등장 이후에 '멀티 미디어'를 지향하는 개념으로 확장 중
 - 즉, 미디어교육의 개념을 비판적 시청기술(능력) 등의 개념으로 발전시킨 것에서 더 나아가, 최근 디지털 미디어(인터넷 등)를 중심으로 한 디지털 리터러시의 개념을 포함하는 형태로 변화
 - 따라서 최근 미디어 교육은 (1)멀티미디어(인쇄매체, 영상매체, 디지털매체) 등을 포함하며, (2)비판적 시청기술에서 미디어 리터러시로 확장하여 인간의 보편적 능력, 미디어시대를 살아가기 위한 대처능력으로 정의하는 경향



(4) ‘소통’능력을 추가함으로써, 리터러시를 ‘접근 능력’, ‘비판적 이해 능력’, ‘창의적 표현 능력’, ‘소통 능력’의 4가지 하위영역으로 확장 (안정임, 김양은, 박상호, 임성원, 2009)

- 미디어에 대한 ‘접근 능력’ : 다양한 미디어에 대한 보편적 접근, 미디어의 기술적 이용을 위한 지식, 정보의 검색, 판별, 평가 및 정보조절 능력
- 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 능력
- 미디어를 통한 ‘창의적 표현 능력’ : 다양한 미디어를 사용한 창의적 쓰기, 자아 정체성 및 의견, 지식, 감정 등을 미디어 텍스트의 제작을 통해 표현하는 능력
- 미디어를 통한 ‘소통 능력’ : 미디어 읽기와 쓰기에 대한 사회적 책임인식, 민주적 참여 활동 능력, 정보의 공유 및 나눔 능력

그림 7 | 미디어 리터러시 구성요소





2. 소셜 미디어(Social Media) 시대의 미디어 리터러시 추진 방향

(1) '매체'기준의 리터러시에서 '콘텐츠'기준의 리터러시로의 변화를 고려

- 미디어 리터러시는 영상매체의 등장과 함께 대두된 개념이어서, 새로운 매체가 등장할 때마다 새로운 매체에 대한 리터러시의 필요성이 거론됨
 - 그러나 커뮤니케이션 기술이 발달하고 새로운 미디어들이 연이어 등장하면서 미디어 리터러시를 둘러싼 미디어환경의 변화가 발생, 특히 소셜미디어는 기존 미디어들의 개념과는 달리, '만남'과 '교류'를 중심으로 하는 매체적 특성을 선보임
 - 미디어 리터러시는 본질적으로 미디어를 통해서 유통되는 '미디어콘텐츠'에 대한 비판적 이해를 중심으로 출발한 개념이며, 따라서 새로운 매체의 등장에 따른 새로운 개념과 방법론이 대두되기보다는 오히려 플랫폼 변화와는 무관한 '콘텐츠' 지향적인 개념으로 재정립될 필요가 있음
- ※ 미디어 리터러시의 개념 중에서 최근 '게임'콘텐츠에 대한 게임리터러시 개념들도 제기

❖ Burn & Durran(2007)의 게임리터러시 개념

1. 문화적 경험: 게임이나 다른 미디어 텍스트들을 향유한 경험에 바탕을 둔다
2. 비판적 이해: 게임이 가지는 사회적인 의미에 대해 생각해보고, 게임이 어떻게 생산되고 소비되는지에 대해 생각해본다
3. 기능적 리터러시: 게임을 함에 있어 어려움이 없고, 게임을 제작하는데 사용된 소프트웨어 역시 잘 사용할 수 있어야 한다
4. 게임 텍스트에 특수하게 적용되는 핵심 개념들에 관한 이해: 게임 내 규칙의 경제적 의미(주인공, 미션, 갈등 등), 게임 내 러티브 구성의 원칙 등 이러한 요소들이 어떻게 게임의 문법을 구성하는데 기여하는지를 본다
5. 멀티모달(multi-modal)/멀티 리터러시: 비주얼 디자인, 사운드/음악/대사 등을 사용한 다양한 장르를 이용한 쓰기 활동
6. 창의성: 기호학적 자원(실제 음성, 색, 등의 자원뿐만 아니라 기존에 게임을 했던 기억/경험 등도 해당) 들을 조작하고 변형시키는 과정
7. 기타 리터러시: 프로포절, 보도자료, 평가자료 등을 쓰는 주로 작문의 과정에서 습득되는 리터러시

- 소셜미디어 등장 이후 제기되는 '소셜미디어 리터러시'에서 가장 중요한 요소로서 소셜미디어가 제시하는 '콘텐츠'와 '이용자'에 집중하고 있음
 - 특히, 과거의 미디어 리터러시가 제시한 기술 이해와 소유 접근 기반의 리터러시가 아니라, 새로운 미디어가 만들어내는 '콘텐츠에 대한 비판적 분석과 소비 그리고 참여, 공유'에 기반하고 있음을 알 수 있음. 따라서 앞으로의 리터러시는 이들 환경에 필요한 다양한 능력들이 제시될 필요가 있음
 - 젠킨스(2009)는 미디어 리터러시의 개념을 놀이(Play), 수행(Performance), 시뮬레이션(Simulation), 전유능력(Appropriation), 멀티태스킹(Multitasking), 집단 지성(Collective Intelligence), 판단력(Judgement), 범미디어 네비게이션(Transmedia Navigation), 네트워크링(Networking), 협상력(Negotiation)로 정의함으로써, 보다 다양한 능력의 배양을 목표로 하고 있음



❖ 젠킨스(2006)의 미디어 리터러시 영역

- 놀이 능력 Play: 문제 해결의 일환으로 자신 주변의 상황을 가지고 이런 저런 실험을 해볼 수 있는 능력
- 수행 Performance: 미디어를 조작 및 참여함으로써 다양한 역할을 해보고 자신에 대한 정체성을 발견하고 사회와의 관계를 인지하는 능력
- 시뮬레이션 Simulation: 현실 세계가 작용하는 역동적 모델을 해석하고 구성해볼 수 있는 능력
- 전유능력 Appropriation: 미디어 내용을 의미있는 방식으로 취사선택하여 재조합할 수 있는 능력
- 멀티태스킹 Multitasking; 자신의 환경을 훑어보고, 특별한 목적을 위해 두드러진 세부사항을 관심을 전화하는 능력
- 집단 지성 Collective Intelligence: 공동 목표를 이루기 위해 다른 사람으로부터 지식을 획득하고 서로의 지식을 비교해보며 협력하는 능력
- 판단력 Judgement; 다양한 정보 원천의 신뢰성과 진실을 평가하는 능력
- 범미디어 네비게이션 Transmedia Navigation: 여러가지 모드를 통틀어 이야기의 흐름과 정보의 흐름을 따라갈 수 있는 능력
- 네트워킹 Networking; 정보를 찾고, 종합하고 그 정보를 다른 사람에게 전달하는 능력
- 협상력 Negotiation; 다양한 커뮤니티를 넘나들며 복합적인 관점을 식별하고 존중하며 기존의 규범이 아니라 대안적인 규범들을 이해하고 따를 수 있는 능력

○ 정책적으로는 부처간 협력 추진하되, 콘텐츠 중심의 흐름을 반영한 협의체를 구성하여 추진

- ※ 2012년 8월 3일 문화체육관광방송통신위원회 최민희 의원 등 30인이 발의한 「미디어교육지원법안」(현재 소관위원회에서 검토 중)은 현행 「문화예술교육 지원법」과 주무부처가 다를 뿐 법률의 구성과 대상 및 방식은 상당부분 중복되어 혼란 우려, 부처 간 협의를 통한 조정 필요

(2) 미디어 '이해'능력 중심에서 '참여'와 '소통'능력 중심으로 이행

○ 커뮤니케이션 기술의 발달에 따라서, 미디어 리터러시를 매체중심적 접근방법이 아닌 '사회문화적 접근방법'으로 개념화를 시도

- 사회문화적 접근방법은 새로운 미디어가 제기하는 다양한 방식의 사회문화적 변화를 미디어 리터러시에 반영해야한다는 입장
- 실제로 디지털미디어 등장이후 미디어의 생산 및 유통방식이 변화하고 있으며, 따라서 전문가들로 구성된 매스미디어 조직으로부터 미디어가 생산되는 시대와는 차별화된 미디어 리터러시 개념이 요구됨
- ※ 랑크셔와 노블(2003)가 제시한 '뉴 리터러시' 개념은 새로운 멀티텍스트를 대상으로 하기 때문에, 새로운 것일 뿐만 아니라 멀티텍스트를 둘러싼 새로운 기풍(ethos), 즉 협동, 참여, 분산(dispersion), 전문영역의 분배(distributed expertise)를 반영해야 한다고 주장

○ 소셜미디어의 특징은 '참여'와 '공유'를 기반으로 하고 있으며, 소셜네트워크 서비스를 통해서 전달되는 콘텐츠들은 인간과 인간의 교류 및 소통을 가능하게 하는 참여문화 및 이들 간의 정보콘텐츠의 공유에 있음

- 홉스(Hobbs, 2010)는 미디어 리터러시의 개념을 미디어가 편재되어 있고 풍부한 정보가 제공되는 현재의 미디어 이용환경에서 사회 참여를 위해 필수적인 일련의 생활능력(life skills)으로 규정하고, '접근(access)', '분석 및 평가(analyze and evaluate)', '창조(create)', 그리고 '성찰(reflect)'과 '행동(act)'을



포함

※ 이 중에서 '성찰'과 '행동'은 디지털 리터러시 등장이후에 사회참여를 전제로 한 개념으로의 변화를 의미

- 미디어 리터러시는 디지털미디어의 등장으로 미디어생산자의 개념을 변화시켰으며, 소셜네트워크서비스를 통해서 정보전달을 대인간 커뮤니케이션으로 변화시키는 효과를 가져옴. 따라서 소셜미디어시대의 필요한 미디어 리터러시 영역으로서 참여와 공유를 기반으로하는 '소통능력'에 대한 개념을 확장시킬 필요가 있음
- 라인골드(2009a, 2009b)는 21세기 리터러시 요소로 주의(Attention), 참여(Participation), 협력(Collaboration), 네트워크 지식(Network Awareness), 비판적 소비(Critical Consumption)의 5가지를 제시, 특히 소셜미디어 시대에 필요한 능력 중의 하나로서 '참여'를 강조

❖ 라인골드(2009b)의 소셜미디어 리터러시 영역

1. 주의 (Attention) : 소셜미디어 리터러시 중 가장 기본적인 요소로 디지털미디어의 비판적 소비자가 되기 위해 소셜미디어에 주의를 집중하는 방법을 배울 필요가 있다.
2. 참여 (Participation) : 소셜미디어에 참여할 때, 우리는 수동적 소비자가 아니라 활동적 시민이 된다.
3. 협력 (Collaboration) : 소셜미디어는 사람들이 함께 협력할 수 있는 장을 열어주고 있다. 소셜미디어를 통해 전 세계 사람들이 뭉치고 협력하며 공동으로 문제해결에 나서고 있다.
4. 네트워크 지식 (Network Awareness) : 전 세계적 네트워크 형성이 가능해진 소셜미디어 기술로 인해 관계의 수와 범위가 확장되었다. 따라서 네트워크화된 온라인 공간에서 평판과 호혜성이 점차 중요해지고 있다.
5. 비판적 소비 (Critical Consumption) : 비판적 소비는 온라인 공간에서 무엇이 신뢰할만하고 누가 신뢰할만한지를 가려내는 능력을 의미한다. 관계와 정보의 신뢰의 주체는 이제 바로 '나'이다. 텍스트의 권위는 이제 더 이상 저자와 출판업자에게 있는 것이 아니다. 그래서 우리는 정보소비자가 비평가가 되어야 하고 정보의 실재에 대해 끊임없이 조사해야 한다.

* 출처: <http://www.educause.edu>

(3) 생애주기형(대상) · 시민교육형(내용) 리터러시 접근으로 체계화 필요

- 새로운 콘텐츠의 등장과 매체 변화에 따라 리터러시의 범위와 내용은 앞으로 더욱 확장될 것으로 예상, 지속적이고 체계화된 리터러시를 손쉽게 접할 수 있는 환경 조성이 필요
 - 이러한 콘텐츠와 매체는 우리 사회에 보다 일상화될 것이며 생활 패턴과의 연계도 보다 확장될 것으로 전망됨
 - 따라서 생애주기를 고려하여 유아부터 노년층까지 각 연령별 특성을 고려한 리터러시를 보다 다각적으로 접할 수 있도록 하는 전략이 필요



표 4 | 리터러시의 지형(대상 및 내용 기준)별 핵심분야 (예시)

◐ : 중요 ● : 매우중요

생애주기 내용	학교 리터러시 교육		사회 리터러시 교육		
	유아	청소년	장년층	노년층	전문가 양성
[이해력] 접근 및 읽기	●	◐	◐	●	●
[비판력] 비교 및 비판	◐	●	●	◐	●
[활용력] 제작 및 적용	◐	◐	●	●	●
[사회성] 공유 및 소통	◐	●	●	●	●

- 융합시대의 미디어 콘텐츠에 있어서 '사회적·관계적 이용' 및 '자기표현'의 이용 동기가 이전에 비해 더욱 요구되므로, 이러한 리터러시는 이해력이나 비판력 등의 수용 능력 외에, 활용력(표현) 및 사회성(커뮤니케이션) 역량 증대를 위한 방향으로 구성되어야 할 것임

(4) 리터러시 교육의 정보와 효과 등에 대한 체계적·과학적인 결과 축적 및 지속적인 업그레이드 추진

- '기획-교재 및 지도서·프로그램 개발-지도자 연수과정-현장 적용-효과 검증-결과 분석-재구성시 결과 반영'의 과정이 지속적으로 연계되고 축적되어야 할 것임
 - 해외의 사례와 같이 사전 연구 및 조사, 이후 효과 검증 등의 학술적·교육적 검토결과를 바탕으로 기획 및 평가를 체계화하여 리터러시의 효과성 및 전문성 증대 필요
 - 관련 자료의 축적과 사이트 운영 등의 방식을 통해 상시적이고 지속적인 리터러시 서비스 제공이 필요



〈참고자료〉

- 김양은 (2005) 미디어교육의 개념변화에 대한 연구. 『한국언론정보학보』. 28권 1호, 306~324.
- _____ (2009) 디지털 시대의 미디어 리터러시, 커뮤니케이션북스
- 설진아 (2007) 미디어 교육의 이론과 실제, 에피스테메
- 안정임, 김양은 외(2009). 미디어교육 효과측정 모델 : 미디어 리터러시 지수 개발 2009 미디어교육 연구서. 서울 : 한국언론재단
- 이기현, “콘텐츠의 문화적 향유 확대 방안”, 제10차 콘텐츠 미래전략포럼 자료, 2012. 9. 25. 한국콘텐츠진흥원.
- 한국문화예술교육진흥원 www.arte.go.kr
- 한국언론진흥재단 www.kpf.or.kr
- 한국언론학회 미디어교육위원회 (2011) 학교로 간 미디어, 다할미디어
- 한국정보화진흥원(2010.08). 공공부문의 성공적인 소셜미디어 도입 및 활용전략, CIO REPORT. 24
- 한콘진, 청소년을 위한 미디어 강좌 열어, 아이뉴스24, 2012. 10. 9.
- Baacke, D. (1996). Medienkompetenz als Netzwerk. In: Medien Praktisch, Zeitschrift fur Medienpädagogik. 2/96, H. 78, 20 Jg. 4~10.
- Burn, A. N., & Durran, J. (2007). Media literacy in schools : practice, production and progression. London: Paul Chapman.
- EAVI(European Association for Viewers Interests)(2009). “Study on Assessment Criteria for Media Literacy Levels”, Available: <http://www.eavi.eu/joomla/what-we-do/researchpublications/70-study-on-assessment-levels-of-ml-in-europe>
- EC(2007), Study on the Current Trends and Approaches to Media Literacy in
- Hobbs, R. (2010). “Digital and Media Literacy: A Plan of Action”, A White Paper on the Digital and Media Literacy Recommendations of the Knight Commission on the Information Needs of Communities in a Democracy.
- Jenkins, H., Clinton, K., Purushotma, R., Robison, A. J., & Weigel, M. (2009). Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century, MIT Press.
- Lankshear, C., & Knobel, M. (2003). New literacies : changing knowledge and lassroom learning.



Buckingham: Open UP.

Masterman, L. (1985). Teaching the Media, London: Comedia.

Meyrowitz Joshua(1998), "Multiple Media Literacies", Journal of Communication, Vol 48(1)

Ofcom (2004). Ofcom's strategy and for the promotion of media literacy.

Rheingold Howard(2009a), Participative Pedagogy for a Literacy of Literacies, essay on availavle,
<http://freesouls.cc/essays/03-howard-rheingold-participative-pedagoty-for-a-literacy-of-literacies.html>

Rheingold Howard(2009b), 21st century Literacies on available ; <http://blip.tv/howardrheingold/21st-century-literacies-2393998>

Rheingold Howard(2009), 21st century Literacies, availble

The New Lodon Group(1996). A Pedagogy of Multiliteracies: Designing Social Fututure'. Harvard Educational Review, 66(1), 60~92.