

디지털문화사회와 리터러시 교육의 필요성 연구*

권정인† · 김재현† †

† 성균관대학교 소프트웨어학과

† † 성균관대학교 컴퓨터교육과

A Study of Digital Literacy on Digital Culture Society

Jungin Kwon† · Jaehyoun Kim† †

† Dept. of Software, Sungkyunkwan University

† † Dept. of Computer Education, Sungkyunkwan University

요 약

현재 디지털문화사회의 교육은 개인정보, 저작권 등 특정 영역에만 국한되어 있어 정작 디지털 네이티브가 매일 접하는 디지털리터러시에 관한 교육은 미비한 상태이다. 본 연구에서는 디지털네이즌 중 중고등학생들의 디지털 리터러시에 대한 인식을 조사하고 디지털 문화사회에 필요한 디지털 리터러시 교육의 체계적 양성의 근원적 대책을 마련하고자 한다.

1. 서 론

디지털문화사회의 스마트기기를 활용한 트위터, 페이스북과 같은 소셜네트워크 서비스가 급성장하면서 일상의 정보가 실시간으로 소통되고 확산되고 있다. 디지털문화사회에서는 이전의 정보사회에서 요구되었던 IT 기술의 능력과는 차별화된 정보제공능력과 정보 수용능력을 요구하고 있다. 특정사용자에게만 사용이 국한되었던 과거와는 달리 정보의 제공과 수용은 디지털문화사회의 모든 사용자가 갖추어야 할 능력으로 정보를 올바르게 생산하고 활용할 수 있는 능력에 대한 사회적 관심이 증가하고 있다. Marc Prensky(2001)는 현재 디지털사회의 네티즌은 디지털속에서 성장한 디지털 세대라는 의미에서 '디지털 네이티브'라는 용어를 처음 사용하였고, 이 세대의 특징으로 '묻고, 모색하고, 토론하고, 논하고, 증명하고, 비판하고, 정보를 교환하기를 즐겨한다.'고 하였다[1][2]. 이 같은 특성을 갖는 디지털문화사회 속 네이티브들은 정보의 습득과 표현에 관한 교육 또는 훈련이 필요하다, 그러나 현재 우리의 교육은 개인정보, 저작권 등 특정 영역에만 국한된 디지털문화교육을 실시하고 있으며 정작 디지털 네이티브가 매일 접하는 정보독해력에 대한 교육은 미비한 상태이다. 따라서 본 연구에서는 디지털네이즌 중 중고등학생들의 디지털 리터러시에 대한 인식을 조사

하고 디지털 문화사회에 필요한 디지털 리터러시 교육의 체계적 양성의 근원적 대책을 마련하고자 한다.

2. 관련연구

2.1 디지털 리터러시 개념

스마트기기를 다룰 수 있다고 디지털리터러시 능력을 갖춘 것은 아니다. 디지털 리터러시란 정보의 가치를 제대로 평가하기 위해 사이버 공간 속 사용자들이 정보의 제공과 수용에 요구되는 비판적 수용적 사고를 갖는 것을 의미한다. 또한 컴퓨터를 통해 다양한 출처로부터 찾아낸 여러 가지 형태의 정보를 이해하고 자신의 목적에 맞게 재조합해 내어 올바르게 사용할 수 있는 능력을 의미한다[3].

2.2 디지털리터러시 측정 도구

유영만(2002)은 디지털 시대에 걸맞는 시민들의 능력수준을 객관적으로 평가·판단하는 지수로 digital Literacy Quotient(DLQ) 진단도구를 개발하였다[4]. 이는 크게 테크니컬, 비트, 비추얼 커뮤니티 영역으로 구분되며 각각의 영역의 구성 내용은 <표 1>과 같다.

본 연구에서는 중고등학생들의 디지털리터러시 측정을 위해 DLQ 설문지 문항 중 비트 리터러시와 비추얼 커뮤니티 영역에 속하는 총 107개의 설문 문항 중 50 문항을 선별하여 중고등학생들의 디지털리터러시 지수를 측정해 보았다.

* 본 연구는 과학기술정보통신부 및 정보통신기술진흥센터의 SW중심대학지원사업의 연구결과로 수행되었음(2015-0-00914)

<표 1> 리터러시 영역 및 구성

리터러시영역	구성내용
Technical Literacy	HW 및 기기 조작력/ Window 사용력/ 문서 편집도구 활용력/ 브라우저 활용력 /커뮤니케이션
Bit Literacy	정보검색력/ 정보감식력/ 정보편집력/ 정보가공력/ 정보활용능력
Virtual Community Literacy	커뮤니티 평가력/ 자아형성력/ 관계형성력/ 협력적 문제해결력/ 사이버 문화조성력

3. 연구방법 및 절차

3.1 연구대상 및 방법

설문에 참가한 연구자는 서울소재 중고등학생으로 2017년 4월~5월까지 온라인 및 오프라인을 통해 설문을 실시했으며 이 중 154명의 자료를 취합하였다. 이들에 대한 기본 인적사항은 <표 2>와 같다.

<표 2> 연구대상자 특징

항목	구분	인원(명)	비율(%)
성별	남	86	55.8
	여	68	44.2
	총계	154	100.00

이들을 스마트폰을 소유한 경험이 2년 이상이고, 소셜네트워크를 사용한 경험이 있으며, 사이버공간을 통해 정보의 제공과 수용을 경험한 사용자들이라는 특수성을 갖고 있다. 설문문항은 크게 2그룹으로 나누어 비트리터러시 설문은 다양한 정보의 신뢰도를 평가 판단하고 이를 취사, 선택, 편집 가공해서 자신에게 필요한 지식으로 전환할 수 있는 능력을 설문하였고 버추얼 커뮤니티 리터러시 문항을 통해서 사이버공간 속 행동법칙의 이해, 상호작용방법에 대해 설문하였다.

3.2 연구 결과

연구결과는 <표 3>과 같다.

<표 3> 연구 결과

구분	세부항목	긍정적 (%)	부정적 (%)
비트	정보검색력	63.20	36.80
	정보감식력	80.50	19.50
	정보편집력	26.73	73.27
	정보가공력	17.46	82.54
	정보활용능력	78.00	22.00

버추얼 커뮤니티	커뮤니티 평가력	70.21	29.79
	자아형성력	27.44	72.56
	관계형성력	85.40	14.60
	협력적 문제해결력	23.00	77.00
	사이버 문화 조성력	56.47	43.53

설문결과 대다수의 학생들은 비트리터러시의 경우 정보검색력, 정보감식력, 정보활용능력에서는 긍정적 반응을 보였으나, 정보편집력과 정보가공력에 대해 부정적 견해가 많았다. 이는 사이버공간 속에서 수많은 정보를 접하고는 있지만 실제 정보의 잠재된 본질의 의미를 파악하기는 어렵다는 의견이 대다수였다. 버추얼 커뮤니티의 경우에도 커뮤니티 평가력, 관계형성력에는 긍정적 반응을 보였으나, 협력적 문제해결력과 자아형성력 대해서는 부정적 반응을 보였다. 부정적 견해를 보인 협력적 문제해결의 이유로는 디지털문화 공간에서 협력적으로 문제를 해결해 본 경험이 없음으로 인해서 오는 경험 부족이 부정적 요소로 작용한 경우가 많았다.

4. 결론 및 논의

디지털 리터러시는 SW중심의 지식기반 사회를 살아가는 사람들에게 요구되는 핵심역량이다. 디지털 리터러시는 우리 일상의 필요한 기술과 지식을 습득하고 문제를 해결하며, 커뮤니케이션을 통해 새로운 지식을 창출해 낼 수 있는 능력이다. 디지털문화사회의 올바른 자리매김을 위해 우리 모두에게 디지털 리터러시 교육이 반드시 필요하다. 여기에는 정보이용자 및 제 공자로서의 역할과 규율에 대한 언급이 반드시 되어야 한다. 그러나 대부분의 디지털 이용자들은 사이버공간 속 우리의 역할에 대한 중요성을 인지하고 있지 못하거나 교육받지 못했다. 하루 빨리 디지털 리터러시 교육의 정책 및 교육과정에 대한 정립이 필요하다.

참고 문헌

- [1] Marc Prensky, (2001) "Digital Natives, Digital Immigrants Part 1", On the Horizon, Vol. 9 Issue: 5, pp.1-6, <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>
- [2] Tapscott, D. (2008). Grown up digital: How the net generation is changing your world HC. McGraw-Hill
- [3] Gilster, Paul(1997). Digital Literacy. New York: John Wiley & Sons, Inc
- [4] 유영만(2002). 디지털 리터러시 진단도구, 한국연구재단. <https://www.krm.or.kr/krmnts/search/detailview/pdfViewer.html>