

멀티플미디어 리터러시

목 차

1. 멀티플미디어 리터러시의 등장배경 및 필요성
2. 해외 미디어 리터러시 현황 분석
3. 해외 현황에서 본 미디어 리터러시에 관한 시사점
4. 우리나라 멀티플미디어 리터러시 추진방향 제언
5. 결론

작 성 : 한국인터넷진흥원 정책연구팀
주용완 박사(ywju@nida.or.kr)
숭실대학교 정보사회학과
배영 교수(ybae@ssu.ac.kr)

요 약

- 디지털 기술의 발전에 따른 멀티미디어 시대의 도래
 - 디지털 기술의 발전에 따라 특정매체에 종속되지 않으면서 콘텐츠 플랫폼의 이동성을 제공해 주는 상호작용적인 멀티미디어 환경이 도래되었음
- 이용자 참여 멀티미디어 확산에 따른 부정적인 외부효과 증대
 - 기존의 수동적 수용자가 능동적인 정보 생산자 및 유통자화 되면서 정보접근격차를 넘어선 정보활용격차와 정보생산격차가 주요 이슈화 되고 있음
 - ※ 우리나라 만12~49세 인터넷 이용자 과반수이상인 54.8%가 제작기기 보유 및 능력의 차이 등으로 활용격차를 만들어 낼 것을 우려하고 있고 55.8%가 콘텐츠 제작 활성화와 건전한 이용문화 조성 등을 위한 교육이 필요하다고 응답함 (한국인터넷진흥원, 인터넷 멀티미디어 UCC 제작 및 이용실태조사, 2007. 12)
- 이에 따라 멀티미디어에 대한 기술과 사회에 대한 멀티플미디어 리터러시 교육이 필요
- 리터러시 교육의 선진국인 영국과 캐나다 등의 해외 현황 분석을 통한 시사점 도출
- 방송 통신 융합의 시대에 맞는 우리나라 멀티플미디어 리터러시 정책목표와 추진방향 정립
 - 국민들이 멀티미디어 교육을 받을 수 있는 환경을 조성하여 세계에서 가장 수준 높은 미디어 마인드를 갖춘 나라로 도약
 - 멀티플미디어 사회의 소양있는 사회참여형 인력과 산업계에서 요구하는 맞춤형 인력 양성 가능한 교육 프로그램 개발·운영

1. 멀티플미디어 리터러시의 등장배경 및 필요성

□ 디지털 기술의 발전에 따른 멀티미디어 시대의 도래

○ 인터넷과 모바일로 대표되는 디지털 기술의 도입과 함께 특정매체에 종속되지 않으면서 콘텐츠 플랫폼의 이동성을 제공해 주는 멀티미디어 환경이 도래되었음

※ 멀티미디어(Multimedia)란 어떤 프로그램이나 영상물이든 특정매체에 구속되지 않고 자유롭게 넘나들면서 전달될 뿐 아니라 쌍방향으로 교환될 수 있는 매체환경을 말함 (홍기선외, 방송영상미디어의 이해, 나남출판사)

○ 또한, 이러한 멀티미디어 환경은 인터넷망을 통한 방송·통신의 융합 추세에 따라 상용화되고 있는 실시간, 양방향 미디어 콘텐츠 제공 서비스인 IPTV를 정점으로 더욱 가속화되고 있음



※ 출처 : 2008 IPTV Evolution Conference

□ 멀티미디어 시대의 특징

- 멀티미디어는 상호작용성(Interactivity), 통합성(Integrity), 연결성(Connectivity), 대용량성 등 여러 가지 특성을 가지고 있음
- 이러한 특징 중에서 특히 상호작용성은 콘텐츠 생산과 소비의 구분을 약화시켜왔는데 그 이유는,
 - 가정용 네트워크의 광대역화, 컴퓨터 및 콘텐츠 레코딩 기기의 고성능화·저렴화, 손쉬운 제작과 편집 도구의 지원과 같은 초고속네트워크 및 핸드헬드 기술의 발전
 - 인터넷을 통한 상호작용성에 대한 욕구 증대, 디지털 환경에 익숙해짐에 따른 디지털 커뮤니티 상에서의 생성·기여·공유 요구와 같은 사회적 참여욕구 증대
 - 그리고, 아직은 미약하지만 개인화된 콘텐츠의 내재적 수익 잠재력 확인, Long Tail 현상에 부응하려는 관심 증대, 비즈니스 모델의 사용가능성 등 경제적 잠재력 확인을 들 수 있음
- 이러한 콘텐츠 생산과 소비 영역파괴의 대표적인 예가 바로 **UCC(User Created Contents)**이고 이의 생산과 유통이 현재 멀티미디어산업 활성화에 매우 중요한 요소로 인식되고 있음
 - ※ 인터넷 이용자의 91.6%는 카페, 블로그, 댓글 등의 이용자 참여수단을 한번 이상 이용하였으며, 43.2%는 본인이 직접 콘텐츠를 제작·게시한 경험이 있음 (한국인터넷진흥원 UCC 이용실태조사 2007. 06)
- PricewaterhouseCoopers에서 제공된 자료에 따르면 이러한 개인 맞춤형, 상호작용적 콘텐츠를 제공하는 멀티미디어는 지속적인 고성장이 예견되고 있음

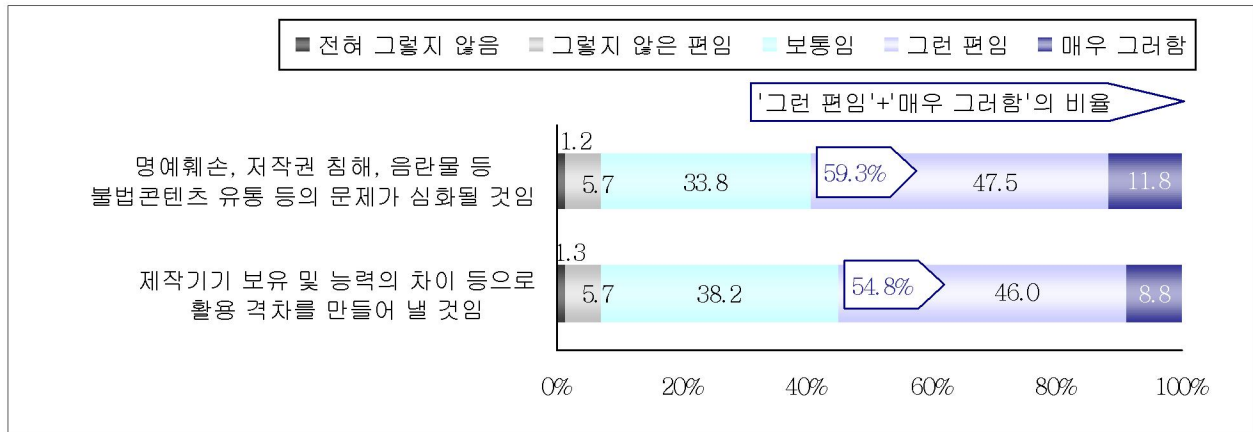
대중미디어	대중적 어필 콘텐츠	히트 TV 프로그램
틈새미디어	특수한 이해집단 대상의 콘텐츠	요리채널, 골프채널
라이프스타일미디어	사회적 맥락속 개인 맞춤형 콘텐츠	Myspace, YouTube

※ 출처 : PriceWaterhouseCoopers, "The Rise of Lifestyle Media", 2006

□ 이용자 참여형 멀티미디어 확산에 따른 부정적인 외부효과 증가

- 디지털 기술의 발전으로 콘텐츠의 생산과 소비가 융합되면서 과거의 수동적인 수용자였던 개인들이 능동적인 **정보 생산자 및 유통자로** 전환되면서,
- Digital Divide가 단순한 매체에 대한 정보접근격차에 대한 차원을 넘어서 멀티미디어 활동 전반에 참여할 수 있는 **정보활용격차와 정보생산격차가** 부각되어 가고 있음
 - ※ 우리나라 만12~49세 인터넷 이용자의 과반수이상인 54.8%가 제작기기 보유 및 능력의 차이 등으로 활용격차를 만들어 낼 것을 우려하고 있는 것으로 조사됨 (한국인터넷진흥원, 인터넷 멀티미디어 UCC 제작 및 이용실태조사, 2007. 12)
- 또한, 디지털 기술 발전에 따른 멀티미디어 사회에서 이용자들의 문화와 규범이 제대로 자리 잡지 못하는 **문화지체현상이 사회 문제화 되어** 가고 있고 더욱 심화되고 있음
 - ※ UCC에 의한 저작권 침해, 개인명예훼손 및 초상권 등의 인격권 침해, 부적절한 콘텐츠의 확산 및 여론 왜곡 등의 문제가 급증하고 있고, 우리나라 만12~49세 인터넷 이용자의 과반수이상인 55.8%가 인터넷 멀티미디어 UCC 제작 활성화와 건전한 이용 문화 조성 등을 위한 관련 교육이 필요하다고 응답함 (한국인터넷진흥원, 인터넷 멀티미디어 UCC 제작 및 이용실태조사, 2007. 12)

<인터넷 멀티미디어 UCC 확산의 부정적 영향(>



※ 핸드헬드와 미디어 진보에 따른 프라이버시 침해 가속화 사례

- 조지 오웰의 '1984'를 보면 중앙 정부의 국민들의 감시를 강조하였으나 기술 발전을 중심으로 프라이버시의 적은 정부만이 아니라 우리 스스로가 되어 가고 있음

차이나데일리(ChinaDaily.com)에 따르면 상하이 지하철에서 포옹을 한 채 키스를 하는 젊은 커플 동영상은 유튜브와 Ku6.com에 유포되어 해당 남성이 직장까지 그만두는 일이 발생하였는데, 이러한 사례를 비추어볼 때 법적조치 뿐 아니라 개인의 미디어에 대한 적극적인 이해가 필요할 것으로 판단됨

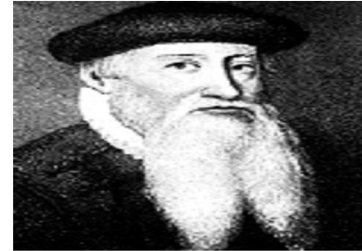
- o 따라서 개인화된 미디어로서의 진화에 따라 콘텐츠에 대한 일반 윤리 영역을 넘어서 특수윤리로서의 미디어 직업윤리 수준까지의 공적책무 인식화 필요



- ◇ 일반인들이 자신의 생각을 멀티미디어를 통해 창의적으로 표현하고 타인이 제작한 콘텐츠를 올바르게 이해 · 이용 할 수 있도록 기술의 이용과 이에 대한 사회적 영향성에 대한 다각적 "멀티플미디어 리터러시 교육" 필요

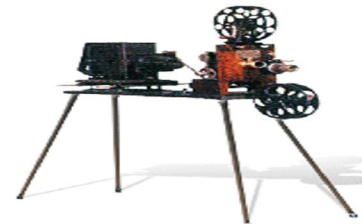
※ 참고 : 미디어 리터러시의 역사 개관

- o 1492년 구텐베르크의 활자 인쇄술 소개
- 언어 리터러시에 대한 연구



<구텐베르크>

- o 1890년대 에디슨을 중심으로 한 영상 기술의 도입
- 시각 리터러시(Visual Literacy)



<최초의 영사기, 키네토스코프>

- o 1930년대 영국의 IMI사의 텔레비전 시스템 개발 및 방송 실현
- 텔레비전 리터러시



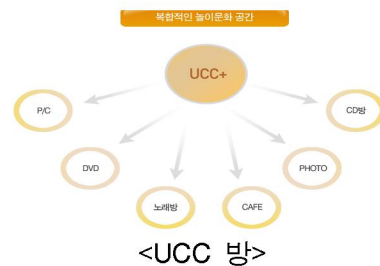
<과거 텔레비전 모습>

- o 1980년대 정보화의 물결
- 컴퓨터 리터러시



<컴퓨터 리터러시 교육>

- o 1990년대 정보통신 기술의 발전
- 네트워크 리터러시, 기술 리터러시, 디지털 리터러시



<UCC 방>

→ 결국 멀티미디어를 대상으로 한 기술과 사회에 대한 멀티플 리터러시로 귀결

2. 해외 미디어 리터러시 현황 분석

□ 영국의 Ofcom을 중심으로 한 미디어 리터러시

- 영국의 경우 2003년 Communication Act 2003에 의해 설립된 **Ofcom**에 동법 11장에 의거 미디어 리터러시의 프로모션에 대한 새로운 의무를 부여하였음

※ Ofcom의 미디어 리터러시 정의

- 비록 하나로 합의된 정의는 없지만 Ofcom은 다양한 맥락에서 통신에 접근하고, 이해하고 그리고 창조하는 능력(the ability to access, understand and create communications in a variety of contexts)으로 정의하고 있음

- 이러한 미디어 리터러시를 촉진하기 위하여 Ofcom에 책무를 부여하였고, 이를 진흥하기 위해 수행하는 업무는 다음과 같음
 - 사회의 모든 영역별로 미디어 리터러시에 대한 수준을 연구하고 이를 기반으로 본 프로젝트에 대한 방향성 정립
 - 연계, 제휴 및 이정표 제시를 통하여 현재의 프로젝트 수위에 대해 부가가치를 더하고 새로운 통신 기술에 관한 자문 수용
 - 수용자들이 부각되는 콘텐츠에 대하여 어떻게 정보를 수용하는 것을 선호하는 지 등에 대한 워킹그룹 구성
- 그리고, 위에 대한 종합적인 연구를 바탕으로 “**Media Literacy Audit**”를 발간하고 있음

- 또한, 최근에는 인터넷으로 대표되는 디지털 시대에 발맞추어 **Digital Inclusion**을 진흥하기 위한 다양한 활동들을 수행하고 있으면 주요 내용은 다음과 같음
 - 사회에 대한 인터넷의 사회적 문화적 영향에 대하여 연구하고 ADI(Alliance for Digital Inclusion)을 통해 Digital Inclusion 관련 비즈니스 협력을 증진
 - 또한 노년층을 중심으로 한 디지털 교육을 추진함과 동시에 라디오, 텔레비전, 인터넷 프로젝트를 위한 공동체 연합을 구성 운영 중에 있음

□ 캐나다 온타리오주 중심의 미디어 리터러시

- 캐나다는 1960년대 말 “**Screen Education**” 이라는 이름 아래 미디어 리터러시 교육을 시작하였으며 1990년대에 들어서면서 대대적으로 다양한 프로젝트를 수행함
- 또한, 캐나다는 미디어 리터러시의 개념을 처음으로 제도 교육의 틀 안에 도입한 나라임
- 이러한 제도화는 1978년에 캐나다 온타리오에서 미디어리터러시 교육자들을 위해 설립된 **AML(Association for Media Literacy)**가 주축이 되었고 이는 여러 나라의 미디어 교육에 영향을 미쳐왔음
- 특히, 온타리오주는 1987년 학생들이 ‘다양한 형태의 미디어를 분석하고 서로의 의견을 교환, 미디어를 자기 경험에 기초해 생각하는 능력’을 기르도록 **미디어 리터러시를 국어 교과목에 포함함**
- 이러한 미디어 리터러시는 현재 인터넷을 중심으로 한 디지털 시대를 맞이하여 이러한 체계적인 미디어 교육의 중요성이 더욱 더 부각되고 있음

※ 참고 : 캐나다 미디어 리터러시 교육 대부 John Pungente, SJ

- 미디어 리터러시는 좋고 나쁨을 말해주는 것이 아니라 글로벌 시민이 되도록 더 잘 이해하고 준비하는 방법을 말하는 것임
- 비판받아야 할 것은 미디어가 아니라 부모들이 더 확실히 그들의 자녀가 보고 있는 것을 깨달아야 함

(CTV와 Scanning Television과의 인터뷰에서)

□ 미국의 미디어 리터러시

- o 미국의 경우 1960년대 말부터 1970년대 중반까지 미디어 리터러시 교육은 활발히 진행되고 있었으나 오래 지속되지 못하고 중단되었음
- o 그 후 1994년 4월 클린턴 대통령이 “The Goals 2000 : Educate America Act”를 발표하면서 핵심 교과 과정 중 미술교육에 미디어 리터러시 교육을 추진할 것을 시사
- o 대표적인 미디어 리터러시 프로젝트, 연구소, 학회는 다음과 같음
 - Center for Media Literacy, New Mexico Media Literacy (NMMLP), Just Think Foundation 등

※ Janet Reno(미국 전법무장관)

- 우리의 젊은이들이 보고, 듣고 느끼는 것의 의미를 찾아낼 수 있도록 교육을 시키는 것이 무엇보다 중요합니다. 우리는 젊은이들이 사실과 허구와 환상을 구별할 수 있도록 가르쳐야 합니다.

(Cable in the classroom과의 인터뷰에서, 1999)

3. 해외 현황에서 본 미디어 리터러시에 관한 시사점

- 캐나다의 사례에서와 같이 기존의 신문, 방송을 중심으로 한 미디어 리터러시 교육이 진화하고 있는 것과 같이 디지털 시대에 맞는 통합적인 멀티플미디어 리터러시 필요

구 분	주요 미디어 환경	시대별 리터러시	비 고
농업경제시대 (Cultural Economy)	신문	언어 리터러시	
산업경제시대 (Industrial Economy)	라디오, TV	미디어 리터러시	
지식경제시대 (Knowledge Economy)	컴퓨터, 인터넷	컴퓨터 리터러시	
퀀텀경제시대 (Quantum Economy)	유비쿼터스 미디어	멀티미디어 리터러시	

- 특히, 유비쿼터스 시대의 인간과 사물과의 통신을 넘어선 실시간 상호작용성 개념에 맞추어 **종합적이고 선도적인 멀티플미디어 리터러시 개념 및 교육체계** 정립 필요
- 이는 단순한 기기 및 기술에 대한 접근성과 이용성에 더하여 이러한 기술의 활용이 **우리 사회와 문화에 미치는 영향성에 대한 종합적인 이해를 위한 리터러시가** 요구됨
- 즉, Ofcom의 멀티미디어 리터러시에 대한 정의에서와 같이 **접근, 생산적인 창조, 상호작용의 이해의 철학**을 바탕으로 종합적인 리터러시 교육 체계 마련 필요

4. 우리나라 멀티플미디어 리터러시 추진방향 제언

□ ICT 이용 접근성을 넘어선 정책목표 설정

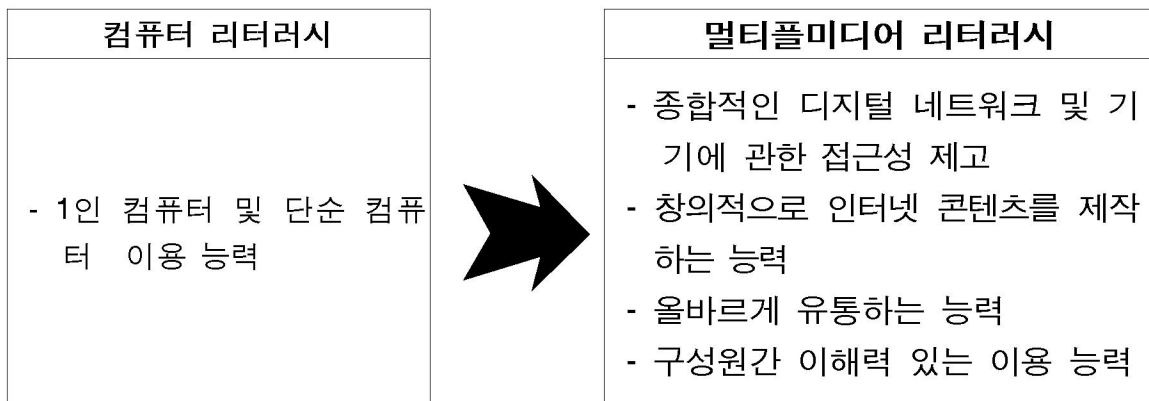
- 우리나라의 경우 100명 중 83명이 휴대전화를 가지고 있고 4인 1가구를 가정할 때 거의 모든 가구가 초고속인터넷에 가입해 있는 등 ICT 망에 대한 접근성은 거의 이루어진 상태임

※ 83명은 휴대전화를 가지고 있고, 25명은 초고속인터넷에 가입, 15세 인구 26명은 매일 신문을 보고 78명은 매일 TV를 보는데 하루 평균 3시간에 이룸 (통계교육원, 우리나라가 100명의 마을이라면, 2008. 01)

- 또한, 우리나라는 디지털 기회지수(DOI) 2년 연속 1위(2006. 07, ITU), 초고속인터넷가구보급률 세계1위 (2005. 07, ITU) 등 전세계에서 이를 인정하고 있음

- 따라서, 통·방 융합의 시대를 맞이하여 디지털 기기에 대한 접근성을 바탕으로 이의 활용과 사회 문화적 영향력 등에 관한 종합적인 교육 추진으로 디지털 사회의 선진국으로의 도약 필요

국민들이 멀티미디어 교육을 받을 수 있는 환경을 조성하여 세계에서 가장 수준 높은 미디어 마인드를 갖춘 나라로 도약



□ 정책목표 달성을 위한 추진방향

디지털 미디어에 대한 접근, 창조, 이해에 관한 종합적인 교육 프로그램 개발 및 운영을 통해 디지털 미디어를 올바르게 누릴수 있는 **소양있는 사회참여형 인력**과 **산업계에서 요구하는 맞춤형 인력**을 양성할 수 있는 **교육 프로그램 개발 및 운영**

o 정보통신망을 넘어선 디지털 기기에 관한 접근성의 제고

- 지역별, 연령별, 성별 등 다양한 층화를 바탕으로 디지털 Inclusion 확대 및 디지털 기기 이용능력 제고

※ 현대 사회에서 모든 시민들이 참여하는 정보의 접근은 번영을 위한 권리이자 조건 (EU Commission의 정보사회 미디어 위원장인 Viviane Reding)

※ EU의 i2010 전략을 통한 Digital-inclusion

- EU Commission은 i2010에서 2010년까지 달성될 유럽의 정보 사회와 미디어 정책을 위한 3가지 우선과제에 유럽 정보화 및 미디어 사회의 Inclusion을 포함함
- 이러한 목표 달성을 위해서 다음을 계획함
 - 2005년에 더 많은 사람들이 ICT를 쉽게 이용하도록 초고속 커버리지와 e-접근성에 관한 정책 가이드를 발표
 - 2008년 지역적 디바이드, ICT 스킬, 평등한 기회와 같은 이슈들을 강조하는 e-inclusion에 관한 유럽 Initiative 제안
 - ICT를 사용하기 위한 공공 서비스를 장려하기 위한 전략적 가이드 및 e-government에 관한 행동 계획 채택

o 생산적인 멀티미디어 창조기반 조성

- 멀티미디어 기획·제작에 관한 리터러시 제고 및 비즈니스 마인드 육성을 통하여 국가차원에서의 1인 미디어 기업의 다각적인 출현을 위한 기틀 마련 필요

※ 사이버 경제에서의 개인은 경제활동에 있어서 개인의 효용과 이윤을 극대화하려는 합리적 행동을 함과 동시에 소비의 주체이자 가격결정의 주도권자로서 기존 시장 질서를 변화시키면서 더 나아가 생산의 주체로 활동함

o 멀티플미디어의 권한과 책임에 관한 이해

- 사실에 대한 검증과 책임감 있는 콘텐츠 생산 및 개인의 자율적 견제와 비판에 관한 이해력 강화
- 지적재산권, 미디어로서의 커뮤니케이션의 사회적 영향력 등의 전반에 관한 종합적인 인식 제고

멀티미디어 제작·이용	리터러시 교육에 포함되어야 할 내용	
콘텐츠 구매 및 이용	기술적 능력	· 미디어 기기의 접근성 및 이용성 · 운영시스템과 프로그램에 대한 이해력 · 전문용어들에 관한 이해
콘텐츠 기획	문화적 능력	· 미디어가 제공하는 내용에 관한 열린 마음과 호기심 · 미디어 커뮤니케이션의 새로운 형태들과의 창의적이고 구상적인 친숙
콘텐츠 제작	사회적 능력	· 미디어화된 관계에서의 책임 있는 행동능력 (법적, 윤리적 책임)
콘텐츠 배열 및 공표		· 정보사회에서의 새로운 업무형태와 내용에 관한 적응 능력
콘텐츠 마케팅	반영적 비판능력	· 미디어와 이의 발달에 대한 비판적 평가
타인의 콘텐츠 이해		· 자신의 미디어 이용행위 판단능력 · 미디어정보에 대한 확실성, 중요성 평가력

※ 출처 : Moser, H., Einfuehrung in die Medienpaedagogik, pp.217~218, 1999 재구성

5. 결론

- o 디지털화, 융합화, 개인화 등으로 대변되는 ICT의 발전에 따라 새로운 시대를 선순환적으로 열어갈 수 있도록 하는 하나의 동인으로 멀티미디어에 대한 리터러시가 중요한 의미를 가짐
- o 따라서, ITU에서 발표한 디지털기회지수 1위인 우리나라의 경우 이제 이러한 새로운 시대가 요구하는 멀티플미디어 리터러시에 대한 선도적이고 종합적인 대책마련이 요구됨
- o 그리고, 이러한 멀티플미디어 리터러시 교육에는 다음과 같은 사항들이 포함되어야 함
 - 정보통신망을 넘어선 디지털 기기에 관한 접근성의 제고
 - 생산적인 멀티미디어 창조기반 조성
 - 멀티플미디어의 권한과 책임에 관한 이해

참고문헌

- o 홍기선외 (2007. 08), 방송영상미디어의 이해, 나남출판사
- o 김규외 (2005), 디지털시대의 방송미디어, 나남출판사
- o 한국인터넷진흥원 (2007. 06), UCC 이용실태조사
- o 한국인터넷진흥원 (2007. 12), 인터넷 멀티미디어 UCC 제작 및 이용실태조사
- o 통계교육원 (2008. 01), 우리나라가 100명의 마을이라면
- o PriceWaterhouseCoopers (2006), The Rise of Lifestyle Media
- o 권호영 (2004), IPTV의 동향과 전략, 방송영상진흥원 연구보고서 04-15
- o 한정선 (2000. 09), 미디어 교육의 새로운 해석과 접근, 교육공학연구 제16권 제2호
- o 전자신문사 (2008), IPTV Evolution Conference
- o EU Commission 홈페이지, http://ec.europa.eu/index_en.htm
- o OFCOM 홈페이지, www.ofcom.org.uk
- o 미디어리터러시연합회 홈페이지, www.aml.ca