

정보윤리 교육의 방법론으로서 미디어리터러시를 적용한 L-SNS시스템 구현

이 명 숙[†] · 손 유 익^{**}

요 약

본 논문은 지속적으로 증가되고 있는 인터넷 역기능들을 미디어리터러시 기반의 소셜네트워크 서비스 시스템을 통하여 미디어 접근능력, 비판적 이해능력, 창의적 표현능력, 참여와 소통능력을 향상 시켜 줄 수 있는 L-SNS시스템을 설계 및 구현 하였다. 구현된 L-SNS시스템은 학습자들의 원활한 소통의 매개체로 스마트폰을 사용하였으며, 실시간 상호작용과 상대방의 입장을 이해 할 수 있도록 간접적 체험을 경험 할 수 있게 하였다. 또한 다른 학습자들의 심도 있는 토론을 제3자의 입장에서 보는 과정을 통하여 객관적 판단을 할 수 있는 환경을 제공하고자 하였다.

키워드 : 미디어리터러시, 정보통신 윤리, 소셜네트워크서비스

Implementation of the L-SNS System based on Media Literacy as an Information Ethics Education Methodology

Myung-Suk Lee[†] · Yoo-Ek Son^{**}

ABSTRACT

In this paper, we design and implement an L-SNS system to reduce ever-increasing adverse effects of the Internet through the strengths of social network service system based on media literacy, including critical comprehension, creative expression, participation, communication ability, etc. The L-SNS system we proposed here was used the Smartphone as a medium of communication for learners, and to let them have indirect experience and real-time interaction. In addition, it provides the environment to make objective decisions through the process examining an in-depth discussion among other learners in the aspect of a third party.

Keywords : Media Literacy, Information and Communication Ethics, SNS

1. 서 론

국내 초고속인터넷 보급률이 80%를 이미 넘어선 데 이어 아이폰, 갤럭시 등 스마트폰 확산과 함께 미니홈피, 트위터, 페이스북등으로 1인 1미디어 시대를 맞이하면서 언제 어디서나 뉴스를 접하고 댓글을 달며 페이스북, 트위터 등 소셜네트워크서비스(SNS)를 통해 개인의견을 실시간으로 피드백 할 수 있는 등 편리하게 인터넷을 사용할 수 있게 되었다[1].

그러나 개인의 삶과 사회의 전 영역에서 인터넷이 일상화 됨으로써 인터넷이 지니는 비대면성, 익명성, 신속한 전파성, 모호성 등의 매체 특성을 악용한 인터넷 역기능의 폐해가

심각한 사회문제로 나타나고 있다. 특히 국내에서 인터넷을 기반으로 사이버 공간에서 행해지는 폭력은 매년 크게 증가할 뿐만 아니라 지능화 또는 융합되는 양상을 나타내면서 그 위험수위가 높아지고 있다. 이에 인터넷 폭력을 제지하기 위하여 인터넷 실명제 도입이나 가해자 처벌의 법적 제재 강화, 보안이나 차단 기술적 보호수단 개발등 다양한 방안이 강구 되고 있으나 근원적인 예방을 위하여 정보 윤리의 중요성이 대두되고 있다[2].

현재의 정보윤리교육들은 텍스트중심의 주입식 교육으로 이루어져왔다[3][4]. 이에 손주은[5]은 정보화 시대의 사회적 변화에 상응하는 새로운 윤리적 교육이 필요하다고 하였고, 김길모의[6]는 블로그 기반에서 자율적인 협동학습을 통해 학습과 정보윤리의식 수준의 향상됨을 보였으나 웹2.0 환경을 기반으로한 다양한 정보윤리 교수-학습 모형에 관한 연구의 필요성을 강조하였다.

그동안 많은 학교와 국가기관 그리고 시민단체에서 청소

[†] 정 회 원 : 계명대학교 교양교육대학 초빙전임
^{**} 중 심 회 원 : 계명대학교 컴퓨터공학과 교수
논문접수: 2011년 6월 24일
수 정 일 : 1차 2011년 9월 15일
심사완료: 2011년 10월 4일

년들에게 올바른 인터넷 문화를 교육시키기 위한 다양한 연구와 시도들을 해왔다. 네티켓교육, 정보통신 윤리교육, 사이버윤리교육이란 이름으로 때로는 인터넷 윤리교육, 인터넷 미디어 교육, 리터러시 교육이라는 이름으로 올바른 인터넷 사용법에 대해 가르치고 있다[7].

그러나 지금까지 진행되고 있는 대부분의 교육방식은 기술을 차단하거나 법적 제재를 강화시키는 방법이 더 많은 실정이다. 인터넷의 여러 장점들이 있음에도 불구하고 역기능이라는 이유로 활용성을 제한시켜 왔으나, 이제는 정보 윤리의 소양과 의식을 강조하고 정보 리터러시 교육에 많은 비중을 둬으로서 근원적인 예방이 필요하다는 요구가 있어 왔다[8].

따라서 본 논문에서는 정보윤리 교육으로서 미디어리터러시를 적용해보고자 한다. 또한 “리터러시” 개념을 적용하기 위한 소셜네트워크서비스 시스템인 L-SNS(Literacy - Social Network Service) 시스템을 구현하고자 한다.

최근 들어 스마트폰이 등장하고 기존의 서비스에 비해 쉽고 간편하고 자유로운 작동 원리를 갖춘 트위터와 페이스북 같은 SNS 서비스가 지원되었다. SK커뮤니케이션즈와 엠브레인이 공동으로 실시한 연구 조사 결과에 따르면 2011년 국내 SNS 이용 실태조사에서 10대에서 40대 사이 응답자의 51.6%가 SNS를 이용한다고 답하였다. 하루 평균 이용횟수도 4-5회가 가장 많았고 11회 이상 방문한다는 답변도 6.3%를 차지할 정도로 많은 사람들이 SNS 서비스를 사용하고 있었다. 이에 본 논문에서는 정보윤리 교육을 SNS서비스를 지원하는 시스템을 구현하여 학습에 이용하고자 한다.

본 논문의 가장 큰 목표는 정보윤리를 알게 하고, 느끼게 하고 행동하게 하는 것이다. 이에 미디어 리터러시를 적용한 L-SNS 시스템은 각종 미디어의 접근능력, 비판적 이해능력, 창의적 표현능력, 참여와 소통능력 등을 향상시키는데 목표를 둔다.

학습방을 통해 네티켓, 정보보호, 인터넷중독, 저작권 등에 대해서 알게 한다. 아고라를 통해서 인터넷상에서 쉽게 볼 수 있는 미디어를 감상하고, 그것에 대한 토론을 통하여 자신의 의견을 표출하고 다른 학습자와의 의견교류를 함으로써 논리적인 사고를 할 수 있도록 하였다. 토론의 결론으로 다른 학습자들의 감정적 토론을 제3자의 입장에서 보는 과정을 통하여 긍정적인 생각, 표현을 하는 행동을 이끌어 내고자 한다. 또한 미디어의 비판적 수용을 통하여, 근거 없는 미디어나 정보에 대하여 올바른 생각과 선택을 할 수 있도록 하였다. 기존의 텍스트 중심의 정보윤리 교육에서 벗어나, 요즘 관심이 많은 L-SNS 시스템을 구현하여 사용함으로써 학습자들의 흥미를 높이고 정보윤리의식에 대한 성취도도 높아질 수 있다.

2. 이론적 배경 및 관련연구

2.1 미디어리터러시

리터러시(literacy)의 사전적 정의는 “글을 읽고 쓸 줄 아

는 능력”이다. 미디어 리터러시(Media literacy)란 다양한 형태의 미디어(텍스트, 영상, 매체, 정보)를 비판적으로 분석하고, 평가하며, 읽고 쓰는 능력이다[1].

미디어 리터러시 교육은 사회의 구조와 문화를 반영하는 비판적 해독과 이를 넘어 창조적인 메시지의 생산이라는 미디어 교육의 방향과 목표를 제시 한다[9]. 미디어 리터러시는 단순히 미디어를 활용할 수 있는 기능적 차원의 능력을 말하는 것이 아니라 미디어가 표상하고 있는 메시지를 적극적으로 그리고 비판적으로 읽고, 분석하고, 평가함으로써 미디어를 통해 재현되고 있는 현실을 이해하고, 나아가 미디어 제작을 통해 의미의 생산자로서 메시지를 창의적으로 창조해 나가는 종합적인 과정임을 알 수 있다[10].

미디어 리터러시의 교육과정은 일반적으로 4가지 부분 미디어접근능력, 비판적 이해능력, 창의적 표현능력, 참여와 소통능력으로 나눈다. 미디어접근능력의 교육은 미디어를 이용하고 스스로 통제 할 수 있는 능력의 교육, 미디어 기술을 읽고 자유자재로 사용할 수 있는 교육이며, 비판적 이해능력은 미디어의 내용을 분석하고 비판할 수 있는 능력의 교육, 미디어의 속성을 이해하고 비판할 수 있는 능력의 교육이다. 창의적 표현능력은 미디어를 통해 자신의 의견과 생각을 표현하는 교육, 미디어를 통해 자신의 정체성을 찾아보는 능력의 교육이며, 참여와 소통능력은 미디어를 통해 사회적인 문제나 이슈에 참여하는 교육, 미디어를 통해 타인과 소통하는 능력의 교육으로 나눈다. 이를 세분화 하면 <표 1>과 같다[11].

<표 1> 미디어리터러시 교육을위한 교육과정 구성 준거의 틀

조직 요소	길러야 할 능력	학습의 내용, 도구, 과정	지향* 가치
지식	정보검색, 탐색, 접근 이용	개념, 원리, 정의, 역사, 특징, 미디어환경	지혜
이해 사고	내용과 속성의 분석, 비판, 분별, 읽기	제작자, 범주, 언어, 기술, 수용자, 표상	통찰력
표현	제작, 참여, 쓰기 다양하고 창의적인 표현	말, 글, 이미지, 동영상, UCC	자신감
나눔	개방, 공유 다름과 차이의 인정	표현물과 생각, 정보의 공유·개방	공감, 존중
균형	책임과 권리의 균형	법, 제도, 윤리	시민의식
변화	깨달음과 실천	인식, 태도, 행동, 미디어 환경의 변화	Volition
커뮤니케이션 능력 신장, 미디어 리터러시 함양			

2.2 SNS(Social Network Service)

social은 ‘사회’라는 영어단어에서 온 것으로 ‘사람들이 모여 있다’라는 의미를 가진다. ‘network’는 ‘사람들이 일련의 관계에 의해 모인 관계망’을 의미하는데 이 둘의 조합인 ‘Social Network’는 ‘사람들이 연결되어 있는 관계망’으로 표

현할 수 있다[12]. Social Network는 개인이 아닌 공동체의 개념으로 설명될 수 있으며 인터넷의등장이 사람들간의 상호작용에 영향을 주기 시작하면서 공동체의 개념은 시공간의 한계를 뛰어넘어 가상공간에서 형성되었다. 사람들은 지역공동체, 직장, 가족, 친구, 동아리 등의 현실공동체와 미니홈피, 동호회, 블로그, 카페 등의 가상공동체가 공존하면서 시공간의 한계를 뛰어넘어 커뮤니케이션하기 위해 가상공간에 현실공동체가 존재하는 형태로 변화되어 왔다[13].

3. L-SNS 시스템 분석 및 설계

3.1 학습자 분석

본 연구의 설계에 앞서 대구광역시에 소재한 인문계 A고등학교의 인터넷 중독조사에서 고위험군, 잠재적 위험군에 속한 학생들 중 정보윤리 예방 교육을 들어본 학생들 43명(고위험군 12명, 잠재적 위험군 31명)을 대상으로 설문을 실시하였다. 설문 내용은 인터넷 접근성 및 정보윤리 교육에 대한 인문계 고등학교의 학습 대상자의 실태를 파악하기 위한 질문으로 구성하고 그 결과를 분석하였다. <표 2>는 웹 또는 인터넷 접근성 파악, <표 3>, <표 4>는 미디어에 대한 리터러시가 어느 정도 되고 있는지 파악, <표 5>, <표 6>, <표 7>, <표 8>은 현장의 윤리교육 현황을 파악, <표 9> 정보윤리 교육 방법에 대한 질문지로 구성하였다.

설문 결과는 <표 2>에서 조사 대상의 학생들 중에서 컴퓨터 또는 스마트폰을 전부 보유하고 있음으로 웹과 모바일을 이용한 시스템은 접근성이 뛰어난 것으로 나타났다. <표 5>를 통하여 초등이나 중등 교육과정에서 정보윤리교육 수업을 받아본 학생의 비율이 90% 정도이므로 사전윤리교육에 중점을 두지 않아도 괜찮을 것이라고 예상된다. 출처가 불분명한 미디어를 보고 혼란스러워 했던 경험은 90% 정도로 높게 나왔으며, 인터넷에 떠도는 잘못된 루머를 알고도 그냥 믿어 버린 경우는 70% 정도로 조사되어 미디어리터러시의 교육이 필요하다는 것을 알 수 있다. 기존 정보윤리 교육수업의 진행방식은 강의식 60%, 토의식 20%, 활동교육 10% 정도이다. 기존 수업방식에 만족을 못한 학생들이 80% 수준으로 현재까지의 강의식 정보윤리 교육의 방식이 학생들의 흥미를 이끌어 내지 못한 것으로 보여 진다. 희망하는 수업방식의 60% 정도가 웹과 모바일을 통한 윤리교육이라고 응답했으며, 활동+토의 방식이 20% 활동 방식과 강의식이 각각 10%내외로 차지하여, 웹과 모바일의 접근성을 이용한 시스템설계가 이루어진다면, 학생들의 흥미를 높일 수 있을 것이라 예상된다[14].

<표 2> 컴퓨터나 인터넷이 가능한 장치를 보유하고 있는가?

문항 1	고위험군		잠재적 위험군	
	인원(명)	비율	인원(명)	비율(%)
있다	12	100%	31	100%
없다	0	0%	0	0%

<표 3> 출처가 불분명한 멀티미디어를 보고 혼란스러워 했던 경험이 있는가?

문항 3	고위험군		잠재적 위험군	
	인원(명)	비율	인원(명)	비율(%)
있다	11	91.7%	26	83.9%
없다	1	8.3%	5	16.1%

<표 4> 인터넷에 떠도는 잘못된 루머를 알고도 그냥 믿어 버린 경우가 있는가?

문항 4	고위험군		잠재적 위험군	
	인원(명)	비율	인원(명)	비율(%)
있다	7	58.3%	23	74.2%
없다	5	41.7%	8	25.8%

<표 5> 초등·중학교에서 정보 윤리교육 수업을 받아 본적이 있는가?

문항 2	고위험군		잠재적 위험군	
	인원(명)	비율	인원(명)	비율(%)
있다	9	75%	29	93.5%
없다	3	25%	2	6.5%

<표 6> 기존정보윤리 수업의 진행은 어떤 방식으로 하였는가?

문항 5	고위험군		잠재적 위험군	
	인원(명)	비율	인원(명)	비율(%)
탐구식	1	8.3%	2	6.5%
토의식	2	16.7%	8	25.8%
강의식	6	50.0%	19	61.3%
문답식	1	8.3%	1	3.2%
활동학습	2	16.7%	2	6.5%

<표 7> 기존정보윤리 수업의 방식에 만족을 하는가?

문항 6	고위험군		잠재적 위험군	
	인원(명)	비율	인원(명)	비율(%)
만족한다	3	25.0%	6	19.3%
만족 하지 않는다.	9	75.0%	25	80.6%

<표 8> 앞으로 정보윤리 수업을 다시 듣는다면, 어떤 형태의 수업방식을 희망하는가?

문항 7	고위험군		잠재적 위험군	
	인원(명)	비율	인원(명)	비율(%)
웹+모바일	5	41.7%	22	70.9%
활동+토의	4	33.3%	4	12.9%
활동식	2	16.7%	1	3.2%
강의식	1	8.3%	2	6.5%
기타	0	0%	2	6.5%

〈표 9〉 미디어 중심의 정보윤리 수업을 한다면 들을 의향이 있는가?

문항 8	고위험군		잠재적 위험군	
	인원(명)	비율	인원(명)	비율(%)
듣고 싶다	7	58.3%	23	74.2%
듣고 싶지 않다	5	41.7%	8	25.8%

3.2 L-SNS 시스템 구조

3.2.1 L-SNS 시스템이란?

L-SNS 시스템이란 SNS 서비스를 기반으로하여 리터러시를 학습할 수 있는 시스템을 말한다. 기존의 SNS 서비스를 제공하는 사이트에는 트위터, 페이스북, 미투데이등 많이 존재한다. 그러나 기존 SNS 서비스는 광고성글, 필요없는 댓글, 내가 알지 못하는 여러사람들의 글들이 많아 학습에 이용하기에는 적합하지 않다. 따라서 학습에만 활용할 수 있는 SNS 서비스 시스템을 구현하여 여러 가지 리터러시를 활용하고, 윤리교육을 할수 있는 시스템을 구현하면 목적에 맞는 학습과 축적된 데이터를 이용하여 다양한 학습효과가 있을것이라 예상된다.

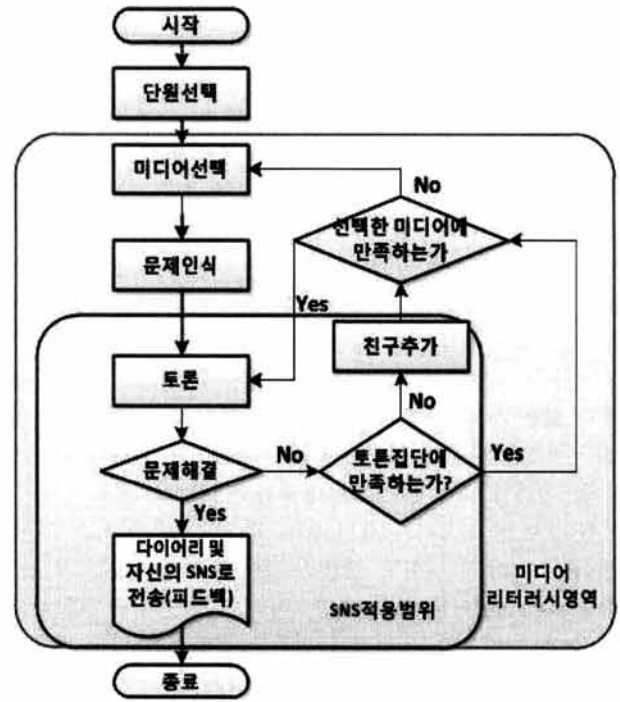
3.2.2 L-SNS 시스템 설계 방향

정보윤리 교과목의 수업 유형은 보호위주의 입장이 강조되어 있다. 청소년들은 이미 인터넷 등의 정보문화를 능숙하게 사용할 수 있다고 보고, 교육은 인터넷 사용법의 윤리와 법적 제한 등을 가르치는 방식이다. 설문 조사 결과, 조사 대상의 학생들은 기존의 강의식 수업이 그들에게는 흥미가 없었으며, 미디어 중심의 토론방식의 학습도구의 필요성을 느끼는 것으로 분석되었다. 따라서 본 연구에서는 멀티미디어를 통해 학습자들이 스스로 문제를 인식하고 토론을 통한 사고의 재정립 과정을 통하여 리터러시적인 사고를 하고 자신이 내린 결론을 피드백 할 수 있는 시스템을 개발하는데 목적을 둔다.

이에 본 시스템의 설계 방향은 다음과 같다. 첫째, 인터넷이 연결된 컴퓨터와 모바일을 사용할 수 있는 모든 공간에서 자기주도적인 시스템과 미디어 리터러시가 무엇인지에 대하여 간략한 소개를 하는 학습 메뉴를 제공한다. 둘째, 학습방에서는 미디어리터러시적 문제 인식과 해결을 위해 같은 주제이지만, 의견이 서로 다른 미디어 감상을 하도록 하여 학습자들이 스스로 문제를 인식하게 한다. 셋째, 문제를 인식한 학습자들이 미디어의 재해석을 할 수 있게 토론(아고라)을 할 수 있는 메뉴를 제공 하고 자신이 내린 결론을 피드백 할 수 있는 다이어리 기능을 제공 한다. 넷째, 학습방 메뉴에서는 학습을 한 모든 학습자의 댓글을 보여주지만 "친구추가"기능을 추가하여 자신과 관계가 있는 학습자와 재토론을 할 수 있게 한다. 다섯째, 교육 자료로 활용되는 각종 미디어 매체는 학생들의 흥미와 교육목표에 맞는 내용을 가질 것으로 선정하며, 목적에 부합되는 매체가 없을 경우 직접 제작 한다.

3.2.3 L-SNS 시스템 흐름도

(그림 1)은 L-SNS 시스템 흐름도를 보여주고 있다. 학습자들의 흥미를 높이기 위하여 SNS기반으로 구현하였다. 학습메뉴를 통해 주제가 다른 관점이 있는 동영상을 학습하게 되고 문제를 인식하게 되면, 토론을 통하여 그 문제를 풀어 나간다. 문제가 해결되지 않을 경우 교수자의 역할, 집단 토론으로 문제를 해결할 수도 있다. 이렇게 함으로서 인터넷에서의 행동에 대한 옳고 그름을 판단할 수 있고, 긍정적 사용을 유도할 수 있다. 또한 토론 속에서 내가 가진 생각이 왜 옳지 못한지 어떻게 고쳐야하는지 등을 경험하게 한다. 다이어리를 통해 느낀 점을 기록하여 다음의 행동에 반영되도록 하였다.



(그림 1) L-SNS 시스템 흐름도

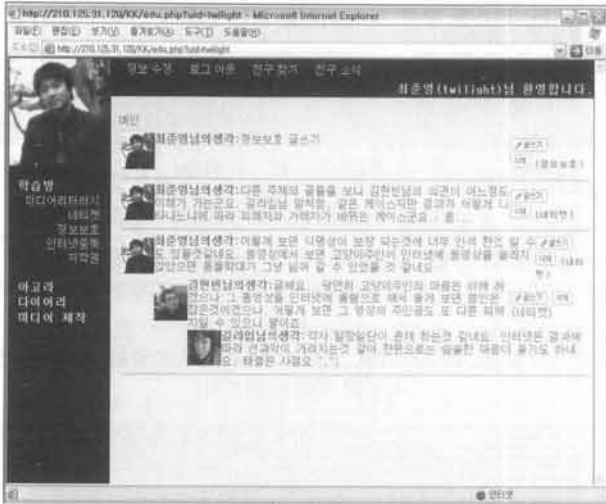
4. L-SNS 시스템 구현

4.1 구현 환경

본 시스템은 데스크탑과 모바일에서 모두 사용이 가능하도록 웹서버와 앱 클라이언트로 나누어 개발하였다. 서버와 클라이언트 모두 MS Windows XP 운영체제에서 개발되었으며, 서버는 PHP, MYSQL을 사용하였고 클라이언트는 안드로이드2.1기반의 Java환경에서 개발도구는 Eclipse를 사용하였다.

4.2 웹 화면

본 시스템의 웹 화면은 (그림 2)와 같다. 화면 메뉴에는 학습방, 아고라, 다이어리, 미디어제작으로 나뉘어져 있으며, 학습방에는 미디어리터러시, 네티켓, 정보보호, 인터넷 중독, 저작권에 관련된 학습을 할 수 있다. 정



(그림 2) 웹 화면

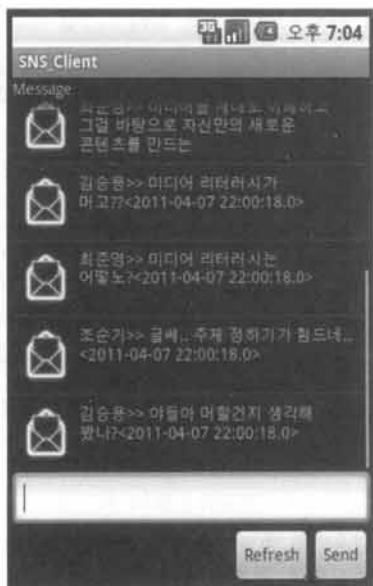
보호보 학습에는 같은 주제의 다른 관점이 있는 미디어를 두어 미디어를 비판할 수 있게 미디어리터러시를 적용하였다. 비판에 대한 생각이 옳고 그런지에 대한 판단은 아고라의 토론과 교수자의 피드백을 통해 이루어지도록 하였다.

미디어제작은 동영상 제작하는 방법, 활용하는 방법을 소개하고 있다. 동영상은 우리가 보는 것으로 끝나는 것이 아니라 우리가 만들고 활용하여 동영상을 긍정적으로 사용하도록 미디어리터러시를 적용하여 유도하였다.

4.3 모바일 화면

모바일에서 의견교환 및 문제를 해결할 수 있는 화면은 (그림 3)과 같다. 모바일 앱을 실행시켜 실시간 상호작용이 가능한 SNS를 구현하였다.

기존의 SNS 서비스와 동일하게 글이 올라오는 동시에 동료 학습자 또는 교수자가 답글을 달수 있고 피드백이 실



(그림 3) 의견교환 및 문제해결 화면

시간으로 가능하도록 하였다. 웹과 스마트폰의 상호작용이 실시간으로 가능하게하여 웹에서 학습하는 것과 동일한 조건으로 모바일에서도 학습할 수 있다.

5. L-SNS 시스템 적용 및 분석

적용 대상자의 선정은 대구광역시 소재한 인문계 A고등학교에서 학습자 분석 설문조사에 참여 한 학생들 중 40명을 대상으로 실시하였다. 이 학생들은 정보윤리 예방 교육을 전통적 수업방식으로 수강을 했던 학생들과 동일집단이며 본 시스템을 통해 대면적 수업을 하고 각자 자유롭게 이용 한 후 설문지를 통하여 응답하였다.

5.1 L-SNS 시스템 교육과정 분석

본 연구에 사용된 분석도구는 L-SNS시스템의 학습순서도에 따라 수업에 적용한 후, 학습자의 미디어리터러시의 4가지 능력을 파악하기 위한 질문으로 설문지를 구성하였다. 내용은 <표 10>과 같다.

<표 10> 미디어리터러시의 접근 부분 설문지

영역	내용	문항 번호	문항 수
미디어 접근능력	미디어의 주제를 파악이 어려웠는가? 미디어를 자유롭게 이용하고 스스로 이용을 통제할 수 있었는가?	1 ~ 2	2
비판적 이해능력	미디어가 나타내는 사실을 역발상적인 사고로 해보았는가? 미디어를 역기능과 순기능으로 분류하여 생각해보았는가?	3 ~ 4	2
창의적 표현능력	본인의 생각과 반대되는 의견에 감정적으로 대응하였는가? 자신의 의견을 사회현상에 예를 들어 설명을 전달 해보았는가?	5 ~ 6	2
참여와 소통능력	타 그룹 학습자들의 토론에 참여 하였는가?	7	1

<표 11>과 <표 12>는 설문지의 내용에 따라 각 차시별로 설문조사한 결과이다. 각 영역별로 내용에 따라 설문조사를 하였으며 미디어접근능력 표를 예시로 보여주고, 나머지는 설명으로 대체한다.

<표 11> 미디어의 주제를 파악이 어려웠는가?

문항 1	1차시		2차시		3차시	
	인원(명)	비율(%)	인원(명)	비율(%)	인원(명)	비율(%)
그렇다	21	52.5%	15	37.5%	11	27.5%
보통이다	11	27.5%	14	35.0%	12	30.0%
그렇지 않다	8	20.0%	11	27.5%	17	42.5%

<표 12> 미디어를 스스로 자유롭게 통제 및 이용할 수 있었는가?

문항 2	1차시		2차시		3차시	
	인원(명)	비율(%)	인원(명)	비율(%)	인원(명)	비율(%)
그렇다	9	22.5%	11	27.5%	13	32.5%
보통이다	12	30.0%	15	37.5%	19	47.5%
그렇지 않다	19	47.5%	14	35.0%	8	20.0%

설문조사 결과 학습자들의 미디어의 주제파악능력과 통제 능력은 차시를 더할 때 마다 향상 되었다. 이는 L-SNS 시스템을 이용하기 전보다 미디어 접근능력이 향상되었음을 알 수 있다. 비판적 이해 능력설문 조사에서는 처음 학습자들이 미디어리터러시를 제대로 이해하지 못한 1차시의 부정적인 응답이 90%정도로 높았으나, 차시가 더해갈수록 학습자들의 비판적 이해 능력에 대한 긍정적 응답이 10%미만에서 30%가까이 올랐음을 알 수 있다. 창의적 표현능력 설문에서는 토론에 임하는 자세가 감정적에서 이성적으로 바뀌었지만, 사회현상으로 설명 하는 능력은 변화가 적으므로 보아 설명과 사회현상에 대한 여러 가지 미디어준비가 필요한 것으로 분석된다.

5.2 L-SNS 시스템의 학습자 만족도 분석

본 연구에서 제시하는 L-SNS 시스템을 이용한 학습자들의 만족도를 파악하기 위한 설문지이다. 그 내용은 <표 13>과 같다.

<표 13> 학습자의 만족도를 파악하기 위한 설문 내용

영역	내용	문항 번호	문항 수
참여도	본 L-SNS시스템의 활용을 하기 편하였는가? L-SNS시스템의 활용에 적극적으로 참여하였는가?	8~9	2
학업성취 만족도	시스템 활용 후 미디어를 보는 관점에 변화가 있는가? 다른 주제(저작권, 정보보호 등)의 시스템을 개설한다면 사용할 의향이 있는가?	10~11	2

<표 13>의 설문 내용을 가지고 분석한 차시별 분석설문 조사지는 <표 14>에서 <표 16>과 같다.

<표 14> L-SNS시스템의 활용에 적극적으로 참여하였는가?

문항 9	1차시		2차시		3차시	
	인원(명)	비율(%)	인원(명)	비율(%)	인원(명)	비율(%)
그렇다	16	40.0%	20	50.0%	23	57.5%
보통이다	12	30.0%	9	22.5%	8	20.0%
그렇지 않다	12	30.0%	11	27.5%	9	22.5%

<표 15> 시스템 활용 후 미디어를 보는 관점에 변화가 있는가?

문항 10	1차시		2차시		3차시	
	인원(명)	비율(%)	인원(명)	비율(%)	인원(명)	비율(%)
그렇다	12	30.0%	16	40.0%	23	57.5%
보통이다	19	47.5%	15	37.5%	12	30.0%
그렇지 않다	9	22.5%	9	22.5%	5	12.5%

<표 16> 다른 주제(저작권, 정보보호 등)의 시스템을 개설한다면 사용할 의향이 있는가?

문항 11	1차시		2차시		3차시	
	인원(명)	비율(%)	인원(명)	비율(%)	인원(명)	비율(%)
그렇다	17	42.5%	22	55.0%	24	60.0%
그렇지 않다	23	57.5%	18	45.0%	16	40.0%

학습자 만족도를 각 차시별로 조사한 설문에서는 L-SNS 시스템이 이용이 편하다고 응답한 학습자들이 72%를 넘었으며, 60%에 가까운 학습자가 시스템을 적극적으로 활용하였다고 나왔다. 학습 성취도 면에서 미디어를 보는 관점에 변화가 생겼다고 응답한 학생이 57.5%이며 향후 다른 주제의 L-SNS시스템을 이용하겠다고 하는 학습자가 60%가 긍정적으로 생각하고 있었다. 설문 조사의 결과로 미루어볼 때 L-SNS시스템은 차시를 거듭할수록 기대효과가 커지는 것으로 나타나 꾸준한 시스템 이용이 필요하고 그에 비해 다양한 미디어개발이 필요할 것으로 분석된다.

5.3 L-SNS와 기존SNS 시스템 비교

본 시스템과 기존SNS 시스템을 특징을 비교해보면 <표 17>과 같다.

<표 17> L-SNS와 기존 SNS 시스템 비교

	기존 SNS시스템	L-SNS 시스템
공유기능	가능	가능
상호작용	실시간 양방향성	실시간 양방향성
집단지성	모든 사람과 관계 형성, 정보 공유 위해 소셜미디어 그룹 조직되며 이는 집단지성으로 발전	허가된 학습자중에 관계를 형성가능, 정보 공유, 소셜미디어 그룹으로 조직할 수 있고 집단지성으로 발전
집중력	집중하기 힘들	집중하기 좋음
정보 재사용	재사용 가능하나 정보 찾기가 쉽지 않음	학습자 분석, 문제해결 방법 분석 및 참조 등 정보의 재사용이 가능

공유기능, 상호작용에서는 같은 동작을 한다. 집단지성에 서는 관계를 형성하고 정보를 공유하기 위해 소셜미디어 그룹이 조직되고 집단지성으로 발전하는 기능은 같으나 관계

형성에서 L-SNS시스템에서는 누구나와 관계를 형성하는 것이 아니라 교수자의 허가된 학습자 중에 관계를 형성할 수 있다.

또한 정보 재사용 부분에서는 L-SNS 시스템은 학습자들의 문제해결과정을 데이터베이스에 모두 저장하기 때문에 데이터 재사용, 학습자분석, 문제해결 방법 분석 및 참조가 가능하나 기존 시스템은 정보 재사용이 쉽지 않다. 그리고 집중력 면에서는 L-SNS 시스템에서는 학습의 목적으로 만들어졌으므로 학습과 관련되지 않은 글들은 교수자가 관리할 수 있어 학습에 집중하기 좋으나 기존 시스템은 학습자들이 학습에 집중할 수 없을 만큼 많은 글과 내용들이 학습자들을 유혹하여 집중하기가 쉽지 않다.

6. 결 론

정보윤리교과목은 학습자에게 동기부여가 힘들어 쉽게 다가서지 못하는 과목중의 하나이다. 이러한 문제점을 해결하기 위해 다양한 교수학습 방법에 대한 연구가 있었고 미디어리터러시 또한 그 중 하나로 정보윤리 학습의 단점을 보완할 수 있는 교수학습 방법의 가능성을 보여주었다.

정보윤리 교육의 목적은 인터넷에서 발생하는 여러 가지 윤리문제들에 관해 '그것이 왜 잘못된 일이며, 어떤 피해를 낳고, 어느 정도의 처벌을 받는가?'에 관한 지식 정보를 먼저 알게 하는 인지영역, '진심으로 도덕적으로 선함을 사랑하고 악함을 미워하는 마음과 태도'를 강조하여 느끼게 하는 정의영역, '직접 경험해 보는 연습'을 하는 실천하는 행동영역이다. 즉, 무엇이 옳고 그른지 알게 하고 실천하게 하는 것이 정보윤리의 목적이다.

인터넷이 우리에게 편리하고 유익함을 가져다주는 것임에는 틀림없다. 그러나 인터넷 상에서 발생하는 여러 가지 역기능 때문에 많은 가정, 학교, 국가에서는 해로운 것을 차단하고 사용하지 못하게 하는 방법을 사용하고 있다. 편리한 도구를 만들어 놓았음에도 불구하고 부작용 때문에 사용하지 못하는 것에서 긍정적 생각을 갖게 하여 편리함을 잘 사용할 수 있도록 하는 것이 본 논문의 목적이다.

따라서 본 연구에서는 L-SNS시스템을 통한 미디어 리터러시를 활용한다. 인터넷을 올바르게 활용하기 위해서는 다양한 정보들을 배워야하고, 정보를 올바르게 해독할 줄 알아야 하며 비판적 사고를 가질 줄 알아야 올바른 행동으로 실천할 수 있다. 미디어 리터러시를 교육함에 있어 학습자들의 흥미를 높이기 위한 방법으로 요즘 많이 사용하고 있는 SNS기반으로 구현하여 적용하였다.

본 시스템을 3차시에 걸쳐 적용하고 설문조사를 통해 분석한 결과, 차시를 거듭할수록 미디어를 읽고 쓰는 미디어 리터러시 능력이 높아졌음을 알 수 있었다. 분석 결과로 알 수 있듯이 본 연구의 기대효과로는 인터넷을 여러 가지 미디어에 직접 참여하고 성취감을 높일 수 있는 등 여러 가지 긍정적 요소를 제공함으로써 인터넷 사용을 긍정적인 방법으로 활용할 수 있다.

본 논문에서 구현한 L-SNS 시스템의 성능 향상을 위한 향후 연구과제는 차시마다 다양한 미디어를 학습자에게 제공하여 수업에 대한 흥미도를 더욱 높일 수 있는 콘텐츠들이 개발되어야 할 것이다.

참 고 문 헌

- [1] 미디어 블로그. "정보해독 능력 미디어 리터러시. "<http://blog.naver.com/koshamedia>" 2011. 02. 19. 검색
- [2] 김문구, 박종현. 국내 성인의 인터넷 윤리수준 영향 요인과 인터넷 폭력과의 관계에 관한 연구. 한국소비자원 학술논문. 33. pp.65-91, 2008.
- [3] 이미나. 미디어 리터러시로서의 미디어교육수업사례 제안. 한국 사회과교육학회 학술논문. 41(3). pp.139-181, 2009.
- [4] 안정임. 디지털 미디어 리터러시의 의미와 정책적 시사점. 미디어미래연구소. 2009.
- [5] 손주은. 인터넷 윤리교육을 위한 개선방안. 석사학위논문, 조선대학교, 2010.
- [6] 김길모, 서승덕, 김성식. 블로그 기반 자율적 협동학습이 초등학생의 정보윤리의식에 미치는 영향. 정보교육학회논문지. 14(3). pp.375-383, 2010.
- [7] 정은주. 미디어 리터러시를 통한 다문화교육 교수-학습의 구성과 실천. 석사학위 논문, 한국교원대학교. 2010.
- [8] 인터넷윤리 실천협의회. 인터넷 윤리. 이한출판사. 2011.
- [9] 기선정, 김아미. 미디어교육:학습, 리터러시 그리고 현대문화. iNBook. 2004.
- [10] 정재훈. 사회과 문화교육의 방법론으로서 미디어 리터러시. 석사학위 논문, 한국교육대학교. 2007.
- [11] 박한철. 미디어교육 교재 집필과정 탐색을 통한 바람직한 교재 집필의 방향모색. 한국언론학회. 2009.
- [12] 백인걸. SocialNetwork Service를 위한 동영상 콘텐츠 활용에 관한 연구 -메타데이터를 중심으로 -. 석사학위논문, 홍익대학교. 2007.
- [13] 윤주희. SNS기반 동료지도학습이 프로그래밍 학업성취에 미치는 영향. 석사학위논문, 한국교원대학교. 2010.
- [14] 최준영, 이명숙, 손유익. 인터넷 윤리 교육의 방법론으로서의 미디어 리터러시. 한국정보처리학회 춘계학술발표대회 논문집. 18(1). pp.1563-1566, 2011.



이 명 숙

e-mail : mslee@kmu.ac.kr

2001년 계명대학교 컴퓨터공학과(공학사)
 2003년 계명대학교 컴퓨터공학과(공학석사)
 2009년 계명대학교 컴퓨터공학과(공학박사)
 2010년~현 계명대학교 교양교육대학
 초빙전임

관심분야: 컴퓨터 통신, 병렬컴퓨터구조 및 알고리즘, 컴퓨터 네트워크, 교육공학



손 유 익

e-mail : yeson@kmu.ac.kr

1976년 경북대학교 전자공학과(공학사)

1990년 경북대학교 컴퓨터공학과(공학박사)

1984년~현 재 계명대학교 컴퓨터공학과
교수

관심분야: 병렬컴퓨터구조 및 알고리즘,
컴퓨터 네트워크, 컴퓨터 교육