장애의재해석연구 제3권 제1호
2022 Vol. 3, No. 1, 189 - 215

장애인의 디지털 미디어 이용 양상 및 디지털 미디어 리터러시 연구: 성인 지체장애인을 중심으로

채우정*·한용재**

디지털 미디어는 현대 사회의 중요한 생활 도구이다. 정보교류, 의사소통, 사회참여활동 등 다양한 영역에서 활용된다. 하지만, 가짜 뉴스, 디지털 소외계층 발생 등은 디지털 미디어 사용에 따른 대표적 부작용이며 디지털 미디어 리터러시 역량이 강조되는 이유가 된다. 우리나라의 디지털 미디어 리터러시 교육 현황은 다소 부족한 부분이 많다. 또한, 교육 대상을 학생, 노년층 등 특정 계층에 한정하는 경우가 대다수이다. 성인 지체장애인의 디지털 미디어 격차가 심화가 우려된다.

이에 본 연구는 성인 지체장애인의 디지털 미디어 이용 양상을 파악하고 디지털 미디어 리터러시 교육에 대한 연구를 진행하여 성인 지체장애인의 디지털 미디어 리터러시 교육 환경에 일조할 수 있는 기초 자료를 마련하고자 한다. 연구 결과 성인 지체장애인은 디지털 미디어 이용에서 기기 활용의 편의성을 중요하게 생각한다. 또한, 디지털 미디어의 주요 사용 목적은 정보 검색과 의사소통이며 동영상 콘텐츠에 대한 선호도가 높은 것이 파악되었다. 성인 지체장애인을 위한 디지털 미디어 리터러시 교육 진행에서 반드시 고려해야 할 부분이다.

호주, 영국, 핀란드 등 해외의 디지털 미디어 교육 선진국은 전 국민의 디지털 미디어 리터러시 함양을 위해 다양하고 체계적인 커리큘럼을 제정, 운영하고 있다. 선진 사례를 참고하되 우리나라 성인 지체장애인의 디지털 미디어 이용 현황 등을 고려한 맞춤형 프로그램이 개발되고 운영되는 것은 사회적 과제가 된다. 본 연구를 계기로 성인 지체장애인의 디지털 미디어 리터러시 역량 함양에 대한 사회적 관심이 높아지고 효율적인 교육 프로그램에 대한 모색방안이 지속적으로 도출될 수 있기를 기원한다.

* 충남대학교 글로벌문화콘텐츠학 박사과정
** 대전 장애인역도연맹 사무국장

주제어 : 장애인의 디지털 미디어 이용 양상, 성인 지체장애인의 디지털 미디어 리터러시, 국내 장애인 디지털 미디어 리터러시 교육, 장애인 디지털 미디어 교육 환경, 장애인 디지털 미디어 교육 방안 탐구, 해외 디지털 미디어 리터러시 교육

VOICEYE
voiceye.com

Ⅰ. 서론

현대 사회에서 디지털 미디어는 생활 필수 도구이다. 최근 코로나 바이러스 감염증19(COVID-19, 이하 코로나 19로 약칭) 팬데믹 상황을 겪으면서 우리 사회의 디지털 미디어 의존도는 매우 높아졌다. 각종 회의, 행사 진행은 물론, 대면으로 이루어지던 교육, 사회 복지 서비스에서 온라인 비대면과 무인기기 활용 사례가 늘어났다(최송식, 권혜민, 2021). 디지털 미디어의 사용을 당연하게 느끼는 '디지털 네이티브(Digital Native)'세대[1]도 점차 늘어나고 있다. 디지털 미디어는 우리 사회 전반에서 활용된다.

디지털 미디어 활용이 늘면서 디지털 미디어 리터러시에 대한 사회적 관심도 자연스럽게 높아졌다. '리터러시(Literacy)'는 텍스트 즉, 문자를 읽고 쓰는 능력을 뜻한다. 시대의 발전에 따라 '리터러시'의 개념은 문자 언어, 영상 매체 언어, 디지털 메시지 언어로 확장되어왔다(김양은, 2009). 디지털 미디어 리터러시는 디지털 미디어에 대한 근본적 이해와 지식, 전달되는 정보에 대한 판단과 활용, 적절한 이용을 위한 조절 능력을 기반으로 한다(윤지원, 제남주, 박미라, 2021). 디지털 미디어 리터러시 역량을 갖추는 것은 현대 사회를 살아가기 위한 필요 요소가 된다.

디지털 미디어 전환이 가속되면서 디지털 미디어 리터러시 역량은 생활 속 불편함 뿐 아니라 생존의 문제에까지 영향을 미치게 된다. 디지털 미디어 리터러시 역량이 부족할 경우 디지털 미디어를 통해 제공되는 정보를 습득하지 못하고 사회활동 참여에도 어려움을 겪게 되기 때문이다. 우리나라 성인의 미디어 리터러시 수준은 전반적으로 높지 않고 집단 간의 차이도 매우 두드러진다(양길석, 서수현, 옥현진, 2020). 디지털 소외계층에 속하는 장애인은 비장애인 대비 디지털 정보화 역량 수준이 74.2%로 낮게 나타난다(과학기술정보통신부, 2020). 신체적 제약과 사용법 학습 여건의 부족이 주요 원인으로 꼽힌다(박상미, 김한솔, 박해긍, 2022). 신체 요건, 경제 수준, 문화적 제약 등으로 인해 디지털 미디어 기기의 사용 기회가 비장애인에 비해 상대적으로 적기 때문이다. 또한, 장애 유형에 따른 디지털 미디어 활용의 어려움도 다른 양상을 보이기 때문에 디지털 미디어 리터러시 역량에도 차이가 존재한다.

디지털 미디어 리터러시는 장애인의 삶의 만족도에도 영향을 준다(연은모, 최효식, 2019). 지체장애인의 디지털 역량이 높을수록 삶의 만족도가 높아지고(박영주, 2021), 디지털 미디어의 올바른 사용법 지도는 장애 학생의 일상에도 긍정적인 효과를 줄 수 있다(지정훈, 곽승철, 2019).

---

1) 2001년 미국교육학자 마크 프렌스키가 논문 '디지털 원주민, 디지털 이민자(Digital Natives, Digital Immigarnts)'에서 처으므 사용한 용어로, 1980년 이후에 태어나고, 태어날 때부터 디지털 기기 환경에서 성장한 세대를 뜻함

정부에서는 장애인의 디지털 미디어 이용 기회 증진을 위해 장애 유형에 따른 맞춤형 재난 정보 플랫폼이나 아바타 수어 생성 시스템 개발 계획 등을 발표하였다.[2] 디지털 미디어는 장애 유무와 무관하게 이미 사회 구성원 모두의 생활과 밀접하게 자리잡고 있다. 디지털 역량이나 디지털 리터러시 수준 차이는 사회적 불평등으로 이어질 수 있기 때문에(김아영, 김경미, 2022) 장애인의 디지털 미디어 리터러시 현황을 파악 및 역량 강화를 위한 사회적 교육 지원이 병행되어야 한다.

한편, 2019년 국립재활원에서 조사한 결과 장애인의 90%가 후천적 요인에 의한 지체장애인이다. 성인 지체장애인은 장애 이전과는 다른 새로운 일상을 수행하기 위해 '장애 수용'의 과정이 필요하다. 장애 발생에 대한 충격과 부정, 절망감과 우울감, 깨달음 등의 심리적 변화를 경험하고 장애를 수용하고 새로운 생활에 도전하게 된다(진진주, 김미숙, 2019). 선천성 장애와 구분되는 큰 특징의 하나이다. 이 때 새로운 생활에 적응을 하기 위한 정보의 습득과 사회와의 소통이 매우 중요하다. 스마트폰 등의 디지털 미디어를 활용해 비대면 서비스(유튜브, Zoom 등)를 이용하기도 한다. 성인 지체장애인의 디지털 미디어 리터러시는 장애 수용 과정에 중요한 역할을 한다. 또한, 방송통신위원회에서 시·청각장애인용 TV를 보급하는 등의 노력을 기울이고 있지만, 주로 시청각 장애인 중심의 논의가 진행되어 다양한 장애 유형에 대한 고려는 다소 부족한 실정이다.

디지털 미디어는 지체장애인들의 정보 박탈을 줄이고 오락과 문화적 체험을 할 수 있는 최선의 방편이 된다(하종원, 박기성, 2020). 디지털 리터러시 수준의 향상이 문화나 사회생활의 참여 제약에서 오는 사회적 고립의 해결책이 되기도 한다(김계화, 2006). 성인 지체장애인을 위한 맞춤형 디지털 미디어 리터러시 교육은 결국 사회 복지 구현을 위한 장치이기도 하다. 장애 학생은 소속된 교육기관의 프로그램 통해 디지털 미디어 리터러시 교육을 받을 수 있는 기회가 있다[3]. 하지만, 성인 지체장애인의 디지털 미디어 리터러시에 대한 사회적 관심은 아직 크지 않다.

필자는 이와 같은 문제 인식을 바탕으로 다음의 연구를 진행하고자 한다. 첫째, 성인 지체장애인의 디지털 미디어 이용 양상을 파악한다. 현황 파악은 곧 성인 지체장애인의 디지털 미디어 이용의 수요 조사와 연결되는 기초 자료가 된다. 둘째, 성인 지체장애인의 디지털 미디어 리터러시에 대한 태도와 인식정도를 파악한다. 이는 성인 지체장애인 디지털 미디어 리터러시 교육 프로그램 개발에 효율성을 높일 수 있다. 셋째, 국내·외 디지털 미디어 리터러시 교육 사례를 수집한

---

2) 한국방송통신위원회, 〈소외계층 미디어 포용 종합계획(5개년 계획, '21.10월)〉의 2022년도 추진계획 참고

3) '2022 개정 교육과정'에 따라 2024년부터 초·중·고 각급 학교에서는 디지털 미디어 리터러시 교육 프로그램을 운영할 수 있다.

VOICEYE
voiceye.com

다. 성인 지체장애인을 위한 디지털 미디어 리터러시 교육 방안 연구에 참고 자료로 활용될 수 있다. 이러한 연구 자료가 모여 성인 지체장애인의 디지털 미디어 리터러시를 향상시킬 수 있는 교육 프로그램의 구성과 운영에 기초자료로 활용될 수 있다.

Ⅱ. 이론적 배경

1. 디지털 미디어와 장애인

디지털 미디어는 현대 사회의 주요 소통 수단이다. 전통매체인 TV, 라디오, 신문 이외에도 네트워크를 기반으로 한 스마트폰과 컴퓨터 등의 디지털 미디어를 통해 정보가 공유되기 때문이다. 디지털 미디어에 대한 접근과 활용 능력은 현대 사회의 필수 역량으로 자리매김하였다(김학실, 심준섭, 2020). 디지털 환경에서 장애인, 고령층, 저소득층, 농어민은 4대 정보취약계층에 포함된다. 디지털 미디어 기기의 보유 여부, 인터넷 접속을 위한 접근 수준, PC 및 모바일 기기의 이용 능력과 활용 수준 등 다차원 각도에서 정보취약계층은 디지털 격차를 겪게 된다.

디지털과 통신 기술이 발전하면서 디지털 미디어에 대한 접근권의 경계와 의미가 새롭게 바뀌고 있다. TV 방송은 전통적인 미디어 매체이자 누구나 손쉽게 이용 가능한 보편적인 서비스로 평가되었다. 하지만, 디지털 융합 환경에서는 TV 시청에서도 정보취약계층이 소외되는 문제가 발생한다. IPTV[4] 등은 이전에 TV를 켜고 채널을 선택하는 단순한 활용 방식보다 훨씬 복잡해진 기기 조작 능력을 요구하기 때문이다.

디지털 미디어의 발전으로 인한 새로운 소비 비용 발생 역시 디지털 접근의 제약으로 작용한다. 모바일 등 다양한 디지털 미디어와 OTT 서비스가 늘어나고 있다. 하지만 유료 방송 비용에 대한 부담 등으로 장애인은 비장애인에 비해 지상파 직접 수신 비중이 더 높다(이민상, 성욱준, 2020). 공공차원의 정보통신기기 보급과 지원 사업으로 장애인의 정보통신기기 이용 기회는 늘어났지만(장창기, 성욱준, 2020), 여전히 많은 장애인들은 디지털 미디어 기기를 미보유하며 디지털 미디어 격차를 겪고 있다. 코로나19의 봉쇄(lockdown) 상황에서 많은 장애인들이 비대면 의료서비스 기회를 놓쳤고, 디지털 미디어 기반의 온라인 사이트 이용이 여의치 않아 생필품조차 구매하기 어려운 경우가 있다(Jesus et al.,2021). 장애인이 경험하는 디지털 미디어 격차는 일

4) IPTV(Internet Protocol Television): 초고속 인터넷망을 이용하여 제공되는 양방향 텔레비전 서비스로 실시간 방송과 VOD를 볼 수 있다.

상에까지 위험 요소가 되는 것이다. 또한, 디지털 미디어 정보 격차는 정보 불평등, 사회적 커뮤니케이션에서의 소외로 이어지는 연쇄적 상호작용을 유발한다(최현주, 2012).

박정숙, 김용찬(2020)은 장애인 집단 내에서도 디지털 미디어 격차는 존재한다고 파악하였다. 장애의 중증과 경증의 차이나 장애의 유형이 디지털 미디어 격차에 영향을 미치기 때문이다. 장애 유형에 따라 디지털 미디어 이용 방법은 달라진다. 이소현(2021)의 연구에서 장애인 집단 내에서도 미디어 활용 능력의 차이가 존재하고 불편 사항 역시 다양한 형태로 표출되는 점을 파악하고 장애인의 디지털 정보화 수치의 개선에 앞서 장애의 유형에 따른 디지털 격차를 구체적으로 파악하고 실질적인 방향으로 대응하는 것이 중요함을 강조하였다. 즉, 장애인의 디지털 미디어 이용에서 이용 능력을 파악하고 이용 능력 향상을 위한 노력이 반드시 필요함을 알 수 있다.

2. 디지털 미디어 리터러시 교육

리터러시(Literacy)의 사전적 정의는 문자화된 기록물을 통해 지식과 정보를 획득하고 이해할 수 있는 능력을 말한다. 즉, 단지 언어를 읽고 쓰는 개념만을 포함하는 것이 아니라 해당 사회의 환경과 상황을 고려하여 그 핵심과 본질을 이해하는 복합적인 개념이다. 인터넷과 모바일의 등장과 함께 리터러시의 개념은 새롭게 생성되고 진화하여 포괄적인 개념을 아우르게 되었다. 디지털을 기반으로 한 미디어에 접근하고, 서비스 이용 및 정보에 대한 접근을 가능하게 하는 역량을 포함하는 것이다.

디지털 미디어 리터러시와 유의한 개념으로 디지털 미디어 문해력, 디지털 문해력, 디지털 미디어 문해력 교육 등의 용어가 혼재되어 사용된다. 하지만, 핵심 개념은 디지털 미디어 환경에서 습득한 정보를 사실과 의견으로 구분하고, 비판적으로 분석·평가하여 문제를 해결할 수 있는 능력이 포함된다. 즉, 디지털 미디어에 대한 기본적인 지식 이외에도 디지털 미디어를 통해 유통되는 정보를 비판적으로 판단할 수 있는 능력, 디지털 미디어를 스스로 조절하고 규범적으로 이용할 수 있는 능력, 디지털 미디어를 무의식적이 아닌 올바른 접근을 가능하게 하는 기술과 태도의 함양이 필요한 것이다(윤지원, 제남주, 박미라, 2021). 또한, 나라마다 주로 사용하는 온라인 플랫폼이나 검색 엔진의 차이가 존재하기 때문에 디지털 미디어 리터러시 수준에는 사회 문화적 맥락도 반영된다(정현선, 장은주, 2022). 코로나19 등 팬데믹 상황에서 국가 혹은 지역마다 나타나는 디지털 미디어 이용 양상은 다르다. 이용자가 디지털 미디어를 통해 원하는 정보를 습득하고 활용하여 사회 활동에 참여하는 것은 더욱 중요해졌다(안정임, 2013).

국내 디지털 미디어 이용이 빠르게 증가하자 허위정보의 확산과 취약계층의 불평등 심화 현상

VOICEYE
voiceye.com

에 대응하기 위해서 〈디지털 미디어 소통역량 강화 종합계획〉을 발표하였다(방송통신위원회, 2020). 동 계획에는 장애인과 소외계층을 대상으로 한 미디어 교육의 실시 내용이 포함되어 있다. 하지만, 장애인 맞춤형 미디어 리터러시 교육에 대한 규정이 별도로 기재되어 있지는 않다. 디지털 미디어를 기기 이용 및 활용이나 정보 검색의 도구로만 파악을 하고 디지털 미디어 수용자의 리터러시 함양에 대한 필요성은 아우르지 못한 것이다(정영주, 2022). 장애인의 정보 격차를 해소하기 위해서는 디지털 미디어 기기의 접근성 향상과 더불어 디지털 미디어 콘텐츠가 담고 있는 의미를 비판적으로 사고하여 수용 및 활용할 수 있는 디지털 미디어 수용자로서의 리터러시 함양이 필요하다.

송원숙(2021)은 미디어 교육 등을 통한 미디어 이용 경험은 사용자 스스로 필요한 정보와 콘텐츠를 선별하고, 활용하는 방법을 터득하는 데 도움을 준다고 강조하였다. 이를 기반으로 리터러시 역량이 강화되면 디지털 미디어를 활용해 타인과 건강하게 소통하고 사회적 이슈에 대한 의견을 공유할 수 있는 것이다. 이에 본 연구에서는 디지털 미디어 리터러시를 디지털 미디어의 정보를 비판적으로 수용할 수 있는 능력과 의사 소통 및 사회 참여를 위한 디지털 미디어 활용 능력을 주요 개념으로 하였다.

Ⅲ. 연구방법

1. 연구대상

본 연구는 대전·세종 지역의 지체장애인협회에 소속된 장애인들을 연구대상으로 하여 비확률 표본추출법인 편의표본추출법(convenience sampling)을 통해 선출된 321명을 선정하였다.

조사 기간은 2022년 07월 01일부터 09월 02일까지 약 2개월간이며, 수거된 321명의 응답 자료 중 불성실하게 응답된 자료 28부를 제외한 총 293명의 자료를 최종 분석에 사용하였다. 연구 대상자들의 일반적 특성은 〈표 1〉과 같다.

〈표 1〉 연구대상자의 일반적 특성

구분		빈도	비율(%)
성 별	남	192	65.5
	여	101	34.5
장애유형	중증장애(1~3급)	25	8.5
	경증장애(4~6급)	273	91.5
장애등급	절단	43	14.7
	마비	18	6.1
	관절	84	28.7
	변형	106	36.2
	기타	42	14.3

2. 조사 도구

이 연구는 성인 지체장애인의 디지털 미디어 이용 양상 및 디지털 미디어 리터러시 교육 요소를 파악하기 위해 설문지법을 사용하였다. 우리나라 성인들의 디지털 미디어 리터러시를 파악한 선행연구에서 활용한 리터러시 역량의 자기진단 평가 도구를 기반으로 하되 인문학 박사 1명, 장애인단체 활동가 1명으로 구성된 전문가 집단에서 본 연구에 맞도록 수정 보완한 것을 사용한다.

양길석, 서수현, 옥현진(2020)이 개발하고 안미애(2021)가 사용한 문항을 성인 지체장애인들이 이해하기 쉽도록 수정·보완하여 45문항을 사용하였으며 각 문항은 '절대 그렇지 않다'(1점)에서 '매우 그렇다'(5점)의 5점 리커트형 척도로 구성하였다. 조사 도구의 구성개념에 대한 신뢰도 검사를 한 결과, 가치 .886, 자기효능감 .734, 정서 .920, 자기조절 .848, 참여 .863, 윤리 .786 보안 .854, 비판적 읽기 .789로 모두 .7이상으로 확인되었다. 내적 일관성 신뢰도 검사를 한 결과, 구성개념에 대한 기준을 제시한 Nunally(1978) .7 이상으로 나타나 신뢰도를 확보할 수 있었다.

VOICEYE
KCR
voiceye.com

〈표 2〉 디지털 미디어 리터러시 역량 설문내용 및 신뢰도

설문내용		문항 수	Cronbach' α
인식	가치	5	.886
	자기효능감	5	.734
	정서	5	.920
행동	자기조절	5	.848
	참여	6	.863
	윤리	7	.786
	보안	6	.854
	비판적 읽기	6	.789
합계		45	.859

성인 지체장애인의 디지털 미디어 리터러시 이용 양상 및 교육 수요 조사를 파악하기 위해 W. James Potter(2016)과 김지선(2019)에서 사용한 문항 중 번안 및 수정 보완하여 성인지체장애인 이해하기 쉽도록 “디지털 미디어별 사용 시간과 선호도, 사용기기, 주요 사용 형태” 등 4개 영역으로 나누어 제시하였다. 또한, 디지털 미디어 이용에 사용되는 도구는 “TV, 휴대폰, 컴퓨터, 태블릿PC, 기타”로 나누어 파악하였다. 청각적 디지털 미디어 이용은 “라디오, 음악스트리밍 앱, 오디오채널, 기타”로 구분하였다. 전통적 시각 미디어에 대한 선호도는 “종이신문, 종이잡지, 종이책, 선호하지 않음”으로 구분하여 조사하였다. 자주 이용하는 디지털 미디어 기기 및 사용 목적에 대한 설문을 진행하고 선호도에 대한 질문은 주관식을 통해 응답자가 자유롭게 기재할 수 있도록 하였다.

3. 조사도구의 검증

이 연구의 자료처리는 SPSS 25.0 을 이용해 통계적으로 분석하였으면 질적 조사는 주관식 항목이므로 키워드 중심으로 응답한 내용을 묶어 분석하였다. 또한 각 요인을 구성하는 다 항목에 대하여 신뢰도 분석과 상관분석을 진행하였다.

Ⅳ. 연구 결과

1. 성인 지체장애인의 디지털 미디어 리터러시 이용 양상

1) 성인 지체장애인들의 디지털 미디어 주요 이용 기기 및 사용 목적

성인 지체장애인들의 디지털 미디어 이용 양상은 〈표 3〉과 같다. 주로 사용하는 기기를 휴대폰이라고 응답한 비율은 전체 응답자의 2/3이상으로 압도적으로 높았다. 우리나라 휴대폰 보급 비율이 높기 때문인 것으로 파악된다. 하지만, 그 뒤를 이어 TV, 컴퓨터, 태블릿 PC 등의 순으로 나타난 것은 디지털 미디어 이용에서 휴대성 보다는 사용의 편의성을 더욱 중요하게 생각함을 파악할 수 있다.

또한, 디지털 미디어의 주요 사용 목적은 소통도구와 정보검색의 수단으로 활용하는 것이 절반 이상의 비율로 나타났다. 디지털 미디어에서 제공되는 정보의 진위여부를 판단하여 올바른 정보를 비판적으로 받아들이고, 기타 구성원과의 소통에 참여할 수 있도록 디지털 미디어를 잘 활용하는 능력, 즉 디지털 미디어 리터러시는 성인 지체장애인의 디지털 미디어 주요 사용 목적에 매우 효과적으로 적용될 수 있는 역량이 된다.

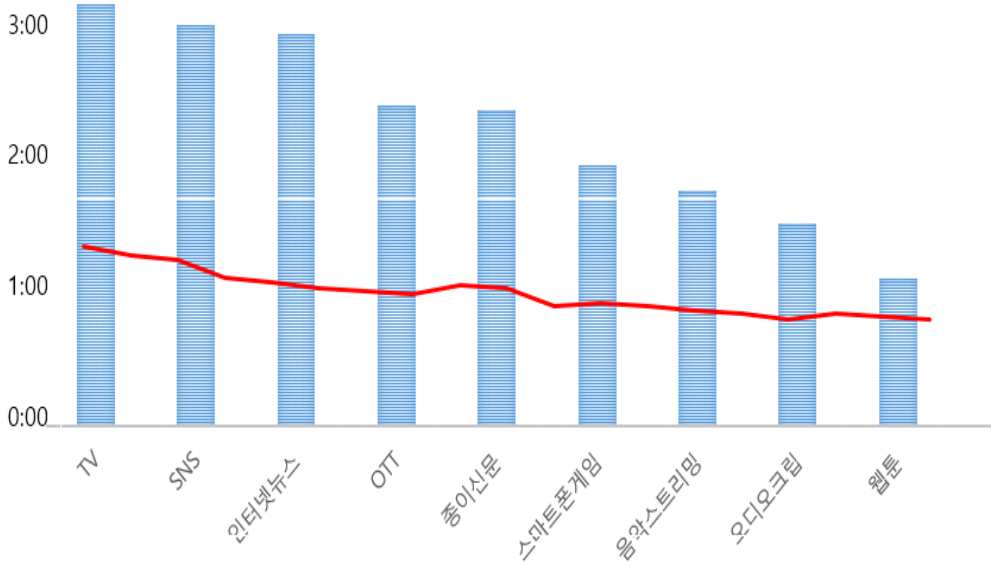
〈표 3〉 성인 지체장애인 디지털 미디어 이용 양상

이용형태		빈도	비율
주요 이용 기기	휴대폰	222	75.7
	태블릿 PC	11	3.8
	TV	45	15.3
	컴퓨터	15	5.2
주요 사용 목적	정보검색(검색, 웹서핑)	106	36.2
	여가선용(게임, 만화, 영화, 동영상시청)	63	21.5
	소통도구 (메신저, SNS, 커뮤니티)	93	31.7
	교육/학습(교육 콘텐츠)	31	10.6

2) 성인 지체장애인 디지털 미디어 활용 양상 및 선호도

지체장애인들의 디지털 미디어 활용 양산은 〈그림 1〉과 같다. TV, SNS, 인터넷뉴스 등에 소요되는 시간은 1일 약 3시간 정도로 나타나 〈표 3〉에서 파악한 성인 지체장애인의 디지털 미디

어 주요 이용 기기와 비슷한 양상을 보인다. 사회적 소통에 활용되는 SNS와 정보 검색을 위한 TV시청, 인터넷 검색 등에서도 디지털 미디어 리터러시 역량은 필수 요소가 된다.



〈그림 1〉 디지털 미디어 일일 사용 행태

2. 성인 지체장애인의 디지털 미디어 리터러시에 대한 태도

1) 디지털 미디어 리터러시 인식 변수에 대한 상관관계 분석

성인 지체장애인의 디지털 미디어 리터러시 요인 간(인식1(가치), 인식2(자기효능감), 인식3(정서), 행동1(자기조절), 행동2(참여), 행동3(윤리), 행동4(보안), 행동5(비판적 읽기))의 상관관계 분석을 위해 실시한 Pearson의 적률상관계수 분석 결과는 〈표 4〉와 같이 나타났다. 각 구성개념 간의 상관관계를 분석한 결과는 모든 구성 개념 간 $p<.01$ 수준의 유의미한 정(+)의 관계가 형성되는 것으로 나타났으며, 모든 상관 계수가 .85 이상으로 보이지 않으므로, 다중공선성이 발생하지 않은 것으로 나타났다(김계수, 2007).

〈표 4〉 각 변수의 상관관계 분석

변인	가치	자기효능감	정서	자기 조절	참여	윤리	보안	비판적읽기
1	1							
2	.449**	1						
3	.378*	.302**	1					
4	.131**	.655*	.197*	1				
5	.178*	.165**	.197*	.540**	1			
6	.182*	.306**	.015*	.545**	.526*	1		
7	.297*	.134	.007*	.368**	.558**	.520**	1	
8	.158*	.378	.341**	.302**	.558*	.520**	.369*	1

*p<.05, **p<.01

2) 디지털 미디어 리터러시 인식 수준의 결과

성인 지체장애인의 미디어 리터러시에 대하여 어떠한 인식(가치, 자기효능감, 정서)을 가지고 있는가에 대한 설문에 대한 응답 평균값, 표준 편차는 〈표 5〉와 같다.

〈표 5〉 디지털 미디어 리터러시 인식의 수준

변인		평균값	표준 편차
인식1/ 가치	디지털 미디어의 활용은 학습에 도움이 된다	3.61	0.935
	디지털 미디어는 우리의 생활을 편리하게 해 준다.	4.13	0.963
	디지털 미디어를 통한 책 읽기도 중요하다.	3.48	0.921
	디지털 미디어는 나의 자유 시간을 즐겁게 사용할 수 있는 도구가 된다.	4.22	0.895
	나의 의사를 표현하는 수단으로서 디지털 미디어를 활용하는 것은 중요하다.	3.46	0.951
	합계 평균	3.78	
인식2/ 자기 효능감	나는 디지털 미디어에서 제공된 내용을 잘 읽을 수 있다.	2.12	0.735
	나는 디지털 미디어를 활용해서 필요한 정보를 쉽게 찾을 수 있다.	3.01	0.923
	나는 디지털 미디어를 활용하여 글을 쓸 때 깊이 생각하며 쓸 수 있다.	2.35	0.821
	나는 디지털 미디어를 활용해서 찾은 정보가 쓸모 있는지 확인할 수 있다	2.59	0.915
	나는 디지털 미디어를 사용해서 친구들과 대화하는 데 어려움이 없다.	2.84	0.923
	합계 평균	2.58	

VOICEYE voiceye.com

변인		평균값	표준 편차
인식3/ 정서	나는 디지털 미디어를 활용해서 나의 생각을 표현하는 것이 즐겁다.	3.07	0.435
	내가 디지털 미디어를 활용해서 작성한 글을 많은 사람들이 읽었으면 좋겠다.	3.21	0.623
	나는 디지털 미디어를 활용해서 새로운 글, 사진, 동영상을 올리는 것이 즐겁다.	2.97	0.711
	나는 디지털 미디어를 활용해서 다른 사람들과 의견을 나누는 것을 좋아한다.	2.84	0.415
	나는 디지털 미디어를 통해 다른 사람들의 생각, 경험을 공유하는 것이 즐겁다.	3.21	0.821
	합계 평균	3.06	

지체장애인 디지털 미디어 리터러시의 인식에 대한 각 요인의 검증결과, 인식1/ 가치(평균 3.78점/ 5점만점)의 평균이 가장 높았고, 인식3/정서(평균 3.06/ 5점만점), 인식2/ 자기효능감(평균 2.58/ 5점만점) 순으로 나타났으며, 이 설문의 응답자들은 인식1/ 가치와 인식3/ 정서에 대해는 다소 긍정적인 평가를 보였으나, 인식2/ 자기효능감에는 다른 항목에 비해 부정적인 쪽의 응답이 다소 나타났다.

3) 디지털 미디어 리터러시 행동 수준의 결과

성인 지체장애인의 미디어 리터러시에 대하여 어떠한 행동(자기조절, 참여, 윤리, 보안, 비판적 읽기)을 가지고 있는지에 대한 설문의 응답 평균값, 표준편차는 〈표 6〉와 같다.

〈표 6〉 디지털 미디어 리터러시 행동의 수준

변인		평균값	표준 편차
행동1/ 자기 조절	나는 디지털 미디어 기기의 사용 시간을 스스로 정한다.	2.52	0.842
	나는 휴식을 취할 때와 일할 때를 구분해서 디지털 미디어를 사용한다.	3.21	0.752
	나는 필요한 정보가 있을 때 포기하지 않고 계속 검색한다.	2.28	0.622
	나는 원래 찾으려 했던 것을 생각하면서 디지털 미디어를 활용해 검색을 한다.	2.98	0.712
	나는 디지털 미디어에서 정보를 읽을 때에 나에게 필요한 것을 골라 읽는다	2.54	0.657
	합계 평균	2.71	
행동2/ 참여	나는 친구들이 올린 소식을 디지털 미디어를 통해 확인한다.	2.53	0.642
	나는 경험이나 느낌을 디지털 미디어를 활용해서 친구들과 나눈다.	2.15	0.512
	나는 필요한 경우 디지털 미디어를 활용해 다른 사람이 쓴 글에 댓글을 쓴다.	1.85	0.822
	나는 디지털 미디어를 활용해 댓글을 쓸 때 읽을 사람의 기분을 생각한다.	2.08	0.832
	나는 좋은 정보를 스마트폰이나 태블릿PC를 활용해 주변 사람들에게 알린다.	2.82	0.947
	나는 필요한 경우 디지털 미디어를 활용해 내 생각이나 의견을 표현한다.	2.32	0.826
	합계 평균	2.29	

변인		평균값	표준 편차
행동3/ 윤리	나는 불법 사이트에 접속하지 않는다.	4.58	0.821
	나는 디지털 미디어를 활용해서 음란물을 유포하지 않는다.	4.68	0.723
	나는 디지털 미디어를 이용할 때 다른 사람의 초상권을 보호한다.	3.95	0.952
	나는 디지털 미디어를 이용할 때 모욕적인 언어를 사용하지 않는다.	4.55	0.632
	나는 디지털 미디어를 통해 접한 정보를 무단으로 사용하지 않는다.	4.58	0.752
	나는 디지털 미디어를 이용해서 동료를 괴롭히는 행동을 하지 않는다.	4.42	0.747
	나는 디지털 미디어를 이용할 때 다른 사람의 지적 재산권을 존중한다.	4.32	0.887
	합계 평균	4.01	
행동4/ 보안	나는 공용 디지털 미디어기 사용시 개인정보에 더 유의한다.	3.98	0.721
	나는 나의 디지털 미디어 활동이 기록으로 남을 수 있다는 것을 생각한다.	4.05	0.523
	나는 개인정보를 입력할 때 그 사이트가 얼마나 믿을 만한지 판단한다.	4.13	0.612
	나는 이메일이나 문자에 첨부된 파일을 열기 전에 안전한 것인지 확인한다.	3.72	0.681
	나는 디지털 미디어를 이용할 때 나의 개인 신상과 관련한 정보를 노출하지 않는다.	3.87	0.721
	나는 개인정보를 입력할 때 필수사항으로 입력할 것과 선택사항으로 입력할 것을 확인한다.	4.12	0.829
	합계 평균	4.32	
행동/ 비판적 읽기	나는 디지털 미디어를 통해 접한 기사가 최신의 것인지 확인한다.	2.82	0.824
	나는 디지털 미디어를 통해 접한 기사가 게시된 웹 사이트의 주소를 확인한다.	2.39	0.713
	나는 디지털 미디어를 통해 접한 뉴스 기사의 작성자가 믿을 만한지 확인한다.	2.41	0.832
	나는 디지털 미디어에 나오는 뉴스 기사의 댓글을 참고하여 내 생각을 정리한다.	2.84	0.691
	나는 디지털 미디어에 나오는 뉴스 기사가 특정 입장을 지지하는지 확인한다.	2.26	0.922
	나는 디지털 미디어로 뉴스를 접할 때 내용에 의심이 갈 경우 다른 자료를 찾아 사실 여부를 확인한다.	2.21	0.839
	합계 평균	2.49	

성인 지체장애인 디지털 미디어 리터러시의 행동에 대한 각 요인의 검증 결과, 행동4/ 보안(평균 4.32점/ 5점만점)의 평균이 가장 높았고, 행동3/윤리(평균 4.01/ 5점만점), 행동1/ 자기조절(평균 2.71/ 5점만점), 행동5/ 비판적 읽기(평균 2.49/ 5점만점), 행동2/ 참여(평균 2.24/ 5점만점)순으로 나타났다.

VOICEYE
voiceye.com

3. 국내외 디지털 미디어 리터러시 교육 현황

1) 국내 사례

국내에서는 디지털 미디어 리터러시 관련 교육은 주로 학생이나 특정 세대 등 연령에 따라 대상을 구분한다. 현재 디지털 미디어 문해교육은 법제화되기도 하였다.[5] 코로나19 이전에는 디지털 미디어 사용에 대한 부정적 인식이 매우 견고하여 학교 안에서조차 디지털 미디어를 활용한 양질의 정보 습득이나 문화 향유의 기회는 다소 등한시되는 경향이 있었다(정현선, 2021). 코로나19 발생 초기 전면적인 원격수업이 실시되자 학생들의 디지털 격차로 인해 많은 혼란이 발생하기도 하였다. 이후 디지털 미디어에 접근하고 활용할 수 있는 능력, 디지털 미디어에 대한 이해와 비판 능력, 디지털 미디어를 통한 사회참여 능력, 디지털 미디어를 통한 민주적 소통 능력, 즉 디지털 미디어 리터러시의 중요성에 사회적 공감대가 형성되면서 학교 현장부터 디지털 미디어 리터러시 교육에 많은 관심을 기울이고 있으나 아직 초기 단계의 수준이라 할 수 있다.

국회입법조사처에 따르면, 국내에서 미디어 교육을 실시하는 대표 기관은 10곳이 채 되지 않는다[6]. 아직 디지털 미디어 리터러시가 정규 수업에 포함되어 있지 않기 때문에 정부 부처, 산하기관, 관련 기관에서 자율적으로 운행하고 있다. 교육의 중점 내용은 뉴스 리터러시, 인터넷 리터러시, 미디어 리터러시, 게임 리터러시, 미디어 윤리의식, 문화예술교육 등으로 구분할 수 있다(김양은, 2017). 교육 목표 역시 IT 기기 활용 중심 교육, 정보검색과 분석 중심 교육, 콘텐츠 제작 중심 교육 등으로 나뉠 수 있다. 디지털 미디어 리터러시는 교육은 콘텐츠 제작 및 디지털 기술 전반을 아우르는 종합 이해 교육임을 감안하면 교육 목표 역시 디지털 미디어 리터러시 역량 강화에는 다소 아쉬운 부분이 될 수 있다.

일부 선행연구에서는 디지털 미디어 리터러시 교육의 주요 대상자를 학생으로 설정하고 학과목과 연계한 과목별 리터러시 교육 및 교육 과정에 대한 분석을 진행하였다(허수미(2021), 이정우(2021), 정현선, 장은주(2022)). 또한 베이비부머 세대 등 특정 계층의 디지털 미디어 리터러시 역량이 미치는 영향 등에 대해 연구하였다(최미연, 박성복, 이형석, 2021). 현재까지 국내 디지털 미디어 리터러시 교육은 학생 대상의 교육 과정 혹은 노년층 등 일부 디지털 소외 계층을 위한 선행연구가 진행되는 초기 단계이며 성인 지체장애인 등을 대상으로 한 체계적인 디지털 미디어 리터러시 교육은 아직 활발히 전개되지 않고 있다. 이에 본 연구에서도 국내 장애인 미디

---

5) 2022년 3월 25일「디지털 기반의 원격교육 활성화 기본법」이 시행되었다.

6) 미디어교육실시기관: 한국언론진흥재단, 한국인터넷진흥원, 한국정보화진흥원, 시청자미디어재단, 영화진흥위원회, 한국콘텐츠진흥원, 방송통신심의위원회, 한국문화예술교육진흥원, 시도교육청

어 리터러시 향상을 위한 사례 조사 진행에서 많은 아쉬움과 안타까운 현실을 직면할 수 있었다. 해외 사례에 대한 심층적 분석을 통해 국내에서도 활용될 수 있는 방안을 연구할 필요가 있음이 파악되었다.

2) 해외 사례

호주, 영국, 핀란드 등 해외의 사례를 찾아보면 국가 차원에서 국민의 전 생애에 맞는 미디어 리터러시 교육이 마련되어 있다. 유아와 같은 디지털 미디어 취약층이 안전한 온라인 환경에서 디지털 미디어를 활용하고, 온라인상의 위험 상황에서 구체적으로 도움을 요청할 수 있는 방법을 교육한다(강은진, 김아미, 이지운, 2022).

호주는 미디어 리터러시 교육체계를 정립한 대표적인 국가로 손꼽힌다. 특히 2012년 개정된 교육과정에 따라 모든 학생은 미디어 아트 교육에 참여하게 되며, 인터넷이나 모바일 등 다양한 디지털 미디어를 활용하여 의사소통할 수 있는 방법을 배우게 된다. 디지털 미디어 교육의 자료는 공식홈페이지를 통해 제공받을 수 있다(ACARA)[7]. 미디어 아트 교육의 주요 소재는 학생들이 접하는 미디어와 그 콘텐츠이며 이를 복합적 양식의 관점에서 다룬다(박유신, 2017). 미디어 아트 교육은 학생들이 다양한 미디어 기기를 활용하고 있음을 인정하고 미디어에서 제공되는 텍스트를 분석할 뿐 아니라 콘텐츠 제작의 기회 제공을 목표로 한다.[8] 또한, 2013년 호주의 방송통신청(ACMA)에서 '디지털 시민 가이드(Digital Citizen Guide)'를 발표하여 디지털 미디어 리터러시 관련 내용은 물론이고 디지털 미디어 시대에 맞는 시민권과 온라인 참여에 대한 정책적 내용을 제시하였다. ACMA는 단순한 디지털 미디어 규제 기관으로 그치는 것이 아니라 호주 국민의 디지털 미디어 리터러시 진흥을 위해 사회적 여론을 수렴하고 전문가들의 입장을 고려하는 중추적인 역할을 담당하고 있다(한국언론진행재단, 2017).

영국은 방송 통신 규제기구인 오프컴(Ofcom: Office of Communications)을 통해 영국의 디지털 미디어 교육 전반의 중심적인 역할을 담당하고 있다. 2003년에 커뮤니케이션 법을 제정하여 공영방송사인 BBC에 미디어 리터러시 진흥의 책무를 가지도록 하는 법 조항도 적용시켰다(Communication Act 2003, 제11조 1항). 디지털 미디어 사회에서 국민들의 참여도를 제고하기 위한 필수 과제로 미디어 리터러시 증진을 강조하는 것이다. 오프컴 공식 홈페이지에서는 국

---

7) ACARA(Australian Curriculum Assessment and Reporting Authority) 호주국가교육과정홈페이지. www.acara.edu.au

8) "Media arts involves creating representations of the world and telling stories through communications technologies such as television, film, video, newspapers, radio, video games,"(https://www.australiancurriculum.edu.au). 2022.08.25. 검색

VOICEYE
voiceye.com

민들의 디지털 미디어 이용에 대한 연도별 보고서, 유아부터 성인까지의 각 연령에 따른 미디어 이용 행태를 파악한 자료가 공개되어 있다[9]. 뿐만 아니라 다양한 미디어 리터러시 프로그램을 지원하고 교육자료를 무료로 배포한다. 대표적으로 6~11세 초등학생의 디지털 미디어 리터러시 역량을 높이기 위해서 '미디어 스마트(Media Smart)' 프로그램을 운영한다. 다양한 광고 사례를 통해 광고 콘텐츠를 있는 그대로가 아닌 제작 의도, 내용에 담긴 의미, 광고에서 그려진 현실과 실제 현실의 차이, 광고의 목적 등을 비판적 사고를 통해 바라볼 수 있도록 하는 것이다. BBC는 방송의 5대 목표 중 하나로 '전 연령대의 교육 지원'을 발표하였다. 디지털 미디어 리터러시 교육의 대상자가 주로 아동과 청소년에 집중되어 있는 경우가 많은데, BBC는 교육의 대상자를 시청자로 확장시켜 다양한 주제의 영상을 활용한 디지털 미디어 리터러시 교육을 진행한다.

핀란드는 오래전부터 미디어 리터러시를 장려한 국가이다. EU에서 선정한 미디어 리터러시 지수[10]에서 핀란드가 2018년과 2019년 연속으로 1위를 차지하기도 하였다. 핀란드는 1970년대부터 국가 기초 교육의 핵심 커리큘럼으로 미디어 교육 콘텐츠를 지정해왔다. 또한 매년 "미디어 리터러시 주간(Media Literacy week)"행사를 통해 미디어 리터러시 역량 함양에 도움이 되는 광범위한 협력을 도모한다. 핀란드 미디어 교육 중심 기구인 핀란드국립시청각기구(KAVI)의 부소장인 사라 살로마(Saara Salomaa)는 미디어 리터러시 교육을 어린이나 노년층 같은 잠재적 취약 그룹에만 초점을 맞출 것이 아니라 미디어 리터러시 교육을 받지 못해온 경제활동 연령 인구를 표적으로 삼을 필요가 있음도 강조하였다.(정현선외, 2020).

Ⅳ. 논의

이 연구는 성인 지체장애인의 디지털 미디어 이용 양상을 살펴보고 성인 지체장애인의 디지털 미디어 리터러시 역량을 연구하기 위함이다. 성인 지체장애인의 디지털 미디어 이용 양상은 대전·세종 지역의 지체장애인협회에 소속된 장애인들을 대상으로 설문지법을 진행하여 파악하는 한편, 디지털 미디어 리터러시 교육 방안 연구를 위해 국내외 관련 자료를 수집하였다. 연구 결과에 따른 논의는 다음과 같다.

---

9) 오프컴 공식 홈페이지 www.ofcom.org.uk

10) EU집행위원회(European Commission)에서 유럽시청자권익위원회(European Association for Viewers' Interests, "EVTI")를 통해 미디어 리터러시 지수 측정 기준을 개발하고, 유럽 전역에 조사를 진행하였다.

1. 성인 지체장애인 디지털 미디어 이용 양상과 리터러시 역량

1) 성인 지체장애인 디지털 미디어 이용 양상

현대 사회의 구성원은 대부분 다양한 디지털 미디어 환경에서 생활하게 된다. 본 연구의 설문조사에 응답한 모든 성인 지체장애인의 일일 디지털 미디어 이용 시간은 최소 1시간 이상이며, 휴대폰이나 TV 등을 이용하여 정보 검색, 사회 구성원과의 소통에 디지털 미디어를 주로 이용하는 것으로 나타났다. 본 연구에서 파악한 성인 지체장애인의 디지털 미디어 이용 양상을 분석한 결과 다음의 세 가지 특징을 파악할 수 있었다.

첫째, 디지털 미디어 이용 도구는 휴대폰, TV, 컴퓨터, 태블릿 PC 순으로 응답하였다. 이 도구의 종류는 성인 대학생의 디지털 미디어 리터러시 역량을 조사한 안미애(2021)의 연구 결과에서도 비슷하게 나타난다. 사회 전반에 디지털 미디어가 널리 보급되면서 디지털 미디어 이용 장벽이 낮아졌고, 특히 성인 휴대폰 보유률이 높아진 것을 원인으로 파악할 수 있겠다. 하지만, 성인 지체장애인의 경우 휴대성보다는 시청의 편의성이 고려된 TV를 더욱 선호하는 것에서 차이점을 찾을 수 있다. 성인 지체장애인의 디지털 미디어 이용에서 휴대성보다는 활용의 편의성이 더 고려되어야 한다.

둘째, 성인 지체장애인의 디지털 미디어 이용은 동영상 콘텐츠에 집중되어 있는 것으로 파악되었다. 청각 콘텐츠가 주를 이루는 음악 듣기, 오디오 콘텐츠, 라디오 등의 1일 이용 시간은 종이신문이나 종이잡지 이용 시간보다 낮은 것으로 나타난 것이다. 장애인의 미디어 이용 지원 정책은 시청각 장애인을 대상으로 이루어지는 경우가 많다. 시각 장애인을 위한 오디오 프로그램이나 청각 장애인을 위한 수화 프로그램 등의 지원과 더불어 지체장애인의 디지털 미디어 활용에 도움이 되는 동영상 콘텐츠 활용의 프로그램도 병행되어야 한다. 이소현(2021)도 장애인과 디지털 기술에 대한 연구에서 지체장애인의 디지털 미디어 리터러시 역량 강화를 위한 맞춤형 프로그램이 서비스 되어야 한다고 주장하여 본 연구와 맥을 같이 하였다.

셋째, 성인 지체장애인의 일일 디지털 미디어 이용 시간이 2시간을 초과하는 경우는 TV, SNS, 인터넷 뉴스, OTT, 종이신문, 스마트폰 게임의 순으로 나타났다. 이는 모두 정보 습득이나 사회 참여 혹은 구성원과의 소통에 활용되는 도구이다. 즉, 성인 지체장애인에게 디지털 미디어 이용의 주요 목적은 필요한 정보를 습득하고, 소통을 통해 다른 구성원과 함께 사회 활동에 참여하는 것이다. 성인 지체장애인의 디지털 미디어 이용을 진작하고 리터러시를 함양하기 위해서는 이에 대한 고려가 이루어져야 한다. 유기상 외(2008)의 선행연구에서도 사진 미디어를 도구로 한 사진 리터러시가 장애인의 문화 지평을 넓힐 수 있다고 하여 본 연구 결과를 일부 지지하였

VOICEYE
voiceye.com

다. 성인 지체장애인의 디지털 미디어 리터러시 역량 강화는 궁극적으로 성인 지체장애인의 적극적인 사회생활 참여와 직결된다.

2) 성인 지체장애인 디지털 미디어 리터러시 역량 현황

본 연구에서 우리나라 성인 지체장애인의 디지털 미디어 리터러시 역량을 확인한 결과에 대한 논의는 다음과 같다. 성인 지체장애인의 디지털 미디어 리터러시 역량을 크게 인식과 행동으로 나누어 인식은 가치, 자기효능감, 정서의 측면에서 파악하고, 행동은 자기조절, 참여, 윤리, 보안, 비판적 읽기의 측면에서 조사하였다.

먼저, 디지털 미디어 리터러시에 대한 인식의 측면을 살펴보면, 디지털 미디어의 가치에 대해서는 평균 이상으로 좋게 인식하는 것으로 파악되었다. 설문에 응답한 성인 지체장애인들은 디지털 미디어를 학습에 도움을 받거나 생활의 편의성 제고, 여가 선용, 의사 표현의 수단에 활용할 수 있음에 긍정적인 가치를 부여하였다. 하지만, 디지털 미디어를 통해 원하는 정보를 수집하거나 소통의 수단으로 능숙하게 활용하는 등의 자기 효능감에 대해서는 평균보다 낮은 수준으로 응답하여 디지털 미디어 리터러시의 자기효능감은 다소 부정적으로 인식하고 있음이 나타났다. 반면, 디지털 미디어를 통해 본인의 의사를 표현하거나 새로운 글이나 사진, 동영상 콘텐츠를 올려서 타인과 공유하고자 하는 정서에는 긍정적인 답변을 보였다. 즉, 성인 지체장애인에게 디지털 미디어 기기는 유의미하고 유익한 사회적 도구이기 때문에 디지털 미디어 리터러시 역량의 가치는 중요하게 평가하고 있으나, 스스로 디지털 미디어 리터러시는 부족하다는 인식이 있음을 알 수 있다.

다음으로 디지털 미디어 리터러시에 대한 행동의 측면을 살펴보면, 디지털 미디어 활용의 윤리적 요소나 보안의 중요성에 대해서는 충분히 인지하고 있는 것으로 나타났다. 공익광고 등을 통해 온라인 공간에서의 에티켓이나 사이버 보안 등에 대해 제공된 교육이 효과를 발휘한 것으로 파악된다. 이에 반해 디지털 미디어 이용 시간이나 적절한 정보 습득을 위한 자기조절 행동과 디지털 미디어를 활용한 사회 활동 참여, 디지털 미디어를 통한 정보의 비판적 읽기 행동에서는 다소 낮은 수치로 파악되었다. 특히, 디지털 미디어를 통한 사회 참여와 비판적 읽기에 대한 응답이 가장 낮게 나타났는데, 디지털 미디어 리터러시가 비판적 사고를 통한 정보 분석과 사회 참여 도구로 활용임을 감안하면 현재 성인 지체장애인의 디지털 미디어 리터러시는 아직 부족한 부분이 많은 실정이며, 성인 지체장애인 스스로도 이와 관련한 불편을 자각하고 있음을 알 수 있다.

2. 장애인 디지털 미디어 리터러시 교육 사례 분석

디지털 미디어 리터러시 교육의 국내외 사례를 살펴본 바 다음의 특징을 파악할 수 있었다. 먼저 디지털 미디어 리터러시 교육 선진국이라 할 수 있는 호주, 영국, 핀란드의 경우 교육 타겟층을 전 연령으로 한다. 또한, 사회 전체가 동참하여 전 국민의 디지털 미디어 리터러시를 함양할 수 있도록 공동의 노력을 기울이고 있다. 뿐만 아니라 양질의 자료는 대중에게 공개함으로써 디지털 미디어 리터러시 교육에 대한 접근성을 낮추고 있다. 우리나라는 디지털 미디어 리터러시 교육의 주요 대상이 학생이나 노약자층에 집중되어 있어 교육기관에 소속되지 않은 성인 지체장애인을 위한 디지털 미디어 리터러시 교육 프로그램은 아직 부족한 실정이다. 장애인의 디지털 미디어 리터러시 교육을 위해서는 다음의 논점을 중심으로 생각해봐야 한다.

첫째, 장애인의 수요가 선행된 교육을 실시하여야 한다. 기존에는 다수가 소비하는 '히트 콘텐츠'를 개인 역시 따라서 소비하는 방식이 주를 이루었지만, 현재는 각 개인이 수많은 콘텐츠를 소비하고 있다. 트렌드 교체 주기도 짧은 편이다. 그렇기 때문에 우선 장애인의 수요를 파악하고 이에 맞는 디지털 미디어 리터러시 교육을 진행하는 것이 효과적이라 판단된다. 더불어 공공 차원에서 장애인의 수요를 고려할 수 있어야 한다. 이소현(2021)이 장애인과 디지털 기술을 주제로 한 선행연구에서 밝혔듯이 디지털 미디어 개발자들의 다수는 제품과 서비스를 제공할 때 젊은 비장애인을 타겟으로 삼는 경우가 많다. 장애인, 고령자 등의 소수자들의 필요나 흥미는 고려하지 않는 경우가 많다. 장애인 역시 디지털 미디어를 활용하는 소비자임에도 소비자로서 받아들여지지 않고 배제되고 소외당하는 것이다. 정영주(2022)도 소외계층의 미디어 리터러시 교육에서 집단 내 현황의 면밀한 파악이 부족하며 새로운 디지털 미디어에 대한 서비스 접근이나 디지털 미디어 리터러시 함양을 포괄하지는 못하는 한계를 지적하여 본 연구를 일부 지지하였다.

둘째, 비판적 이해를 통한 리터러시 역량 강화를 위한 실전 연습 위주의 교육 프로그램이 마련되어야 한다. 가짜 뉴스로 인한 사회적 갈등이 발생하는 경우도 있는만큼 디지털 미디어를 통해 습득한 정보를 비판적으로 받아들일 수 있는 역량이 중요하다. 이창호(2022)는 청소년들의 디지털 미디어 문해력을 높이는 방안의 하나로 디지털 미디어의 뉴스를 시청할 때 육하원칙(누가, 언제, 어디서, 무엇을 어떻게, 왜)를 기반으로 정보를 분석하는 교육을 제시하였다. 성인 지체장애인의 디지털 미디어 리터러시 교육에서도 성인 지체장애인이 주로 이용하는 디지털 미디어 콘텐츠를 주요 교육 소재로 삼아 정보를 분석하는 연습이 이루어지도록 교육하여야 한다.

셋째, 디지털 미디어를 활용한 사회참여 역량을 강화시킬 수 있는 교육 프로그램이 마련을 위해 모든 사회 구성원이 함께 노력을 기울여야 한다. Hobbs, R(2010)는 디지털 미디어 문해력 증진방안을 5단계로 나누어 마지막 목표를 실천(Act) 즉, 커뮤니티 문제해결에 동참이라고 말했

VOICEYE
voiceye.com

다. AR, VR, 홀로그램 등의 실감콘텐츠를 지체장애인도 이용할 수 있도록 맞춤형 디바이스 개발이 이루어진다면 장애인 역시 비장애인과 동등하게 고품질 실감콘텐츠를 향유할 수 있다. 본 연구에서 파악한 것과 같이 성인 지체장애인은 디지털 미디어를 이용할 때 동영상 콘텐츠를 더욱 선호하였다. 디지털 미디어 리터러시 교육에서 동영상 콘텐츠를 제작하는 교육 프로그램이 포함된다면 성인 지체장애인 교육 수강생의 만족도가 높아질 것으로 예상할 수 있다. 성인 지체장애인을 위한 정보 전달에도 동영상 콘텐츠가 효과적으로 이용될 수 있음을 관련 기관에서도 인지할 필요가 있다. 뿐만 아니라 민간 차원에서도 장애인의 디지털 미디어 이용권 향상을 위한 기술 개발에 적극적인 태도로 임할 수 있도록 정부가 지원하는 등의 협업이 필요하다.

V. 결론 및 제언

본 연구는 성인 지체장애인의 디지털 미디어 이용 양상을 파악하고, 성인 지체장애인의 디지털 미디어 리터러시 교육의 필요 요소를 파악하기 위함이다.

성인 지체장애인의 디지털 미디어 이용 양상을 보면 디지털 미디어 기기의 종류는 성인 비장애인과 큰 차이를 보이지 않는 것으로 나타났다. 하지만, 주로 이용하거나 선호하는 기기 혹은 온라인 플랫폼을 분석하면 휴대성보다는 이용의 편의성이 더욱 강조되는 것으로 파악이 되었다. 또한, 청각 콘텐츠보다는 동영상이 활용된 콘텐츠를 더욱 선호하며, 여가 선용의 목적보다는 정보 습득이나 소통의 도구로 활용하는 경우가 더 많았다. 장애인의 디지털 미디어와 관련한 정책에서는 관련 기기 보급이나 시청각 장애인을 위한 보조 프로그램 제작에 중점을 두는 경우가 많다. 하지만, 본 연구 결과에서 알 수 있듯 성인 지체장애인들의 디지털 미디어 이용에 직접적인 도움이 되는 것은 올바른 정보가 제공되고, 디지털 미디어 기기를 의사소통의 수단으로 활용할 수 있도록 기기 사용에 도움이 되는 교육이 병행되는 것이다. 또한, 성인 지체장애인들이 디지털 미디어를 여가 선용의 수단으로 활용할 수 있도록 양질의 콘텐츠를 경험할 수 있는 플랫폼 이용 지원 등이 효과적인 정책이 될 수 있다.

성인 지체장애인의 디지털 미디어 리터러시 역량을 효과적으로 높일 수 있는 교육에는 첫째, 장애인의 수요 파악이 선행되어야 한다. 본 연구의 설문조사 과정 중 인터뷰에 응한 다수의 응답자는 디지털 미디어의 보급과 이용 기회 확보도 중요하지만, 디지털 미디어를 통해 파악한 정보의 진위 여부 파악이나 의사 표현 수단을 위한 이용 방법 등을 배울 기회가 있었으면 좋겠다고 밝혔다. 실질적으로 디지털 미디어 이용은 각 개인의 처한 환경과 사용 목적에 따라 다른 양상을

보일 수 있기 때문에 장애인의 수요 파악을 토대로 디지털 미디어 리터러시 교육을 진행하는 것이 가장 효과적일 것이다. 둘째, 성인 지체장애인의 디지털 미디어 이용 목적은 주로 정보 습득과 사회 참여 수단으로의 활용이기 때문에 비판적 사고를 통한 정보의 진위 여부 파악이나 의사 표현을 위한 디지털 미디어 활용 방법 등이 포함된 디지털 미디어 리터러시 교육이 마련되어야 한다. 가짜 뉴스로 인한 피해는 성인 지체장애인 뿐 아니라 사회 전반에 나타나는 디지털 미디어 리터러시 역량 부재의 대표적 부작용이기 때문에 체계적인 교육이 반드시 수반되어야 할 것이다. 마지막으로 성인 지체장애인이 디지털 미디어를 단순한 여가 시간 보내기에만 이용할 것이 아니라 다양한 문화 활동의 도구로 활용하도록 하기 위해서는 지체장애인이 참여할 수 있는 맞춤형 디바이스 개발을 위한 사회적 노력과 함께 장애인의 디지털 미디어 리터러시 교육에도 디지털 미디어가 문화 선용의 도구로 활용되는 예가 많이 소개되어야 할 것이다.

본 연구는 성인 지체장애인의 디지털 미디어 리터러시 향상을 위한 현황 파악을 목적으로 하고 있으나 연구대상을 대전·세종 지역의 성인 지체장애인으로 하였기 때문에 서울이나 부산 등의 대도시 혹은 기타 지역의 성인 지체장애인의 디지털 미디어 이용 양상이나 리터러시 역량과는 다소 차이점이 존재할 수 있다. 또한, 성인 지체장애인을 주요 대상으로 한 디지털 미디어 리터러시 연구는 아직 초기 단계로 선행 연구나 관련 자료가 다소 부족했다는 한계점이 있다. 하지만, 성인 지체장애인의 디지털 미디어 리터러시는 사회적인 관심을 필요한 영역이다. 향후 지속적인 연구를 통해 더욱 광범위한 연구가 진행된다면 성인 지체장애인의 디지털 미디어 리터러시에 대한 세분화되고 구체적인 자료가 보완될 것이라 생각된다. 특히 성인지체장애인의 디지털 미디어 이용양상에 영향을 미치는 요인이나 리터러시 향상을 위한 원인변수들을 파악하는 연구가 지속되어야 할 필요가 있다. 나아가 이러한 관심이 모여 성인 지체장애인의 디지털 미디어 리터러시 교육이 활성화되어 효과적인 교육 사례로 이어지기를 진심으로 기원한다.

VOICEYE
voiceye.com

참고문헌

강은진, 김아미, 이지운 (2022). 핀란드, 캐나다, 호주 유아교육과정의 디지털·미디어 리터러시 요소 탐색. 한국아동학회. 4(1). 77-78.

과학기술정보통신부 (2020). 2020년 디지털정보격차 실태조사 결과. 관계부처 합동. 디지털 미디어 소통역량 강화 종합계획. 방송통신위원회 : https://kcc.go.kr/user

김계수 (2007). NEW AMOS 16.0 구조방정식모형 분석. 서울: 한나래.

김계화 (2006). 후천성 지체장애인의 건강관련삶의 질 모형구축. 성인간호학회지. 18(2), 213-222.

김아영, 김경미 (2022). 장애인의 전자정부 참여도에 영향을 주는 요인에 대한 연구 : 장애유형을 중심으로. 한국장애인복지학회. 56(1), 5-31.

김양은 (1998). 매체발달에 따른 리터러시 개념의 변화 : 미디어교육의 개념 확장을 위한 시론적 연구. 중앙대학교 언론연구소, 3(1), 7-21.

김학실, 심준섭 (2020). 노인의 디지털 리터러시와 사회활동, 정책분석평가학회보, 30(2), 153-180.

박상미, 김한솔, 박혜긍 (2022). 장애인의 디지털 리터러시가 사회적 고립에 미치는 영향: 자기효능감의 매개효과를 중심으로. 사회과학연구. 61(1), 223-243.

박영주 (2021). 신체장애인의 디지털 정보화 역량수준이 일상생활 만족도에 미치는 영향 : 디지털 기기를 이용한 온라인 사회참여의 매개효과. 석사학위논문. 연세대학교 대학원.

박유신 (2017). 호주 국가교육과정 예술과목 'Media Art' 에 나타난 미디어 리터러시 교육. 한국만화애니메이션학회. 48(1), 271-310.

박정숙, 김용찬 (2020). 시각장애인의 페이스북 이용 : 심층인터뷰 연구. 한국언론학회, 64(6), 43-76.

송원숙 (2021). 디지털 미디어 리터러시에 영향을 주는 요인에 관한 탐색적 연구 -SNS 이용행태, 부모의 양육 태도를 중심으로. 리터러시 연구. 12(2), 265-293.

안미애 (2021). 대학생의 디지털 기반 미디어 리터러시에 대한 태도와 행동 연구- 미디어 리터러시에 대한 인지와 미디어 활용 양상을 중심으로. 문화와 융합. 43(11), 277-302.

안정임 (2013). 연령집단에 따른 디지털 미디어 리터러시 수준 비교 연구, 학습과학연구. 7(1), 1-21.

양길석, 서수현, 옥현진 (2020). 디지털 리터러시 역량의 자기진단 평가도구 개발. 한국디지털정책학회, 18(7), 1-8.

연은모, 최효식 (2019). 장애인의 디지털정보화역량, 디지털정보화활용 수준, 일상생활만족도 간 관계: 지각된 사회적 지지망 수준에 따른 다집단 분석. 한국산학기술학회. 20(12), 636-644.

유기상, 김종근, 이원섭 (2008). 디지털 리터러시 환경에서의 사진미디어 고찰 - 장애인 문화지평을 위한 사진리터러시 중심으로, 한국디자인포럼. 20, 237-248.

윤지원, 제남주, 박미라 (2021). 대학생의 디지털 미디어 리터러시 커리큘럼 개발을 위한 기초 연구. 한국콘텐츠학회, 8(1). 209-210.

이민상, 성욱준 (2020). 방송·통신 융합 환경에서 장애인 방송 접근 정책 연구. 한국콘텐츠학회논문지. 20(5), 635-643.

이소현 (2021). 장애인과 디지털 기술: 정보통신기술 광고의 장애인 재현을 중심으로. 생명연구. 62, 49-70.

이정우 (2021). 2015 개정 교육과정에 반영된 디지털 미디어 리터러시: 중학교 '사회'를 중심으로 한 교육과정 연계성 분석. 교육연구. 82, 57-77.

이창호 (2022). 디지털 미디어 문해력을 높이는 방안. 6(1). 서울 : 공공정책.

지정훈, 곽승철 (2019). 한 특수교사의 디지털 리터러시 교육경험에 대한 자문화기술지 : 발달장애학생을 중심으로. 특수교육재활과학연구. 58(2). 431-461.

진진주, 김미숙 (2019). 근육장애인들이 경험한 인터넷 사용의 의미. 한국장애인복지학, 45(1). 31-55.

장창기, 성욱준 (2020). 중증장애인의 온라인 서비스 이용에 대한 디지털 정보격차의 영향: 온라인 접근성을 중심으로. 정보화 정책, 27(3), 56-81.

정현선 (2021). '읽고 만들고 공유하다' — 어린이를 위한 디지털 리터러시 프로그램 개발 연구. 국어교육학회. 56(4), 373-412.

정영주 (2022). 소외계층 미디어 접근 지원을 위한 입법과제. 입법과 정책. 14(1), 131-159.

정현선, 심우민, 윤지원, 김광희, 최원석 (2020). 청소년 미디어 이용 실태 및 대상별 정책대응방안 연구 Ⅰ: 초등학생 - 해외사례 조사. 한국청소년정책연구원.

정영주 (2022). 소외계층 미디어 접근 지원을 위한 입법과제. 입법과 정책, 14(1), 131-159.

정현선, 장은주 (2022). 디지털 미디어 문해력 교육의 국어과 교육과정적 함의. 청람어문교육. 88, 7-39.

최미연, 박성복, 이형석 (2021). 베이비부머 세대의 디지털 미디어 리터러시가 매체지속이용의도에 미치는 영향, 커뮤니케이션 이론. 17(3), 258-305.

최송식, 권혜민 (2021). 코로나 19에 대한 사회복지실천현장의 대응과 실천과제. 사회목지정책과 실천, 7(1), 5-57.

최현주 (2012). 장애인 미디어교육의 현황 및 발전방향 모색에 관한 연구: 미디어관련 기관의 교육을 중심으로. 한국사회과학연구, 31(1), 409-427.

하종원, 박기성 (2020). 장애인 방송접근권 개선을 위한 정책방향 연구: 자막방송 품질 제고를 중심으로. 방송통신연구. 110, 84-112.

한국언론진흥재단 (2017). 해외 미디어교육 법체계 및 정책기구 연구. 한국언론진흥재단.

허수미 (2021). 디지털 미디어 시대의 사회과 리터러시 교육, 한국교원대학교 뇌교육기반교육연구소.Brain,Digital&Learning, Vol.11, No.2, pp.165-181

Nunnally, J. (1978). Psychometric methods (3th eds.). NY: Mc-Graw-Hill Book.

W. James Potter. (2016). - Media Literacy-SAGE Publications, Inc

Hobbs, R. (2010). Digital and media literacy: A plan of action. Washington, DC: Aspen

Institute and Knight Foundation.

원고접수 : 2022. 9. 18.	수정원고접수 : 2022. 11. 10.	게재확정 : 2022. 11. 30.

Abstract

A Study on the Digital Media Usage Pattern and Digital Media Literacy of the Disabled: Focusing on the Adult Physically Handicapped

Chae Woo Jeong*·Han Yong Jae**

Digital media is an important living tool in modern society. It is used as a very convenient tool in various fields such as information acquisition, communication, and participation in social activities. However, fake news and the occurrence of the digital underprivileged are representative side effects of digital media use, and are the reasons why digital media literacy capabilities are emphasized. In Korea, the social support system for digital media literacy education is somewhat insufficient. In addition, education targets are often limited to specific classes such as students and the elderly. In particular, adults with physical disabilities do not have many educational opportunities unlike disabled students. As the use of digital media in the social welfare system increases, digital media literacy education for adults with physical disabilities is more necessary.

Therefore, this study aims to prepare basic data for the digital media literacy education environment for adult retarded people by identifying the digital media usage patterns of adult retarded people and conducting research on digital media literacy education. Adults with physical disabilities value the convenience of using devices in the use of digital media. In addition, it was found that the main purpose of use of digital media is information search and communication, and that the preference for video

* Department of Global Cultural Contents, Chungnam Natioanl University, Ph.D
** Daejeon Para Powerlifting Federation, Office Manager

VOICEYE
KOR
voiceye.com

content is high. This is a part that should be considered to increase the efficiency of digital media literacy education for adults with physical disabilities.

Developed countries in foreign digital media education, such as Australia, the United Kingdom, and Finland, have established and operated various and systematic curricula to foster digital media literacy for the entire nation. It is a social task to develop and operate customized programs that take into account the current status of digital media use by adults with physical disabilities in Korea while referring to advanced cases. With this study, we hope that social interest in cultivating digital media literacy capabilities of adults with physical disabilities can be increased and efficient education programs can be continuously sought.

Keywords : Digital media usage patterns of the disabled, Digital media literacy of the adult physically handicapped, Digital media literacy education for the disabled in Korea, Digital media education environment for the disabled, Exploration of digital media education plans for the disabled, Overseas digital media literacy education