

미디어·정보
리터러시 갖춘 시민 되기

비판적으로 사고하고, 현명하게 클릭하기!

교육자와 학습자를 위한
미디어·정보 리터러시 커리큘럼



미디어·정보

리터러시 갖춘 시민 되기

**비판적으로 사고하고
현명하게 클릭하기!**

비판적으로 사고하고 현명하게 클릭하기!

2021년 유네스코(United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization) 발간
7 place de Fontenoy, 75352 Paris 07 SP, France

© UNESCO 2021

ISBN 978-92-3-100448-3

이 출판물은 오픈 액세스 정책에 따라 'Attribution ShareAlike 3.0 IGO (CC-BY-SA 3.0 IGO) 라이선스 (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/igo/>) 프로그램으로 볼 수 있습니다.

이 출판물을 이용할 때는 유네스코 오픈 액세스 저장소 (<http://en.unesco.org/open-access/terms-use-ccbysa-en>)의 이용약관을 준수해야 합니다.

원제: Think Critically, Click Wisely, Media & Information Literacy Curriculum for Educators & Learners. 2021년 유네스코(UNESCO)가 첫 발간, 7, place de Fontenoy 75352 Paris 07 SP, France

이 출판물에 사용된 명칭과 자료는 특정 국가, 영토, 도시, 지역이나 지역 당국의 법적 지위, 또는 국경이나 경계의 확정 등에 관한 유네스코의 어떠한 의견도 담고 있지 않습니다.

이 출판물에 표현된 것은 저자들의 생각과 의견입니다. 이는 유네스코의 공식 의견과 반드시 일치하는 것이 아니며 유네스코는 이에 대해 책임지지 않습니다.

저자

알톤 그리즐, 캐롤린 윌슨, 라몬 투아존, C. K. 정, 헤수스 라우, 레이첼 피처, 도로시 고든, 크와메 아크옴퐁, 재그털 싱, 폴 R. 카, 크리스틴 스튜어트, 새미 타이예, 오루니페시 수라즈, 마리트 자콜라, 지나 테세, 쿠리마 겔스톤

편집: 알톤 그리즐, 캐롤린 윌슨, 도로시 고든

그래픽 디자인: 유네스코, 캐서린 머드릿지

표지 디자인: 유네스코, 캐서린 머드릿지

조판: 유네스코

머리말



오드리 아줄레
유네스코 사무총장

“비판적으로 사고하고 현명하게 클릭하기! 미디어·정보 리터러시 갖춘 시민 되기”

유네스코의 학습자와 교육자를 위한 미디어·
정보 리터러시 커리큘럼(제2판)

코로나19 대유행을 겪으며 우리는 신뢰할 수 있고 사실에 기반한 정보에 대한 접근성이 생사를 가를 수 있는 결정을 내리고 사회의 제반 활동에 참여하는 데 매우 중요하다는 사실을 절실히 깨달았다. 올바른 정보는 민주주의를 떠받치는 기둥이며, 기후 변화를 비롯해 이주나 사회 갈등, 가난과 같이 중요한 사회 문제를 해결하는 데 중심점 역할을 한다.

따라서 우리는 신뢰할 수 있고 사실에 기반한 정보를 우리가 마시는 물이나 숨 쉬는 공기 같은 공공재와 동일하게 여겨야 한다.

광범위하게 퍼진 잘못된 정보와 루머가 코로나19 팬데믹을 물들였고, 특히 소셜 미디어는 이 같은 현상의 주 무대가 되었다. 유엔 사무총장을 포함한 많은 이들은 이처럼 악성 루머가 인터넷을 통해 빠르게 확산되는 현상을 정보(information)와 전염병(epidemic)의 합성어인 ‘인포데믹(infodemic)’으로 명명했다. 사실 이런 상황의 도래를 예측하지 못했던 건 아니다. 이는 최근 몇 십 년간 이루어진 기술의 기하급수적인 성장에 따른 결과이며, 기술 발달은 우리가 소통하고 상호 작용하며 정보를 수집하는 방법을 완전히 뒤바꾸어 놓았다. 오늘날 전 세계 청소년의 70% 가량이 인터넷을 사용한다.¹⁾ 전 세계인은 매일 10억 시간 이상의 유튜브를 시청하고,²⁾ 대략 200만 명이 매일 페이스북에 접속한다.³⁾ 대부분의 사람이 이 같은 인터넷 플랫폼을 주 매개로 세계 뉴스와 정보를 얻고 있다.

이 같은 상황에서 정보를 신뢰하는 사람의 수가 역대 최저 수준으로 감소하고 있다는 사실은 필연적인데, 온라인 정보에 대한 신뢰성이 가장 급격하게 떨어졌으며 전통 미디어와 정부에서 제공하는 정보마저 마찬가지로 상황에 놓여 있다.⁴⁾

1) ITU, 2020.

2) YouTube, 2021.

3) Facebook, 2021.

기술 발달과 사회 변화는 우리가 교육하고 논쟁하며 의견을 표현하는 방식에 엄청난 변화의 기회를 가져왔다. 그러나 그 기회를 잡기 위해서는 온라인과 오프라인에서 접하는 정보의 출처와 그 정보가 유포되는 방식 및 이와 관련된 여러 이슈, 이를테면 미디어에 대한 이해, 과학적 연구 방법, 윤리와 데이터 프라이버시, 알고리즘과 인공지능의 영향에 대해 완전히 다른 방식으로 이해할 필요가 있다.

그와 같은 역량을 한마디로 미디어·정보 리터러시라고 하는데, 이는 2019년 9월 필자가 출범시킨 세르비아 공화국에서의 글로벌 협의 이후 18개월의 기간에 걸쳐 개발된 유네스코의 새로운 주제이다. 본 커리큘럼은 21세기의 필수 주요 역량을 가르치는 데 최선의 글로벌 프레임워크로 기능할 수 있도록 개발되었다. 또한 이 이슈를 글로벌 교육 의제의 중심에 놓기 위해 우리가 정부, 미디어, 시민 사회 및 온라인 플랫폼과 협업할 때, 본 커리큘럼은 유네스코의 새로운 (관심의) 초점이 될 수 있도록 견고한 토대를 제공해 준다.

이는 우리 모두의 삶에 영향을 미치는 문제로서, 모든 국가는 국가적이고 제도적인 수준의 정책을 도입해 해당 사안을 다룰 수 있도록 노력해야 한다. 세계 모든 교육 시스템은 오늘날 정보 흐름의 방향을 읽고 출처를 확인하며 정보의 사실 여부를 가리고 혐오 표현에 저항할 줄 알고, 무엇보다 올바른 정보에 기반하여 삶에 중요한 결정을 내릴 수 있도록 해 주는 비판적 사고를 키워 주어야 한다.

또한, 모든 연령대의 모든 이에게 도달할 수 있는 새로운 도구를 개발하기 위해서는 통상적인 공교육 시스템을 벗어나 지형을 확대해야 하며, 계속해서 변화하는 정보 환경에 대응할 수 있는 평생 학습의 접근을 취해야 한다. 이는 곧 소셜 미디어 플랫폼을 포함하여 잘못된 정보가 방치되어 난무하는 바로 그 지점에서 문제를 해결하고, 주요 정보 생태계에서 배제되어 소외된 집단에 관심을 기울여야 한다는 의미다.

민주주의 사회의 미래와 세계가 함께 직면할 도전 과제에 대한 우리의 대응력은 모든 시민이 ‘비판적으로 사고하고 현명하게 클릭’할 수 있는 능력을 갖추느냐에 달려 있다. 즉 모두가 미디어·정보 리터러시를 함양할 수 있는 여건을 마련하는 것이다.

- 4) Edelman Trust Barometer 2021 (28개국 18세 이상 성인 3만 3,000명을 대상으로 실시한 조사): 정보 신뢰성이 최저치를 기록했다. 소셜 미디어의 정보를 신뢰한다고 답한 이는 35%에 그쳤으며, 전통 미디어가 제공하는 정보를 신뢰한다고 답한 이는 53%에 불과했다. 60%에 달하는 응답자는 저널리스트와 정부 지도자가 의도적으로 여론을 호도하려 한다고 말했다.

한글판 발간사



한경구

유네스코한국위원회 사무총장

여러분은 아침에 일어나 가장 먼저 무얼 하시나요? 아마 스마트폰을 켜고 날씨와 뉴스를 확인하는 일이 아닐까 합니다. 바쁜 일상 속에서도 우리가 하루에 가장 많이 하는 일도 뉴스와 정보를 찾고 영상 콘텐츠를 시청하는 일일 것입니다.

더욱이 급속한 인공지능 기술의 발달과 디지털 대전환의 흐름 속에서 우리에게 미디어와 정보, 콘텐츠는 인간의 생존에 없어서는 안 될 공기나 다름없는 존재가 되었습니다. 그런데 공기 중의 초미세먼지가 호흡 곤란과 건강 문제를 일으키듯 미디어와 정보 콘텐츠 영역에서도 잘못된 정보나 허위 정보, 혐오와 차별적 표현, 개인정보 침해 등과 같은 문제가 날로 심화되어 사회 구성원 간 갈등은 물론, 때론 물리적 충돌로 번지기도 합니다.

잘못된 정보와 허위 정보, 혐오와 차별이 포함된 콘텐츠를 막기 위해서는 규제도 중요하지만 그 보다 더 중요한 것은 우리 같은 일반 시민들이 미디어와 정보, 콘텐츠를 분별할 수 있는 힘과 안목을 기르는 것이 중요합니다.

이 책은 유네스코가 2021년에 미디어·정보 학습자와 교육자를 위한 커리큘럼으로 제작한 것을 전문가의 감수를 받아 번역, 제작한 것입니다. 이 출판물은 우리가 일상에서 접하는 미디어와 정보, 콘텐츠가 신뢰할 만하고, 사실에 기초한 것인지, 아니면 사람들을 현혹하고 특정집단의 이익을 위해 교묘하게 편집된 것인지 분별할 수 있는 역량을 갖게 해줄 것입니다. 이 책은 나아가 미디어와 정보 분야 교육자가 학습자들에게 이 분야의 교육을 진행할 때 훌륭한 지침서로도 활용할 수 있도록 염두에 두고 유네스코가 제작한 것입니다.

우리나라는 세계인들의 사랑을 받는 많은 콘텐츠를 제작하고 배포하는 나라입니다. 이러한 위상에 걸맞게 신뢰할 수 있고 사실에 기초한 콘텐츠의 지속가능한 생산 생태계를 구축하고 나아가 기후변화, 성평등, 인공지능, 전염병 등 인류가 직면한 다양한 과제 해결에 기여하는 미디어·정보 분야의 선도 국가로 국제적 책무를 다해야 할 것입니다. 그런 점에서 이 책은 일선에서 활용할 수 있는 지침서로서 국내에서도 매우 중요하게 활용할 수 있을 것으로 기대합니다.

코로나19 팬데믹이라는 제약 속에서도 완성도 높은 한글판이 나올 수 있도록 수고해주신 모든 분들께 거듭 감사의 말씀을 전합니다.



표완수
한국언론진흥재단 이사장

미디어 범람의 시대입니다. TV, 라디오, 신문, 잡지 등 전통 미디어에 더해 디지털 기술의 발전으로 등장한 뉴미디어가 이제 누구에게든 더는 낯설지 않습니다. 일어나서부터 잠들기 전까지 우리 삶과 항상 함께 하는 것이 미디어라 해도 무방할 만큼 미디어는 일상에 녹아들었습니다.

정보의 생산과 소비가 분리되었던 전통 미디어와는 달리, 개인이 정보를 생산하고 소비도 하는 뉴미디어 시대에는 과거와는 비교할 수 없을 정도로 다양하고 수많은 정보가 생산되고 빠르게 확산되고 있습니다. 1인 미디어로 대표되는 뉴미디어를 통해 바야흐로 우리 모두가 정보의 주체가 되었습니다.

미디어와 정보를 누구나 쉽게 활용한다는 것은 칼의 양날과 같습니다. 필요한 정보를 손쉽게 구해 삶의 질을 높일 수 있고, 다른 사람과 밀접하게 소통하면서 공동체 일원으로 적극 참여할 수도 있습니다. 그러나 부정확한 정보가 확산되어 개인이 피해를 입고 사회적 갈등이 발생하기도 합니다. 오프라인 상의 괴롭힘이 온라인 공간으로 이어져 피해자에게 고통을 안겨주기도 합니다.

COVID-19 팬데믹과 함께 찾아온 인포데믹(Infodemic), 세대를 막론하고 발생하는 사이버불링(Cyberbullying), 온라인 상의 개인정보 침해와 혐오표현의 문제 등 미디어와 정보의 확산에 따른 그림자는 이미 우리 삶에 짙게 드리워져 있습니다.

그러나 문제가 있다고 해서 미디어와 정보를 이용하는데 주저할 수는 없습니다. 미디어와 정보 없이는 오늘과 같은 삶을 영위할 수 없기 때문입니다. 기술의 발전에 따른 이점은 적극적으로 취하되, 위험요소에 대해서는 학습하고 대응할 준비를 해야 합니다.

유네스코가 10년 만에 발간한 『비판적으로 사고하고 현명하게 클릭하기!』는 미디어·정보와 함께 살아가는 우리에게 어떤 준비가 필요한지 알려주는 좋은 길잡이가 될 것입니다. 자라나는 아이들에게는 미디어와 정보를 올바르게 이용할 수 있도록 지도하는데 활용되어 세계시민으로 성장하는데 밑거름이 될 것입니다. 청소년과 일반 시민에게도 미디어와 정보를 비판적으로 수용하고, 능동적으로 활용하는 방법을 익히는데 도움을 줌으로써 개인의 삶의 질을 높일 뿐 아니라 건강한 민주시민으로 살아가는 데 기여할 것입니다.

연(鸞)은 순풍이 아니라 역풍에 높이 난다고 합니다. 우리는 미디어와 정보가 순풍처럼 밀려드는 하루하루를 살아갑니다. 미디어와 정보의 순풍 속에서 균형을 잘 잡으면 흐름을 타듯 날 수 있지만 때때로 바람에 휩쓸려 넘어지기도 합니다. 범람하는 미디어와 정보를 넘어 더 높이 비상하고자 하는 분들에게 이 커리큘럼이 든든한 역풍이 되어 줄 것이라 확신합니다.

요약

현명한 클릭으로 우리 사회를 개선할 수 있을까?

도서관을 비롯한 아카이브, 박물관, 미디어와 디지털 통신 회사 같은 콘텐츠 제공자는 모든 이를 포용하고 지속 가능한 개발을 이루어낼 역량을 지니고 있다. 하지만 콘텐츠 제공자가 그와 같은 이상에 근거해서만 움직이는 것은 아니기 때문에 서비스 사용자들은 어려움을 겪게 된다. 모든 콘텐츠 제공자는 평생학습의 기회를 열어 주기도 하지만 동시에 잘못된 정보나 허위정보, 혐오 표현, 온라인 프라이버시 침해 등과 같은 과제도 안겨 준다.

미디어·정보 리터러시란 사람들이 취할 수 있는 혜택은 최대한 얻고, 입을 수 있는 피해는 최소화할 수 있도록 하는 일련의 역량을 의미한다. 미디어·정보 리터러시는 커뮤니케이션 콘텐츠와 해당 콘텐츠를 제공하는 기관 및 디지털 기술을 비판적이고 효과적으로 이용할 수 있는 역량이다. 이는 나이, 배경과 관계없이 모든 시민이 필수적으로 갖추어야 하는 능력이다.

이 선구적인 커리큘럼은 미디어·정보 리터러시 역량의 종합적인 프레임워크를 제공하며, 교육자와 학습자가 활용할 수 있는 체계적인 교육적 방안을 제안한다. 또한 다양한 모듈을 제시하여 오늘날의 커뮤니케이션 생태계를 이해하는 데 필수적인 역량 범위를 상세하게 다루고 있다. 이 자료에서 미디어·정보 리터러시는 지금 우리 사회에서 새롭게 부상하고 있는 문제들, 즉 인공 지능을 비롯해 디지털 시민 교육, 지속가능 발전 교육, 문화 리터러시 및 허위정보와 잘못된 정보의 급증 등과 연계하여 다루어진다. 본 커리큘럼을 효과적으로 활용한다면 누구나 미디어·정보 리터러시를 갖춘 시민은 물론, 미디어·정보 리터러시의 동료 교육자도 될 수 있을 것이다.

전 세계 인구의 60%가
인터넷을 사용하고 있지만
미디어·정보 리터러시를
가득하는 데 필요한
폭넓고 지속가능한 교육은
이루어지지 않고 있다.



“전쟁은 인간의 마음에서 생기는 것이므로
평화의 방벽을 세워야 할 곳도
인간의 마음속이다.”
- 유네스코헌장

목 차

머리말	III
제1부:	2
커리큘럼과 역량 프레임워크	2
제2부:	50
모듈	50
서론: 미디어·정보 리터러시 커리큘럼 활용하기	51
용어 해설	366

**유엔 총회는 모든 회원국과 이해관계자에게
“미디어·정보 리터러시 향상과 관련된 정책 및
실행 방안, 계획을 개발하고 이행하며,
잘못된 정보와 허위정보를 차단하고
분별할 수 있는 인식과 능력의 확대”를
촉구한다고 밝혔다.**

결의안: 글로벌 미디어·정보 리터러시 주간 A/RES/75/267

제1부: 커리큘럼과 역량 프레임워크	2
서론:	3
미디어·정보 리터러시 개념 통합하기	8
미디어·정보 리터러시의 이점과 필요 조건	14
교육자와 학습자를 위한 미디어·정보 리터러시 커리큘럼의 주요 주제	15
커리큘럼 프레임워크	20
정책과 비전	22
지속가능한 발전과 평화, 민주적 담론 및 사회 참여를 위한 정보와 미디어, 디지털 커뮤니케이션에 관한 지식	22
정보, 미디어, 디지털 커뮤니케이션 평가	25
미디어·정보 리터러시를 위한, 미디어·정보 리터러시를 통한 콘텐츠 제작과 활용	25
핵심 교육자의 역량	26
미디어·정보 리터러시 교육 및 학습을 위한 교수법: 커리큘럼 활용하기	37
부록: 선별된 미디어·정보 리터러시 및 기타 자료	41
제2부: 모듈	50
서론: 미디어·정보 리터러시 커리큘럼 활용 방법	51
미디어·정보 리터러시 커리큘럼의 대상	51
미디어·정보 리터러시 커리큘럼의 주요 구성 요소	51
미디어·정보 리터러시 커리큘럼 맞춤 적용의 과정: 제안 사항	53
통합을 위한 전략	54
모듈 1: 초석 다지기: 미디어·정보 리터러시와 기타 주요 개념 개론	56
배경과 근거	57
1 단원: 미디어·정보 리터러시 이해하기: 방향성 제시	62
주요 주제	62
학습 목표	62
교육적 접근법과 활동 예시	65
평가 방법 및 제안	68
2 단원: 미디어·정보 리터러시와 시민 참여, 정보에 대한 권리	69
주요 주제	69
학습 목표	69
교육적 접근법과 활동 예시	71
교육적 접근법과 활동 예시	73
평가 방법 및 제안	74
3 단원: 도서관, 아카이브, 박물관, 미디어, 디지털 통신 회사 같은 콘텐츠 제공자와 상호작용 하기	75
주요 주제	75
학습 목표	75
교육적 접근법과 활동 예시	76
평가 방법 및 제안	79
4 단원: 미디어·정보 리터러시와 디지털 기술, 문화 참여/창의성과 기업가 정신	79
주요 주제	79

학습 목표	80
교육적 접근법과 활동 예시	82
평가 방법 및 제안	84
5 단원: 미디어·정보 리터러시와 교육, 평생학습	85
주요 주제	85
학습 목표	85
교육적 접근법과 활동 예시	85
평가 방법 및 제안	87
모듈 2: 정보와 기술 이해하기	90
배경과 근거	91
1 단원: 기술, 미디어, 그리고 사회	94
주요 주제	94
학습 목표	94
교육적 접근법과 활동 예시	96
평가 방법 및 제안	97
2 단원: 자유와 윤리, 사회적 책임	98
주요 주제	98
학습 목표	98
교육적 접근법과 활동 예시	100
평가 방법 및 제안	101
3 단원: 무엇이 뉴스가 되는가: 기준 탐색하기	102
주요 주제	102
학습 목표	102
교육적 접근법과 활동 예시	103
평가 방법 및 제안	106
4 단원: 뉴스 구성의 과정: 5W와 1H를 넘어	106
주요 주제	106
학습 목표	106
평가 방법 및 제안	110
모듈 3: 연구와 정보 주기, 디지털 정보 프로세싱, 지식재산	114
배경과 근거	115
1 단원: 학술·과학 정보의 구성 과정	119
주요 주제	119
학습 목표	119
교육적 접근법과 활동 예시	119
평가 방법 및 제안	121
2 단원: 검색하기: 전략적 정보 탐색	121
주요 주제	121
학습 목표	121
교육적 접근법과 활동 예시	122

평가 방법 및 제안	126
3 단원: 학술·과학 정보의 평가	126
주요 주제	126
학습 목표	126
교육적 접근법과 활동 예시	127
평가 방법 및 제안	129
4 단원: 정보 리터러시 개념과 적용	129
주요 주제	129
학습 목표	130
교육적 접근법과 활동 예시	131
평가 방법 및 제안	133
5 단원: 학습 환경과 정보 리터러시	133
주요 주제	133
학습 목표	133
교육적 접근법과 활동 예시	134
평가 방법 및 제안	136
6 단원: 디지털 정보 프로세싱 한 걸음 더 나아가기	137
주요 주제	137
학습 목표	137
교육적 접근법	138
평가 방법 및 제안 사항	139
7 단원: 지식재산과 저작자 인정	140
주요 주제	140
학습 목표	140
평가 방법 및 제안	142
모듈 4: 잘못된 정보와 허위정보, 혐오 표현에 맞서는 미디어·정보 리터러시 역량: 진실 추구하고 평화를 위해	146
배경과 근거	147
1 단원: 진실이 중요한 이유	151
주요 주제	151
학습 목표	151
교육적 접근법과 활동 예시	151
평가 방법 및 제안	153
2 단원: 잘못된 정보와 허위정보의 생태계	154
주요 주제	154
학습 목표	154
교육적 접근법과 활동 예시	154
평가 방법 및 제안	157
3 단원: 미디어와 잘못된 정보	158
주요 주제	158

학습 목표	158
교육적 접근법과 활동 예시	158
평가 방법 및 제안	159
4 단원: 잘못된 정보가 개인과 사회에 미치는 영향	160
주요 주제	160
학습 목표	160
교육적 접근법과 활동 예시	160
평가 방법 및 제안	161
5 단원: 미디어·정보 리터러시와 잘못된 정보	162
주요 주제	162
학습 목표	162
교육적 접근법과 활동 예시	162
평가 방법 및 제안	163
모듈 5: 시민으로서의 수용자	166
배경과 근거	167
1 단원: 세계시민성 이해하기	171
주요 주제	171
학습 목표	171
평가 방법 및 제안	175
2 단원: 수용자: 국가 및 세계적 맥락에서	175
주요 주제	175
학습 목표	175
교육적 접근법과 활동 예시	177
평가 방법 및 제안	179
3 단원: 미디어·정보 리터러시, 콘텐츠 제공자와 시민 참여	179
주요 주제	180
학습 목표	180
교육적 접근법과 활동 예시	181
평가 방법 및 제안	182
4 단원: 시민 주도 정보와 시민 저널리즘	183
주요 주제	183
학습 목표	183
교육적 접근법과 활동 예시	184
평가 방법 및 제안	185
모듈 6: 미디어와 정보에서의 재현: 성평등을 중심으로	190
배경과 근거	191
1 단원: 표상의 개념	194
주요 주제	195
학습 목표	195
교육적 접근법과 활동 예시	195

평가 방법 및 제안	196
2 단원: 뉴스 보도와 이미지의 힘	197
주요 주제	197
학습 목표	197
교육적 접근법과 활동 예시	197
평가 방법 및 제안	201
3 단원: 다양성과 표상에 대한 기관별 규범	202
주요 주제	202
학습 목표	202
교육적 접근법과 활동 예시	202
평가 방법 및 제안	203
4 단원: 텔레비전, 영화, 출판물	203
주요 주제	203
학습 목표	203
교육적 접근법과 활동 예시	204
평가 방법 및 제안	205
5 단원: 표상과 뮤직 비디오	206
주요 주제	206
학습 목표	206
교육적 접근법과 활동 예시	206
평가 방법 및 제안	207
모듈 7: 미디어와 기술이 콘텐츠에 미치는 영향	210
배경과 근거	211
1 단원: 미디어와 정보 텍스트 읽기	215
주요 주제	215
학습 목표	215
교육적 접근법과 활동 예시	215
평가 방법 및 제안	217
2 단원: 미디어와 메시지: 신문과 방송 뉴스	217
주요 주제	217
학습 목표	217
교육적 접근법과 활동 예시	218
평가 방법 및 제안	218
3 단원: 영화 장르와 스토리텔링	219
주요 주제	219
학습 목표	219
교육적 접근법과 활동 예시	219
평가 방법 및 제안	220
4 단원: 소셜 미디어 디지털 플랫폼과 커뮤니케이션	220
주요 주제	220

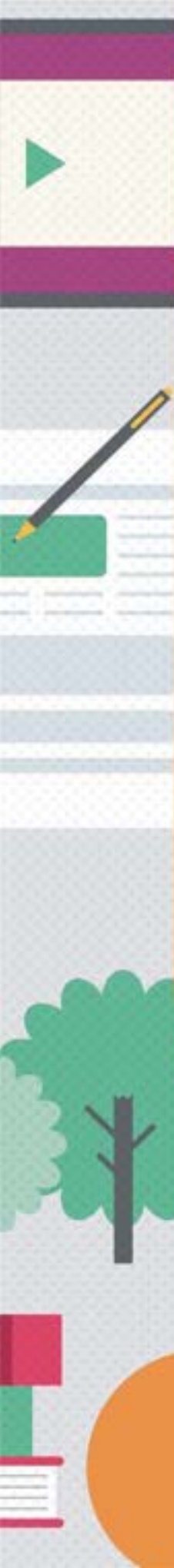
학습 목표	220
교육적 접근법과 활동 예시	221
평가 방법 및 제안	223
모듈 8: 프라이버시와 데이터 보호, 그리고 우리	226
배경과 근거	227
1 단원: 미디어·정보 리터러시 관점으로 프라이버시 이해하기	231
주요 주제	231
학습 목표	231
교육적 접근법과 활동 예시	233
평가 방법 및 제안	235
2 단원: 프라이버시와 데이터, 개발	236
주요 주제	236
학습 목표	236
교육적 접근법과 활동 예시	239
평가 방법 및 제안	240
3 단원: 프라이버시와 데이터 보호에 관한 기관의 의무 인식	241
주요 주제	241
학습 목표	241
교육적 접근법과 활동 예시	242
평가 방법 및 제안	245
모듈 9: 인터넷이 주는 기회와 과제	248
배경과 근거	249
1 단원: 인터넷 세상의 청소년	252
주요 주제	252
학습 목표	252
교육적 접근법과 활동 예시	252
평가 방법 및 제안	254
2 단원: 인터넷 세상의 과제와 위험	254
주요 주제	254
학습 목표	254
교육적 접근법과 활동 예시	255
평가 방법 및 제안	262
3 단원: 학습, 네트워크 형성하기, 온라인상의 사회 참여	262
주요 주제	262
학습 목표	263
교육적 접근법과 활동 예시	263
평가 방법 및 제안	266
4 단원: 미디어·정보 리터러시 발자국: 온라인 존재감 관리하기	267
주요 주제	267
학습 목표	267

교육적 접근법과 활동 예시	269
평가 방법 및 제안	269
모듈 10: 광고와 미디어·정보 리터러시	272
배경과 근거	273
1 단위: 광고와 수익, 그리고 규제	277
주요 주제	277
학습 목표	277
교육적 접근법과 활동 예시	278
평가 방법 및 제안	280
2 단위: 타깃형 광고와 정치계	281
주요 주제	281
학습 목표	281
교육적 접근법과 활동 예시	282
평가 방법 및 제안	283
3 단위: 공익광고	284
주요 주제	284
학습 목표	284
교육적 접근법과 활동 예시	284
4 단위: 광고라는 창의적 과정	286
주요 주제	286
학습 목표	286
교육적 접근법과 활동 예시	286
평가 방법 및 제안	288
5 단위: 다국적 광고와 ‘슈퍼 브랜드’	288
주요 주제	288
학습 목표	288
교육적 접근법과 활동 예시	289
평가 방법 및 제안	290
모듈 11: 인공지능과 소셜 미디어, 미디어·정보 리터러시 역량	292
배경과 근거	293
1 단위: 인공지능과 소셜 미디어의 인공지능 활용에 대한 기초 이해하기	297
주요 주제	297
학습 목표	297
교육적 접근법과 활동 예시	297
2 단위: 인공지능과 소셜 미디어 시대의 미디어·정보 리터러시 역량	299
주요 주제	299
학습 목표	299
교육적 접근법과 활동 예시	304
3 단위: 개인과 사회적 권리, 선택 및 기술	308
주요 주제	308

학습 목표	308
교육적 접근법과 활동 예시	309
평가 방법 및 제안	311
4 단원: 인공지능과 소셜 미디어를 활용한 개발	312
주요 주제	312
학습 목표	312
교육적 접근법과 활동 예시	312
평가 방법 및 제안	315
모듈 12: 디지털 미디어, 게임, 전통 미디어	318
배경과 근거	319
1 단원: 전통적 미디어에서 디지털 미디어 기술로	323
주요 주제	323
학습 목표	323
교육적 접근법과 활동 예시	323
2 단원: 우리 사회의 뉴 미디어 기술 활용하기- 사회 변화	325
주요 주제	325
학습 목표	325
교육적 접근법과 활동 예시	325
3 단원: 학습 공간에서 디지털 게임을 포함한 쌍방향 멀티미디어 도구의 사용	327
주요 주제	327
학습 목표	328
교육적 접근법과 활동 예시	328
평가 방법 및 제안	330
모듈 13: 미디어와 기술, 그리고 지속가능발전목표: 미디어·정보 리터러시의 맥락에서	332
배경과 근거	333
1 단원: 지속가능발전목표 달성을 위한 미디어·정보 리터러시의 역할	337
주요 주제	337
학습 목표	337
교육적 접근법과 활동 예시	338
평가 방법 및 제안	341
2 단원: 미디어와 디지털 통신 회사의 사회·문화·정치적 측면	341
주요 주제	341
학습 목표	341
교육적 접근법과 활동 예시	341
3 단원: 미디어 소유권과 정보의 상품화	342
주요 주제	342
학습 목표	343
평가 방법 및 제안	346
4 단원: 디지털 기술을 통한 대안적 미디어 활용하기	347
주요 주제	347

학습 목표	347
교육적 접근법과 활동 예시	348
평가 방법 및 제안	348
5 단원: 우리 사회의 뉴 미디어 기술 활용하기-사회 변화	349
주요 주제	349
학습 목표	349
교육적 접근법과 활동 예시	349
평가 방법 및 제안	350
모듈 14: 커뮤니케이션과 정보, 미디어·정보 리터러시와 학습-캡스톤 모듈	352
배경과 근거	353
1 단원: 커뮤니케이션과 정보, 교육과 학습	356
주요 주제	356
학습 목표	356
평가 방법 및 제안	359
2 단원: 학습 이론과 미디어·정보 리터러시	359
주요 주제	359
학습 목표	359
평가 방법 및 제안	362
3 단원: 학습 공간 내 미디어·정보 리터러시 교육 환경 조성을 위한 변화 관리하기	362
주요 주제	362
학습 목표	362
평가 방법 및 제안	364
용어 해설	366
감사의 글	386





제1부:

커리큘럼과 역량 프레임워크

서론

“생활 속에서 잃어버린 우리의 삶은 어디에 있는가? 지식 속에서 잃어버린 지혜는 어디에 있는가?
정보 속에서 잃어버린 지식은 어디에 있는가?”

- T. S. 엘리엇

본 커리큘럼은 오늘날 무수히 많은 콘텐츠 제공자가 다양한 기술을 통해 생산·제공하는 콘텐츠를 활용하기 위해 필요한 역량이 무엇인지 살펴본다. 광범위한 콘텐츠 흐름 속에 존재하는 정보적 메시지에 주안점을 두며, 콘텐츠를 얻고 공유하며 제공할 수 있는 디지털 기술의 무한한 가능성을 탐색한다. 마지막으로 콘텐츠를 제공하는 기관에는 주로 어떤 유형이 있는지 알아본다-여기에는 도서관과 박물관, 미디어 기업 또는 소셜 미디어와 메시지, 검색 엔진 등의 서비스를 제공하는 디지털 통신 회사 등이 포함한다. 이 모든 사항은 지속가능한 발전 및 우리의 인권과 밀접한 관련이 있기 때문에 매우 중요하다.

2015년 UN 회원국은 지구촌이 공동으로 달성해야 할 주요한 목표 17가지를 담아 지속가능발전목표(Sustainable Development Goals, SDGs)로 채택하는 데 동의하고 승인했다. 지속가능발전목표의 슬로건은 ‘단 한 사람도 소외되지 않는 것(leave no one behind)’이다. 당시 유엔 사무총장은 종합 보고서 《존엄으로 가는 길(The Road to Dignity)》에 다음과 같은 내용을 담았다.¹⁾ 유엔의 지속가능발전목표는 각국 지도자와 지구촌 구성원이 가난에서 벗어나고 인류의 필요를 충족하며 경제적 발전을 도모하는 사회 변화를 이끌 수 있는 기회를 제공할 것이다. 이와 같은 기회를 잘 활용하기 위해서 인류는 환경을 보존하고 평화를 수호하며 인권을 보호하겠다고 약속해야 한다. 정보는 공공재라는 인식을 알리는 것 또한 2030년까지 지속가능발전목표를 달성하는 데 매우 필수적이다. 미디어·정보 리터러시는 지속가능발전목표가 다루는 모든 항목을 실현하는 데 기여한다. 예를 들자면, 미디어·정보 리터러시는 지속가능발전목표 중 3번 ‘건강하고 행복한 삶 보장’, 4번 ‘모두를 위한 양질의 교육’, 5번 ‘성평등 보장과 여성의 권익 신장’, 11번 ‘지속가능한 도시와 주거지 조성’, 그리고 세부 목표 16.10 ‘정보 접근성과 기본적 자유’를 도모하는 데 큰 역할을 한다.

세계인권선언(Universal Declaration of Human Rights) 제19조는 ‘모든 사람은 의견의 자유와 표현의 자유에 대한 권리를 가진다. 이러한 권리는 간섭 없이 의견을 가질 자유와 국경에 관계없이 어떠한 매체를 통해서도 정보와 사상을 추구하고 얻으며 전달하는 자유를 포함한다’고 선포하고 있다. 이와 관련하여 미디어·정보 리터러시는 시민이 다음과 같은 역량을 함양하는 데 도움을 준다. 첫째, 공공의 이익 차원에서 정보를 이해하는 능력, 둘째, 지속가능발전에 참여하기 위해 정보, 미디어, 디지털 커뮤니케이션을 비판적으로 활용할 줄 아는 능력, 그리고 마지막으로 인간으로서 누려야 할 기본적 권리가 제공하는 모든 혜택을 온전히 누리고 추구할 줄 아는 능력이다. 따라서 미디어·정보 리터러시 또한 공공재인 셈이다.

1) 《존엄으로 가는 길(The Road to Dignity by 2030)》,
https://www.un.org/disabilities/documents/reports/SG_Synthesis_Report_Road_to_Dignity_by_2030.pdf

미디어·정보 리터러시가 공공재라는 관념은 1982년 그린발드 선언(Grünwald Declaration)에서 더욱 강조되었다. 이는 시민들이 ‘커뮤니케이션 현상’을 비판적으로 이해하고 기존의 미디어 및 뉴미디어에 참여할 수 있도록 장려하는 정치·교육적 시스템을 필요하다는 사실을 인식하는 대목이다. 이와 같은 기회, 필요, 이상은 이후 2003년 ‘정보 리터러시를 갖춘 사회를 위한 프라하 선언’²⁾, 2005년의 ‘정보 리터러시 및 평생학습에 관한 알렉산드리아 선언서’³⁾, 2011년의 ‘미디어·정보 리터러시에 관한 페즈 선언’⁴⁾, 2012년 ‘미디어·정보 리터러시에 관한 모스크바 선언’⁵⁾, 2016년 ‘미디어·정보 리터러시 활용에 관한 청년 선언’, 그리고 2020년 ‘모두를 위한, 모두에 의한 미디어·정보 리터러시에 관한 서울 선언문: 디자인포데믹에 대한 저항’⁶⁾과 같은 선언을 통해 재확인되고 강화되었다. 유네스코와 파트너들이 30년 이상 함께 주최했던 각종 국제 행사는 미디어·정보 리터러시를 평생학습의 핵심 요소로 간주한다. 시민들은 미디어·정보 리터러시를 통해 생애 전반에 걸쳐 개인적·사회적, 또는 직업적이거나 교육적인 발전 목표를 효과적으로 달성하는 데 필요한 정보와 미디어, 디지털 콘텐츠를 찾고 평가하며 활용하고 생산하는 역량을 강화할 수 있다.

지속가능발전목표 선언 이후 5년간 목표 이행 현황을 관찰한 결과, 다양한 진전을 확인할 수 있었다⁷⁾. 한편 이와 동시에 엄청난 속도의 디지털 전환이 일어나고 있다. 개인 인터넷 사용자는 지속가능발전목표가 공식화된 2015년 32억 명에서⁸⁾ 2020년 46억 6,000만 명으로 증가했다.⁹⁾ 인터넷 보급률이 5년 동안 32%나 증가한 것이다. 개발도상국에서 디지털 성별 격차가 빠르게 증가하고 있는 한편, 2019년 통계에 따르면 전 세계적으로 인터넷을 사용하는 여성의 비율은 48%로, 남성(58%)과 비교해 격차가 줄고 있음을 알 수 있다.¹⁰⁾ 해당 맥락으로 미루어 보건대, 인공지능의 진화는 지속가능한 발전을 가속화할 수 있는 새로운 기회의 길을 열어준다고 볼 수 있다. 더 많은 사람들이 의사 결정 및 사회 참여에 필요한 정보에 접근할 수 있다는 사실도 암시한다. 하지만 다음과 같은 질문을 생각해 볼 필요가 있다. 과연 정보, 미디어 및 디지털 커뮤니케이션에 대한 접근성이 높아졌다는 사실만으로 지속가능발전목표를 달성할 수 있을까? 대답은 ‘절대로 그렇지 않다’이다.

지속가능발전목표 달성의 길에 많은 진전이 이루어졌음에도 유엔은 해당 진전이 충분히 빠르지 않거나 적절한 규모로 진행되지 않고 있음을 발견했다.¹¹⁾ 디지털 전환은 우리에게 미래에 대한 확실한 약속과 기회뿐만 아니라 위험도 안겨 준다. 2018년 《유네스코 쿠리에(UNESCO Courier)》에서 야스미나 쇼포바(Jasmina Šopova) 교수는 다음과 같이 말했다. “컴퓨터와 로봇은 의사결정을 내리는 방법까지 배우고 있습니다! 물론 의식이 없고 ‘이

2) <http://www5.austlii.edu.au/au/journals/inCiteALIA/2004/17.pdf>

3) <http://eprints.rclis.org/3829/1/alexfinalreport.pdf>

4) <https://wayback.archive-it.org/10611/20160808074613/http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTI-MEDIA/HQ/CI/CI/pdf/news/Fez%20Declaration.pdf>

5) <https://www.ifla.org/publications/moscow-declaration-on-media-and-information-literacy>

6) https://en.unesco.org/sites/default/files/seoul_declaration_mil_disinfodemic_en.pdf

7) 유엔 ‘행동을 위한 10년(Decade of Action)’

<https://www.un.org/sustainabledevelopment/decade-of-action/>

8) 국제전기통신연합(ITU), ‘ICT Facts and Figures’ 2015년 버전,

<https://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Documents/facts/ICTFactsFigures2015.pdf>

9) 국제전기통신연합(ITU), 2020년 디지털 개발 Facts and Figures

<https://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Documents/facts/FactsFigures2020.pdf>

10) 개발도상국에서의 성별에 따른 디지털 격차가 증가하고 있다,

<https://itu.foleon.com/itu.measuring-digital-development/gender-gap/>

11) 유엔 ‘행동을 위한 10년(Decade of Action)

성'의 수준이 개구리만큼도 진화하지 않은 기계에게 '결정'을 내린다는 표현은 과할 수 있습니다. 하지만 최근 인공지능이 보여주고 있는 발전은 어떤 이들을 두렵게 만들기도 하고, 또 다른 이들에게는 환상을 갖게 하기에 충분합니다."¹²⁾

정보와 데이터의 윤리적 사용뿐만 아니라 디지털 통신 환경의 특징과 마찬가지로 정보에 영향을 미치는 국제 인권법을 이해하도록 시민을 돕는 것이 최우선 관심사로 부상했다. 상업적 기술 제공자 덕분에 지속가능발전목표의 달성이 가능한 측면도 있지만, 잘못된 정보를 비롯하여 지속적인 성차별¹³⁾, 인종 차별 및 다른 유형의 비관용이 지속가능발전목표 달성을 위협하고 있다. 허위정보가 우리 사회의 과제가 된 지는 오래지만 강력한 기술¹⁴⁾과 기업의 알고리즘 모델에 의해 현재 허위정보가 더욱 확산하고 있으며,, 진실과 기존 제도에 대한 신뢰를 약화시키고 평화와 발전, 민주주의에 유해할 수 있는 담론을 장려하면서 세계 발전에 있어 우려의 대상이 되었다. 본 개요를 집필하던 당시 코로나19 대유행으로 허위정보(disinformation)와 전염병의 세계적 유행을 뜻하는 팬데믹(pandemic)의 합성어인 '디스인포데믹(disinfodemic)'이 등장했다.¹⁵⁾ 유해하고 잘못된 정보는 물론 음모론까지 온·오프라인에서 들불처럼 번지며 코로나19 위기의 현실과 백신의 필요성을 부정하고 있다.

지리, 계층, 성별, 언어 등의 분열은 정보와 미디어 및 디지털 기술에 대한 개방적이고 공평한 접근을 방해하고, 이는 결국 지식 격차의 확대로 이어져 잘못된 정보 및 허위정보에 대한 취약성이 증가할 수 있다. 우리는 코로나19 팬데믹으로 인해 디지털 플랫폼, 교육, 문화 및 예술 등에서 모든 종류의 콘텐츠가 폭발적으로 증가하는 현상을 목도했다. 코로나19 이후에 찾아올 '뉴노멀(new normal)'에서도 이 같은 현상은 지속되거나 더욱 심화될 예정이다. 이런 경향은 점점 더 많은 대중의 참여를 동반하고 있는데, 이들 대중은 콘텐츠를 제공하던 기존의 미디어를 벗어나 정보를 포함한 모든 유형의 콘텐츠에 적극적으로 참여하고, 제작, 배포한다. 따라서 디지털 기술을 포함한 미디어·정보 리터러시 역량을 개발할 수 있는 환경은 개인의 역량 강화뿐만이 아닌 상호 이해 및 문화 간 소통에 기여할 수 있다.

매일 생산되는 데이터의 양이 너무나 방대하기 때문에 정보에 접속하는 이들 중 일부는 콘텐츠 과부하에 직면하게 된다. 인터넷에 올라오는 정보의 양은 끝이 없다. 혹자는 무엇이 진짜이고 무엇이 가짜이며 무엇이 불확실한 정보인지 판별하는 데 곤욕을 겪는다. 이용 가능한 정보의 양과 공공이 실제로 사용하는 정보의 양 사이에 모순이 존재하기도 한다. 모든 콘텐츠가 정보는 아니며, 오락이나 광고의 상당 부분을 '잘못된 정보'와 '허위정보'가 차지하고 있다(여기서 잘못된 정보 및 허위정보란 잘못된 정보와 음모론 같은 콘텐츠를 총칭해 이르는 용어다). 사람들은 그와 같은 정보를 구별하려 애쓰지만 이내 별다른 성과를 얻지 못하고 의욕을 상실한다. 검증되거나 검증 가능한 콘텐츠가 무엇인지에 대한 정보가 없다면, 잘못된 정보를 구별하는 과정은 감정 그리고/또는 거짓, 혹은 가짜 연관성에 전적으로 의존하게 된다.

12) 《유네스코 쿠리에(UNESCO Courier)》, 2020. <https://en.unesco.org/courier/2018-3>

13) 유엔 경제사회국, 2020년 세계의 여성: 트렌드와 통계, <https://worlds-women-2020-data-undesa.hub.arcgis.com/>

14) Journalism & Disinformation : Handbook for Journalism Education and Training. UNESCO Series on Journalism Education. UNESCO, 2018. Edited by Cherilyn Ireton and Julie Posetti.

15) DISINFODEMIC Policy Brief 1 and 2: Deciphering COVID-19 disinformation, and Dissecting responses to COVID-19 disinformation. UNESCO, 2020. Authors, Julie Posetti and Kalina Bontcheva. See also Balancing Act: Countering Digital Disinformation while respecting Freedom of Expression, Authors: Julie Posetti and Kalina Bontcheva. UNESCO, 2020.

도서관과 아카이브, 박물관, 신뢰할 수 있는 전문적이고 윤리적인 미디어 및 디지털 통신 회사와 같은 콘텐츠 제공자와 매개자는 모든 시민이 정보를 기반으로 현명한 결정을 내려 그 누구도 배제하지 않는 발전의 길로 나아가는 데 필수적인 잠재 요소로 널리 인식되고 있다. 그러나 제공자가 가진 잠재력을 행동으로 실천하지 않는다면, 현 상황이 그대로 유지될 뿐만 아니라 다양한 경제적, 사회적 배경을 가진 시민 사이의 지식 격차가 심화할 위험 또한 존재한다. 사람들이 정보를 접하고 어떻게 성차별적 인식이 형성될 수 있는지 다음의 예를 들어 살펴보자. 2020년에 수행된 연구에 따르면, 뉴스 미디어 조직의 인력 배치와 콘텐츠상의 성평등은 현 시점의 발달 속도를 기준으로 볼 때 70년 후에야 달성될 것으로 예상된다.¹⁶⁾ 인터넷 기업이 혐오와 허위정보로부터 이익을 얻을 때, 그리고 이러한 종류의 콘텐츠가 다른 사회에 살고 있는 다른 행위자들 간의 인식과 의사 결정에 영향을 미칠 때, 불평등은 심화된다. 콘텐츠 제공자는 특정 신념과 관행을 표준으로 삼거나 지속가능성에 해로운 소비문화를 조장함으로써 특정한 이데올로기를 형성해 나갈 수 있는 것이다.

그러나 콘텐츠 제공자와 매개자의 범위는 우리가 사회 속에서 자신과 타인에 대해 배우고, 공공 담론과 대화를 이어가며, 함께 발전하는 미래를 향한 공동체 의식, 관용 및 상호 존중을 구축하는 수단이 될 수 있다. 또한 평생 학습에도 긍정적 영향을 미칠 수 있다. 이를 실현하기 위해 시민은 자신의 역할이 무엇인지 알 필요가 있으며, 자신이 제공하고 상호 작용하거나 자신을 표현하는 수단으로서 스스로 생산하는 콘텐츠 ‘텍스트’를 평가하는 방법에 대해 기본 지식을 갖추어야 한다. 미디어·정보 리터러시는 콘텐츠 서비스 사용자에게 이와 같은 지식을 전달하는 데 목적을 두고 있다.

유네스코의 미디어·정보 리터러시는 점점 더 복잡해지는 미디어 커뮤니케이션 환경을 탐색하는 데 필요한 여러 역량을 포괄하는 개념으로, 계속해서 진화하고 있는 이 개념을 널리 알릴 필요가 있다는 공감대가 갈수록 커지고 있다. 미디어·정보 리터러시를 통해 시민들은 해박한 지식과 윤리적인 참여의식을 기반으로 콘텐츠, 콘텐츠 제공자, 디지털 기술을 통합하는 데 필요한(또는 자체적으로 콘텐츠를 생산하고 공유하는 데 필요한) 비판적 사고와 여러 역량을 갖추게 된다. 그뿐 아니라 사용자는 목적성을 갖고 창의적으로 디지털 기술을 이용할 수 있으며, 프라이버시 등, 온라인상의 권리를 알고 정보의 접근과 사용에 관련된 윤리적 이슈를 학습할 수 있다. 이와 같은 방식으로 미디어·정보 리터러시는 디지털화하는 사회에서 문화 간 소통, 성평등, 정보 접근, 표현의 자유 및 평화와 지속 가능한 발전을 도모하는 데 기여한다.

미디어·정보 리터러시를 통해 비판적 사고 역량을 갖추게 된 시민은 모든 콘텐츠 제공자에게 시민의 권리를 존중하는 고품질의 서비스를 제공하라고 요구할 수 있다.

지속가능발전목표와 관련된 사회적 기회 및 도전 과제는 문화를 초월하고 학제성을 전제로 하기 때문에 매우 복잡한 성격을 갖고 있다. 따라서 그에 대한 사회적 대응 또한 다문화적이고 다학제적인 종합적 접근을 취해야 한다. 이에 유네스코는 미디어·정보 리터러시가 문화 리터러시를 비롯해 문화 간 역량, 지속가능발전 교육, 세계 시민 교육, 건강 리터러시, 과학 리터러시 등과 같은 사회적 역량과 어떻게 연결되는지를 조명한다. 따라서 본 미디어·정보 리터러시 커리큘럼이 제공하는 14개의 모듈은 앞서 언급한 다학제적 관점에서 제시되며, 지식 센터 간의 보다 풍부한 결속과 지속가능발전 및 평화에 대한 적용을 도모한다.

16) Comparing Gender and Media Equality Across the Globe. A Cross-National Study of the Qualities, Causes, and Consequences of Gender Equality in and through the News Media. NORDICOM, 2020. Editors: Monika Djerf-Pierre, Maria Edström.

모든 콘텐츠 제공자는 그들의 지리적 문화적 편재성(遍在性)을 고려할 때, 본 커리큘럼과 역량 프레임워크 내에서 매우 중요한 위치를 차지한다. 우리는 이처럼 다면적인 콘텐츠 흐름의 시스템이 가진 성격을 이해할 필요가 있다.

하나의 기관으로서 뉴스 미디어(그리고 더 넓은 개념에서의 미디어 기관이 제공하는 뉴스 미디어 서비스)는 지속 가능한 발전과 민주주의 사회에서 특정 역할을 수행한다. 다수의 민주주의 국가에서 방송 매체는 편재성과 자원의 희소성을 고려하여 균형 잡힌 콘텐츠를 보장하도록 규제의 대상이 된다. 디지털 통신 기업은 기존의 매체에 비해 더 많은 자유를 누려왔다. 적극적인 콘텐츠 생산·제공자가 아닌 단순한 플랫폼으로의 정체성을 정립했기 때문이다. 하지만 이들 기업이 콘텐츠 피드와 검색 결과 및 추천 알고리즘을 통해 우선순위를 지정할 뿐 아니라 특정 사용자나 콘텐츠의 예시 및 범주화 결정에 직접적으로 개입함에 따라 상황이 변화하고 있다. 유네스코 회원국이 동의한 바에 의하면, 미래 디지털 거버넌스는 모든 이가 자유롭게 접근 가능하고, 개방적이며, 권리에 기반한 서비스를 보장해야 하며, 다수의 이해관계자들이 서비스를 함께 관리하는 접근법을 취해야 한다.¹⁷⁾

뉴스 미디어와 디지털 통신 기업은 엄격한 국제 규제에 대한 대안으로 자율 규제 시스템을 개발했다. 이는 보다 더 포괄적 범위의 공익에 책임감을 갖기 위해서였다. 디지털 통신 회사가 제공하는 정보에 대한 사람들의 의존성이 커지고, 이 회사들이 사회적 내러티브 및 정보 흐름을 통제할 힘을 지니게 되면서, 이들에 대한 자율적 규제, 심지어는 법적 규제에 대한 필요성을 외치는 목소리가 커지고 있다. 자율적 규제는 기업 규모와 힘(예를 들어 광고 시장에서 행사하는 과한 독점력을 없애고 권력을 제한하는), 프라이버시 규제, 투명성 규제, 데이터 이동성 및 상호 운용성, 소비자 보호 및 콘텐츠 자체에 대한 규제 등의 문제를 포괄적으로 다룰 수 있다.

자율 규제 시스템은 특정 윤리적 가치와 원칙을 배경으로 한다. 이에 따라 대중은 뉴스 미디어에 특정한 기대를 가지며 디지털 통신 회사에 대한 기대 또한 점점 증가하고 있기 때문에 해당 주체들이 기대를 충족하지 못할 경우 법적 책임은 없다 하더라도 비난 여론의 대상이 될 수 있다. 따라서 본 프레임워크는 뉴스 미디어와 디지털 통신 회사의 기능이나 그 기능을 수행하는 조건에 대해, 그리고 그들이 제공하는 결과물을 시민이 비판적으로 활용할 방법이 있는지 등에 대해 평가할 수 있는 눈을 제공한다. 미디어와 인터넷 기업의 역할에 대한 관심이 가장 중심이지만, 본 커리큘럼은 도서관이나 아카이브, 박물관 등 기타 콘텐츠 제공자가 정보통신 생태계에서 갖는 중요성 또한 전반적으로 다룬다.

학습자와 모든 시민의 미디어·정보 리터러시를 향상하기 위해서는 교육자 자신이 먼저 미디어·정보 리터러시를 갖추어야 한다. 본 미디어·정보 리터러시 커리큘럼은 다양한 형태의 학습 공간(정규 또는 비정규 학습 공간)에 존재하는 교육자 및 학습자 모두를 대상으로 한다. 따라서 이와 같은 전략은 학습이 일어나는 장소가 학교인지, 커뮤니티 센터인지, 클럽, 비정부기구, 집 또는 특정 기관인지와 관계없이 승수 효과를 달성하는 데 핵심이 되며, 이는 미디어·정보 리터러시를 갖춘 교육자부터 학습자, 궁극적으로는 사회 전반에 영향을 미친다. 미디어·정보 리터러시를 갖춘 교육자는 학습자가 스스로 배우고자 노력하고, 자율적으로 학습하며 평생학습을 추구하고 타인에게 미디어·정보 리터러시를 가르치는 동료 교육자가 되도록 도울 만한 역량을 갖출 것이다. 교육자들은 시민이 미디어·정보 리터러시를 갖추도록 교육함으로써 우선 먼저 정보를 기반으로 사고하고 분별력을 갖춘 시민성을 옹호하는 역할 수행에 부응할 것이다. 또한, 그들은 교육과 학습의 과정이 교사 중심 접근법에서 학습자 중심으

17) UNESCO's Internet universality indicators: A framework for assessing Internet development. UNESCO, 2019. Authors: David Souter and Anri Van der Spuy.

로 균형을 맞추어 나갈 때, 교육자의 역할에서 일어나는 변화에 대응해 나갈 것이다.

교육자는 본 미디어·정보 리터러시 커리큘럼이 교육적 전략과 결부될 때 이를 더욱 적극적으로 수용할 것이며, 공식적인 학습 공간 외부에서 일어나는 사회적 학습을 내부의 학습과 연결하여 사람들의 학습 방식을 개선하고자 할 것이다. 미디어·정보 리터러시를 (교육에) 도입하고 그로 인해 교육자의 전문성을 향상시킴으로써 형식, 무형식, 비형식 학습 영역에 변화가 일어나도록 하는 것은 본 커리큘럼과 역량 프레임워크의 중요한 목표이다. 본 커리큘럼은 포괄적일 뿐 아니라 동시에 각 지역적 맥락에 맞추어 변경하고 적용할 수 있도록 설계되었다. 다음 섹션에서는 커리큘럼 프레임워크 및 이와 관련된 역량에 대해 자세히 살펴볼 것이다. 2부의 ‘미디어·정보 리터러시 커리큘럼 활용법’ 섹션 또한 참고하길 바란다.

미디어·정보 리터러시 개념 통합하기

유네스코의 미디어·정보 리터러시 커리큘럼과 역량 프레임워크는 미디어·정보 리터러시라는 포괄적 용어하에 미디어 리터러시, 정보 리터러시, 디지털 리터러시 세 가지를 모두 포함한다. [그림1]¹⁸⁾은 각 개념의 고유한 의미를 밝히고 정보, 미디어, 디지털 기술의 구성 요소를 제시하며, 이를 통해 궁극적으로 미디어·정보 리터러시의 목표와 목적을 전달하려는 의도를 담고 있다.

18) Ralph Catts & Jesus Lau, 2008에서 발췌 및 편집

[그림 1] 미디어·정보 리터러시의 주요 기대 성과 및 구성 요소

정보 리터러시 ¹⁹⁾						
정보 필요성을 정의하고 설명한다.	정보를 찾아내고 접근한다.	정보를 평가한다.	정보를 구조화한다.	정보를 윤리적으로 활용한다.	정보를 소통한다.	정보를 처리할 때 정보통신기술(ICT)을 활용한다.

미디어 리터러시 ²⁰⁾				
미디어와 인터넷 통신 기업이 민주주의 사회에서 수반하는 역할과 기능을 이해한다.	미디어가 맡은 기능을 수행할 수 있는 조건을 이해한다.	미디어 기능에 비추어 미디어 콘텐츠를 비판적으로 평가한다.	자기표현과 민주적 사회 참여를 위해 미디어를 활용한다.	사용자 제작 콘텐츠 생산에 필요한 기술(ICT 포함)을 검토한다.

디지털 리터러시						
디지털 기술 도구를 활용한다.	디지털 정체성이 무엇인지 이해한다.	디지털 권리가 무엇인지 인식한다.	인공지능 관련 쟁점을 파악한다.	디지털 소통 방식을 향상한다.	디지털로 건강 관련 정보를 얻고 관리한다.	디지털 보안 및 안전을 실천한다.

종래의 정보 리터러시는 정보 접근성을 비롯하여 접근한 정보의 평가 및 윤리적 활용을 강조했다. 한편, 전통적 개념에서의 미디어 리터러시도 정보 접근성과 표현의 자유와 관련이 있으며, 미디어 및 디지털 통신 기업의 콘텐츠와 그들이 어떻게 기능을 수행하는지 평가하기 위해서 이들 기업의 기능을 이해하는 능력이 중요하다고 강조했다. 디지털 리터러시는 전통적인 정보와 미디어 역량을 넘나들며, 대체로 하드웨어적 기술 측면에 중점을 두면서도 디지털 이슈와 관련되는 소프트웨어적 요소에도 관심을 둔다. 디지털 통신 기업의 인기가 높아지면서 디지털 리터러시는 디지털 도구를 활용한 글쓰기, 이미지와 영상, 디자인 제작하기 등의 능력과 관련된 것으로 변화하였다. 이러한 요소가 특히 젊은 청년들을 포함해 모든 시민에게 정보 공유와 콘텐츠의 윤리적 생산 및 보급을 가르치는 교육의 수단이 되어감에 따라 미디어·정보 리터러시 역량과 디지털 기술은 가장 중요한 지위를 차지하게 되었다. 이에 관련된 내용은 뒤에서 더욱 상세히 논의하겠다. 교육자와 학습자를 위한 미디어·정보 리터러시 커리큘럼과 역량 프레임워크는 [그림1]에 제시된 세 가지 역량을 모두 포함한다. 미디어 리터러시, 정보 리터러시, 디지털 리터러시 교육에 대한 이러한 개념화 작업은 탐구 기반 학습 능력을 함양하고, 각자 사용하고 있는 기술과 상관없이 모든 종류의 콘텐츠 제공자 및 매개자와 의미 있게 소통할 수 있는 능력을 강조하는 역량을 구체화하는데 기여할 수 있다.

이처럼 세 분야는 서로 융합되는 양상을 보이거나 각기 다른 학문적 배경을 가지고 있다. 혹자는 정보 리터러시가 나머지 두 개의 학파를 포함하는 포괄적인 연구 분야라는 견해를 피력하는 반면, 어떤 이들은 정보 리터러시와 디지털 리터러시가 미디어 리터러시의 한 분야에 불과하다고 말한다. 또 다른 전문가들은 디지털 리터러시가 나

19) White Paper. Digital Intelligence (DQ): A Conceptual Framework & Methodology for Teaching and Measuring Digital Citizenship. DQ Insititute, 2017에서 발췌 및 편집

20) 더 자세한 내용은 'UNESCO ICT Competency Standards for Teachers, 2008을 참조.

머지 두 분야를 망라한다고 주장한다. 그러나 유네스코가 소집한 다국적 전문가들은 정보와 미디어, 디지털 역량이 서로 매우 촘촘히 얹혀 있다고 강조했다. 다음은 전 세계 전문가 및 관련 인사들이 사용하는 용어이다.

- 미디어 리터러시
- 정보 리터러시
- 표현의 자유와 정보 리터러시
- 도서관(Library) 리터러시
- 뉴스 리터러시
- 소셜 미디어(SNS) 리터러시
- 프라이버시 리터러시
- 비판적(Critical) 리터러시
- 시각적(Visual) 리터러시
- 프린트 리터러시
- 컴퓨터 리터러시
- 인터넷 리터러시
- 디지털 리터러시
- 시네마 리터러시
- 필름 리터러시
- 게임 리터러시
- 텔레비전 리터러시
- 광고 리터러시
- 인공지능 리터러시
- 데이터 리터러시
- 시민 리터러시
- 사회정서적 리터러시
- 네트워크 리터러시

물론 위 용어들 사이에는 뚜렷한 연관성이 존재한다(그림2 참조). 본 커리큘럼 프레임워크에서 이러한 모든 연관성을 설명하지는 않았지만, 유네스코가 발간한 본 커리큘럼의 도입부 모듈(모듈1)에 소개된 활동과 관련해 몇몇 주제가 등장한다. 여기서 중요한 점은, 교육자와 학습자가 미디어·정보 리터러시 분야에 더 많은 지식을 습득할수록 해당 용어를 접할 기회가 많아질 것이며, 해당 용어와 친숙해져야 한다는 사실이다. 이 용어들 중 다수는 활발한 토론의 주제로 다루어지고 있으며, 이 용어를 사용하는 사람들의 학문적, 직업적 맥락이나 문화적 관행에 따라 의미가 다르게 적용되기도 한다. 전 세계적으로 많은 기관이 미디어 리터러시와 정보 리터러시 모두를 다루는 개념으로 미디어 교육(Media Education, ME)이라는 용어를 사용하고 있다. 유네스코가 사용하는 미디어·정보 리터러시라는 용어는 다양한 정보 전달 미디어 플랫폼을 모두 수렴한다는 점에서 서로 다른 개념들 간의 조화를 이루고자 한다.

포괄적 용어로서의 미디어·정보 리터러시가 시민의 커뮤니케이션 및 콘텐츠 유형(정보, 엔터테인먼트, 광고, 허위 정보나 잘못된 정보 등) 활용과 관련이 있다는 의견에는 합의가 이루어져 있다. 어떻게 그리고 누구에 의해 콘텐츠가 생산·보급되는지, 사람들이 어떻게 콘텐츠를 활용하고 또는 활용하지 않는지, 도서관을 비롯한 미디어 디지털 커뮤니케이션 제공자의 중요성과 운영 방식은 어떻게 이해되고 활용되는지, 시민들이 콘텐츠와 콘텐츠 제공자를 비판적으로 평가하기 위해서는 어떤 지식, 기능, 태도가 필요한지, 마지막으로 사람들이 개인적이거나 사회·정치·경제 또는 문화적 측면에서 자신이 원하는 성과를 얻고자 정보나 특정 유형의 콘텐츠, 미디어, 디지털 커뮤니케이션 도구를 구별하고 활용하기 위해 어떻게 상호작용하는지가 모두 연관되어 있다.²¹⁾

21) UNESCO Draft Global Standards for Media and Information Literacy Curricula Guidelines, https://en.unesco.org/sites/default/files/belgrade_recommendations_on_draft_global_standards_for_mil_curricula_guidelines_12_november.pdf

[그림 2] 미디어·정보 리터러시 생태계: 미디어·정보 리터러시의 개념



미디어·정보 리터러시 분야 내 관련성을 도모하기 위해 유네스코는 [그림3]에 제시된 바와 같이 미디어·정보 리터러시의 다섯 가지 법칙을 담은 연구를 발표했다. 해당 법칙은 인도 문헌정보학의 아버지라 불리는 S. R. 랑가나단(S. R. Ranganathan)이 1931년에 발표한 도서관학 5법칙에서 영감을 받아 만들어졌다. 미디어·정보 리터러시의 5대 법칙은 유네스코가 제공하는 기타 교육 자료와 함께 학습 지침으로 사용될 수 있으며 미디어·정보 리터러시를 활용하고자 하는 모든 이해관계자들이 참고할 수 있다.

[그림 3]

미디어·정보 리터러시(MIL)의 5대 법칙		
법칙3		
정보, 지식, 메시지가 늘 가치중립적이거나 편견으로부터 자유로운 것은 아니다. 미디어·정보 리터러시를 개념화하거나 이용하고 적용할 때 모든 시민은 이러한 사실을 인식하고 이해할 수 있어야 한다.		
법칙2 모든 시민은 정보/지식의 생산자이며 메시지를 가지고 있다. 시민은 새로운 정보/지식을 습득하고 자신을 표현할 권리를 지녀야 한다. 미디어·정보 리터러시는 남녀 모두에게 동등한 것이고, 인권에 연결되어 있다.		법칙4 모든 시민은 설령 스스로는 인식하지 못하고, 인정하거나 표현하지 않는다 하더라도, 새로운 정보, 지식, 메시지를 알고 이해하고 의사소통하기를 원한다. 그러한 권리는 결코 포기할 수 없는 것이다.
법칙1 정보, 의사소통, 도서관, 미디어, 기술, 인터넷과 그 밖의 정보 제공자는 시민의 비판적 참여와 지속가능한 발전에 기여한다. 이들은 모두 서로 동등한 위치에 있으며 어느 한쪽이 다른 쪽보다 더 큰 타당성을 지니는 것은 아니고 그렇게 취급되어서도 안 된다.		법칙5 미디어·정보 리터러시는 단번에 습득되지 않는다. 리터러시는 살아가며 체험하는 역동적 과정이다. 리터러시에 지식과 기술과 태도가 포함될 때, 그리고 정보, 미디어, 기술 콘텐츠에 접근하고, 그것을 평가하고, 이용하고, 생산하고, 그것에 관하여 소통할 때 미디어 리터러시는 완성된다.

유네스코의 ‘교육자와 학습자를 위한 미디어·정보 리터러시 커리큘럼과 역량 프레임워크’ 모델은 선진국과 개발도상국 모두가 활용할 수 있는 교육 시스템을 제공하고자 하며, 교육자와 학습자의 미디어·정보 리터러시를 함양할 수 있는 프로그램을 위해 프레임워크를 제시한다. 또한 유네스코는 교육자들이 본 프레임워크를 검토하여 커리큘럼을 개선해 나가는 공동 노력의 과정에 참여해 주길 희망한다. 본 미디어·정보 리터러시 커리큘럼의 첫 번째와 두 번째 판 모두 여러 차례 진행된 전문가 논의와 추천을 통해 얻은 의견을 적극 반영하였다. 본 커리큘럼은 기존 교육 시스템에 관한 부담을 주지 않으면서 원활하게 통합돼 들어갈 수 있는 필수 핵심 역량과 기술 함양에 중점을 두고 있다.

미디어·정보 리터러시의 이점과 필요조건

미디어·정보 리터러시는 지속가능발전목표 달성을 포함하여 시민이 정보를 비판적이고 의미 있게 활용하는 능력을 함양하고자 한다. 이는 특히 세계인권선언 제19조에서 상세히 밝힌 바와 같이 시민이 기본적 인권을 누린다는 전제하에 진행되어야 한다. “모든 사람은 의견의 자유와 표현의 자유에 대한 권리를 가진다. 이러한 권리는 간섭 없이 의견을 가질 자유와 국경에 관계없이 어떠한 매체를 통해서도 정보와 사상을 추구하고, 얻으며, 전달하는 자유를 포함한다.”

미디어·정보 리터러시를 통해 얻을 수 있는 주요 이점은 다음과 같다.

1. 미디어·정보 리터러시는 교육 및 학습 과정에서 교육자가 정보, 미디어와 디지털 기술을 비판적으로 활용할 수 있는 지식을 갖추으로써, 미래 시민과 학습자를 미디어·정보 리터러시의 동료 교육자로 성장시킬 수 있게끔 지원한다.
2. 시민은 미디어·정보 리터러시를 함양함으로써 미디어와 디지털 도구 이용에 의한 성취 가능한 긍정적 성과를 이해할 수 있고, 더 나은 인터넷 환경을 보장하고 공공의 이익을 위한 정보 구성에 기여할 수 있다.
3. 미디어·정보 리터러시는 도서관을 비롯한 아카이브, 박물관, 미디어와 디지털 통신 기업 같은 콘텐츠 제공자 및 매개자의 기능에 대해 중요한 지식을 전달한다. 또한 이들이 해당 기능을 효과적으로 수행하는 데 필요한 조건에 대해 이해할 수 있도록 돕고, 이들을 평가할 때 필요한 기본적 비판 능력을 제공한다.
4. 미디어·정보 리터러시는 빠르게 증가하고 있는 ‘디스인포데믹’ 문제에 대처할 지속가능한 방법을 제시한다.
5. 미디어·정보 리터러시는 헬스 리터러시, 금융 리터러시, 과학 리터러시, 문화 리터러시, 세계 시민 교육 및 지속가능발전 교육과 같은 다른 형태의 리터러시를 위한 전제 조건이다. 유익한 정보와 해로운 정보를 구분하고 찾아나가는 데 필요한 기능을 강화하기 때문이다(해당 내용은 본 미디어·정보 리터러시 커리큘럼 자료의 다음 섹션에 상세히 나와 있다.)
6. 다른 분야 학습에 미디어·정보 리터러시를 통합하면 프라이버시 침해 예방을 도울 수 있고 모든 사람이 타인의 프라이버시 권리를 존중하도록 가르칠 수 있다.
7. 미디어·정보 리터러시는 인공지능 윤리 또는 끊임없이 진화하는 디지털 전환 과정 등을 다룰 때 꼭 갖추어야 할 역량이다.
8. 모두를 위한, 모두에 의한 미디어·정보 리터러시는 인터넷과 관련하여 사회 모든 분야의 이해관계자 거버넌스를 강화한다.
9. 미디어·정보 리터러시는 정규적인 학습 공간과 일상 속 사회적 학습(온·오프라인)을 연계함으로 양질의 교육을 도모한다.
10. 미디어·정보 리터러시를 갖춘 사람은 성차별이나 나이, 민족, 종교를 이유로 차별을 조장하는 검증되지 않은 정보, 편견, 고정관념을 선별하고 거를 수 있다.
11. 진실의 가치가 퇴색되고 있는 이 시대에 모든 콘텐츠 제공자와 기성 기관들은 미디어·정보 리터러시를 통해 시민과 이용자가 신뢰할 수 있는 가치를 분별해내는 능력을 구축하도록 도울 수 있다. (이는 콘텐츠 제공자와 기관들을 그 자체로 신뢰한다기보다 이들이 공익을 고려해 옳은 신념하에 행동할 것이라 기대하는 일이다)

중요하다는 뜻이다.) 그런 의미에서 비판 없이 요구되거나 제공되는 신뢰는 사람들이 신뢰의 정당성을 비판적으로 평가할 수 있는 회의론과는 다르다.)

12. 미디어·정보 리터러시를 갖춘 사회는 지속가능한 발전과 자유롭고 독립적이며 다원적인 미디어와 개방된 정보·디지털 커뮤니케이션 시스템의 확립을 지향한다.

미디어·정보 리터러시가 제공하는 이점을 누리기 위해서는 위에 제시한 미디어·정보 리터러시 5대 법칙(그림3)에 더해 다음과 같은 내용이 충족되어야 한다.

1. 미디어·정보 리터러시는 하나의 완전한 개념으로 이해되어야 하며 다양한 역량(지식, 기능, 태도 및 가치)의 조합을 포함한다.
2. 미디어·정보 리터러시 커리큘럼은 위에 제시한 미디어·정보 리터러시를 함양하고 동료들 비롯한 다른 학습자에게 자신이 배운 내용을 전달할 수 있도록 해주어야 하며, 이들이 주체성을 지니고 자주적이며 비판적 사고를 하는 시민으로서 정보와 미디어, 디지털 도구를 활용할 수 있도록 하는 데 목표를 둔다.
3. 시민은 정보를 추적하고 소비하는 방법에 대한 지식을 갖추어야 하며, 다양한 유형의 콘텐츠 및 정보가 생산되는 방식 또한 알아야 한다.
4. 장애인이나 소수 민족과 같은 사회적 소외계층을 포함해 남녀노소를 불문하고 모든 사람은 정보와 지식에 접근할 수 있는 기회를 공평하게 누릴 필요가 있다.
5. 미디어·정보 리터러시는 문화 간 소통을 활성화하고 상호 이해와 문화 리터러시 함양을 돕는 필수적 도구로 인식되어야 한다.

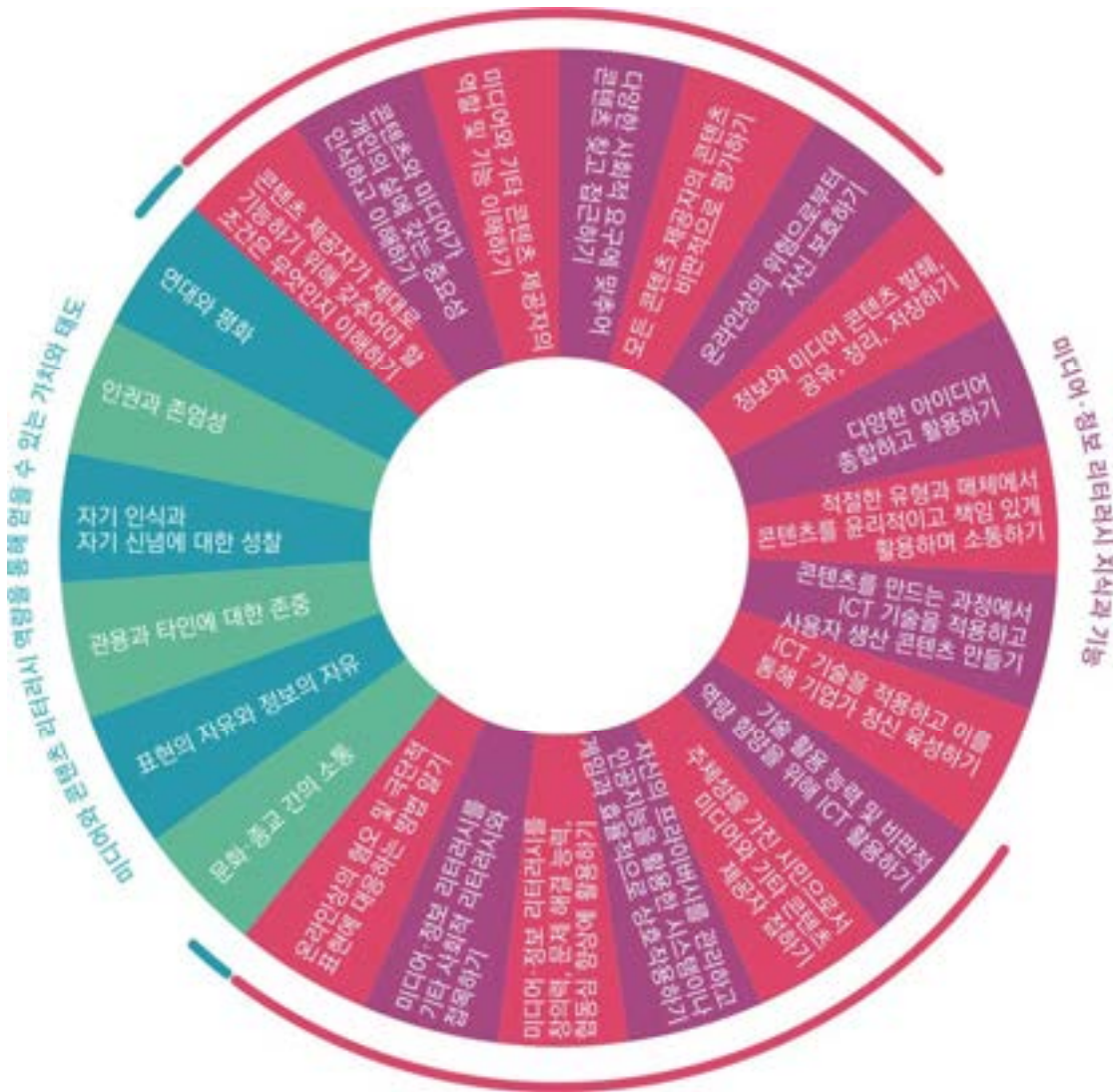
교육자와 학습자를 위한 미디어·정보 리터러시 커리큘럼의 주요 주제

본 미디어·정보 리터러시 커리큘럼과 역량 프레임워크를 활용할 때는 해당 상황의 구체적 맥락에 맞추어 이해하고 해석해야 한다. 따라서 이 커리큘럼은 다양한 국가적 맥락에 따라 다르게 적용할 수 있는 유연성을 갖춘 도구이다. 간단히 말해서, 커리큘럼 프레임워크는 미디어·정보 리터러시에 대해, 그리고 정보와 미디어, 디지털 커뮤니케이션의 다양한 참여 수준을 통해 연구 프로그램을 개발하는 구조를 설명한다. 미디어·정보 리터러시의 광범위한 역량 목록은 커리큘럼을 통해 향상할 수 있는 지식, 기능, 태도가 무엇인지 보여준다.

본 미디어·정보 리터러시 커리큘럼은 교육자와 학습자가 다음에 소개되는 다양한 학습 성과, 역량, 태도를 학습함으로써 미디어·정보 리터러시가 무엇인지 이해하는 데 목적을 둔다.

미디어·정보 리터러시 학습 시 기대되는 성과 또는 역량 19가지와 사회적 가치/태도 6가지를 참고해 보자(다음의 [그림4]와 [표1] 참조).

[그림 4] 미디어·정보 리터러시 지식, 기능, 태도



출처: Draft Standards for Media and Information Literacy Curricula Guidelines²²⁾

22) Standards for Media and Information Literacy Curricula Guidelines,
https://en.unesco.org/sites/default/files/belgrade_recommendations_on_draft_global_standards_for_mil_curricula_guidelines_12_november.pdf

표 1: 미디어·정보 리터러시의 포괄적 학습 성과 또는 역량²³⁾

미디어·정보 리터러시의 포괄적 학습 성과		미디어·정보 리터러시를 함양한 사람의 역량
1	정보, 미디어, 디지털 커뮤니케이션이 개인과 시민의 삶에서 얼마나 필요한지 인식하고 이해한다.	개인, 사회, 시민의 필요나 관심에 관련된 콘텐츠, 기관 및 미디어와 디지털 기술의 범위와 본질, 유형, 역할을 인식하고 결정하며 이해할 수 있다. 개인의 필요와 콘텐츠 서비스 제공자의 필요, 시스템, 동기를 구분할 수 있다.
2	도서관, 아카이브, 박물관, 출판사, 미디어, 디지털 통신 기업 등과 같은 정보 제공자의 역할과 기능을 이해한다.	인터넷을 포함한 미디어, 정보, ICT 제공자의 사회적 필요성 및 기능을 이해할 수 있으며, 디지털 통신 기업 및 미디어가 지속가능한 발전을 도모하고, 개방되고 투명하며 포용력 있는 사회를 만드는 데 일조할 수 있다는 사실을 이해할 수 있다.
3	정보 제공자가 자신의 기능을 충실히 수행하기 위해 필요한 조건을 이해한다.	정보의 자유, 표현의 자유 및 언론 자유의 중요성, 미디어와 디지털 커뮤니케이션 플랫폼의 소유권과 관련된 쟁점의 중요성, 권리가 보장되고 개방적으로 의사를 결정하는 협의 과정 및 기술의 중요성을 인식한다. 뿐만 아니라 정보 저장소의 전문성과 윤리의 중요성을 이해한다. 대다수의 정보 제공자는 이익을 좇아 움직이기 때문에 공익과 사회의 안녕을 훼손할 수도 있다는 점을 인식한다. 이를 참고하여 정보를 사용하고 결정하며 평가하고 행동할 수 있다. 사람들이 혐오 표현 또는 잘못된 정보를 생산하려는 목적으로 어디에서 디지털 커뮤니케이션을 이용하는지 알 수 있으며, 그에 대응하여 긍정적이고 검증된 의견을 제시하고 강력한 팩트체크 기법을 활용할 수 있다. 디지털 통신 기업에게는 위험을 완화할 장치와 신고 전략을 확보할 필요가 있음을 이해한다.
4	개인적, 교육적, 정치적, 문화적, 종교적, 기타 사회적 필요와 연관된 정보를 찾고 평가한다.	검색 기술을 적용하여 정보 및 미디어 콘텐츠를 효과적으로 찾을 수 있고, 검색 결과에서 파생된 자료의 출처, 검색 순위의 타당성 및 데이터에 대한 지식 또한 찾을 수 있다. 이를 사회 및 개발 관련 쟁점과 연관 지을 수 있다.
5	정보, 미디어, 디지털 콘텐츠를 비판적으로 평가한다.	자신이 접하거나 수신한 정보의 최초 평가 기준에 따라 정보와 매체를 평가, 분석, 비교할 수 있다. 음모론 같은 잘못된 정보를 분별하고 밝혀낼 수 있다. 진실성, 권한, 신뢰성과 현재 목적성을 기준으로 정보 제공자를 비판적으로 평가할 수 있으며 정보가 주는 기획 및 잠재적 위험성을 가늠할 수 있다.

23) 다양한 자료에서 발췌. UNESCO Media and Information Literacy Assessment Framework: Country readiness and competencies 참고, <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000224655>. Accessed on 11 September 2019. Grizzle, A. (2018). Assessing Citizens' Responses to Media and Information Literacy Competencies through an online course: An Empirical Study and Critical Comparative Analysis of Experts' Views. Doctoral Dissertation. ISBN: 9788449084775: <http://hdl.handle.net/10803/666860>. Thesis Doctorals en Xarxa (TDX). Autonomous University of Barcelona, Spain, and See also Frau-Meigs, D. (2019). A Curriculum for MIL Teaching and Learning. In Carlsson, U. (2019). Understanding Media and Information Literacy (MIL) in the Digital Age. Department of Journalism, Media and Communication (JMG). University of Gothenburg, Sweden.

미디어·정보 리터러시의 포괄적 학습 성과		미디어·정보 리터러시를 활용한 사람의 역량	
6	소프트웨어, 콘텐츠, 소통과 상호작용에 관련된 온라인상의 위험으로부터 자신을 보호할 수 있다.	디지털 보안에 대해 인식하고 있으며 온라인상의 위험(개인정보 도용, 피싱, 스파이웨어, 바이러스 감염, 프라이버시 침해)에 해당 지식을 활용하여 자신을 보호할 수 있다. 개인 안전에 위협이 되는 문제(온라인 그루밍, 사이버 불링, 유해할 수 있는 조언, 개인 정보 제공, 연결 제한 콘텐츠, 불법 콘텐츠, 피해 신동, 인권 침해 등)를 인식하고 해당 콘텐츠를 공유하거나 퍼뜨리지 않는다.	디지털 보안에 대해 인식하고 있으며 온라인상의 위험(개인정보 도용, 피싱, 스파이웨어, 바이러스 감염, 프라이버시 침해)에 해당 지식을 활용하여 자신을 보호할 수 있다. 개인 안전에 위협이 되는 문제(온라인 그루밍, 사이버 불링, 유해할 수 있는 조언, 개인 정보 제공, 연결 제한 콘텐츠, 불법 콘텐츠, 피해 신동, 인권 침해 등)를 인식하고 해당 콘텐츠를 공유하거나 퍼뜨리지 않는다.
7	정보와 미디어, 디지털 콘텐츠를 분석하고 공유하며 정리하고 저장한다.	다양한 방법과 도구를 사용하여 정보와 미디어 콘텐츠를 분석할 수 있다. 미디어 정보 리터러시를 갖춘 사람은 자신의 필요에 따라 정보와 미디어, 디지털 콘텐츠를 카테고리별로 나누어 정리할 수 있다.	다양한 방법과 도구를 사용하여 정보와 미디어 콘텐츠를 분석할 수 있다. 미디어 정보 리터러시를 갖춘 사람은 자신의 필요에 따라 정보와 미디어, 디지털 콘텐츠를 카테고리별로 나누어 정리할 수 있다.
8	정보와 미디어 콘텐츠로부터 얻은 아이디어를 종합하거나 응용한다.	자신이 수집한 정보와 미디어 디지털 콘텐츠를 수집·분석하고 요약할 수 있다. 수집한 정보에서 내가 필요한 자료를 구분하여 다양한 발상을 떠올릴 수 있고, 정보와 미디어, 디지털 콘텐츠를 정리하고 검색한 결과물을 활용할 수 있다.	자신이 수집한 정보와 미디어 디지털 콘텐츠를 수집·분석하고 요약할 수 있다. 수집한 정보에서 내가 필요한 자료를 구분하여 다양한 발상을 떠올릴 수 있고, 정보와 미디어, 디지털 콘텐츠를 정리하고 검색한 결과물을 활용할 수 있다.
9	정보를 윤리적이고 책임 있게 활용하며 청중이나 독자에게 자신의 이해나 지식을 적절한 형태와 미디어를 통해 전달한다.	정보와 미디어, 디지털 콘텐츠 및 지식을 윤리적이고 효과적인 방법으로 전달하고 활용할 수 있다. 청중의 필요에 맞추어 가장 적절한 정보 형식 및 방법을 선택할 수 있다.	정보와 미디어, 디지털 콘텐츠 및 지식을 윤리적이고 효과적인 방법으로 전달하고 활용할 수 있다. 청중의 필요에 맞추어 가장 적절한 정보 형식 및 방법을 선택할 수 있다.
10	소프트웨어 이용이나 정보 처리, 콘텐츠 제작을 위해 ICT기술을 응용할 수 있다.	정보와 미디어, 디지털 콘텐츠를 찾고 평가하며 제작하는 데 ICT 기술을 활용할 수 있으며, 정보를 생산하고 유포하는 데 필요한 ICT 기술을 습득할 수 있다.	정보와 미디어, 디지털 콘텐츠를 찾고 평가하며 제작하는 데 ICT 기술을 활용할 수 있으며, 정보를 생산하고 유포하는 데 필요한 ICT 기술을 습득할 수 있다.
11	사회적 또는 상업적 가치를 지닌 서비스와 상품 생산을 위해 ICT 기술을 활용할 수 있으며, 기업가 정신을 함양할 수 있다.	기업가적 사업에 필요한 정보와 미디어, 디지털 콘텐츠 및 기타 서비스 창조에 요구되는 능력과 기술을 가지고 있으며, 지식 경제에 참여할 수 있다.	기업가적 사업에 필요한 정보와 미디어, 디지털 콘텐츠 및 기타 서비스 창조에 요구되는 능력과 기술을 가지고 있으며, 지식 경제에 참여할 수 있다.
12	비판적 사고 능력을 바탕으로 ICT를 활용할 수 있다.	ICT 활용 능력이 기초 이상이며, ICT의 발달에 대해서도 이해한다. 즉, ICT 발달 과정과 메커니즘, 조건, 소유권과 통제, 경로 의존성 등을 이해한다. ICT 발달에는 프로세스, 메커니즘과 조건을 포함해 소유권과 컨트롤, 경로 의존성 등이 해당된다.	ICT 활용 능력이 기초 이상이며, ICT의 발달에 대해서도 이해한다. 즉, ICT 발달 과정과 메커니즘, 조건, 소유권과 통제, 경로 의존성 등을 이해한다. ICT 발달에는 프로세스, 메커니즘과 조건을 포함해 소유권과 컨트롤, 경로 의존성 등이 해당된다.
13	주체적인 세계 시민으로서 콘텐츠 제공자를 상대한다.	권리 기반의 개방적이고 접근 가능한 다중 이해자 거버넌스 증진하기 위해 기관 및 개인과 주체적으로 관계 맺는 방법을 이해할 수 있다. 이는 도서관이나 아카이브, 박물관, 미디어와 디지털 통신 기업이 맡은 디지털 역할과 관련이 있다.	권리 기반의 개방적이고 접근 가능한 다중 이해자 거버넌스 증진하기 위해 기관 및 개인과 주체적으로 관계 맺는 방법을 이해할 수 있다. 이는 도서관이나 아카이브, 박물관, 미디어와 디지털 통신 기업이 맡은 디지털 역할과 관련이 있다.
14	온·오프라인상의 프라이버시를 관리한다.	타인의 권리를 존중하면서도 자신의 온전한 인격 발달 및 권리 보호를 위해 온·오프라인상에서 프라이버시권의 가치와 필요를 이해한다. 여의치 않은 상황에서도 자신의 권리를 요구할 줄 안다. 개인의 프로필과 정보를 상업화하고 경제적 이익으로 간주하는 행위를 인식할 수 있다. 프라이버시 설정 및 단계를 변경할 수 있다. 프라이버시와 투명성, 정보 접근성과 표현의 자유 사이에 존재하는 균형을 이해할 수 있다. 타인의 개인 정보를 윤리적으로 사용하고 타인의 프라이버시를 존중한다.	타인의 권리를 존중하면서도 자신의 온전한 인격 발달 및 권리 보호를 위해 온·오프라인상에서 프라이버시권의 가치와 필요를 이해한다. 여의치 않은 상황에서도 자신의 권리를 요구할 줄 안다. 개인의 프로필과 정보를 상업화하고 경제적 이익으로 간주하는 행위를 인식할 수 있다. 프라이버시 설정 및 단계를 변경할 수 있다. 프라이버시와 투명성, 정보 접근성과 표현의 자유 사이에 존재하는 균형을 이해할 수 있다. 타인의 개인 정보를 윤리적으로 사용하고 타인의 프라이버시를 존중한다.

미디어·정보 리터러시의 포괄적 학습 성과		미디어·정보 리터러시를 함양한 사람의 역량
15	게임(AI 기반 게임 포함) 활동을 조절할 수 있다.	학습과 지속가능한 발전을 위해 게임을 할 때 얻을 수 있는 이점과 위험을 이해한다. 게임 참여 시 자유가 침해받을 수 있다는 사실을 이해한다. 게임 산업 발달 중진에 참여한다. 인공지능과 게임의 투명성 및 감시를 지원하는 방법에 대해 안다. 개인 정보 보호와 인공지능 및 게임과의 상호 작용 사이 존재하는 연결성을 관찰할 수 있다.
16	미디어 기관 및 모든 콘텐츠 제공자를 활용하여 정보 접근성, 표현의 자유, 문화 간, 종교 간 소통, 민주적 참여, 성평등의 향상을 촉진하고, 모든 불평등, 편협성과 차별에 반대하는 활동을 옹호한다.	정보 접근성, 표현의 권리, 의견의 자유(혐오 표현 배제), 문화 간 대화, 민주적 담론에 윤리적으로 참여한다는 측면에서 콘텐츠 서비스를 활용한 사회 참여의 가치를 인식할 수 있다.
17	기타 유형의 사회적 리터러시에 미디어·정보 리터러시를 적용한다.	건강 리터러시, 금융 리터러시, 과학 리터러시, 다문화 리터러시와 기타 유형의 사회적 리터러시를 이해하고 활용하는 데 비판적 사고 능력을 적용할 수 있다.
18	문제 해결 및 협동 능력에 미디어·정보 리터러시를 적용한다.	삶 속의 기회 및 도전 과제를 정보에 기반하여 인식할 수 있다. 아이디어를 떠올리고 문제를 해결하기 위해 타인과 신체적으로, 또는 정보와 지식을 통합하는 기술과 미디어를 통해 소통하는 방법을 이해한다.
19	폭력적인 극단주의를 표방한 콘텐츠 및 혐오 표현을 인식하고 대처할 수 있다.	콘텐츠가 혐오나 폭력적인 극단주의를 완화 또는 전파할 수 있다는 사실을 이해한다. 차별 또는 혐오 콘텐츠를 구별할 수 있고, 해당 콘텐츠 발견 시 대처 방안을 알고 있다.
미디어·정보 리터러시 역량을 통해 함양할 수 있는 가치와 태도		
20	다양한 문화와 종교 간의 소통 및 대화	
21	표현의 자유, 정보의 자유, 참여의 자유	
22	타인에 대한 관용과 존중	
23	자기 인식과 자신의 신념을 성찰하는 가치	
24	국제 인권 기준에 대한 이해	
25	지속가능한 발전, 연대, 평화	

커리큘럼 프레임워크

유네스코가 주도한 전문가 회의 및 회담²⁴⁾이 제시한 제안 사항과 프레임워크 및 커리큘럼을 집필한 다양한 저자들이 개발한 모듈을 바탕으로 본 교육자와 학습자를 위한 미디어·정보 리터러시 커리큘럼은 밀접한 관계를 맺고 있는 다음의 세 가지 주요 주제를 상세히 설명한다.

1. 지속가능 발전, 평화, 민주적 담론, 사회 참여를 위한 정보, 미디어, 디지털 커뮤니케이션에 대한 이해 및 지식
2. 콘텐츠와 관련 기관에 대한 평가
3. 콘텐츠의 제작 및 활용

이 세 가지 주제는 일반 교육 및 교사 개발의 여섯 가지 영역과 연결돼 있다. 이 주제는 이들 사이의 발전적 관계를 보여주며, 유네스코의 '교육자와 학습자를 위한 미디어·정보 리터러시 커리큘럼 모델'의 커리큘럼 프레임워크 제작과 관련돼 있다.(표 1 참고). 교육과 사회 영역의 모든 수준에서 미디어·정보 리터러시의 개발과 통합을 위한 광범위한 정책 개발 맥락과 지침을 제공하기 위해 유네스코는 미디어·정보 리터러시 커리큘럼 지침을 위한 초안 기준²⁵⁾과 미디어·정보 리터러시 정책 및 전략 지침²⁶⁾을 개발했다.

미디어·정보 리터러시 커리큘럼 프레임워크 및 커리큘럼 모듈은 포괄적이고 포용적이며 유연하다. 이는 커리큘럼을 세계, 지역, 국가적 전략에 맞추어 적용할 수 있도록 하기 위함이다(미디어·정보 리터러시 커리큘럼의 2부 '개요' 부분의 '적용 프로세스와 통합 전략' 섹션 참조).

미디어·정보 리터러시 커리큘럼 및 모듈은 다양한 교육 및 기관 시스템에 맞추어 변화할 수 있도록 유연성을 갖추어야 하며, 지역 사회 필요에 알맞게 응용할 수 있어야 한다. 그러나 유네스코는 교육자와 학습자가 미디어·정보 리터러시를 접할 때, 세계인권선언 제19조에 명시된 지속가능발전목표와 기본적 자유에 대한 참여의 필요성을 강조하는 요소만은 반드시 포함시킬 것을 주장한다. 미디어·정보 리터러시 커리큘럼이 어떤 환경이나 맥락에 따라 수정, 적용된다 해도, 미디어·정보 리터러시가 시민 교육의 목표와 마찬가지로 지속가능한 발전과 기본적 자유 및 인권의 필요성을 이해하는 데 도움이 되어야 한다는 점은 분명하다.

미디어·정보 리터러시 커리큘럼은 신문과 서적, 라디오·텔레비전 등 방송 매체를 포함한 인쇄 및 시청각 환경과 관련이 있으며, 이는 온·오프라인에 상관없이 디지털 통신 및 모든 유형의 콘텐츠 제공자의 경우도 마찬가지다. 따라서, 교육자에게 미디어·정보 리터러시 연수를 제공하는 일이 첨단 디지털 기술에 접근할 수 있는 사람들만을 위한 것으로 인식되어서는 안 되며, 첨단 디지털 기술의 사용이 제한된 상황에서도 동일하게 적용할 수 있다는 점을 알아야 한다.

24) 본 문서는 커리큘럼 첫 번째 판을 위해 2008년부터 여러 차례에 걸쳐 진행된 전문가 그룹 회의와 회담에서 제시한 제안 사항 및 두 번째 판을 위해 2019/2020년에 동일하게 진행된 회의 내용을 담고 있다.

25) Standards for Media and Information Literacy Curricula Guidelines,
https://en.unesco.org/sites/default/files/belgrade_recommendations_on_draft_global_standards_for_mil_curricula_guidelines_12_november.pdf

26) Media and Information Policy and Strategy Guidelines. UNESCO, Paris, 2013.

[표 2] 교육자를 위한 미디어·정보 리터러시 커리큘럼 프레임워크

커리큘럼 영역			
주요 커리큘럼 분야	지속가능한 발전과 민주적 담론을 위한 정보에 대한 지식	콘텐츠 평가	콘텐츠 제작 및 활용
커리큘럼과 평가	콘텐츠 제공자에 대한 지식, 콘텐츠 제공자의 기능과 그 기능을 수행하기 위해 갖추어야 할 조건	콘텐츠 평가를 위한 기준 이해	콘텐츠 제작 방법을 분석하는 기술, 콘텐츠 제작의 사회적·문화적 맥락, 시민이 콘텐츠를 활용하는 방법과 목적
교육자의 전문성 증진	시민 교육을 위한 미디어·정보 리터러시에 대해 알고, 사회의 전문가 커뮤니티와 거버넌스에 참여	미디어와 정보를 평가하고 관리, 전문적 학습을 위한 자료의 디지털 활용	리더십과 주체적인 시민 의식, 교육자와 학습자 성장을 위한 미디어·정보 리터러시 활용 및 향상 지원
콘텐츠	미디어 기관, 도서관, 박물관, 도서관과 같은 전통적 콘텐츠 제공자가 생산한 온·오프라인 콘텐츠	기관이나 개인을 출처로 한 콘텐츠의 특징	알고리즘 또는 콘텐츠 공유로 인한 콘텐츠 활용, 창안/제작 및 전달
정리 및 관리	미디어·정보 리터러시 수업 계획 개발에 대한 지식	미디어·정보 리터러시를 통한 협업	평생교육에 미디어·정보 리터러시 적용
교수법	콘텐츠를 핵심 커리큘럼이나 학습 공간, 담론에 통합	문제 해결을 위한 콘텐츠 및 콘텐츠 제공자 평가	사용자 제작 콘텐츠와 교육 및 학습을 위한 콘텐츠 활용
정책 및 비전	미디어·정보 리터러시를 갖춘 교육자와 학습 공간 마련	미디어·정보 리터러시를 갖춘 학습자 및 시민 키우기	미디어·정보 리터러시를 갖춘 사회 도모

정책과 비전

모든 수준의 교육 시스템과 사회 전반이 체계적이고 진보적인 미디어·정보 리터러시를 함양하기 위해선 국가 차원의 정책이 필수적이다. 국가 교육과 ICT, 어린이 및 청소년, 콘텐츠와 관련된 기관 및 산업, 문화 정책, 표현의 자유를 허용하고, 정보공개법을 비롯한 기타 지속가능한 발전 정책은 미디어·정보 리터러시 정책과의 교점을 공유하는 것에서부터 시작해야 한다. 미디어·정보 리터러시 관련 정책이 확립되지 않은 국가는 다음과 같은 쟁점을 고려해야 한다. 미디어·정보 리터러시 함양에 교육자와 학습자는 어떤 역할을 할 수 있을까? 만약 정책이 확립되었다면 사회의 현 시점 및 상황과 밀접하게 관련되어 있는가? 정책은 국제적 기준에 얼마나 부합하며, 제대로 이행되고 있는가? 정책 개선은 가능한가? 이와 같이 본 커리큘럼의 주요 양상은 미디어·정보 리터러시의 '정책과 비전'을 논의하는 것이며, 이 '정책과 비전'이 모든 수준과 유형의 교육 및 사회에 주는 시사점은 무엇인지 파악하는 것이다. 이 같은 논의는 정책과 비전을 분석하는 과정으로 이어져야 하며, 더불어 미디어·정보 리터러시를 갖춘 교육자와 학습자를 양성하는 방안에 관한 토론으로 연결되어야 한다. 마지막으로, 미디어·정보 리터러시를 함양한 사회를 구성하는 데 교육자가 맡는 역할에 주의를 기울여야 한다. 유네스코의 미디어·정보 리터러시 정책과 전략 지침²⁷⁾은 단계적인 프로세스를 제안한다.

지속가능한 발전과 평화, 민주적 담론 및 사회 참여를 위한 정보와 미디어, 디지털 커뮤니케이션에 관한 지식

이번 제목과 같이 광범위한 주제의 목표는 미디어·정보 리터러시를 통해 교육자와 학습자 및 모든 시민이 콘텐츠 제공자를 지속가능한 발전, 표현의 자유, 다원주의, 문화 간 소통 및 관용, 세계 시민성 향상의 잠재적 조력자임과 동시에 공익을 위한 정보, 민주적 논의 및 올바른 거버넌스 정립의 기여자로 받아들이고 상대할 수 있다는 사실을 비판적으로 이해하도록 하는 것이다. 본 관계성은 이 섹션 하단의 [그림5]에서 볼 수 있다. 이 주제는 도서 관과 미디어, 정보 통신 기업을 포함한 다양한 콘텐츠 제공자의 기능 및 중요성과 관련해 다음과 같은 여러 사안을 아우른다.

- 시민이 서로 소통하고 자신의 권리를 옹호할 수 있는 통로 제공
- 공익을 위해 정보를 저장, 처리, 분석 및 보급
- 이야기, 아이디어, 정보의 보급
- 지도자와 일반 시민, 민간 부문 주체 사이의 정보 불균형 바로잡기

27) Media and Information Policy and Strategy Guidelines. UNESCO, Paris, 2013.

- 다양한 사회 주체들의 정보에 입각한 논의의 활성화 및 민주적 방식으로 논쟁 해결
- 사회가 스스로 배울 수 있고 공동체라는 개념을 확립할 수 있는 방안과 수단 제시
- 문화적 표현, 국가 내 또는 국가 간 문화적 화합, 지속가능한 발전을 이룰 수 있는 매개체 제공
- 다양한 형태로 정부의 감시인 역할을 이행하여 권력자의 부패 행위나 기업의 잘못된 행위를 폭로하고, 공공의 삶과 공공 감시 체제에 투명성 증진
- 사회 및 경제적 효율성을 개선하는 도구로서 역할 수행
- 지속가능한 발전과 민주적 과정을 활성화하고 자유롭고 공명한 선거 보장에 일조
- 권리를 가진 사회적 행위자이자 지지자로 활동하며 다원주의적 가치(다양한 뉴스 미디어의 목소리)를 존중
- 사회의 집합적 기억 저장소 역할(예를 들어 도서관) 수행
- 문화유산 보존
- 정보를 찾는 수단 제공
- 일반 대중에게 정보 및 콘텐츠 접근성을 제공하여 디지털 정보 격차 축소
- 도서관과 아카이브, 박물관을 정보 기관 및 학습 자료 센터로 자리매김
- 도서관에서 제공하는 모든 종류의 정보 자료 활용 활성화
- 학술정보관 같은 도서관을 이용한 교육 및 학습 활성화
- 도서관 사용자 교육

(유네스코 미디어 개발 지표 2008 참조)

‘유네스코 미디어 개발 지표-코소보’를 참조한 내용은 1999년 유엔 안보리 결의 1244호가 채택된 배경에서 이해되어야 한다.

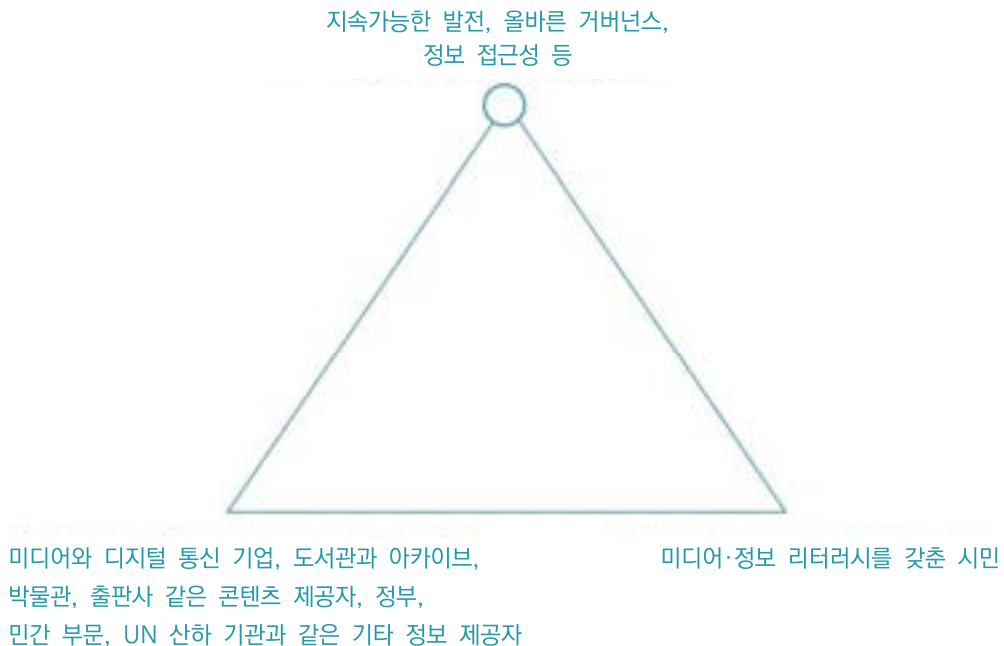
지속가능한 발전, 민주주의와 올바른 거버넌스를 받치고 있는 근본적인 기반-예를 들면 투명성, 책무성, 시민 참여-을 확립하기 위해서는 개방된 정보, 미디어, 디지털 시스템이 필요하다. 해당 시스템은 활발한 시민 사회 또는 ‘시민 문화’를 이루는 데 중요한 역할을 할 수 있으며, 주요 기능은 다음과 같다.

- 다양한 시민 그룹이 모두 이해할 수 있고 활용할 수 있는 정보와 지식에 동등한 접근성 부여, 개방된 논의와 논쟁을 위한 플랫폼 제공하기
- 지속가능한 개발, 민주주의 및 올바른 거버넌스의 가치를 유지하는 절차에 대한 신의를 고취하고 지속적으로 헌신하기

본 커리큘럼은 교육자와 학습자가 미디어·정보 리터러시를 교육 및 학습 과정에 통합할 수 있는 능력을 기르는 데 필요한 콘텐츠를 제공한다. 그 과정에서 학습자의 의견과 다양성을 존중하고 젠더 표상에 대한 감수성을 중요시한다. 여기서 고려해야 할 점은, 개인이 어떻게 콘텐츠 제공자를 활용하여 자신의 의견을 표현하고 목소리를 높여 다양한 이해와 관점을 기를 수 있느냐이다.

정보를 다루는 기관(도서관, 미디어 기관, 디지털 통신 기업 등)은 더 많은 이들이 전문적인 학습에 참여할 수 있는 플랫폼을 만든다. 어떤 국가에서는 플랫폼을 활용해 개방형 원격학습(Open and Distance Learning, ODL)이나 지속적 전문성 개발(Continuing Professional Development, CPD)을 실행하기도 한다. 본 커리큘럼은 교육자가 다양한 정보 통신 시스템을 활용해 자신이 속한 직종의 커뮤니티 안에서 활발히 참여할 수 있는 방안은 무엇인지 검토한다. 다른 사회적 상황이나 지역에서 학생들을 가르치는 교육자도 전문적 학습 내용이나 방식에 대한 지식 및 정보를 공유할 수 있다.

[그림 5] 지속가능 발전 및 민주주의에서 미디어·정보 리터러시의 중요성



정보, 미디어, 디지털 커뮤니케이션 평가

문제 해결 능력과 비판적 사고 능력은 학교 과목과 관계없이 일상 속에서 배워야 할 가장 핵심적인 능력 중 하나다. 문제 해결 과정에서 다양한 출처의 콘텐츠를 비판적으로 평가해 볼 수 있기 때문에 문제 상황은 오히려 좋은 기회가 되기도 한다.

본 장의 목적은 콘텐츠 제공자가 규범적으로 제공하는 공공 서비스 기능을 바탕으로 교육자와 학습자의 정보 및 출처 평가 능력을 개선하는 것이다. 교육자와 학습자는 콘텐츠가 가진 유용한 측면과 해로운 측면을 찾아내고 분석할 수 있도록 미디어·정보 리터러시를 함양해야 하고, 콘텐츠가 전달하는 메시지를 해체하여 비판적으로 대응할 수 있어야 한다. 또 다른 목적은 교육자와 학습자가 콘텐츠 제공자의 잘못된 행위를 파악하고 그에 맞는 대처 방안을 습득하는 것이다. 교육자는 미디어·정보 리터러시 역량을 형식·무형식 학습 환경, 또는 그러한 학습 환경을 위해 마련된 콘텐츠에 연계할 수 있는 방안을 마련해야 한다. 여기서 주목해야 할 점은 교육 시스템 내에서 생산하고 활용하는 콘텐츠와 정보가 편협하고 정형화되어 있으며 불완전하고 틀릴 수도 있다는 사실이다. 따라서 교육자는 교과서, 커리큘럼 또는 연구 자료에서 제시하는 콘텐츠 내 성별, 인종, 종교 및 기타 표상과 관련된 문제를 파악하고 다룰 수 있어야 하며, 미디어 및 디지털 커뮤니케이션 시스템이 제공하는 정보는 물론 다양성과 다원성이 지역적 차원 및 세계적 수준에서 어떻게 다루어지고 있는지 이해할 수 있어야 한다.

마지막으로, 교육자와 학습자는 다양한 자료로부터 접하는 전반적 콘텐츠뿐 아니라 특정한 텍스트도 해석하고 평가하는 능력을 함양해야 한다. 또한, 자신의 콘텐츠 해석 방식이 자신의 학습과 사회적 활동을 향상 또는 방해하는지 성찰할 줄 알아야 한다.

미디어·정보 리터러시를 위한, 미디어·정보 리터러시를 통한 콘텐츠 제작과 활용

특정 학습 목표와 필요에 따라 미디어·정보 리터러시 자료 및 도구를 선택, 조정하고 개선하여 활용할 줄 아는 능력은 교육자와 학습자가 습득해야 할 능력이다. 이에 더해, 교육자는 미디어·정보 리터러시 도구와 자료를 학습자의 학습 과정, 특히나 콘텐츠 생산과 연관된 과정에 적용할 수 있도록 돕는 능력을 갖추어야 한다.

콘텐츠 생산과 활용에 대해 교육할 때 학습자 중심의 교육 접근법을 적용해야 하며, 이를 통해 교육자와 학습자가 연구하고 성찰하는 태도를 지니고 사고할 수 있도록 도와주어야 한다. 여기서 중요한 점은 콘텐츠의 생애 주기에 대한 기본 이해가 있어야 하며, 동시에 학문적 연구 능력을 갖추어야 한다. 경험을 통한 학습은 21세기형 지식 습득 방법에서 중요한 부분을 차지한다. 교육자와 학습자는 정규적인 학습 환경 안팎에 존재하는 참여형 환경에서 텍스트와 이미지 등 콘텐츠를 생산해 봄으로써 몰입을 경험하고 많은 것을 배울 수 있다. 교육자는 이 과정에서 학습자가 참여형 학습을 통해 다양한 역량을 발달할 수 있도록 도와야 한다.

디지털 통신 기업 및 전통적 미디어 회사 입장에서 사용자 제작 콘텐츠는 매우 매력적이다. 소셜 미디어 플랫폼을 사용하는 많은 이들과 상호작용할 수 있다는 점은 청년층이 다양한 인터넷 플랫폼을 통해 인터넷에 접속하는 중요한 이유로 부상하고 있다. 이런 현상은 선진국에서만 일어나는 것이 아니며, 아프리카와 남아시아, 라틴 아메리카, 카리브해 등의 국가에서도 유사한 사례를 찾을 수 있다. 해당 국가와 지역 시민의 모바일 기술 사용은 점점 증가하고 있다. 이들은 사회적이고 지속가능한 발전에 관련된 논쟁에 참여하고 메시지를 주고받기 위해, 그리고 자신의 삶에 지대한 영향을 미치는 정치적 사안에 대해 알기 위해 기술을 사용하고 있다. 그와 동시에 엔터테인먼트와 광고에도 접하고 있으며, 넘쳐나는 잘못된 콘텐츠를 분별하는 방법을 배워나가고 있다.

교육자와 학습자가 교육 실습을 통해 미디어와 디지털 콘텐츠를 제작하고 활용하는 역량 및 자신감이 증가하면, 이들은 학습 커리큘럼 안에 미디어·정보 리터러시를 향상하자는 움직임을 주도하게 된다. 교육자와 학습자가 미디어·정보 리터러시를 가르치고 배우는 데 익숙해진다면 학습 및 사회적 환경에서, 그리고 더 큰 사회에서 뛰어난 미디어·정보 리터러시 수준을 갖게 될 뿐만 아니라 미디어·정보 리터러시를 가르치는 동료 교육자가 될 것이다.

핵심 교육자의 역량

하단의 [표3]은 미디어·정보 리터러시가 교사/교육자를 위한 기존 커리큘럼과 연계되는 방식을 보여 준다. 표에 포함된 기술은 각각의 미디어·정보 리터러시 커리큘럼 프레임워크 요소에 맞게 교육자들이 습득하고 보여 주어야 할 핵심 역량을 설명한다. [표3]은 교육자가 커리큘럼 영역과 관련된 기술을 습득한 정도를 평가할 때 전반적으로 기대되는 성과가 무엇인지 보여 준다.

[표 3] 유네스코의 미디어·정보 리터러시 커리큘럼 목표 및 교육자의 능력

커리큘럼 영역	커리큘럼 목표	교육자가 갖추어야 할 능력
정책과 비전	교육자가 미디어·정보 리터러시에 필요한 정책 및 비전에 민감하고 예의주시한다.	교육자는 미디어·정보 리터러시를 알리는 데 필요한 정책을 알고, 그 정책을 교육에서(그리고 사회에서) 실현할 방안을 이해한다. 교육자는 또한 시민 교육과 세계 시민 교육의 맥락에서 미디어·정보 리터러시가 삶을 살아가는 기술 및 더 큰 발전에 어떻게 기여하는지 이해해야 한다.
커리큘럼과 평가	미디어·정보 리터러시 자료 활용과 적용 방안을 강조한다.	교육자는 미디어·정보 리터러시를 학교 커리큘럼에서 활용할 방안을 이해한다. 또한 콘텐츠 제공자의 기능에 비추어 콘텐츠 제공자의 범위를 비판적으로 평가할 수 있다. 평가를 수행할 때, 미디어·정보 리터러시 준비를 위해 콘텐츠 제공자가 제공하는 광범위한 자료에서 필요한 자료를 선택할 수 있다. 학생이 미디어·정보 리터러시를 얼마나 이해하고 있는지 평가할 수 있다.

정보, 미디어, 인터넷 기관	도서관, 아카이브, 박물관, 미디어, 디지털 통신 기업 등과 같은 광범위한 정보 제공자에 대한 지식을 얻는다.	교육자는 모든 콘텐츠 제공자가 어떻게 현재의 모습으로 성장하고 변화했는지 알려 이해한다. 교육자는 사용 가능한 기술을 이용하여 다양한 독자 및 청중을 접하는 방법을 습득한다. 다양한 콘텐츠 자료를 활용하여 비판적 사고 능력과 문제 해결 능력을 키우고 이를 학생들에게 전달한다.
준비 및 관리	교육자는 학습 공간을 조성하여 학습자가 모든 교육 및 학습에 효율적으로 참여할 수 있게 하며, 학습자가 콘텐츠 자료를 활용하는 것 또한 수행할 수 있도록 돕는다.	미디어·정보 리터러시를 갖춘 교육자는 학습 공간 조성 방법을 알고 있어야 한다. 교육자는 시민 교육과 평생학습을 위해 다양한 콘텐츠 제공자를 최적으로 활용할 수 있는 교육 및 학습 환경을 구성할 수 있으며, 개인의 배경 및 성별에 관계없이 다양한 관점과 생각을 존중하는 방향으로 학습을 구성할 수 있다.
교육 방법	교육자의 미디어·정보 리터러시 교육 방법을 효과적으로 바꿀 수 있다.	미디어·정보 리터러시를 갖춘 교육자는 학생에게 미디어·정보 리터러시를 가르칠 교수학적 전문성을 습득해야 한다. 미디어·정보 리터러시를 습득한 교육자는 올바른 거버넌스와 지속가능한 발전 및 문화 간 소통이라는 관점에서 미디어·정보 리터러시를 가르칠 역량을 지닌다. 미디어·정보 리터러시 교육 과정의 첫 번째 단계로 학생들과 모든 콘텐츠 제공자와의 상호작용 또는 대응 방식에 대해 알고 있다. 또한 교육자는 미디어·정보 리터러시의 핵심 개념, 연구 방식, 구조 및 학습법을 이해하며, 이를 통해 학습자에게 의미 있는 학습 경험을 만들고 학습자가 시민의 역할을 다할 수 있도록 돕는다.
교육자의 전문성 개발	평생학습 및 전문성 개발을 위한 콘텐츠 자원 활용 교육을 활성화한다.	교육자는 자신의 전문성 개발에 도움이 되는 교육학적 지식과 주제를 습득하고 정보에 접근하기 위해 콘텐츠 제공자 및 기술을 활용하는 방법을 알고 있다.

본 프레임워크는 14가지의 핵심 모듈을 제시하여 미디어·정보 리터러시 커리큘럼을 더욱 풍성하게 한다. 해당 모듈은 교육자와 모든 사회 행위자 및 기관이 각 국가 상황에 맞추어 학습 내용을 적용할 수 있도록 주제 개요, 학습 목표, 콘텐츠와 학습 활동을 상세히 제공한다. 다음에 제시될 미디어·정보 리터러시 커리큘럼 모듈, 단위 및 주제와 연계된 역량 목록은 교육자가 모듈을 가르치는 과정에서 알아야 하는 지식과 기술을 상세하게 설명한다. 미디어·정보 리터러시 교육의 특정 프로그램을 진행하기 위해 선별된 모듈은 목록에 포함된 역량 대부분을 설명한다. 하단에 기재된 역량은 14개 모듈에 포함된 전체 역량 중 일부에 불과하다. 개별 역량 및 기대 학습 성과의 상세한 내용 확인을 위해서는 매 단위 시작 부분에 있는 각 모듈을 참고하라.

미디어·정보 리터러시 역량 1:

정보, 미디어, 디지털 커뮤니케이션이 지속가능한 발전 및 민주주의에서 수행하는 역할 이해하기

이 역량을 다루는 모듈은 다음과 같다:

모듈 1 - 초석 다지기: 미디어·정보 리터러시와 기타 주요 개념 개론

모듈 2 - 정보와 기술 이해하기

모듈 13 - 미디어와 기술, 그리고 미디어·정보 리터러시 맥락에서의 지속가능발전목표

모듈 14 - 커뮤니케이션과 정보, 미디어·정보 리터러시와 학습-캡스톤 모듈

미디어·정보 리터러시 교육자와 행위자, 또는 학습자는 모든 콘텐츠 제공자의 규범적 기능에 익숙해지고 콘텐츠 제공자가 우리의 시민 의식과 정보에 기반한 의사 결정에 미칠 수 있는 영향이 얼마나 중요한지 이해할 것이다.

교육자와 학습자는 역량 1을 학습함으로써 다음과 같은 능력을 습득할 수 있다.

- 미디어·정보 리터러시의 융합 개념을 이해하고 주요 학습 성과/요소를 파악할 수 있다. 파악하고 이해할 수 있다.
- 지속가능한 발전과 민주주의 사회에서 모든 콘텐츠 제공자가 행하는 규범적인 공공 서비스 기능을 인지, 설명하며 평가할 수 있다.
- 미디어·정보 리터러시와 지속가능발전목표의 연관성을 이해할 수 있다. 미디어·정보 리터러시를 다양한 발전 관련 쟁점에 적용하여 설명할 수 있다.
- 도서관과 미디어, 디지털 통신 기업을 포함한 콘텐츠 제공자가 활용하는 주요 개념을 이해하고 설명할 수 있다.
- 다양한 미디어·정보 리터러시 관련 개념에 대한 지식을 활용하여 사용자/시민이 콘텐츠 제공자와 비판적으로 상호작용하는 것을 이해할 수 있다.
- 세계인권선언 제19조가 명시하고 있는 표현의 자유 및 정보 접근성과기본적 권리에 대한 주요 개념을 이해하고 설명할 수 있다.
- 미디어·정보 리터러시와 시민 의식, 지속가능한 발전과 민주주의 사이에 존재하는 연관성을 해석하고 설명할 수 있다.
- 모든 형식의 콘텐츠 제공자가 문화 간 소통을 위한 행위자로서 갖는 목소리와 관점의 다원주의적 성격을 이해하고 중요성을 설명할 수 있다.
- (콘텐츠 제공자의) 편집의 독립성과 직업 규범, 책무성을 설명할 수 있다.
- 저널리즘을 공공 서비스 임무 안에서 사실을 검증하는 분야로 설명할 수 있다.
- 정보와 미디어, 과학 기술 윤리를 설명하고 이에 반하는 행위를 구분할 수 있다.

미디어·정보 리터러시 역량 2:

콘텐츠와 콘텐츠 활용 이해하기

이 역량을 다루는 모듈은 다음과 같다:

모듈 2 - 정보와 기술 이해하기

모듈 5 - 시민으로서의 수용자

모듈 6 - 미디어와 정보에서의 재현: 성평등을 중심으로

모듈 7 - 미디어와 기술이 콘텐츠에 미치는 영향

모듈 10 - 광고와 미디어·정보 리터러시

모듈 11 - 인공지능과 소셜 미디어, 미디어·정보 리터러시 역량

모듈 13 - 미디어와 기술, 그리고 미디어·정보 리터러시 맥락에서의 지속가능발전목표

미디어·정보 리터러시 교육자와 행위자, 또는 학습자는 우리가 사적인 삶과 공적인 삶에서 정보와 미디어, 디지털 기술을 사용하는 방법을 이해할 수 있으며, 시민과 콘텐츠의 관계 및 다양한 목적 달성을 위해 정보, 미디어, 디지털 통신 기술과 콘텐츠를 사용한다는 것을 알 수 있다.

교육자와 학습자는 역량 2를 학습함으로써 다음과 같은 능력을 습득할 수 있다.

- 콘텐츠 제공자가 전달하는 콘텐츠와 맥락, 가치를 이해하고 연관성을 찾을 수 있다.
- 정보의 역할과 중요성, 그리고 정보 지식 사회에서 정보 리터러시 기술이 갖는 필요성을 설명할 수 있다.
- 미디어·정보 리터러시와 세계 시민성의 연관성, 그리고 학습과의 관련성을 이해하고 설명할 수 있다.
- 개인 및 다양한 수용자가 콘텐츠를 다르게 해석하도록 이끄는 요인을 감안하여 수용자란 무엇인지 탐색할 수 있다.
- 인류 보편적인 소속감, 공유 가치와 의무, 공감, 연대, 다름과 다양성 등을 존중하여 우리가 얻는 혜택이 무엇인지 말할 수 있다.
- 콘텐츠 생산, 내포된 메시지와 활용, 수용자 사이에 존재하는 역동적이며 밀접하게 연관되어 계속해서 변화하는 관계를 살펴볼 수 있다.
- 사회 발전을 위한 인공지능 및 소셜 미디어의 일반적 활용 사례를 찾고 나열할 수 있다.
- 인공지능을 개발하고 활용하는 주요 행위자를 찾을 수 있다.
- 인공지능 윤리, 거버넌스, 규제와 기본 개념을 이해하고 설명할 수 있다.
- 정보와 미디어 콘텐츠에 내포된 고정관념을 분석하고자 전략적 방안을 사용할 수 있다. (예: 사회 안에서 타인

을 희생시킴으로써 특정 계층 및 집단의 이익에 기여하는 고정관념을 인식한다. 시각 매체가 젠더나 인종차별적 고정관념을 포함해 다양한 고정관념을 지속적으로 노출할 때 사용하는 기법을 인지하고 분석한다.)

- 광고(또는 기타 콘텐츠)가 수용자의 의사 결정과 행동에 영향을 주고자 사용하는 다양한 기법을 인식하고 분석하며 비판적으로 평가할 수 있다.
- 콘텐츠에서 제시하는 특정 표상, 잘못된 표상, 또는 표상의 결여 등을 탐구할 수 있다.
- 프라이버시와 개인 성장, 사회적 성장 사이의 상호작용을 탐구할 수 있다.
- ‘능동적’ 수용자라는 개념이 광고와 전략적 커뮤니케이션에 어떻게 적용되고 있는지, 또는 더욱 엄밀히 말해 수용자가 ‘의미’를 찾아가는 과정은 무엇인지 설명할 수 있다. (특정 광고가 성공적이었다고 말하는 이유를 설명할 수 있다.)
- 광고가 콘텐츠와 서비스에 미치는 영향을 평가할 수 있다.
- 광고나 허위정보, 잘못된 정보가 감성을 이용해 소비자의 흥미를 일으킬 때 정보에 기반한 시민성을 발휘할 전략을 추천할 수 있다.
- 공영방송(Public Service Broadcasters, PSB)의 중요성과 특징을 이해하고 설명할 수 있다.

미디어·정보 리터러시 역량 3:

효과적이고 효율적으로 정보에 접근하기 & 정보 윤리 실천하기

이 역량을 다루는 모듈은 다음과 같다:

모듈 1 - 초석 다지기: 미디어·정보 리터러시와 기타 주요 개념 개론

모듈 3 - 연구와 정보 주기, 디지털 정보 프로세싱, 지식재산

모듈 8 - 프라이버시와 데이터 보호, 그리고 우리

모듈 9 - 인터넷이 주는 기회와 과제

미디어·정보 리터러시 교육자와 행위자, 또는 학습자는 특정 과제 수행에 필요한 콘텐츠 유형이 무엇인지 구분할 수 있으며 효과적이고 효율적인 방법을 사용해 콘텐츠를 찾아 접근할 수 있다.

교육자와 학습자는 역량 3을 학습함으로써 다음과 같은 능력을 습득할 수 있다.

- 정보를 검색하거나 조사하기 위해 콘텐츠에 접근하는 효율적이고 효과적인 방법을 알 수 있다.
- 데이터베이스에서 검색 엔진을 사용하는 방법을 알 수 있다.
- 콘텐츠 제공자의 역할을 이해할 수 있다(인터넷 검색 엔진, 도서관, 박물관, 디지털 정보를 보존하는 아카이브 등).

- 다양한 방식을 활용하여 온라인 검색을 할 수 있다(검색 엔진, 주제별 디렉토리, 게이트웨이 페이지).
- 필요한 콘텐츠에 접근하기 위해 핵심어나 연관 검색어를 활용할 수 있다.
- 콘텐츠 출처의 다양한 유형 및 형식을 구분할 수 있다. 활용할 콘텐츠를 결정하고 선택하는 과정에서 어떤 기준을 고려하는지 설명할 수 있다.
- 기초과학 리터러시와 미디어·정보 리터러시 사이에 존재하는 의미와 관계를 이해할 수 있다.
- 정보 체계화와 관리의 주요 측면에 대해 이해하고 있음을 설명하고 증명해 보일 수 있다. 예: 콘텐츠가 어디 있는지 찾기 위해 분류 기법을 활용한다 (도서관 분류 시스템, 색인, 초록, 참고문헌, 데이터베이스 등).
- 크리에이티브 커먼스 라이선스를 포함해 저작권 법이 무엇인지 이해하고 적용할 수 있다.
- 저작권과 소유권의 차이를 이해할 수 있다.
- 지식재산의 다양한 종류와 중요성을 이해할 수 있다.

미디어·정보 리터러시 역량 4:

정보와 정보 출처를 비판적으로 평가하고
윤리적으로 실천하기

이 역량을 다루는 모듈은 다음과 같다:

모든 모듈과 연관이 있으나 더 긴밀한 연관성을 보이는 모듈은 다음과 같다.

- 모듈 1** - 초석 다지기: 미디어·정보 리터러시와 기타 주요 개념 개론
- 모듈 2** - 정보와 기술 이해하기
- 모듈 3** - 연구와 정보 주기, 디지털 정보 프로세싱, 지식재산
- 모듈 4** - 잘못된 정보와 허위정보, 혐오 표현에 맞서는 미디어·정보 리터러시 역량: 진실 추구와 평화를 위해
- 모듈 5** - 수용자와 세계 시민성
- 모듈 6** - 미디어와 정보에서의 재현: 양성평등을 중심으로
- 모듈 9** - 인터넷이 주는 기회와 과제
- 모듈 10** - 광고와 미디어·정보 리터러시

미디어·정보 리터러시 교육자와 행위자, 또는 학습자는 콘텐츠와 모든 콘텐츠 제공자를 비판적으로 평가할 수 있고 문제 해결 및 아이디어 분석을 위해 선별한 정보를 통합할 수 있다.

교육자와 학습자는 역량 4를 학습함으로써 다음과 같은 능력을 습득할 수 있다.

- 정보, 엔터테인먼트, 광고, 잘못된 정보, 그리고 허위정보의 다양한 기능적 특성을 구별하기 위해 각 콘텐츠

제공자가 전달하는 콘텐츠를 비교하고 분석할 수 있다.

- 신뢰성과 타당성, 정확성, 권위성, 적시성, 편향성을 기준으로 정보성 콘텐츠를 평가할 수 있다.
- 특정 텍스트(웹사이트, 다큐멘터리, 광고, 뉴스 프로그램)를 평가하기 위해 다양한 기준(명확성, 정확성, 유효성, 편견, 사실과의 관련성)을 적용할 수 있다.
- 정보에 담긴 편견, 혐오, 기만, 조작을 알아볼 수 있다.
- 진실에 관한 다양한 이론을 설명할 수 있다.
- 탈진실의 시대라는 개념을 구성하는 조건을 분석할 수 있다.
- 거짓 정보를 담거나 호도하는 내용을 전달하는 콘텐츠의 다양한 종류를 구별할 수 있다. 예를 들어 음모 이론, 또는 근거 없는 믿음을 포함하는 허위정보나 잘못된 정보, 유해정보가 있다.
- 인터넷 트롤링과 낚시성 제목이 어떻게 소비되는지 설명하고, 이를 허위 정보와 관련하여 이해할 수 있다.
- 음모 이론의 유형, 본질, 출처를 설명하고, 사람들이 음모 이론을 믿는 이유를 이해하고 어떻게 이에 대처할지 알 수 있다.
- 잘못된 정보와 허위정보를 퍼뜨리고 증폭시키는 데 있어 비즈니스 모델의 역할을 평가하고, 콘텐츠 관리 및 편집 기준을 통해 비즈니스 모델의 역할을 최소화하는 방식을 가능해 볼 수 있다.
- 콘텐츠가 제작되는 문화적, 사회적 또는 기타 맥락을 인식하고, 콘텐츠를 해석하는 데 맥락이 미치는 영향을 이해할 수 있다.
- ‘딥페이크’ 및 기타 디지털 조작 가능 기술을 포함하여, 디지털 기술의 범위를 이해할 수 있다.
- 기존의 지식과 새로운 지식을 비교하여 추가된 가치와 모순, 또는 콘텐츠의 고유한 특성을 알 수 있다.
- 데이터 출처와 정보 수집용 도구 및 전략의 한계, 결과물의 합리성에 문제를 제기함으로써 정확성을 예측할 수 있다.
- 텍스트를 해석하기 위해 다양한 전략을 활용할 수 있다(자신의 관점을 뒷받침할 수 있는 시각 매체 속 이미지나 정보를 이용하여 결론을 도출하거나 일반화하고 자료를 통합할 수 있다. 콘텐츠를 해체해 텍스트에 감춰진 편견을 찾아내고 숨은 의미를 이해할 수 있다.).
- 다양한 콘텐츠 제공자의 제작물을 분석할 수 있다. 특히 젠더 및 인종, 출신이나 기타 문화적 정체성을 나타내는 표식과 성적 정체성을 다른 표상에 주의를 기울일 수 있다.
- 미디어·정보 리터러시 역량을 지식이나 태도, 기술 측면에서 나타나는 특정 성과 지표로 바꿀 수 있다.
- 온라인 프라이버시에 대한 우려 사항과 온라인 프라이버시가 미디어·정보 리터러시에 주는 시사점을 설명할 수 있다.
- 온라인상의 개인 정보 보호 전략을 알 수 있다.
- 자유롭게 자신의 의견을 개진하고 정보에 접근하기 위해 프라이버시를 중요시해야 하는 이유를 설명할 수 있다.
- 다양한 콘텐츠의 의미 전달을 위해 쓰인 문화적 코드 및 관례를 알 수 있다.
- 미디어와 미디어의 특정 코드 및 관례에 의해서 메시지가 형성되는 방법을 평가할 수 있다.

- 특정 미디어를 사용하여 전달될 수 있는 콘텐츠를 평가할 수 있다.
- (미디어가) 수용자를 명시적이고 암묵적인 방식으로 식별해 목표로 삼는 방식을 이해하고, 그 과정에서 알고리즘의 역할을 분석할 수 있다.
- 수용자가 콘텐츠에 어떻게 반응하는지 분석하고, 세계 시민성이라는 맥락 안에서 수용자의 반응에 영향을 미치는 요인들을 찾을 수 있다.

미디어·정보 리터러시 역량 5:

디지털 및 전통적 미디어 형식 적용하기

이 역량을 다루는 모듈은 다음과 같다:

- 모듈 4** - 잘못된 정보와 허위정보, 혐오 표현에 맞서는 미디어·정보 리터러시 역량: 진실 추구와 평화를 위해
- 모듈 6** - 미디어와 정보에서의 재현: 양성평등을 중심으로
- 모듈 7** - 미디어와 기술이 콘텐츠에 미치는 영향
- 모듈 9** - 인터넷이 주는 기회와 과제
- 모듈 11** - 인공지능과 소셜 미디어, 미디어·정보 리터러시 역량
- 모듈 12** - 디지털 미디어, 게임, 전통 미디어
- 모듈 13** - 미디어와 기술, 그리고 지속가능발전목표: 미디어·정보 리터러시의 맥락에서

미디어·정보 리터러시 교육자와 행위자, 또는 학습자는 정보 수집과 의사 결정, 사회적 변화를 위해 디지털 기술 및 커뮤니케이션 도구와 네트워크가 사용된다는 사실을 이해할 수 있다.

교육자와 학습자는 역량 5를 학습함으로써 다음과 같은 능력을 습득할 수 있다.

- 기본적인 디지털 기술과 커뮤니케이션 도구 및 네트워크를 이해하며 이 기술과 도구 및 네트워크가 다양한 목적 수행을 위해 다양한 맥락에서 사용될 수 있음을 이해할 수 있다.
- 미디어·정보 리터러시를 함양함으로써 학습자는 인공지능의 사회적 맥락을 이해하고 인공지능 시스템의 비판적 활용 방법을 설명할 수 있다.
- 미디어·정보 리터러시 역량을 인공지능 및 소셜 미디어 환경에서 적용하는 방법을 설명하고, 이러한 상황에 사용할 수 있는 도구 및 자료를 찾을 수 있다.
- 광범위한 미디어 ‘텍스트’를 사용하여 다양한 미디어 형식(전통적 인쇄물, 전자, 디지털 등)을 통해 자신의 아이디어를 표현할 수 있다.
- 온라인 콘텐츠에 대해 기본적 수준의 검색이 가능하다.

- 어린이와 청소년이 인터넷을 사용하는 목적을 이해할 수 있다.
- 전통적 플랫폼과 디지털 플랫폼의 기술적 차이를 설명하고, 디지털 플랫폼이 참여 민주주의의 발전을 돕는 한편 다양한 피해를 촉발시킬 수 있다는 점을 이해할 수 있다.
- 형식 교육과 무형식 교육, 비형식 교육에 게임을 활용할 방법을 찾을 수 있다.
- 교실에서 게임을 활용한 교육 방법을 이해하고 설명하며 적용해 볼 수 있다.
- 게임과 같이 상호작용을 필요로 하는 멀티미디어 도구를 이용해 사회적, 지적, 시공간적 기술을 발달할 수 있다.
- 교수법과 학습법에 디지털 게임과 같은 상호작용이 필요한 멀티미디어 도구를 활용할 수 있다.
- 저차원적 또는 고차원적 기술의 멀티미디어 도구 및 게임을 활용하여 교과목이 제시하는 개념을 다룰 수 있다.
- 유료 소프트웨어나 개방형 소프트웨어를 통해 만들어진 다양한 멀티미디어 도구를 분석하고, 교수법과 학습법에 미치는 영향 및 적용 방안을 평가할 수 있다.
- 새로운 미디어 환경과 비즈니스 모델 사이의 연관성을 설명하고, 이것이 우리의 사회 활동과 상호작용, 온라인상의 존재감에 미치는 영향을 알 수 있다.
- 인터넷 회사의 새로운 통신 기술 및 서비스가 우리 사회의 지속가능한 발전과 민주주의 제도, 과정에 기여하는 바를 평가할 수 있다.

미디어·정보 리터러시 역량 6:

정보와 미디어, 디지털 콘텐츠를 사회문화적 맥락에서 고려하기

이 역량을 다루는 모듈은 다음과 같다:

모듈 1 - 초석 다지기: 미디어·정보 리터러시와 기타 주요 개념 개론

모듈 2 - 정보와 기술 이해하기

모듈 13 - 미디어와 기술, 그리고 지속가능발전목표: 미디어·정보 리터러시의 맥락에서

미디어·정보 리터러시 교육자와 행위자, 또는 학습자는 정보와 디지털, 미디어 콘텐츠가 사회문화적 맥락을 토대로 생산 및 제작된다는 사실을 이해하고 설명할 수 있다.

교육자와 학습자는 역량 6을 학습함으로써 다음과 같은 능력을 습득할 수 있다.

미디어·정보 리터러시와 지속가능발전목표의 연관성을 이해할 수 있다. 미디어·정보 리터러시를 다양한 발전 관련 사안에 적용하여 설명할 수 있다.

- 온라인 프라이버시와 관련한 우려 사항과 이것이 미디어·정보 리터러시에 어떤 함의를 주는지 설명할 수 있다.
- 강력한 영향력을 행위자가 데이터를 이용하여 사회·경제적 개발, 또는 저개발을 주도하는 방식을 이해하고 설명할 수 있다.
- 콘텐츠 장르를 둘러싼 기대 및 규칙이 특정 효과나 목적을 위해 조작될 수 있는 방식을 분석하고 설명할 수 있다.
- 저널리즘이 갖는 규범적 목적을 설명하고, 저널리즘이 올바른 거버넌스와 민주주의, 지속가능한 발전을 활성화하고 추구하는 데 수반하는 역할을 기술할 수 있다.
- 관점과 표상을 다채롭게 제시하는 텍스트를 제작할 수 있다.
- 콘텐츠 제공자를 문화 간 소통 활성화의 행위자로 평가할 수 있다. 지속가능한 발전, 민주적 시민 의식, 문화 다양성과 관련하여 콘텐츠를 비판적으로 평가할 수 있는 능력을 보여줄 수 있다.
- 뉴스에 대해 판단하거나 또는 뉴스를 형성할 때의 기본 원칙에 대해 비판적으로 토의할 수 있다.
- 시청각 미디어에 내포된 의미나 메시지를 구성하는 데 편집이 차지하는 역할을 이해할 수 있다(다양한 관점 생략하기, 여과되거나 함축된 시각, 특정 의견 강조 등).
- 자유롭게 의견을 표현하고 정보 접근성을 통해 누릴 수 있는 혜택을 경험하는 데 프라이버시가 중요한 이유를 설명할 수 있다.
- 위에 언급된 사안에 대해 개인, 지역, 사회의 맥락에서 의문을 제기하고 알아볼 수 있다.
- 프라이버시 보호에 있어 주요 역할을 하는 행위자와 그들의 역할이 무엇인지 구분할 수 있다.

미디어·정보 리터러시 역량 7:

학습자/시민의 미디어·정보 리터러시 증진,
사회 및 학습 환경의 변화 관리하기

이 역량을 다루는 모듈은 다음과 같다:

모듈 1 - 초석 다지기: 미디어·정보 리터러시와 기타 주요 개념 개론

모듈 9 - 인터넷이 주는 기회와 과제

모듈 13 - 미디어와 기술, 그리고 지속가능발전목표: 미디어·정보 리터러시의 맥락에서

모듈 14 - 커뮤니케이션과 정보, 미디어·정보 리터러시와 학습- 캡스톤 모듈

미디어·정보 리터러시 교육자와 행위자, 또는 학습자는 미디어·정보 리터러시 증진을 위한 교육을 통해 얻은 지식과 기술을 사용할 줄 알며, 학습 및 교육 환경에서 생겨난 변화를 관리할 수 있다.

교육자와 학습자는 역량 7을 학습함으로써 다음과 같은 능력을 습득할 수 있다.

- 학습자/시민은 저마다 자신의 삶 속에서 자신의 방식으로 미디어 상품을 해석하고 적용한다는 사실을 이해할 수 있다.
- 학습자/시민이 미디어·정보 리터러시를 활용해 다양한 문제 해결 기회 및 어려움에 대처하도록 안내할 수 있다.
- 학습자/시민의 미디어·정보 리터러시 능력을 함양하는 데 유용한 여러 가지 교육 활동을 이해하고 활용할 수 있다.
- 학습자/시민이 자신이 필요로 하는 콘텐츠를 찾는 데 가장 적절한 방식(예: 정보 검색 시스템)을 선택하게끔 도와줄 수 있다.
- 학습자/시민이 콘텐츠와 콘텐츠의 출처를 비판적으로 평가하고 자신의 지식에 관련 지식을 접목하여 활용할 도록 도울 수 있다.
- 학습자/시민의 적극적인 질의 활동과 협업, 자유롭고 개방적인 소통을 육성하는 데 효과적인 언어적, 비언어적, 또는 기타 통신 기술 관련 지식을 사용할 수 있다.
- 학습자/시민이 비판적으로 읽고, 보고, 듣는 데 필요한 지식 및 기술을 발달시키는 형식 및 비형식적 평가 전략을 알고 사용할 수 있다.
- 학습자/시민을 위한 더 많은 참여형 학습 환경 조성을 위해 미디어·정보 리터러시 도구를 사용할 수 있다.
- 정규 교육 시스템에 소속되거나 소속되지 않은 학습자/시민을 위해 전통적 또는 디지털 기술을 이용해 학교 기반 및 학교 밖 학습 간 유대를 형성할 수 있다.
- 학생이 사용할 수 있는 ICT와 미디어, 자료 출처를 찾아내고 학습에 활용할 수 있도록 교실에서 ICT를 사용할 수 있다.
- 학습 참여도를 높이는 데 미디어·정보 리터러시를 활용할 수 있다.
- 훈련을 통해 습득한 지식과 기능을 학습자/시민의 학습 발달을 위해 사용할 수 있다.
- 훈련을 통해 습득한 지식과 기능을 학습자/시민의 미디어와 정보 평가에 필요한 기술 개발 및 미디어·정보 리터러시 관련 윤리 문제 이해도 향상을 위해 사용할 수 있다.
- 유네스코 미디어·정보 리터러시 협의체(UNESCO MIL Alliance)-다수의 미디어·정보 리터러시 이해관계자들로 이루어진 글로벌 네트워크-에 참여하도록 동기를 부여하고, 미디어·정보 리터러시 도시²⁸⁾들을 통해 도시 공간과 삶에서 창의적인 학습을 하도록 도울 수 있다.
- 학습자/시민의 참여를 높일 수 있는 다양한 프로젝트나 계획을 찾아볼 수 있다. (다수의 계획/프로젝트는 추후 설명할 모듈에서 제시하는 ‘교육적 접근법과 활동’을 통해 접할 수 있다.)

28) 유네스코의 미디어·정보 리터러시 도시는 도시 공간에서 다양한 도시 행위자들을 통해 혁신적이고 창의적인 학습을 증진한다. 미디어·정보 리터러시 도시는 시민을 중심으로 둔다. 가장 핵심이 되는 목표는 시민이 미디어·정보 리터러시 함양을 통해 주체성을 확립하여 전 세계 다른 도시와 연결되는 삶을 살도록 하는 길을 도시에서 열어주는 것이다. 자세한 내용은 다음 문서를 참조하라. <https://en.unesco.org/milcities>

미디어·정보 리터러시 교육 및 학습을 위한 교수법: 커리큘럼 활용하기

다음의 교육적 접근 방법은 미디어·정보 리터러시 커리큘럼 모듈에서 제시하는 전략의 토대를 형성한다.

I. 주제 탐구형 학습(Issue-enquiry Learning)

주제 탐구형 학습은 현대 사회에서 추구하는 미디어·정보 리터러시 관련 주제에 탐구에 주안점을 둔 학습자/시민 중심의 학습 접근법이다. 탐구형 학습, 문제 해결 및 의사 결정의 특성이 통합돼 있으며, 학습자는 다음의 탐구 단계를 거침으로써 새로운 지식 및 기술을 습득할 수 있다.

1. 다룰 주제를 확인하고 주제에 내포된 태도 및 신념을 인지한다.
2. 주제 안에 숨겨진 사실 및 원칙을 명확하게 찾아낸다.
3. 근거를 찾고 정리하며 분석한다.
4. 주제와 관련된 문제를 해석하고 해결한다.
5. 필요한 해결책을 실행하고 각 단계에서 얻은 결과 및 성과를 다시 돌아본다.

해당 방법은 학습자/시민이 특정 주제를 깊이 있게 탐구할 기회를 제공하기 때문에 미디어·정보 리터러시 교육에 적합하다.

미디어·정보 리터러시에서 주제 탐구형 학습을 적용하는 예는 다음과 같다. 미디어에서 성평등이나 특정 인종에 대해 묘사를 하는 방식을 미디어 분석을 통해 탐색하기, 프라이버시나 미디어 디지털 통신 기업 관련 문제를 1차 자료와 2차 자료 분석을 통해 알아보기, 민족지학적 연구를 통해 사이버 불링(cyber bullying)이 무엇인지 알아보기 등이다.

II. 문제 기반 학습(Problem-based Learning, PBL)

문제 기반 학습은 학생의 학제간 지식 기반 및 기능뿐만 아니라 비판적 사고 능력과 문제 해결 전략을 함께 길러 주는 커리큘럼 개발 및 교수 방법이다. 해당 방법은 매우 구조적이고 협동심을 요하는 학습 모드이다. 개인과 공동의 지식 함양을 목표로 하며 학습자/시민이 실생활에서 마주하는 문제를 비판적이고 깊이 있게 탐구할 수 있는 힘을 길러준다. 학습 목표, 탐구 문제 및 방법, 성과는 모두 학생이 직접 주도적으로 설정하고 제시한다.

미디어·정보 리터러시에서 문제 기반 학습을 적용하는 하나의 사례로 다음의 예를 들 수 있다. 특정 수용자를 겨냥한 (예를 들면 청소년에게 지속가능발전목표를 증진하기 위해) 효과적인 사회적 마케팅 캠페인을 제작한다.

III. 실증적 접근법과 과학적 탐구(Empirical Approach and Scientific Enquiry)

실증적 접근법이란 과학자가 자연 세계를 탐구하고 자신이 찾은 근거를 통해 설명을 제시하는 다양한 방법을 일컫는다. 탐구 과정은 탐구 주기라고 불리는 간단한 여러 단계로 구성되며, 관찰하기, 질문하기, 이미 알려진 사실 파악하기, 조사 방법 계획하기, 실험적 증거를 통해 알려진 지식 검토하기, 데이터의 수집-분석-해석을 위해 도

구 활용하기, 설명 제시하기, 결과물로 소통하기 등이다. 해당 방법은 미디어·정보 리터러시를 가르치는 데에도 활용될 수 있다.

과학적 탐구의 예는 다음과 같다. 특정 콘텐츠가 실제로 어느 정도의 잠재적 피해 또는 혜택을 줄 수 있는지 조사하기, 소셜 미디어에서 받는 관심과 도파민 수준의 상관관계는 무엇인지 조사하기, 온라인 커뮤니티의 역할과 추천 알고리즘의 영향이 무엇인지 연구하기, 프라이버시 침해의 본질과 영향 또는 인공지능을 이용해 혐오 표현을 걸러내는 연구에 대해 조사하기 등이다.

과학적 탐구는 앞서 언급된 기술을 활용하긴 하지만, 사전 조사와 개입, 사후 조사, 실험 집단과 환경, 통제 집단과 환경, 장·단기를 포함한 여러 차례의 실험, 다양한 집단의 과학자가 함께하는 실험 방법 등을 사용한다. 미디어·정보 리터러시 교육과 학습에 이와 같은 과학적 탐구를 적용할 때 걸림돌이 되는 사안은 대부분의 인터넷 통신 기업이 자신들의 데이터를 공개하고 제공하지 않는다는 점이다. 해당 정보가 더 많은 공공 액세스를 얻게 된다면-또는 승인을 받고 이용을 허락해 준다면-미디어·정보 리터러시 가치와 관련한 지식을 함양하는 데 큰 도움이 될 수 있을 것이다.

IV. 사례 연구(Case Study)

사례 연구는 하나의 사건 또는 사례를 깊이 있게 연구하는 방법이다. 대학에서 널리 행해지는 방법으로, 학생이 이론적 지식을 실제 사례에 적용해 현실 세계 속 사건을 분석하는 데 활용해 볼 수 있다. 학습자/시민은 매일 다양한 콘텐츠 제공자가 제공하는 다양한 메시지(이에 더해 광범위한 ‘사례’를 제공한다)에 노출되기 때문에 사례 연구는 미디어·정보 리터러시 교육에 매우 적합한 방법이라고 할 수 있다. 사례 연구는 사건을 파악하고 데이터를 모아 분석하며 결과를 보고하는 체계적인 방법을 알려준다. 이를 통해 학습자/시민은 주제 탐구형 학습을 체화할 수 있다. 또한 학습자/시민은 사건과 사례가 일어난 이유 및 배경을 더욱 깊고 자세히 이해할 수 있다. 사례 연구는 현 세대가 유용하게 활용할 수 있는 방법이며, 가설을 증명하는 데도 유용하다.

예를 들어, 학습자/시민은 사례 연구 방법을 이용해 특정 공동체 구성원이 미디어·리터러시를 통해 허위정보 및 잘못된 정보를 분별하고 그에 대처하는 방식을 탐구할 수 있다. 구체적인 사례를 보자면, 인공지능을 이용한 윤리 위반 행위, 세간의 주목을 받는 디지털 또는 미디어 제품을 성공적으로 마케팅한 캠페인 전략, ‘인플루언서’를 통해 특정 상품을 홍보하려고 해당 제품을 진열해 보여주는 ‘숨은’ 광고가 있다.

V. 협동 학습(Cooperative Learning)

협동 학습이란 학습자/시민이 그룹을 형성하여 함께 공동의 목표를 달성하도록 하는 교수 방법이다. 파트너와 함께 하는 단순한 형태에서 프로젝트 학습과 직소 협동 학습²⁹⁾, 학생 상호 질문 및 상보적 교수법 같은 다양하고 복잡한 형태를 모두 포함한다. 또한 협동 학습은 학습 공간에서 기본적 능력 함양 외에도 개념 이해와 고등 사고 능력, 대인 관계 능력 향상, 학교와 자신에 대한 더욱 긍정적인 태도 학습 및 학업 성취에서 나타나는 이질성을 탐구하는 방법 활용을 목표로 설정한다. 해당 교수법은 아이디어를 함께 나누고 서로가 서로에게서 배울 점을 찾는 형식인 만큼 미디어·정보 리터러시를 학습하고 가르치는 데 매우 적절한 방법이라고 볼 수 있다.

29) [편집자 주] 직소 협동 학습(jigsaw learning): 협동학습 모형 중 하나로 경쟁이 없는 상태에서 학생 모두가 학습의 주체가 되어 서로 가르치고 배우는 소집단 협동 학습의 한 형태를 말한다.

미디어·정보 리터러시에 적용한 협동 학습의 예로는 인터넷 위키 페이지 공간에서 함께 콘텐츠를 생성하거나 유네스코의 MIL 클릭스(MIL CLICKS)라는 소셜 미디어 행사에 함께 참여해보는 것이 있다.

VI. 텍스트 분석(Textual Analysis)

학습자/시민은 다양한 장르(시각 미디어, 출판물 등)를 구성하는 암호와 관례를 파악함으로써 텍스트 분석 방법을 배울 수 있다. 텍스트 분석은 기호학적 분석 방법이며, 커뮤니케이션 장르 안에 존재하는 주요 개념에 대한 깊은 이해를 목적으로 한다. 학습자/시민은 해당 방법을 이용해 언어를 비롯한 기타 시각적 암호와 관례가 특정 수용자의 흥미를 끌 수 있는 표상을 만들어내는 과정을 습득한다. 학습자/시민은 모든 유형의 텍스트 안에 존재하는 '기술적', '상징적', 또는 '서술적' 형식을 찾아내며, 이 과정에서 시각적/이미지 분석과 같은 기술도 배운다. 텍스트 분석 유형은 실생활에도 적용될 수 있으며 학술적 활동뿐 아니라 유용한 정보를 제공하려는 목적에도 활용될 수 있다.

예를 들어, 먼저, 학습자/시민에게 흥미를 느끼는 콘텐츠를 선택해서 보도록 한다. 뉴스 기사나 유튜브 영상, 또는 온라인 뉴스 사이트에서 찾은 짧은 영상도 가능하다. 학습자/시민은 지침에 따라 그룹을 형성한 뒤 전체적인 맥락과 저자, 기술/텍스트적 특성 및 표적 수용자를 감안하여 콘텐츠의 목적을 분석해 볼 수 있다.

VII. 맥락 분석(Contextual Analysis)

학습자/시민이 특정 콘텐츠와 사안, 상황과 사건-예를 들면 콘텐츠 제공자나 기관에 관련된-의 기본적인 맥락 분석 방법을 배울 수 있다. 예를 들어 학습자/시민은 (유형에 관계없이) 어떤 텍스트의 역사적, 문화적, 상황적, 또는 사회적 상황과 맥락을 고려하여 분석하는 방법을 배울 수 있다. 또한, 맥락 분석은 콘텐츠/텍스트가 주장하는 바와 일관성, 논리, 입증 자료 등의 품질과 관련이 있다. 젠더, 정치·경제, 문화적 고려 사항 등과 관련된 문제에 더욱 특별히 주목한다.

맥락 분석과 교수법에 대해 다음과 같은 예를 들어볼 수 있다. 학습자/시민이 특정 나라에서 운영 중인 영화, 텔레비전, 비디오게임의 (등급) 분류 시스템에 대해 알 수 있고, 또는 미디어와 디지털 통신 소유권과 독점권이 민주주의 및 표현의 자유에 던지는 의문과 어떻게 관련되어 있는지 이해할 수 있다.

VIII. 해석과 변형(Translation)

해당 교육 방식에는 다양한 형식이 존재하며, 여러 종류의 콘텐츠 환경에 적용될 수 있다. 예로 들어 학습자/시민은 자신이 속해 있는 공동체에서 발생한 일을 다룬 뉴스 기사를 선택한 뒤 팟캐스트나 라디오 뉴스 기사로 형식과 내용을 바꾸거나 또는 소셜 미디어에 올리기 적합한 형식으로 변형해 볼 수 있다. 또 다른 예로는, 어린이용 영화의 짧은 시퀀스를 하나 시청한 뒤 소수의 인원이 모여 일이 해당 시퀀스에 대한 스토리보드를 만들어 특정 장면이나 카메라의 각도, 화면 전환점을 찾아보는 것이다.

다른 예는 학습자/시민이 동화를 영화 형식으로 바꾸는 스토리보드 만들어 보기가 있다. 또는 기존 미디어에서 한 인물의 삶에 대한 시각 자료를 찾아 모은 뒤 짧은 다큐멘터리를 제작하는 프로젝트의 시작점으로 활용해 볼 수 있다.

IX. 모의실험(Simulations)

모의실험은 영화, 미디어, 디지털 커뮤니케이션 교육 커리큘럼에서 자주 활용되는 교육 접근법이다. 교육자는 모의실험 방법을 통해 학습자/시민에게 미디어 학습, 디지털 학습이 무엇인지 보여줄 수 있다. 즉 교육자는 학습자/시민 역할을 맡고, 학습자는 최소한 활동을 완료한다는 측면에서 교육자 역할을 한다. 그 후 학습자와 이야기를 나누고 배운 것을 논의하는 매우 핵심적이고 중요한 단계를 거친다.

이 방식의 예는 다음과 같다. 학습자/시민은 청소년 대상 텔레비전 프로그램을 제작하는 다큐멘터리 제작팀의 스태프, 또는 팟캐스트 방송을 위해 한 개인을 인터뷰하는 라디오/인터넷 저널리스트가 되어 본다. 학습자/시민은 그룹을 형성해 지속가능한 발전 관련 쟁점에 대한 홍보용 영상 제작 활동을 해 볼 수 있다.

X. 제작(Production)

이 접근법은 21세기 지식 습득 방법 중 가장 핵심적인 ‘경험을 통한 배움’을 수반한다. 학습자/시민이 더욱 깊고 의미 있는 수준에서의 배움을 경험하도록 돕는다. 학습자/시민은 콘텐츠를 제작하며 직접 찾아보고 경험하며 배우는 과정에 몰입할 수 있다. 텍스트(시각적, 청각적, 다양한 형식의 글, 애니메이션 등)를 제작하며 학습자/시민은 자신의 창의력과 아이디어를 탐색해 볼 수 있고, 자신의 관점을 개발하고 표현하는 방법을 배울 수 있다.

본 방식의 한 가지 예는, 학습자/시민이 무료로 사용할 수 있는 영화 제작 소프트웨어를 사용하여 환경 문제나 기타 관심 있는 주제에 대해 1분 정도 길이의 디지털 이야기를 제작해 보는 것이다.

XI. 비판적 탐구(Critical Inquiry)

교육학에서 비판적 이론³⁰⁾은 다양한 출처와 관점으로부터 콘텐츠를 찾고 모으며 평가하는 통합적이고 비선형적 과정을 일컫는 용어이다. 비판적 이론의 목적은 총체적이고 구체적인 합리적 이해와 분석을 하기 위함이며, 새로운 지식과 아이디어, 적용 방안 및 새로운 연구 질문을 찾기 위함이다. 비판적 탐구는 콘텐츠에 내포된 논리와 증거, 구조, 진실, 추정에 주목한다.

30) Kari D. Weaver & Jane H. Tuten (2014) The Critical Inquiry Imperative: Information Literacy and Critical Inquiry as Complementary Concepts in Higher Education, College & Undergraduate Libraries, 21:2, 136-144, DOI: 10.1080/10691316.2014.906779. See also Prayogi, Saiful & Yuanita, Leny & Wasis, Wasis. (2018). Critical Inquiry Based Learning: A Model of Learning to Promote Critical Thinking Among Prospective Teachers of Physic. Journal of Turkish Science Education. 15. 10.12973/tused.10220a). 또는 Douglas, Kellner & Share, Jeff. (2007). Critical media literacy is not an option. Learning Inquiry. 1. 59-69. 10.1007/s11519-007-0004-2. 참조

XII. 문답형 방법 또는 탐구(Dialogical Method or Inquiry)

문답형 탐구는 시민과 학습자, 교육자의 문화적, 언어적, 정치적 맥락과 관련이 있다. 어떤 면에서는 현상학적인 탐구 방법이라고 표현할 수 있는데, 사람의 경험에 대해 연구하거나 어떤 물체나 상황, 사건 또는 연구 대상의 친숙도와 연관이 있기 때문이다. 예를 들어, 대중적인 게임이나 영화, 텔레비전 프로그램, 소셜 미디어 영상, 책, 매거진, 뉴스 기사 및 기타 콘텐츠는 보다 광범위한 대중 매체와 관련이 있다. 학습자와 교육자는 문답형 방법을 적용하여 앞에 언급된 연관성을 평가해 볼 수 있고, 이러한 텍스트 또는 일상 속 개인의 경험에 대해 글을 쓰거나 이야기 나누어 볼 수 있다. 이 과정에서 학습자와 교육자는 주관적 관점에서 거시적이고 비판적인 관점으로 나아갈 수 있으며, 더 큰 사회와 역사 및 세계 시민적인 관점을 고려하게 된다. 이 같은 전환은 몇몇 전문가가 참여형 문화 또는 참여 이론, 세계 시민 교육과 디지털 시민 의식이라 명명하는 것과 연관된다. 문답형 방법을 실천하며 시민과 학습자, 교육자는 자신이 익숙한 것과 낯선 것을 동시에 또는 순차적으로 상호작용해 볼 수 있으며, 사회적 상호작용이라는 과정을 통해 익숙한 것과 낯선 것 사이에 존재하는 연관성을 인지하게 된다.

부록: 선별된 미디어·정보 리터러시 및 기타 자료

이 부록에는 본 커리큘럼에서 제시하는 콘텐츠와 관련 있는 16가지 미디어·정보 리터러시 자료가 수록돼 있다.

I. 미디어·정보 리터러시 교육과정 지침 초안(Draft Standards for Media and Information Literacy Curricula Guidelines)

본 문서는 《미디어·정보 리터러시 교육과정 지침 초안에 관한 베오그라드 권고안》의 일부를 포함하며, 본 초안의 개선 협의에 참가할 다양한 이해관계자가 활용할 수 있는 과정을 제시한다. 또한, 전 세계 다양한 국가의 이해관계자들이 미디어·정보 리터러시 커리큘럼을 개발하고 실행하는 데 유용한 지침을 제공하는 데 목적을 둔다. 모두를 위한 미디어·정보 리터러시의 증진은 형식, 무형식, 비형식 교육과 학습을 비롯해 모든 교육 수준에서 통합적으로 이루어져야 한다. 본 문서의 주요 표적 집단은 커리큘럼 개발 및 미디어·정보 리터러시 관련 프로그램 제안을 맡는 정책 입안자, 미디어·정보 리터러시 관련 커리큘럼을 실행하는 교육과정 개발자와 계획자, 교사, 전문가, 관련 종사자 등이다.

본문 참조:

https://en.unesco.org/sites/default/files/belgrade_recommendations_on_draft_global_standards_for_mil_curricula_guidelines_12_november.pdf

II. 미디어·정보 리터러시: 정책과 전략 지침(Media and information literacy: policy and strategy guidelines)

계속해서 진보하고 변화하는 오늘날의 지식 사회에서 어떤 이들은 콘텐츠의 과부하를 겪고 있는 반면 어떤 이들은 신뢰할 수 있는 정보가 부족하다. 전 세계 구성원은 자신의 의견을 자유롭게 표현하고 거버넌스 과정과 문화 교류에 적극 참여하려는 의지를 갖고 있다. 미디어·정보 리터러시는 모든 시민이 21세기라는 시대적 맥락에서 비판적 사고 역량을 갖추고 자기표현과 사회 참여를 할 수 있게 한다.

유네스코가 2013년 출판한 이 《미디어·정보 리터러시: 정책과 전략 지침》에 따르면 모두를 위한 미디어·정보 리터러시 증진을 위해서는 국가 정책과의 통합이 매우 필수적이다.

노르딕 미디어 커뮤니케이션 연구 정보 센터(Nordic Information Centre of Media and Communication Research)의 울라 칼슨(Ulla Carlsson) 교수는 지침의 머리말에 이렇게 적었다. “이 출판물은 국가·지역적 수준의 미디어·정보 리터러시 증진 노력에 매우 중요한 역할을 할 것이다.”

지침은 크게 두 파트로 구성되어 있다. 첫 번째 파트는 미디어·정보 리터러시 정책 지침으로, 정책 입안자 및 의사결정자에게 미디어·정보 리터러시에 대한 정보를 제공해 정책 개발 단계에 적용할 수 있도록 하며 전체 문서의 개요를 포함하고 있다. 두 번째 파트는 몇 개의 장으로 다시 나뉘며, 각 장의 주제는 다음과 같다. 1) 개발 도구로서 미디어·정보 리터러시 활용하기 2) 미디어·정보 리터러시 정책 및 전략을 위한 개념 프레임워크 3) 전 세계 국가의 국가적 정책 입안 수준에 맞추어 활용할 수 있는 미디어·정보 리터러시 정책 및 전략 모델

본문 참조: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000225606>

III. 글로벌 미디어·정보 리터러시 평가 프레임워크: 국가 준비성과 역량(Global Media and Information Literacy Assessment Framework: country readiness and competencies)

본 문서는 국가별 적용 과정과 방법에 대해 안내하는 지침을 제공하며 총 6가지의 단계 및 다양한 실용적 도구를 담고 있다. 국가는 향후 미디어·정보 리터러시의 향상을 도모함에 있어 평가를 통해 얻은 결과와 정보를 활용해 결정을 내릴 수 있으며, 시민의 역량을 함양하고 환경을 조성해 줄 수 있다. 미디어·정보 리터러시 평가 프레임워크는 국가적 수준에서의 주요 목표, 구조 및 기타 측정 척도의 측면에서 설명된다. 국가별 미디어·정보 리터러시 준비성 프로파일은 다음과 같은 질적·양적 지표를 포함한다. 즉, 교육 시스템 안의 미디어와 정보, 미디어·정보 리터러시 정책, 미디어 정보 공급 상황, 시민 사회를 포함한 미디어·정보 접근성 및 활용 등이 있다.

또한, 더 나아가 미디어·정보 리터러시 역량 매트릭스와 이의 구성 요소(미디어·정보 리터러시 요소, 미디어·정보 리터러시 상황, 역량, 실행 기준 및 숙련도 수준)를 제시한다. 이에 더해, 개인적 역량과 기관적 역량을 모두 평가하며, 현역 교사 및 수습 교사를 주요 대상으로 한다. 미디어·정보 리터러시 역량은 미디어·정보 리터러시 함양에 친화적인 환경이 조성되도록 돕는 국가 수준의 요소에는 무엇이 있는지 반증한다. 마지막으로, 본 문서는 국가적 수준에서 미디어·정보 리터러시 평가를 진행하는 데 필요한 지침과 실용적인 제안도 함께 제시한다.

본문 참조: <http://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000224655>

IV. 저널리즘과 미디어·정보 리터러시: 언론인과 저널리즘 교육자를 위한 핸드북(Media and Information Literacy in Journalism: A Handbook for Journalists and Journalism Educators)

유네스코는 언론인과 저널리즘 교육자를 위해 《저널리즘과 미디어·정보 리터러시》라는 제목의 안내서를 4개 언어(영어, 카라칼파크어, 러시아어, 우즈베키스탄어)로 출판했다.

이 책은 언론인이 자신의 업무 수행에 활용할 수 있는 실용적 도구 역할을 하며, 특히 미디어 정보 리터러시와 연관이 있다는 점에서 더욱 유용하다.

안내서는 이론적 지식을 깊이 이해하는 데 도움이 될 수 있는 이론적 자료와 연습 문제, 사례 연구와 실용적 도

구를 담았고, 이를 실생활에서 적용해 볼 수 있도록 구성했다. 또한, ‘가짜뉴스’(콘텐츠는 ‘뉴스’가 아니고 ‘가짜 내용’이기에 ‘가짜뉴스’라는 용어의 사용은 지양한다)와 잘못된 정보라는 개념을 다루고, 저널리즘 안에서 미디어·정보 리터러시가 차지하는 중요성과 연관성을 다루는 개념적 프레임워크도 제공하며 저널리즘 교육에서 미디어·정보 리터러시가 맡은 역할과 원칙을 탐구하기도 한다. 이에 더해, 정보를 모으고 처리하는 과정에서의 인터넷 윤리와 인권, 출처 활용법, 그리고 신뢰할 만한 정보를 검증하는 법 및 ‘가짜’, 틀렸거나 조작된 텍스트 및 시각적 정보 구분하는 법도 담고 있다.

본문 참조:

<https://en.unesco.org/news/unesco-promotes-media-and-information-literacy-support-media-development-uzbekistan>

V. 저널리즘, 허위 정보: 저널리즘 교육과 연수를 위한 안내서(Journalism, ‘Fake News’ and Disinformation: A Handbook for Journalism Education and Training)

허위정보에 맞서는 전문가들이 집필한 본 안내서는 모듈을 통해 저널리즘의 본질이 무엇인지 탐구하고 정보의 신뢰가 중요한 이유를 설명한다. 디지털 기술과 소셜 플랫폼이 잘못된 콘텐츠의 전달자가 된 이유를 비판적으로 접근해 보며, 미디어·정보 리터러시를 통해 허위정보와 잘못된 정보에 대처하는 방안을 담고 있다. 팩트체크를 다루는 개론과 소셜 미디어 검증 방법 및 (온라인상에서 언론인과 취재원을 겨냥한) 온라인 괴롭힘에 어떻게 대응해야 하는지도 보여준다.

본 커리큘럼 모델은 모든 저널리즘 교육자의 커리큘럼에 필수적인 추가 자료이며, 사람들이 정보를 공유하고 활용하는 모습과 정보 자체에 관심 있는 현역 언론인 및 편집자에게도 필요한 자료이다. 언론인에게는 신뢰할 수 있는 정보에 위협을 가하는 요소를 이해하고 알리는 것이 필수 임무이다. 정치인이나 의료진, 비즈니스 종사자와 과학자, 선거관리위원 등의 직업군에도 유용한 내용을 담고 있다. 본 문서는 총 23개의 언어로 번역·제공되고 있다.

본문 참조: <http://en.unesco.org/fightfakenews>

VI. 균형 잡기: 표현의 자유를 존중하며 디지털 허위정보에 대응하기(Balancing Act: Countering Digital Disinformation while Respecting Freedom of Expression)

유네스코와 국제전기통신연합(International Telecommunication Union, ITU)가 공동 설립한 ‘지속가능한 발전을 위한 브로드밴드 위원회’는 2020년, 매우 복잡한 세계적 사안 중 하나에 대해 종합적인 연구 보고서를 발표했다. 제목은 《균형 잡기: 표현의 자유를 존중하며 디지털 허위정보에 대응하기》이다. 본 연구는 대상 범위가 전 세계이고 다루는 내용이 매우 포괄적이라는 특수성을 띠지만, 행동에 옮길 수 있는 제안 사항을 분야별로 매우 상세히 제시하며 허위정보 대응 방식을 평가하는 23가지 요소로 구성된 프레임워크를 제공하는 등 매우 행동 지향적이기도 하다.

보고서는 허위정보와 잘못된 정보가 온라인에서 어떤 주기를 갖고 있는지 분석했다. 즉, 허위정보가 만들어지고 전달되며 다른 이에 게 전달되어 재생산하기까지의 과정이다. 독자는 다음과 같은 특정 이해 단체와 관련된 내용도 찾을 수 있다.

- 입법자 및 정책입안자(허위정보 대응 캠페인, 선거에 특정된 응답, 표현의 자유 평가 프레임워크)
- 인터넷 회사, 제작자 및 유통사(콘텐츠 큐레이션, 기술 및 알고리즘, 광고 정책, 화폐가치 유통 금지와 같은 대응)
- 언론인, 조사 연구원, 팩트체크 팀
- 대학 및 응용실험 연구원
- 기타 표적 수용자(교육적, 윤리적, 규범적 역량 강화 및 신뢰성 표시와 같은 대응)

연구 결과는 허위정보와 잘못된 정보에 대응하는 방식을 11가지 카테고리로 나누어 제안하는데, 정보를 찾아내고 조사하여 정책 및 입법 과정을 거치고 기술적인 단계와 교육적인 접근을 취하는 것 등이다. 독자는 각 카테고리를 통해 전 세계에서 어떤 대응을 취하고 있는지 알 수 있고, 어떤 행위자가 어떤 방식으로 자금을 조달하고 누구를 대상으로 조치를 취했는지 또한 찾을 수 있다. 본 연구서는 이러한 대응책에 내포된 변화 이론 및 가정을 분석하고, 이와 관련된 기회와 도전 과제를 정리했다. 각각의 카테고리는 또한 보편적인 표현의 자유와의 교차점을 기준으로 평가되며, 언론의 자유와 정보 접근성이 중요하게 고려된다. 마지막으로, 코로나19 관련 허위정보 및 잘못된 정보 대응 사례 연구 역시 각 카테고리별로 제시되고 있다. 이 보고서는 표현의 자유를 존중하고 동시에 허위정보에 대응하는 일이 얼마나 필요하며 가치 있는 일인지 알리는 데 중점을 두고 있으며, 이는 매우 실천 가능한 행위라는 점을 보여준다.

본문 참조:

http://www.broadbandcommission.org/Documents/working-groups/FoE_Disinfo_Report.pdf

Ⅷ. 사회 전환에 참여하도록 교육하고 학습하기(Teaching and Learning Transformative Engagement)

최근 몇 년간 우리는 학교 내 총기 폭력부터 기후 변화에 이르기까지 다양한 지역적, 국가적, 세계적 차원의 쟁점과 관련해 어린이 및 청소년이 행동에 나서는 현상을 목도하고 있다. 그런가 하면, 그와 같은 사회 전환의 과정에 참여하고 싶은 의지는 있지만 지식과 방법이 부족해 아쉬움을 표현하는 청소년도 존재한다. 이러한 상황은 어린이 및 청소년이 참여하고 주도하는 사회 전환의 다양한 형태를 이해하는 게 매우 중요하다는 사실에 대한 반증이며 교육의 역할이 매우 크다는 것 또한 알 수 있다.

지속가능발전목표 4번 ‘교육’ 아래 세부목표 4.7에 더해, 유네스코는 학습자가 지역 및 국가 그리고 세계적 과제를 해결하는 데 적극적이고 책임감 있으며 영향력 있는 역할을 하도록 회원국의 세계 시민 교육(GCED) 및 지속가능 발전 교육(ESD)의 함양을 지원한다.

시민권과 시민 교육에 대한 연구 및 문헌의 양은 방대하지만, GCED와 ESD과 관련해 청소년이 ‘책임감 있는 사회 전환에 참여’하는 행위 의미가 무엇인지는 다소 불투명한 실정이다. 특히나 사회 전환에 참여하는 데 어떤 종류가 있고 ‘책임감’을 갖는 것이 무슨 의미인지 모호하다. 학습자의 사회 활동 참여와 교육 시스템 간의 연관성을 제대로 이해하기 위해 우리는 학교가 제공하는 지식, 기술, 역량이 무엇인지 더욱 명확히 알고, 맥락에 따라 교육의 역할이 어떻게 변화할 수 있을지 알아 볼 필요가 있다.

본문 참조: <http://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000368961?locale=fr>

VIII. 교육자/교사를 위한 세계 시민 교육 온라인 강좌(Online Course on Global Citizen Education for Educators/Teachers)

만약 학습이 가능한 시설(공간)에 머물고 있다면, 유네스코 마하트마 간디 지속가능발전 및 평화교육센터가 개발한 다음의 온라인 강좌와 자료를 활용할 수 있다.

자료: <https://mgiep.unesco.org/cit> and

<https://mgiep.unesco.org/article/empowering-learners-through-unesco-mgiep-s-indigenously-designed-learning-platform-framerspace>

<https://mgiep.unesco.org/global-citizenship>.

여기서 제공하는 도구 키트에서 활용할 수 있는 세미나 자료 중에는 '학습에 대한 성찰-교육 시스템을 위한 사회·정서적 학습 평가'가 있다.

본문 참조: <http://mgiep.unesco.org/>

IX. 미디어교육: 교사, 학생, 부모와 전문가를 위한 키트(Media Education: A Kit for Teachers, Students, Parents and Professionals)

본 키트는 유네스코가 출판해 아랍어, 영어, 프랑스어로 번역되었으며, 유네스코가 계획하고 EU 집행위원회가 후원한 멘토(MENTOR) 프로젝트의 일부다. 미디어·정보 리터러시 분야에서 종합적인 도구 키트 개발에 착수한 첫 시도이기도 하다.

키트에서 제기하는 질문은 다음과 같다. 미디어교육은 어떻게 구성되어야 하는가? 누가 제공해야 하는가? 교육과정에 어떻게 편입될 것인가? 학교를 넘어 가족의 역할도 미디어교육 안에 존재하는가? 전문가가 항상 개입해야 하는가? 그렇다면 어떻게 개입할 수 있는가? 대중은 미디어의 혜택과 한계점을 다루기 위해 어떤 전략을 취할 수 있는가?

키트는 '모듈 커리큘럼을 위한 제안(Proposal for a Modular Curriculum)', '교사용 안내서(a Handbook for Teachers)', '학생용 안내서(a Handbook for Students)', '부모용 안내서(a Handbook for Parents)', '전문가와 윤리적 관계를 위한 안내서(a Handbook for Ethical Relations with Professionals)', '인터넷 리터러시 안내서(Internet Literacy Handbook)' 등으로 구성돼 있다.

본문참조: <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001492/149278e.pdf>

X. 유네스코 미디어 개발 지표(Unesco Media Development Indicators)

유네스코 미디어 개발 지표(MDIs)는 다양한 언어로 번역된 국제적 지표이다. 이 지표의 목표는 미디어와 정보 서비스가 공공 서비스 기능을 수행하는 데 필요한 조건을 평가하는 것이다. 지표는 연동돼 있는 다섯 가지 조건을 활용해 평가를 수행한다. 다섯 가지 조건은 규정 시스템, 미디어의 다원성 및 다양성, 민주적 담론을 위한 플랫폼으로서의 미디어, 전문적 역량 쌓기, 사회기반 시설 역량을 말한다. 본 자료는 일반적인 미디어 생태계를 이해하는 데 필요한 프레임워크를 제시한다. 현재까지는 20개 국가에서 자국의 미디어 정경(mediascape)을 평가한 상세한 보고서를 발표했다.

XI. 미디어교육을 위한 국제회의-그린발드 선언 이후의 진전, 걸림돌, 새로운 동향: 새로운 평가 체계 구성을 위하여(International Meeting on Media Education - Progress, Obstacles, New Trends since Grünwald: Towards New Assessment Criteria?)

본 국제회의는 2007년 6월 프랑스 파리에서 유네스코 프랑스위원회와 유네스코가 공동으로 개최했으며, 프랑스 교육부와 유럽 평의회가 후원했다.

본문 참조:

http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CI/CI/pdf/theme_media_literacy_grunwald_declaration.pdf

XII. 미디어교육을 통한 역량 강화(Empowerment through Media Education)

본 출판물은 유네스코의 후원 아래 노르디콤(NORDICOM)³¹⁾ 국제정보센터(International Clearing House), 스웨덴의 예테보리대학이 공동 제작했다. 유네스코의 후원으로 2007년 3월 사우디아라비아의 수도 리야드에서 열렸던 제1회 미디어교육 국제 컨퍼런스와 위에서 언급한 2007년 6월 프랑스 파리에서의 '미디어교육을 위한 국제 회의'를 기반으로 제작되었다.

민주주의와 발전에 대해 논의할 때 우리는 종종 미디어 리터러시를 갖춘 시민을 전제로 해야 한다는 사실을 잊는다. 다시 말하면, 시민의 역량을 강화하기 위해 필수적으로 갖추어야 하는 것은 미디어·정보 리터러시, 즉 개인이 미디어와 통신 기술을 사회 변화 및 발전을 도모하기 위한 도구이자 하나의 방법으로 사용할 수 있게끔 비판적 사고 능력 및 소통 기술을 강화하는 역량을 증진하기 위한 (사회) 공동의 노력이라는 점이다. 이를 통해 시민은 삶의 질을 높이고 자신의 삶에 영향을 미칠 수 있는 역량을 강화할 수 있게 된다.

미디어·정보 리터러시는 모든 시민이 갖추어야 하는 역량이지만 젊은 세대에게는 더욱 큰 의미를 갖는다. 젊은 세대가 시민이자 사회 참여자로서 역할을 하기 위해, 또 학습과 문화적 표현, 개인적 성취 등을 위해서도 미디어·정보 리터러시가 중요하다. 미디어·정보 리터러시가 증진된 사회를 실현하기 위해서 가장 기본적으로 노력해야 할 부분이 바로 미디어교육이다. 그러나 이와 같은 사안이 논의될 때는 주로 서방 세계의 미디어 문화라는 틀을 참조한다. 하지만 서방 세계 외의 다양한 아이디어 및 다문화적 접근법에 개방적인 태도를 취하여 의제에 포함할 필요가 있다. 국제화는 우리의 삶을 풍부하게 하는 데 필수적인 과정으로, 우리의 공통 관심사를 좀 더 광범위하고 포괄적인 패러다임으로 바꿔도록 돕는다.

본문 참조: <http://www.nordicom.gu.se/en/publikationer/empowerment-through-media-education>

XIII. 정보 리터러시 이해하기: 입문서(Understanding Information Literacy: A Primer)

유네스코의 '모두를 위한 정보 사업(Information for All Programme, IFAP)'이 2008년 발간한 본 출판물은 미디어·정보 리터러시의 한 측면인 정보 리터러시의 구성요소에 대해 이해하기 쉽고 비기술적인 방식을 통해 정보를 제공한다.

본 출판물은 정부 관리부터 정부 기관의 공무원, 정보 관련 전문가와 교사, 영리·비영리 단체의 인사 관리인 등

31) [편집자 주] 노르디콤(NORDICOM); 미디어·커뮤니케이션 연구를 위한 노르딕 정보 센터

다양한 수용자를 대상으로 한다. 다음은 출판물에서 발췌한 내용의 일부이다.

‘우리는 인생을 살아가며 많은 것을 배우고 알게 된다. 그러나 뛰어난 학습 능력과 습관, 태도-예를 들면 어떻게, 어디서, 누구에게서, 언제 내가 필요한 정보를 찾고 검색할 수 있는지 아는 것-를 더 이른 시기에 숙달하고 적용할 수 있다면 ... 더 짧은 시간 안에 정보 리터러시를 갖춘 사람으로 성장할 수 있다. 미디어·정보 리터러시 능력과 습관, 태도를 지닌 역량을 갖추게 되면 개인과 가족의 건강과 복지, 교육 또는 직업, 시민성과 기타 도전 과제를 다루고 해결하는 데 더 능숙한 사람이 될 수 있다.’

본문 출처: <http://unesdoc.unesco.org/images/0015/001570/157020e.pdf>

XIV. 할 수 있다면 얼굴을 붉혔을 거예요: 교육을 통한 디지털 기술의 젠더 격차 해소(I'd blush if I could: Closing gender divides in digital skills through education)

본 출판물은 교육을 통해서 디지털 기술과 관련한 젠더 격차를 해소할 수 있는 전략을 제시한다. 하나의 정책 보고서와 두 개의 토론 과제로 구성되어 있다. 본 자료는 미디어·정보 리터러시를 성평등을 증진하는 도구로써 손쉽게 이용할 수 있도록 도와준다.

정책 보고서는 젠더 간 지속적이고 심각한 디지털 기술 격차를 보여주며 정책의 개입 필요성을 서술하고 여성과 여자 아이들이 디지털 기술을 익히고 강화하는 데 공평한 기회를 가질 수 있도록 여러 가지 방안을 제안하고 있다.

첫 번째 토론 과제는 ‘ICT 양성평등의 역설’이 무엇인지 들여다보고, 유네스코가 연구한 내용, 즉 유럽의 다수 국가들처럼 최고의 양성평등 수준을 보여주는 나라에서 컴퓨터 과학을 비롯한 관련 전공 학위의 성비를 봤을 때 여성의 비율이 매우 낮다는 사실을 다룬다.

두 번째 토론 과제는 인공지능 비서가 어린 여성의 목소리로 재현되어 해로운 성적 고정관념을 만드는 것에 대해 이야기한다. 여기서는 인공지능 비서 사용의 확대가 젠더 격차를 악화하거나 퍼뜨리는 것은 아니라는 사실을 확실히 하기 위한 방안을 제시한다.

본문 출처: <http://en.unesco.org/ld-blush-if-i-could>

XV. 젠더, 미디어, ICT: 연구와 교육, 훈련을 위한 새로운 접근법(Gender, Media & ICTs: New approaches for research, education & training)

미디어와 ICT 분야에서 양성평등에 대한 다양한 훈련 자료와 기회를 찾고 비교해 보는 것은 수월한 일이 아니다. 본 자료는 그와 같은 어려운 상황에 해결책이 될 수 있는 다양한 교육과정과 훈련 아이디어를 제공한다. 교육적이고 전문적인 분야를 정책 분야와 연결하여 미디어 안의, 그리고 미디어를 통한 양성평등을 증진하고자 한다. 젠더, 미디어, ICT에 관한 유네스코-유니트윈 네트워크가 제작하였으며, 2014년 유네스코가 구성한 글로벌 미디어&젠더 협의체(Global Alliance on Media and Gender, GAMAG)의 틀 안에서 내용을 구성하였다.

본문 출처: <http://en.unesco.org/gamagandunitwin>

XVI. 교육자를 위한 ICT 역량 기준(ICT Competency Standards for Educators)

국가 수준의 교육 부문에서 ICT를 활용하는 데 도움이 될 만한 기준의 필요성에 맞추어 유네스코는 씨스코, 인텔, 마이크로소프트를 비롯한 국제기술교육협회(International Society for Technology in Education, ISTE), 버지니아 폴리테크닉 주립 대학교(버지니아텍)와 함께 교육자를 위한 ICT 역량 기준(ICT Competency Standards for Teachers, CST) 프로젝트를 시작하였다.

CST 프로젝트는 ICT를 통해 교실이 어디에 있든 상관없이 교육자의 실력을 개선하고 그들이 가진 기술에 새로운 관점을 더하는 방법, 그리하여 더 나은 교육을 제공하고 더 숙달된 학습자를 배출하는 지침을 제공하는데 목적을 둔다.

CST의 출판물은 다음 세 권의 소책자로 구성되어 있다.

- CST 프로젝트의 필요성, 구조, 접근법을 설명하는 정책 프레임워크
<http://unesdoc.unesco.org/images/0015/001562/156207e.pdf>
- 교육 개혁에 필요한 요소를 다양한 정책 접근법과 통합하여 교육자가 갖추어야 할 다양한 기술을 제시하는 역량 기준 모듈 구조
<http://unesdoc.unesco.org/images/0015/001562/156210E.pdf>
- 교사가 각각의 기술/모듈 안에서 습득해야 하는 특정 기술의 상세한 커리큘럼을 제공하는 실행 지침
<http://unesdoc.unesco.org/images/0015/001562/156209E.pdf>

XVII. 미래를 위한 학습-지속가능한 발전 교육 역량(Learning for the future-competences for education for sustainable development)

교육은 사람이 지속가능한 발전에 기여하며 함께 살아가는 방법을 익히는 데 매우 중요한 역할을 한다. 하지만 학습자가 자신의 삶의 방식과 그러한 삶을 살도록 고취하는 제도 및 구조에 의문을 제기할 기회가 없다면 교육은 지속불가능한 삶을 이어가는 데 일조하기도 한다. 또한 그러한 지속불가능한 모델과 생활을 재생산하기도 한다. 이에 따라 지속가능한 발전을 위한 교육의 방향 전환이 필요하다.

본 자료는 모든 교육자가 숙지해야 할 다양한 역량을 목표로 제시한다. 행동에 따른 성과를 규정하지는 않지만, 교육자의 전문성 개발을 위한 프레임워크를 제공하며 승수 효과를 가지는 개인이나 그룹, 기관에서 더욱 유용하게 활용할 수 있다.

본문 출처: <http://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000261802>





제2부:

모듈

서론: 미디어·정보 리터러시 커리큘럼 활용 방법

미디어·정보 리터러시는 도서관과 아카이브, 박물관, 미디어와 디지털 통신 회사와 같은 콘텐츠 제공자가 개인의 삶과 지속가능한 발전 및 민주주의 사회에서 수반하는 기능과 연관이 있다. 또한, 개인이 정보와 아이디어를 소통하고 표현하며 찾고 전달하는 권리를 증진한다. 콘텐츠 제공자의 콘텐츠 제작 과정, 전달하고자 하는 메시지와 가치, 그들이 의도한 수용자와 목적 등을 근거로 제공자와 콘텐츠를 평가하는 역량을 길러준다.

정보와 지식을 기반으로 형성된 사회의 모습은 다음과 같다.

- 소통과 정보는 지속가능발전목표와 민주적 의사 결정 과정에 중요한 요소가 된다.
- 콘텐츠 제공자는 수용자가 관점과 신념, 태도를 형성하는 데 기여한다.
- 사용자 제작 콘텐츠를 비롯하여 디지털 공간의 활용 및 시민 저널리즘, 시민 중심의 정보가 증가한다.
- 시민의 사회 참여 및 사회적 성공에 미디어·정보 리터러시가 중요한 역할을 한다.

콘텐츠와 콘텐츠 제공자, 콘텐츠를 제작하고 전파하는 데 쓰이는 기술과 관련한 역량을 모두 포함하는 미디어·정보 리터러시 커리큘럼은 오늘날의 삶과 일에 필수적인 리터러시 역량에 총체적으로 접근하는 방법을 제공해 준다. 따라서 본 커리큘럼은 리터러시 개념이 확장될 필요가 있음을 인정한다. 이에 더해, 도서관과 아카이브, 박물관이 미디어와 인터넷 회사 같은 기관과 마찬가지로 콘텐츠 제공자로서 중요한 역할을 수행함을 알고 있다.

미디어·정보 리터러시 커리큘럼의 대상

본 커리큘럼이 가장 우선적으로 염두에 두고 있는 대상은 교육자와 학습자이다. 교육자와 학습자는 중등교육과 고등교육에 종사하는 교사뿐만 아니라 비영리 단체 및 시민 사회 단체, 커뮤니티 센터, 미디어, 도서관, 온·오프라인에서 누군가에게 교육을 제공하거나 어떤 것을 학습하는 모든 사람을 포함하는 포괄적 용어이다. 본 커리큘럼을 상황과 맥락에 맞게 응용할 수 있다는 점을 감안하면, 미디어·정보 리터러시라는 분야에 관심이 있는 다양한 이해관계자 모두가 유용하게 사용할 수 있다. 커리큘럼 사용자는 이 안에 포함된 콘텐츠를 교육 대상자와의 관련성을 높여 활용할 수 있다. 이 커리큘럼은 정부 관리 및 장관을 포함해 기타 사회·국제적 개발 기구가 활용하기에도 적합한 자료이다.

미디어·정보 리터러시 커리큘럼의 주요 구성 요소

미디어·정보 리터러시는 따로 떨어져 별개로 존재하던 분야를 연결·통합하는 길을 모색한다. 플랫폼과 콘텐츠 제공자 구별 없이, 다양한 콘텐츠 유형을 비판적으로 다루는 데 필요한 정보 처리와 역량이 디지털 성장을 통해 하나로 수렴되고 있다는 사실 또한 인식한다. 미디어·정보 리터러시 커리큘럼은 종합적이고 포괄적인 성격을 갖고 있다. 한 가지 방법만 제시하고 규정짓는 접근법 대신 다양한 상황에 적용될 수 있는 가능성을 제안하며, 모듈이라는 형식으로 제시된다.

본 커리큘럼의 모듈은 대체로 아래와 같은 섹션으로 구성돼 있다.

- 배경과 근거
- 주요 주제
- 학습 목표
- 교육적 접근법 및 활동 예시
- 평가 방법 및 제안
- 추가 검토 사항
- 모듈 참고 자료 및 참고 문헌

학습 목표는 각 모듈에서 교육자와 학습자가 주요하게 무엇을 습득해야 하는지 제시한다. 또한 교육자와 학습자가 각 모듈/단원을 마친 뒤 갖추게 될 역량(지식, 기능, 태도, 가치)이 무엇인지 알려준다. 커리큘럼을 상황 또는 맥락에 맞추어 수정하고자 할 때에는 전체 프레임워크와 해당 모듈의 맥락을 충분히 고려할 수 있어야 한다.

배경 및 근거 섹션은 모듈의 주제를 설명하고 콘텐츠와 맥락을 개략적으로 기술한다. 모든 내용을 상세히 설명해 주지는 않지만 고려해 보아야 할 사항 및 사용자가 시도해 볼 수 있는 방향성을 제안하고 있다는 점에서 주의하여 볼 필요가 있다.

이는 교육적 접근법 및 활동 예시도 마찬가지인데, 이 섹션은 각 모듈에서 습득한 기술 및 지식을 활용할 수 있는 다양한 방법을 설명하도록 개발되었다. 여기서 제시된 교육적 접근법과 활동은 그저 하나의 예시로만 간주하는 편이 낫다. 교육자는 이와 같은 예시를 기초 자료 삼아 자신이 속한 지역이나 문화적 맥락에 맞추어 활동을 바꾸어 사용하길 권고한다. 사용자가 제시된 예시를 활발하게 활용할 수 있도록 유네스코는 다양한 멀티미디어를 사용한 미디어·정보 리터러시 커리큘럼의 온라인 버전을 제공할 예정이다. 온라인 버전에는 미디어·정보 리터러시 관련 자료 및 수업 계획안, 활동 등의 멀티미디어 데이터뱅크가 포함된다. 유네스코는 멀티미디어 버전의 오프라인 패키지 제공 또한 고려하고 있으며 개방된 교육 자료의 활용을 격려할 것이다. 추가 정보는 유네스코 웹사이트에서 찾을 수 있다.

평가 방법 및 제안 섹션은 형성 평가와 종합 평가 시스템을 제시한다. 이를 제시한 이유는 평가할 수 있는 부분, 이를 테면 학습을 위한 평가와 학습 내용에 대한 평가, 평가를 학습하기 등을 강조하기 위해서다. 추가 검토 사항에 기술된 추가 주제는 한 걸음 더 나아가 커리큘럼을 활용해 보고자 하는 사용자를 위해 제시되었다.

각 모듈의 마지막 부분에는 해당 모듈과 함께 활용해보면 좋을 자료와 참고문헌이 제시되어 있다. 사용자가 자신의 지역에서 활용할 수 있는 자료를 찾아 목록에 추가하는 것도 가능하다.

미디어·정보 리터러시 커리큘럼 맞춤 적용의 과정: 제안 사항

본 커리큘럼을 실행하고 적용할 때는 다양한 학습 공간-온·오프라인 또는 원격 학습 공간-에 존재하는 현실적 조건과, 기관이나 사용자의 우선순위 및 목적, 관심사를 비롯하여 프로그램 콘텐츠와 우선순위, 시간표, 유효성, 시간적 제약 등을 고려해야 한다. 사용자가 어떤 유형의 학습을 하더라도 본 커리큘럼을 사용하여 목표를 달성할 수 있도록 다음과 같은 사항을 제안한다.

- 주요 이해관계자 집단을 찾아 운영 위원회를 구성한다.
- 초기 단계에서 미디어·정보 리터러시 커리큘럼과 역량 프레임워크를 종합적으로 검토한다. 이를 통해 사용자는 자신이 달성하고자 하는 목표에 가장 적합한 부분을 커리큘럼에서 찾을 수 있다.
- 기관이나 국가의 현 교육과정을 파악해, 기존 교육과정 안에 미디어·정보 리터러시 요소가 포함되어 있는지 확인할 필요가 있다. 이 과정은 불필요한 반복과 중복을 피하는 데 도움이 된다. 또한, 기존의 교육과정과 프로그램에서 부족한 부분을 찾은 뒤 본 미디어·정보 리터러시 커리큘럼을 활용해 그 부분을 채울 수 있다.
- 각 기관은 미디어·정보 리터러시 실행에 가장 적합한 접근법을 설정하기 위해 가용 시간 및 필수 자료·자원(학습 자료와 인력 등)을 고려해야 한다. 꼭 다루어야 할 핵심 질문은 다음과 같다. 미디어·정보 리터러시를 어떻게 가르칠 것인가? 기존의 학습에 어떻게 통합시킬 것인가? 기관 내에 미디어·정보 리터러시 전문가가 존재하는가? 없다면 어디서 찾을 수 있는가? 필요한 자료와 자원을 충당할 수 있는가? 없다면 어디서 구할 수 있는가? 이러한 조건 및 사항들이 우리가 활용하고자 하는 미디어·정보 리터러시 적용 방안에 어떤 영향을 미치는가?
- 본 미디어·정보 리터러시 커리큘럼은 상황과 맥락에 맞게 변형할 필요가 있다. 이는 즉, 앞서 언급한 다양한 고려 사항을 기반으로 맞춤형 미디어·정보 리터러시 커리큘럼을 제작해야 할 수도 있다는 의미다. 유네스코의 공개 교육 자료(Open Educational Resources, OER)가 해당 과정에 보탬이 될 수 있다. 공개 교육 자료란 크리에이티브 커먼스와 같이 지적재산권하에 공개되어 모두가 사용할 수 있는 학습 자료를 일컫는다(더 자세한 내용은 이 섹션 마지막의 상자를 참고).
- 맞춤형 커리큘럼을 개발한 뒤 예비 실험을 거치는 것이 중요하다. 실험 과정은 철저히 관리되어야 하며, 결과 또한 상세히 평가되어야 한다.
- 실험 결과를 토대로 필요한 수정 사항을 반영하고, 실행에 유용한 사항도 제시해야 한다.
- 이 단계에서는 기관이 선택한 통합 전략(다음 부분 참고)에 따라 기관 전체의 커리큘럼이 통합될 준비가 된다.
- 커리큘럼의 문서화 및 모니터링, 평가가 완료된 뒤, 가장 효과적인 실행 방안을 공유하고 다양한 기관의 교육 커뮤니티에 관련 정보를 전달하기 위해 사례 연구에 대한 개발과 문서화 작업이 이루어져야 한다.
- 커리큘럼을 상황과 맥락에 맞추어 얼마나 변화시키고 적용할 것인지는 위에 언급한 사용자, 협회 또는 기관의 사정에 따라 달라질 수 있다.

통합을 위한 전략

미디어·정보 리터러시 커리큘럼을 다른 커리큘럼과 통합할 때 고려할 만한 전략은 다음과 같다.

- 독립형 과정: 미디어·정보 리터러시 커리큘럼을 학점 취득을 위한 독립형 과정으로 제공할 수 있다. 다양한 교육자 및 학습자가 필수 과목 또는 선택 과목으로 수강할 수 있다. 현업 교육자는 전문성 향상에 도움이 되는 자격증 프로그램으로서 활용할 수 있다.
- 교육기관적 접근법: 1~2주의 대면식 교육과, 2~3개월의 프로젝트 과제로 구성되어 있다. 본 교육 프로그램에도 학점 수여 시스템을 적용할 수 있다.
- 다요소를 활용한 통합: 미디어·정보 리터러시 커리큘럼의 다양한 요소를 학습자 및 교육자가 기존에 수강하고 있는 과정에 통합할 수 있다. 예를 들면 교육공학, 리터러시, 사회 탐구, 시민 교육 등이 있다. 이 전략은 다른 전략에 비해 복잡한 측면이 있기 때문에, 이 전략을 활용해 효과적인 통합을 이루기 위해서는 전체적인 프로그램의 목적과 평가를 고려한 상세한 계획이 필수적이다. 다만, 해당 접근법을 취할 때는 미디어·정보 리터러시의 중점 내용이 다소 불분명해질 수 있음을 주의해야 한다.
- 온라인 과정: 다양한 사용자가 참여할 수 있도록 온라인 과정을 제공할 수 있다. 온라인 과정은 국가 안팎에 소재한 기관과 파트너십을 맺어 운영할 수 있다. 사용자나 협회, 기관이 직접 온라인 과정을 제작하기보다는 이미 온라인 과정에 적합한 환경을 갖춘 다른 기관과 협업으로 진행할 수도 있다. 온라인 과정 이수자에게 자격증, 수료증, 또는 학위 수여를 고려해 볼 수 있다. 유네스코와 파트너가 제공하는 미디어·정보 리터러시 MOOC 자료는 다음 출처에서 찾아 볼 수 있다.

<https://en.unesco.org/themes/media-and-information-literacy/moocs>.

장기적으로 본다면 언급한 전략 중 두 가지 이상을 동시에 적용하는 방법도 고려해 볼 수 있다. 여러 전략을 함께 적용하면 더 큰 효과를 볼 수 있을 것이다. 분명한 점은, 사용자, 협회 또는 기관에게 중요한 요인이 무엇인지에 따라 사용할 수 있는 적용 과정 및 통합 전략은 다양할 수밖에 없다. 즉, 교육에 대한 준비성, 지식과 자료 및 전문성, 통합의 범위와 수준 등에 따라 달라질 수 있다.

‘유네스코의 공개 교육 자료: 온라인 멀티미디어 미디어·정보 리터러시 교육 자료 도구 플랫폼’을 통해 미디어·정보 리터러시 적용하고 공유하기

유네스코의 공개 교육 자료는 공개 자료로 정식 허가 받은 유네스코 출판물을 제공한다. 크리에이티브 커먼스처럼 모두가 자유롭게 활용할 수 있는 학습 자료로써 지적재산권 허가를 받았다. 자세한 내용은 다음 페이지를 참조하라. <http://www.oerplatform.org/> 자신이 거주하는 지역에서도 이와 유사한 공개 교육 자료 플랫폼과 공개된 데이터베이스를 찾을 수 있다.

유네스코와 유네스코 파트너는 공개 교육 자료로 구성된 온라인 멀티미디어 미디어·정보 리터러시 학습 자료 도구 플랫폼(<http://unesco.mil-for-teachers.unaoc.org/>, 필요할 경우 업데이트 버전을 유네스코 사이트에서 찾아보길 바란다.)을 업데이트 할 예정이며, 전 세계 교육자, 학습자 및 다양한 행동가들은 미디어·정보 리터러시 커리큘럼뿐만 아니라 다양한 자료를 자유롭게 복제하고 적용하며 공유할 수 있다.

우리는 사용자와 기관이 자신들의 맞춤형 미디어·정보 리터러시 커리큘럼을 플랫폼에 공개 자료로 공유할 수 있도록 설득하고 도울 것이며, 다른 사용자 및 교육과정 개발자 또는 품질보증 평가인이 자체 커리큘럼을 제작할 때, 그들의 언어로 집필된 국제기구 및 기관의 커리큘럼을 보며 쉽게 비교하고 적용할 수 있는 기회를 제공할 것이다. 이를 통해 해당 지역에서 필요로 하는 콘텐츠를 활용할 시 손쉽게 자유롭게 합법적으로 콘텐츠를 복제할 수 있을 것이다.

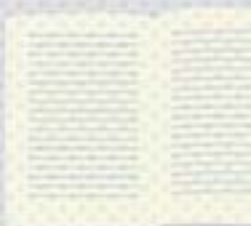
우리의 플랫폼은 유사한 기관 간의 파트너십 및 협업을 꾀하길 권장한다. 그리고 미디어·정보 리터러시 커리큘럼의 발전을 위해 사용자 및 기관이 유네스코와 더욱 긴밀한 관계를 유지하길 원하는 바이다. 또한, 크리에이티브 커먼스에 대한 역량 강화 지원 및 공개 교육 자료를 공유할 의사가 있는 기관이 자료를 변환하고 전달하도록 도울 것이다.

크리에이티브 커먼스 라이선스는 전통적 저작권을 바탕으로 특정 조건에 따라 저작물 배포를 허용하는 라이선스 중 하나이다.

(<http://creativecommons.org>)

모듈 1:

초석 다지기:
미디어·정보
리터러시와 기타
주요 개념 개론



‘교육의 사명을 정의해 보자면,
그 기본 목적은 학생이 배움을 통해
공공의 삶과 지역적인 삶,
경제적 활동에 적극적으로
참여할 수 있는 방법을
익히도록 하는 데 있다고 할 수 있다.’

- 뉴런던그룹

배경과 근거

ICT의 융합 및 콘텐츠와 시스템의 다양한 통합과 활용을 통해 우리는 점점 더 많은 사람이 미디어로 연결된 사회에 살고 있다는 사실을 알 수 있다. 오늘날의 사회는 사람 대 사람의 소통과 콘텐츠 전송이 과학기술을 이용한 플랫폼을 통해 활발히 일어나는 세상이다. 이러한 현실은 많은 기회뿐 아니라 도전 과제도 함께 가져옴으로써 미디어·정보 리터러시를 시민의 다양한 역량 발달에 필수 요소로 만들고 있다. 여기서 기회란 증가한 정보 접근성과 자기 표현 수단, 평생학습, 참여, 창의력, 소통, 문화 간 교류 및 투명성이며, 이러한 기회 요소가 함께 어우러질 때 지속가능발전목표 달성에 기여할 수 있다. 도전 과제라고 한다면 프라이버시와 데이터 침해 문제, 잘못된 정보의 증가, 감시와 사찰, 온라인상의 혐오 표현 및 폭력적 콘텐츠, 여성을 비롯한 소외계층에 쏟아지는 공격을 예로 들 수 있다.

코로나19 대유행이 발생하며 정보 흐름과 디지털 기술, 중간 전달자 역할을 수행하던 기관 콘텐츠 제공자와 미디어 발전에 변화가 도래했다. 기존의 시스템은 바이러스 감염을 막기 위해 할 수 있는 모든 노력을 배가하고 있다. 하지만 다른 한편에서는 ‘디스인포데믹’이라는 현상, 즉 잘못된 정보를 진짜 정보로 착각하게 하여 혼란을 일으키는 콘텐츠의 혼재 현상이 디지털 통신 기술로 인해 활발해지면서 바이러스에 대항하는 노력에 장애가 되고 있다.

미디어·정보 리터러시는 격동하는 바다와 같은 오늘날의 정보와 커뮤니케이션 환경에서 개인과 집단이 순항할 수 있도록 돕는 다양한 역량을 모두 포함하는 포괄적 용어다. 지식부터 기술, 태도와 가치에 이르기까지 모든 영역을 다룬다. 미디어·정보 리터러시는 청소년을 비롯하여 모든 시민이 자신에게 필요한 정보를 알고 검색하여 비판적으로 평가하고 활용함으로써 정보와 미디어 콘텐츠를 현명하게 인식할 수 있는 역량을 함양하도록 돕는다. 따라서 미디어·정보 리터러시를 갖춘 시민은 디지털 기술을 목적에 맞고 창의적으로 사용할 수 있으며, 온라인과 디지털 권리를 알고 정보 접근성과 활용에 관한 윤리적 문제도 숙지할 수 있다. 더불어 타인과 미디어와의 소통을 비롯하여 표현의 자유와 정보 접근성, 양성평등, 다양성, 평화, 지속가능한 발전을 더욱 효과적으로 이해하고 실천할 수 있다.

미디어·정보 리터러시는 시민이 가진 힘과 콘텐츠 제공자가 가진 힘의 균형을 맞추는 데 중요한 역할을 하는 필수 요소이고, 교육을 위한 ICT 활용, 정보 접근성과 표현의 자유 도모에도 필요하다. 시민이 삶의 모든 단계에서 효과적으로 참여하고 성공을 거두기 위해서 미디어·정보 리터러시가 모든 사회 부문 및 형식, 무형식, 비형식 교육에 통합되어 학습되어야 한다.

국제전기통신연합(ITU)에서 발표한 2019년 세계 통신/ICT 지표 데이터베이스의 통계에 따르면, 세계 17억 가구 중 13억 가구, 즉 49억 명의 인구가 텔레비전을 소유하고 있으며, 세계 6억 가구, 즉 19억 인구는 컴퓨터를 사용할 수 있다. 2021년 1월을 기준으로 전 세계 인구의 59.6%(46억 6만 명)가 인터넷을 사용한다.³²⁾ 2000년 중반 기준 휴대폰 보급률은 인구 100명당 약 105대이며, 라디오 수신기는 25억 개 이상 보급되었다. 세계신문협회(World Association of Newspapers)는 2018년 세계적으로 매일 약 6억 4,000만 명이 종이 신문과 디지털 뉴스를 구독하고 있다고 발표했다. 유네스코 통계 연구소(UNESCO Institute of Statistics)는 전 세계에서 매년 약 100만 권의

32) Statista, <https://www.statista.com/statistics/617136/digital-population-world-wide/>

책이 새롭게 출판된다고 밝혔다. 2019년 말에는 전 세계 청소년(만15세-24세) 중 69% 이상이 인터넷을 사용하고 있었다. 유니세프와 국제전기통신연합이 공동으로 발표한 보고서에 따르면 2020년 3명 중 1명(약 11억 명)의 젊은 층(25세 이하)은 집에서 인터넷을 사용할 수 있다. 인공지능을 적용하는 사업체의 수는 2015년에서 2019년에, 즉 겨우 4년 만에 270%나 증가하였다.(Gartner, 2019).

이와 같은 수치를 종합해보면, 텔레비전과 라디오 방송국, 신문사, 휴대폰, 인터넷 접근 및 이용, 책, 도서관, 옥외광고, 비디오 게임의 수가 나 자신을 비롯해 국가, 문화, 전 세계에 대해서 배우는 데 지대한 영향을 미친다는 사실을 발견할 수 있다. 이렇게 미디어로 연결되어 있는 세상에서 미디어·정보 리터러시를 갖춘다는 것은 시민성과 평생학습이라는 개념을 다시 돌아보고 세계 시민 교육, 지속가능발전 교육, 디지털 시민권 등에 대해 생각해 볼 기회를 가질 수 있다는 의미이다.

도서관과 아카이브, 박물관과 미디어, 디지털 통신 회사와 같은 콘텐츠 제공자는 지속가능한 발전과 민주주의, 올바른 거버넌스 형성에 매우 필수적인 역할을 수행하며, 민주적 담론을 위한 플랫폼인 동시에 디지털 창의력과 기업가 정신의 함양을 돕는다. 콘텐츠 제공자와 디지털 도구가 민주주의와 지속가능한 발전을 지원하는 매개자라면, 시민은 제공자와 도구를 비판적으로 활용하고 자신이 전달받거나 제작하고 공유하는 메시지를 해석할 방법을 알아야 한다. 마찬가지로, 미디어 생태계가 디지털 창의력과 기업가 정신을 강화할 수 있으려면, 시민은 앞서 언급된 역량에 더해 기업가 정신을 키울 수 있는 기회를 포착하고 사회 변화를 위해 필요한 비판적 사고와 창의력, 협업 정신이 교차하는 지점에서 배울 점을 얻어갈 수 있어야 한다.

기초적인 수리 능력과 문해 능력을 갖추는 것은 당연하다. 그러나 여기서 한발 더 나아가 미디어·정보 리터러시를 교육과정과 발달 프로그램에 포함한다는 의미는 청소년이 콘텐츠 제공자의 기능을 이해하고 자신의 개인적이고 사회적인, 직업적이고 교육적인 목표를 이루기 위해 필요한 콘텐츠를 찾고 평가하며 활용하고 제작할 수 있는 능력을 함양한다는 것이다. 청소년은 비판적 사고를 위한 기본적인 능력을 습득해야 하며 이를 활용해 자기표현을 하고, 독립적 학습자와 제작자, 깨어 있는 시민, 전문가를 비롯해 자신이 속한 사회의 민주적이고 경제적인 의사 결정 과정에 참여하는 사람으로 성장해야 한다(참조: Report of National Forum on Information Literacy, 2005).

본 모듈은 비판적 사고와 자기표현, 참여와 창의력 등 4가지 주요 요소를 토대로 구성되었다. 그리고 미디어·정보 리터러시를 다양한 영역/분야에 관련되고 중첩되는 역량으로 간주하며 다음과 같은 질문을 탐구하도록 제시한다.

콘텐츠를 더욱 넓은 범위에서 정의할 때 ‘정보’란 무엇인가? 미디어와 디지털 통신 회사란 무엇인가? 디지털 과학 기술은 무엇인가? 왜 우리는 이 모든 것을 배워야 하는가? 이들이 갖는 중요성은 무엇인가? 미디어 리터러시란 무엇인가? 정보 리터러시란 무엇인가? 디지털 리터러시란 무엇인가? 미디어·정보 리터러시는 왜 필요할까?

본 모듈은 미디어·정보 리터러시를 단순히 한 영역에 제한된 역량이 아닌, 학습/교육 및 사회·경제적 참여 그 자체로 제시한다. 따라서, 학습자가 모듈에서 배우는 미디어·정보 리터러시 분야의 주요 쟁점 및 개념이 다른 모듈에서 제공하는 다양한 상세 내용과 함께 다루어질 수 있도록 할 것이며, 이를 통해 미디어·정보 리터러시를 사회 참여의 도구로 인식하여 미디어·정보 리터러시에 ‘대해서’, 또는 이를 ‘통해서’ 배우는 것이 기존의 교육과 어떻게 다른지 경험할 기회를 얻게 된다.

모듈 학습을 통해 교육자와 학습자, 공동체 지도자와 동료 교육자가 직접 미디어·정보 리터러시를 갖추도록 하는 것이 본 모듈의 목적이며, 교육 유형과 수준에 관계없이 모든 방면에서 미디어·정보 리터러시를 통합하고 적용하는 데 필요한 역량 개발을 목표로 삼는다.

단원 구성

1단원:

미디어·정보 리터러시 이해하기:
방향성 제시

2단원:

미디어·정보 리터러시와 시민 참여,
정보에 대한 권리

3단원:

도서관, 아카이브, 박물관, 미디어,
디지털 통신 회사 같은
콘텐츠 제공자와 상호작용 하기

4단원:

미디어·정보 리터러시와 디지털 기술,
문화 참여/창의성과 기업가 정신

5단원:

미디어·정보 리터러시와 교육, 평생학습

1단원: 미디어·정보 리터러시 이해하기: 방향성 제시

학습 시간: 2시간

주요 주제

- '정보'와 '미디어'의 유사점과 차이점
- 콘텐츠 제공자가 갖는 중요성
- 미디어·정보 리터러시의 주요 학습 성과

학습 목표

교육자는 본 단원을 마친 뒤 다음과 같은 역량을 함양할 수 있다.

- 미디어·정보 리터러시와 디지털 기술의 융합 및 주요 학습 성과/요소를 말할 수 있다.
- 미디어·정보 리터러시가 무엇인지 이해하고 오늘날의 학습자와 교육자의 삶에 미디어·정보 리터러시가 갖는 중요성 및 연관성을 알 수 있다.
- 도서관, 아카이브, 박물관, 미디어, 디지털 통신 회사와 같은 콘텐츠 제공자의 규범적 역할이 무엇인지 알고 탐구할 수 있다.
- 다양한 텍스트에서 콘텐츠 제공자의 역할이 분명히 드러나거나 보이지 않는 사례를 탐구할 수 있다.

본 단원의 목표 역량 수준

- 기초/중급

미디어의 다양한 역할

미디어와 디지털 통신 회사, 기타 콘텐츠 제공자는 정보통신 처리 과정에서 핵심적인 역할을 수행한다. 그들의 역할은 훨씬 다양하지만, 일단 정보를 전달하는 하나의 통로라고 볼 수 있다. 이러한 미디어가 오늘날의 사회 소통 시스템에 중요한 부분을 차지하는 만큼, 미디어라는 큰 틀 안에 도서관이나 박물관, 아카이브, 인터넷 통신 회사, 기타 정보 제공 기관 및 콘텐츠를 생산하는 시민과 같은 다양한 비미디어 콘텐츠 제공자가 함께 존재한다고 말할 수 있다.

본 미디어·정보 리터러시 커리큘럼의 목적에 맞추어 본 책에서는 뉴스 미디어를 (본질이나 기술적인 면에 관계없

이) 믿을 수 있는 최신 정보를 제공하는 출처로 정의하며, 이들이 제공하는 정보는 편집의 책무를 지닌 특정 기관이나 법인이 저널리즘 가치를 기반으로 결정한 편집 과정을 통해 제작된 것으로 간주한다. 물론 뉴스 미디어가 규범을 지키지 않는 현실을 무턱대고 무시하자는 의미는 아니다. ‘미디어 포획(media capture)³³⁾’이라고 불리는 현상이나 문제적 상황을 예로 들 수 있는데, 이런 현상이야말로 우리가 미디어·정보 리터러시를 통해 비판적 사고 능력을 함양하여 모든 콘텐츠 제공자를 비롯해 미디어에 적용해 보아야 하는 이유가 되기도 한다.

미디어와 기타 콘텐츠 제공자가 규범을 준수하는지 평가할 수 있다. 그들이 수행해야 할 역할은 다음과 같다.

- 정보와 지식의 통로로서 시민이 서로 소통하고 정보에 기반한 현명한 의사 결정을 할 수 있도록 돕는다.
- 다양한 사회적 주체가 정보를 근거로 건강한 논의를 하도록 돕는다.
- 시민이 직접 경험을 넘어 세계에 대해 간접적으로 배울 수 있도록 정보를 제공하며, 사회가 공동체를 구성하고 성장할 수 있는 기회를 제공한다.
- 정부의 감시견 역할을 하여 부정부패, 행정 실책, 그리고 기업의 잘못된 행위를 폭로함으로써 공직 생활의 투명성과 권력자에 대한 대중의 감시를 촉진한다.
- 민주적 의사 결정 과정을 활성화하고 자유롭고 공정한 선거가 이루어지도록 하는 데 필수적 역할을 한다.
- 국가 내 또는 국가 간 문화적 의사 표현과 화합의 통로가 된다.
- 다원주의적 가치를 존중하면서도, 미디어의 정당한 권리를 옹호하고 사회의 일원으로 투명하게 역할을 수행한다.³⁴⁾

융합

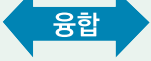
유네스코와 여러 분야의 전문가들은 미디어·정보 리터러시의 포괄적 개념을 다음과 같이 정리하였다. 미디어·정보 리터러시는 학습자와 시민이 콘텐츠를 소비, 활용하고 제작, 공유하는 데 필요한 비판적 능력을 학습 목표로 설정한 다양한 분야를 통합한 것이다.

정보는 다음과 같이 세 가지 단계로 구분될 수 있다. 1차 정보로는 연구 보고서와 학위 논문을 예로 들 수 있고, 2차 정보로는 서적, 학술지, 잡지, 신문이 있다. 3차 정보는 1, 2차 정보에서 가져온 자료를 모은 것으로, 데이터 베이스나 정보 저장소, 서지 같은 것을 일컫는다. 미디어·정보 리터러시는 동료 평가나 세부적이고 오랜 편집 과정을 거친 텍스트 형식의 결과물(디지털 형식이거나 종이로 인쇄된)을 다룬다. 이것은 인용문과 참고문헌, 서지 등으로 사용될 수 있는 지적 재산이다. 미디어·정보 리터러시는 또한 텔레비전이나 소셜 미디어, 영화사 같이 다양한 제공자가 제작하고 전달하는 메시지 안에 이미지와 색깔, 음향 등의 주요 세부 사항에 대해 다루기도 한다. 이 기관들이 항상 사회의 기대에 부응하는 것은 아니지만, 미디어 자체는 사용자에게 정보를 제공하고 사용자를 교육하고 즐겁게 해주기 위해 존재한다고 볼 수 있다. 다음의 [표1.1]은 정보와 미디어, 기술의 콘텐츠와 이슈, 방법과 도구, 요소가 어떤 관련성을 가지고 융합되는지 보여준다.

33) [역주] 미디어 포획(media capture): 미국 컬럼비아대 안야 슈프린(Anya Schiffrin) 교수가 제시한 개념으로, 언론이 공익보다 특정 경제적, 정치적 그룹의 이익을 위해 활동하면서 점차 자율성을 잃어가는 현상을 지칭한다.)

34) 유네스코 미디어개발지표(Media Development Indicators) 참조.

[표1.1] 미디어·정보 리터러시 융합(Convergence): 전통적인 관점에서 융합된 관점까지*

정보 (리터러시)		대중 매체/디지털 기술- 미디어/디지털(리터러시)
서적 단행본 형식의 논문 학술지 연재물 특허 사업 학술/연구 결과물	콘텐츠 형식 	뉴스 신문 텔레비전 라디오 시각 자료 소셜 미디어 대중문화 상품
조사 연구 동료 평가 세부적이고 오랜 편집 과정 편집 업계 검증 인용의 중요성	콘텐츠 검증 	일부 조사 연구 업계 검증 더딘 편집 과정 간혹 해당 미디어의 성격에 따른 임시방편을 준비 이용자 피드백/검증된 평가 활용
집단- 매우 선별적 읽기 능력 필요 이해 하지 못할 시- 인지능력 향상 필요	인지된 수용자 	수용자는 보다 일반적 대중이며, 간혹 표적 그룹 시청각 메시지를 읽고 보는 능력 필요 효과적 어구나 극적인 시각 자료 활용
사용자가 직접 검색 검색-평가 능력 필요 ICT 생산자로 인한 경계 무너짐	인지된 접근성 	미디어가 사용자를 찾거나 대상화 미디어가 전달하는 메시지를 분별하고 분석하고 거부할 수 있는 역량 제작/창조 역량 필요
교육적 목적/ 사업 장기적 의사 결정 과정	인지된 활용의 주요 목적 	엔터테인먼트와 교육 중심 일상적인 또는 장기적인 의사 결정과정
기본적으로 인쇄된 텍스트 보통 학문적으로 생산됨	인지된 형식 	더 많은 시청각 요소 업계/정부 제작, 대기업 및 중소기업- 주류와 대 안이 존재
사서 정보 수집 활용에 관심 교육자 품질 좋은 정보에 대한 관심	인지된 역량 증진 주체 	대중문화 전문가 진실 대 편견에 대한 미디어 제작 관심 미적 디자인에 대한 관심

*출처: Lau, J. & Grizzle, A. (2019). Evolution and History of Media and Information Literacy.

교육적 접근법과 활동 예시

요약: 본 커리큘럼의 1부에서 언급했듯, 다양한 교육적 접근법을 활용할 수 있다. 1부에서 제시한 교육적 접근법 목록을 검토한 뒤, 하단에 제시된 활동 및 기타 자체 활동에 활용할 접근법을 선택해 보자.

본 미디어·정보 리터러시 커리큘럼과 역량프레임워크(1부)의 [그림1]에서 제시한 미디어·정보 리터러시의 특성을 떠올려 보자. 각각의 특성에 대해 논의해 보자. 각각의 특성이 갖는 의미를 적어 보자. 각각의 설명이 충분한가? 추가하거나 포함해야 할 사항은 무엇인가?

미디어·정보 리터러시와 관련되고 전 세계 다양한 행위자가 사용하는 가지각색의 리터러시를 표현하는 다음 용어에 대해 생각해 보자.

- 미디어 리터러시
- 도서관 리터러시
- 컴퓨터 리터러시
- 표현의 자유 리터러시
- 인터넷 리터러시
- 디지털 리터러시
- 뉴스 리터러시
- 시네마 리터러시
- 게임 리터러시
- 소셜 미디어(SNS) 리터러시
- 인공지능 리터러시
- 데이터 리터러시
- 안전 리터러시
- 보안 리터러시
- 프라이버시 리터러시

인터넷이나 도서관을 이용하여 각 용어의 정의를 찾아보자. 각 용어들 사이 존재하는 연관성이나 각 용어가 미디어·정보 리터러시의 개념과 갖는 연관성에 대해 어떤 정보를 찾을 수 있는가? 미디어 리터러시와 정보 리터러시를 미디어·정보 리터러시라는 한 용어로 통합하는 것에 대한 개인적 근거를 한 문단으로 서술해 보자.

다양한 콘텐츠 제공자가 제작한 콘텐츠를 통해 얻은 정보를 적절하게 활용하기 위해서는 내가 정보를 필요로 하는 이유, 내가 접근할 수 있는 콘텐츠가 어디 있는지 알고 정확하게 검색하며 품질을 평가할 수 있는 능력이 필요하다. 오늘날의 콘텐츠는 정확성과 신뢰성, 가치의 측면에서 너무 다양하기 때문에 사용자에게는 매우 광범위한 선택권이 있다. 게다가, 정보의 형식도 매우 다양해서(예를 들어 텍스트, 이미지나 통계, 전자 또는 인쇄된 형식이 있다), 온라인 자료실과 검색 포털, 가상 도서관 실제 도서관 및 다큐멘터리 모음집, 데이터베이스, 아카이브, 도서관 등을 통해 이용할 수 있다. 하지만 여기서 가장 유의해야 할 점은 바로 콘텐츠의 품질이 매우 상이할 수 있다는 사실이다.

콘텐츠와 콘텐츠의 출처를 평가하기에 앞서 우리가 정보를 사용하는 목적, 이를 테면 재미 추구하고 같은 목적을 생각해 볼 필요가 있다. 이 과정은 신뢰할 만한 정보 출처를 구분하는 데 도움이 된다. 주로 생각해 봐야 할 질문은 다음과 같다. 특정 상황에서 가장 신뢰할 만한 자료의 출처나 정보원은 무엇인가? 어떤 정보원이 검증 방법을 활용하고 공정하며 숨겨진 의도가 없고 품질 관리를 실행하며 정보의 시정과 정정에 개방된 태도를 보이는가?

우리는 정보를 다양한 콘텐츠 제공자, 즉 도서관, 아카이브, 박물관, 미디어, 디지털 통신 회사가 소유하고 관리하는 것으로 생각할 수 있다. 이 콘텐츠 제공자들은 다음을 포함해 많은 역할을 수반한다.

- 정보를 알린다.
- 교육한다.
- 교육과 학습 과정을 활성화한다.
- 모든 종류의 정보에 접근성을 제공한다(무료이며 다원적이고 믿을 만하며 규제가 없는 정보인 경우도 있음).
- 정보를 접하는 통로 역할을 한다.
- 표현과 정보의 자유 같은 보편적 가치와 시민의 권리를 증진한다.
- 우리 사회의 정보 저장소 역할을 한다.
- 정보를 수집한다.
- 문화유산을 보존한다.
- 흥미 있는 오락거리를 제공한다.

이뿐만 아니라 콘텐츠 제공자는 수익 창출의 수단, 정치적 도구, 그리고 문화 패권 등의 다른 역할을 더 우선시하기도 한다.

활동

요약: 본 커리큘럼의 1부에서 언급했듯, 다양한 교육적 접근법을 활용할 수 있다. 1부에서 제시한 교육적 접근법 목록을 검토한 뒤, 하단에 제시된 활동 및 기타 자체 활동에 활용할 접근법을 선택해 보자.

- 다양한 유형의 콘텐츠 사이에 존재하는 차이를 알아보자. 예를 들어, 광고와 엔터테인먼트 중 더 많은 정보를 제공하는 것은 무엇인가? 광고와 엔터테인먼트 중 허위정보와 혐오 표현을 더 부추기는 것은 무엇인가? 또한, 콘텐츠 유형에는 무엇이 있는지 살펴보자. 예를 들어, 단행본과 시리즈물은 어떻게 다른가? 학습자는 출판물의 유형이 어떻게 다른지 설명해 보고 각기 다른 유형의 출판물 예시를 두 가지씩 들어 본다.
- 도서관에서 제공하는 카탈로그는 고급 정보원이다. 학습자에게 카탈로그의 주요 구성 사항인 저자, 제목, 주제 등을 유심히 훑어보게 한 뒤 한 주제를 정해 모든 정보와 미디어 종류에서 두 가지의 정보원을 찾도록 한다.
- 상단에 제시된 콘텐츠 제공자의 역할을 수행하는 자료나 미디어 텍스트를 찾아보자. 내가 사는 지역, 국가, 또는 세계에서 위의 역할을 수행하는 텍스트가 무엇인지 각각 찾아보자.
- 여러 도서관의 카탈로그가 가진 특징을 비교하여 얻고자 하는 정보를 찾는 데 들어가는 시간과 노력을 아낄 수 있는 방법에 대해 알아보자. a)나에게 친숙한 도서관 카탈로그를 하나 적고, 다른 카탈로그 4가지를 더 찾아보자(대학 도서관 카탈로그 추천). b)찾아본 카탈로그 중 가장 좋다고 생각되는 카탈로그 안에서 내가 알고 싶은 주제를 찾아보자. c)내가 제일 좋다고 생각한 카탈로그에서 5권의 참고 서적 또는 다른 자료를 찾아 목

록을 작성한다. 그리고 내가 그 카탈로그를 선정한 이유를 생각해 보고 함께 논의해 보자.

- 대학이나 공립도서관을 방문하여 내가 흥미를 느끼는 사회적 사안 또는 지속가능한 발전이나 민주주의, 다른 세계의 상황, 다른 문화와 사회·경제적 삶에 대한 정보를 제공하는 책 또는 자료를 찾아보자. 그리고 다음과 같은 질문을 생각해 보자. 도서관에 비치되는 자료의 수준은 누가 결정하는가? 도서관에 포함되어야 할 또는 배제해야 할 도서는 누가 정하는가? 각 책의 중요성 수준은 누가 결정하는가? 예산 또는 저작권은 어떤 영향을 미치는가? 도서관은 기관의 목적을 다하고 있는가? (박물관이나 아카이브를 대상으로 동일한 활동을 해볼 수 있다.)
- 미디어는 한 국가의 발전 및 성장을 도울 수 있는 동시에 극단적 민족주의를 부추길 수도 있다. 미디어가 그와 같은 역할을 하는 방식과 이유에 대해 논의해 보자. 내가 사는 국가의 미디어 콘텐츠를 떠올려 본다. 국가의 발전과 성장, 또는 이익과 관련해 미디어에서 얼마나 다양한 관점을 찾을 수 있는가? 그 관점들은 무엇인가?
- 인터넷 웹 사이트를 검색해 도서관이나 박물관, 아카이브 또는 특정 서적이 전쟁이나 사회 분쟁으로 인해 의도적으로 파괴되었던 사례를 찾아보자. 그 사례가 실제 일어난 사건인지 검증할 수 있는 방법은 무엇인가? 본 단원이 1단원임을 감안해 보면, 교육자는 아직 해당 질문에 답할 수 있는 필수 역량을 접하지 못했을 것이다. 따라서 검증 과정은 추후 단원의 역량으로 학습할 수 있으며 다른 질문으로 넘어가도록 안내한다. 미디어와 도서관, 아카이브, 디지털 커뮤니케이션이나 기타 자료의 파괴는 시민과 역사, 문화에 어떤 영향을 미쳤을까? 이러한 사례를 통해 우리가 얻을 수 있는 또 다른 시사점은 무엇이 있는가?
- 공유 저작물이란 무엇인가? 내가 사는 나라의 정부 기관 두 군데를 골라 기관이 공유 저작물을 취급하는 방식에 대해 알아보자. 해당 기관들이 제공하는 정보의 타당성에 대해 논의해 보자. 정보의 공개 방식에 관한 국가 정책이 있는가? 정보 접근성에 대한 법률이 제정되어 있는가? 이 같은 정책 및 법률이 실생활에서 적용되고 있는가? 정보 투명성에 대한 시민의 권리는 무엇이 있는가?
- 바로 앞에서 제시된 활동에 대한 답에 근거해서, 미디어·정보 리터러시 함양의 성과가 무엇인지 이야기 해보자(미디어·정보 리터러시를 갖춘 시민이 할 수 있는 것은 무엇이 있을까?).
- 오늘날의 학습자 및 교육자의 일상에 존재하는 미디어를 나열해 보자. 각 미디어가 수행하는 주요 역할이나 기능은 무엇인가? 콘텐츠 제공자를 활용할 때 '리터러시 역량을 갖춘다'는 의미는 무엇인가? 어떤 지식이나 기능, 태도를 갖추어야 할까?
- 도서관, 아카이브, 박물관, 미디어, 디지털 통신 회사와 같은 콘텐츠 제공자와 상호작용한 뒤 일지를 작성해 보자. 콘텐츠 제공자와의 개인적인 상호작용 및 활용에서 어떤 패턴이 보이는가? 인터넷이나 텔레비전, 라디오와 게임기 같은 플랫폼을 하루에 몇 시간이나 사용하는가? 나의 삶에서 콘텐츠 제공자는 어떤 역할을 하는가?
- 내가 소속된 학교 및 이웃 지역으로 도보 여행을 떠나보자. 해당 환경에서 찾아볼 수 있는 콘텐츠 제공자의 예를 나열해 본다. 이들은 앞의 목록에 있는 콘텐츠 제공자의 역할 중 어떤 것을 실행하고 있는가?
- 어느 날 갑자기 미디어와 도서관, 또는 인터넷이나 휴대폰 서비스 회사가 존재하지 않는다고 가정해 보자. 심지어 모든 신문, 잡지, 라디오 방송국과 텔레비전 채널도 사라졌다. 소그룹을 형성해 아래 질문에 답하며 이 상황이 시민에게 미칠 영향에 대해 논의해 보자.
 - 정보를 얻을 방법은 무엇인가?

- 실제 일어난 일이나 사건에 대한 뉴스를 접하고 이에 대해 소통할 방법은 무엇일까?
- 나의 일상적 의사 결정에는 어떤 영향을 미칠까?
- 이런 상황에 처하게 된다면 개인적으로 가장 아쉬운점은 무엇인가?
- 이런 상황에 처하게 된다면 발생할 사회적 손실은 어떤 것이 있을까?
- 콘텐츠 제공자가 사회에서 제 역할을 다한다는 가정하에, 민주주의 사회에서 콘텐츠 제공자가 갖는 가치에 대한 나의 생각을 '편집자에게 쓰는 편지'에 적어보자.

시민을 위한 미디어·정보 리터러시의 중요성

미디어·정보 리터러시는 시민이 도서관, 아카이브, 박물관, 미디어, 디지털 통신 회사와 같은 콘텐츠 제공자가 갖는 중요성을 이해하는 것과 관련이 있다. 이를 통해 시민이 함양할 수 있는 능력은 다음과 같다.

- 정보와 기타 콘텐츠가 어떻게 다른지 구별하고 콘텐츠 제공자를 평가할 수 있다.
- 정보에 기반한 의사 결정을 할 수 있다.
- 연구 및 조사를 통해 정보를 검증하는 방법을 알 수 있다.
- 서사를 중시하며 공유된 사실 및 권리에 기반한 공동체 의식을 함양할 수 있다.
- 민주주의와 지속가능한 발전에 이바지하는 공공의 담론을 주장할 수 있다.
- 정보나 기타 콘텐츠의 라이프 사이클에 비판적 시각을 가지고 참여할 수 있다.
- 평생학습을 할 수 있다.

한발 더 나아가, 미디어·정보 리터러시는 시민이 적극적인 정보 생산자가 되고 미디어 및 정보 제품을 혁신할 수 있도록 자극해야 한다. 또한, 시민이 전통적인 또는 새로운 미디어를 활용하여 자아를 실현하고 창의력을 증진하며 국가의 민주주의와 세계적 정보 네트워크 형성에 더욱 활발히 참여하도록 이끌어야 한다.

평가 방법 및 제안

- 서면 조사 및 검토서 작성하기
- 강의, 사례 연구, 시청각 발표 자료나 전시를 보고 에세이, 감상문, 소감문 등 작성하기
- 그룹 학습 활동에 참여하기
- 정보-교육-소통 자료 제작하기(예: 포스터, 소책자, 인포그래픽, 소셜 미디어 카드, 브이로그)
- 연구 보고서 작성하기
- 조사 관련 이야기/보고서 작성하기

2단원: 미디어·정보 리터러시와 시민 참여, 정보에 대한 권리

학습 시간: 2시간

주요 주제

- 도서관, 아카이브, 박물관, 미디어, 디지털 통신 회사와 같은 콘텐츠 제공자의 기능
- 시민이 콘텐츠 제공자에게 기대하는 것
- 민주주의와 올바른 거버넌스에 대한 미디어·정보 리터러시의 중요성
- 표현의 자유, 정보에 대한 권리, 미디어의 편집권 독립, 콘텐츠 제공자의 다원성과 다양성

학습 목표

교육자는 본 단원을 마친 뒤 다음과 같은 역량을 함양할 수 있다.

- 정보에 대한 권리와 정보에 대한 접근성, 지식과 표현의 자유, 자기표현, 민주적 과정 참여와 관련된 콘텐츠 제공자의 규범적 기능을 이해하고 설명하며
- 해당 기능을 수행하기 위해 콘텐츠 제공자에게 필요한 조건이 무엇인지 설명할 수 있다.

저널리즘의 규범적 역할

저널리즘과 미디어 정보원은 모든 사회에서 매우 중요한 역할을 수행한다. 언론인과 뉴스 미디어가 없다면 '세상을 보는 창'이 부재한 것과 마찬가지이다. 우리가 살고 있는 공동체 또는 우리가 직접 경험할 수 있는 세상 너머 다른 세계에서 어떤 일이 일어나고 있는지 알 수 있는 수단이 없어지기 때문이다. 저널리즘이 반드시 지켜야만 하고, 한편으로 시민이 저널리즘에 기대하는 주요 요소는 다음과 같다.

- 지식 체계화-혼란스럽고 무질서한 정보를 체계화하고 이해하기 쉽게 정리하며, 홍보 자료 및 공식 입장 이면에 숨어 있는 진실을 밝힌다.
- 진실 추구-미디어는 정보의 출처를 분명히 밝힘으로써 시민이 해당 정보의 적절성, 신뢰성과 잠재적 편견을 분별할 수 있도록 해야 한다. 만약 어떤 사안에 대해 논쟁이 발생한다면 시민의 질문이나 건의 사항에 대해 추후에 답을 제공하는 시스템을 갖추어야 한다.
- 공익 추구-언론인은 맡은 바 임무를 수행할 때 시민의 사회 문제에 참여에 도움이 되는 정보를 제공함으로써, 공익의 증진을 위해 많은 일을 할 수 있다.
- 독립성 확립-시민이 참여하는 논의에서 개인의 편견보다 공익이 우선되어야 한다는 점을 분명히 해야 한다. 진행자 또는 해설가는 '동전의 양면'과 같은 양쪽 의견을 모두 검토해야 한다(시민이 동의도 하면서 반대도 하는 아이디어에 대해 토의한다), 언론인은 일을 하면서 독립적인 사고를 해야 한다.

- 비판 여론과 문제 해결을 위한 포럼 제공-뉴스 매체는 공공의 상호작용을 위한 다양한 통로를 제공해야 한다 (우편, 이메일, 유선 연락 또는 공공 포럼). 시민은 미디어로부터 방송 시간이나 공간을 제공받아 동료 시민과 모국어로 토론할 수 있기를 기대한다. 더 나아가, 시민은 광범위한 관점과 가치가 뉴스 보도에서 다루어지기를 기대한다.
- 책무성 확립-미디어는 정부뿐 아니라 중요한 공공 및 민간단체를 포함해 권력을 행사하는 모든 주체에 대해 감시 역할을 수행해야 한다. 권력자에게 책임을 물음으로써 미디어는 공동체의 생각을 알릴 수 있다. 미디어는 또한 언론인과 그들의 상급자가 책임을 다할 수 있는 시스템을 확립해야 한다.
- 균형 잡히고 유의미한 뉴스 제공-시민은 중요한 사안이나 경향에 대해 시의적절하게 지식을 얻을 권리가 있다. 뉴스 보도 시 위협이나 위험한 사항의 본질을 과장하거나 축소하지 않는다.
- 프라이버시와 알권리의 균형 확보-시민은 미디어 종사자에게 공공의 알권리와 프라이버시에 대한 개인의 권리 사이 균형을 맞추도록 요구한다(참조: Fackson Banda, UNESCO, 2009).

정보에 대한 권리 또는 정보 접근성

‘정보에 대한 권리’와 ‘정보의 자유’, ‘정보 접근성’은 종종 같은 것을 뜻하는 용어로 사용된다. 어떤 전문가는 정보 접근성이 나머지 두 용어에 비해 더 일반적이고 더 포괄적이라고 주장한다. 정보에 대한 권리는 민주주의와 사회 발전 모두에 매우 필수적이다. 시민은 기본 인권으로서 표현의 자유와 공공 정보에 대한 접근성이라는 권리를 갖는다. 유네스코는 정보의 자유를 ‘공공의 주체 또는 공적인 기능이나 공익과 관련된 기능을 수행하는 민간 주체가 소유하는 정보에 접근할 수 있는 권리’라고 정의한다. 공유 저작물은 시민의 재산이기도 하다. 도서관, 아카이브, 박물관, 미디어, 디지털 통신 회사와 같은 콘텐츠 제공자는 모든 시민에게 정보의 자유에 대한 권리를 보장하기 위해 애써야 한다.

디지털 기술, 이를 테면 ICT나 소셜 미디어, 인공지능의 급격한 확산으로 콘텐츠 제공자의 역할이 변화하고 있다. ICT 덕분에 우리는 거의 즉각적으로 정보와 지식에 접근할 수 있다. 공식 기록물을 보유한 공공 단체를 비롯한 콘텐츠 제공자는 새로운 서비스를 제공할 능력을 가지고 있다. 이 같은 콘텐츠 제공자는 시민이 평생학습과 연구 및 엔터테인먼트, 공동체와 연결되는 데 효과적이고도 효율적인 기회를 제공한다. 같은 맥락에서 데이터를 정보로 체계화하는 알고리즘과 데이터 자체에 대한 접근성이라는 사안은 더욱더 중요해지고 있다.

콘텐츠 제공자의 주요 기능은 다음과 같다.

- 인종, 젠더, 직업, 종교의 제약 없이 정보 자료에 접근할 수 있도록 한다. 특히 공립 도서관은 무료로 자료를 공급한다.
- 독자의 프라이버시와 기밀을 온라인이나 법적으로 합의된 콘텐츠 측면에서 보호한다.
- 전문성을 기반으로 정치·종교·도덕적 편견 없이 다양하고 다원적인 정보 자료원에 접근할 수 있게 한다.
- 미래 세대를 위해 정보를 수집하고 보존한다.
- 정보의 진정성과 신뢰성, 사실성을 보장하는 데 기여한다.
- 정보와 데이터에 대한 시민의 요청에 응답한다.

- 시민이 정보에 대한 권리 및 정보 정책에 접근하여 활용할 수 있도록 개발, 활용, 보장한다.

교육적 접근법 및 활동 예시

요약: 본 커리큘럼의 1부에서 언급했듯, 다양한 교육적 접근법을 활용할 수 있다. 1부에서 제시한 교육적 접근법 목록을 검토한 뒤, 하단에 제시된 활동 및 기타 자체 활동에 활용할 접근법을 선택해 보자.

- 학습자가 자신이 거주하는 국가에 정보공개법 또는 정보 접근성에 대한 국가 차원의 정책이 있는지 살펴보고 지도한다. 관련된 법이나 정책을 찾았다면 건강이나 교육, 농업과 선거, 정부기관, 민간 부문 또는 기타 중요한 개발 사항이 법이나 정책에 담겨 있는지 찾아본다. 만약 국가 차원의 정보 접근성 관련 법이 없다면, 소그룹을 만들어 해당 법의 제정이나 정책 입안을 평화적으로 추진할 방법에 대해 논의해 보자. 이를 위해 먼저, 정보 관련 사안을 다루는 정부 부처, 국회, 지자체장 또는 국가에서 정보와 관련한 일을 하는 기관을 알아보고 연락을 취해 보기를 추천한다.
- 해당 국가의 정보에 대한 권리 관련법에 정보공개법 또는 정책을 가르치는 공립 교육 조항이 있는지 알아보고 기록 한다. 있다면, 공립 교육에서 이를 실제로 가르치고 있는가? 미디어·정보 리터러시를 증진함으로써 시민은 정보공개법을 활용하는 방법을 알고, 이 법과 자신의 일상생활이 어떤 연관을 갖는지 이해할 수 있다. 정보에 대한 권리 교육에 활용할 수 있는 신용할 만한 정보를 찾도록 한다.
- 학습자를 3-5개 그룹으로 나눈다. 학습자는 지속가능발전목표 목록을 살펴보고, 자신에게 가장 중요하다고 생각하는 것 하나를 골라 본다. 그리고 유엔이 공식적으로 발표한 지속가능발전목표 메타 데이터 저장소(metadata repository) 사이트(<https://unstats.un.org/sdgs/metadata/>)를 방문하여 용어 및 정보에 익숙해지도록 한다. 지속가능발전목표 관련 지표의 공식 목록과 해당 목표 달성에 관해 수집한 데이터를 상세히 들여다보도록 한다. 학습자는 정보에 대한 권리의 존재 또는 부재가 지속가능발전목표 달성을 촉진하거나 저해할 수 있는 이유를 논의한 뒤 5-10개의 항목으로 정리해본다. 이후 다음과 같은 질문에 답해보자. 앞서 언급된 지표를 통해 수집한 정보에서 보았듯, 시민이 지속가능발전목표 달성 과정을 감시하고 관련 정보를 알아보고 이해하는 데 미디어·정보 리터러시는 어떤 도움을 줄 수 있을까? 개인, 그룹, 공동체로서 지속가능발전목표를 동료에게 알리기 위해 무엇을 할 수 있을까? 또한, 그 과정에서 미디어·정보 리터러시는 어떤 역할을 할 수 있을까?
- 특정 문서에 접근을 요청하려면 이 과정에 대해 논의를 준비해 보자. 이 과정은 호주에서 실제 있었던 사례를 일반화한 것이다.³⁵⁾ 첫 번째, 서면으로 신청서를 작성한다. 두 번째, 해당 신청이 정보의 자유법 내 어떤 조항에 근거하는지 밝힌다. 세 번째, 가능한 한 최대한의 정보를 제공하여 어떤 문서가 필요한지 분명히 한다. 네 번째, 유선 전화나 휴대폰, 이메일 등의 연락망을 제공한다. 다섯 번째, 우편 주소를 적어 신청에 대한 답변을 송부 받을 수 있도록 한다. 어떤 국가나 국가 기관은 온라인에서 신청서를 작성해 제출할 수 있도록 하고 있다. 학습자가 요청하는 자료가 투명성 확보를 위한 정부의 예방적 조치의 일환으로 이미 온라인에 공개되어 있지는 않은지 미리 찾아보고 확인하도록 한다.

35) ACT 정부, 교육 https://www.education.act.gov.au/about-us/freedom_of_information. 2021년 1월 18일

- 인근 도서관 및 인터넷 자료를 활용하여, 작년에 보도된 5-10개의 국내 또는 국제 뉴스 기사를 조사한다. 각 뉴스 기사가 이전에 제시된 ‘콘텐츠 제공자의 기능’ 중 어떤 면을 충족하는지 논의해 보자. 해당 기사에서 효과적인 사례로 기능하는 주요 요소는 무엇인가? 그 어떤 기능도 하지 못하는 뉴스 기사가 있다면, 어떤 점을 바꾸어 개선할 수 있을지 논의해 보자.
- 독자는 열린 마음으로 뉴스를 접할 의무가 있으며, 뉴스가 기존의 의견을 강화시켜 줄 것이라는 기대는 하지 말아야 한다고 주장하는 짧은 글을 써 보자.
- 지역 내 이슈나 이야기를 보도한 기사를 골라 상세히 검토해 보자. 미디어·정보 리터러시를 갖춘다는 것은 다양한 뉴스 기사에 위에서 언급한 기준들을 적용해 보고 인식할 수 있다는 의미다. 학습자가 찾은 지역 뉴스는 시민의 기대에 부응하고 있는가? 해당 뉴스 보도는 지역 공동체에 어떤 잠재적 영향을 미쳤을까? 기사의 어떤 부분이 시민의 기대에 부응하지 못했으며, 이 문제를 해결하기 위해 시민은 어떤 수단을 강구해야 했는가? 시민의 행동을 지원하는 데 미디어·정보 리터러시는 어떤 역할을 할 수 있을까?
- 정보에 대한 이해가 높고 정보 접근성 및 습득력을 갖춘 시민은 현명한 의사결정을 하고 민주주의 사회에 참여할 준비가 되어 있다는 말에 동의하는가? 동의한다면 그 이유는 무엇인가? 자신의 의견을 설명하는 사실을 작성해 보자.
- 토론하기: 내가 속한 사회에서 정보의 역할은 어떻게 설명되고 평가되는가? 정보와 지식, 그리고 정보와 권력 사이 연관성은 무엇이라고 생각하는가?

표현의 자유, 미디어의 편집권 독립, 콘텐츠 제공자의 다원성과 다양성

정보와 표현의 자유는 미디어·정보 리터러시를 뒷받침한다. 이 같은 맥락에서 ‘정보의 자유’라는 용어의 사용은 공적 정보에 대한 접근을 의미한다. ‘정보는 우리가 사는 세상을 이해하고, 세상에서 의미 있는 역할을 찾는 능력을 갖고, 사용 가능한 자원을 적절하게 활용할 수 있는 역량을 도모하는 데 필수적이다. 정보가 소수에게만 허락된다면 일반 대중이 올바른 결정을 하고 그 결정을 자체적으로 평가할 수 있는 능력이 크게 저하될 것이다.’ 윤리적이고 다원적인 미디어는 투명성과 책무성, 법치주의(유네스코 ‘표현의 자유 도구 키트’)를 보장한다. 독립적인 미디어는 전문성을 보유하고 기사를 보도함으로써 공동체에 영향력을 미친다.

표현의 자유와 언론

표현의 자유는 어떠한 처벌이나 위협에 대한 두려움 없이 자신의 의견이나 생각을 표현하고 타인과 교류할 수 있는 자유를 포함한다. 이는 인간이 가진 기본적 권리 중 하나이다. 표현의 자유에 대한 권리는 비단 표현의 자유뿐만이 아닌, 사용하는 미디어를 불문하고 정보나 아이디어를 찾고 전달하는 행위도 보호한다. 이 권리의 실현을 위해선 언론의 자유가 필수적이다. 자유로운 의사 표현을 공개적으로 할 수 있고 또 타인과 공유할 수 있으며 지역 공동체와 시민 사회를 구성하는 데 매우 중요하기 때문이다. 표현의 자유는 평범한 개인이 다양한 생각과 의견을 검토하고 표현하게 함으로써 우리가 사회 속에서 진정한 주인의식을 가질 수 있도록 돕는다. 또한, 시민 참여 및 비판적 사고에 ‘필수불가결’한 부분이다. 표현의 자유에 대한 제약은 타인의 자유를 보호할 필요가 있거나, 그러한 제약이 균형을 이루며 필요한 상황에서만 허용된다. 혐오 표현을 제재하는 법과 같은 제약은 표현의 자유 남용을 막기 위해 제한적으로 제시되어야 한다(《세계 동향-표현의 자유와 미디어 발전(World Trends in Freedom of Expression and Media Development)》).

미디어 다원주의

다원적 미디어 부문-다양한 미디어 플랫폼(인쇄물, 방송, 온라인)과 다양한 현장(국가, 지방, 지역 공동체), 다양한 정치적 성향이 공존-은 사회의 자기성찰에 큰 도움이 된다. 미디어를 운영하는 주체가 다양하게 분산돼 있으면 대중의 선택을 받지 못하는 소수 의견 또한 논의의 장에 모습을 드러낼 수 있다. 국제, 국가, 지역적 수준의 다양한 신문, 방송 등의 매체가 효과적으로 함께 존재한다면 시민은 민주적 의사 결정 과정에 참여할 수 있는 다양한 통로를 얻는 셈이 된다. 다양하면서도 서로 적대적인 정보원으로부터 제공되는 정보가 폭넓게 확산되면 시민의 복지에도 기여할 수 있다. 소유주가 다른 신문이나 방송사는 일반적으로 상대가 제공하는 콘텐츠를 비판하기도 하지만, 동일 소유주에 의한 미디어의 독점은 상호 비판은커녕 여론 조작 등의 이유에서 비롯한 미디어 포획으로 이어질 수 있다. 미디어 다원주의는 다시 말하자면 공영과 민영, 그리고 지역 공동체의 미디어가 존재함을 인정하는 것이다. 공영 미디어는 균형 잡힌 뉴스와 시각을 지녀야 하며, 민영 미디어는 당파성을 드러낼 수도 있고, 공동체 미디어는 대중의 목소리를 더욱 대표해야 한다.

미디어의 편집권 독립

편집권 독립이란 미디어 소유주 또는 국가 또는 그 어떤 주체로부터 개입이나 방해를 받지 않고 편집상의 결정을 내릴 수 있도록 편집인에게 위임된 직업상의 자유를 의미한다. 이 같은 편집권 독립은 예를 들어 미디어가 소유주나 광고주에게 매력적이지 않은 기사를 보도할 때 드러난다고 볼 수 있다. 독립성이란 하고자 하는 모든 걸 다 할 수 있는 자유 자격증 같은 것이 아니다- 이는 저널리즘의 직업윤리와 기준을 따르고자 하는 열망에 의해 분명히 정립되어야만 하는 것이다. 즉, 어떤 기사를 보도하기 전의 검증 과정, 이해관계의 폭로, 어떤 개인이나 불필요한 이익보다 공익을 우선시하는 행위에 영향을 미치거나 방해하는 세력을 피하고 대항하는 것을 의미한다.

교육적 접근법 및 활동 예시

요약: 본 커리큘럼의 1부에서 언급했듯, 다양한 교육적 접근법을 활용할 수 있다. 1부에서 제시한 교육적 접근법 목록을 검토한 뒤, 하단에 제시된 활동 및 기타 자체 활동에 활용할 접근법을 선택해 보자.

- 인터넷과 도서관 자료를 활용하여 주요 미디어 회사와 국영 매체 운영의 소유권 및 지배구조를 찾아보고, 다양한 매체에 광고 지출을 할당하는 방식이 무엇인지 알아보자. 각 회사의 주요 사업체는 무엇인지 목록을 작성해 보자. 소유권과 지배구조는 표현의 자유와 선택, 접근성에 어떤 영향을 미치는가? 학습자의 국가나 지역에서 미디어 소유권과 지배구조를 규제하기 위한 법은 무엇이 있는지 찾아보자.
- 모듈 11과 13에서 소유권 및 인공지능의 활용, 소셜 미디어 및 윤리와 연관된 활동을 찾아보자.
- 학습자가 속한 공동체의 대안 미디어 또는 독립 미디어의 역할을 알아보자. 이에 해당하는 미디어를 하나 선택한 뒤 이 미디어가 독립적일 수 있는 주요 요소들을 설명해 본다. 해당 미디어는 어떤 방식을 통해 시민이 민주적 의사 결정과정에 참여할 수 있도록 하는가? 주류 미디어와 다른 점은 무엇인가?
- 학습자의 국가에서 공동체 미디어가 갖는 지위는 무엇인가? 공동체가 거버넌스와 프로그램 계획에 실제로 관여하고 있는가? 미디어가 지역적 공동체를 대변하는가? 또는 이익을 중심으로 구성된 공동체를 대변하는가?

해당 미디어는 상업 또는 국영 미디어와 구분되어 운영되는가? 지역사회에 뚜렷한 기여를 하고 있는가?

- 세계인권선언 제19조와 언론인보호위원회(Committee for the Protection of Journalists), 국경없는기자회(Reporters Without Borders) 또는 지역이나 국가의 NGO처럼 표현의 자유 또는 언론인 보호를 증진하는 기관의 업무를 찾아보자. 해당 기관의 지원을 받은 언론인의 활동에 주목해 보고, 해당 지원을 가치 있게 만들어주는 언론인 활동의 요소는 무엇이 있는지 찾아보자.
- 정부와 민영 미디어 소유주가 미디어의 편집권 독립을 존중해야 하는 이유와 특히 미디어의 뉴스 및 시사 보도와 관련해 어떤 종류의 압박도 가해선 안 되는 이유를 논의해 보자.
- 미디어의 편집권 독립에 영향을 미치는 기타 잠재적 요소는 무엇인지 논의해보고 과도한 영향력을 제재할 수 있는 방안에 대해 의논해 보자.
- 법의 규정이 모호하고 광범위 하여 읽는 이에 따라 선택적 해석이 가능하게 하기보다는, 법의 소관 범위에 해당하는지 여부를 시민이 분명히 알 수 있도록 법으로 명확하고 제한적으로 규정한다는 의미가 무엇인지 이야기 나누어 보자.

평가 방법 및 제안

- 서면 조사 및 검토서 작성하기
- 강의, 사례 연구, 시청각 발표 자료나 전시를 보고 에세이, 감상문, 소감문 등 작성하기
- 그룹 학습 활동에 참여하기
- 정보-교육-소통 자료 제작하기(예: 포스터, 소책자, 인포그래픽, 소셜 미디어 카드, 브이로그)
- 연구 보고서 작성하기
- 조사 관련 이야기/보고서 작성하기

3 단원: 도서관, 아카이브, 박물관, 미디어, 디지털 통신 회사 같은 콘텐츠 제공자와 상호작용 하기

학습 시간: 2시간

주요 주제

- 콘텐츠 제공 기관이 의미를 전달하는 방법
- 표상에 대한 쟁점: 콘텐츠 제공자가 정보, 사람, 문화, 이미지, 장소 등을 제시하는 방법
- 학술적이고 과학적인 정보
- 사용자와 시민, 수용자의 역할
- 사용자 제작 콘텐츠 생산을 통한 디지털 통신 회사와 관계 맺기

학습 목표

교육자는 본 단원을 마친 뒤 다음과 같은 역량을 함양할 수 있다.

- 미디어와 디지털 통신 회사를 비롯한 콘텐츠 제공자가 사용하는 주요 개념을 이해하고 설명할 수 있다.
- 해당 개념을 습득하여 사용자/시민이 콘텐츠 제공자와 비판적으로 상호작용하는 방법을 이해할 수 있다.

콘텐츠 큐레이션

미디어·정보 리터러시의 핵심 중 하나는 미디어를 포함한 콘텐츠 제공자가 다양한 이야기를 구성하는 방식, 그 이야기를 제시하기 위해 콘텐츠를 형성하는 방향, 혼란스럽거나 이해하기 어려울 수 있는 자료를 체계화하는 데 사용하는 기술이 무엇인지 이해하는 것이다.

모든 콘텐츠 제공자는-도서관부터 유튜브에 이르기까지-포함할 것과 배제할 것을 고려해 콘텐츠를 구성하고, 사용자가 다양한 요소에 접근하는 방안을 감안해 콘텐츠를 제시하고 체계화한다.

미디어를 포함해 다양한 콘텐츠 제공자가 활용하는 기법에는 무엇이 있는지 기본적 이해를 도모해야 한다. 콘텐츠 제공자가 사용하는 '암호(code)'에 주의를 기울이고 어떻게 그 암호를 해석할지 생각해 본다. 자료를 제작하고 정리하는 주체가 누구이며, 미디어와 정보의 소비자가 얼마나 적극적이며 상호작용하고 있는지, 즉 그들의 관심이 정보의 제공 방식에 영향을 끼치는지 여부 등에 대해서도 이해할 필요가 있다.

콘텐츠에서 제시된 사실을 검증하는 것은 콘텐츠 유형에 관계없이 매우 중요한 일이다. 출판되거나 인쇄되고 온

라인에서 스트리밍 되거나, 또는 전자적이나 종이에 제시된 학술적, 과학적, 공식적, 문화적 텍스트 모두에 해당되는 이야기다. 이는 즉 텍스트를 스캔할 수 있고, 출판일자과 콘텐츠에 나온 지역을 찾을 수 있으며, 잠재적 편견이나 오류의 존재 여부 또는 콘텐츠 자체의 타당성을 판단할 수 있다는 뜻이다. 사용자는 정보가 담긴 자료를 취득해 정리하고, 대여/공유/유통시키는 기관과 소통하고 교류해야 한다. 다양한 종류의 도서관을 예로 들 수 있는데, 학교 도서관(유치원에서부터 고등학교까지), 공립 도서관(지역이나 시, 미국의 경우 연방 정부에서 운영하는 도서관은 대중에 무료로 사용할 수 있다), 학술 기관의 도서관(대학, 연구 센터 및 고등교육기관), 특수 도서관(기업체, 정부, 비영리단체 등이 운영), 국립 도서관(국내외에서 발행된 모든 국내 출판물을 후세를 위해 보존)이 있다. 미디어와 인터넷 회사와 관련된 하위 기관의 유형은 그보다 더 광범위하다.

상세하게 정리되고 제시된 콘텐츠는 도서관에서 흔히 볼 수 있지만, 각 콘텐츠가 데이터나 정보의 출처가 될 수 있는 박물관 수집 목록에서도 찾을 수 있다. 이와 유사하게, 아카이브는 아주 풍부한 1차 정보를 소유하고 있다. 무료로 접근할 수 있는 저장소(repository)는 방대한 양의 학술서, 서적, 1차 정보-예를 들어 스웨덴 룬드대학 도서관에서 제공하는 저널 검색 사이트 DOAJ(Directory of Open Access Journals)-을 제공한다. DOAJ는 공동체가 엄선해 구성된 온라인 디렉토리로, 동료 심사를 마쳤으며, 누구에게나 무료로 개방된 논문을 색인화하여 제공한다. 사이트는 기부금으로 운영되며 기부금은 후원자가 18%, 회원 및 출판 사업체가 82% 비율로 부담하고 있다(<https://doaj.org/>). 또 다른 예로엘레이 레퍼런시아(LA Referencia)라는 저널 검색 사이트를 들 수 있는데, 라틴 아메리카 소재의 고등교육기관이나 연구 센터가 발표한 과학 학술 논문 및 보고서와 같은 제작물을 무료로 이용하도록 하며 전문을 제공한다(<http://lareferencia.info/es>). 인터넷은 또한 잠재적 독자 및 사용자가 활용할 수 있는 대학, 기관, 박물관이나 기타 학술 기관, 개인이 제공하는 방대한 양의 정보를 담고 있으며, 도서관에 비해 훨씬 느슨한 품질 기준을 적용해 정보를 선정하고 구성한다.

교육적 접근법과 활동 예시

요약: 본 커리큘럼의 1부에서 언급했듯, 다양한 교육적 접근법을 활용할 수 있다. 1부에서 제시한 교육적 접근법 목록을 검토한 뒤, 하단에 제시된 활동 및 기타 자체 활동에 활용할 접근법을 선택해 보자.

미디어·정보 리터러시와 관련하여 콘텐츠 제공자의 운영 방식, 의미 전달 방식, 콘텐츠 제공자 활용 방법, 콘텐츠 제시 및 평가 방법-정보와 정보의 품질 관련 사항 포함-등을 이해하기 위해 다음 사항을 상세히 검토할 필요가 있다. 다음의 사항은 또한 뒤에 나올 모듈 내용을 뒷받침하는 역할을 하기도 한다.

콘텐츠 기술

- 콘텐츠 제작자는 다양한 유형의 정보를 제시하는 기법이나 방법을 어떻게 활용하는가?
- 일반 대중은 이러한 활용법을 어떻게 구분하고 받아들이는가?
- 특정 콘텐츠 제공자의 '핵심 구성요소' 또는 제공자가 사용하는 문법, 암호와 관례는 무엇이 있는가?
- 미디어 이론가이자 비평가인 마셜 매클루언(Marshall McLuhan)은 '미디어는 메시지다'³⁶⁾라고 주장하며 미디어 그 자체-책, 방송, 인터넷-가 우리가 세상을 이해하는 방식에 영향을 미친다고 말했다. 특정 기술의 선

텍이 우리가 얻는 정보의 종류에 영향을 미치는가? 만약 그렇다면 전달된 그 메시지는 어떻게 형성되었나?

미디어와 정보 속 표상

- 이미지를 표상의 한 형식으로 보며 탐구한다.
- 알파벳으로 구성된 텍스트를 분석한다.
- 맥락을 분석한다.
- 제시된 표상을 그대로 받아들임으로써 혜택을 얻는 자와 불이익을 얻는 자는 누구인가? 우리가 스스로를 바라보고 타인을 바라보는 관점에는 이 이미지가 어떤 영향을 미치는가?
- 우리가 직접적으로 경험할 수 없는 더 큰 세계에 대한 지식과 이해에는 어떤 영향을 미치는가?
- 양성평등이나 여성 인권 증진, 젠더 그룹, 장애인, 소수민족과 토착민을 보는 관점에는 어떤 영향을 미치는가?
- 편집권 독립이 미디어 텍스트에 얼마나 반영되는지 탐구해 보자.

사용자 제작 콘텐츠

- 이 부분에서 인간의 주체성 및 자주성의 개념이 매우 중요하다- 누가, 왜 텍스트를 창작하는가? 기관 또는 개인에게는 어떤 이해관계가 있는가?
- 사용자 제작 콘텐츠가 시민과 전문가의 소통 및 표현의 자유와 어떻게 연관되는가?
- 사용자 제작 콘텐츠는 표현의 자유, 적극적 시민성, 미디어·정보 리터러시와 어떤 연관성을 맺는가?
- 활용할 수 있는 자원(인적, 경제적, 과학기술적 등)과 규제에는 무엇이 있는가?

시민이자 사용자/소비자로서의 수용자

- 표적 수용자 및 능동적 수용자
- 능동적 시민이자 사용자/소비자는 미디어 텍스트에 적용된 내용을 토대로 자신만의 의미를 형성하고 찾아 나간다.
- 수용자는 콘텐츠 제공자가 유용성, 투명성, 책무성과 공정성을 기반으로 브랜드와 신뢰를 뒷받침하리라 기대한다.
- 사용자/소비자는 정보에 대한 개인적, 경제적, 사회적, 문화적 요구를 지닌다.

콘텐츠 제공자 서비스의 사용자/소비자로서의 시민

- 콘텐츠 제공자가 자원과 주요 선택 기준을 정하고 구성하는 방법은 무엇인가?
- 도서관과 같은 콘텐츠 제공자는 어떤 방식으로 책, 정기 간행물, 데이터베이스를 비롯한 정보 자원을 정하

36) McLuhan & Fiore 1967. 미디어는 메시지다(The Medium is the Message: An Inventory of Effects.) Penguin Modern Classics.

고 구매하는가? 제한된 예산 안에서 어떤 우선순위를 근거로 구매를 결정하며, 그 이유는 무엇인가?

- 정보를 제공하는 정부 기관을 어떻게 활용할 수 있는가?
- 콘텐츠 제공자는 어떻게 자금을 조달하는가? 모듈 10과 13을 찾아보자.
- 콘텐츠 제공자는 자신이 제공하는 서비스로 어떻게 수입을 창출하는가? 모듈 10을 찾아보자.
- 소셜 미디어를 포함한 디지털 통신 회사가 수집한 나에 대한 개인 정보를 어떻게 요구할 수 있는가? 모듈 8을 찾아보자.

핵심 질문

- 텍스트의 목적은 무엇인가? 텍스트는 어떻게 제작되었는가?
- 누가 만든 것인가?
- 대상 수용자는 누구인가? 어떻게 알 수 있는가? 전달하고자 하는 주요 메시지는 무엇인가?
- 텍스트를 통해 혜택을 얻는 주체는 누구이며, 어떤 혜택을 얻는가? 내가 필요로 하는 정보는 무엇인가?
- 그 필요는 어떻게 구분하고 정의할 수 있는가?
- 내가 필요로 하는 정보를 내가 필요한 형식으로 찾을 수 있는가? 만약 없다면, 어떤 조치를 취할 수 있을까? 찾은 정보를 이해하고 체계화하며 평가할 수 있는 방법은 무엇인가?
- 사용가능한 형식으로 정보를 제시할 방법은 무엇인가?
- 정보를 보존하고 저장하며, 재활용하고 소장하고 보관하는 방법은 무엇인가?
- 콘텐츠를 공유할 수 있는 방법은 무엇이며, 어떻게 공유해야 할까?

활동

- 시각 자료 또는 텍스트를 하나 고른 뒤 위 질문을 적용해보자. 해당 텍스트를 제공하는 기관이나 기관이 자료에서 전달하는 메시지, 대상으로 하는 수용자에 대해서 알 수 있는 것은 무엇인가?
- 학습자가 흥미를 보이는 개인적 또는 경제적 활동을 떠올려 보고 적어 보자. 상단의 질문 중 '내가 필요로 하는 정보는 무엇인가?'에서 시작해 나머지 질문에 대한 답을 생각해 보자.
- 아침에 잠에서 깬 순간부터 다시 잠에 들 때까지 하루에 행하는 모든 활동을 적어보자. 소그룹으로 모여 다음 질문을 분석해 보자. 이러한 활동을 하기 위해 정보가 필요한가? 각각의 활동 옆에 필요한 정보를 적어보자. 예를 들어, 옷을 입고 외출하기 위해서는 날씨 정보가 필요하다. 버스를 타기 전에 교통 상황이 어떤지 알 필요가 있다. 대출을 받기 전 경제 상황을 살펴봐야 한다. 다음을 논의해 보자: 일상생활에서 정보는 얼마나 중요한가? 정보가 없다면 결정하지 못할 사안은 얼마나 될까?
- 도서관이나 인터넷을 이용하여 작년에 가장 인기 있었던 텔레비전이나 라디오 프로그램, 영화나 광고를 찾아 보자. 상단에 제시된 주요 주제 중 어떤 것이 해당 미디어 콘텐츠의 성공에 가장 큰 기여를 했는가? 자신이 찾은 예에서 가장 중요시되는 주제를 하나 이상 고르고 설명해 보자.

- 서적이거나 학술 논문에서 인용, 참고문헌과 서지가 갖는 중요성을 정리해 한 단락 길이의 글로 써 보자. 과학자와 학습자는 자신이 활용한 정보의 출처를 인용하고 그에 대한 정보를 제공해야 한다. 언론인의 경우 또한 마찬가지이나, 특정 정보원(사람이나 기밀문서)이나 특정 정보가 가진 민감성을 고려한 뒤 공익과 국제 언론 윤리 기준 및 언론 직업 관행에 따라 정보 출처를 보호하는 조치를 취해야 한다. 이를 통해 언론인은 자신이 작성한 기사의 사실과 출처를 검증할 의무가 있다(국제기자연맹(International Federation of Journalists)의 국제언론윤리헌장³⁷⁾).
- 왜 언론인은 편집인을 제외한 누구에게도 정보의 출처를 밝히지 않을 권리가 있는지 그 이유를 논의해 보자.. 이러한 상황에 대한 찬반 의견을 중점으로 논의가 진행될 수 있도록 한다.
- 학문적 오픈 액세스 저장소가 목록화 된 정보원인 OpenDOAR에 접속한다. 해당 정보원에서 학습자가 활용할 수 있는 정보 저장소를 찾아보자. 도서관이나 인터넷을 통해 OpenDOAR을 열고 학습자의 모국어로 된 저장소를 찾아보자. 모국어로 된 저장소 10개를 찾은 뒤, 다른 언어로 되어 있지만 학습자에게 연관성을 갖는 저장소 5개를 찾아보자. 학습자가 찾은 저장소의 목적은 무엇이며 저장소가 제작된 이유와 학습자와 학습자가 속한 커뮤니티에 저장소가 어떤 도움을 줄 수 있는지에 관해 한 단락 길이로 글을 작성해 본다.

평가 방법 및 제안

- 서면 조사 및 검토서 작성하기
- 강의, 사례 연구, 시청각 발표 자료나 전시를 보고 에세이, 감상문, 소감문 등 작성하기
- 그룹 학습 활동에 참여하기
- 정보-교육-소통 자료 제작하기(예: 포스터, 소책자, 인포그래픽, 소셜 미디어 카드, 브이로그)
- 연구 보고서 작성하기
- 조사 관련 이야기/보고서 작성하기

4단원: 미디어·정보 리터러시와 디지털 기술, 문화 참여/창의성과 기업가 정신

학습 시간: 2시간

주요 주제

- 콘텐츠 제공자를 통한 문화 참여

37) <https://www.ifj.org/who/rules-and-policy/global-charter-of-ethics-for-journalists.html>. Accessed on 2021. 1. 18.

- 디지털 시대의 문화 생산
- 문화적 기업가 정신에 대한 비판적 사고 및 연구
- 디지털 창의성

학습 목표

교육자는 본 단원을 마친 뒤 다음과 같은 역량을 함양할 수 있다.

- 다양한 콘텐츠 제공자가 문화 참여의 매개자로서 수행하는 방식을 설명할 수 있다.
- 미디어·정보 리터러시가 비판적 사고 능력으로써 윤리적이고 다양한 문화적 산물, 관행, 소통에 어떤 기여를 하는지 이해할 수 있다.
- 디지털 미디어와 도구 같은 콘텐츠 제공자를 문화 교류와 기업가 정신 함양에 활용할 수 있는 방법을 알 수 있다.

문화 리터러시

유네스코와 전 세계 유네스코 파트너는 미디어·정보 리터러시와 관련된 개념인 문화 리터러시, 문화 간 역량의 증진에 힘쓴다.

문화 리터러시가 기여할 수 있는 부분은 다음과 같다.

- 사회적 가치를 더 잘 인식할 수 있도록 돕고 정치·경제적 요소를 넘어 다양한 맥락에 연결된 사회·역사적 관련성, 유산, 공동 언어, 해석에 대해 배울 수 있도록 돕는다.
- 다양화된 문화 콘텐츠를 접할 수 있는 통로를 마련하고, 인권은 물론 문화적 표현의 다양성에 대한 권리를 증진하려는 세계적 약속에 동참한다. 따라서, 문화 리터러시 증진은 인쇄 매체 및 방송 미디어에서 또한 마찬가지이지만, 전 세계 곳곳에서 온 콘텐츠의 잠재적인 세계화와 디지털 격차 감소라는 맥락에서 매우 중요한 역할을 하고 있다.
- 각자의 문화를 공유하고 다른 문화에 열린 마음을 갖도록 하여 상호 이해와 소통을 도모하고 고정관념과 차별, 외국인 혐오와 기타 편협 행위에 맞서 문화 간 화해와 화합을 돕는다.
- 학습 성과를 강화하고 문화·예술 콘텐츠가 갖는 중요성을 중심으로 공감, 비판적 사고와 창의력 같은 역량을 함양한다. 또한, 이 같은 역량을 함양함으로써과학(Science), 기술(Technology), 공학(Engineering), 수학(Math) 분야를 융합한 통합 교육인 스템(STEM) 교육을 상호 보완할 수 있다.

미디어·정보 리터러시는 문화 다양성 존중을 증진하는 비판적 사고를 함양하는 데 핵심 역할을 하며, 전통적 의미의 미디어와 디지털 환경 속 미디어 모두를 토대로 문화 상품 및 서비스의 창조적 발전을 도모하는 문화와 예술에도 매우 필수적이다. 결국 미디어·정보 리터러시를 갖춘 시민은 더 많은 선택을 할 수 있게 되고, 사회의 포용력은 확대되고 성장한다. 또한 혜택에서 배제되어온 취약한 계층의 필요에 관심을 갖게 되어, 특히 여성과 아이들, 소수 민족과 토착민들 또한 오늘날의 다문화 사회에서 함께 살아가는 존재라는 사실을 깨닫게 된다.

2001 유네스코 문화다양성 선언(2001 Universal Declaration of Cultural Rights)³⁸⁾은 ‘표현의 자유; 매체 다원주의; 다언어주의; 디지털 형식을 포함한 예술과 과학적, 기술적 지식에 대한 동등한 접근; 표현과 배포를 위한 수단에 접근할 수 있는 모든 문화의 가능성은 문화 다양성을 위한 보장이다(제6조)’라고 주장했다. 이러한 내용은 미디어·정보 리터러시 역량 증진을 위한 환경 조성의 일환이기도 하다. 유네스코 선언은 ‘디지털 리터러시’를 위해 행동에 나설 것을 요구하고, 새로운 정보 통신 기술 습득을 보장하는데, 이는 교육 훈련과 동시에 교육 서비스를 확대할 수 있는 교육 도구로서 디지털 리터러시를 바라보는 것이다(부록Ⅱ 유네스코 문화 다양성 선언의 실천을 위한 실행 계획).

[표1.2] 미디어·정보 리터러시, 문화 간 소통과 문화 다양성: 개념적 시너지

미디어·정보 리터러시 프레임워크 범위 내	문화 간 소통과 문화 다양성 증진 프레임워크 범위 내
미디어·정보 리터러시를 갖춘 시민과 디지털 시민성	인터넷 콘텐츠 제공자를 포함한 모든 제공자가 문화 간 소통을 증진하고 문화다양성을 존중한다는 원칙을 알고 적용할 수 있는 방법
지속가능발전목표와 표현의 자유, 모두를 위한 정보 접근성에 비판적 참여	자신의 문화를 공유하고 다른 문화에 열린 마음을 갖도록 한다. 다원적이며 다양하고 역동적인 문화적 정체성을 인식하고 이를 통해 문화 다양성, 인권, 기본적 자유에 대한 존중을 향상시킨다.
콘텐츠 제작의 기본 개념으로 인권을 중심에 둠	문화와 창조 산업에서 소비 주체를 인간이자 시민, 제작자이자 핵심 역할을 갖는 이로 존중하며, 단순 소비자로 인식하지 않는다. 여기서 주목할 점은, 미디어·정보 리터러시가 어떻게 시민의 문화적 삶의 참여를 활성화하고 문화적 콘텐츠 접근성을 증가하며 다양한 필수 역량을 키울 수 있는지이다.
리터러시 함양의 1차 목표인 시민에 권한 부여	시민이 자신의 경험과 관련해서 어떻게 미디어 텍스트의 의미와 적극 소통하고 관계를 맺는 방법
진화 중인 지식사회 패러다임에서 발전을 위해 ICT 활용	시민이 ICT를 활용하여 세상을 보는 관점을 서로 나누고 표현의 자유를 증진하여 미디어와 정보 매체의 속성인 편견과 고정관념을 분별하고 여과할 수 있는 방법
문화적·언어적 다양성	시민이 자신의 문화 언어적 정체성을 정의하고, 인권과 기본자유를 존중함과 동시에 자신이 선택한 언어와 방법으로 자기표현을 할 줄 알며, 다른 문화 그룹에 속한 이들과 의미 있는 상호작용을 하여 자유롭고 개방된 소통을 한다.

출처: 유네스코 미디어·정보 리터러시 정책 지침(UNESCO Media and Information Literacy Policy Guidelines)

38) 2001 유네스코 문화다양성 선언

<https://www.ohchr.org/EN/ProfessionalInterest/Pages/CulturalDiversity.aspx> and
http://portal.unesco.org/en/ev.php-URL_ID=13179&URL_DO=DO_TOP-IC&URL_SECTION=201.html
https://unesco.or.kr/upload/data_center/%EC%9C%A0%EB%84%A4%EC%8A%A4%EC%BD%94%EB%AC%B8%ED%99%94%EB%8B%A4%EC%96%91%EC%84%B1%EC%84%A0%EC%96%B8_2001.pdf

교육적 접근법과 활동 예시

요약: 본 커리큘럼의 1부에서 언급했듯, 다양한 교육적 접근법을 활용할 수 있다. 1부에서 제시한 교육적 접근법 목록을 검토한 뒤, 하단에 제시된 활동 및 기타 자체 활동에 활용할 접근법을 선택해 보자.

- 학습자가 유네스코의 문화 간 소통 플랫폼(UNESCO Intercultural Dialogue Platform)을 보고 배우며 탐구하고 활용할 수 있도록 지도한다. <https://en.unesco.org/interculturaldialogue/>. 해당 플랫폼은 다른 문화에 대해 배우고 대화에 목적의식적으로 참여할 수 있는 기회와 학습 활동을 제공한다.
- 유산 보존 및 창의성 증진은 유네스코의 사명에서 매우 핵심적인 부분이며, 문화 다양성 존중을 위해 유네스코가 진행한 다양한 사업의 중요한 부분을 차지한다. 유네스코가 유산, 예술, 창의성을 모두 다루기 위해 규범적 수단으로 제시하는 바가 무엇인지 다음 웹 사이트에서 알아보자.
<https://en.unesco.org/themes/protecting-our-heritage-and-fostering-creativity>. 웹 사이트를 방문하여 유네스코가 제시하는 다양한 방안이 학습자가 살고 있는 국가 또는 공동체에 어떤 식으로 적용되고 있는지 알아보고 논의해 보자.
- 헨리 젠킨스(Henry Jenkins)는 '참여 문화'란 예술적 표현과 시민 참여에 상대적으로 장벽이 낮은 문화를 의미하며, 창조물을 공유하고 제작하는 데 지원을 아끼지 않고 지식 공유를 위한 공식 또는 비공식적 멘토십이 존재하는 문화라고 말했다. 또한, 시민은 자신이 사회에 의미 있는 기여를 한다고 믿어야 하며 서로 간의 사회적 관계가 존재한다고 느껴야 한다고 덧붙였다³⁹⁾. 이와 같은 형태의 참여 문화는 다음 요소들로 구성된다.
 - 소속(affiliations)
 - 표현(expressions)
 - 집단적 문제 해결(collective problem-solving)
 - 활동(circulations)/공유(sharing)/분배(distribution)

본 프레임워크는 2000년대 초반 미디어교육(지금은 미디어·정보 리터러시라는 더 큰 개념 안에 포함되었다) 연계를 개발되었다. 교육자와 학습자는 이 프레임워크가 문화적 교류와 학습, 소통을 활성화하는 방식에 대해 함께 논의해 보자.

헨리 젠킨스는 전통적 개념의 리터러시와 비판적 분석을 토대로 다음의 능력을 제안한다.

- 놀이(play)-문제 해결의 한 형식으로 자신의 주변 환경과 자원을 이용해 실험적인 행동을 할 수 있는 능력
- 퍼포먼스(performance)-새로운 발견과 순발력 증진을 위해 대안적 정체성을 받아들이는 능력
- 시뮬레이션(simulation)-현실의 다양하고 역동적인 과정 모델을 해석하고 구성할 수 있는 능력
- 전유(appropriation)-미디어 콘텐츠를 의미 있게 샘플화하고 재조합할 수 있는 능력
- 다중작업처리(multitasking)-자신의 환경을 둘러보고 필요한 핵심적 세부사항에 집중할 수 있는 능력
- 분산 인지(distributed cognition)-인지 능력을 확장할 수 있는 도구를 활용하여 의미 있는 상호작용을 할 수 있는 능력
- 집단지성(collective intelligence)-공동의 목표 달성을 위해 타인과 지식을 공유하고 비교하는 능력

39) Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century.
https://www.macfound.org/media/article_pdfs/jenkins_white_paper.pdf

- 판단력(judgement)-다양한 정보 출처의 신뢰성이나 확실성을 평가할 수 있는 능력
- 트랜스미디어 탐색(transmedia navigation)-여러 양식에 걸쳐 콘텐츠의 흐름을 따라갈 수 있는 능력
- 네트워킹(networking)-정보를 찾고 종합하며 전파할 수 있는 능력
- 협상력(negotiation)-다양한 관점의 차이를 존중하는 공동체를 넘나들며 대안적 규범을 이해하고 체화할 수 있는 능력

출처: Jenkins et al(2006) Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century⁴⁰⁾

교육자는 위에 언급된 각 능력과 관련된 창의적인 활동을 강구해야 하며, 문화 생산과 기업이 정신에 연결지어 설명할 수 있어야 한다. 위의 능력은 온라인과 오프라인상의 문화 및 창조 산업 전파와 관련이 있는가? 기초적인 미디어·정보 리터러시와 관련된 기본 문화 예술적 창조에 어떻게 적용되는가? 누가 문화적 맥락을 구성하는가? 어떤 목적을 갖는가? 어떤 메시지를 전달하는가? 어떤 근거를 제공하는가? 무엇이 포함되어 있는가? 무엇이 배제되었는가? 혜택을 받는 자는 누구인가? 해당 콘텐츠가 영향을 미치는 집단은 누구일까?

- 유네스코 자료 ·문화 간 역량: 개념과 운영의 프레임워크(Intercultural Competencies: Conceptual and Operational Framework))에서 제시하는 문화 간 역량과 관련된 개념, 역량, 원칙을 살펴보자.
- <https://en.unesco.org/interculturaldialogue/resources/132> (p.10-27 참고). 해당 내용이 앞서 다룬 헨리 젠킨스의 참여 문화 능력과 어떤 연관을 갖는지 탐구할 수 있는 활동을 구상해 보자.
- 디지털 기술은 전통적 방식으로 서사를 구성하던 예술에 새로운 가능성을 제시한다. 일례로 소셜 미디어를 들 수 있는데, 소셜 미디어는 매우 큰 디지털 스토리보드임과 동시에 ‘소통의 순환’ 기능을 한다. 유네스코와 라우틀리지 포커스(Routledge Focus)는 스토리 서클(Story Circles)⁴¹⁾이라고 명명한 학습 방법을 재구성했다. 스토리 서클 기법은 문화 간 역량 개발의 기본 요소에 초점을 맞추고 존중, 듣기, 호기심, 자기 인식 또는 타인 인식, 성찰, 공유, 공감 능력과 관계 쌓기 등을 다룬다. 스토리 서클이 무엇인지 읽어 보고 《문화 간 역량 개발 매뉴얼(Manual for Developing Intercultural Competences)》이 제시하는 문화 간 역량을 개발할 수 있도록 하자.
- <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000370336>. 해당 접근법을 활용하여 창의적 활동을 구상해 보자. 기술적이고 기관적인 맥락에 맞추어 개발된 제시문을 참고하자. 예를 들어, 스토리 서클의 아이디어를 반영하는 무료 화상토론 도구 ‘플립그리드(Flipgrid)’가 무엇인지 살펴보자.
- 교육자와 학습자는 도서관을 비롯한 아카이브, 박물관, 미디어, 디지털 통신 회사와 같은 콘텐츠 제공자가 문화적 창의성과 기업이 정신에서 어떤 역할을 수행하는지 고려할 필요가 있다. 교육자와 학습자는 소그룹을 만들어 한 유형의 콘텐츠 제공자를 선택한 뒤 해당 콘텐츠 제공자가 생산하고 유통한 문화 상품을 찾아보자. 상단에 제시된 미디어·정보 리터러시 관련 질문과 1부에서 다루는 다양한 미디어·정보 리터러시 역량을 적용하여 논의해 보자.

40) Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century
https://www.macfound.org/media/article_pdfs/jenkins_white_paper.pdf. p. 56.

41) Manual for Developing Intercultural Competences,
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000370336>. Darla K. Deardoff (2020)

- 공영방송 같은 공공 서비스 미디어는 양질의 문화 콘텐츠를 제작하고 배포하며, 의뢰하고 전파하고 매개하는 주요 주체이다. 교육자와 학습자는 자신의 국가 또는 공동체에서 공공 서비스 미디어가 어떤 활동을 어디까지 하고 있는지 살펴보고 싶다. 생각해볼 만한 질문을 몇 가지 준비해보자. 학습자는 다양한 젠더, 나이, 국적을 가진 사람들이 자신이 선별한 문화 콘텐츠에서 어떻게 비추어지는지 탐구한다. 탐구 결과에 대해 교육자와 학습자는 어떤 행동을 취해야 할까? 어떤 제안사항을 떠올릴 수 있을까? 이 과정에서 유네스코 자료 《글로벌 보고서 2018, 문화정책 재정비: 창의성과 발전 진전(Global Report 2018, Re Shaping Cultural Policies: Advancing Creativity and Development)》를 참고해 보자.
- 《글로벌 보고서 2018》 중 ‘양성평등: 행동의 실종(Gender equality: missing in action)’이라는 단원에서 ‘성 격차는 문화에서 지속되고 있다’는 부분이 제시하는 통계/결과를 찾아보자. 그리고, 여성이 미디어 제작 구성원과 미디어 콘텐츠에서 어떻게 제시되는지를 다른 통계 자료를 찾아보자. 어떤 수치를 찾을 수 있는가? 이 수치들은 어떤 연관을 갖고 있는가? 추후 토론도 진행해 본다.
- 예술적 자유는 표현의 자유 및 정보 접근성과 연관이 있다. 문화 제작자와 수용자의 권리와 아주 밀접한 관련이 있으며, 디지털 환경에서는 매우 중요한 주제이다. 교육자와 학습자에게 예술적 자유와 관련된 성공, 도전 과제 또는 개선점을 지역적, 국가적, 세계적 환경을 배경으로 나누어 생각해볼도록 지도한다. 이 과정에서 관련 있는 기타 자료를 찾아보고 활용하도록 하자. 특정 국가 또는 지역적 맥락을 배경으로 한 유사 자료가 존재할지도 모른다.
- 유튜브와 같은 콘텐츠 제공자가 자사와 유튜브 컨트리뷰터의 이익을 위해 적용하는 상업적 논리가 무엇인지 논의해 보자. 이에 더불어, 스폰서의 지원을 받아 콘텐츠를 제시하는 주체인 소위 ‘인플루언서’라는 문화 현상의 상업적 논리가 무엇인지 생각해 보자. 유튜브는 어떤 기준으로 콘텐츠를 추천하며, 유튜브 알고리즘은 왜 이용자가 유튜브 콘텐츠에 계속 몰입하도록 만드는가?

평가 방법 및 제안

- 강의, 사례 연구, 시청각 발표 자료나 전시를 보고 에세이, 감상문, 소감문 등 작성하기
- 정보-교육-소통 자료 제작하기(예: 포스터, 소책자, 인포그래픽, 소셜 미디어 카드, 브이로그)
- 조사 관련 이야기/보고서 작성하기

추후 고려할 만한 주제

- 문화 정책 구성에 참여하기
- 청소년과 문화적 기업가 정신
- 예술 교육과 미디어·정보 리터러시
- 문화와 소통, 지속가능발전목표
- 미디어·정보 리터러시와 종교적 소통

5단원: 미디어·정보 리터러시와 교육, 평생학습

학습 시간: 4시간

주요 주제

- 미디어·정보 리터러시에 대한 기본적 이해와 교수법, 학습 과정
- 평생학습과 미디어·정보 리터러시
- 미디어·정보 리터러시 능력 활성화
- 미디어·정보 리터러시 교육자를 위한 미디어·정보 리터러시에 대한, 미디어·정보 리터러시를 통한 교육적 접근법

학습 목표

교육자는 본 단원을 마친 뒤 다음과 같은 역량을 함양할 수 있다.

- 미디어·정보 리터러시가 교육 및 학습 과정 개선에 도움을 줄 수 있는 다양한 방안을 찾을 수 있다: 미디어·정보 리터러시 학습
- 미디어·정보 리터러시의 지식 활성화 전략을 개발할 수 있다.
- 미디어·정보 리터러시와 관련된 교육적 접근법을 탐구할 수 있다.
- 제시된 교육적 접근법을 활용할 수 있는 활동을 개발할 수 있다.

본 단원의 목표 역량 수준

- 기초/중급

교육적 접근법과 활동 예시

교육 환경에서의 정보와 미디어, 디지털 능력 개발은 통상적으로 구성주의 이론을 토대로 한다. 이상적인 접근법은 학습자가 어떠한 결정을 내리기 위해 정보를 선택하고 고치는 과정을 거치며 학습이라는 능동적 과정에 참여하는 것이다(Lau, 2018).⁴²⁾ 이와 관련해 교육학자 제롬 부르너(Jerome Brunner)는 다음과 같이 말했다. “학습자는 의미를 생성하고 경험을 체계화하는 자신의 인지능력에 의존하고, 주어진 정보를 뛰어 넘으며 학습에 참여한다(12).” 다음 단락은 학습 공간과 학습 접근법의 다양한 미디어·정보 리터러시 목표에 따라 교육자가 변형

42) http://www.ala.org/acrl/sites/ala.org.acrl/files/content/publications/whitepapers/GlobalPerspectives_InfoLit.pdf

하고 적용할 수 있는 구성주의적 접근법(Brunner, 1960)을 제시한다.

미디어·정보 리터러시 교육을 위한 교육적 접근법

요약: 본 커리큘럼의 1부에서 언급했듯, 다양한 교육적 접근법을 활용할 수 있다. 1부에서 제시한 교육적 접근법 목록을 검토한 뒤, 하단에 제시된 활동 및 기타 자체 활동에 활용할 접근법을 선택해 보자.

활동 예시

1. 교육자는 앞서 제시된 미디어·정보 리터러시 교육 관련 교육학적 접근법 10가지 중 자신에게 친숙한 접근법을 골라 예를 들어 설명해 보자. 그리고, 소그룹활동을 통해 교육자는 미디어·정보 리터러시 교육 및 학습을 효과적으로 만드는 주요 요소에는 무엇이 있는지 찾아보자. 교육자가 찾은 요소의 효과를 증명해 보일 수 있는 활동을 개발하도록 한다.
2. 소그룹을 구성한 뒤 위키피디아에 페이지를 만드는 학습 활동을 지도한다. 이를 통해 학생은 문서 내용을 작성한 뒤 개방된 공공 미디어 페이지에 올려 타인에게 공개하는 능력을 개발할 수 있다. 협업을 통해 이와 유사한 활동을 해보도록 지도한다. 예를 들어, 내가 사는 공동체의 역사를 조사한 뒤 각 팀에서 특정 세부 주제를 정해 정보를 수집하도록 한다. 학습자는 주제를 정하여 관련 정보를 검색하고 믿을 만한 정보 출처를 참고로 위키피디아 페이지를 작성해 본다. 학생이 올리는 텍스트는 위키피디아 웹 사이트의 가치와 편집 요소를 준수해야 하며, 이미 위키피디아가 다루고 있거나 위키피디아에 공개된 정보여서는 안 된다. 이 활동은 다음과 같은 순서를 통해 개발할 수 있다.
 - a. 위키피디아 정책 조건을 숙지한 뒤 글을 작성해 올린다. 이때 글은 독창적이고 근거 있는 내용으로 이루어지며 인용과 참고문헌을 포함해야 한다. 동일한 주제를 다룬 인터넷 영상 자료를 참고할 수 있으며, 같은 주제의 다른 글은 어떻게 작성되었는지 찾아보도록 한다.
 - b. ‘도움말: 위키피디아 튜토리얼’ 섹션을 찾아 글을 편집하고 이미지를 업로드하는 방식을 참고하며, 다음 링크를 보고 형식을 지키도록 한다.
<https://es.wikipedia.org/wiki/Help:Tutorial>.
 - c. ‘위키피디아 페이지 만들기 마법사’ 섹션을 면밀히 검토한다.
https://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Article_wizard.
 - d. 위키피디아 테스트 페이지를 활용해본다.
https://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:About_the_sandbox
 - e. 위키피디아 페이지 생성 시 어려운 점이나 질문 사항이 있을 경우 튜토리얼 비디오 영상을 시청한다.
3. 학습자가 다음의 과제를 수행하도록 한다. 우선, 콘텐츠를 제공하는 기관이 왜 미디어·정보 리터러시 학습 과정에 중요한지 이유를 분석한다. 그리고, 자동차와 같은 물건을 사고파는 과정에서 가장 효과적으로 활용할 수 있는 미디어·정보 리터러시 정보는 무엇일지 생각해 본다. 학습자는 소그룹으로 모여 각 구성원이 판매자, 소비자, 교통 법규 관리자 등의 역할을 맡는 데 필요한 정보와 미디어 자료 출처를 찾아본다.
4. 미디어·정보 리터러시 능력과 학습의 관계를 파악하기 위해 관련된 주제를 다루는 다큐멘터리를 찾아보자. 더 현명한 결정을 내리는 데 미디어·정보 리터러시가 필수적인 이유는 무엇인가? 그리고, 미디어·정보 리터러시

역량을 갖춘 개인이 평생학습을 더 쉽게 받아들이고 실행하는 이유는 무엇인가? 학습자가 찾은 다큐멘터리를 토대로 다음 질문에 대한 답을 적어보고, 표로 만들어 요약해보자.

5. 코로나19 감염 예방을 위한 마스크 사용이 환경에 미친 영향을 찾아보자. 대중 매체에서 5가지의 정보를, 책이나 학술지에서 5가지 정보를 찾아 총 10가지로 정리해 보자. 가장 포괄적인 이해와 객관적인 데이터를 제공하며 인용과 참고문헌도 포함하는 신뢰성 높은 정보원은 무엇인가? 표를 만들어 10개 정보의 출처를 적고 각 정보가 제공하는 통계자료나 인용, 참고문헌을 채워 넣은 뒤 신뢰성을 비교해 보자. 각 정보원이 제공하지 않는 정보가 있다면 0점으로 표기한다. 표를 작성한 뒤 각 정보원의 신뢰성을 비교한다.

평가 방법 및 제안

- 서면 조사 및 검토서 작성하기
- 강의, 사례 연구, 시청각 발표 자료나 전시를 보고 에세이, 감상문, 소감문 등 작성하기
- 그룹 학습 활동에 참여하기
- 정보-교육-소통 자료 제작하기(예: 포스터, 소책자, 인포그래픽, 소셜 미디어 카드, 브이로그)
- 연구 보고서 작성하기
- 조사 관련 이야기/보고서 작성하기

본 모듈 참고 자료 및 참고문헌

Access to information resources from UNESCO

<https://en.unesco.org/themes/137455/publications/all>

Art 1 African Commission on Human and Peoples' Rights Resolution on the Right to Freedom of Information and Expression on the Internet in Africa – ACHPR/Res 362(LIX) 2016, meeting at its 59th ordinary session, Banjul, The Gambia.

Article 19 'Freedom of expression unfiltered: How blocking and filtering affect free speech' Policy Brief December 2016 7.

Civic Education for Media Professionals: A Training Manual,

<http://unesdoc.unesco.org/images/0018/001804/180402e.pdf>

Committee of Concerned Journalists, www.concernedjournalists.org/tools/principles/rights

Directory of Open Access Journals. <https://doaj.org/>

Empowering students for just societies: A handbook for primary school teachers, UNESCO, <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf00000370902>

Empowering students for just societies: A handbook for secondary school teachers, UNESCO, <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf00000370901>

Evolution and History of Media and Information Literacy Lau, J. and Grizzle, A. (2019)

Freedom of Information around the Global UNESCO resources,

<http://www.unesco.org/new/en/communication-and-information/freedom-of-expression/freedom-of-information/>

Flipgrid which is a free Intercultural Competences: Conceptual and open video discussion tool, Operational Framework, multiple languages <https://info.flipgrid.com/>
<https://en.unesco.org/interculturaldialogue/resources/132>

Journalism.org, <http://www.journalism.org/resources/principles>

Koltay, T. (2011). The media and the literacies: media literacy, information literacy, digital literacy. Sage Journals, 33(2), 211-221. Retrieved from <https://doi.org/10.1177/0163443710393382>

LA Referencia (Red de Repositorios Abiertos a la Ciencia). <http://lareferencia.info/es>

McLuhan & Fiore 1967. The Medium is the Message: An Inventory of Effects. Penguin Modern Classics

Media and Information Literacy: A practical guide for trainers,
<https://www.dw.com/downloads/38871690/dwaeditionmilweb.pdf>

Media Development Indicators: A framework for assessing media development,
<http://unesdoc.unesco.org/images/0016/001631/163102e.pdf> All references to Kosovo in this document should be understood to be in the context of United Nations Security Council resolution 1244 (1999)".

Media Education: A Kit for Teachers, Students, Parents and Professionals,
<http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001492/149278e.pdf>

Media Legal Defence Initiative (MLDI). (2018). Mapping Digital Rights and Online Freedom of Expression in East, West and Southern Africa. Retrieved February 3, 2021, from https://10years.mediadefence.org/wp-content/uploads/2019/07/Mapping-digital-rights-litigation_Media-Defence_Final.pdf

Nineteen Eighty-Four (film, 1984) https://www.imdb.com/title/tt0087803/?ref_=nv_sr_srsrg_0
"Region: Latin America." In: Association of College and Research Libraries. Working Group on Global Perspectives for Information Literacy, Student Learning and Information Literacy Committee. Lau, J. (2017). Global Perspectives on Information Literacy: Fostering a Dialogue for International Understanding. Chicago, IL: Association of College and Research Libraries. pp. 60-68.

Report of the Special Rapporteur on the Promotion and Protection of the Right to Freedom of Opinion and Expression, David Kaye, the regulation of online 'hate speech', 74th session, Agenda item 70(b), A/74/486 (9 October 2019) 7,

https://www.ohchr.org/Documents/Issues/Opinion/A_74_486.pdf (accessed 23 January 2020).

Right to Information – Good Law and Practice, an authoritative collection of information and resources on right to information, <https://www.right2info.org/>

Teaching and Learning with Twitter, co-authored by Twitter and UNESCO

<https://about.twitter.com/content/dam/about-twitter/company/twitter-for-good/en/teaching-learning-with-twitter-unesco.pdf>

Teaching Right to information for advance learners,

<https://www.right2info.org/resources/teaching-rti>

The Fifth Estate (film, 2013) <https://www.imdb.com/title/tt1837703/>

The Process of Education. Bruner, J. S. (1960). Cambridge, MA: Harvard University Press.

The Rapprochement of cultures: roadmap? <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000244334>

Towards Information Literacy Indicators: Conceptual Framework Paper,

www.uis.unesco.org/template/pdf/cscl/InfoLit.pdf

Understanding Informational Literacy: A Primer,

<http://unesdoc.unesco.org/images/0015/001570/157020e.pdf>

Big6, www.big6.com

Intercultural Competences: Conceptual and Operational Framework, multiple languages

<https://en.unesco.org/interculturaldialogue/resources/132>

UNESCO Intercultural Dialogue Platform, Learn, Explore, Engage,

<https://en.unesco.org/interculturaldialogue/>

World Trends in Freedom of Expression and Media Development,

<https://en.unesco.org/world-media-trends>

Youth for Human Rights Information Kit free resource and self-instructional guide,

<https://www.youthforhumanrights.org/request-info/educators-kit.html>

모듈 2:

정보와 기술 이해하기



**“고품질 정보에 대한 접근성과
시민이 함께 논의하고 토론하고 숙고하며
공감하여 화합하는 능력은 성숙한 민주주의를
구성하는 데 필수적이다.”**

- 사만다 브래드쇼(Samantha Bradshaw) & 필립 하워드(Phillip Howard)
2019 Global Inventory of Organized Social Media Manipulation

배경과 근거

지난 20년간 정보통신 기술의 기하급수적 성장으로 전통 미디어(라디오, 텔레비전, 신문)의 영향력은 확장되고 변화하였으며 정보와 뉴스는 전례 없이 쉽게 어디서나 접할 수 있게 되었다. 이 같은 정보 시대에 언론인과 정보 전문가는 가까운 수준을 넘어 더 광의의 수용자에게 정보에 다가갈 수 있도록 하는 데 중추적 역할을 수행하고, 더 민주적인 사회와 평화, 지속가능한 발전을 향한 거버넌스에 시민이 참여할 수 있도록 촉진하고 있다.

본 모듈은 전통적 의미의 콘텐츠 제공자 및 온라인 뉴스 콘텐츠 제공자의 역할과 기능을 다룬다. 해당 역할 및 기능은 개인과 사회에 더 큰 권한을 부여하여 표현과 정보의 자유를 실현할 수 있도록 하며, 개인이 거짓을 인지할 수 있도록 하고, 시민적 주체성과 시민성을 함양하고, 투명성 및 책무성을 요구하며 정보 윤리를 실생활에서 적용할 수 있도록 하는 것 등이다. 또한, 기술과 사회 변화의 관계에 대해서도 들여다본다. 이 모든 사항은 민주 사회를 구성하는 기본적 규범 조건에 해당한다. 이에 더해, 본 모듈을 통해 과거와 현재 뉴스 매체의 역할에 대해서도 전반적 이해를 얻을 수 있다. 이를 테면 진실을 파헤치고 알리기, 사건과 이슈 밝히기, 권력 남용을 막기 위한 감시견 역할, 시민 참여의 활성화, 일반 시민의 목소리 알리기 등이 뉴스 매체의 기본 역할임을 이해시킨다.

본 모듈은 교육자에게 정보의 자유와 표현의 자유(언론의 자유 포함) 같은 사안과 더불어 뉴스 보도의 효용성, 포용성, 정확성, 책무성, 투명성의 의미와 중요성에 대해 깊게 탐구할 기회를 제공한다. 마지막으로 사회적 자율성이 갖는 다양한 측면과 주체성을 다룬다.

오늘날 대부분의 사람은 탈진실 시대에 살고 있다. 이 탈진실 사회는 거짓되고 조작된 콘텐츠가 만연하다는 특성을 갖고 있다. 본 모듈은 이러한 현상을 조명하며 팩트체크에 대해서도 살펴본다. 더 나아가 검증, 독립성, 책무성이 어떻게 저널리즘을 다른 형태의 정보 교환과 구별하는지에 대해서도 설명한다.

다양한 디지털 통신 회사가 제공하는 새로운 통신 기술 덕분에 사용자 제작 콘텐츠가 발전하고 시민의 저널리즘 참여가 활발히 이루어지고 있다. 이러한 현상은 다양한 주체의 목소리와 관점을 보여줌과 동시에 콘텐츠의 다양한 출처를 비판적으로 평가할 필요가 있음을 상기시켜 준다. 미디어·정보 리터러시를 갖춘 개인으로서 교육자와 학습자는 자신이 접하는 뉴스를 분석하고 평가할 줄 알며, 공정하고 정확한 뉴스 보도를 요구하는 비판적 시민 활동을 펼치고, 개방되고 독립적이며 다원적인 미디어를 지지할 수 있다.

단원 구성

1단원:

기술, 미디어, 그리고 사회

2단원:

자유와 윤리, 사회적 책임

3단원:

무엇이 뉴스가 되는가: 기준 탐색하기

4단원:

뉴스 구성의 과정: 5W와 1H를 넘어⁴²⁾

42) The Right Questions

<https://therightquestions.co/beyond-the-5ws-ask-questions-as-a-philosopher-answer-as-a-visionary/> Waisbord, Silvio. (2019). The 5Ws and 1H of Digital Journalism. Digital Journalism. 7. 351-358. 10.1080./21670811.2018.1545592.

1단원: 기술, 미디어, 그리고 사회

학습 시간: 2시간

주요 주제

- 표현의 자유와 언론 자유의 개념 및 실천의 진화
- 디지털 커뮤니케이션과 인권
- 저널리즘의 사회적 목표와 민주주의 구조에서의 역할(예: 자유, 시민 주체성, 투명성, 책무성)
- 우리 사회와 기술
- 국내외 무대에서 21세기 언론인의 역할과 책무성(예: 거울 역할, 게이트키퍼 역할, 감시견 역할, 조력자 역할, 촉진자 역할)
- 공익적 저널리즘, 소유주 영향으로부터의 편집권 독립
- 정보 윤리의 역할

학습 목표

교육자는 본 단원을 마친 뒤 다음과 같은 역량을 함양할 수 있다.

- 표현의 자유와 언론의 자유라는 개념과 이의 실천이 진화한 과정을 밝히고 설명할 수 있다.
- 저널리즘이 수행해야 할 규범적 목표와, 올바른 거버넌스와 민주주의, 지속가능한 발전을 강화하고 도모하는데 있어 저널리즘의 역할에 대해 기술할 수 있다.
- 언론인과 정보 전문가의 역할 및 책무성이 국내외 무대에서 진화한 양상을 설명하고, 기술 발전과 디지털 통신 회사, 공익이라는 맥락 안에서 그 양상을 평가할 수 있다.

“문명의 개화는 다른 그 어떤 사상보다 이 하나의 사상을 더 강하게 만들었다. 바로 ‘사람들은 스스로 통치할 수 있다’는 것이다. 그리고 이 사상을 가능케 하기 위해 정보에 대한 이론이 자연스레 만들어졌다. 바로 저널리즘이라는 개념이다. 이 두 가지는 함께 발전하고 쇠퇴한다.”

- 빌 코바치 & 톰 로젠스틸,
《저널리즘의 기본 원칙(The Elements of Journalism)》

디지털 통신 회사와 인권

표현의 자유는 우리 인간의 잠재력을 실현하는 데 필수적인 기본적 권리 중 하나로 간주되어 왔다. 이는 다른 인권과 자유의 토대가 되며, 사회·경제적 발전을 뒷받침한다. 표현의 자유를 행사하기 위해서는 정보와 아이디어의 교환이 가능한 공공 플랫폼이 필수적이다. 미디어와 디지털 통신 회사는 동일한 개념이 아니지만 공공 플랫폼을 제공하는 데 중요한 역할을 한다는 점에서 유사하다고 할 수 있다. 다만 이 역할을 충실히 이행하려면 미디어는 국가나 기업, 정부로부터 반드시 독립적이어야 한다. 독립성이 보장된다면, 언론인은 윤리적으로 업을 수행해야 하는 의무가 생기고, 저널리즘의 규범을 다루고 시민에 대한 책무성을 기반으로 하는 직업(윤리) 강령을 개발해야 한다. 디지털 통신 회사의 경우 인권을 수호하고 남용 사례를 방지해야 하지만, 미디어와 마찬가지로 규범적 이상을 충족하지 못하는 경우가 종종 발생한다.

디지털 통신을 이용해 사회가 얻을 수 있는 혜택은 아주 다양하며 잘 정리되어 있다. 목소리를 내지 못하는 사람에겐 기회를 주고, 시민이 정보에 접근하고 지속가능한 발전에 참여하는 과정에서 핵심 역할을 수행한다. 또한, 기술은 정보의 처리와 검증, 검색을 가능하게 하며, 시민이 교육과 더 나은 건강, 깨끗한 물, 농업, 더 좋은 자연 환경, 공정하고 투명한 민주적 과정, 정보와 지식의 보존, 다른 문화권 사람들과의 상호작용 및 사회적 상호작용과 관용, 상호 존중을 가능하게 하고, 새로운 직업과 기업적 기회를 만들어내기도 한다. 이뿐만이 아니다. 우리는 코로나19라는 전례 없는 위기를 겪으며 기술이 사회를 지속해서 움직이게 한다는 사실 또한 목격했다. 인공지능과 블록체인 기술의 최근 발전은 지속가능한 발전과 경제 발전의 잠재력을 시사하는데, 의사 결정에 필요한 데이터와 정보를 보호하고 저장, 처리, 관리하는 데 새롭고 효율적이며 안정적이고 강력한 방법을 제시하기 때문이다(인공지능 관련 정보는 모듈 11을 참고). 물론 기술은 양날의 검이다. 기술 의존도가 높다는 것은 표현의 규제를 통해 콘텐츠를 과도하게 제한할 수 있는-또는 존엄성에 대한 권리나 공공 의료에 대한 권리를 욕보이는 표현도 가능하게 하는-기관에 의존한다는 의미이다. 이 같은 높은 기술 의존도 때문에 사용자는 종종 프라이버시 침해나 데이터를 활용한 조작의 대상이 되곤 한다.

오늘날 더 많은 사람들이 정보를 얻고 뉴스를 보기 위해 소셜 미디어를 활용하고 있음은 자명한 사실이다. 관련 기업의 소홀한 관리 감독으로 인해 잘못된 정보가 증가하고 있으며, 이러한 콘텐츠의 전파를 부추기는 알고리즘의 사용 현상 역시 늘고 있다. 이처럼 소셜 미디어의 확산과 더불어 사용자의 미디어·정보 리터러시 역량 부족도 점점 큰 문제가 되고 있는 실정이다.

마지막으로, 광고 수익을 둘러싼 전통 미디어와 디지털 통신 기업 간의 경쟁은 뜨거운 감자다. 혹자는 디지털 통신 기업 또한 전통적 미디어와 마찬가지로 규제가 필요하다고 주장한다. 예를 들어, 미디어는 명예훼손에 해당하는 콘텐츠를 제공할 시 법적으로 책임을 져야 하지만 디지털 통신 회사 및 인터넷 회사의 경우 자신들은 플랫폼에 지나지 않기 때문에 명예훼손 콘텐츠를 제작한 이가 법적 책임을 물어야 한다고 주장한다. 따라서 이 경우에 인터넷 및 디지털 통신 회사는 조치를 취하라는 법원의 명령이 없는 한, 문제 콘텐츠의 유통을 막을 법적 의무가 없다. 이 사안은 굉장히 복잡하다. 이 와중에 인터넷 회사가 프라이버시에 영향을 미치기 때문에 데이터 추출 및 활용과 관련해 이들에게 더 강력한 규제가 가해져야 한다는 목소리도 높아지고 있다. 또 어떤 이들은 인터넷 회사가 지나치게 강력한 권한을 행사하며 지나치게 통합 연결되어 있기 때문에 규제를 통해 거대한 이 복합기업이 분산 운영될 수 있도록 해야 한다고 주장한다. 더 나아가 투명성 확보를 위해 인터넷 회사를 규제해야 한다는 주장도 있다. 이를 통해 인터넷 기업은 근거에 기반한 거버넌스를 구축해야 하며, 소비자 권리 보호에 힘쓰고 기업

적 결정에 반대하는 시민에게 의견을 피력할 실효성 있는 기회를 제공하는 적절한 절차를 따르며, 다른 주체들 간의 상호 운용성을 추구하여 '담장 쳐진 정원(walled garden)' 때문에 개인의 개인 정보와 콘텐츠 접근이 제한을 받지 않도록 더 많은 선택권을 제공해야 한다. 이를 통해 우리는 데이터 이동의 부재, 즉 사용자가 개인 공간에 자신만의 데이터를 보유할 수 있는 권리가 현재로서는 없다는 사실을 알 수 있다(개인 연락처 데이터를 다른 회사 간에 이동할 수 있도록 하는 규정이 없다). 어떤 압력 단체는 디지털 통신 회사에 대한 더 효과적인 과세 방안을 찾는가 하면, 이들이 디지털 서비스로 제공함으로써 결국 플랫폼에 더 많은 수익을 안겨 주는 콘텐츠와 관련해 콘텐츠를 제공하는 미디어 기관에 보상을 하도록 하는 규정을 알아보기도 한다.

이를 종합해 보면, 다양한 규정 및 규제는 정보의 자유, 표현의 자유, 뉴스 유통 및 기업 윤리와 관련해 많은 시사점을 제공한다는 점을 알 수 있다(유네스코 자료 《만약 우리가 인터넷을 지배할 수 있다면? 인터넷 거버넌스에 대한 여러 이해관계자의 참여를 도모하며(What if we all governed the Internet? Advancing multistakeholder participation in Internet Governance)》⁴³⁾ 참조).

이러한 사안을 고려하여, 교육을 담당하는 자는 아래 제시된 교육적 접근법과 활동을 선별하여 교육에 적용할 수 있다.

교육적 접근법과 활동 예시

요약: 본 커리큘럼의 1부에서 언급했듯, 다양한 교육적 접근법을 활용할 수 있다. 1부에서 제시한 교육적 접근법 목록을 검토한 뒤, 하단에 제시된 활동 및 기타 자체 활동에 활용할 접근법을 선택해 보자.

교육자는 디지털 기술이 우리에게 주는 혜택과 과제를 주제로 토론 수업을 구성할 수 있다. 토론은 소셜 미디어나 검색 엔진 회사가 일반 미디어에 적용되는 규제와 동일한 규제를 받을 때 발생할 수 있는 부정적 결과와 도전 과제를 다룰 수 있다(여기서 고려할 사항은 유튜브와 브콘택테(VK)라는 이름의 러시아 소셜 미디어, 중국 플랫폼 바이두 티에바(Baidu Tieba) 모두 특정 콘텐츠를 검색하고자 사람들이 사용하는 검색 엔진이라는 점이다).

학습자는 자신이 사는 국가의 표현의 자유 및 언론의 자유가 어떻게 변화되어 왔는지 찾아보고 보고서를 작성한다. 보고서에는 중요한 사건이 발생했던 사건을 시각적으로 표현한 타임라인을 포함하도록 한다. 다음과 같은 내용이 그 예가 될 수 있다.

- 표현의 자유 이론 및 실천의 진보가 이루어진 역사적 사건/과정을 기록하고, 언론의 자유에 대해서도 기록한다.
- 언론의 자유와 민주주의에 특정 기여를 한 언론인 또는 미디어 기관을 기록한다.
- 뉴스 미디어와 뉴스 보도가 핵심 역할을 수행했던 민주주의 운동/사건을 기록한다.

가능하다면 교육자는 참여자에게 언론인을 직접 만나, 저널리즘이 민주주의를 촉진하고 함양하기 위해 수행하는 역할에 대해 인터뷰 하도록 과제를 부여한다. 인터뷰에 참여하는 언론인에게 국내외 배경을 무대로 뉴스 보도가

43) What if we all governed the Internet? Advancing multi-stakeholder participation in Internet governance, <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000259717>

매우 중요한 역할을 수행했던 특정 사례를 이야기하거나 소유주의 이익과 공익 사이 존재하는 잠재적 갈등을 관리했던 예를 들어 달라 요청할 수 있다. 이후 학습자는 인터뷰 소감을 2장짜리 글로 작성하여 미디어의 자세한 기능을 적고 미디어의 작동 방식 및 그 과정에서 조명 받았던 중요 사안들을 설명하도록 한다.

디지털 회사가 혐오 표현이나 잘못된 정보의 문제를 부적절하게 다루었거나 해결하지 못했던 경우를 언론인이 폭로했던 사례가 한 예가 될 수 있다. 아래 제시된 활동을 참고해 보자.

- 미디어와 디지털 통신 회사가 성평등, 평화, 건강, 환경 문제, 교육, 지속가능발전목표 등과 관련된 사회적 삶의 측면에서 어떤 역할을 하는지 생각해 보자. 긍정적·부정적 의견을 모두 찾아보고 논의해 보자. 이 주제와 관련된 활동을 알아보기 위해 모듈 4, 5, 6, 11, 13, 14를 참고하자.
- 유네스코가 제시하는 마커(Gender Equality Marker, GEM)를 활용하여 성평등에 기여한 활동을 분류해 보자. 이 마커들은 미디어와 디지털 통신 분야를 포함해 일반적으로 어떤 정책과 활동, 프로그램이 성평등 문제를 밝히고 해결하고자 하는 노력을 평가할 때 유용한 도구가 된다.
 - 젠더 블라인드(gender-blind): 현존하는 성차별과 남녀차이를 전혀 인지하거나 다루지 않는 활동(물성적임)
 - 젠더 민감적(Gender-sensitive): 현존하는 성차별과 남녀차이를 인식하고 확인하여 주의가 필요하다는 사실에 주목하는 활동
 - 젠더 반응적(Gender-responsive): 현존하는 성차별과 남녀차이를 인식하고, 남녀의 서로 다른 필요와 희망, 역량, 기여를 표출하는 정책과 펼치고 시도하는 활동
 - 젠더 변혁적(Gender-transformative): 현존하는 성차별적 정책, 관행, 프로그램에 도전하며 모두가 더 나은 삶의 질을 누릴 수 있도록 하는 변화에 영향을 주는 활동, 정책, 계획⁴⁴⁾

위 개념들 사이의 연관성을 논의해보자. 소그룹을 만들어 그룹별로 뉴스를 하나씩 고르도록 한다. 자신의 그룹이 고른 뉴스가 위 마커 중 어디에 속하는지, 그 이유는 무엇인지 평가해보고 의견을 나누어 본다.

평가 방법 및 제안

- 관련 서적을 읽거나 인터뷰를 진행한 뒤 소감문 작성하기
- 미디어와 민주주의, 잘못된 정보와 관련된 사안에 대해 에세이나 블로그 작성하기
- 그룹 학습 활동(예: 워크숍, 토론 수업)에 참여하기

44) Women Make the News 2019,
<https://en.unesco.org/themes/media-pluralism-and-gender-equality/womenmakenews/2019/gendersensitiveresources>

추후 고려할 만한 주제

- 통제되거나 포획된⁴⁵⁾ 미디어에 대한 사례 연구
- 선전 vs. 저널리즘

2단원: 자유와 윤리, 사회적 책임

학습 시간: 2시간

주요 주제

- 표현의 자유, 언론의 자유, 정보의 자유와 정보 윤리
- 뉴스룸의 윤리 강령, 실천 강령 및 세계적 가치: 미디어와 정보 전문가를 위한 지침
- 뉴스를 수집하고 처리하는 과정의 저널리즘 윤리 (윤리 위원회, 옴부즈맨, 독립 언론 위원회/언론중재위원회)
- 시민의 권리와 사회적 주체성

학습 목표

교육자는 본 단원을 마친 뒤 다음과 같은 역량을 함양할 수 있다.

- 언론의 자유, 표현의 자유와 정보의 자유에 대한 보편적 원칙 및 이러한 요소가 뉴스 보도에 미치는 영향을 설명할 수 있다.
- 저널리즘 실행 과정에서, 그리고 정보 전문가의 개인적, 직업적, 세계적 차원에서 윤리가 어떻게 적용되는지 분석할 수 있다.
- 언론의 자유와 책임을 증진하고 보호하는 데 언론자유 옹호자와 미디어감시자가 수행하는 역할을 알고 그 가치를 충분히 이해할 수 있다.
- 사회 인지적 정의(cognitive justice)를 법제화하는 역할로서 시민이 갖는 권리와 참여를 설명할 수 있다.
- 미디어 콘텐츠를 생산하고 공공 토론의 민주적 과정을 구성하는 데 시민이 적극적인 참여자이자 비전문적 언론인으로서 수행한 역할 및 시민 보도의 역할을 이해하고 분석할 수 있다.

45) Dragomir, M. 2020. Reporting facts: free from fear or favour. Paris: UNESCO.
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000375061>

책무성

“시민을 주체로 세우고 시민이 권리를 효과적으로 행사할 수 있도록 하는 것은 바로 정보다.”

- 로이크 헤르보트(Loic Hervouet), 전(前) 릴 언론대학 총장 겸 언론인

만약 국가가 미디어를 과도하게 규제한다면 결국 언론인의 독립성은 물론 보도 기준 및 공익에 따라 사건을 보도하는 능력이 저축 받을 것이다. 미디어란 사회에 지대한 영향력을 미칠 수 있는 사회적 주체이기에 저널리즘에 요구되는 규범에 따라 작동하는 것이 매우 중요하다. 따라서, 언론인은 윤리 강령을 준수하고, 사건이나 이야기 보도 과정에 직업적 가이드라인을 적용하여 스스로 규제할 필요가 있다. 이와 함께, 언론인과 시민은 믿을 만한 다양한 관점을 대표하는 정확한 정보를 배포할 의무가 있다.

응용하기: 언론인 윤리 강령

국제적 언론인 단체 또는 각 나라의 미디어 기관(예로는 ‘국제기자연맹(International Federation of Journalists)’과 <BBC>의 직업 규범 등이 있다)이 정립한 윤리강령의 예를 찾아보자. 강령이 제시하는 각 요소가 추구하는 바를 평가해 보자.

- 윤리 강령이 외부 인이나 당국에 의해 강제되지 않고 내부 구성원에 의해 만들어지고 구성원 스스로 동의해야 하는 이유에 대해 논의해 보자.
- 윤리 강령 시행 시 필요한 방식 및 방안을 논의해 보자.
- 윤리 강령의 예를 찾아보고 1) 일반적 윤리 강령과 2)국제적 언론인 단체 또는 각 나라의 미디어 기관과 같은 주체가 정립한 윤리 강령 사이에 존재하는 차이를 논의해 보자.
- 자율, 규제, 공동 규제 법적 규제가 무엇인지 논의해 보자. 각 규제가 전문적이고 독립적인 저널리즘에 미치는 긍정적·부정적 영향은 무엇인가?

응용하기: 정보 전문가를 위한 전문 윤리 강령

도서관 사서 또는 기록 보관 담당자 같은 정보 전문가가 정립한 윤리 강령이 무엇인지 주요 원칙 및 가치와 함께 알아보자.⁴⁶⁾ 해당 윤리 강령이 국제적 언론인 단체 또는 각 나라의 미디어 기관이 정립한 윤리 강령과 어떻게 다른지 찾아보자.

- 규칙을 기반으로 하지 말아야 할 것을 지시적으로 알려주는 윤리강령(directional codes)과 다양한 가치를 설명하고 격려와 이상을 담은 윤리 강령(aspirational codes)의 차이를 찾아보자.

46) 예로 들어 1) 국제도서관협회연맹의 사서 및 정보 전문가를 위한 윤리강령 또는 2) 국제아카이브협회의 정립한 윤리강령 또는 각 국가가 사서를 대상으로 만든 전문가 윤리 강령, 즉 미국도서관협회가 만든 윤리강령이 있다.

- 행동 강령과 윤리 강령의 차이점을 논의해 보자.
- 정보의 정확성, 투명성, 소유권, 접근성, 프라이버시, 보안과 커뮤니티 관련된 정보 윤리에 대해 논의해 보자.
- 정보 윤리가 개인의 선택 및 전문적 업무 실천, 공공 정책에 미치는 영향을 논의해 보자.
- 새롭게 부상하고 있는 정보의 유형과 정보에 대한 필요가 윤리 원칙에 미치는 영향은 무엇이며, 해당 윤리 원칙이 적용되는 방식을 논의해 보자. (예: 소셜 미디어 정책, 디지털 보존, 프라이버시, 공공정보 접근성)

응용하기: 시민의 사회적 주체성이란 무엇인가?

디지털 시민성을 다루는 웹 사이트를 방문하여 디지털 시민성의 9가지 요소를 검토해 보자.⁴⁷⁾ 9가지 요소는 개인이 공동체 안에서 타인을 이끌고 도와서 다함께 적극적인 디지털 시민이 되고 행동의 긍정적, 부정적 결과를 인지하며 좋은 습관을 들이도록 안내한다. ‘인지적 정의’ 또한 소수 집단의 콘텐츠를 대표하고, 덜 알려졌지만 유효한 자원을 사용하며, 지역 고유의 토착 지식을 고취시키는 일의 중요성을 인정한다.

- 자신의 개인적 경험과 연관지어 9가지 요소에 대한 예를 들어 보자.
- 각 요소와 관련하여 자신의 역량 수준을 평가해 보고 개선할 점을 생각해 보자.
- 정보와 디지털 접근성이 정보 평가 능력에 미치는 영향을 논의해 보자.

수용자와 세계시민성에 대한 더 많은 내용은 모듈 5를 참고하자.

교육적 접근법과 활동 예시

요약: 본 커리큘럼의 1부에서 언급했듯, 다양한 교육적 접근법을 활용할 수 있다. 1부에서 제시한 교육적 접근법 목록을 검토한 뒤, 하단에 제시된 활동 및 기타 자체 활동에 활용할 접근법을 선택해 보자.

미국에 있는 비영리 인권 단체 프리덤 하우스(Freedom House)⁴⁸⁾의 언론자유지수(Freedom of the Press Index), 국경없는기자회⁴⁹⁾의 세계언론자유지수(Worldwide Press Freedom Index), 또는 아프리카의 여론조사 기관 아프로바로미터(Afrobarometer)와 같은 다양한 지수 및 지역 조사 기관에 대해 참여자들이 이야기 나누어 보도록 안내한다. 학습자는 (1) 해당 지수들이 (언론 자유) 발전에 유용하고 개발과 관련이 있는지, 그리고 (2) 언론의 자유에 영향을 미친 요인이나 변수는 무엇인지 알아보고 설명할 수 있다. 지수가 제시하는 기준은 다음과 같다.

- 출판, 방송과 온라인 미디어의 자유 정도
- 미디어와 관련된 법
- 보도에 영향을 미치는 정치적 압력

47) <https://www.digitalcitizenship.net/nine-elements.html>

48) Freedom House, <https://freedomhouse.org/issues/media-freedom>

49) Reporters Without Borders, <https://rsf.org/en>

- 정보 접근성에 영향을 미치는 경제적 요인
 - 미디어 소유권 집중
 - 언론인과 미디어에 대한 직접적 공격
 - 국가의 미디어 독점 유무
 - 미디어에 대한 검열 및 자기 검열의 유무
 - 외신 기자가 겪는 어려움
 - 디지털 통신 회사가 다른 콘텐츠(예: 개인을 다루는 콘텐츠 또는 엔터테인먼트)에 비해 뉴스 미디어 콘텐츠를 큐레이션하는 방식
- 세계 다양한 기관에서는 언론인 보호를 위한 캠페인을 벌이고 있다. 덴마크의 국제미디어지원(International Media Support)이나 영국의 아티클19(Article 19), 미국의 언론인보호위원회(Committee to Protect Journalists), 남아프리카공화국의 표현의 자유 연구소(Freedom of Expression Institute, FXI)와 유네스코 같은 기관은 국제적 수준의 기관이다. 이 중에서도 유네스코는 격년으로 '기자의 안전과 면책의 위험 (Safety of Journalists and the Danger of Impunity)'이라는 사무총장 보고서를 발표한다. 학습자는 자신이 사는 국가에 언론의 자유를 수호하는 기관이 활발한 활동을 하는지 알아보고 그 기관의 활동이 언론의 자유와 표현의 자유를 보호하는 데 어떻게 기여하고 있는지 생각해 보자.
 - 교육자는 고정관념과 거짓 조작, 외설과 지나치게 자세하고 생생한 이미지를 포함해 편견을 조장하는 보도의 예시를 찾아 학습자에게 보여줄 수 있다. 학습자는 언론인 규범 및 가이드라인의 중요성에 대한 토론에 참여할 수 있으며 교육자가 제시한 예에서 자신이 포착한 문제점에 대해 기술한 보고서를 제출하도록 한다.
 - 교육자는 미디어 옴부즈맨이나 미디어 감시 기관(또는 유사 기관)의 대표를 초대하여 인터뷰하고, 어떤 잘못에 대해 혐의를 받고 있는 전문가나 언론인 또는 뉴스 기관의 윤리적 실수에 가해지는 비판이나 불만은 무엇인지 이야기를 들어볼 수 있다. 교육자는 학습자에게 윤리 강령이 제시하는 항목을 검토해 보고, 위에서 문제가 된 사안들이 현재의 직업 강령에서 다루어질 수 있는 문제인지 생각해 보도록 한다. 학습자는 지역 미디어에 연락을 취해 기자 행동 강령이 정립되어 있는지 확인해 볼 수 있다. 있다면, 강령 내 항목과 조항이 어떻게 시행되고 있는지도 문의할 수 있다.
 - 교육자는 학습자에게 주류 미디어에서 먼저 다루었던 뉴스를 시민이 추후 다시 보도한 사례를 찾아 목록을 만들어 보도록 한다. 학습자는 그 과정에서 누락된 진실이나 추가된 편견 등의 문제가 없었는지 확인해보도록 한다.
 - 학습자는 일지나 수첩을 지참하여 주제(예를 들어 언론/표현/정보의 자유 침해, 비윤리적 저널리즘 사례) 관련 사안을 매일 관찰하고 기록해 두어 과정을 마칠 때 요약 및 종합 보고서로 사용하도록 한다.

평가 방법 및 제안

- 미디어 일지 기록하기

- 연구 보고서(예: 언론의 자유 평가, 행동 강령, 시민 보도) 작성하기
- 인터뷰나 텔레비전/영화 시청 뒤 소감문 작성하기
- 그룹 학습 활동 참여하기(예: 워크숍, 토론 수업)
- 다양한 강령의 차이점 및 유사점을 표로 기록하기

추후 고려할 만한 주제

- 인터넷 거버넌스 관련 문제: 디지털 통신 회사는 자율 규제, 공동 규제를 실시하거나 국가적 규제의 대상이 되어야 하는가? 그렇다면 어떤 문제에 대해 규제가 필요할까?
- 대중의 알권리와 정보의 자유 원칙: 세계인권선언 제19조
- 정보/표현의 자유: 국제적 규약, 조약, 선언 및 헌장, 국가법(헌법 조항, 명예훼손에 대한 법규, 국가안보)
- 정보 접근성 관련 법과 절차, 헌장, 선언과 권고 사항
- 정보의 자유에 대한 이상적인 법과 실천을 구성하는 것은 무엇인가?
- 자율 규제와 미디어 옴부즈맨
- 기자의 권리

3단원: 무엇이 뉴스가 되는가: 기준 탐색하기

학습 시간: 3시간

주요 주제

- 저널리즘 및 기타 정보 전문가 업무의 초석을 구성하는 정보의 사실 검증 과정
- 뉴스 가치와 뉴스다움을 평가하는 요인과 조건
- 뉴스적 판단 또는 뉴스 구성 시 고려할 점

학습 목표

교육자는 본 단원을 마친 뒤 다음과 같은 역량을 함양할 수 있다.

- 뉴스 가치나 정보의 보도 가치를 평가하는 조건을 설명할 수 있다.
- 뉴스에 대한 판단을 내리거나 뉴스를 구성하는 데 적용되는 기본적 원칙을 비판적으로 논의할 수 있다.

뉴스의 장르

“비판적 사고를 한다고 해서 우리가 모든 것을 폄하한다는 의미는 아니다. 비판적 사고를 한다는 건 증거가 뒷받침 된 주장과 그렇지 못한 주장을 분별해내고자 한다는 의미다.”

- 대니얼 J. 레비틴(Daniel J. Levitin),

《무기화된 거짓말: 진실보다 감정에 이끌리는 탈진실의 시대(Weaponized Lies: How to Think Critically in the Post-Truth Era)》, 2016

언론인은 방대한 양의 콘텐츠를 평가하고 설명할 수 있어야 하며, 어떤 식으로 사안을 조명하고 정리해야 가장 핵심 내용을 알릴 수 있는지 고민하고, 이를 통해 해당 사건에 대한 이해 수준과는 상관없이 모든 소비자가 보도 내용을 이해할 수 있도록 해야 한다. 이 판단에서 염두에 둘 것은 중요해 보이는(뉴스로 보도할 만한 가치가 있는) 정보가 선택된 과정과 그 정보가 제시된 방식이다. 결국 어떤 식으로 정보를 제시하는가, 즉 ‘프레이밍’이라고 불리는 작업은 언론인과 미디어 기관의 과거 경험을 반영하고 그들이 가진 관점을 보여주는 일이다. 따라서 소비자는 뉴스 속 이야기가 어떻게 구성된 것인지 이해하고 그 과정을 비판적으로 따져볼 필요가 있다.

교육적 접근법과 활동 예시

요약: 본 커리큘럼의 1부에서 언급했듯, 다양한 교육적 접근법을 활용할 수 있다. 1부에서 제시한 교육적 접근법 목록을 검토한 뒤, 하단에 제시된 활동 및 기타 자체 활동에 활용할 접근법을 선택해 보자.

텍스트 분석

교육자는 주류 언론사의 신문(또는 온라인 뉴스) 1면을 장식한 기사의 보도 가치를 분석해 본다. 분석은 기사의 뉴스 가치 평가 기준을 토대로 진행한다. 이 과정은 통상적으로 다음과 같은 요인을 고려한다.

- 시의성
- 영향력 및 중요성
- 저명성
- 근접성
- 갈등
- 인간적 관점에서의 흥미
- 필요성
- 비정상/기이성

이상의 규범적 요소 외에도, 기사로 선택되는 이야기에는 극적이거나 재미적인 가치가 존재할 때가 종종 있다. 또는 암시적으로 ‘어떤 이에게 중요한’ 기사거나 ‘어떤 이에게 영향을 줄’ 수 있는 기사이기에 보도될 때도 있다.

이제 학습자는 뉴스가 될 만한지 판단하거나 뉴스를 구성할 때 고려해야 할 사항을 토대로 이야기를 분석할 수 있다. 고려 사항은 다음과 같다.

- 진실성: 정확성(사실을 제대로 포착했는가)과 통일성(사건의 전말이 납득할 만한가)
- 공익에 기여
- 대중을 호도하는 것이 아닌 대중에게 정보를 전달하는 것
- 완전성/포괄성
- 다양성(대상이 되는 수용자뿐만이 아닌 모든 공동체의 뉴스를 다룬다)

이러한 규범적 요인은 뉴스 기사가 보도하는 내용에 대한 출처를 찾고 어떤 검증 방법을 거쳤는지(예로 들면 정보원의 삼각검증법) 밝히는 과정에서 관찰될 수 있다. 또한 언론인이 직업인으로서 하는 일에 영향을 미치는 개인적 관점이 얼마나 투명한지-어떤 사실과 누구의 목소리가 언론인 자신에게 가장 중요한지, 그 이유는 무엇인지-기사 속 규범적 요인의 유무가 드러날 수 있다. 독자의 입장에서 그 기사가 어느 위치에 어떤 헤드라인을 달고 제시되었는지, 글자의 크기는 어떠한지, 사진과 사진 설명은 포함되어 있는지 등에도 주의를 기울여야 한다.

맥락 분석

교육자는 미디어 기관이 특정 일자에 특정 주제에 대해 보도한 기사를 선택하여 검토한 뒤, 적어도 두 군데 기관이 각각 보도한 기사의 앵글(기사에서 가장 중심이 되는 주제 또는 요점, 핵심을 바라보는 관점)과 기사를 제시하는 방식(제공하는 정보와 정보 출처, 인터뷰 내용, 기사 내용을 뒷받침하는 시각적 자료)을 비교하고 대조해 보자.

뉴스 분석과 자기 평가

학습자는 같은 주제를 다루고 있는 2개의 기사를 받게 된다. 두 기사를 읽은 뒤 더 흡입력 있고 더 많은 정보를 제공하는 기사는 무엇인지 설명하고, 상대적으로 부족하다고 느낀 기사가 뉴스라는 장르 특성에 부합하게 정보로서의 품질을 개선할 수 있을지 이야기해 보자. (논의 시 앞서 언급된 '텍스트 분석'에서 제시하는 요인을 고려해 볼 수 있다.)

이후 다음 질문을 생각해 보자. 편집자의 판단과 수용자의 판단이 어떤 기사가 선택돼 보도될지에 어떤 영향을 미치는가? 이에 더해, 편집자의 판단은 기사 구성 방식과 제시 방식에 어떤 영향을 미치는가? 수용자의 판단은 뉴스 미디어가 자사의 뉴스를 소비하고 지지하는 수용자의 입맛에 맞게 특정 방식으로 뉴스를 제시하도록 이끈다. 물론 특정 뉴스는 광고주나 소유주에 맞추어 구성되고 보도되기도 하며, 이럴 경우 저널리즘의 규범적 기준에서 거리가 멀어지게 된다.

그룹 활동⁵⁰⁾

그룹 활동 1: 생각 나누기

- 뉴스는 왜 중요한가?
- 언론인이나 뉴스 매체가 더 이상 기사를 보도하지 않는다면 우리가 겪을 손실은 무엇인가?

그룹 활동 2: 뉴스를 만드는 가치 찾기

- 신문 또는 온라인 뉴스 플랫폼에서 특정 이슈를 다루는 머리기사 또는 톱 기사를 찾아보자.
- 해당 기사가 지닌 뉴스 가치를 찾아보자. 어떤 근거에서 뉴스 가치를 확인했는지 설명해본다.
- 하나의 기사에 여러 개의 뉴스 가치가 들어 있는가? 뉴스 가치의 수가 더 많다는 것은 해당 기사가 더 중요하거나 흥미롭다는 의미인가?
- 이 기사의 보도 가치 유무를 분석해 보자. 신문이나 온라인 뉴스에 나올 만한 가치가 있는가? 이유를 설명해 보자.

그룹 활동 3: 편집자 되기

- 교육자는 학습자에게 15-20개의 머리기사 목록을 보여준 뒤 다음 질문을 제시해보자.
- 목록 중 중요한 이야기는 몇 가지인가?
- 만약 5개의 기사만 방송에 보도하거나 신문에 실을 수 있다면, 어떤 기사를 고르겠는가? 이유를 설명해 보자.
- 만약 자신이 (a) 텔레비전 뉴스 채널, (b) 신문사, (c) 타블로이드 신문, (d) 라디오 뉴스 프로그램, (e) 국제 뉴스 통신사 중 하나의 편집자라면 어떤 기사를 선택했을까? 5개의 기사를 선택해보자.

그룹 활동 4: 디지털 통신 회사가 제공하는 뉴스의 시대

교육자는 학습자에게 디지털 통신 회사가 제공하는 여러 뉴스를 접한 뒤 다음 활동을 하도록 지도한다.

- 뉴스의 출처를 신뢰할 수 있는지 아닌지 구별하는 방법은 무엇인가?
- 신뢰할 만한 뉴스 정보원은 무엇인가? 그 이유는 무엇인가?
- 뉴스 내용은 사실인가? 혹은 뉴스라는 장르의 탈을 쓴 거짓 조작물인가? 그 차이를 구별할 수 있는 방법은 무엇인가?
- 소셜 미디어 플랫폼은 거짓 정보의 득을 보는가? 검색 엔진은 어떨까?
- 디지털 통신 회사가 자사 플랫폼에 올라온 거짓 정보를 관리할 책임은 어디까지인가?

50) 필리핀의 미디어 연구 대학원인 Asian Institute of Journalism and Communication의 과정을 출처로 한다.
2020-2021, <https://aijc.com.ph/>

평가 방법 및 제안

- 텍스트 분석/맥락 분석/뉴스 분석을 토대로 진행한 활동에 대해 소감문 작성하기
- 그룹 학습 활동 참여하기(예: 워크숍, 토론 수업)

추후 고려할 만한 주제

- 뉴스 환경(뉴스에 미치는 사회문화적, 정치적, 경제적 영향)
- 뉴스 가치와 편집 과정에 뉴스를 둘러싼 환경이 미치는 영향
- 정보의 세계적 흐름과 뉴스 구성
- 글로벌 뉴스 미디어 기관 (예: <CNN>, <Al Jazeera>, <BBC>, <Deutsche Welle> 등)

4 단원: 뉴스 구성의 과정: 5W와 1H⁵¹⁾를 넘어

학습 시간: 3시간

주요 주제

- 뉴스가 될 만한 것을 찾고 이야기거리를 알아본다(뉴스 개발 및 구성의 과정)
- 저널리즘의 핵심인 사실 검증, 독립성, 책무성
- 뉴스 기사에 대한 팩트 체크

학습 목표

교육자는 본 단원을 마친 뒤 다음과 같은 역량을 함양할 수 있다.

- 단순한 아이디어에서 출발해 데이터를 수집하고 실제 기사를 쓰기까지 뉴스 기사가 만들어지는 과정을 설명할 수 있다.
- ‘주장 저널리즘(journalism of assertion)’과 구별되는 검증이라는 규율의 핵심 원칙을 이해하고, 진실성과 정확성이라는 저널리즘의 기준을 충족하기 위해 검증 기법을 활용하는 법을 알 수 있다.

51) The Right Questions

<https://therightquestions.co/beyond-the-5ws-ask-questions-as-a-philosopher-answer-as-a-visionary/> See also, Waisbord, Silvio. (2019). The 5Ws and 1H of Digital Journalism. Digital Journalism, 7. 351-358. 10.1080/21670811.2018.1545592.

- 저널리즘의 특징적 요소로서 독립성과 책무성 개념을 설명할 수 있다.
- 팩트체크를 하는 방법과 도구를 설명할 수 있다.

뉴스 미디어 기관 방문/가상 투어

“신문사에 도착하여 보도되는 그날의 뉴스는 사실과 선전, 루머와 의심, 단서, 희망과 두려움으로 점철된 메들리이며, 그 뉴스들을 고르고 배열하는 것은 민주주의에서 진정으로 신성하고 성직자의 임무에 비견할 만한 직책 중 하나이다.”

월터 리프만(Walter Lippmann, 1989-1974),
《뉴스 보도와 기사 작성하기(News Reporting and Writing)》

미디어 사무실에 견학을 가거나 온라인 가상 투어를 진행하여 편집인 또는 지니어 편집자와 대화를 추진해볼 수 있다. 이를 통해 참여자는 편집이 이루어지는 공간에서 뉴스가 개발되는 과정을 관찰할 수 있다. 학습자는 자신이 관찰하고 배운 바를 토대로 소감문을 작성해 본다.

과정 조사하기 (취재 기자의 하루)

학습자는 취재 기자와 동행하여 기자가 당일 맡은 기사를 취재하고 문서화하는 과정을 기록해본다. 학습자는 (a) 현장에서 일어난 일에 비해 실제 기자가 중요하게 생각하고 기록하는 뉴스 요소는 무엇인지(또는 수집한 데이터 중 어떤 것을 선별해 기사로 작성하는지), 그리고 (b) 기자가 취재한 기사를 보도하는 방식은 무엇이며, 기사를 구성한 근거를 관찰할 수 있다. 만약 직접 동행하는 것이 불가능하다면 기자와의 인터뷰를 진행할 수 있다.

교육적 접근법과 활동 예시

요약: 본 커리큘럼의 1부에서 언급했듯, 다양한 교육적 접근법을 활용할 수 있다. 1부에서 제시한 교육적 접근법 목록을 검토한 뒤, 하단에 제시된 활동 및 기타 자체 활동에 활용할 접근법을 선택해 보자.

텍스트 분석

- 교육자는 큰 사안이나 사건을 다룬 신문 기사를 분석하고 해당 신문이 제공한 정보를 면밀히 검토해 본다. 뉴스 개발과 구성의 과정 요소를 고려해보자.
- 뉴스를 구성하는 요소(5W & 1H: 누가, 어디서, 무엇을, 언제, 왜, 어떻게)와 이를 통한 재정립: 뉴스는 의미를 가진 데이터이다 ('누가'는 인물, '무엇을'은 구성, '언제'는 시기 및 시간, '어디서'는 배경, '왜'는 동기와 원인, '어떻게'는 서사를 드러낸다).
- 오랜 세월을 거쳐 '뉴스'라는 개념은 더욱 확장되어 왔으며 다음의 질문을 포함하게 되었다. 바로 '그래서(so what)?'라는 질문으로, 보도된 기사가 중요한 이유가 설명되어야 한다는 의미를 담고 있다. '그래서 해결책은

무엇인가?’라는 질문을 던지게 되고, 뉴스가 단순히 문제를 드러내는 것을 넘어 다양한 해결책을 제시하는 기능을 할 수 있다는 의미다.

- ‘목적의식이 존재하는 스토리텔링’이라는 관점에서의 저널리즘: 시민이 좋은 삶을 사는 데 필요한 정보를 찾고, 그 정보를 의미 있고 적절하게 연결할 수 있도록 제공한다.
- 뉴스가 ‘그래서?’와 ‘보도된 문제에 대한 해결책도 제시되었는가?’라는 질문에 답하고 있는지 평가할 수 있는가? 모든 기사가 이와 같은 요소를 포함하고 있지는 않지만 더 많은 기사 내용이 변화해야 한다는 목소리가 많아지고 있는 것이 사실이다.

교육자는 검증의 핵심 원칙을 토대로 정보 검증 가능성을 확인해야 한다. 검증의 핵심 원칙은 다음과 같다. 없던 내용을 추가하지 말라, 수용자를 속이지 말라, 취재 방식과 동기를 최대한 투명하게 공개하라, 자신이 직접 한 취재에만 의지하라, 겸손하게 접근하라⁵²⁾ 등이다.

교육자는 정보 검증 기법 중 적어도 하나를 적용해 본다. 계속해서 의심하고 확인하여 기사를 고치고, 정확성을 체크하는 목록을 만들어 확인하고, 사실이라고 추정되는 정보를 검증하고, 익명의 취재원과 관련된 규칙을 지키는 것이다(해당 내용은 빌 코바치와 톰 로젠스틸이 집필한《저널리즘의 기본 원칙》을 참고하였다.)

제작

교육자 또는 교육 진행자는 교내 출판사(또는 교내 방송사나 도서관) 관리자와 협력하여 학습자가 추후 출판이나 프로그램 구성에 대한 기획을 경험해 볼 수 있도록 한다. 기획안에는 작성할 기사 후보 목록 및 각 기사가 다룰 이야기의 범위, 앵글, 보도 방식 등을 포함하도록 한다.

미디어 일지

학습자는 본 교육을 마칠 때 그동안 학습에 참여하며 배웠던 다양한 주제(뉴스 가치, 뉴스적 판단, 검증 기준, 시민 보도 등)에 대해 일지를 작성하여, 과정을 마칠 때 요약 및 종합 보고서로 사용하도록 한다.

그룹 활동⁵³⁾

그룹 활동 1: 뉴스는 어떻게 제작되는가?

텔레비전 뉴스 방송국을 방문하여 다음의 역할을 수행하는 인물이 맡은 임무와 책무성에 관해 인터뷰를 진행해보자.

- 편집인- 편집 업무를 총괄하고 책임지는 직책인 ‘데스크’(라디오, 온라인, 텔레비전)
- 기자- 자신이 맡은 취재 분야에 따라 업무 지시받음

52) Global Media Journal African Edition 2008 Vol 2 (2),
<https://globalmedia.journals.ac.za/pub/article/view-File/29/63>

53) 필리핀의 미디어 연구 대학원인 Asian Institute of Journalism and Communication의 과정을 출처로 한다.
2020-2021, <https://aijc.com.ph/>

- 코너별 담당 프로듀서
- 카메라맨- 현장과 스튜디오
- 영상 편집자
- 책임 프로듀서
- 총감독
- 앵커- 프롬프트 내용을 목소리를 통해 전달
- 기타: 문자 발생기(character generator) 운영자, 리서치 담당자, 엔지니어, 인사 담당자

그룹 활동 2: 정보원 분석

그룹 구성원은 다함께 신문이나 온라인 뉴스 기사, 또는 소셜 미디어에 게재된 주제나 이야기를 찾아본다. 그리고 다음 질문에 답해 보자.

- 저널리즘의 관점에서 바라보는 정보 검증 과정과 미디어의 독립성 및 책무성을 감안할 때, 신문이나 온라인 뉴스 기사 또는 소셜 미디어에서 제공하는 기사의 차이점은 무엇인가?
- 뉴스 기사와 소셜 미디어에 올라온 정보 또는 소식은 정보 검증 과정을 거치는가? 검증을 거쳤는지 어떻게 알 수 있는가?
- 정보원은 독립적인가? 그리고/또는 믿을 만한가? 왜 그렇게 생각하는가?
- 정보원은 책무성을 갖는가?

그룹 활동 3: 검증, 독립성, 책무성

참여자끼리 다음의 내용을 비교하고 대조해 본다.

1. 정부 기관이 배포한 보도 자료
2. 그 보도 자료만을 바탕으로 저명한 매체가 작성하고 보도한 뉴스 기사
3. 정부 기관이 배포한 보도 자료를 바탕으로 하되, 기자가 해당 정보에 대한 검증을 마쳤다는 사실을 분명히 드러내고 그 검증 과정에서 추가한 정보를 더해 저명한 매체가 보도한 뉴스 기사

위 3가지의 기사를 분석한 뒤, 학습자는 정부의 보도 자료와 언론이 보도한 기사의 차이점을 설명하도록 한다.

그룹 활동 4: 팩트체크

소셜 미디어 플랫폼의 바이럴(viral) 게시물 영상 또는 캡처를 본 뒤

1. 해당 영상 또는 캡처본이 주장하는 바에 대해 팩트체크가 가능한지 학습자에게 물어 보자.
 - 해당 주장은 검증 또는 팩트체크가 가능한가? 이유는 무엇인가?
 - 만약 주장에 대해 검증 또는 팩트체크가 가능하다면 어떻게 할 수 있을까? (학습자에게 팩트체크할 때 알아야 하거나 찾아볼 것은 무엇인지 떠올려 보도록 하자.)

2. 그리고, 학습자는 해당 주장에 대해 실제로 팩트체크 과정을 진행해본다. 학습자는 팩트체크 과정을 단계별로 정리해 기록하도록 한다. 학습자의 수행 방식을 바탕으로 개선 점과 잘한 점 등에 대해 논의해 보고 피드백을 제공한다.

평가 방법 및 제안

- 미디어 일지 작성하기
- 기관 견학과 텍스트 분석에 대한 결과 보고서 쓰기
- 팩트체크 활동 해보기
- 그룹 학습 활동 참여하기(예: 워크숍, 토론 수업)

추후 고려할 만한 주제

뉴스 정보원과 뉴스를 취재하는 기술(ICT 활용을 포함), 뉴스 보도의 공정성과 적절성

본 모듈 참고 자료 및 참고 문헌

Article 19. (1999, June). Right to Know: Principles on Freedom of Information Legislation. International Standards Series. Retrieved 27 May 2009 from https://www.article19.org/data/files/RTI_Principles_Updated_EN.pdf

Asian Institute of Journalism and Communication. (2020). Developing champion teachers in news literacy: Training module [forthcoming]. Asian Institute of Journalism and Communication.

ASLIB Training Suite. Freedom of Information. (2004). Retrieved 15 February 2004 from <http://www.aslib.com/training>

Bertrand, Claude-Jean. (2003). Media Ethics and Accountability Systems. New York: Hampton Press

Bradshaw, Samantha & P. Howard. (2019). Global Disinformation Order 2019. Global Inventory of Organized Social Media Manipulation. Working Paper 2019. 2, Oxford UK Project on Computational Propaganda.

Burgess, JTF. & Knox, EJM. (2019). Foundations of Information Ethics. Chicago: ALA Press. Committee to Protect Journalists, at <http://www.cpj.org>

Digital Citizenship, Nine Themes of Digital Citizenship, at:
<https://www.digitalcitizenship.net/nine-elements.html>

Dominic Ayegba Okoliko, Martinus Petrus de Wit. (2020) From "Communicating" to "Engagement": Afro-Relationality as a Conceptual Framework for Climate Change Communication in Africa. *Journal of Media Ethics* 0:0, pages 1–15.

Dominick, J. R. (2007). *The Dynamics of Mass Communications*. 9th ed. Boston: McGraw-Hill Humanext. Ethics Trainings. (2009). Ankerstar and Dalke's Balancing Personal and Professional Ethics (programme with Trainer's Guide, reproducible exercises, handouts, case studies); Dr. Louis V. Larimer's Seminar on Ethical Reasoning (with Ethical Type Indicator Profile and Training Manual). Retrieved 22 April 2009 from <http://www.newtrainingideas.com/ethics-training.html>

Gender Toolkit for Educators,
http://portal.unesco.org/en/files/47654/12737402501Gender_Toolkit_for_Educators.pdf/Gender%2BToolkit%2Bfor%2BEducators.pdf

Ireton, C. & Posetti, J. (2018). *Journalism, 'fake news' & disinformation: Handbook for journalism education and training*. Paris: UNESCO.

Kovach, B. & Rosenstiel, T. (2014). *The Elements of Journalism: What Newspeople Should Know and the Public Should Expect*. New York: Three Rivers Press of Random House

Learning English. (2018, May 22). accountability. Retrieved from
<https://learningenglish.voanews.com/a/news-literacy-lesson-2-verification-independence-accountability/4388049.html>

Levitin, D. J. (2017). *Weaponized lies: How to think critically in the post-truth era*. New York, NY: Dutton.

Mencher, Melvin. (2006). *News Reporting and Writing* (10th ed.). Boston: McGraw-Hill

Mendel, Toby. (2008). *Freedom of Information: A Comparative Legal Survey* (2nd Ed.). Paris: UNESCO, at
<http://unesdoc.unesco.org/images/0015/001584/158450e.pdf>

MIL CLICKS. Retrieved from
<http://m.facebook.com/MILCLICKS/?ved=2ahUKE-j3KHxzITnAhXRyYsBHQ4fDXIQFjAAegQIAxAB&usg=AOvVaw0ne6UvMTMS9c3vTB-j4rNbi&cshid=1579056787784>

Ong, Jonathan Corpus and Jason A. Cabanes (2017). Architects of Networked Disinformation, Newton Tech4Dev Network
<http://newtontechfordev.com/wp-content/uploads/2018/02/ARCHITECTS-OF-NETWORKED-DISINFORMATION-FULL-REPORT.pdf>

Ordway, D. (2020). "Rated false": Here's the most interesting new research on fake news and fact checking. Retrieved from
https://www.niemanlab.org/2020/01/rated-false-her-es-the-most-interesting-new-research-on-fake-news-and-fact-checking/?fbclid=IwAR-2K6OPYxCwpU0m5IRkXJnoYPjww7u8h_UiHCZMoYOAK3ljiLTZlyb3wnso

Poynter Institute, at <http://www.poynter.org>

Reporters Sans Frontières, at <http://www.rsf.org>

Rosenstiel, Tom and A. Mitchell (eds). (2003). Thinking Clearly: Cases in Journalistic Decision-Making. New York: Columbia University Press

Schudson, M. (2008). Why Democracies Love an Unlovable Press. In Ireton, C. & Po-
setti, J. (2018). Journalism, 'Fake News' & Disinformation: Handbook for Journalism Education and Training. (pp. 40-41). Paris: UNESCO.

State of the News Media, at <http://www.journalism.org>

Stony Brook Center for News Literacy Digital Resource Center. (n.d.). Lesson 4: What is news and why? Retrieved from
<https://digitalresource.center/content/lesson-4-what-news-and-why>

Stony Brook Center for News Literacy. (n.d.). V.I.A. Retrieved from
<https://digitalresource.center/content/via>

The Benefits of Technology in Education: Sangmum Lee at TEDxYouth@BIS (video resource),
<https://www.youtube.com/watch?v=G1YqGeVsXTU>

Ward, S.J.A. (2005). Philosophical Foundations of Global Journalism Ethics. Journal of Mass Media Ethics 20:1, 3-21

Watching the Watchdogs: A gender and media literacy toolkit for Southern Africa.,
<https://genderlinks.org.za/programme-web-menu/publications/watching-the-watchdogs-2009-05-28/>

What if we all governed the Internet? Advancing multi-stakeholder participation in Internet governance,

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000259717>

White, Robert A. (2010) The Moral Foundations of Media Ethics in Africa, *Ecquid Novi: African Journalism Studies*, 31:1, 42-67, DOI: 10.1080/02560054.2010.9653411

UNESCO. (2009) Guidelines for Broadcasters on Promoting User Generated Content and Media and Information Literacy. Paris: UNESCO, at

<http://unesdoc.unesco.org/images/0018/001871/187160e.pdf>

UNESCO (2018). World Trends on Freedom of Expression and Media Development 2017/2018. UNESCO

<https://en.unesco.org/world-media-trends>

UNESCO. (2019). Belgrade Recommendations on Draft Standards for Media and Information Literacy Curricula Guidelines (latest draft dated 12 November 2019).

https://en.unesco.org/sites/default/files/belgrade_recommendations_on_draft_global_standards_for_mil_curricula_guidelines_12_novermber.pdf

UNESCO (2019). Journalism, fake news and disinformation: A handbook for journalism education and training.

Yonazi, E. et al. (2013). eTransform Africa: the transformational use of information and communication technologies in Africa. Accessed online 10/22/2013

모듈 3:

연구와 정보 주기,
디지털 정보 프로세싱,
지식재산



**“정보 사회의 시민이 된다는 것은
개인이 정보의 주기를 이해하며 이득을 얻고
그 정보 주기에 기여한다는 의미이며,
이는 정보가 문자로 구성된 경우와
말로 구성된 경우 모두에 해당된다.”**

- 헤수스 라우(Jesus Lau), 2021

배경과 근거

앞서 모듈 1의 각 단위에서는 미디어·정보 리터러시의 기초적인 내용을 다루었다. 이번 모듈은 모듈1에서 다루지 않은 다른 중요 연구를 다루고, 정보의 주기(cycle)에 관련한 사안 또한 미디어·정보 리터러시에 매우 필수적인 요소임을 보여주는 데 초점을 둔다.

본 모듈은 전통적 의미의 정보 리터러시 구성 요소에 주안점을 둔다. 대부분의 강의나 수업은 지식을 습득하는 과정과 방법보다는 지식 자체의 전달에 더 초점을 둔다. 그러나 미디어·정보 리터러시가 교육과 사회에서 차지하는 가치의 중요성이 더욱 대두되면서 미디어 사용자가 더 역량 있는 학습자가 되고, 정보의 주기 안에서 맡는 역할과 다양한 위치에 대해 인식해야 한다는 사실이 더 강조되고 있다. ‘정보의 주기’라는 개념은 뉴스 미디어 제작이나 소비 과정에 국한되어 사용되기도 하지만, 사실상 훨씬 더 넓은 개념역을 가지고 있다. 이 개념은 콘텐츠가 다양한 기관과 주체를 넘나들며 흐르고 변화하는 방식까지 포괄한다. 정보의 주기가 갖는 가치는 짝막한 정보 자체보다는 ‘흐름’에 집중하는 것이며, 각각 다른 권력과 사정거리, 영향을 가진 다양한 주체가 만들어낸 커뮤니케이션의 상호의존적 특성에 주의를 기울인다. 미디어·정보 리터러시 측면에서 본다면, 정보의 주기를 포함한 이 모든 가치는 다양한 콘텐츠가 넘쳐나는 유동적 사회에서 정보 필요성을 인지하기 위한 방법을 배워야 한다는 사실을 시사한다. 이를 토대로 정보를 효율적이고 효과

적으로 찾고 수집하며, 분석하고 체계화하여 평가하고, 특정 의사 결정 또는 문제 해결을 위해 정보를 활용하고 적용하며 재생산하고 소통하는 능력도 기를 수 있다(유네스코, 2008). 근본적으로 미디어·정보 리터러시는 도서관과 같은 정보원을 이용하는 능력, 연구와 조사 능력, 기술 활용 능력도 모두 아우르는 것이다.

모든 연구는 질문을 던지는 것으로 시작한다. 데이터와 정보의 수집 및 분석을 통해 그 질문의 답을 찾아야 하며 정보 필요성을 충족해야 한다.

과학은 지식의 집합체일 뿐 아니라, 지식을 습득하고 학습하는 방법이기도 하다. 과학의 학습과 과학의 진정한 면을 알기 위해 중요한 사실 하나는 학습자가 과학적 지식과 과정의 본질 및 구조를 이해하는 것이며, 그 과정이 발전하고 마무리되는 방식을 아는 것이다. 게다가, 학습자가 과학적 지식의 구성 과정을 이해할 때 학습자의 과학적 사실 습득 및 과학적 조사 과정을 성공적으로 실행할 수 있는 능력이 훨씬 성장한다는 연구 결과도 증가하고 있다.

교육자는 자신을 포함하여 학습자가 문제 분석과 의사 결정을 위해 정보를 모으고 이해하며 적용하고 생산하고 저장하여 제시하는 데 필요한 다양한 역량(지식, 능력, 태도)을 함양하도록 해야 한다. 이 역량들은 교육과 학습이 발생하는 다양한 맥락에 얼마든지 적용 가능하며, 교육 환경이나 일반적 업무/전문적 환경 또는 개인적 성장을 위해서도 마찬가지이다. 미디어·정보 리터러시를 갖춘 교육자는 다양한 정보원에서 나오는 메시지를 이해할 수 있으며 그 이해를 토대로 정확한 문제 해결 방안을 선택해 활용할 수 있다. 또한 기본적인 도서관 이용 능력을 습득해 학습과 정보 공유에 문서 자료를 최대한으로 활용할 수 있다. 미디어는 물론 도서관, 박물관, 아카이브, 디지털 통신 회사, 그리고 이 분야에 종사하는 교육 및 연구 기관 등 기타 콘텐츠 제공자가 사회에서 수행하는 기능을 이해하고 그 가치를 제대로 인식할 수도 있다.

콘텐츠 제공자는 시민에게 정보 접근 및 저장에 필요한 서비스를 제공한다. 미디어 외에도 시민이 활용할 수 있는 정보원이 있다(예: 의료 건강 관련 고지문, 정부 보고서와 구두로 전달된 정보, 비공식적인 정보 및 공개 토론회를 통한 정보). 해당 정보는 전자형식(선거 TV 토론 방송)으로 구성될 수도 있고 대면 세션(타운홀 미팅, 즉 공개 주민 회의)으로 전달될 수도 있다. 해당 행사는 미디어 또는 일반인이 진행할 수 있다.

단원 구성

1단원:

학술·과학 정보의 구성 과정

2단원:

검색하기: 전략적 정보 탐색

3단원:

학술·과학 정보의 평가

4단원:

정보 리터러시 개념과 적용

5단원:

학습 환경과 정보 리터러시

6단원:

디지털 정보 프로세싱 한걸음 더 나아가기

7단원:

지식재산과 저작자 인정

1 단원: 학술·과학 정보의 구성 과정

학습 시간: 4시간

주요 주제

- 과학의 정의
- 과학 지식의 정의
- 과학의 본질과 구조
- 과학 지식의 본질과 구조
- 새로운 지식 정보의 출처

학습 목표

다음 내용에 대한 깊은 이해에 도달할 수 있다.

- 과학의 의미
- 지식의 의미
- 과학과 지식의 관계
- 과학의 본질
- 지식의 본질
- 지식의 다양한 출처

본 단원의 목표 역량 수준

- 기초/입문

교육적 접근법과 활동 예시

요약: 본 커리큘럼의 1부에서 언급했듯, 다양한 교육적 접근법을 활용할 수 있다. 1부에서 제시한 교육적 접근법 목록을 검토한 뒤, 하단에 제시된 활동 및 기타 자체 활동에 활용할 접근법을 선택해 보자.

- 그동안 교육자는 학습자가 과학 지식의 구성을 이해할 필요가 있다고 주장해왔다. 이와 관련해 자주 거론되지만 실증적으로 입증된 적은 없는 근거 중 하나는 바로 과학에 대한 이해가 더 많은 정보를 지닌 시민을 키우고, 이들의 민주적 사회 참여를 돕는다는 주장이다. 즉, 과학 지식이 어떻게 생산되는지를 이해하는 시민이라면 일상생활 속에서, 그리고 투표장의 투표용지 앞에서 공익을 위한 과학적 사안(예: 지구온난화, 생태계, 유

전자변형식품, 대체의학, 팬데믹과 백신 같은 보건 위기와 대응)에 대한 과학적 주장을 면밀히 검토하고 상세히 따져보는 소비자가 될 것이라는 의미이다.

- 교육자의 주장에 대한 두 번째 근거는 바로 과학의 구조와 본질을 이해하는 학습자는 과학 활동을 하고 과학을 배우는 데 더 높은 역량을 보인다는 것이다. 즉, 과학은 자연 세계에서 관찰할 수 있는 현상을 설명해줄 모형을 형성하는 행위이며 그 현상에 대한 증거는 면밀한 관찰, 검증, 주장에 따라 달라질 수 있다는 사실을 이해하는 학습자라면 지식을 습득해나가는 과정을 매우 훌륭하게 해낼 수 있을 거라는 의미이다. 심지어 이런 과정을 직접 경험하지 않고 단순히 목격하는 것만으로도 학습자가 과학 활동을 실천하는 능력을 함양할 수 있다고 주장한다.
- 지식을 얻는 데는 총 4가지 방법이 있다고 한다. 직관, 권위, 이성적-귀납적, 과학적 경험주의이다. 연구 가설을 세우는 데는 이 4가지 방법을 모두 활용할 수 있지만, 새로운 과학 지식을 얻어 정립하는 데는 과학적 경험주의만이 인정된다.
- 연구는 두 가지 유형으로 나눌 수 있는데, 학술 연구와 민간 연구가 그것이다. 학술 연구는 주로 대학이나 교육 기관, 과학 기관에서 진행한다. 학자나 교수가 연구를 주도하여 진행하는 형태가 대부분이다. 이에 반해 민적 연구란 사기업에서 주로 진행하며 상업성과 관련된 문제를 해결하는 목적을 갖는다. 이렇게 두 유형의 연구에는 분명한 차이가 존재하지만, 상호보완적이기도 하다. 사기업이 대학의 학자에게 연구를 위탁하기도 하고, 대학에서 학술적 목적으로 진행한 연구를 사기업에서도 활용하기도 한다. 물론 이러한 과정에서 연구에 투입된 공공 재정이 학술적 목적이 아닌 사적 이익과 혜택을 위한 것이 아니냐는 의문이 제기될 수 있고, 사기업이 학술 연구를 지원하는 데 있어 윤리의 문제도 발생할 수 있다.
- 연구 진행 시 필요한 능력을 이해하기 위해 과학적 연구의 특성을 먼저 알아본다. 과학적 연구는 여섯 가지 중요한 특성 즉 공공성, 객관성, 체계성, 누적성, 경험성, 예측성의 측면에서 기타 유형의 연구와 규범적으로 구별될 수 있다.
- 과학적 연구에도 대표적 유형 두 가지가 존재한다. 양적 연구와 질적 연구이다. 이 둘은 모두 조사와 내용 분석, 포커스그룹 토론, 면담(구조화, 반구조화, 개방), 관찰과 사례 연구 등의 연구 방법을 활용한다. 하지만 각 연구 방법은 데이터 수집 시 서로 다른 도구를 활용한다. 예를 들면, 조사를 위한 데이터 수집은 질문지를 활용하며, 내용 분석을 위한 데이터 수집에는 내용 분석 자료 표를 활용한다.
- 연구 과정의 진행을 위해선 신뢰할 만한 정보는 필수적이며, 연구와 관련된 정보를 찾는 능력 또한 필수적이다.
- 과학은 의미 있는 정보를 제공하고 이 정보가 지식의 기반을 쌓는 역할을 할 수 있도록 데이터를 수집, 체계화하며 분석해야 한다.
- 교육자는 학습자가 본 단원을 학습할 때 교육자와 잘 상호작용 하도록 지도해야 하며, 다음의 내용에 대한 예를 들어보도록 이끌 수 있다.
 - 과학의 의미
 - 과학 지식의 의미
 - 과학과 지식의 관계
 - 과학의 본질과 구조
 - 지식의 본질과 구조
 - 새로운 지식의 다양한 출처

평가 방법 및 제안

- 서면 조사 및 검토서 작성하기
- 강의, 사례 연구, 시청각 발표 자료나 전시를 보고 에세이, 감상문, 소감문 등 작성하기
- 그룹 학습 활동에 참여하기
- 정보-교육-소통 자료 제작하기(예: 포스터, 소책자, 인포그래픽, 소셜 미디어 카드, 브이로그)
- 연구 보고서 작성하기
- 조사 관련 이야기/ 보고서 작성하기

추후 고려할 만한 주제

- 과학적 가설, 법칙, 모형 설명하기
- 연역적 사고
- 담론 분석

2 단원: 검색하기: 전략적 정보 탐색

학습 시간: 4시간

주요 주제

- 정보 검색 범위를 좁혀주는 요인
- 필요 정보에 알맞은 키워드 설정
- 검색어를 제한하는 '불리언 연산자'와 기타 검색 명령어
- 시간 절약을 위한 검색 엔진 단축키

학습 목표

교육자와 학습자는 본 단원을 통해 다음과 같은 역량을 함양할 수 있다.

- 효율적인 정보 검색 전략을 만들 수 있다.
- 데이터베이스 활용 시 검색 명령어 사용법을 알 수 있다.
- 검색 엔진에서 제공하는 정보를 분별해 활용할 수 있다.

본 단원의 목표 역량 수준

- 기초

검색과 발견

활용 가능한 콘텐츠의 양이 무궁무진하다는 것은 우리가 찾는 정보를 한 번에 얻기 어려울 수 있다는 뜻이 되기도 한다. 정보란 데이터베이스나 저장소, 레퍼토리나 도서관, 정보 센터처럼 기관 또는 검색 엔진이라는 속성에 따라 다른 체계로 정리되어 있으며 개별적으로 분류되어 있는 경우가 대부분이기 때문이다. 따라서 정보 검색 시 내가 알고자 하는 결과나 데이터를 제대로 탐색하고 찾으려면 전략을 세워야 한다. 도서관 같은 정보 제공자는 쉬운 검색을 위해 표준화된 분류법을 활용한다. 그러나 인터넷 웹 사이트 같은 기타 제공자는 무수히 많은 정보 정리 체계를 활용하기 때문에 내가 필요한 정보를 찾고 활용하는 데 어려움을 겪을 수 있다.

유익미한 데이터베이스 검색 결과를 얻기 위해서-특별한 검색 엔진 또는 소셜 미디어나 e커머스 서비스 활용 여부에 관계없이 인터넷에서 검색을 하는 경우-‘불리언 연산자’를 활용할 수 있다. 즉 ‘AND’, ‘OR’, ‘NOT’과 같은 단어를 입력하는 것이다. ‘AND’는 검색 결과를 좁힐 목적으로 여러 검색어를 하나로 묶어 검색할 때 사용한다. ‘OR’은 동의어를 찾거나 검색 결과를 넓히고 싶을 때, 단어들 중 하나만 검색해도 될 때 사용한다. ‘NOT’은 관련 없는 검색 결과를 제외시킬 목적으로 특정 단어를 배제할 때 활용한다. 이러한 명령어를 입력하면 무의미한 검색 결과를 없애고 내게 필요한 정보를 찾는 시간과 노력을 아낄 수 있다. 검색 엔진은 검색 구분어를 이용해 유익미한 정보를 제공해 준다. 구체적인 예는 하단의 활동에서 찾아볼 수 있다.

불리언 연산자를 이해하고 습득하기 위해서는 반복 활용이 가장 효과 있는 방법이다. 학습자에게 두 개의 연관된 주제를 선택하도록 하라. 역사적 주제도 좋고 현재 중요한 사회적 주제도 좋다. 예를 들면 ‘바이러스’와 ‘백신’을 가지고 이 두 주제가 자신의 국가에 미친 긍정적/부정적 영향을 검색으로 알아볼 수 있다. 그리고 학습자는 해당 주제에 대한 정보를 검색하기 위해 검색 엔진이나 도서관 데이터베이스에 불리언 연산자를 활용해 본다. 불리언 연산자 외에 MIT 도서관의 ‘데이터베이스 팁’에서 발췌한 아래 지침을 활용해 보자. 여기에서는 다른 검색 연산자 활용법도 알려준다.

교육적 접근법과 활동 예시

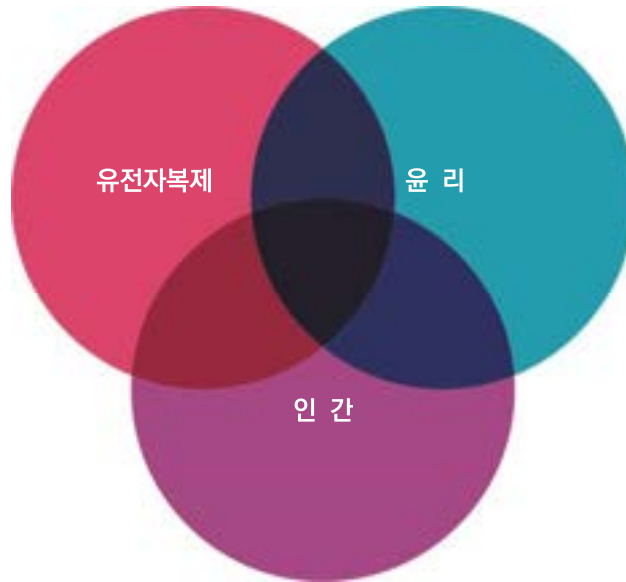
요약: 본 커리큘럼의 1부에서 언급했듯, 다양한 교육적 접근법을 활용할 수 있다. 1부에서 제시한 교육적 접근법 목록을 검토한 뒤, 하단에 제시된 활동 및 기타 자체 활동에 활용할 접근법을 선택해 보자.

1. 불리언 연산자 중 ‘AND’를 활용하여 주제, 국가, 날짜를 통합한다.

검색창에 AND를 입력한다:

- 검색 결과를 좁힐 수 있다.
- 데이터베이스의 검색 결과에 내가 입력한 모든 검색어가 나타난다.
- 예: 유전자복제 AND 인간 AND 윤리

아래의 벤다이어그램 가운데 나타나는 삼각형이 해당 검색의 결과를 보여주는 부분이다. AND를 입력했기에 모든 단어를 다 포함하는 정보 검색 결과를 보여주는 작은 부분인 것이다.



하지만 모든 데이터베이스에서 AND 입력어를 활용할 수 있는 것은 아니라는 점을 유의해야 한다.

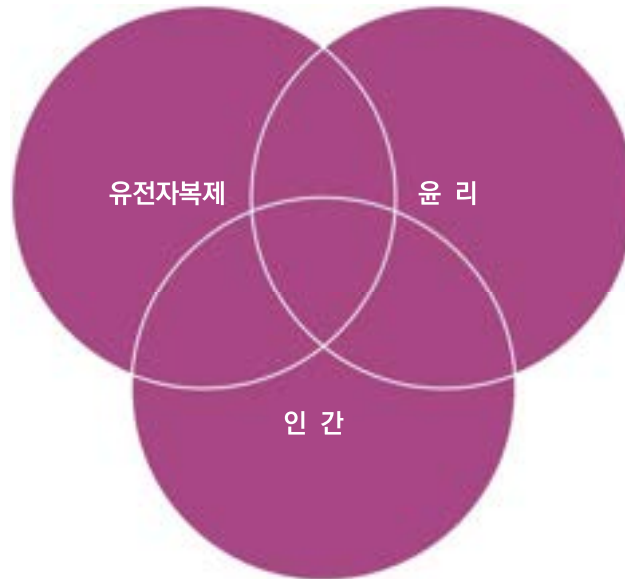
- 일례로, 구글 검색은 내가 입력한 검색어들 간에 자동으로 AND를 적용한다. 따라서 모든 검색어가 결과에 포함되기는 하지만, 내가 원하는 방식으로 연결되어 있지 않을 수 있다.
- 예를 들어 다음의 검색 사례를 살펴보자: '대학 학생 시험 불안'을 입력하면 '대학AND학생AND시험AND불안'이라고 입력되는 것과 마찬가지로인 셈이다. 그러나 검색 결과에서는 단어가 연관성 없이 개별적으로 등장할 수 있다.
- 검색 결과를 조금 더 명확하게 얻기 위해서는 구(phrases)를 이용할 수 있다.
- 예를 들어 "대학생"AND"시험 불안"이라고 입력하는 것이다. 이와 같은 방식을 취하면 내가 찾고자 하는 정보에 훨씬 유의미한 검색 결과를 얻을 수 있다.

2. 국가, 날짜 등의 정보와 내가 찾고자 하는 주제를 통합하기 위해 OR을 입력해 보자.

검색창에 OR을 입력한다.

- 유사한 개념(동의어)을 두 가지 이상 연결해 준다.
- 내가 입력한 검색어 중 어느 하나라도 해당될 경우 검색 결과창에 모두 나타나며, 따라서 검색 결과가 넓어진다.
- 예: 유전자복제OR유전학OR복제

OR을 사용했을 때는 아래 세 가지 원 모두에 해당하는 검색 결과를 얻게 된다. OR 연산자는 모든 것을 포함시키므로 세 가지 단어를 모두 아우르는 매우 큰 범위의 검색 결과가 나타나는 것이다.



3. 내가 고른 주제와 국가, 날짜를 통합하기 위해 NOT을 입력한다.

검색창에 NOT을 입력한다.

- 검색 결과에서 특정 단어를 배제한다.
- 데이터베이스 검색 결과가 내가 입력한 검색어는 배제함으로써 검색 결과를 좁혀준다.
- 예: 유전자복제NOT양

4. 검색 명령

데이터베이스는 내가 입력한 명령을 따르고 그 명령을 토대로 검색 결과를 보여준다. 불리언 연산자를 활용할 때는 내가 입력한 단어들의 논리적 순서 또한 신경 써야 한다.

- 데이터베이스는 AND를 가장 우선적인 연산자로 인식하고 검색어들을 AND로 먼저 연결한다.
- 만약 한 검색에 AND와 OR을 모두 사용해야 할 경우, OR로 묶고 싶은 단어들에 괄호를 활용해 준다.

예:

- 윤리AND(유전자복제OR복제 기법)
- (윤리*OR도덕*)AND(생명공학OR유전자복제)

5. 구글 검색 명령어(덕덕고(DuckDuckGo), 바이두(Baidu), 안덱스(Yandex), 에코시아(Ecosia) 같은 기타 검색 엔진도 고려해 보자)

불리언 연산자보다 더 고급인 도구는 '구글 검색 명령어(2020)'이다. 소그룹을 만들어 특정 주제 검색에 명령어를 활용해 보도록 한다. 하단의 표가 제시하는 6가지 카테고리를 각각 이용하여 주제 검색을 해 보자. 각 그룹은 명령어를 이용해서 검색 결과를 좁히고 더 효과적인 검색을 할 수 있다. 하단의 표는 6가지 카테고리를 보여준다. 검색 명령어가 뜻하는 바와 검색 명령어를 사용하는 방법 등을 알아보기 위해 관련 웹 사이트도 방문해 보자.

[표3.1] 구글 검색 명령어

검색 서비스	검색 명령어
웹 검색	allinanchor:, allintext:, allintitle:, allinurl:, cache:, define:, filetype:, id:, inanchor:, info:, intext:, intitle:, inurl:, link:, related:, site:
이미지 검색	allintitle:, allinurl:, filetype:, inurl:, intitle:, site:
그룹	allintext:, allintitle:, author:, group:, insubject:, intext:, intitle:
디렉토리	allintext:, allintitle:, allinurl:, ext:, filetype:, intext:, intitle:, inurl:
뉴스	allintext:, allintitle:, allinurl:, intext:, intitle:, inurl:, location:, source:
제품 검색	allintext:, allintitle:

6. 사례 연구

각 나라마다 광고 규정이 상이할 수 있다. 여러 나라에서 소셜 미디어 기업이나 검색 엔진을 운영하는 회사를 찾아 각 나라에서 적용하는 광고 규정은 무엇인지 알아보자. 해당 소셜 미디어 기업과 검색 엔진 회사가 광고 규정을 준수하는지 조사한 뒤, 다음 이슈에 대해 논의해 보자. a) 각 회사는 수입과 공공의 이익 사이 갈등은 없는지, b) 수익과 프라이버시 사이 윤리적 문제는 없는지, 또는 각 나라에서 c) 각 나라에서 a)와 b)의 이슈에 대한 대중의 반응은 어떻게 다른지 알아보자.

7. 기타 검색 제한 도구를 활용한 검색

인터넷과 검색 명령어를 사용해 내가 살고 있는 지역의 광고 산업 관련 규정을 조사해 보자. 규정을 찾을 수 있는 사이트를 확인해 보고, 관련 정보를 필요로 하는 시민에게 해당 정보가 얼마나 공개되어 있는지 알아보자. 또한 해당 규정을 만든 개인이나 그룹은 누구인지 찾아보자. 규정이 다루고 있는 주요 영역은 무엇인지 요약해 보고 규정의 목적을 설명해보자. 해당 규정은 규제 대상 서비스를 이용하는 소비자와 시민의 권익을 어떻게 보장하고 있는가? 산업에 해당 규정이 미치는 잠재적 영향은 무엇이 있을까? 만약 특정 광고가 규정을 위반한 사례가 있다면, 소비자가 취할 수 있는 법적 조치에는 어떤 것이 있는지 알아보자. 광고에 대해 더 알아보기 위해서 모듈 10을 참조하자.

평가 방법 및 제안

- 서면 조사 및 검토서 작성하기
- 강의, 사례 연구, 시청각 발표 자료나 전시를 보고 에세이, 감상문, 소감문 등 작성하기
- 그룹 학습 활동에 참여하기
- 정보-교육-소통 자료 제작하기(예: 포스터, 소책자, 인포그래픽, 소셜 미디어 카드, 브이로그)
- 연구 보고서 작성하기
- 조사 관련 이야기/ 보고서 작성하기

추후 고려할 만한 주제

- 가설, 법칙, 모델 설명하기
- 도서관 카탈로그 검색하기
- 웹 사이트 신뢰성 평가하기

3 단원: 학술·과학 정보의 평가

학습 시간: 4시간

주요 주제

- 학술·과학 정보 평가 원칙
- 주요 정보 출처 평가 기준

학습 목표

본 단원을 통해 교육자는 다음과 같은 역량을 함양할 수 있다.

- 정보와 지식을 제공하는 연구의 종류를 이해할 수 있다.
- 정보의 유의미성과 신뢰성을 평가할 수 있다.
- 정보의 주요 출처를 평가할 수 있다.
- 다양한 정보 출처를 알 수 있다.

본 단원의 목표 역량 수준

- 기초

교육적 접근법과 활동 예시

요약: 본 커리큘럼의 1부에서 언급했듯, 다양한 교육적 접근법을 활용할 수 있다. 1부에서 제시한 교육적 접근법 목록을 검토한 뒤, 하단에 제시된 활동 및 기타 자체 활동에 활용할 접근법을 선택해 보자.

- 정보는 일반적으로 1차 정보원, 2차 정보원, 3차 정보원으로 분류된다. 과학 학술지 논문, 졸업 논문, 연구 보고서와 같은 연구 결과물은 최초 생산된(original) 데이터(통계 자료나 특허 등을 포함)를 제시하는 정보원으로서 1차 정보원으로 간주된다. 2차 정보원은 통상적으로 1차 정보원 자료를 참고하여 발췌·인용하거나 요약한 출판물을 가리키며, 서적이나 학술지 외에 과학 기사, 저널에 실린 기사도 포함된다. 3차 정보원은 보통 다양한 정보를 모아 편집한 서지, 데이터베이스, 전문백과사전 등을 말한다. 어떤 정보원을 활용하든 연구의 목적이 의사 결정에 있다면 정보에 대한 비판적 평가의 과정은 매우 필수적이며, 단순히 흥미를 위해 정보를 읽는 경우에도 마찬가지이다.
- 정보를 평가할 때는 그 정보의 진의 여부, 신뢰성, 유의미성을 확인하는 비판적 과정이 필수다. 이 과정에서 정보가 시의적절한지, 또 어떤 지역과 주제를 다루는지도 알아보아야 한다. 정보 신뢰성이란 다음의 요소를 평가하는 것이다. 저자, 제목, 출판사, 장소, 날짜, 목차 검토, 서지이다. 해당 요소는 단행본(서적, 논문, 보고서, 팸플릿)이거나 연재물(학술지, 잡지, 연차 보고서, 소송기록), 온라인 정보원(웹 사이트, 대중매체, 연설, 트위터 등) 또는 특허나 기준, 대중매체가 보내는 메시지 같은 기타 정보 유형에서 다른 명칭으로 통용되기도 한다. 학계와 학습 환경에서 가장 중요한 학술 정보의 출처는 학술지나 서적이 통상적이다.

특정 정보를 찾고자 할 때 정보원의 유의미성을 평가하는 방법의 예는 다음과 같다.

1. 제목. 가장 먼저 확인해 볼 요소는 바로 제목이다. 내가 필요로 하는 정보와 관련이 있어 보이는가? 읽고 싶게 만드는 제목인가? 좋은 제목은 출판물의 내용을 반영한다.
 2. 저자. 저자(또는 저자들)의 약력 및 경력을 검토해 보자. 저자가 발표한 출판물이나 연구에서 제시한 지식 및 전문성은 어떠한가? 현재 저자의 소속 기관이나 단체 등은 저자가 가지고 있을 수 있는 편견에 대해 알려줄 수 있다.
 3. 출판사. 출판물을 출판한 곳을 확인해본다. 출판사가 저명한 회사거나 기관이라면(예를 들어 기업, 연구소, 대학, 또는 정부 기관) 해당 출판물은 동료 평가와 내용 및 스타일 평가 등을 모두 거쳐 오랜 시간 동안 정교한 편집을 통해 출판됐을 가능성이 상당히 높다. 이에 비해 정확성이 다소 부족할 수 있는 정보원으로는 자가 출판물을 예로 들 수 있다.
 4. 두 번째 단계- 서론 훑어보기. 저자와 제목 검토를 마친 뒤 서적이나 연재물의 날짜를 확인하여 서론 부분을 펼쳐본다. 서론은 목차나 서지를 포함한다. 해당 요소는 이 자료가 내가 찾고자 하는 정보와 얼마나 연관성이 있는지 보여줄 수 있다.
 5. 세 번째 단계- 내용 검토하기. 자료의 도입부와 결론 부분을 읽고 단원 또는 논문의 각 부분을 훑어본다. 연구 자료를 읽을 때는 다른 연구 방법론 요소 중에서도 방법론이 적절했는지, 표본의 크기는 충분히 큰지 등을 확인하는 것이 중요하다.
- 앞서 언급된 요소는 온라인 검색을 통해 확인할 수 있다. 특히 내가 진행하려는 연구나 어떤 결정을 내릴 때

해당 출판물을 근거로 활용하려 한다면, 이 같은 대조 검토가 필수적일 수 있다. 내가 주제와 더 친숙할수록 정보원의 유의미성이나 확실성 평가가 더 용이할 수 있다.

- 주제 타당성, 지역적 연관성, 시의성을 포함하여 앞서 언급된 요소를 확인하기 위해 검증해야 하는 정보의 가치를 아는 능력은 적절한 자료를 얻고자 할 때 매우 필수적이다. 정보는 통상적으로 매우 긴 과정을 거쳐 만들어진다. 학술 기관 또는 과학 관련 기관이 제시하거나 정부가 발표한 데이터는 검증 과정을 거친다. 이 과정은 한 서적을 출판할 때 편집 과정을 거치고, 학술 논문을 발표할 때 동료 평가를 받는 것과 유사하다. 기고문 형식의 글은 단행본, 연재물 관계없이 어디에나 실릴 수 있다. 고품질의 출판물은 주로 높은 구독료를 내야 하는 데이터베이스를 통해 색인화되고 분류화된 구독 논문의 일부인 경우가 많다. 학술지나 e북, 또는 특허나 표준 같은 비즈니스 정보를 포함해 기타 유형의 자료에 접근이 가능한 유료 구독 데이터베이스뿐만 아니라, 비용과 접근의 제약 없이 연구 성과물을 제공하는 오픈 액세스 출판물 또한 인기를 얻고 있다.
- 오픈 액세스 정보 저장소는 대학이나 지식 기관, 정부가 만든다. 국제 호환성 표준에 따라 구축된 기관, 지역, 국가 및 심지어 국제 저장소도 있다. 이에 반해 도서관은 소속된 곳이 학술 기관, 학교, 특수 기관, 공립 또는 국립 기관인지와 상관없이 고품질 정보를 얻을 수 있는 최고의 정보원이다. 도서관은 정보를 수집해 체계화하고 지역 공동체와 공유하며, 도서관 이용자에게 정보 안내와 도움을 제공하는 참고 서비스를 수행하므로, 믿을 만한 인터넷 오픈 액세스 정보를 얻을 수 있는 통로로 작동하기 때문이다.

학습 활동

학습자가 다양한 자료원의 콘텐츠를 비판적으로 평가하는 역량을 키울 수 있도록 학습 활동을 제시해 보자.

1. **서적:** 참여자에게 자신이 원하는 주제를 다룬 서적 세 권을 고르고 앞서 다루었던 기준 및 요소를 활용해 서적을 평가해보도록 한다.
2. **학술 논문:** 소그룹을 만들어 자신이 속한 공동체가 현재 겪고 있는 문제를 찾아보도록 한다. 신뢰성과 관련된 기준을 충족하는 학술 논문 세 편을 찾는다. 논문의 내용은 공동체가 앓고 있는 문제에 대한 해결책을 부분적으로, 또는 전체적으로 제시할 수 있다. 학습자는 자신이 고른 논문이 신뢰할 만한 이유를 설명하는 글을 작성해본다.
3. **저자:** 저자가 특정 분야의 저명한 인물이라면 통상적으로 여러 권의 출판물을 발표했을 것이다. 학습자는 저자 한 명을 골라 활동을 진행해 본다. 예를 들면 노벨상을 받은 인물 중 하나를 골라 그가 발표한 출판물을 찾아보고, 출판사와 편집자, 소속 기관 등을 기준으로 가장 명망 있는 출판물은 무엇인지 평가해 보자.
4. **출판사:** 학습자는 한 분야를 골라 해당 분야에서 가장 유명한 출판사를 찾아보도록 한다. 주제가 더 상세하고 자세할수록 그 주제에 맞는 특수 분야 출판사의 수를 추려볼 수 있을 것이다.
5. **미디어와 정보 분류 체계:** 1차, 2차, 3차 유형과 미디어 정보 유형의 다양성을 검색해 본다. 신뢰성에 따라, 예를 들면 동료 평가나 편집 과정에 따라 각 정보와 미디어 유형에 1에서 10 사이로 점수를 매겨보자.

평가 방법 및 제안

- 서면 조사 및 검토서 작성하기
- 강의, 사례 연구, 시청각 발표 자료나 전시를 보고 에세이, 감상문, 소감문 등 작성하기
- 그룹 학습 활동에 참여하기
- 정보-교육-소통 자료 제작하기(예: 포스터, 소책자, 인포그래픽, 소셜 미디어 카드, 브이로그)
- 연구 보고서 작성하기
- 조사 관련 이야기/ 보고서 작성하기

추후 고려할 만한 주제

- 문헌 검토
- 데이터 분석 기법
- 연구 결과의 패턴과 동향 알아보기

4 단원: 정보 리터러시 개념과 적용

학습 시간: 2시간

주요 주제

- 정보와 정보 리터러시 알아보기
- 정보 리터러시의 주요 개념
- 정보가 사회와 새로운 능력에 미치는 영향
- 정보 리터러시의 기준과 응용
- 정보 리터러시의 다양한 단계

학습 목표

본 단원을 통해 교육자는 다음과 같은 역량을 함양할 수 있다.

- 정보의 역할과 중요성을 설명하고 오늘날의 지식 정보 사회에서 정보 리터러시 능력의 필요성을 서술할 수 있다.
- 모든 영역에 적용 가능한 정보 리터러시의 주요 요소 및 단계를 이해하고 설명할 수 있다.
- 일반적인 정보 출처(인쇄 또는 전자 형식의)를 알고 탐색할 수 있다.
- 정보 리터러시 기준을 분석할 수 있다.
- 정보 도구와 자료의 윤리적이고 책임감 있는 사용에 대해 알아보고 논의할 수 있다.

용어의 개념

21세기의 '정보', '정보 리터러시', 'ICT', '주요 능력'은 지식 정보 사회 관련 논의에 자주 등장하는 용어다. 시민은 사회에 참여하기 위해 새로운 역량(지식, 능력, 태도)을 함양해야 한다. 따라서 위의 용어들을 이해하는 것은 실질적인 학습에 앞서 선행되어야 하며, 정보라는 개념에 대한 확실한 이해가 우선되어야 한다. 본 책의 1부인 커리큘럼과 역량 프레임워크와 모듈 1을 참고하여 위에 언급한 용어들이 미디어 리터러시, 디지털 리터러시, 소셜 미디어 리터러시, 도서관 능력과 유네스코가 미디어·정보 리터러시라는 포괄적 용어 아래에 포함된 다양한 용어들과 어떤 연관을 맺는지 알아보자.

정보의 정의

아래의 정의에 대해 논의해 보자.

- 정보는 수집·처리되고 설명되어 사용 가능한 형태의 데이터이다.
- 정보는 '우리를 바꾸는' 것이다(Stafford Beer, 1979).
- 정보란 사람의 의식 속으로 들어가 그들의 지식 습득에 기여하는 것이다(Blokdiik & Blokdiik, 1987).
- '정보란 수신자에게 의미 있는 형태로 처리된 데이터이며, 현재 또는 미래의 행위와 결정에 대해 실제적인 또는 인지된 가치를 갖는 것이다(Davis & Olsen, 1984).

위 정의의 공통점은 무엇인가? 21세기에도 유의미한 정의인가? 다른 정의를 찾아보자. '정보'에 대해 더 넓은 범위의 정의를 제시하는 경우를 찾을 수 있는가? 정보는 데이터의 기능을 수행할 수 있으며, 한발 더 나아가 체계적으로 정리되어 활용되면 '지식'이 될 수 있다는 점 또한 유념하자.

교육적 접근법과 활동 예시

요약: 본 커리큘럼의 1부에서 언급했듯, 다양한 교육적 접근법을 활용할 수 있다. 1부에서 제시한 교육적 접근법 목록을 검토한 뒤, 하단에 제시된 활동 및 기타 자체 활동에 활용할 접근법을 선택해 보자.

- ‘비판적 사고’를 정의해 보자. 비판적 사고에서 정보를 분석하고 통합하고 평가하는 능력의 역할을 논의해 보자. 학습자의 일상생활에서 의미 있고 가치 있는 사례를 제시하자.
- ‘정보 과부하(information overload)’를 정의해보고 사람들이 잘못된 정보의 내용을 구별하려고 애쓰는 현상인 ‘인포데믹(infodemic)’ 개념과 연관지어 보자.

정보 리터러시는 다음 단계/요소를 포함한다.

- 정보의 필요성 인지하기
 - 정보의 출처 선별하기
 - 정보 검색하기
 - 정보의 질 분석 및 평가하기
 - 정보를 체계화하고 저장하고 아카이빙하기
 - 정보를 윤리적이고 효율적이며 효과적으로 활용하기
 - 새로운 지식을 창조하고 소통하기
- 일반적인 정보 리터러시의 단계 및 요소를 논의해보자(Woody Horton Jr.의 2007 정보 리터러시 이해하기 (Understanding Information Literacy—a Primer. Paris, UNESCO, p. 9–13, Annex B)참고).
 - 참여자가 정보 리터러시 과정의 각 단계 및 요소에 필요한 주요 능력 체크리스트를 준비했는가? 해당 목록에 포함된 능력은 기타 문제 해결에도 적용할 수 있는가? 어떤 문제를 해결하거나 특정 결정을 내려야 할 때 필요한 정보를 어떻게 찾고 정확히 정의할 수 있는가? (예: ‘재정적 문제를 해결하기 위해 재정적 조언 정보가 필요하다면?’)
 - 정보원은 세 개의 큰 그룹으로 분류될 수 있다(1차 정보원, 2차 정보원, 3차 정보원). 교육자에게 해당 정보원을 설명하고 각각에 맞는 예를 들어 보도록 지도한다.

정보 사회- 그리고 지식 사회

- 오늘날 세계가 작동하는 방식에는 큰 변화가 있었다. 급진적 기술 발달을 통해 정보와 지식은 우리의 경제·사회·정치·문화적 삶의 엔진으로 작동하게 되었다. 이 같은 현상으로부터 ‘정보 사회’가 부상하였고, 이는 ‘지식 사회’로 향하는 방향성과 맥락을 같이 한다.
 - 도서관이나 인터넷을 활용하여 ‘정보 사회’를 검색해보자. 정보 사회의 기초가 되는 주요 가정은 무엇인지 설명해본다. 학습자가 찾은 주요 가정이 오늘날 우리 사회의 삶과 학습에 얼마나 유의미한지 논의해 보자. 이번에는 ‘지식 사회’에 대해 동일한 과정을 거친다. 유네스코가 다양성을 반영하기 위해 해당 단어를 얼마나 다원적으로 활용하고 있는지 주목해 보자. 정보 사회와 지식 사회 간에 존재하는 유사점이 있다면, 무엇인가?

- 교육자와 학습자는 자신이 생각하는 리터러시는 무엇인지(도서관 활용 능력을 포함하여), 자신이 아는 선에서 작성해 보도록 한다. 또한 오늘날의 정보 사회에서 다양한 문제를 해결하고 살아가는 데 이러한 역할을 갖추는 것이 왜 의미가 있는지 이유를 다섯 가지 적어 보자.
- 교육자는 정보, 정보 리터러시, ICT, 정보 과부하, 미디어·정보 리터러시의 연관성을 설명하는 주석을 달아 다이어그램을 그려본다. 교육자가 그린 다이어그램에 대해 각 용어를 배치한 이유 및 과정을 함께 논의해보자.
- 교육자와 학습자는 정보 리터러시의 수준이 삶 전반에 걸쳐 어떻게 변화/증진되는지 논의해보자. 특히 학부생에서 대학원, 또는 더 전문적인 수준으로 성장할수록(평생학습의 맥락에서) 어떻게 변화하는지 의견을 나누어 본다. 정보와 지식 생산의 주기에 대해서도 토의해 보자. 사회에서 콘텐츠 제공자가 수행하는 역할, 기능, 책무성을 분석해 보자. ICT의 활용으로 정보 리터러시가 어떻게 발전되었는지도 논의해 보자.
- 학습자가 정보 리터러시를 갖추는 데 필요한 것을 논의해보자.
- 다양한 유형의 정보가 만들어지는 방법을 비교, 대조해보고 그 유형들의 공통적 특성이 무엇인지, 그리고 이 시민 사회나 교육 분야, 업무 또는 경제 활동에서 다양한 유형의 정보가 활용되는 방법 및 건강과 웰빙에 갖는 가치를 알아보자.
- 다음 주제 중 하나 이상을 골라 조사하고 토론해 보자.
 - 정보는 행동이나 의사 결정 시 활용되는 자원이며, 단순한 상업적 상품 그 이상이다(Towards Literacy Indicators, UNESCO, 2008, p. 14 참조).
 - 정보의 제공 및 접근성은 우리 사회의 권력과 통제권의 동력이 된다.
 - ICT 활용에 능한 사람(디지털 리터러시 관련 역량이 뛰어난)도 정보 리터러시를 갖추기 위해서 추가적인 능력을 함양해야 하는가? 예를 들어, 디지털 리터러시 없이도 미디어·정보 리터러시를 갖추 수 있는가? 또는 그 반대는 어떠한가?
 - 정보에 대한 문화적 태도를 주제로 논의해 보자. 우리 사회에서 정보의 가치와 인식은 어떠한가? 인쇄된 정보(예를 들어 주요 신문사의 기사)와 인터넷 뉴스의 가치는 어떻게 다른가? 정보와 권력, 인쇄 미디어와 디지털 미디어에는 어떤 관계성이 존재하는가? 생성된 정보 뒤에 존재하는 사람(또는 기관)의 정체성은 무엇인가? 이런 사항을 아는 것이 중요한가? 중요하다면 왜일까? 교육자에게 다음 활동을 제시해보자.
 - 인쇄 미디어(신문, 잡지 등)에서 얻은 정보의 가치를 평가해 보고 그 정보를 저장하거나 검색하고 활용하는 데 쓰이는 비용을 평가해 보자. 조사과정에서 다음과 같은 사안도 탐구해 볼 수 있다. 정보가 제공하는 혜택에 따른 정보의 가치, 정보의 유효성과 비유효성에 따른 실제적 가치, 정보가 유효하지 않을 시 사용자가 겪게 되는 상황 등이 그 예이다.
 - 미디어·정보 리터러시 능력이 질병을 치료하고 취업 기회를 얻거나 교사의 학교 수업 관행을 개선하는 데 유의미할 수 있는지 논의해보자.
 - 인터넷이나 도서관, 또는 두 가지 모두를 활용하여 도덕, 과학, 사회, 역사, 지리 과목(영역)에서 발견되는 문제 또는 이슈를 하나만 찾아보자. 컴퓨터의 프레젠테이션 프로그램을 활용하여 조사 결과를 발표해보자. 발표를 마친 뒤 다음의 내용을 성찰해 보자. 주제와 관련한 광범위한 정보 중 발표한 내용은 어떻게 선택할 수 있었는가? 접근할 수 없었던 정보 중 필요했던 정보는 무엇이었으며, 정보를 활용하지 못한 것이 발표에 미친 영향은 무엇인가? 수집한 정보를 특정 맥락에 적용하기 위해 변형을 가했는가? 어떻게 했고 왜 그런 선택을 했는가?

평가 방법 및 제안

- 서면 조사 및 검토서 작성하기
- 강의, 사례 연구, 시청각 발표 자료나 전시를 보고 에세이, 감상문, 소감문 등 작성하기
- 그룹 학습 활동에 참여하기
- 정보-교육-소통 자료 제작하기(예: 포스터, 소책자, 인포그래픽, 소셜 미디어 카드, 브이로그)
- 연구 보고서 작성하기
- 조사 관련 이야기/ 보고서 작성하기

5 단원: 학습 환경과 정보 리터러시

학습 시간: 3시간

주요 주제

- 정보 리터러시와 과제 해결을 위한 6단계 정보 처리 모형(The Big 6)
- 도서관 이용하기
- 학습 환경과 콘텐츠 제공자

학습 목표

본 단원을 통해 교육자는 다음과 같은 역량을 함양할 수 있다.

- 정보 전송과 학습을 위한 정보의 차이를 이해할 수 있다.
- 정보 체계화의 주요 측면을 이해하고 설명할 수 있다. 예를 들어 정보와 지식을 찾을 때 분류 체계를 활용(도서관 수집 체계, 색인, 개요 및 초록, 서지, 데이터베이스 등)할 수 있다.
- 학습을 위해 도서관을 효과적으로 활용할 수 있다-특정 주제나 사안에 대한 조사를 진행할 때 도서관이 제공하는 활동에 대해 평가할 수 있다.
- 과제 해결을 위한 6단계 정보 처리 모형을 적용할 수 있다.

교육적 접근법과 활동 예시

요약: 본 커리큘럼의 1부에서 언급했듯, 다양한 교육적 접근법을 활용할 수 있다. 1부에서 제시한 교육적 접근법 목록을 검토한 뒤, 하단에 제시된 활동 및 기타 자체 활동에 활용할 접근법을 선택해 보자.

- 교육자는 하단에 제시된 6단계 정보 처리 모형을 검토해 본다.(자세한 내용은 본 단원 마지막의 표를 참조)
 - 과제 정의하기: 정보 문제가 무엇인지 정의하고 필요한 정보를 찾아본다.
 - 정보 탐색 전략 수립하기: 활용 가능한 정보원을 모두 찾아보고 가장 최선을 선택한다.
 - 찾기와 접근하기: 정보원을 어디서 찾아 활용할 수 있을지 알아보고 그 정보원에서 정보를 찾아본다.
 - 정보 활용하기: 정보를 찾아 여러 면을 고려한 뒤(읽고 듣고 보고 만져보는) 유의미한 정보를 추출한다.
 - 종합하기: 다양한 정보원에서 얻은 정보를 체계화하여 정리하고 제시한다.
 - 평가하기: 내가 찾은 정보가 얼마나 효과적이고 효율적인지 판단해 본다.
- 이 모형을 다른 프레임워크와 비교해 본다. 그 예로는 우디 홀튼 Jr.(Woody Horton Jr., 2007)가 제시한 과정이나 정보 리터러시를 위한 블룸의 개정된 분류 체계가 있다. 과제 해결을 위한 6단계 정보 처리 모형에서 제시한 6단계가 정보 리터러시의 핵심 요소를 구성한다고 생각하는가? 만약 아니라면 추가할 단계는 무엇이고 그 이유는 무엇인가? 해당 6단계는 제시된 바와 같이 순차적으로 이루어진다고 생각하는가?
- 이제 교육자에게 해당 단원 마지막에 제시된 6단계 정보 처리 모형의 각 단계를 보여준다. 그리고, 표에서 제시하는 모든 주제와 질문을 생각해 보고 해결하는 데 충분한 시간을 소요하도록 안내한다.
 - 나의 학습 공간 내 존재하는 도서관(또는 시립 도서관이나 동네 도서관)에서 교육 관련된 주제(교수법 교육, 특수 교육, 비교교육 등)를 다룬 인쇄물 또는 전자 형식의 학술지를 찾아 열어본다. 학술지에서 내가 관심 있고 더 알고 싶은 주제를 찾아본다. 내가 찾은 논문이 제시하는 주요 결과나 논의를 찾아 읽고 요약해 본다. 내가 찾은 정보는 교육자의 전문성 함양과 실천에 얼마나 유용한가? 내가 사는 국가에서 적용 가능한 정보인가? 그렇다면 어떻게 적용해 볼 수 있는가?
 - 참여자는 자신의 학습 공간에 상주하는 사서와 만나 도서관 이용에 필요한 정보 능력을 함께 논의해 본다. 도서관이 제공하는 다양한 범위의 자료를 활용할 수 있도록 학습자에게 과제를 제공하고, 도서관에서 얻은 정보와 기타 정보원(예: 인터넷)에서 얻은 자료를 비교해 본 뒤 자신이 받은 과제를 해결하는 데 각각의 정보가 얼마나 유용했는지 평가해 보도록 한다.
 - 정보 리터러시 필요성과 관련하여 학교 환경을 평가해보고, 학습자의 정보 리터러시를 증진하는 데 개선할 점은 무엇인지 상세한 제안 사항을 만들어 보자.
 - 과제 해결을 위한 6단계 정보 처리 모형과 문제 해결: 도서관의 정보 자료를 활용하여 사회 현안이나 그에 관련된 주제(예: 투표권, 민주주의, HIV/에이즈 등)를 탐색해 보자. 6단계 모형을 해당 주제에 적용해 보자.
 - 도서관 내에 라디오를 설치할 수 있을지 논의해 보자. 온라인을 통해 운영하거나 방송 주파수를 활용해 방송할 수도 있다. 이 프로젝트에 대해 다양한 아이디어를 떠올리고 공유해 보자. 이 프로젝트를 실행할 수 있는 주체들과 함께 실행 방안을 만들어 보자. 정보 접근성을 증진하고 학습을 돕는 데 도서관 라디오가 창의적으로 작동할 수 있는 방법은 무엇인가? 찬·반 의견은 무엇인가?

- 인터넷을 활용하여 나의 관심사와 관련된 정보를 찾은 뒤 표나 이미지 형식으로 정보(텍스트 또는 수치를 활용)를 제시해 보자. 내가 도서관 자료를 활용해 찾은 정보와 인터넷에서 얻은 정보를 양, 질, 유용성 측면에서 비교해 보자.
- 라디오와 휴대폰 기술이 내가 사는 국가의 정보 세대와 활용에 미친 영향에 대해 글을 작성해 보자. 내가 찾은 정보를 발표 형식으로 전달하거나, 동료 또는 전문가의 면밀한 검토를 거친 뒤 온라인에 내가 작성한 정보를 공유해 보자.

[표3.2] 정보 리터러시와 정보 문제 해결을 위한 6단계 정보 처리 모형

단계	주제/질문
단계 1 정보 필요성 또는 문제 상황 정의하기	내가 알고자 하는 것은 무엇인가? 내가 해결하고자 하는 문제는 무엇인가? 문제의 본질이나 조사하려는 주제를 이해하고 있는가? 내가 필요한 정보나 문제를 명확히 정의할 수 있는가? 해당 주제에 대해 내가 알고 있는 것은 무엇인가? 본 주제에 대해 얼마나 많은 정보를 필요로 하는가?
단계 2 정보 탐색 전략 수립하기	필요한 정보를 찾는 데 할애할 수 있는 시간은 얼마나 되는가? 정보를 어디서 찾아야 하는가? 교육자는 특정 유형의 정보를 찾는 데 가장 효과적인 정보원과 그 정보원이 효과적인 이유를 이해할 필요가 있다. 맥락에 따라 정보원에는 다음과 같은 종류가 있다. (i) 1차 정보원, 즉, 근본적인 정보원으로 추가적 해석을 거치지 않은 정보를 말한다. 연구 보고서나 영수증, 연설, 이메일, 원본 미술작품, 대본, 사진, 일기, 개인적인 편지, 구술로 전해진 이야기/면담 또는 외교적 기록 등이 여기에 해당한다. (ii) 2차 정보원은 콘텐츠 제작자가 주로 제공하며 정보가 해석되고 분석되고 요약되는 경우를 말한다. 학술 서적, 학술지, 잡지, 비평이나 논평이 그 예이다. (iii) 3차 정보원은 정보를 종합하여 편집한 것, 색인, 또는 다른 체계화된 정보를 말하며, 초록이나 서지, 안내서, 백과사전, 색인, 연대표, 데이터베이스 등을 포함한다. 도서관을 방문하여 정보를 검색하는가? 또는 인터넷(디지털 도서관)이나 박물관, 아카이브를 활용하는가? 누구, 또는 어디에 도움을 청할 수 있을까?
단계 3 찾기 및 접근하기	이 단계에서 교육자는 단계 2에서 언급되었던 정보원을 효과적으로 검색하는 방법을 이해해야 한다. 여기에는 다음의 요소들이 포함된다. 1) 인터넷 검색에 필요한 팁. 일반적 검색과 한 분야(학습자의 국가)에 특화된 검색이 어떻게 다른지, 도메인 명칭(.edu, .gov, .org, etc.)에는 무엇이 있고 무슨 의미인지, 시청각 자료를 인터넷에서 찾는 방법은 무엇이고 학술적 검색 사이트(구글 스칼라)에는 무엇이 있는지 등 2) 서적에서 제공하는 색인과 목차를 효과적으로 활용하는 법, 다양한 전자파일 형식(pdf 형식 같은 것)에서 검색하는 법 3) 도서관 활용법(도서관 카탈로그 활용, 정기간행물, 색인과 초록, 서적 참고문헌). 4) 데이터베이스를 활용한 검색(알려진 데이터베이스로는 AGRICOLA, AGRIS/CARIS, EBSCO 또는 Expanded Academic ASAP이 있으며, 각 나라와 지역별로 다른 데이터베이스도 존재한다). 데이터베이스를 활용한 검색 시 참고할 수 있는 팁(키워드 검색,

	동의어와 다양한 스펠링 확인, 주제나 저자를 활용한 검색, 다양한 명령어를 통해 키워드 통합하여 검색하기, ‘끊기(truncation)’와 ‘와일드카드(wildcard)’ 검색 방법 활용하기, 날짜나 언어, 출판 유형과 동료 평가 등의 제한을 걸어 검색하기. 5) RSS 피드를 활용하여 내가 필요로 하는 정보를 자동으로 전달 받기
단계 4 평가하기	서적이거나 웹 사이트, 기타 온라인 정보원을 통해 얻은 정보의 신뢰성이나 확실성, 질을 평가하고 검증하기 위해 필요한 평가 항목
단계 5 종합하기	정보의 종합이란 무엇인가? 내가 찾고 수집한 정보에 대한 종합은 무엇인가? 내가 해결하고자 하는 문제에 어떤 연관이 있는가? 다양한 정보원에서 얻은 유의미한 정보를 어떻게 효과적으로 체계화할 것인가? 내가 종합한 정보를 어떻게 제시할 것인가? 어떤 도구를 활용할 수 있는가? 나한테 필요한 도구는 무엇인가?
단계 6 정보 활용, 공유, 배부	나의 문제 해결을 위해 수집한 정보 활용하기 정보원을 참조하고 추적하기, 가용한 서지/참조 도구(zotex나 refwork 등) 활용하기 공유 도구를 활용하여 유사한 정보나 문제 해결에 관심이 있는 타인과 정보 공유하기(예: 구글 문서, 위키, Slash 등) 저작권과 표절에 대한 개념 이해하기

평가 방법 및 제언

- 서면 조사 및 검토서 작성하기
- 강의, 사례 연구, 시청각 발표 자료나 전시를 보고 에세이, 감상문, 소감문 등 작성하기
- 그룹 학습 활동에 참여하기
- 정보-교육-소통 자료 제작하기(예: 포스터, 소책자, 인포그래픽, 소셜 미디어 카드, 브이로그)
- 연구 보고서 작성하기
- 조사 관련 이야기/ 보고서 작성하기

추후 고려할 만한 주제

- 과제 해결을 위한 6단계 정보 처리 모형과 미디어 디지털 환경 연관 짓기
- 미디어·정보 리터러시의 e-ARTISTS⁵⁵⁾ 모델 검토하기
- 기타 정보 처리 모델

55) http://krmedia.org/pages/download.php?sn=701&fname=m238/2001/07/20200107_ed7810b04db-c1ef7f56f5488f9f471f2

6 단원: 디지털 정보 프로세싱 한 걸음 더 나아가기

학습 시간: 3시간

주요 주제

- 온라인 정보의 특성
- 컴퓨터 하드웨어와 소프트웨어 알아보기
- 디지털 정보 시대의 저작권법
- 컴퓨터 소프트웨어와 전자 데이터 보호하기
- 기계 번역, 음성 텍스트 변환과 같은 디지털 서비스, 인터넷을 활용한 학습(e-러닝)
- 디지털 보존과 디지털 형식

학습 목표

본 단원을 통해 교육자는 다음과 같은 역량을 함양할 수 있다.

- 디지털 정보와 아날로그 정보를 비교 설명할 수 있다. 해당 정보의 생산부터 저장, 전달, 배포, 보존 단계를 비교 설명할 수 있다.
- 문서 작성, 파일 저장, 원격 정보 출처 접근성, 대인 간의 소통에 유용한 도구의 기본적 특성을 활용할 수 있다.
- 정보 기술을 이용하여 학술적·개인적 경험의 다양한 측면을 재정의할 수 있다.
- 크리에이티브 커먼스와 저작권 라이선스를 포함한 저작권을 이해하고 적용할 수 있다.
- 정보 검색 관련 기법(검색 엔진, 주제 디렉토리, 게이트웨이)을 활용하여 온라인 검색을 할 수 있다.
- 디지털 정보를 보존하는 데 있어 콘텐츠 제공자(예: 도서관, 박물관, 아카이브)의 역할과, 디지털 통신 회사가 디지털 정보 보존 시 겪는 어려움을 이해할 수 있다.

미디어·정보 리터러시와 ICT

디지털로 저장된 정보는 다양한 기기를 활용해 접근할 수 있다. 이는 아날로그 정보와는 매우 상이한 점이다. 이처럼 정보에 대한 접근성이 증가하면서, 정보를 디지털화하는 것이 얼마나 중요한지 알게 되고, 정보 능력과 발맞추어 디지털 활용 능력의 필요성 또한 부상하게 된다. 기본적으로 미디어·정보 리터러시는 디지털 기술을 이용한 정보 분석, 정보 위치 찾기, 정보 체계화하기, 평가하기, 생산하기, 활용하기 모두를 아우른다. 디지털 형식의 정보가 갖는 이점과 불리한 점에는 무엇이 있는지 논의해 보자(효과적인 전송, 저장, 검색, 조작, 호환성 등을 예로 들 수 있다).

교육적 접근법

요약: 본 커리큘럼의 1부에서 언급했듯, 다양한 교육적 접근법을 활용할 수 있다. 1부에서 제시한 교육적 접근법 목록을 검토한 뒤, 하단에 제시된 활동 및 기타 자체 활동에 활용할 접근법을 선택해 보자.

- 교육자와 학습자의 컴퓨터 및 소프트웨어에 관한 지식이 제한적이거나 아예 없을 경우, 여러 차례에 걸친 컴퓨터 랩 세션(대면 또는 비대면) 진행을 계획해 본다. 참여자가 하드웨어, 소프트웨어, 네트워크, 서버의 기본 사항이 익숙해지도록 지도한다. 이 과정에는 키보드와 마우스 활용법, 파일 유형이나 파일 만들기 등도 포함시킬 수 있다. 오픈소스 소프트웨어와 비용이 저렴한 기술에 관한 지식도 알려주도록 하자. 교육자에게는 구입해야 하는 소프트웨어의 목록과 일반적으로 많이 활용하는 컴퓨터 하드웨어 기기들을 소개해준다. 교육자에게 인터넷을 검색해서 유료 소프트웨어 및 도구와 유사한 기능을 수행하는 오픈 소스 소프트웨어 또는 저렴한 컴퓨터 하드웨어 기기를 찾아볼 수 있도록 한다. 유료와 무료 등 각 기기와 프로그램의 장단점을 비판적으로 평가해본다.
- 휴대폰을 활용하여 정보를 찾고 정리하여 저장하는 행위에 관련된 쟁점이 불거지고 있다.

인공지능과 머신 러닝(Machine Learning)은 정보를 저장하고 처리하는 가장 첨단 기법의 대표적인 예로, 의사 결정에 도움을 주거나, 의사 결정 기능을 할 수 있다는 점에 주목하라. 해당 주제와 관련해 더 많은 정보는 모듈 11을 참고하자.

활동

- 인터넷이나 기타 온라인 자료(데이터베이스나 e도서관)를 검색하여 특정 연구 주제에 대한 정보를 수집하자. 연구 목적에 맞추어 정보 출처의 수를 줄여본다. 키워드나 검색 명령어(and, or, not 등)를 찾아보고 내가 찾고자 하는 정보 검색에 가장 적합한 것은 무엇이며, 왜 그러한지 그 이유도 생각해 보자.
- 참여자가 다양한 디지털 미디어 자료를 활용하여 프로젝트나 평가, 과제 등을 진행할 수 있도록 여러 활동을 준비해 보자. 장애인이 디지털 정보를 찾아 활용하는 데 도움을 주는 새로운 기술의 특성을 논의해 보자(웹 사이트 접근성 및 접근 가능한 포맷으로 제공되는 디지털 문서의 제작).
- 교사 교육 또는 기타 교육 프로그램을 제공하는 인터넷 사이트를 찾아 살펴보자. 해당 사이트에서는 정보를 어떻게 체계화하고 제공하는지 검토해본다. 활용되고 있는 온라인 정보 자료는 무엇인가? 디지털 자료와 수업 자료는 어떤 식으로 통합되어 있는가? 해당 사이트가 학습에 얼마나 도움이 되었으며 개선점은 무엇인지 논의해보자. 사이트의 장점과 단점에 대해 토의해보자.
- 개인별 또는 여러 명이 함께 구성한 다양한 블로그 또는 위키 페이지를 방문해 보자. 이와 같은 온라인 미디어에서는 어떤 종류의 정보 교환이 이루어지고 있는가? 그 정보는 어떤 목적을 가지고 있는가? 정보 제공자는 누구인가? 정보를 제공하고 교환하는 동기는 무엇인가?
- 교육 목적을 가진 위키 사이트를 방문한 뒤, 수업이나 교육과정을 전달하는 방식을 분석해 보자. 교육 분야 주제(예: 초등 저학년 수준의 기본적인 읽기와 산술 능력 향상하기)를 다루는 위키 사이트를 만들어 보자. 위키에 교육자가 과제를 제출하고 논의할 수 있는 포럼을 만들고, 해당 플랫폼을 활용하여 정보를 공유할 때의 한계점과 이점은 무엇인지 검토해 보자.

- 내가 사는 국가의 교육에 관련된 문제를 주제로 블로그 글을 써보자. 다른 이들의 흥미와 반응을 끌어낼 수 있는 주제를 선택하자. 예를 들면, 사회 최하위층을 위한 초중등 교육 접근성 개선하기, 학습자의 학습 품질 개선을 위해 활용 가능한 정보 다양화하기, 지식과 정보가 증가하는 시대에 빈곤층이 더욱더 빈곤해지는 이유 등이 있다.
- 학습자의 관점에서 보존할 필요가 있는 디지털 정보는 무엇일까? 선택 기준은 무엇이며, 기술적 해결책에는 어떤 것이 있고 지속 가능성은 어떻게 보장할 수 있을까? 해당 보존 사안과 관련해 고려할 만한 기타 측면에는 어떤 것이 있을까?
- 디지털 정보를 보존하는 국제기구 및 프로그램의 예를 찾아보자(유네스코의 ‘디지털 유산의 보존에 관한 헌장’, 디지털 아카이빙과 보존 지침, 유네스코의 유산 소프트웨어 플랫폼(PERSIST), 유네스코의 ‘모두를 위한 정보 사업(Information for All Programme, IFAP)’ 등).
- 세계유산도서관(World Heritage Library)과 세계기록유산(Memory of the World Programme)의 웹 사이트 <https://en.unesco.org/programme/mow>를 방문해보자. 기록 유산이 비판적 사고, 정보 검증, 편집, 표상, 미디어·정보 리터러시와 어떤 관련이 있는지 논의해 보자.
- 기록 유산의 보존 및 부흥의 중요성을 한 나라에서 벌어진 지진과 같은 자연재해의 측면에서 논의해 보자. 또 한 그 나라의 국가 기록 보관소의 기록 보관자들이 하는 일에 대해서 토의해보자. 자연재해를 겪은 그 나라의 상황을 묘사한 기사를 찾아보자.
- 학습자에게 웹 아카이빙이 중요한 이유와 해당 작업의 진행 과정을 물어보자.
- 소셜 미디어에 게시된 콘텐츠를 검색, 저장 및 재사용할 수 있는 능력을 위해 필요한 것은 무엇이며, 그리고 서로 다른 서비스 간에 상호 운용 가능한 인터페이스가 있어서 그러한 서비스 간에 모든 개인 데이터를 인출하고 전송할 수 있도록 하기 위해 무엇이 필요한지 논의해 보자.

평가 방법 및 제안

- 서면 조사 및 검토서 작성하기
- 강의, 사례 연구, 시청각 발표 자료나 전시를 보고 에세이, 감상문, 소감문 등 작성하기
- 그룹 학습 활동에 참여하기
- 정보-교육-소통 자료 제작하기(예: 포스터, 소책자, 인포그래픽, 소셜 미디어 카드, 브이로그)
- 연구 보고서 작성하기
- 조사 관련 이야기/ 보고서 작성하기

7 단원: 지식재산과 저작자 인정

학습 시간: 3시간

주요 주제

- 지식재산의 정의
- 지식재산의 다양한 종류
- 다양한 유형의 지식재산을 보호하는 법의 종류

학습 목표

- 지식재산의 의미를 이해할 수 있다.
- 저작자 인정(authorship)과 소유권의 차이를 이해할 수 있다.
- 지식재산의 다양한 유형을 이해할 수 있다.

저작권 관련 쟁점

- 비록 비용과 장벽 없이 활용 가능한 오픈 액세스 정보원일지라도 지식재산의 한 종류로 분류된다. 따라서 사용자는 무료 정보에도 저작자를 인정하고 표기해야 하며 각 기관이나 형식에 따라 상이한 서지 사항 기재 기준을 따라야 한다. 지식재산을 제대로 표기하지 않을 경우 저작권 침해 행위로 간주된다. 글을 쓸 때는 학문적 성실성을 지키는 데 도움이 되는 소프트웨어 서비스를 활용할 수 있다. 구독료를 지불하는 유료 소프트웨어 프로그램이 대부분이지만 무료도 있다.
- 지식재산과 관련된 쟁점은 매우 복잡하며 오늘날 우리 사회에서 가장 많이 거론되는 사안 중 하나이다. 디지털 미디어의 활용이 일상화 되면서 지식재산과 관련된 상황은 더욱 복잡해진 실정이다. 지식재산을 다루는 상황이나 법률은 나라마다 상이하다. 비록 계약서상의 합의 내용이 상황에 영향을 미치지만, 전통적인 관습으로 본다면 어떤 창작물의 지식재산은 해당 지식재산을 창작한 작가/저자에게 그 권리를 부여한다. 이는 곧 창작물은 자동으로 보호되는 개념이고, 해당 창작물의 저작자임을 인정하고 존중하고자 별도로 정식 등록 절차를 거치지 않아도 된다는 의미이다. 일반적으로, 지식 재산은 인간의 지적 능력을 활용하여 창작한 무형자산이며 타인이 허가 없이 사용하지 못하도록 법적 보호를 받는다. 지식재산의 소유권은 본질적으로 보호받는 해당 자산에 대한 제한적 독점권을 창출한다.
- 또 하나 유의할 점은, ‘소유자’와 ‘저작자’ 이 두 개의 용어가 혼재되어 사용되고 있다는 사실이며 이 둘을 분별해야 한다는 것이다. 저자가 원고를 써서 출판사에게 소유권을 판매(즉, ‘양도(assign)’할 경우, 라고도 한다)한다. 이 경우 저자는 해당 원고에 대한 재산권의 일부를 포기한 셈이 된다.
- 다음은 지식재산권과 보호의 네 가지 유형을 소개한다. 지식재산을 올바르게 보호하는 것은 매우 중요하기 때문에 법률 전문가와 상담하는 것이 유용할 수 있다. 지식재산의 보호 기간 이슈를 포함하여, 기업 저작권보다

공익이 우선되어야 하는지에 대해 많은 논란이 일고 있다. 다음은 지식재산권의 네 가지 종류이다.

영업 비밀(Trade Secrets)

영업 비밀은 사업 운영에 중요한 특정적이고 사적인 정보를 일컫는다. 해당 정보는 기업이 속한 시장에서의 경쟁력을 의미하기 때문에 매우 중요하다. 다른 기업이 영업 비밀을 알게 된다면 원조 기업에 큰 피해를 가져올 수 있다. 영업 비밀의 예로는 특정 식료품의 제조법, 새로운 발명품, 소프트웨어, 특정 마케팅 전략 등이 있다. 개인이나 사업체가 영업 비밀에 대한 보호권을 등록할 시 타인 또는 다른 기업은 해당 아이디어를 모방하거나 도용할 수 없다. 정보를 영업 비밀로 등록하고 해당 영업 비밀을 법적으로 보호하기 위해서 기업은 적극적으로 해당 정보를 보호하고자 하는 노력 및 열의를 보여야 한다.

영업 비밀은 공식적인 등록 없이도 보호받는다. 영업 비밀 관련한 권리를 침해받은 소유주는-예를 들어 누군가가 영업 비밀을 도용했다면-소송을 제기해 해당 개인이나 기업이 자신의 영업 비밀을 활용하지 못하도록 조치를 취할 수 있다.

특허(Patents)

미국특허청(U.S. Patent and Trademark Office, USPTO)이 정의한 바에 따르면, 특허란 기간 제한적 보호권의 유형으로 새롭고 특별하며 유용한 발명품 및 발견, 예를 들어 새로운 처리 과정, 기계, 제조물, 또는 물질의 구성 성분 등을 보호한다. 자산 소유주가 특허를 얻는다면 타인은 법에 따라 해당 소유주의 허락 없이 자산을 판매하거나 제작하거나 활용할 수 없다.

저작권(Copyrights)

저작권과 특허는 동일한 개념이 아니지만 혼재되어 사용되곤 한다. 저작권은 지식재산보호권 유형 중 하나로, 문학 작품이나 음악, 예술 등 저작자의 고유 작품을 보호한다. 오늘날에는 컴퓨터 소프트웨어나 건축물도 저작권의 보호 대상이다. 저작권 보호는 자동으로 생성된다. 내가 어떤 무형자산을 창조했다면 내가 관련 권리를 포기하거나 이전하는 등의 행위를 하지 않는 이상 해당 자산의 권리가 나에게 있는 것이다. 저작권은 법적으로 집행 가능하지만 크리에이티브 커먼스라는 개념이 등장했다. 크리에이티브 커먼스란 콘텐츠를 활용하고 재활용하는 조건에 대해 매우 영향력 있는 자발적 규범이다. 하지만 저작권 소유자가 저작권을 침해받아 소송을 제기하고 싶은 상황이라면 해당 저작권을 등록하는 절차가 필요하다.

상표권(Trademarks)

네 번째 지식재산보호권은 상표권 보호이다. 앞서 언급했던 특허는 발명품이나 발견을 보호하는 용도이며, 저작권은 예술 작품이나 글 같은 아이디어와 창작물 표현을 보호하는 개념이다. 하지만 상표권은 특정 상품의 출처 또는 어떤 당사자가 다른 당사자에게 제공하는 서비스를 구분하는 특정 문구나 단어, 상징 같은 것을 보호한다. 예를 들어, 나이키라는 기업이 가진 상징-누구나 쉽게 알아보고 나이키라는 것을 알 수 있는-이 바로 상표다. 특허나 저작권은 기한이 정해져 있지만, 상표 관련 권리는 그 상표를 활용하는 동안 유효하기 때문에 무기한으로

보호받을 수 있다. 저작권과 마찬가지로 상표를 꼭 등록해야 하는 것은 아니지만, 등록을 통해 추가적인 혜택을 누릴 수 있다.

- 본 단원의 활동은 주로 교육자와 학습자 간 상호작용으로 진행된다. 학습자는 다음 사안을 조사해 보고 예를 찾아 제시한 뒤 함께 논의해 본다.
 - 지식재산의 의미
 - 저작자와 소유권의 차이점
 - 지식재산의 다양한 종류
 - 지식재산의 다양한 종류 예시
 - 지식재산 침해 사례
 - 지식재산의 올바른 활용
 - 세계지식재산기구(World Intellectual Property Organization)와 기타 관련 기구 및 주체

평가 방법 및 제안

- 서면 조사 및 검토서 작성하기
- 강의, 사례 연구, 시청각 발표 자료나 전시를 보고 에세이, 감상문, 소감문 등 작성하기
- 그룹 학습 활동에 참여하기
- 정보-교육-소통 자료 제작하기(예: 포스터, 소책자, 인포그래픽, 소셜 미디어 카드, 브이로그)
- 연구 보고서 작성하기
- 조사 관련 이야기/ 보고서 작성하기

추후 고려할 만한 주제

- 지식재산권법에 대한 국제 표준
- 기술 이전
- 도덕적 권리
- 전통적인 지식재산권 개념과 오픈 액세스 운동 사이의 균형 이해하기

본 모듈 참고 자료 및 참고 문헌

Anderson, R. (2018). Scholarly Communication: What Everyone Needs to Know. Oxford: Oxford University Press.

Arevik Avedian (2014). Survey Design, Harvard Law School, 1-34
<http://hnmcp.law.harvard.edu/wp-content/uploads/2012/02/Arevik-Avedian-Survey-Design-Powerpoint.pdf>

Association of College & Research Libraries, (2016). Framework for Information Literacy,

Badke, W. (2017). Research Strategies. Bloomington: iUniverse.

Bruce B. F. (2018). The Sage Encyclopedia of Educational Research, Measurement, and Evaluation.

Bitange Ndemo & Tim Weiss (2017). Making Sense of Africa's Emerging Digital Transformation and its Many Futures, Africa Journal of Management, 3:3-4, 328-347, DOI: 10.1080/23322373.2017.1400260

Check, J. and Schutt, R. K. (2011). Research Methods in Education, SAGE Publications, 1-27, https://www.sagepub.com/sites/default/files/upm-binaries/43589_8.pdf

Dainik, S. (2019), "Questionnaire Surveys in Media Research",
https://www.academia.edu/40048140/QUESTIONNAIRE_SURVEYS_IN_MEDIA_RESEARCH

Gaunt, J., Morgan, N., Somers, R., Soper, R., and Swain, E. (2007). Handbook for Teaching Information Literacy. Cardiff, Cardiff University

Google (2020). Google Search Operators.
(http://www.googleguide.com/advanced_operators_reference.html).

Information and Digital Literacy Tutorials: <https://www.sheffield.ac.uk/library/idlt>
해당 웹사이트는 정보와 디지털 리터러시 특성을 다루며 기타 관련 웹사이트나 자료에 대한 링크도 제공한다.

Kebede, G. (2004). The information needs of end-users of sub-Saharan Africa in the digital information environment. International Information & Library Review, 36(3), 273-279.
doi:10.1080/10572317.2004.10762644

MIT (Massachusetts Institute of Technology) Libraries (2020). Database Tips.
<https://libguides.mit.edu/c.php?g=175963&p=1158594>

Myers, G. (2017). Principles of Intellectual Property Law. USA: West Academic Publishing.

Owens, L. (2002), Introduction to Survey Research Designer, 1-19
https://www.researchgate.net/publication/253282490_INTRODUCTION_TO_SURVEY_RESEARCH_DESIGN

The Social Dilemma (film, 2020), https://www.imdb.com/title/tt11464826/?ref_=nv_sr_srsrg_0

Tayie, S. (2013), Media Research Methods. Cairo: Cairo University Press.

Tayie, S. (2005). Research Methods and Writing Research. Center for Advancement of Post-Graduate Studies and Research in Engineering Sciences, Faculty of Engineering, Cairo University.(pp1-136).
http://www.pathways.cu.edu.eg/subpages/training_courses/C3-Research-EN.pdf.

UNESCO. (2008). Towards Information Literacy Indicators – conceptual framework paper. Paris, UNESCO
<http://www.big6.com>. This website features a wealth of resources relating to the stages of information literacy

Wimmer, R.D., Dominick, J.R. (2014). Mass Media Research: An Introduction. Boston, Mass: Wadsworth, Cengage Learning