



모듈 4:

잘못된 정보와
허위정보, 혐오 표현에
맞서는 미디어·정보
리터러시 역량:
진실 추구하고
평화를 위해



“거짓은 날아서 오며 진실은 그 뒤에서 절뚝거리며 온다. 고로 인간은 너무 늦게서야 진실을 깨닫게 된다. 농담은 사라지고 이야기는 이미 그 효력이 다 했다. 재치 있는 말재주가 떠올랐지만 금세 대화 주제가 바뀐 상황에 놓이거나 동료의 자리를 떠나버린 사람처럼, 또는 확실한 명약을 찾았지만 환자는 이미 사망하고 난 뒤에 놓인 의사처럼 말이다.”

– 조나단 스위프트(16세기)

배경과 근거

진실을 찾아 떠나는 여정은 인류 역사 그 자체이다. 과거에는 상상조차 할 수 없었던 속도와 범위를 넘나드는 정보와 통신 기술(ICT) 혁신이 지난 수십 년 만에 일어났다. 하지만 이런 발명과 혁신으로 진실을 찾는 여정도 발전되었다고만 볼 수 없다. 오히려 16세기 작가 조나단 스위프트가 했던 말이 오늘날에도 여전히 우리의 공감을 얻고 있다. 바로 “거짓은 날아서 오며 진실은 거짓 뒤에서 절뚝거리며 온다”는 말이다. 2018년 MIT 미디어랩이 트위터에 대한 연구를 진행하여 “거짓은 모든 정보 유형에서 진실보다 더 멀리, 빠르게, 깊게, 넓게 퍼진다⁵⁶⁾”는 사실을 밝혀냈고, 이는 스위프트의 사회 풍자를 증명한 셈이 되었다.

잘못된 정보와 혐오 표현에 맞서는 미디어·정보 리터러시 역량을 다루는 본 모듈은 크게 두 부분으로 나누어져 있다. 첫 부분은 일명 ‘탈진실의 시대’라고 명명된 오늘날, 만연하게 퍼진 잘못된 정보 유형을 검토한다. 두 번째 부분에서는 잘못된 정보가 우리 사회에 불신과 분열, 비관율을 낳는 현상을 조명한다. 본 모듈은 앞서 다루었던 모듈 내용을 보충하는 역할을 하며 독자에게

56) Vosoughi, Soroush & Roy, Deb & Aral, Sinan. (2018). The spread of true and false news online. Science. 359. 1146-1151. 10.1126/science.aap9559..

미디어·정보 리터러시 역량 및 도구가 진실을 찾고 수호하며 거짓 정보 유포를 막고 더 포용적이며 개방적이고 참여적인 사회를 만드는 데 도움이 될 수 있음을 보여준다.

본 모듈은 ‘잘못된 정보’를 일반적인 의미로 사용하며, 경우에 따라 음모론(conspiracy theories)을 비롯하여 ‘허위정보(disinformation)’와 ‘잘못된 정보(misinformation)’, ‘유해정보(mal-information)’의 차이를 구분하기도 한다. 흔히 사용되는 ‘가짜뉴스’라는 용어가 잘못되었음을 밝히고 실질적 의미를 담아 ‘잘못되거나 오해를 일으키는 콘텐츠’라고 표기한다. 유네스코는 가짜뉴스라는 용어의 사용을 지양한다. 만약 내용이 가짜라면 뉴스가 될 수 없기 때문이다. 교육자와 학습자는 잘못된 정보가 사회와 개인에게 끼친 악영향에 대해 면밀히 알아보아야 한다. 이에 대한 예로는 사실을 전달하는 뉴스 매체와 과학 기관 및 저명한 기관에 대한 완전한 불신, 혐오 표현과 편협성 및 양극화의 심화, 민주주의적 과정(특히 선거)에 대한 혼란, 지속가능발전목표 달성에 대한 위협, 그리고 최근 들어서는 본 커리큘럼을 개발하는 지금 온 세상을 혼란에 빠뜨린 코로나19 위기와 관련한 ‘디스인포데믹’의 출현 등이 있다. 이보다 더 수많은 문제가 잘못된 정보로 발생했다.

또한, 본 모듈은 뉴스와 정보의 변질 및 타락이 우리 개인과 사회에 불신과 분열, 편협과 편견을 조장하는 과정을 이해할 수 있도록 안내한다. 대중매체와 소셜 미디어가 혐오 표현과 차별, 사실이 아닌 내용이나 음모론, 극단화와 폭력 극단주의 등을 전파하는 ‘선택 플랫폼’이라는 관점도 탐색한다.

미디어·정보 리터러시는 거짓 정보의 추가 확산을 막고 기만과 편협함을 전달하는 주체, 그리고 이 잘못된 내용을 전달하는 비즈니스 사업 모델에 대항할 수 있는 역량 및 도구를 알려준다. 학습자는 (1) 잘못된 정보와 유해한 콘텐츠를 구분해 낼 수 있고, (2) 팩트체크를 통해 해당 정보 및 콘텐츠가 틀렸음을 증명하고, (3) 필요 시 기사 보도 또는 반대 메시지 전달을 통해 추가 확산을 막을 수 있다. 본 모듈은 미디어·정보 리터러시 도구 키트에 들어갈 수 있는 팩트체크 도구와 프로그램을 제시한다. 유엔의 ‘혐오 표현 대응 행동 전략과 계획(United Nations Strategy and Plan of Action on Hate Speech)’⁵⁷⁾ 속 약속7(Commitment 7)의 행동 20은 교육을 도구로 활용

57) 혐오표현 대응 행동전략과 계획

https://www.un.org/en/genocideprevention/documents/advising-and-mobilizing/Action_plan_on_hate_speech_EN.pdf Accessed on 4 January 2021.

하여 혐오 표현 문제를 해결하고 맞서야 하며, 이는 세계 시민 교육의 가치와 능력을 증진하고 미디어·정보 리터러시를 함양함으로써 이루어져야 함을 강조하고 있다. 이에 관련해 '코로나19 관련 혐오 표현의 교정과 대응에 관한 국제연합의 지침(United Nations Guiding Note on Addressing and Countering COVID-19 related Hate Speech)'⁵⁸⁾은 날조된 허위정보와 혐오 표현과 관련해, 세계시민성과 인권 교육을 통한 비판적 사고와 사회정서적 역량 및 책임 있는 참여로 맞설 것을 권장했다. 미디어·정보 리터러시는 허위정보에 맞서고자 비판적 사고를 다루고 세계시민성과 인권 의식을 증진시킨다.

미디어·정보 리터러시 프로그램이 포용성과 양성평등, 다양성 및 다원화를 증진하는 방법은 잘못된 정보 문제를 해결하는 또 하나의 핵심 요소이다. 성인지 감수성을 지닌 미디어·정보 리터러시는 세계 다양한 사회 발전에서 여성이 행하는 역할에 대한 진실을 추구한다. 예를 들어, 문화 간(민족 간) 소통과 종교 간(다른 신념 간) 소통은 유해한 남성성 개념과 차별, 고정관념적 표상과 편견에 맞서는 데 도움이 될 수 있다. 또한, 다양한 관점과 역사 리터러시의 관점을 강화하는 데 기여할 수 있다. 지난 수십 년간 이루어진 첨단 기술의 발전은 엄청난 사회 변화를 불러왔지만 한편으로는 기술적 난제와 배타적 시스템인 정보 사일로(silos), 때로는 윤리적 붕괴를 일으키기도 했다.

58) United Nations Guiding Note on Addressing and Countering COVID-19 related Hate Speech
<https://www.un.org/en/genocideprevention/documents/Guidance%20on%20COVID-19%20related%20Hate%20Speech.pdf>. Accessed on 4 January 2021.

단원 구성

1단원:

진실이 중요한 이유

2단원:

잘못된 정보와 허위정보의 생태계

3단원:

미디어와 잘못된 정보

4단원:

잘못된 정보가 개인과 사회에 미치는 영향

5단원:

미디어·정보 리터러시와 잘못된 정보

1 단원: 진실이 중요한 이유

학습 시간: 3시간

주요 주제

- 진실에 대한 이론 알아보기
- 일명 ‘탈진실의 시대’
- 저널리즘과 사서 업무의 본질은 진실

학습 목표

본 단원을 통해 교육자는 다음과 같은 역량을 함양할 수 있다.

- 진실에 대한 이론을 설명할 수 있다.
- 예를 들어 ‘탈진실의 시대’를 형성하는 조건을 분석할 수 있다.
- 진실을 이야기하는 것이 저널리즘과 사서 업무에 중요한 이유를 설명할 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.

- 주제 탐색: 위에서 언급된 주제 중 하나를 선택해 진실에 대해 조사하거나 연구할 수 있는 활동을 계획해 보자.
- 사례 연구/사례의 예: 진실의 탐색 또는 서로 대립하는 관점을 보여주는 실생활 예를 다양하게 찾아보고 논의해 보자. 잘 알려진 사건에 대한 역사적 사실을 떠올려본다. 또한 역사 속 여성의 역할이나 특정 나라의 독립 과정에서 여성이 기여한 사실 등을 예로 들어볼 수도 있다.
- 게임: 인터넷을 검색하여 진실 찾기나 논리와 근거 찾기, 비판적 사고 또는 미디어와 정보 등을 다루는 게임(디지털/전자/기타 형식)을 찾아보자. 교실 활동에 해당 게임을 활용해본다. 영국의 케임브리지대학의 사회 의사결정 랩에서 제작해 수상 이력까지 있는 게임 고 바이럴!Go Viral!
(<https://www.goviralgame.com/books/go-viral/>)이 예가 될 수 있다. 내가 사는 지역과 나라에서 이와 유사한 게임을 찾아보자.
- 텍스트/맥락 분석: 논픽션 책, 학술지 논문, 영상물 중 특정 사회 문제에 대한 연구 결과를 제시하거나 역사적 설명을 제공하는 것을 골라보자. 해당 미디어에서 제시하는 논점이나 증거를 논의하고 분석해 본다. ‘나의 비판적 사고를 높이는 5가지 방법(5 Tips to improve your critical thinking)’이라는 다음의 짧은 영상을 시청해 보자.

https://www.youtube.com/results?search_query=Critical+thinking+

- 교육자는 ‘가짜뉴스’라는 말을 ‘잘못된 정보’나 ‘허위정보’라는 말보다 더 많이 듣거나 접하는 학습자가 있는지 손을 들어 보라고 한다. 이번에는 ‘잘못된 정보’나 ‘허위정보’라는 말보다 ‘가짜뉴스’라는 말을 더 자주 사용하는 사람을 조사해 본다. 학습자가 각 용어를 사용하는 이유는 무엇인지 생각해 보도록 한다. ‘가짜뉴스’라는 말에 문제가 있다고 느끼는지 물어본다. 그리고 학습자에게 뉴스가 무엇이고 뉴스가 사회에서 차지하는 중요성이 무엇인지 설명해 준다. 모듈 1, 2, 13을 참고하여 개발과 관련된 뉴스 및 미디어에 대해 더 알아볼 수 있도록 한다. 학습자에게 뉴스 전문가가 생산한 뉴스는 검증된 정보여야 한다고 설명해 준다. 따라서, 내용이 가짜라면 뉴스라고 불릴 수 없다는 사실을 덧붙인다. ‘가짜뉴스’라는 용어의 사용은 적절한 뉴스를 억압하는 도구가 될 수 있다는 점 또한 설명한다. 해당 관점에 대해 토의를 진행해 본다. 이번에는 ‘가짜뉴스’라는 용어의 사용을 중단하고 그 대신 ‘거짓 또는 오해를 일으키는 콘텐츠와 잘못된 정보 및 허위정보’라는 표현을 쓸 의사가 있는 사람은 몇 명인지 손을 들어보라고 한다. 잘못된 정보 및 허위정보와 관련해서는 본 문서 후반부의 용어 해설을 참고해보자.
- 두 개 이상의 소그룹을 만들어 한 그룹당 5-7명의 인원을 구성해 본다. 각 그룹은 원형으로 앉는다. 각 그룹 구성원은 자기 자신에 대해 설명하는 3개의 진술문을 떠올려본다. 3개 중 2개는 진실이어야 하며 1개는 거짓이어야 한다. 진술문은 흥미로울수록 좋으며 너무 일반적이거나 평범한 내용은 피한다. 모두 돌아가면서 3개의 진술문을 그룹 구성원과 공유한다. 이 게임의 목표는 3가지 설명 중 거짓을 밝혀내는 것이다. 각 구성원은 거짓이라고 생각하는 진술문을 고르고, 한 판이 끝날 때마다 각자 어느 진술문이 실제 거짓이었는지 밝히도록 한다. (게임은 [icebreakers.ws](https://www.icebreakers.ws/small-group/two-truths-and-a-lie.html)에서 발췌, 참고하였다. <https://www.icebreakers.ws/small-group/two-truths-and-a-lie.html>). 게임을 더욱 흥미롭게 만들기 위해서 다음의 질문에 답하고 다른 사람의 입장을 생각해 보도록 한다. 거짓과 진실인 진술문을 가려내기가 어려웠는가? 이유는 무엇인가? 어렵지 않은 이유는 무엇인가? 진실과 거짓을 가릴 때 사용한 전략은 무엇인가? 거짓 진술문의 내용에 담긴 주제/화제의 특정 패턴을 발견할 수 있었는가?
- 교육자는 학습자가 같은 조직에 근무하는 취재 기자와 편집자를 대상으로 인터뷰를 하도록 제안하거나 자체적으로 인터뷰를 진행해볼 수 있다. 다음 질문을 기자에게 물어보고 추가 질문도 생각해 보자. 보도의 정확성을 보장하기 위해 활용하는 정보와 데이터 수집 기준이 있는가? 사실적 데이터와 정보를 수집할 때 활용하는 기법은 무엇인가? 이미 보도가 된 기사에서 사실이 아닌 내용을 발견하면 어떻게 교정하는가? 편집자에게는 다음과 같은 질문을 던질 수 있다. 기자가 가져온 데이터나 정보가 정확하거나 사실에 기반한 것인지 검증하는 방법은 무엇인가? 당신의 소속사에 정확성과 관련한 기준이 있는가? 있다면 설명해 줄 수 있는가? 보도된 기사에 잘못된 내용이 있다면 당신의 소속사에서는 어떻게 그 내용을 바로 잡는가? 소속사 내에 정보 검증에 다양한 이해관계자들의 관점을 반영해주는 규칙이 있는가? 정보 검증 과정에 젠더 관점을 고려하는가?
- 교육자는 직접 또는 학생에게 자신이 사는 지역의 사서, 기록 보관 담당자, 박물관 큐레이터를 인터뷰하도록 제안한다. 인터뷰할 질문은 다음과 같다. (추가 질문도 얼마든지 가능하다.) 논픽션 서적, 원본 문서, 유물 등을 도서관/아카이브/박물관에 두기 위해 고를 때 정확성과 진위 여부를 구분하는 기준은 무엇인가? 책이나 원본 문서, 유물에 대한 정보와 데이터를 수집하기 위해 사용하는 기법은 무엇인가? 새로운 연구나 개발을 통해 특정 책, 원본 문서, 유물이 더 이상 진짜가 아니거나, 전혀 진품이 아니었음을 알게 된다면 어떻게 바로잡겠는가? 수석 사서나 박물관장에게 다음의 질문을 던질 수 있다. 직원이나 동료가 가져온 도서관 자료 및 원본 문서, 유물이 정확하거나 사실임을 검증하는 방법은 무엇인가? 유물이 정확하거나 사실임을 검증하는 방법

은 무엇인가? 소속 기관에 정확성을 판단하기 위한 기준이 있는가? 있다면 설명할 수 있는가? 서적과 기타 도서관 자료, 원본 문서, 유물을 수집할 때 저작자 또는 비정형화된 성 표현에서의 성별 균형이 보장되도록 하는 기관 내 규칙이 있는가?

- 학습 장소로 역사학자를 초대하여 ‘역사 수정주의’ 또는 ‘역사 부정주의’가 무엇인지 묻고 함께 논의해 보도록 한다. 논의 사항은 다음 내용을 포함할 수 있다. 역사 수정주의와 역사 부정주의의 차이점은 무엇인가? 역사 왜곡이나 평범화 등을 포함한 다양한 수정주의와 부정주의 스펙트럼 또한 고려해볼 수 있다. 유대인 학살이었던 홀로코스트가 한 예가 될 수 있다. ‘국제 홀로코스트 추모 연합 단체(International Holocaust Remembrance Alliance, IHRA)’와 유네스코 웹 사이트를 방문하여 홀로코스트 역사 왜곡과 관련 동기, 이의 유해한 영향 등에 대해 인식을 고취하는 내용들을 찾아보자. 역사 수정주의나 부정주의가 겨냥하는 세계적/국가적 사안에는 무엇이 있는가? 역사 수정주의와 부정주의는 진실을 찾는 행동과 궤를 같이 하는가? 일부 개인이 두 개념을 추구하는 이유는 무엇 때문인가? 그룹 앞에서 발표를 하고 인터뷰 내용을 프레젠테이션용 소프트웨어를 이용해 작성한 뒤 그룹 토의를 진행해 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

추후 고려할 만한 주제

- 표현의 자유와 정보의 자유
- 언론인과 정보 전문가의 행동 강령 및 윤리 강령
- 역사 리터러시
- 역사 수정주의와 역사 부정주의
- 데이터 마이닝(Data Mining), 자료 분석, 진실 말하기

2 단원: 잘못된 정보와 허위정보의 생태계 (기원, 정의, 특징, 동기 등)

학습 시간: 2시간

주요 주제

- 거짓 및 왜곡 콘텐츠 요소- 음모론을 포함한 허위정보, 잘못된 정보, 유해정보
- 허위정보와 잘못된 정보의 일반적 유형(왜곡 콘텐츠, 사기성 콘텐츠, 날조된 콘텐츠, 거짓 연결, 거짓 맥락, 조작된 콘텐츠)
- 잘못된 정보와 혐오 표현

학습 목표

본 단원을 통해 교육자는 다음과 같은 역량을 함양할 수 있다.

- 다양한 유형의 거짓 및 왜곡 콘텐츠를 구분할 수 있다. 음모론을 포함한 허위정보와 잘못된 정보, 유해정보의 특성 및 동기 등
- 다양한 미디어 플랫폼에서 찾을 수 있는 거짓 및 왜곡 콘텐츠의 일반적 유형에 해당하는 예를 설명할 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.

- 사례 연구/ 거짓 및 왜곡 콘텐츠의 일반적 유형 사례
- 주제 연구 접근법
- 연구조사
- 제작
- 내용/맥락 분석
- 잘못된 정보와 허위정보, 유해 정보의 일반적 유형은 다음과 같다.
 - 왜곡 콘텐츠
 - 사기성 콘텐츠
 - 날조된 콘텐츠
 - 거짓 연결

- 거짓 맥락
- 조작된 콘텐츠
- 음모론
- 사실이 아닌 신화적 이야기

혐오성 콘텐츠가 거짓된 콘텐츠와 언제나 동일하지는 않다는 점을 유의하자. 예를 들어, 백신에 반대하는 거짓 내용은 대부분 혐오 표현을 담고 있지 않다. 그러나 혐오와 적대감을 드러내는 표현은 잘못된 정보나 왜곡된 콘텐츠로 인해 더욱 강력한 힘을 얻게 되기도 한다.

미디어·정보 리터러시 커리큘럼 후반부의 용어 해설에서 각 용어의 정의를 찾아보자. 또는 아래 사이트에서 유네스코와 유네스코 파트너가 제공하는 자료를 찾아보자. 내가 사용하는 언어로 작성된 비슷한 온라인 자료도 찾을 수 있다. 토론 수업을 통해 각 용어의 의미를 비교하고 대조해 보자. 각 용어를 명확히 이해했다면 학습자를 소그룹으로 나눈 뒤 소셜 미디어 페이지에서 찾을 수 있는 잘못된 정보의 각 유형에 대한 사례를 조사하고 발표해보도록 하자.

[참고할 만한 사이트 주소]

- Journalism, Fake news and Disinformation: A Handbook for Journalism Education and Training, <https://en.unesco.org/fightfakenews>
 - Innovative test teaches ABC's of disinformation: <https://en.unesco.org/news/innovative-test-teaches-abcs-disinformation>
 - Balancing Act: Countering Digital Disinformation while respecting Freedom of Expression, <https://en.unesco.org/publications/balanceact>
 - Media and Information Literacy in Journalism: A Handbook for Journalists and Journalism Educators, https://en.unesco.org/sites/default/files/mil_eng.pdf
 - Media and Information Literacy Micro-Learning Resources, <https://en.unesco.org/covid19/communicationinformationresponse/visualresources>
 - Guide to Conspiracy Theories, https://conspiracytheories.eu/_wp-content/uploads/2020/03/COMPACT_Guide-2.pdf
 - The Conspiracy Theory Handbook, <https://www.climatechangecommunication.org/wp-content/uploads/2020/03/ConspiracyTheoryHandbook.pdf>
 - UNESCO and partners #ThinkBeforeSharing campaign to counter the spread of conspiracy theories, <https://en.unesco.org/themes/gced/thinkbeforesharing>.
- 학습자는 둘씩 짝을 짓거나 소그룹을 만든다. 각 그룹은 인터넷과 오프라인 자료를 이용해 검색하도록 한다. 다양한 플랫폼(대중매체, 온라인 미디어, 소셜 미디어, 서적 등)에서 콘텐츠를 조사하고 거짓 및 왜곡하는 콘텐츠 유형에 각각 맞는 예를 찾아보도록 한다. 모든 발표를 마친 뒤 다음의 질문에 (자체적으로 추가할 수 있다) 답하며 토론을 진행한다. 대부분의 사례를 찾을 수 있었던 플랫폼은 무엇인가? 전체적으로 가장 공통된

주제는 무엇이었으며, 각 유형에서 가장 흔하게 보였던 주제는 무엇인가?

- 본 커리큘럼을 개발하고 집필하던 시기 가장 흔하게 볼 수 있었던 허위정보/잘못된 정보는 기후변화, 백신, 코로나19 팬데믹(및 기타 전염병) 등을 다룬 내용이었다. 언급된 분야에서 상세한 허위정보/잘못된 정보를 검색하기 위해 온라인/오프라인 조사를 시행해보자. 조사 내용을 목록화 하고, 추가 조사를 통해 증거를 찾아 거짓 정보임을 밝혀본다. 믿을 만한 정보 출처 중 세계보건기구(WHO)나 지역 보건 기관, 유네스코 또는 기후변화 대응을 다루는 유엔환경계획(United Nations Environment Programme) 등을 생각해 보자. 학습자가 거짓 정보를 밝혀내기 위해 활용한 믿을 만한 기관을 찾아본다. 그 기관이 믿을 만한 정보를 제공한다고 생각한 이유는 무엇인가?
- 학습자를 토론에 참여시킨다. 음모론을 접한 적이 있는지 확인한 뒤, 있다면 어떤 음모론이었으며 어디서(온라인/오프라인) 접했는지 물어보자. 자신이 접한 것이 음모론이었다는 사실을 알아차릴 수 있었는가? 그렇다면 어떻게 알아차렸는가? 학습자는 실제 음모가 존재한다고 생각하는가? 알고 있는 내용을 공유해 본다. 학습자에게 가장 흔히 알려진 음모론에는 어떤 것이 있는지 조사해 보도록 한다. 그리고 유네스코와 유럽집행위원회, 트위터가 개발한 학습 자료 및 #공유 전 생각해 보기(ThinkBeforeSharing) 캠페인과 연관 지어 음모론의 실상을 알아보고 밝힐 수 있는 방법을 생각해보자.
(<https://en.unesco.org/themes/gced/thinkbeforesharing>). 해당 자료를 중심으로 다양한 소그룹 토론, 활동, 발표, 피드백을 구성하고 함께 나누어 보자.
 - 음모론은 주로 탐사보도를 통해 그 잘못된 내용이 알려지곤 한다. 유네스코가 만든 자료 중, 고품질이고 전문적인 저널리즘을 확인하는 방법을 담은 자료를 참고해보자.
<https://en.unesco.org/covid19/communicationinforatmionresponse/visualresources> 이 자료를 참고하여 유사한 활동도 구성해볼 수 있다. 유네스코 관련 자료로 유네스코 MIL 클릭스(UNESCO MIL CLICKS)라는 소셜 미디어 페이지도 있다(<https://en.unesco.org/milclicks>).
- 혐오 표현에 대한 국제적 정의는 아직 확립되지 않았다. 저명한 국제, 지역, 국가 기관이 제공하는 다양한 정의를 인터넷에서 찾아보자. 학습자를 소그룹으로 구성하고, 다양한 정의의 차이점을 평가해 보도록 지도한다. 학습자는 다양한 정의를 고려하지 않고 하나의 정의만 알고 있는 것이 미칠 수 있는 악영향은 무엇인지 이야기해 보아야 한다. 어떤 것을 놓치게 될까? 어떤 점은 유념하게 될까? 누가 결정해야 할까? 어떤 영향을 주게 될까?
- 다양한 혐오 표현을 보여주는 게시물을 사례로 찾아보자. 게시물에는 성에 근거한 차별, 인종차별, 반유대주의, 성소수자 공동체를 향한 혐오 등을 포함하여 다양한 편견과 고정관념 동기 등이 내포되어 있어야 한다. 상단에 제시된 두 개의 활동을 이번에도 적용하여 진행해 보고 어떤 거짓 및 왜곡 콘텐츠가 있었는지 설명해보자. 이번에는 혐오 표현의 유형에 초점을 맞추어보자. 학습자가 원한다면 혐오나 편협함의 경험을 한 적이 있는지 공유해보거나 누군가가 온라인 또는 오프라인에서 이 같은 경험을 하는 사례를 본 적이 있는지 물어보고 공유하도록 해 보자. 어떤 응답을 하였는가? 응답했다면 왜, 그리고 아니라면 왜 하지 않았는가? 유네스코 및 유네스코 파트너가 제공한 자료를 참고해보자.

- Countering Online Hate Speech <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000233231>
- Rethinking learning: A review of social and emotional learning for education systems, <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000373890?locale=en>

- Addressing Anti-Semitism through Education: Guidelines for policymakers
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000263702>

- ‘혐오 표현에 관한 유엔 전략 및 행동 계획’⁵⁹⁾ 약속 7 ‘혐오 표현 문제를 다루고 대응하기 위한 도구로서 교육을 활용하기’에서는 형식 및 무형식 교육을 통해 지속가능발전목표 4를 실행하고 세계시민성의 가치와 능력을 증진하며 미디어·정보 리터러시를 함양하도록 명시하고 있다. 또 해당 문서에서는 지원 프로그램과 프로젝트 활동을 통해 미디어·정보 리터러시를 함양하도록 제안하였는데, 그 내용으로 디지털 리터러시, 기술적 리터러시, 비판적 사고와 비판적 역량이 주요하게 언급되고 있다. 해당 문서를 하단 주석에 제공된 웹 사이트 주소에 접속해 찾아보도록 하고, 해당 자료 내용을 중심으로 다양한 학습활동을 계획해본다. 예를 들어, 학습자가 소그룹을 구성해 자신의 공동체나 지역에서는 어떤 행동이 실생활에서 얼마나 적용되고 있는지 조사해 보도록 할 수 있다.

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

- 선전과 잘못된 정보, 허위정보
- ‘자동화된 선동(Computational Propaganda)’ 기법⁶⁰⁾
- 인공지능이 잘못된 정보와 허위정보에 미치는 영향
- 딥페이크(deepfakes)를 비롯한 기타 합성 미디어(시청각 조작 기술 포함)

59) United Nations Strategy and Plan of Action on Hate Speech.
https://www.un.org/en/genocideprevention/documents/advising-and-mobilizing/Action_plan_on_hate_speech_EN.pdf Accessed on 4 January 2021. See also United Nations Guiding Note on Addressing and Countering COVID-19 related Hate Speech
<https://www.un.org/en/genocideprevention/documents/Guidance%20on%20COVID-19%20related%20Hate%20Speech.pdf>. Accessed on 4 January 2021.

60) [역주] ‘자동화된 선동(Computational Propaganda)’ 기법: 허위정보와 잘못된 정보가 소셜 미디어와 같이 기계화된 시스템을 통해 생산되고 배포되는 메커니즘.

3 단원: 미디어와 잘못된 정보

학습 시간: 2시간

주요 주제

- 허위정보와 미디어 조작
- 허위정보 게시용 플랫폼으로서의 소셜 미디어
- 허위정보의 구조와 트롤링/낙시성 기사 콘텐츠

학습 목표

본 단원을 통해 교육자는 다음과 같은 역량을 함양할 수 있다.

- 어떤 속성이나 특성 때문에 소셜 미디어가 허위정보용 플랫폼으로 선택되는지 설명할 수 있다.
- 트롤링이나 낙시성 기사가 허위정보와 관련하여 사람들에게 미치는 영향을 설명할 수 있다.
- 허위정보와 혐오 문제를 해결하는 데 기존의 인터넷 서비스 제공업체나 미디어 플랫폼의 메커니즘과 효과를 평가할 수 있다.
- 거짓되고 왜곡된 콘텐츠의 문제를 해결하기 위해 학습 장소에서 할 수 있는 간단한 활동 계획을 세울 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.

- 사례 연구/거짓되고 왜곡된 콘텐츠를 담은 일반적 유형의 사례
- 문제 연구 접근법
- 조사
- 내용/맥락 분석
- 제작
- 소그룹을 만들어 그룹별로 현재 학습 환경에서 잘못된 정보를 해결할 방법에 대해 간단한 활동 계획을 짜보도록 한다. 활동 계획에는 수용자, 학습 목표, 전달하고자 하는 메시지, 전략과 실천 활동 등의 요소가 포함될 수 있다. 학습자가 전달하고자 하는 주요 메시지를 원하는 미디어 플랫폼(인쇄물, 방송, 디지털 형식 등)을 활용하여 캠페인 형식(포스터, 인포그래픽, 공공 문서, 소셜 미디어, 밈)으로 만들어 본다.
- ‘봇(bot, 인터넷상에서 자동화된 작업을 실행하는 응용 소프트웨어)’이 무엇인지 말해보고 봇을 알아보는 방법을 논의해보자.

<https://firstdraftnews.org/latest/how-to-spot-a-bot-or-not-the-main-indicators-of-online-automation-coordination-and-inauthentic-activity>를 참고해보자.

- 소그룹(4~5명) 구성원 각각에게 소셜 미디어 플랫폼을 활용하던 중 거짓 내용을 접한 적이 있는지 물어본다. 교육자는 학습자에게 다음과 같은 질문을 해보자. 거짓 내용을 온라인에서 공유해본 적이 있는가? 거짓 내용에 '좋아요'를 누르거나 그 내용을 공유한 동기는 무엇인가? '좋아요'를 누르거나 공유하기 전에 그 내용이 거짓임을 인지했는가? 내용이 거짓임을 알았을 때 가장 처음 보였던 반응은 무엇인가('좋아요' 또는 공유하기 전에 몰랐다고 가정한다면)? 더욱 분별력 있는 소셜 미디어 활용 방법을 다른 친구들에게 제안해 본다면 어떤 것이 있을까? (주의: 잘못된 내용을 접해본 경험이 없다고 대답한다면, 그와 같은 경험을 가진 타인을 인터뷰해 볼 수 있다.)
- 컴퓨터 알고리즘이 혐오나 허위정보를 부추기는 내용과 집단을 사람들에게 추천하고 널리 퍼뜨리는 방법에 대해 논의해 보자. 이 상황에서 회사가 책임져야 할 의무는 무엇일까? 이용자가 혐오나 허위정보에 노출되었다면 이용자에게 이 사실을 알려야 하는가?
- 허위정보나 왜곡하는 내용의 서사를 보도하는 미디어가 있는가? 미디어 다원주의가 끝나는 지점은 어디이며, 허위정보 전달자의 역할이 시작되는 곳은 어디인가? 일부 뉴스 미디어가 거짓 그리고/또는 혐오를 제작하고 정당화하며 퍼뜨리도록 '포획'되는 이유는 무엇일까?
- 사서나 기록 보관자, 박물관 큐레이터를 초청해 허위정보나 왜곡된 표현을 전파하는 서적, 문서, 또는 역사적 유물을 식별할 수 있는지, 또는 자료의 출처들 사이에 완전한 정확성 및 진실성과 관련해 충돌하는 증거나 관점점이 있을 때 분별하는 방법이 무엇인지 인터뷰를 진행해 본다. 예를 들어, 역사적 사건 중 특정 인종이나 출신의 여성 존재가 지워지거나 제대로 다루어지지 않은 경우를 찾아보자. 이런 일은 어떻게 발생한 것일까?

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

- 음모론
- 잘못된 정보를 퍼뜨리는 소프트웨어 (예: 인공지능, 알고리즘, 봇)

4단원: 잘못된 정보가 개인과 사회에 미치는 영향

학습 시간: 2시간

주요 주제

- 잘못된 정보와 허위정보가 저널리즘(미디어) 신뢰도에 미친 영향
- 디스인포데믹과 코로나19 팬데믹- 개인과 공공보건 및 안전에 미치는 영향
(<https://en.unesco.org/covid19/disinfodemic> 참조)
- 허위정보와 민주주의 (선거 포함. '디지털 시대 선거와 미디어' 유네스코 세계 동향 보고서:
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000371486> 참조)
- 잘못된 정보와 경제

학습 목표

본 단원을 통해 교육자는 다음과 같은 역량을 함양할 수 있다.

- 잘못된 정보와 허위정보가 뉴스 미디어 기관에 대한 대중의 신뢰에 미치는 영향을 분석할 수 있다.
- '디스인포데믹'이 건강 추구 행동 및 실천에 미친 영향, 특히 부모와 청소년에게 미친 영향을 설명할 수 있다.
- 허위정보 기법이 선거를 포함한 시민의 거버넌스 참여에 미친 영향을 서술할 수 있다.
- 다양한 유형의 잘못된 정보가 경제에 끼칠 수 있는 영향을 설명할 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.

- 사례 연구/거짓되고 왜곡된 콘텐츠를 담은 일반적 유형의 사례
- 문제 연구 접근법
- 조사
- 제작
- 내용/맥락 분석
- 학습자는 둘씩 짝을 짓거나 소그룹을 만든다. 각 쌍 또는 그룹은 공공보건 공무원 또는 관련 종사자와 인터뷰를 진행하여 '디스인포데믹'이 개인, 특히 부모가 건강을 지키기 위해 수행하는 행동과 실천에 미친 영향을 알아보자. 그 중에서도 특히 코로나19 팬데믹 전염을 막고 백신을 맞는 등 현재 우선시되는 보건 관련 사안에

대해 물어보자. 또 다른 인터뷰 주제는 건강 문제에 대한 통상적인 잘못된 정보와 허위정보, 그리고 '디스 인포데믹'을 해결하기 위한 전략도 포함될 수 있다.

- 《네트워크화 된 허위정보의 설계자(Architects of Networked Disinformation)》의 요약본을 읽어보자.
<http://newtontechfordev.com/wp-content/uploads/2018/02/Architects-of-Networked-Disinformation-Executive-Summary-Final.pdf>. 그리고 해당 글이 정치인의 의제를 위하여 포퓰리즘 정서를 동원하는 데 사용한 설득 커뮤니케이션 기법에 대해 에세이나 블로그를 작성해 본다. 지역적 맥락과 비교를 위해 지역 전문가를 찾아 인터뷰해볼 수 있다. (해당 글의 전문은 이곳에서 볼 수 있다.
<https://newtontechfordev.com/wp-content/uploads/2018/02/ARCHITECTS-OF-NETWORKED-DISINFORMATION-FULL-REPORT.pdf>)

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

- 잘못된 정보와 지속가능발전목표
- 프라이버시에 대한 권리
- 인지적 편견 이론
- 광고와 PR 속 진실

5단원: 미디어·정보 리터러시와 잘못된 정보

학습 시간: 2시간

주요 주제

- 팩트체크와 기타 도구
- 정보 무질서(information disorder) 문제를 해결하는 미디어·정보 리터러시 역량
- 잘못된 정보를 해결하는 미디어·정보 리터러시 프로그램 모형과 프로젝트

학습 목표

본 단원을 통해 교육자는 다음과 같은 역량을 함양할 수 있다.

- 팩트체크 및 연관 기법과 도구를 통해 잘못된 정보와 허위정보를 분별하는 방법을 설명할 수 있다.
- 미디어·정보 리터러시 역량을 지식과 태도, 능력과 같은 특정 수행 지표로 설명할 수 있다.
- 잘못된 정보 문제의 해결을 위해 실행 계획 및 프로젝트를 준비할 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.

- 사례 연구/ 사례 예시
- 문제 연구 접근법
- 조사
- 제작
- 내용/맥락 분석

소그룹 팩트체크 활동: 정부 관리가 발표한 성명서 또는 연설 내용을 학습 공간에서 분석해보자. 연설이나 성명서 내용을 직접 인용 해본다. 학습자는 해당 인용문이 팩트체크할 수 있는 주장인지 그저 의견에 지나지 않는지 확인해 보도록 한다. 해당 주장은 검증하거나 팩트체크할 수 있는가? 그렇다면 이유가 무엇이고, 아니라면 또 그 이유는 무엇인가? 해당 주장이 검증 또는 팩트체크할 수 있다면 어떤 방법으로 확인할 것인가? 학습자에게 주장을 팩트체크하는 실제 절차를 취하도록 한다. 과정의 각 절차를 문서로 기록하고 조사를 진행한 방법에 대해 논의하고 비평해보도록 한다.

더 의미 있는 논의를 위해 거짓 주장이 미치는 영향을 다음 질문과 함께 분석해 보자. 이 콘텐츠가 시민에게 어떤 영향을 끼쳤는가? 거짓 주장의 영향과 결과에 대해 누구에게 책임을 물어야 하는가? 거짓 주장의 영향과 결과를 바로잡기 위해 취해진 조치가 있는가?

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

- 유럽집행위원회(European Commission)의 '가짜뉴스와 온라인 허위정보 고위전문가 자문그룹(High-Level Group of Experts on Fake News and Online Disinformation)⁶¹⁾이 제안한 권고 사항

본 모듈 참고 자료 및 참고 문헌

Article 19. (2015). Hate Speech Explained

<https://www.article19.org/resources/hate-speech-explained-a-toolkit/>

Balancing Act: Countering Digital Disinformation While Respecting Freedom of Expression.

Broadband Commission for Sustainable Development, International Telecommunications Union, and UNESCO (2020).

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

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

Cyberbully (film, 2011)

https://www.imdb.com/title/tt1930315/?ref_=nv_sr_srg_0

David, Marian. (2004). Theories of Truth in Handbook of Epistemology edited by Ilkka Niiniluoto, Matti Sintonen and Jan Wolenski. Springer Science+Business Media Dodrecht.

61) EC Directorate -General for Communication Networks, Content and Technology. (2018). A multi-dimensional approach to disinformation. Report of the independent High-Level Group on fake news and online disinformation. Belgium: European Union.

European Commission Directorate –General for Communication Networks, Content and Technology. (2018). A multi-dimensional approach to disinformation. Report of the independent High-Level Group on fake news and online disinformation. Belgium: European Union.

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

Jackson, Dean. 17 October 2017. Issue Brief: Distinguishing Disinformation from Propaganda, Misinformation, and "Fake News."

Kovach, Bill and Tom Rosenstiel. (2014). The Elements of Journalism. What Newspeople Should Know and the Public Should Expect (Revised and Updated.) New York: Three Rivers Press. Learning English. (2018, May 22). News literacy lesson 2: Verification, independence, 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.

Nery, J. (2019). "Democratic decay and disinformation in the digital age," Friedrich Nauman Foundation for Freedom, 1–36. Retrieved from <https://asia.fnst.org/sites/default/files/uploads/2019/04/26/democracydecayanddisinformationinthedigitalage.pdf>

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-heres-the-most-interesting-new-research-on-fake-news-and-fact-checking/?fbclid=IwAR2K6OPYxCwpU0m5IRkXJnoYPjww7u8h_UiHCZMoYOAK3ljiLTZlyb3wns

Silverman, Craig. (2020) Verification Handbook for Disinformation and Media Manipulation. European Journalism Centre. Retrieved from <https://s3.eu-central-1.amazonaws.com/datajournalismcom/handbooks/Verification-Handbook-3.pdf>

Silverman, Craig. (2014) Verification Handbook for Investigative Reporting. European Journalism Centre. Retrieved from <http://verificationhandbook.com/downloads/verification.handbook.2.pdf>

UNESCO Think Before Clicking, Think Before Sharing
<https://en.unesco.org/covid19/communicationinformationresponse/visualresources>

UNESCO #ThinkingBeforeSharing, <https://en.unesco.org/themes/gced/thinkbeforesharing>
Zuboff, S. (2019). The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power. New York: Public Affairs (see also YouTube videos).

모듈 5:

시민으로서의 수용자



배경과 근거

우리는 온라인과 오프라인 콘텐츠의 수용자로서 모두 다른 경험을 가지고 있다. 이 경험들은 소셜 미디어, 휴대폰, 애플리케이션 같은 디지털 기술에 업고 강해진 디지털 통신 회사나 온라인 디지털 기업 덕분에 더욱 다양해지고 있다. 오늘날 전 세계 어린이와 성인 모두 날마다 미디어와 디지털 통신 활동에 많은 시간을 소비한다. 20세기 후반에는 미디어 수용자에 대한 인식이 매우 단순했다. 특정 텍스트나 미디어를 접할 때 동일하거나 유사한 방식으로 메시지를 받아들이는 수동적이고 동질적인 하나의 그룹에 지나지 않는다고 생각한 것이다. 이런 가정은 특히 텔레비전이 처음 보급되던 시기에 지배적이었다. 이는 당시 통신이 일반적으로 복합적 피드백을 주고받는 다차원적인 측면을 결여했기 때문이다. 하지만 오늘날의 인터넷 맥락은 우리가 소통을 하는 방식뿐만이 아니라 소통의 대상 또한 매우 복잡하게 바꾸어 놓았다. 우리는 이제 단순 소비자(종종 '표적 수용자'라고 불리며 특정 광고나 콘텐츠의 대상이 되는 사람을 말한다)를 넘어 적극적인 참여자, 즉 콘텐츠를 제작하고 창작하는 사람이 되었다.

표적 수용자란 독자와 시청자, 그리고 최근 들어서는 특정 인구나 다른 특성(나이, 문화적 배경, 사회경제적 지위, 성, 정체성, 또는 흥미)으로 설명되고 분류되는 사용자 그룹을 의미한다. 이들은 다양한 행위자가 메시지를 개발해 전달하고자 목표로 하는 특정 그룹이다. 예를 들어, 광고주는 전통적으로 특정 인구나 수용자를 대상으로 광고를 할 수 있는 시간과 공간을 사는 데 집중했었다. 텔레비전 산업에서 광고주는 광고를 내보낼 수 있는 시간을 방송사로부터 사서 특정 프로그램 시간에 내보냈었고, 특히 그 프로그램이 자신들이 달고자 하는 수용자의 흥미를 끌 만한 프로그램이라면 더더욱 그러했다. 다수의 프로그램이 애초에 광고를 많이 끌어오기 위한 내용으로 만들어지기도 한다. 하지만 오늘날과 같이 뉴미디어와 소셜 미디어의 상황에서는, 특히 몰래 사용자의 디지털 발자국을 추적해 이들을 찾아내거나 분리해내는 알고리즘이 있다. 게다가 복잡해진 마케팅 기법은 사용자가 원하지도 않았고 존재하는지도 몰랐던 광고를 그들의 소비 패턴과 연관지어 제공하기도 한다. 일례로, 어떤 사람이 특정 목적지로 여행을 가고자 인터넷에서 정보를 검색했다고 해 보자. 그 이후 소셜 미디어 사이트에 접속한다면, 자연스럽게 등장하는 다양한 광고를 영문도 모른 채 접하게 된다. 이는 어떻게 표적화된 정보와 메시지가 인터넷 이용 및 접속 기록과 연결되어 우리에게 닿을 수 있는지를 보여준다. 광고에 대해 더 알아보기 위해 모듈 10을 참고하자.

하지만 우리는 단순 수용자가 아닌 시민이다. 시민은 콘텐츠를 소비할 때 훨씬 다양한 가치를 추구한다. 미디어가 전달하는 메시지를 해석하고 상호작용하는 데에는 시민의 사회·심리적 경험 및 실제 경험, 가치, 태도, 행동 등이 문화적, 경제적, 민족적·인종적, 기타 여러 정체성과 어우러진다. 물론 전 세계적으로 아직도 불평등과 장애물, 분열 등이 존재하여 우리의 사회적 관계를 방해하고 손상시키지만, 우리는 언어와 지역, 문화적이고 정치적인 한계를 넘어 다른 이와 나를 연결하고 소통할 수 있는 무한한 가능성과 기회를 갖고 있다. 국경과 지역을 넘어 모두가 공감하는 문제들, 예를 들어 환경이나 이주, 인종차별, 사회 분쟁 및 가난과 경제 정책 문제는 세계시민성이라는 개념과 직접적으로 연관된다. 인류의 이동이 더 잦아지면서(현재는 코로나19의 위기 속에 이동이 위협받고 있지만) 인터넷을 활용한 소통의 가능성, 아이디어의 순환, 문화와 교육, 세계시민성 등의 중요성이 더욱 부각되고 있다. 이는 모두 오랫동안 지속되어 온 사회 문제를 해결하고 평화와 사회적 평등을 추구하며 소외계층과 토착민의 문화적 생존을 위해서이다. 세계시민성 증진을 위해 노력하는 IDEAS와 옥스팜(Oxfam)에 따르면 세계 시민은 다음과 같은 특성을 갖는다.

더 큰 세계를 인식하고 세계 시민으로서 자신의 역할을 알고 있다.

- 다양성을 존중하고 소중히 여긴다.
- 세계가 어떻게 작동하는지 이해하고 있다.
- 사회적 불의에 분노한다.
- 지역에서 세계까지 다양한 수준의 공동체에 참여한다.
- 세계를 더 공평하고 지속가능한 곳으로 만들고자 행동할 의지가 있다.
- 자신의 행동에 책임을 진다.

유네스코는 이 주제에 대해 다음과 같이 설명한다. “시민성의 정의는 고정된 것이 아니라 계속해서 논의되고 있으며, 세계 시민성이라는 개념도 단일화되어 확립된 정의가 아니다. 법적인 지위도 전혀 아니다. 세계시민성은 지구촌 공동체에 소속감을 갖고, 인류가 공유하는 상식을 이해하며, 연대와 공동체적 정체성 아래 공동체적으로 책임감을 가진다는 뜻이다. 세계시민성은 어떤 정식 자격이라기보다는 정신이나 상징과도 같은 것이다. 공동체적 행동의 프레임워크가 되어 더 나은 우리 지구촌과 미래⁶²⁾를 도모하기 위해 시민 행동을 일으키고 더 많은 참여를 추진할 것이다.”

영향력 있는 세계 시민이 되기 위해서 청소년과 성인 모두 융통성을 갖고 창조적이며 적극적인 자세를 견지할 필요가 있다. 문제를 해결할 줄 알고 의사 결정을 내리며 비판적으로 사고하고 아이디어를 효과적으로 소통하여 다른 이와 함께 협업할 줄 알아야 한다. 이러한 능력과 태도는 다수의 직장을 포함하여 매우 다양한 분야에서 21세기를 살아가는 우리가 성공하기 위해 갖추어야 할 덕목으로 더욱더 주목받고 있다. 또한, 이런 능력과 자질은 학생이 타인과 협동을 통해 그리고 직접 실천함으로써 배울 수 있는 적극적인 학습 방법을 활용하지 않고는 기를 수 없다.

이러한 맥락에서 교육과 세계 시민 교육은 미디어·정보 리터러시 공식과 매우 밀접한 연관이 있다. 앞으로 탐색할 내용에서 알 수 있듯, 세계 시민 교육과 미디어·정보 리터러시는 일부 목표를 공유하기도 한다.

본 모듈은 다음의 주요 질문을 탐색한다.

1. 세계시민성은 우리가 수용자라는 개념을 콘텐츠, 기관, 기술과 연관지어 생각하는 방식에 어떤 영향을 미치는가?
2. 제작자/저자의 배경과 경험은 다양한 형태의 텍스트를 이해하는 데 어떤 영향을 미치는가?
3. 문화적 변인, 교육적 변인, 정체성 변인을 포함하여 콘텐츠 해석에 관여하는 변인에는 무엇이 있는가?
4. 텍스트 지침이나 미디어·정보 리터러시 모델을 구성하는 것이 비판적 해석 과정을 어떻게 더 강화할까?
5. 수용자는 일상에서 커뮤니케이션 생태계를 어떻게 활용하는가? 그 영향은 무엇일까?

62) UNESCO.2017.The ABCs of global citizenship education
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000248232.locale=en>

단원 구성

1단원:

세계시민성 이해하기

2단원:

수용자: 국가 및 세계적 맥락에서

3단원:

미디어·정보 리터러시, 콘텐츠 제공자와
시민 참여

4단원:

시민 주도 정보와 시민 저널리즘

1 단원: 세계시민성 이해하기

학습 시간: 2시간

주요 주제

- 실생활에서 부딪히는 문제를 해결하고 분석하는 데 필요한 미디어·정보 리터러시 역량
- 세계시민성과 관련해서 미디어·정보 리터러시가 갖는 중요성
- 학습 공간 내외적으로 다양한 이해관계자의 협업이 필요한 이유
- 우리의 추정, 경험, 배경과 신념을 인지하고, 이들이 우리의 세계관에 미치는 영향 이해하기
- 소통과 정보의 세계화가 세계시민성을 활성화할 수 있는 방법. 해당 주제에 대한 더 많은 정보는 모듈 13, 14를 참고한다.

학습 목표

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

- 미디어·정보 리터러시와 세계 시민 교육의 연관성을 설명하고 이들과 학습의 연관성 또한 설명할 수 있다.
- 세계, 지역, 국가, 현지의 문제를 해결하는 데 존중하는 마음과 윤리적 태도를 갖고 행동하며 비판적 사고의 중요성을 이해할 수 있다. 또한, 다양한 국가와 인구가 연결되고 상호의존하는 것이 중요한 이유를 인식할 수 있다.
- 다양성과 차이에 대한 존중, 공동의 가치, 주체성, 공감, 연대감과 함께, 인류에 속함으로써 얻는 긍정적 측면을 이야기할 수 있다.

세계 시민 교육 분석하기

본 미디어·정보 리터러시 커리큘럼이 다루는 주제는 모든 측면에서 세계 시민 교육과 연관된다. 유네스코는 세계 시민 교육을 다루는 다양한 교육과 평가 자료를 개발해 왔다. 이 중 많은 자료가 하단의 자료 섹션에 제시되어 있다. 따라서, 본 단원이 중점적으로 다루고자 하는 내용은 사용자에게 미디어·정보 리터러시가 세계 시민 교육과 어떤 식으로 연관되는지 이해를 돕고, 유네스코와 유네스코 파트너가 개발한 다양한 세계 시민 교육 자료를 찾아 참고할 수 있도록 하는 것이다.

유네스코는 세계 시민 교육을 다음과 같이 정의한다.

세계 시민 교육은 시간이 지남에 따라 계속해서 변화한다. 지식과 능력, 가치와 태도를 함양하여 학습자가 더 포용력 있고 정의롭고 평화로운 세계를 만드는 데 기여할 수 있도록 한다. 세계 시민 교육은 '다면적으로 접근하여 다른 분야에서 이미 적용하고 있는 개념 및 방법론을 적극 활용하며, 여기에는 인권 교육이나 평화 교육, 지속가능발전 교육 및 국제적 이해를 위한 교육'이 포함된다. 또한, 언급된 교육이 공통 목표로 설정한 내용을 더욱더 적극적으로 함양하고자 한다. 세계 시민 교육은 평생 학습의 관점 아래 유아기에서 시작한 모든 교육과정 및 성인에 이르기까지 '형식적·비형식적 접근법, 교육과정과 방과후 과정, 전통적이고 비전통적인 참여 방법' 모두를 취한다.⁶³⁾

'수용자'라는 개념을 세계시민성이라는 맥락 안에서 한번 생각해보자. 수용자를 단 하나의 고립된 개념으로 바라보아서는 안 된다. 그들은 수신자로서 정보를 받기도 하며, 콘텐츠를 제작하고 배포도 하는 '미니 대중(mini-publics)'으로 쉽게 형성되기도 하며, 다양하고, 때로는 대중과 중복되기도 한다. 주류 매체와 공식적인 미디어가 아직도 중요한 것은 사실이나, 이들은 이제 이들을 대체할 수 있는 다양한 콘텐츠 제공자, 네트워크, 애플리케이션과 시스템 등의 도전을 받고 재조직되며 모호한 위치에 놓이기도 한다. 우리는 정확히 누가 어떤 콘텐츠를 읽거나 시청하고 관계를 맺고 있는지 정확히 가려낼 수 없다. 이 사실은 매우 중요하다. 우리가 전달하고자 하는 메시지가 제작한 영상, 팟캐스트, 댓글과 사진이 인터넷에서 입소문을 타고 퍼져 나가거나, 반대로 도외시되기도 하고, 잘못된 뜻으로 해석되기도 하거나 새롭고 정제 모를 수용자를 찾아 연대를 이루기도 하기 때문이다. 우리의 콘텐츠는 다양한 맥락에서 혼재되고 수정되고 다른 요소(예를 들면 다른 시각 자료나 청각적 자료)와 마구 섞여버리기도 한다. 이러한 현실은 우리에게 다양하게 영향을 미친다. 앞서 언급했던 세계 시민성의 목적을 퇴색시키거나 때론 목적의 달성을 돕기도 한다. 콘텐츠 제공자/제작자뿐만 아니라 소비자에게도 영향을 미치는 것이다. 교육 분야에 도전 과제를 던지기도 하는데, 교육은 콘텐츠 제품 활용과 해석, 관계 맺기를 중재해야 하는 책임이 있기 때문에 문제가 되기도 한다. 이와 동시에 정보와 커뮤니케이션 생태계는 세계시민성이 고려하는 사항들과 매우 밀접한 연관이 있다. 청소년은 특히나 자신이 직접 보고, 기여하며 물려받은 세계가 어떤 곳인지에 특히 상당한 영향을 받는다.

세계 시민 교육과 미디어·정보 리터러시

유네스코와 전 세계 다양한 이해관계자는 세계시민교육 개념을 중요시하며 동시에 적극적으로 지지한다. 유네스코 프레임워크에 의하면 세계 시민 교육에는 여러 특징적 측면이 있다. 본 모듈의 개론 부분에서 우리는 사회적 학습과 사회정서적 학습의 중요성을 강조했다. 이와 같은 맥락에서 세계 시민 교육에는 사회적 학습과 적극적인 디지털 시민이 되는 것에 밀접하게 관련되어 있는 두 가지 요소가 있다. 세계 시민 교육의 목표를 더 상세히 알고 싶다면 유네스코 자료인 '세계 시민 교육 학습 주제 및 학습 목표(Global citizenship education: Topics and learning objectives,

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000232993>)'를 참고하자.

하단의 [표5.1]은 미디어·정보 리터러시와 세계 시민 교육의 연관성을 보여주며, 소셜 미디어가 창조적 학습에 유용하게 활용될 수 있는 예를 세계 시민 교육 목표와 연관 지어 다양한 활동으로 제시한다.

63) Global citizenship education: topics and learning objectives (UNESCO, 2015).

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000232993>

[표5.1] 미디어·정보 리터러시와 세계 시민 교육

세계 시민 교육의 목적 ⁶⁴⁾	미디어·정보 리터러시의 목적	세계 시민 교육과 미디어·정보 리터러시 연결하기	활동: 소셜 미디어를 활용하여 미디어·정보 리터러시와 세계 시민 교육 창의적으로 학습하기
학습자가 실생활 문제를 비판적으로 분석하고, 그에 대한 해결책을 창의적·혁신적으로 찾아볼 수 있도록 돕는다.	미디어·정보 리터러시는 개인이나 기관 콘텐츠 제공자가 다양한 기술적 플랫폼을 통해 만든, 또는 퍼뜨린 실생활 속 문제를 비판적으로 분석하고 생각해볼 수 있는 역량을 함양하는 것이다.	미디어·정보 리터러시는 사람의 비판적 사고를 활성화하는 방법 중 하나이며, 기타 사회적 역량, 예를 들어 문화 간 역량이나 문화 리터러시와 결합되었을 때 더 긍정적인 영향을 미치게 된다.	소셜 미디어는 알고리즘을 통해 게시물을 제시하고, 상업적 목적으로 사용자가 그 나라나 세계에서 주목받고 있는 논쟁 또는 사안을 파악·평가·분석하게 한다. 온라인에 활발한 여론의 장을 열어주기도 하지만 동시에 굉장히 양극화되고 분열된 공동체를 생성하기도 한다. 교육자와 학습자는 학습 목표와 관련 있는 주제 또는 관심사를 고를 수 있다. 그리고 소셜 미디어에서 활발히 진행 중인 논쟁적 사안의 요소를 비판적으로 분석하고 논의를 이해할 수 있다. 맥락이나 참여자, 문제가 되는 사안, 해당 논쟁의 다양한 관점 등에 대한 이야기를 나눈다. 논쟁에서 더 우세한 관점은 무엇인가? 모든 참여자가 공평하게 접근할 수 있는가? 어떤 집단이나 아이디어를 대표하는가? 이 논쟁이 정책 입안에는 어떤 영향을 미칠까? 직접 실생활에서 벌어지는 논쟁을 관찰하기 위한 활동을 조직하는 방법은 매우 다양하다. 교육자는 또한 연구 조사 방법이나 다양한 소셜 미디어 정보원 활용하여 정보를 검증하는 활동을 개발할 수 있다. 해당 정보원은 기타 신뢰할 만한 정보원, 이를테면 믿을 만한 언론사나 기자와 대조를 해보거나 팩트체크 해볼 수 있다. (2 단위 활동을 보며 더 참고해 보자.) 위에서 언급된 다양한 예를 참고해 보자.
학습자가 주류 담론 속 자신의 추정이나 세계관, 권력관계 등을 다시 생각해보고 수 있고, 주목받지 못하거나 소외된 사람 및 계층을 돌아볼 수 있도록 돕는다.	미디어·정보 리터러시에서 가장 중요한 부분 중 하나는 콘텐츠 제공자가 특정 콘텐츠에 관위나 혜택을 더 부여하는 방법 및 다양한 목소리나 표현의 자유, 현실 반영과 정보, 정치, 사회적 그릇, 민족, 젠더, 인종 등에 주목하는 방법을 비판적으로 평가할 수 있도록 배우는 것이다. 이 과정은 콘텐츠 제공자가 인권을 존중하거나 침해하고 있는지에 관한 평가도 포함한다. 이는 즉 Frau-Meigs(2013)가 “자기관리이자 참여” ⁶⁵⁾ (p. 183)라고 이야기한 부분의 개인 역할과 연관되는 부분이다.	미디어·정보 리터러시는 세계 시민 교육 함양의 방법이자 중점이다.	위에서 언급된 다양한 예를 참고해 보자(2단위 활동을 보며 더 참고해보자.)

개인의 관계 맺기에 집중하고 필요한 변화를 일으키는 공동체적 행동에 초점을 맞춘다.	미디어·정보 리터러시는 사회적 구조와 환경을 돌아보게 만든다. 자신이 속한 커뮤니티에 이션 생태계에서 개인적으로, 타인과 함께, 자립적으로 활동할 수 있도록 하며, 긍정적인 영향과 변화, 논의, 목표 달성을 할 수 있도록 행동하게 만든다.	미디어·정보 리터러시는 시민 참여의 한 형태이다.	위에서 말한 것과 같이 교육자는 유엔의 지속가능발전목표와 관련한 활동을 개발하여 한 개인이나 그룹이 민간 부문이나 공공 정책의 사회적 담론 및 변화를 일으킬 수 있는지 탐색할 수 있다. 이 같은 유형의 활동을 실행하기 위해서는 성공적이었던 행동과 그렇지 못했던 실행 방안을 함께 보며 균형적으로 접근하는 것이 필요하다. 또 실패한 실행의 경우 이유가 무엇인지 알아보자.
다양한 이해관계자를 포함하며, 학습 환경 밖에 존재하는 이들과 공동체, 더 큰 사회에 존재하는 모든 이들을 포함한다.	미디어·정보 리터러시는 교실과 교실 밖에서 일어나는 모든 학습을 포괄하고, 서로가 서로의 성장에 도움이 될 수 있도록 돕는다.	미디어·정보 리터러시는 콘텐츠와 기관, 이해관계자가 공식적인 학습 환경에서 비판적인 관계를 유지할 수 있도록 만든다.	소셜 미디어는 교실 안에서 학습을 위한 도구로 활용될 수 있다. 교육자는 교실 밖 학습 경험을 형성 학습의 공간 안에서 의 경험과 결합하는 활동을 개발할 수 있다. 이런 맥락에서는 어떤 학습이 일어났으며, 어떤 콘텐츠가 학습으로 이어졌고, 온라인에서 배운 것과 오프라인의 현실에서 배운 것에 어떤 차이가 있었는지 알아볼 수 있다. 또한, 어떤 이해관계자가 콘텐츠에 영향을 미쳤으며 어떤 목적을 가지고 학습이 이점을 가져왔는지도 나누어 볼 수 있다. (2단원 활동을 보며 더 참고해보자.)

- 64) UNESCO (2014) Global Citizenship Education Preparing learners for the challenges of the twenty-first century. UNESCO, Paris, France, <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000227729?posInSet=1&queryId=36cccc9a-72ad-4fae-86f8>.
- 65) Frau-Meigs 2013, p. 183 in Carlsson and Culver (2013), Media and Information Literacy and Intercultural Dialogue. Yearbook 2013, The International Clearinghouse on Children, Youth and Media, Nordicom, University of Gothenburg, Sweden.

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

2 단원: 수용자: 국가 및 세계적 맥락에서

학습 시간: 4시간

주요 주제

- 수용자 개발 및 타기팅
- 수용자가 미디어와 정보의 의미를 찾아가는 과정
- 세계시민성 개념이 개념이 수용자에게 미치는 영향
- 미디어 사용자를 적극적 소비자, 제작자, 사용자로 인식하는 방법

학습 목표

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

- 개인과 수용자가 콘텐츠를 다르게 해석하는 데 영향을 미치는 요인을 포함하여 수용자라는 개념을 탐색할 수 있다.
- 수용자가 분명하게 또는 은밀하게 식별되고 타기팅 되는 방법을 분석할 수 있다.
- 수용자가 특정 유형의 정보와 인쇄 매체를 선택하고 소비하며 상호 소통하는지, 그리고 해당 상황이 유연한 이유를 설명할 수 있다.
- 수용자가 정보와 인쇄 매체, 디지털 텍스트에 반응하는 방법을 분석하고, 세계시민성이라는 맥락 안에서 결정적인 요인은 무엇인지 설명할 수 있다.
- 제작과 메시지, 참여와 수용자 간에 존재하는 역동적이며 상호 연결되어 있으며, 변화의 잠재력을 지니기도 한 관계를 설명할 수 있다.
- 세계 시민 교육이 미디어 제작과 소비, 참여에 갖는 중요성을 인지할 수 있다.

수용자 그리고 수용자 배제하기

통상적으로 텍스트(사진이나 영상, 또는 전자게임처럼 상호작용할 수 있는 미디어 포함)가 전달하고자 하는 의미를 찾는 것은 텍스트 제작 측면의 다양한 요소 및 수용자의 해석 수준에 따라 영향을 받는다. 동일한 콘텐츠라 할지라도 수용자가 누구냐에 따라 의미가 상당히 다르게 해석될 수 있다. 예를 들어, 미디어에서 여아라는 존재를 없애거나 만들어 내는 것은 해당 미디어 텍스트를 수용하는 수용자에게 명확하고도 은밀한 메시지와 의미를 전달하는 행위가 된다. 사람은 누구나 자신이 겪은 경험을 바탕으로 특정 편견을 형성하기 때문에 어떤 미디어 텍스트를 보고 의미를 도출하는 데 있어 중립성이라는 것은 존재할 수 없다. 예를 들어, 이 질문에 대한 답을 생각해보자. 특정 서사나 담론에서 인종차별 또는 차별적 행위로 생각되는 것은 무엇인가? 누가 답을 하느냐에 따라 답은 매우 다양할 것이다. 소셜 미디어는 우리가 서로 공감하고 이해하며 연대하는 데 매우 중요한 역할을 수행하지만, 이와 동시에 차별과 고정관념, 소외 등을 심화할 수 있는 공간 또한 제공한다.

펑크, 켈너 & 셰어(Funk, Kellner & Share, 2016)는 자신들이 고안한 비판적 미디어 리터러시(Critical Media Literacy, CML) 프레임워크 안에서 수용자 관점에 초점을 맞추었다. 우리는 미디어·정보 리터러시 또한 넓은 범위에서 보자면 비판적 미디어 리터러시와 유사한 맥락이라고 말할 수 있으며, 하단의 표가 제시하는 다양한 아이디어를 적용해 볼 수 있다.

비판적 미디어 리터러시 질문	비판적 미디어 리터러시 개념
1. 이 텍스트를 만드는 데 도움이 되는 선택을 한 이들은 모두 누구인가?	사회적 구성주의: 모든 정보는 개인 또는 그룹 구성원이 권력과 영향이라는 사회적 맥락에서 선택하여 함께 구성한 것이다.
2. 이 텍스트는 어떻게 만들어지고 전달되고 이용되었는가?	언어/기호: 각 기관 콘텐츠 제공자는 시청각 장르를 포함한 특정 문법과 기호를 활용한 언어를 사용한다. 해당 주제에 관한 정보는 모듈 7을 참고하자.
3. 이 텍스트는 어떤 식으로 다르게 이해될 수 있을까?	수용자/사회적 위치: 개인과 그룹은 미디어 메시지를 다양한 맥락적 요인에 따라 유사하게, 또는 아주 다르게 이해한다.
4. 텍스트에 나타난 가치나 관점, 이념은 무엇이며 배제된 것은 무엇인가? 제공자에게 영향 받은 것은 무엇일까?	표상의 정치성: 메시지와 기관은 언제나 편견을 가지고 있다. 그들은 권위나 혜택, 즐거움에 대한 지배적인 계층을 지지하거나 그 계층에 도전한다.
5. 이 텍스트가 제작되고 공유된 이유는 무엇인가?	제작/기관: 모든 텍스트는 목적(주로 상업적이거나 정부의 의도를 담은)이 있으며, 그 목적은 제작자 또는 시스템에 의해 만들어졌다.
6. 이 텍스트로 이익을 얻는 자는 누구이며, 불이익을 얻는 자는 누구일까?	사회 정의: 콘텐츠는 어떤 사람이나 그룹, 문제에 대해 긍정적이거나 부정적인 아이디어를 주입하고 강화하는 역할을 한다. 콘텐츠는 절대 중립적일 수 없다.

세계시민성과 세계 시민 교육의 맥락 및 빠르게 변화하는 미디어 환경이라는 배경에 더해, 본 모델은 정보와 커뮤니케이션 생태계가 얼마나 역동적이고 광범위하며 강력한 영향력을 가질 수 있는지 강조한다. 우리가 미디어를 사용하고 있지 않을 때조차 우리는 미디어의 영향력 아래 있고 미디어를 통해 생각의 틀을 형성한다. 특정 문화 형태와 세계적 사건이 지역적 담론과 정보 확산에 지대한 영향을 미친다는 사실을 인식하고 있다. 그렇기 때문에 우리는 특정 그룹이나 사회, 지역에 불이익을 줄 수 있는 정보와 커뮤니케이션 생태계를 통한 지배적 통제와 영향을 경계해야 한다.

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.

- 사람들이 일상에서 어떻게 다양한 콘텐츠 제공자와 ICT를 활용하고 있는지 사례를 어떻게 다양한 콘텐츠 제공자와 ICT를 활용하고 있는지 사례를 수집하고 설명해보자. 연예인에 집중된 사례를 탐색하고 생각해 본 뒤 누가 표적 수용자인지 논의해보자. 표적 수용자로 포함된 주체와 배제된 주체는 누구일까? 어떤 중심 테마가 있으며 어떤 지표로 통해 정체성을 확립하고 수용자를 강조하고 있는가? 해당 정보원이 수용자의 콘텐츠 사용에 대해 알려주는 것은 무엇인가? 제작자가 의도한 바와 다르게 쓰이는 경우는 무엇인가?
- 리얼리티 프로그램이나 공연, 뉴스, 등에서 다루어지는 다양한 배경의 가족을 떠올려 보자. 현재 방영하는 텔레비전 프로그램이나 광고 속에서 보이는 가족들도 생각해 보자. 해당 이미지가 오늘날의 콘텐츠 제공자와 수용자에 대해 말해주는 것은 무엇일까? 사회에 주는 영향은 무엇인가?
- 소외계층-토착민이나 특정 인종 그룹, 가난한 계층이나 사회경제적 지위가 상대적으로 낮은 그룹, 소수 종교, 소수민족, 여성, 성소수자 공동체(이와 같은 그룹은 맥락에 따라 얼마든지 더 다양할 수 있다)-이 주류 미디어에서 어떻게 재현되고 있으며, 이에 대한 수용자의 반응은 어떤지 생각해 보자.
- 주류 신문사나 텔레비전, 라디오를 포함한 주류 미디어, 전통적 미디어와 새롭고 대안적 성격을 가진 미디어 네트워크나 온라인 활동가 그룹 등과 같은 더 새롭고 대안적인 콘텐츠 제공자의 차이점은 무엇인지 탐색해 보자.
- 시민, 특히나 학생의 소셜 미디어 활용법을 논의해 보고, 학생들의 소셜 미디어 사용이 태도나 활동, 행동과 관련해 그들의 일상에서 어떤 영향을 미치는지 논의해보자. 소셜 미디어 사용은 더 큰 시민적 참여로 이어지는가? 시민운동이 그저 '좋아요'를 누르고 게시물을 공유하는 수준에 머무르고 있음을 의미하는 '슬랙티비즘(slack-tivism)'⁶⁶⁾이 증가했다고 느끼는가? 이와 관련해 우려되는 점이나 흥미로운 점은 무엇인가? 교육자는 세계시민성과 소셜 미디어의 관계성을 다룰 수 있는 활동을 개발해 본다.
- 광고가 콘텐츠 제공자 및 콘텐츠를 활용하고 해석하며 이해하는 데 미치는 영향을 생각해 보자. 광고가 영화나 텔레비전, 인쇄 출판물, 라디오와 인터넷 전반에 의도적으로 심어져 있다는 사실을 인식하고 있는가? 디지털 발자국에 기초해 만들어진 광고, 또는 우리 개인이 흥미를 느낄 것이라고 믿으며 의사 결정자들이 만든 광고를 이용해 세상을 읽고 미디어를 활용하는 우리의 방식에 영향을 끼치는 알고리즘을 어떻게 이해하고 있는가? 소셜 미디어 광고 분석은 우리가 알고자 하는 것을 탐색하는 좋은 첫걸음이 될 수 있다. 학습자는 광고의

66) [역주] '슬랙티비즘(slack-tivism)': 게으른(slack)과 행동주의(activism)를 합친 말로, 인터넷이나 SNS 등을 통해 말만 앞세우며 정작 실행하지 않는 행위를 비교는 의미로 사용된다.

경제적 측면을 탐색해 보고, 이것이 우리가 알고 있는 것에 미치는 영향을 알아보자. 미디어와 디지털 플랫폼이 광고 없이 존재할 수 있을까? 또는 미디어와 디지털 플랫폼이 적어도 우리의 행동을 조작할 수 있는 매우 섬세한 타기팅 또는 데이터를 통한 광고 없이 존재할 수 있을까? 대안적인 사업 모델은 없을까? 광고에 대해 더 알아보기 위해 모듈 10을 참고하자.

- 인터넷 검색 엔진이 데이터를 제시하는 방식을 탐구해 보자. 광고주나 제작자가 인터넷 검색 결과에서 특정 정보를 상대적으로 많이 노출시키기 위해 상위 랭크를 구매하는 방식에 대해 논의해보자. 인터넷 사용 시 지역적인 맥락은 얼마나 중요하게 고려되는가? 어떤 정보나 사진, 아이디어, 우려가 더 드러나거나 아예 생략되는가? 콘텐츠 소비와 제작, 세계시민성에는 어떤 영향을 미치는가?
- 대중적인 미디어 텍스트, 예를 들면 텔레비전 프로그램이나 소셜 미디어 게시물이 내포하는 메시지와 가치를 분석해 보자. 만약 특정 그룹의 사람(나이나 민족적 배경)이 포함된다면, 또는 남성과 여성 인물의 성별이 바뀐다면 메시지에는 어떤 변화가 생길까? 이 변화한 메시지는 수용자에게 어떤 영향을 미칠까? 무엇이, 왜 바뀔 수 있으며 이러한 변화가 일어난다면 어떤 결과를 얻게 될까?
- 어떤 콘텐츠가 제시될지 결정할 때 언어가 주요 요인으로 작용하는 과정을 분석하고, 우리가 아는 것과 우리가 행동하는 방법에 언어가 미치는 영향을 생각해 보자. 지역 언어가 다른 언어처럼 쉽게 사용되고 영향력을 가지는가? 특정 언어가 다른 언어에 비해 우위를 선점하는 데서 오는 영향은 무엇인가? 특정 언어가 우위를 선점하는 것이 우리의 가치나 태도, 지식의 기반을 형성하는 데 영향을 미치는가? 그와 같은 현상이 우리의 지역 문화적 가치와 다를 수 있는가? 헤게모니가 다양성으로 변화할 수 있는가?
- 소셜 미디어에 퍼져 있는 밈을 보고 논의해 보자. 그리고 그 밈의 수용자는 누구일지 이해해보자. 다양한 밈을 고르고 해당 밈을 이해하기 위해 무엇을 알아야 하는지 분석해 본다. 그리고 수용자에 따라 해당 밈을 다르게 받아들일 수도 있는지 탐색해 본다. 학생들에게 자신이 살고 있는 사회의 문제를 보여줄 수 있고 그 맥락을 담아낼 수 있는 밈을 만들도록 해 보자. 그리고 해당 밈이 어떻게 사용되었고 퍼졌으며 해석되었는지, 그 영향을 논의해본다. 유머나 아이러니, 창의력, 문화적 지식 및 수용자의 해석 등을 변수로 두고 분석한 뒤, 해당 밈이 갖는 영향력을 세계시민성의 관점에서 평가해 보자.
- 미디어에서 그리고 미디어를 통해 할 수 있는 말은 무엇이며, 반대로 차단되거나 배제되는 것은 무엇인가? 왜 그런 일이 일어나는가? 메시지 전달을 위해 이미지는 어떻게 사용되는가? 특정 주제는 왜 금기시되고, 다른 주제에 비해 적게 다뤄지는 이유는 무엇인지 논의해보자. 이 상황은 콘텐츠 제공자와 관련한 수용자 또는 힘의 균형에 대해 무엇을 말하고 있는가?
- 내가 사는 지역의 대학을 광고하는 안내 책자를 찾아 내용을 살펴보자. 해당 책자 속에 학생들의 모습이 담겨 있다면 어떤 모습을 하고 있는가? 무슨 활동을 하고 있는가? 책자 속에서 묘사된 학교의 이미지는 어떠한가? 이러한 이미지는 책자 속 학교에 대해 어떤 인상을 주는가? 광고 속 학생은 진짜 학생인가? 아니면 모델인가? 성차별적 모습이 담겨 있는가? 책자 속에 학생의 모습이 담겨 있지 않다면, 어떤 이미지가 보이며 해당 학교에 대해 어떤 것을 알 수 있는가? 책자 분석을 종합해 볼 때 표적 수용자는 누구인가? 어떤 메시지를 전달하고 있는가? 책자 속 의도된 프레임은 수용자에게 어떤 영향을 미쳤는가?

평가 방법 및 제안

- 모형이나 표, 평가 도구를 개발하여 특정 콘텐츠 유형의 수용자 알아보기
- 미디어나 온라인 속 메시지를 활용하여 단어 지도나 단어 맞추기 게임을 만들고 주요 영향 및 수용자에 대한 내용을 맞추어 보기
- 주류 미디어나 디지털 플랫폼의 텍스트 분석하기(방향성, 중점적으로 보는 것, 잠재적 영향, 수용자 등)
- 소셜 미디어 텍스트 분석하기(페이스북, 위챗, VK, 트위터, 인스타그램, 틱톡, 타링가, 유튜브 등) 그리고 주요 요인 분석해 보기(방향성, 중점적으로 보는 것, 잠재적 영향, 수용자 등)
- 수용자와 콘텐츠, 콘텐츠를 제공하는 기관과 관련하여 세계시민성의 중요성을 얼마나 이해하고 있는지 알아보는 조사를 만들고 진행하기

3 단원: 미디어·정보 리터러시, 콘텐츠 제공자와 시민 참여

학습 시간: 2시간

오늘날 ‘세계시민성’과 ‘시민 참여’에 대한 필요성 및 관심은 콘텐츠 제공자와 디지털 도구에 대한 전례 없던 접근성 덕분에 더욱 시급한 문제로 떠올랐다. 디지털 도구와 콘텐츠 제공자 덕분에 우리는 과거에 한 번도 경험해보지 못한 협업과 소통, 참여를 목격하고 있다.

약 50여년 전 커뮤니케이션 전문가 마셜 매클루언은 우리가 세계를 인식하고 이해하는 데 지대한 영향을 미친 여러 가지 아이디어를 생각하고 전개시켰다. 매클루언은 기술이 우리의 정체성과 관계, 공동체, 심지어는 우리가 그 다양한 속성의 한 부분이 되는 방법에도 엄청난 영향을 미친다는 사실을 이미 인지하고 있었다. 인터넷과 소셜 미디어가 활용되기 훨씬 전부터 매클루언은 콘텐츠 제공자가 수용자와 사용자를 연결하는 방식을 설명하기 위해 ‘지구촌(the global village)’이라는 말을 만들어 냈다. 이에 더해, 콘텐츠 제공자가 우리의 행동이나 태도, 행위, 세계와 나 자신을 생각하는 방식에도 영향을 미칠 것이라 믿었다. 매클루언은 다음과 같이 말했다. “우리는 도구를 만들고 도구는 우리를 만든다(1964).”

오늘날의 학자들은 매클루언이 말하는 ‘우리’란 누구인지에 대해 더 자세히 파고 들어간다. 도구를 만드는 주체는 누구이며, 왜 만들고, 그들이 활용하는 상업 모델이 무엇이며 잠재적으로 유해한 내적·외적 속성이 있는지 묻는다. 이러한 질문과 탐구 덕분에 계속 성장하고 있는 ICT 세상 속에서 혜택을 받는 자와 불이익을 받는 자가 누구인지도 평가할 수 있게 되었다.

우리의 개인적, 사회적, 직업적, 그리고 공동체적 삶 등 모든 측면에 소셜 미디어의 활용과 소비, 제작, 참여, 창의성 등이 스며들면서, 시민성, 민주주의, 시민 참여 등에 대한 우리의 사고방식이 바뀌었다. 따라서, 미디어·정

보 리터러시 질문은 새로운 커뮤니케이션과 정보 생태계에서 매우 중요한 역할을 차지하며 우리가 타인 및 수용자와 관계를 맺는 과정을 모두 공개하고-알려진 것과 그렇지 않은 것, 보이는 것과 보이지 않는 것, 관계를 맺은 것과 맺지 않은 것- 이 관계가 가질 수 있는 잠재적 영향이 무엇인지 알게 해준다.

주요 주제

- 새로운 기술이 세계시민성과 시민 참여에 미치는 영향
- 시민 참여에서 집단으로, 개인으로 목소리를 내는 ‘주체성’의 역할 시민 참여에서 하는 역할
- 소셜 미디어에 적극적 개입을 강조하는 교육적 전략과 해당 전략이 민주주의적 권리, 적극적 시민성과 역량에 갖는 연관성
- 사용자의 다양성과 디지털 통신 회사 및 시민 참여의 기회를 인식하고 증진하는 전략의 여러 예
- 교실과 공동체, 시민 기관에서의 미디어·정보 리터러시와 시민 참여의 잠재성

학습 목표

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

- 수용자를 다양한 온라인 공간으로 이끌어내기 위해 사용하는 전략을 탐색할 수 있다.
- 온라인 공간에서 참여자가 수행할 수 있는 역할을 알아볼 수 있다.
- 다양한 소셜 미디어와 기타 콘텐츠 제공자를 통해 정체성과 목적, 의도된 수용자가 만들어지고 소통되는 과정을 분석할 수 있다.
- 디지털 통신 회사를 통해 수용자가 시민 참여 또는 사회 활동에 적극적으로 개입할 수 있는 방법은 무엇인지 알 수 있다.

시민 참여와 교실 환경

시민 참여의 길을 모색하는 과정의 일환으로 소셜 미디어를 활용해 사회적 활동에 참여하는 방법을 분석해 볼 수 있다. 디지털 통신 회사가 만든 온라인 공간에서 관심사를 공유하거나 같은 문제에 흥미를 보이는 사람들이 모여 친밀감을 형성하고 정보를 쉽게 얻으며 소셜 미디어를 통해 그 정보를 널리 알리는 방식에 대해서 논의해볼 수 있다(Jones & Hafner, 2012).

교실에서의 이 같은 활동 경험은 기술과 기술 활용에 초점을 맞춘 비판적 교육학적 관점이 필요하다는 사실을 상기한다. 파울로 프레이리(Paulo Freire)를 시작으로 다수의 학자 및 활동가가 토대를 닦은 비판적 교육학은 사회적 관계 속 존재하는 불공평한 힘의 관계와 억압의 의미를 문제화하고 탐구하고자 했으며, 억압과 불공평으로부터의 해방과 의식화 운동을 목표로 삼았다. 더 간단히 말하자면, 비판적 교육학은 방법론은 아니지만 모든 학생과 사회 구성원이 의미 있고 비판적이며 변혁적인 교육을 경험하도록 끊임없이 고민해나가는 과정인 것이다.

미디어·정보 리터러시에 비판적 교육학을 도입함으로써 기술이 시민 참여와 변화의 기회를 만들거나 없애는 과정 및 논리를 학생에게 이해시킬 수 있다. 미디어·정보 리터러시는 교육자가 학생에게 단순히 새로운 기술을 활용하여 교실과 관련된 주제나 문제를 탐색해보는 기회(다양한 기술을 활용해서 내용을 가르치는 것)를 가르치는 것을 넘어, 기술에 대해 비판적으로 가르칠 수 있는 기회를 주기도 한다. 그 과정에서 학생들은 온라인 공간, 온라인 콘텐츠, 수용자를 이끄는 기법, 수용자의 온라인 행동 및 온라인 참여 과정에 존재하는 주요 측면 등을 비판적으로 생각해 볼 기회를 얻기도 한다. 어느 교실에서나 학습자의 소셜 미디어 활용법 및 애플리케이션과 그와 관련된 다양한 활동은 매우 중요한 주제이다.

사회적 또는 정치적 영향을 가진 온라인 공간에 대한 분석 및 평가는 다음 세 가지 주요 분야를 토대로 한다.

- 1) 공간 자체의 목적을 알고 해당 공간의 이데올로기와 가치가 무엇인지 탐색한다.
- 2) 공간을 만들고 지배하는 자가 누구인지, 그리고 공간이 특정 방식으로 만들어진 이유는 무엇인지 분석한다.
- 3) 해당 공간이 표적으로 삼은 수용자는 누구이며 사람들은 공간을 어떻게 활용하는지, 결과적으로 누가 혜택을 얻게 되는지 알아본다.

다음에 제시된 질문들은 교육자와 학습자가 해당 주제에 대해 더 깊게 탐구할 때 활용할 수 있다. 특정 이데올로기와 가치를 대표하고 다양한 수용자에게 다양한 방식으로 활용될 수 있는 '공간'을 만들어내는 디지털 통신 회사를 비판적으로 이해하고 분석하는 데 필요한 프레임워크를 개발할 때 해당 질문에 대한 답을 참고할 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.

- 통신 회사가 만든 온라인 공간은 어떻게 사람을 모으는가? 또는 어떤 방식을 통해 '반향실 효과'를 만들고 잠재적 배타주의자 공동체로 만들기도 하는가? 오프라인에서 사람들이 만나 하나의 공동체가 되는 방식과는 다를까? 웹 사이트에서 맺는 사회적 관계는 어떤 것이 있는가?
- 온라인 공간에서 할 수 있는 소통과 상호작용은 무엇인가? 일대일이나 일대다, 다대다의 소통이 가능한가? 각각의 소통 유형은 어떤 영향을 미칠까? 상호작용을 하는 데 쓰이는 규칙이나 규범이 있는가? 어떻게 배울 수 있는가?
- 온라인에서 만난 사람에 대해 무엇을 알고 있는가? 그들은 '나'에 대해 무엇을 알고 있는가? 어떤 정보가 노출되고 어떤 정보는 알려지지 않는가? 왜 그럴까?
- 내가 속한 온라인 공간에서 중요시하는 가치는 무엇인가? 이러한 가치는 어떻게 드러나는가? 내가 속한 공간은 개인이나 기관, 기업이 소유하고 통제하는가? 어떻게 알 수 있을까?
- 사이트에 접속할 수 있는 사람은 누구인가? 해당 공간에서 소통을 하거나 소속되기 위해 해야 할 일이 있다면 무엇일까? 어떻게 참여할 수 있는가? 참여할 수 있는 다른 방법이나 기회가 있다면 무엇인가? 효과는 어떠한가?
- 사람들을 끌어모으고 정보를 공유하기 위해 사이트가 활용하는 도구는 무엇이 있는가? 참여자들이 특정 행동을 하도록 만드는 전략에는 무엇이 있을까?
- 온라인 공간에서 의미를 만들고 전달하고자 할 때 글이나 시각적 요소를 어떻게 활용하는가? 공간을 정의하

거나 구성하는 주요 요소에는 무엇이 있을까? 그에 대한 결과로 어떤 '현실'이나 공동체가 만들어질까?(Jones & Hafner, 2012)

- NGO나 개발 기관이 시민 참여를 독려하기 위해 사용하는 디지털 통신 회사를 알아보자. 어떤 요인으로 인해 독려가 가능⁶⁷⁾하다고 생각하는가?

평가 방법 및 제안

- 청소년 수용자에게 현재 우리 세계가 겪고 있는 문제를 알리는 온라인 공간을 만들 계획을 세워보자. 정보는 '밀어내고' 청소년은 그 공간 안으로 '불러들일' 수 있는 전략을 생각해보자.
- 디자인적 요소와 전달하려는 메시지 및 가치, 참여의 기회와 수용자에게 미칠 수 있는 잠재적 영향을 고려하여 온라인 공간을 분석해 보자.
- 기존 디지털 통신 회사의 수용자 프로필을 만들어보자. 프로필은 각 사이트의 어떠한 특징이 표적 수용자를 선택하는 데 있어 핵심이 되는지를 드러내야 한다.
- 사람들이 세계적인 이슈를 이해하는 데에, 또한 사회적 행동에 참여하려는 의지에 온라인 공간이 얼마나 영향을 미치는지 알아보기 위해 간단한 설문조사를 설계한 뒤 실시해 보자.
- 소유권 및 지배 등의 이슈에 초점을 두고 온라인 공간을 분석해보자. 해당 공간은 어떤 재정적 지원을 받고 있는지, 혹은 거대한 온라인 네트워크나 공동체와 연관이 되어있는지 등의 여부도 알아보자.

67) 출처 Johnson, M. and Wilson, C. "Media Literacy, Digital Technologies and Civic Engagement: A Canadian Perspective" in Carlsson and Culver (2014), Media and Information Literacy and Intercultural Dialogue Yearbook, Global Citizenship in a Digital World. The International Clearinghouse on Children, Youth and Media, Nordicom, University of Gothenburg, Sweden.

4 단원: 시민 주도 정보와 시민 저널리즘

학습 시간: 4시간

주요 주제

- 공익을 위한 시민 주도 정보의 개념을 미디어·정보 리터러시 관점에서 이해하기
- 시민 주도 정보와 시민 저널리즘
- 시민 주도 정보의 지적 토대로서의 미디어·정보 리터러시를 갖춘 시민
- 개방된 사회와 자유 민주주의에서 시민 저널리즘의 역할
- 시민 참여와 문화 간 소통을 위한 시민 주도 정보
- 시민 저널리즘을 이끄는 미디어·정보 리터러시

학습 목표

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

- 시민 주도 정보와 시민 저널리즘의 연관성을 설명할 수 있다.
- 시민 참여 및 의미 있는 다문화 대화에서 시민 주도의 정보 검증을 위한 토대로서 미디어·정보 리터러시의 중요성을 이해할 수 있다.
- 개방되고 민주적인 사회를 만들고 공익을 위한 정보를 얻는 데 미디어·정보 리터러시를 갖춘 시민 저널리스트가 수행하는 역할을 이해할 수 있다.
- 오늘날의 공공 정보와 커뮤니케이션 생태계에서 미디어·정보 리터러시를 갖춘 시민 저널리스트가 인플루언서로 활동할 때의 이점을 설명할 수 있다.

시민과 정보

지속가능발전 교육과 세계 시민 교육의 발전은 우리에게 다음과 같은 생각해 볼 거리를 던져준다. 1) 의사 결정과 정보를 기반으로 한 시민 행동 (예를 들어, 지속가능발전목표 또는 토론을 토대로 한 선거의 실행 및 감시에 대한 시민 상담과 조언), 2) 공익적 정보를 얻기 위한 시민 참여와 대중 참여; 거버넌스와 비즈니스 관리하기, 지역 공동체 지도자, 공공 관리와 권력 있는 자들의 책무성 및 투명성; 커뮤니케이션 채널의 소유권과 민주화, 시민 참여와 정보에 대한 공공 접근성, 평등한 접근성 보장; 공개 토론과 공공 영역에서의 아이디어를 민주화하기 등이 있다.

개발 과정에의 시민 참여 및 민주적 대표성이라는 원칙에 비춰볼 때, 기관 중심의 저널리즘이 다양한 언어를 사용하는 인구를 제대로 대표하고 있는지 의문이 제기된다. 유네스코와 유네스코 파트너가 공동체 라디오를 운영하는 핵심이 바로 그 때문이다.

<https://en.unesco.org/themes/community-media-sustainability>. 그와 동시에, 전통적 미디어와 디지털 통신 회사는 더 다양한 의견을 수렴하기 위해 그들의 활동 관행을 더욱 민주화하여야 한다. 이러한 생각은 미디어와 디지털 플랫폼의 다원화를 위한 밑바탕이 되어야 하며, 이로써 시민은 그들만의 미디어를 소유할 수 있는 더 많은 기회를 확보해야 한다. 또한, 디지털 통신 회사가 만들어낸 소수의 '인플루언서'가 알고리즘을 통해 확산되고, 미디어 소유권의 독점 현상이 만들어 낸 특정 사회적 사안에 대해 보도하거나 생략하는 관행에 경쟁하고 대항할 수 있는 정보를 더욱 얻어야 한다.

새로운 정보와 통신 기술로 탄생한 뉴미디어와 소셜 미디어의 도래로 인해 시민들은 무궁무진한 콘텐츠에 압도당했고 이제는 그 콘텐츠가 문제로 여겨지고 있다. 다수 국가에 존재하는 오늘날의 공론장은 정보의 부족이 문제가 아니라, 잘못된 정보와 허위정보, 혐오 표현과 딥페이크가 난무하는 혼란의 장이 되었다. 공익을 위한 정보를 얻기 위해서는 시민이 미디어·정보 리터러시를 갖추어야 하는 세상이 되었다.

이 말은 즉, 오늘날 21세기의 시민은 다양한 콘텐츠를 평가하고 공익을 위한 정보에 힘을 보태고, 정보에 기반한 결정을 내리는 과정에서 '인포데믹'을 잘 헤쳐 나가기 위해서는 비판적 사고 능력을 가질 필요가 있다는 뜻이다. 이러한 의미에서 미디어·정보 리터러시는 그 자체로서 공익이 될 수 있다. 시민은 다양한 형태로 정보를 제공할 수 있다-소셜 미디어에 잘못된 정보를 교정해서 올리거나, 위키피디아 내용을 고치거나, 심지어는 보도와 전문गत 윤리를 포함한 시민 저널리즘도 가능하다.

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.

- 시민 저널리즘을 어떻게 이해하고 있는가? (다양한 사회 경제적 지위를 가진) 사람들은 시민 저널리즘을 어떻게 이해하고 있는지 논의하고 인터뷰를 진행하며 분석해 보자. 다양한 관점을 요약해서 정리해 보자. 어떤 경향이 보이는가?
- 전통 미디어는 시민 저널리즘이라는 개념을 어떻게 바라볼까? 전통 미디어에 종사하는 사람들을 찾아 시민 저널리즘을 어떻게 생각하는지 알아보자. 인터뷰를 해서 위에서 얻은 다양한 관점과 비교해보자. 어떤 관점의 차이가 보이는가?
- 공동체 미디어에서 시민은 정보 생산 및 저널리즘 업무에 참여할 수 있으며, 소통에 참여하고 문화를 대표하는 것 또한 가능하다. “유네스코는 독립적인 공동체 미디어를 강력하게 지지한다. 공동체 미디어는 공동체가 직접 운영하고 소유하는 미디어다. 공동체 라디오는 교육 접근성을 높여주는 중요한 기법이고 지방이나 일반 방송이 닿기 어려운 지역에 사는 주민의 자기표현 및 원활한 소통을 위해 필수적이다. 이러한 라디오 방송국은 공동체가 주인 의식을 가지고 그들만의 어젠다를 개발하여 공적으로 의견을 표명할 수 있는 권한을 주며, 토론을 진행하고 문화와 공동체의 역사 및 언어를 가꾸는 데 일조한다.” 이 주장에 대해 토론 수업을 진행해 보자. 학습자를 소그룹으로 구성해 토론 결과를 기록하고 보고서를 쓰도록 한다. 학습자가 살고 있는 나라나 지역에는 공동체 미디어를 지원하는 기관이 있는가? 있다면 어디인가? 학습자가 사는 공동체에는 공동체 미디어가 있는가? 없다면 왜인지 논의해보자. 있다면 지속가능한 형태인가? 공동체 라디오를 운영할 때 여성과 여아가 참여하고 있으며, 콘텐츠 면에서 남성과 남아와 동일하게 다루어지는가? 토론을 통해 다른 질문에 대

한 답도 구해보자. 학습자가 속한 공동체나 국가의 관계 당국에 보고서를 공유해보자.

- 유네스코의 <지역 공동체 미디어 지속가능성 정책 시리즈(Community Media Sustainability Policy Series)>를 토론과 연구, 행동의 토대로 활용해 보자.

<https://en.unesco.org/community-media-sustainability/policy-series>.

- 사람들이 다양한 소셜 미디어 플랫폼에서 서로 정보를 공유하는 방식(글, 영상, 사진 등 이용)을 생각해 보자. 해당 플랫폼에서 시민 주도 정보가 공론장에 긍정적 영향을 미쳤다고 보는가? 정보와 디지털 커뮤니케이션 생태계를 활성화하고 있다고 보는가?
- 주류 미디어가 소셜 미디어와 어떻게 관계 맺는지 토의해 보자. 그리고 시민 저널리스트가 소셜 미디어를 활용하여 자신의 뉴스 콘텐츠에 어떻게 영향을 미치는지 알아보자. 소셜 미디어를 활용하는 것이 시민 공론장 담론에 더욱 많은 시민이 참여하도록 만들까? 그런 상황에서 가장 우려할 점이나 흥미로운 점은 무엇이라고 생각하는가?
- 미디어와 디지털 기술 분야의 '인플루언서'와 시민 저널리즘의 연관성을 생각해 보자. 이를 토대로, 인터넷 알고리즘이 제시하는 정보가 시민 주도 정보에 미치는 영향을 논의해 보자. 이 같은 영향이 미래 정치 참여와 문화 간 소통을 위한 정보의 공공 접근성에 주는 시사점은 무엇일까? 인공지능과 알고리즘에 대해 알아보기 위해 모듈 11을 참고해보자.
- 시민 저널리스트를 위한 미디어·정보 리터러시 교육 연수에서 꼭 지켜야 할 점과 해당 연수가 시민 주도 정보에 미치는 영향이 무엇일지 의견을 나누어 보자. 유네스코가 제공하는 <저널리즘과 미디어·정보 리터러시: 언론인과 저널리즘 교육자를 위한 핸드북>에서 답을 찾아보고, 해당 섹션의 다른 질문에도 이 핸드북을 활용해 답을 생각해보자.
https://en.unesco.org/sites/default/files/mil_eng.pdf
- 미디어·정보 리터러시 교육이 시민이 인터넷 검색으로 찾는 정보의 질에 주는 영향을 분석해 보자. 또한, 미디어·정보 리터러시가 시민 참여를 위한 시민 역량 강화에 미친 영향을 생각해 보자. 그 과정에서 온라인에서 직접 해볼 수 있는 활동을 만들어 보자.
- 학습자는 소그룹을 구성한다. 그룹 구성원은 다양한 오픈 액세스 데이터베이스를 비롯하여 석·박사 논문을 제공하는 데이터베이스에서 검색을 해보자. 양성평등이나 공동체 발전, 또는 자신이 흥미 있는 주제를 다루는 연구 보고서를 찾아보자. 다음 질문을 던져보고 추가적으로 질문을 더 구성해 보자. 내가 찾은 정보는 지역이나 국가적 논의 시 사용되는 자료인가? 아니라면 왜일까? 지역 공동체나 국가 정부, 국제 개발 기관이 내가 찾은 자료에 더 관심을 기울이게 하려면 어떤 조치를 취해야 할까? 나는 관심 있지만 석·박사 논문에서는 거의 다루어지지 않거나 아예 정보를 찾을 수 없는 주제가 있을까? 그렇다면 내가 할 수 있는 것은 무엇일까? 이 과정을 담은 간략한 보고서를 작성해 보자. 활동을 마친 뒤 학교나 주민 센터 등에서 할 수 있는 활동을 계획해 보자. 정보의 주기와 학술 정보가 구축되고 검증되는 과정에 대해 알고 싶다면 모듈 3을 참고해보자.

평가 방법 및 제한

- 평가 도구 또는 비교분석 표를 만들어 전통 미디어와 현재의 소셜 미디어상에서 찾을 수 있는 시민 서사에 대해 미디어 인플루언서인지 여론조작자인지 확인해 보자.

- 소셜 미디어에 게시된 특정 사회 또는 정치 이슈의 내용을 분석하고, 시민 주도 정보의 주요 요인을 알아보자 (사고방식, 감성, 잠재적 편견, 미디어 지향성 등)
- 시민 저널리즘 개념에 대한 사람들의 이해를 주제로 간단한 설문조사를 설계하고 시행한다.
- 표적 집단 면접을 진행하여 오프라인과 온라인을 포함하여 오늘날의 전통 미디어 콘텐츠에 시민 저널리스트가 미치는 영향을 인터뷰해 보자.
- 미디어·정보 리터러시에 대한 시민의 이해를 주제로 간단하지만 포괄적인 설문조사를 설계하고 시행한다.

본 모듈 참고 자료 및 참고 문헌

Addressing anti-Semitism through Education. Guidelines for Policymakers, UNESCO,
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000263702>

Addressing anti-Semitism in Schools: Training curricula, UNESCO?
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000374864?posInSet=1&queryId=dbd05bbf-952c-4111-b584-1a2a009d923a>

DEEEP. (2015). Transformational Communications for Global Justice Reframing Toolkit. DEEEP: United Kingdom.
https://www.bridge47.org/default/files/2018-12/17_transformational_communications_toolkit.pdf

DiMaggio, P., E. Hargittai, W.R. Neuman and J.P. Robinson (2001) 'Social implications of the Internet', Annual Review of Sociology 27: 307±36.

Elementary Teachers' Federation of Ontario (ETFO), (2010). Education for global citizenship: An ETFO Curriculum Development Inquiry Initiative. Toronto: ETFO. <http://etfo.net/globaled/HTML5/>

Empowering Students for Just Societies: Handbooks for primary and secondary school teachers, UNESCO and UNDOC,
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000370902?posInSet=2&queryId=301e5abc-edd0-462c-8433-5600c64490ee>

Funk, S., Kellner, D. &Share, J. (2016). Critical Media Literacy as Transformative Pedagogy.
https://www.researchgate.net/publication/342214960_Critical_Media_Literacy_as_Transformative_Pedagogy

Global citizenship education: Topics and learning objectives, UNESCO
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000232993>

Jones, R. H. and Hafner, C. A. (2012). Understanding Digital Literacies: A Practical Introduction. New York: Routledge.

Maguth, B. M. (2013). The use of social networks in the social studies for global citizenship education: Reflecting on the March 11, 2011 disaster in Japan. The Georgia Social Studies Journal, 3(2), 80-93.

Share, J., Mamikonyan, T. & Lopez, E. (2019). Critical Media Literacy in Teacher Education, Theory, and Practice. In Journalism and Ethics: Breakthroughs in Research and Practice (pp. 318-348). Hershey, Pennsylvania: ICI Global.
https://www.researchgate.net/publication/339675387_Critical_Media_Literacy_in_Teacher_Education_Theory_and_Practice

UNESCO (Deardorff, D et al.) (2018). Global citizenship education: taking it local. Paris: UNESCO.
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000265456?posInSet=1&queryId=4087efd2-0912-4a83-ae0e-b1ddcae1f637>

UNESCO (Office Bangkok and Regional Bureau for Education in Asia and the Pacific). (2018). Preparing teachers for global citizenship education: a template. Bangkok: UNESCO.
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000265452>

UNESCO (Santiago Office). (2017). GLOBAL CITIZENSHIP EDUCATION IN LATIN AMERICA AND THE CARIBBEAN: "Towards a world without walls: global citizenship education in the SDG 4 - E2030 Agenda". Santiago: UNESCO. <https://www.bridge47>.

UNESCO. (2014). Global Citizenship Education Preparing learners for the challenges of the 21st century. Paris: UNESCO.
https://www.bridge47.org/sites/default/files/2018-12/20_unesco_gce_2.pdf

웹사이트/데이터베이스

유네스코 아시아태평양 국제이해교육원(Asia-Pacific Centre of Education for International Understanding, APCEIU)

2000년 유네스코와 대한민국 정부 간 협정을 체결한 이후 유네스코 아시아태평양 국제이해교육원은 학습자가 중요한 가치를 이해하고 배울 수 있는 다양한 방법을 모색하는 데 최대한의 노력을 기울여 왔다. 교육원은 세계 시민 교육 활성화에 영향력 있는 기관이 되고자 노력해 왔으며, 다음 주요 프로그램 분야에서 활약했다. 교육자의 역량 강화, 연구 및 정책 개발, 정보 알리기, 교육/학습 자료 개발과 국제적 교사 교류 프로그램 등이 그 예이다. 다양한 국제이해교육 프로그램과 세계 시민 교육 프로그램을 통해 유네스코의 사명을 다하고자 힘쓰고 있다.
<http://www.unescoapceiu.org/en.index.php>

브리지 47 (Bridge 47)

브리지 47은 서로 아는 것을 나누고 서로에게서 배울 수 있는 기회를 마련하고자 만들어진 단체이다. 전 세계를 무대로 사회 변화를 이끌어 시민 사회를 움직이는 것을 목적으로 하고, 세계 시민 교육을 통해 세계 정의를 구현하고 가난을 근절하고자 힘쓰고 있다.

<https://www.bridge47.org/about>

글로벌 교육 네트워크 유럽(Global Education Network Europe, GENE)

글로벌 교육 네트워크 유럽은 회원국을 위해 국가적 책임감을 가진 부처 및 기관을 연결한 네트워크이다. 부처와 기관, 기타 주체들을 모아 국가적 정책을 개발하고 유럽 국가에 글로벌 교육을 위한 재원을 마련하기도 한다. 이에 참여하고 있는 부처 및 기관은 체계적인 네트워크를 통해 전략을 공유하고 서로가 서로에게 배우는 동료 학습 접근법을 활용해 국가적으로 혜택이 되는 결과를 얻기 위해 전문성을 아낌없이 발휘하고 있다.

<https://gene.eu/>

세계 시민 교육 클리어링하우스(Global Citizenship Education Clearinghouse)

세계 시민 교육 클리어링하우스는 유네스코와 야태교육원이 만든 세계 시민 교육용 글로벌 데이터베이스이다. 세계 시민 교육의 이해를 돕고 관련 정보를 공유하도록 구성하였다. <https://www.gcgedclearinghouse.org>

세계 시민 교육을 위한 스코틀랜드 국제교육개발협회(IDEAS for global citizenship)

IDEAS는 스코틀랜드(영국) 전역의 개인과 기관을 연결한 네트워크이며 개발 교육과 세계 시민 교육을 적극적으로 지원한다.

<http://www.ideas-forum.org.uk/>

미디어 스마트(Media Smarts)- 캐나다 디지털 미디어 리터러시 센터

미디어스마트는 디지털 미디어 리터러시를 위한 캐나다 소재의 비영리 기관이다. 어린이와 청소년이 미디어를 접할 때 비판적 사고 능력을 활용하며 정보를 기반으로 한 적극적 디지털 시민이 되도록 교육하는 것이 이 기관의 목적이다. 이를 위해 캐나다 학교와 가정, 공동체에서 디지털 미디어 리터러시를 함양할 수 있도록 리더십 교육을 제공하고 있으며, 캐나다에서 찾을 수 있는 품질 높은 자료를 토대로 한 디지털 미디어 리터러시 교육을 개발하고 전달하고 있다. 또한, 미디어 관련 이슈에 대해 정보를 기반으로 한 공공 정책을 개발할 수 있도록 다양한 연구를 진행하고 알리고 있다.

https://www.mediasmarts.ca/?gclid=CjwKCAjwnK36BRBVEiwAsMT8WEBH51ws5Rb6k7iQ_cFukbkNjFs8nlOoneVhyQflqzoZZNwX09In_hoCOpMQAvD_BwE

매클루언 디지털 미디어 리터러시 재단(McLuhan Foundation for Digital Media Literacy)

매클루언 재단은 디지털 미디어 리터러시 증진을 위해 설립되어 가상 마을인 지구촌 스퀘어를 구성하고자 노력하고 있다. 전 세계적으로 디지털 미디어 리터러시와 관련된 다양한 계획 및 비영리단체, 협회와 기관과 가장 의미 있고 효과 있는 실행 방안을 나누는 데 일조하고 있다. 지구촌 스퀘어는 교육자와 실행가, 산업 주체와 정책 입안자가 만나 의견을 나눌 수 있는 가상이자 현실 공간을 제공한다. 협업과 탐구 활동 및 공공 봉사활동 등을 통해 지구촌 스퀘어는 디지털 미디어 리터러시 증진을 위한 혁신과 파트너십의 국제 중심지로 역할을 수행하고 있다.

www.mcluhanfoundation.org

유네스코-세계 시민 교육

유네스코는 세계 시민 교육을 실행하기 위해 회원국에 다양한 지원을 제공한다. 세계 시민 교육 인식을 높이고 실행을 돕기 위해 다양한 방안을 지원하며 지침과 역량 쌓기 도구 등을 개발하기도 한다.

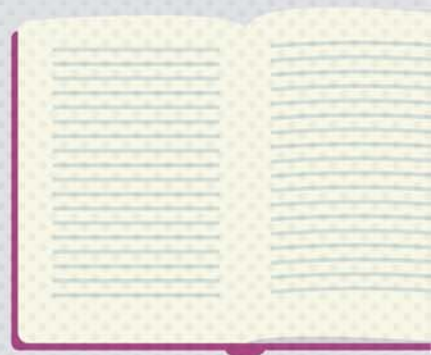
유네스코의 세계 시민 교육 접근법은,

- 총체적이다: 정규적 학습 환경은 물론 비정규적 학습 환경에서의 학습 내용, 성과, 교육 방법을 밝힌다.
- 변혁적이다: 학습자가 자신과 사회를 변혁시킬 수 있는 방안을 찾는다.
- 맥락에 따라 다르다: 지역적 필요와 문화적 현실을 반영하여 접근한다.
- 가치에 기반한다: 차별 없고 평등하며 존중하고 소통하는 공통적 가치를 추구한다.
- 더 포용적이고 공평한 교육을 추구하기 위해 헌신한다.

<https://en.unesco.org/themes/gced>

모듈 6:

미디어와
정보에서의 재현:
성평등을 중심으로



**‘우리가 어떻게 비춰지느냐에 따라 어떻게
대접받을지가 정해지기도 한다.**

**우리는 우리가 타인을 어떻게 바라보느냐에
따라 그들을 대접한다. 이렇듯 보이는 것은
표상(representation)에서 오기 때문이다.’**

- 리처드 다이어(Richard Dyer),
《이미지라는 것(The Matter of Images)》

배경과 근거

콘텐츠 내용이나 상품 속의 표상은 다양한 유형을 취한다. 우리는 이미지로 가득 찬 문화 속에서 살고 있고, 텔레비전이나 영화, 뉴스, 책, 온라인이나 오프라인 세상에서 표상으로 둘러싸인 매일을 보내고 있다.

기자부터 저자, 비디오 예술가, 광고 제작자, 출판 편집자나 영화감독, 블로거, 영상 제작자, 사용자 제작 콘텐츠 제작자, 일반 사람에 이르기까지 모두는 시각적이고 청각적이며 문자로 된 자료를 활용해 콘텐츠 내용을 전달한다. 이 과정에서 시간과 공간, 자료의 한계에 부딪히기도 하고, 대중에게 이야기를 준비하여 보여주기까지 편집 과정에서 다양한 어려움에 봉착하기도 한다. 따라서 결국엔 사람과 어떤 사건, 사안을 ‘재현하여’ 보여줄 수밖에 없으며, 인종이나 젠더, 성별, 나이 및 사회적 계급과 같은 특성처럼 의미 있어 보이는 어떤 것에 더 초점을 맞추게 된다. 어떤 특성에 집중하다 보면 고정관념이 내포되거나 과하게 단순화된 표상이 자리 잡게 되고, 개인이나 그룹에 어떤 꼬리표를 붙이는 행위가 되어버리며, 결국 우리가 가진 편협한 믿음과 태도를 정당화하게 된다. 물론 이 같은 행위가 저자나 제작자, 기자 또는 언론인의 의도일 수도 있고 아닐 수도 있다. 가끔은 이 정보를 수용하는 자(시청자 또는 독자)가 자체적으로 해석한 결과물일 수도 있다. 하지만 콘텐츠 내용을 전달하는 주체는 분쟁이나 혐오 표현, 차별을 퍼뜨리는 도구로서의 역할도 수행하기 때문에 자신이 한 행동에 책임을 지는 것이 논리적으로 타당하다. 이와 동시에, 다양하고 다원화된 목소리와 내용이 국제적으로 중요

시되고 있다. 우리는 재현 또는 표상에 대한 우려가 다양성을 냉각시키지 않도록, 그리고 보호된 언어의 범위 내에서 다양성이 작동하도록 균형을 맞추는 필요가 있다.

우리는 또한 콘텐츠 제공자가 사회적 맥락 안에서 작동하고 움직이는 사회적 주체라는 것도 알아야 한다. 그들은 사회로부터 영향을 받고 다시 사회에 영향을 미치기도 한다. 특정 도서관이나 아카이브, 박물관, 미디어와 디지털 통신 회사가 어떻게 특정 국가 맥락에서 작동하고 운영되는지 제대로 살펴볼 필요가 있다.

미디어·정보 리터러시를 갖추려면 이미지나 표상을 탐구하여 이미지나 텍스트 그 자체뿐만이 아닌 그 텍스트와 이미지가 해석되는 맥락과 그 안에서 존재하는 힘의 관계 등 우리가 보지 못하는 것들이 어떻게 연결되고 작동되는지 또한 분석해야 한다. 미디어와 디지털 통신 회사, 도서관과 아카이브, 박물관이 사회에 문제를 제기하는 역할을 하는 것도 사실이지만, 그들 또한 사회를 반영하고 우리가 의문을 품지 않고 그대로 받아들이는 이야기나 표상을 제시하는 기관이라는 사실 또한 잊지 말아야 한다.

전 세계 콘텐츠 제공자 대다수는 자체적으로 개발한 다양성 기준이 있다. 다양하고 포용력 있는 콘텐츠와 계획을 수립하겠다는 약속을 보장하기 위함이다. 많은 이들이 윤리 강령을 따르기도 하고, 이를 통해 인종이나 민족, 나이나 젠더, 젠더 정체성과 성지향성, 장애의 유무나 결혼 여부에 따라 차별적이거나 가학적인 자료의 사용을 금지하고 있다.

본 모듈의 주요 질문은 다음과 같다. 차별적인 표상을 받아들임으로써 혜택을 얻는 자는 누구이며 불이익을 받는 자는 누구인가? 차별적 표상을 담은 이미지는 우리가 스스로를 바라보고 타인을 바라보는 방식에 어떤 영향을 미치는가? 이 같은 이미지는 우리가 직접 경험할 수 없는 세상을 이해하고 알아가는 데 어떤 영향을 미치는가? 성평등과 기타 불평등에 어떤 시사점을 던져주는가?

단원 구성

1단원:

표상의 개념

2단원:

뉴스 보도와 이미지의 힘

3단원:

다양성과 표상에 대한 기관별 규범

4단원:

텔레비전, 영화, 출판물

5단원:

표상과 뮤직 비디오

1 단원: 표상의 개념

미디어·정보 리터러시는 미디어와 디지털 통신 회사, 도서관, 아카이브, 박물관 등이 제시하는 표상에 대해 비판적 분석을 한다. 개인이나 그룹, 장소와 공동체, 심지어는 일상의 뉴스 기사거리가 다양한 미디어 및 정보원을 통해 ‘다시’ 표현되고 묘사되는 방식을 분석하는 것이다.

또한, 어떤 사안이나 개인, 공동체에 대한 표상이 발휘하는 힘에 대한 비판적 이해를 도모한다. 그리고 이러한 표상이 우리의 하루에 미치는 영향과 우리가 스스로와 타인을 바라보는 방식에 미친 영향 또한 이해하고자 한다. 미디어·정보 리터러시는 콘텐츠 제공자가 지닌 힘을 이해하는 것이다. 즉 콘텐츠 제공자는 팬데믹이나 보건 위기에 대응하는 방식에 대해, 선거 과정에서 우리가 내린 결정에 대해, 정체성과 공동체와 문화에 대한 우리의 사고 방식에 대해 영향을 미치는 힘을 가지고 있기 때문에 이 힘을 이해해야 한다.

렌 마스터만(Len Masterman)의 주장에 따르면 교육자는 다양한 콘텐츠 제공자를 분석하고, 모든 콘텐츠 제공자가 표상의 시스템이라는 사실을 인지해야 할 필요가 있다. 미디어와 디지털 통신 회사를 표상의 시스템으로 바라본다면, 누가 그런 표상을 만들어 내는지 질문할 수밖에 없다. 누가 특정 대상을 재현해 내는가? 세상은 이런 식이라고 우리에게 말하고 있는 자는 누구인가? 자신들이 보는 방식이 자연스러운 것이라고 주장하는 자는 누구인가? 이에 더해 다른 질문들도 떠오른다. 재현되고 있는 세상의 본질은 무엇인가? 가치와 지배적인 추측 및 가정은 무엇인가? ‘실제성’을 만들어 내는 기법은 무엇인가? 미디어와 디지털 통신 회사가 우리에게 보여주는 표상을 수용자는 어떻게 받아들이고 이해하는가? 우리는 수용자로서 어떤 위치에 서 있는가? 다양한 해석은 존재하는가? (Masterman, 2010 참조)

언제나 그렇듯, 미디어·정보 리터러시에서의 비판적 분석은 교육자와 학습자가 모든 형태의 표상이 우리의 행동과 태도, 지식과 이해, 사고와 감정, 자기 정체성 인식, 타인과의 관계에 영향을 미칠 수 있다는 사실을 탐색한다는 의미이다. 또한, 소통과 다양성, 평등과 포용성을 함양하는 데 미디어·정보 리터러시가 매우 중요한 역할을 수행하며, 주류 콘텐츠에 속하지 못한다 해도 시민 스스로가 이야기와 관점을 제작하고 인식할 수 있게 만든다.

다양한 콘텐츠 제공자가 제시하는 표상은 고정관념을 기반으로 하는 경우가 많다. 즉, ‘차이’를 강조하기 위해 지나치게 단순화된 표상인 것이다. 이같이 과하게 단순화된 표상 때문에, 수용자에게는 어떤 사안이나 개인, 그룹을 제대로 대표하거나 정확하게 대표하지 못한 매우 작은 일부분만 제시된다. 결국 미디어를 통해 제시된 모습을 넘어 존재하는 풍부하고 복잡한 면을 인식하고 이해하지 못하게 되는 것이다. 젠더 차별은 가장 흔한 유형의 고정관념 중 하나이다. 미디어의 이러한 재현으로 인해 세계 인구의 거의 절반이 언론에서 보이지 않고 이는 해로운 영향을 끼친다. 글로벌 미디어 감시 프로젝트(Global Media Monitoring Project)는 이 주제에 대해 가장 장기적인 연구를 진행하고 있는 단체로, 다음과 같은 연구 결과를 발표했다. “2015년 신문이나 텔레비전, 라디오 뉴스에 등장한 인물 중 여성은 24%를 차지하는 데 그쳤고, 이는 2010년과 동일한 수치였다.⁶⁸⁾ 남녀 수치의 차이는 정치나 정부를 다룬 뉴스일수록 더 두드러졌는데, 여성이 등장한 경우는 겨우 16%였다.

68) Global Media Monitoring Project,

https://whomakesthenews.org/wp-content/uploads/who-makes-the-news/Imported/reports_2015/highlights/highlights_en.pdf.

오늘날 우리의 지구촌과 같이 다양한 문화가 공존하는 곳에서 미디어·정보 리터러시를 갖춘 사람이 된다는 것은 많은 콘텐츠 제공자가 우리 세계의 사회문화적 구조를 구성하는 개인과 그룹, 공동체의 다양성을 인식하고 있는지 의문을 갖고 알아본다는 의미다.

주요 주제

- 미디어와 디지털 통신 회사가 보여주는 고정관념
- 콘텐츠 제공자가 재현하는 다양성과 평등, 포용성의 중요성
- 콘텐츠 제공자가 재현하는 바에 따라 전달될 수 있는 메시지와 가치
- 표상이 수용자에게 미치는 영향
- 표상에서 주체성이 갖는 역할
- 다양성과 평등, 포용을 보장하는 데 정책이 수행하는 역할

학습 목표

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

- 콘텐츠 제공자가 보여주는 표상을 구성된 것으로 분석할 수 있다.
- 콘텐츠 제공자가 제시하는 표상이 수용자에게 미치는 영향을 평가할 수 있다.
- 정책적 결정이 다양성과 평등, 포용성에 미친 영향을 평가할 수 있다.
- 미디어의 다양성에 기여하는 콘텐츠 제공자의 표현 특성을 파악할 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.

- 내가 사용하는 콘텐츠나 내가 방문하는 온라인 공간에는 어떤 인종적, 젠더적, 계급적 표상이 존재하는가? 해당 표상은 전형적인가? 또는 다양한가? 시각 자료나 언어 표현이 고정관념을 탈피하게 돕는가? 또는 고정관념을 강화하는가?
- 미디어에서 주로 접하는 젠더 그룹은 무엇인가(보이는 젠더/ 보이지 않는 젠더)? 어떤 역할(고정관념)을 하고 있는가?
- 도서관이나 아카이브, 박물관이나 출판사 등에서 일하는 전문가와 인터뷰를 진행해보자. 직장에서 성평등이나 콘텐츠의 다양성을 다루는 정책이 있는지 알아보자. 직장 내에서 어떤 정보에 대한 보관, 우선 처리, 출판, 홍보 여부는 어떻게 결정되는가? 지속가능발전목표(5번)처럼 성평등을 집중적으로 다루기도 하는가?
 - 통상적으로 미디어 콘텐츠에서 '타인'으로 규정된 사람들은 특정 유형에 속한다. 즉 '성적 매력'이 부각되거나 이국적이고, 위험하거나 유머러스하며, 불쌍하게 묘사된다. 이는 오늘날에도 흔하게 사용되는 표상

인가? 이곳에 명시되지 않은 기타 유형으로 분류해볼 수 있다면 무엇이 있을까? 이 같은 표상은 특정 젠더 그룹(여성, 남성, 성소수자 등)과 더 큰 연관성을 보이는가?

- 이 같은 묘사는 만들어졌는가? 어떤 기법적 요소가 적용된 것일까? 해당 묘사는 콘텐츠를 어떻게 강화하는가?
- 이 같은 표상을 통해 전달되는 메시지는 무엇인가? 만약 그 메시지가 전달되고 용인된다면 누가 혜택을 얻게 될까? 불이익을 받는 집단은 누구인가?
- 주류 미디어나 대안 미디어에서 고정관념을 탈피하여 한 개인이나 집단에 대한 복합적인 묘사를 하는 예를 쉽게 찾을 수 있는가? 성평등이나 소수자 집단, 또는 내가 흥미 있는 다른 테마를 찾아보자. 어떤 것을 찾을 수 있는가?
- 내가 접하거나 제작한 콘텐츠에는 얼마나 다양한 목소리가 다루어지는가? 왜 그럴까? 그 콘텐츠 속 목소리는 특정 수용자에게 어떤 영향을 미칠까? 특정 목소리는 배제된다면 어떤 영향을 미칠까?
- 내가 만든 미디어나 기타 디지털 콘텐츠에서 나를 '재현'한다면 어떤 요인을 고려할 것인가? 어떤 요인이 중요한지 결정할 수 있는 방법은 무엇일까?
- 우리 지구촌의 다양성, 평등, 포용과 공평한 표상의 원칙을 지키고 있는 미디어 플랫폼의 특성을 설명해보자. 해당 플랫폼의 잠재적 활용도와 영향은 어떻게?

평가 방법 및 제안

- 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)
- 콘텐츠 제공자의 텍스트를 표상의 사례를 중심으로 분석하기
- 특정 미디어 표상에 대한 수용자가 누구인지 보여주는 모형이나 표, 평가 도구 개발하기
- 현재 지배적인 미디어 표상이나 수용자에 주요 영향을 미치는 단어들로 워드맵, 워들(Wordle) 게임 등과 함께 미디어 메시지로 콜라주 만들기
- 지구촌의 다양성, 형평성, 포용성 및 공정한 표현의 원칙을 준수하는 콘텐츠 공급자를 위한 개요 개발하기. 또는 그러한 플랫폼의 잠재적 활용도와 영향에 대한 개요 작성하기

2 단원: 뉴스 보도와 이미지의 힘

학습 시간: 2시간

주요 주제

- 사례 연구: 뉴스 보도와 시각 자료의 힘
- 재해 재현하기
- 젠더 재현하기

학습 목표

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

- 특정 사건의 뉴스 보도 속에 존재하는 표상을 분석할 수 있다.
- 주류 미디어 속 표상의 대안을 제시하는 뉴스 보도를 탐색할 수 있다.
- 표상이 수용자, 그리고 묘사된 대상에게 주는 영향을 평가할 수 있다.
- 미디어와 디지털 플랫폼 및 기타 정보 시스템에 존재하는 젠더 표상을 분석할 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.

- 일부 비평가는 미디어가 자연재해, 비극 같은 특정 사건을 보여주는 방식에 우려를 표했다.
 - 현재 미디어에서 보도되는 사건이나 사안을 찾아본 뒤, 미디어 비평가의 우려가 얼마나 타당한지 평가해 보자.
 - 비극이나 재해로 피해 받은 사람들이 그려지는 모습에 대한 반응을 논의해 보자. 주류 미디어 또는 대안 미디어에서 활동하는 언론인이 사람들의 프라이버시와 명예를 존중하며 사건의 감성적 측면을 보여주고자 사용하는 전략을 알아보자.
- 인재 또는 자연 재해와 같은 주요 사건을 보도한 기사를 찾아보고 분석해 보자. 이 사례 연구는 뉴스 보도에서 사용된 이미지에 초점을 맞추되, 해당 사건에 연관된 사람이나 사건이 재현된 방식에 집중하도록 한다. 교육자는 인터넷을 활용하여 주류 미디어 보도나 소셜 미디어에 올라온 이미지를 조사한다. 보도 내용과 이미지를 더 자세히 분석하기 위해 다음 질문을 활용할 수 있다.
 - 온라인 뉴스 웹 사이트나 텔레비전, 신문이 재현한 사황을 설명해 본다. 가장 자주 활용된 이미지가 무엇

인지 찾아본다. 카메라 각도나 사진의 구성요소, 쏫의 유형과 사진에 등장한 사람, 등장하지 않은 사람은 누구인지를 고려해 가며 해당 재현에 사용된 구성법을 생각해 보자.

- 해당 이미지를 활용해 전달하는 메시지는 무엇인가? 이미지를 통해 전달되는 이야기는 무엇인가? 해당 이미지는 많은 이의 관심을 받고 중요성을 얻을 수 있을까? 수용자에게 해당 이미지가 미칠 영향은 무엇일까? 이미지가 독자 및 시청자에게 줄 수 있는 영향은 무엇인지 생각해 보자.
- 이미지로 남겨지지 못한 사건 관련 정보를 사람들이 기억할 수 있을지 논의해보자. 시각 자료로 담지 못한 정보를 ‘없던 일’처럼 만들 수 있는 이미지의 힘을 탐구해보자. 정보력을 갖춘 시민성에 이 사실이 시사하는 바는 무엇일까?

성평등 달성 그리고 여성 역량 강화하기(woman empowerment)

젠더와 관련된 이슈는 유엔 같은 국제 개발 조직을 비롯하여 국가·지역 정부 및 시민 사회 기관에서도 더욱 주목하고 있는 개발 어젠다 중 하나이다. 지속가능발전목표 다섯 번째는 ‘성평등 달성 및 모든 여성과 여아의 역량 강화’이며, 여성과 여아에게 영향을 미치는 다양한 사안을 다루는 9개의 세부 목표도 제시하고 있다.⁶⁹⁾ 1995년 제4차 여성대회가 끝난 뒤 유엔이 채택한 ‘베이징 선언과 행동 강령’은 모든 방면에서 성평등을 증진하기 위해 미디어가 수행해야 할 주요 역할을 강조했다. 모든 이해관계자는 “여성에 대한 고정관념에 대항하고, 미디어를 포함한 모든 커뮤니케이션 시스템에 여성의 접근성과 참여를 막는 성적 불평등을 타파하기 위해” 함께 행동할 것이 요구된다. 유엔총회는 2010년 7월 유엔여성기구(UN Women)를 설립했다. 유엔여성기구는 양성평등과 여성의 권한 및 역량 증진을 목표로 한다. 유엔 회원국은 이 역사적인 순간에 매우 강력한 메시지를 전 세계에 보냈다. 바로 성평등과 여성 권한 증진을 위해 모든 회원국이 함께 노력해야 한다는 것이다.⁷⁰⁾ 모든 방면에서 유네스코는 성평등을 우선시하고 있다(‘아프리카 우선 전략’과 마찬가지로)이다).

- 베이징 선언과 지속가능발전목표, 유엔여성기구의 목표를 달성하는 데 미디어와 디지털 통신 회사, 도서관과 아카이브, 박물관 같은 콘텐츠 제공자의 역할을 강조할 필요가 있다. 토론 수업을 열어 다음과 같은 질문을 다루어보자. 콘텐츠 제공자는 자신의 젠더 민감성을 어떻게 효과적으로 평가할 수 있을까? 또 시민 사회는 그 민감성을 어떻게 평가할 수 있을까? 콘텐츠 공급 기관을 운영하는 자는 누구인가? 콘텐츠 제공자가 성평등적 방식으로 콘텐츠를 운영해야 하는 이유는 무엇인가? 여성과 남성 및 소수자 집단을 고정관념에 따라 묘사하는 재현 방식에 콘텐츠 제공자는 어떻게 문제를 제기하고 해결할 수 있을까? 콘텐츠 제공자는 단순히 성 불평등과 관련된 의미 전달자인가, 아니면 베이징 선언 및 위에 언급된 기타 목표를 운영하여 정보와 지식을 생성하고 그 결과를 배가시키는 공동 파트너인가? 파트너가 맞다면, 효과적으로 역할을 수행할 방법은 무엇일까?

수년간 성평등과 여성 권한 증진이라는 사안을 다루기 위해 전 세계의 다양한 이해관계자는 미디어와 디지털 플랫폼 개발에 집중해 왔다. 그러나 가시적인 성과를 거두지는 못했다. 미디어·정보 리터러시는 젠더 민감성을 높이는 데 매우 유용하다. 미디어·정보 리터러시를 통해 수용자(독자, 시청자, 콘텐츠 제작자)는 필요한 역량(지식,

69) 지속가능발전목표(SDG) 5, Achieve gender equality and empower all women and girls

<https://sdgs.un.org/goals/goal5>. Accessed on 10 December 2020.

70) UN Women, <https://www.unwomen.org/en>

능력, 태도)을 함양하여 콘텐츠 생태계의 젠더 민감성 성과를 평가하고 젠더 감수성을 높이도록 도울 수 있다.

- 교육자는 다음의 질문을 포함한 짧은 설문조사를 진행해 본다. 당신이 살고 있는 국가의 미디어 기관은 미디어·정보 리터러시 증진에 힘쓰고 있는가? 어떤 방식으로 노력하고 있는가? 활동을 펼치고 있다는 증거를 찾을 수 있는가? 가능하다면 상세한 예를 들어보자. 미디어·정보 리터러시가 성적 고정관념 문제를 알리고 성평등을 달성하는 데 기여할 수 있는 방법은 무엇인가? 당신이 살고 있는 국가나 공동체에 성 관련 문제를 다루는 지역 개발 프로그램이 있는가? 있다면 해당 프로그램을 적용하고 실행하는 데 겪는 어려움은 무엇인가? 다양한 젠더 집단-여성, 남성, 성 소수자-과 어디까지 의견을 주고받으며, 그 집단을 얼마나 제대로 재현해내고 있는가? 다양한 콘텐츠 제공자는 이 같은 프로젝트에 얼마나 참여하고 있는가? 미디어·정보 리터러시를 활용하여 미디어와 정보에서 성 관련 문제를 주류화하고 여성을 대표하는 표상을 개선하는 방법은 무엇일까? 이들 질문과 기타 추가 질문을 통하여, 성평등 및 미디어·정보 리터러시와 관련된 연구, 올바른 실천과 제안을 해볼 수 있다. 성평등에 대한 당신의 개인 의견은 무엇인가? 당신 개인의 관점과 경험이 미디어나 기타 정보원에서 제시하는 젠더 표상을 해석하는 데 미치는 영향은 무엇인가?

미디어나 디지털 통신 회사, 도서관과 아카이브, 박물관과 같은 콘텐츠 제공자, 그리고 여성에 관련된 두 가지 주요 관점이 있다. 하나는 이러한 기관에서 근무하는 여성의 지위와 관련이 있으며, 또 다른 하나는 콘텐츠 내용에서 다루어지는 여성이나 여아, 기타 젠더 집단의 이미지에 대한 것이다.

- 《글로벌 미디어 감시 프로젝트 2015(Global Media Monitoring Project 2015)》와 《뉴스룸 내 여성 지위에 대한 글로벌 보고서(Global Report on the Status of Women in the Newsroom)》-이 단원 끝에 실린 참고 자료 목록을 볼 것- 또는 여성 및 콘텐츠 제공자에 대한 기타 연구 결과를 찾아보자. 다음의 질문을 논의해보자. 위의 연구 결과를 각각, 또는 종합적으로 바라보았을 때 도출되는 시사점은 무엇인가? 가장 만연하게 묘사되는 여성의 이미지는 무엇인가? 해당 이미지 뒤에 가려진 정치·경제·사회·문화적 요인은 무엇인가? 우려할 만한 이유가 되는가? 부정적 이미지 문제를 해결하기 위해 정부의 개입이 필요할까? 그렇다고 생각한다면 어떤 식으로 개입할지 설명해보자. 시민 사회에서는 해당 문제를 해결하기 위해 어떤 조치를 취해야 할까? 콘텐츠 제공자가 자율규제를 통해 행동하는 편이 정부나 기타 기관의 제재를 받는 것보다 나을까? 정부의 제재가 필요한가? 이유를 설명해보자. 정부 규제나 외부 감시가 필요한 콘텐츠 문제가 발생하곤 하다. 어떤 경우가 여기에 해당하는가? 민간 기업의 경우는 공영방송처럼 공적 자금 지원을 받는 콘텐츠 제공자와 다르게 취급되어야 할까? 공적 자금을 받는 콘텐츠 제공자는 성평등과 여성 권한 증진을 보장해야 할 의무가 있다고 생각하는가? 미디어·정보리터러시 학습이 성평등적 행동에 도움이 되었다고 생각하는가? 어떤 도움이 되었는가? 성평등에 대한 개인적인 견해는 무엇인가? 미디어와 디지털 통신 회사, 도서관, 아카이브와 박물관 같은 콘텐츠 제공 기관에서 더 많은 여성이 근무하게 된다면 여성에 대한 이미지를 바꾸는 데 도움이 될 수 있을까? 왜 그럴까? 관련 연구는 어떤 주장을 하고 있는가?

여성 혐오와 온라인 괴롭힘, 여성 언론인에 대한 성희롱이 나날이 증가하고 있다. 2018년 국제기자연맹이 진행한 글로벌 조사⁷¹⁾ 결과는 다음과 같다.

- 여성 응답자 중 64%가 온라인 학대를 경험한 적이 있다고 밝혔다.
- 온라인 괴롭힘은 살인 또는 강간 위협, 모욕, 성과에 대한 평가 절하, 성차별적 발언, 성적 수치심을 주는 이미지 전송, 사이버불링, 사이버스토킹, 계정 사칭 등과 같이 다양한 형태로 나타난다.
- 온라인 괴롭힘을 경험한 사람 중 47%의 여성이 이 문제를 신고하지 않았다고 답했으며, 신고한 사람 중 40%는 미디어 관리팀에만 신고했다고 밝혔다.
- 또 하나의 우려할 만한 결과는 학대를 경험한 응답자 중 다수(63%)가 학대 경험 후 불안이나 스트레스 같은 심리적 영향을 가져왔다고 답했으며, 38%는 자기 검열을 하기 시작했고 8%는 실직을 경험했다고 밝혔다.

위의 내용을 유네스코의 2020년 여성 언론인을 대상으로 한 온라인 폭력 글로벌 조사⁷²⁾ 내용과 비교해보자.

- 조사에 응한 여성 언론인 중 73%가 근무 중 온라인 폭력을 경험한 적이 있다.
 - 25%는 신체적 폭력에 대한 위협을 받았다.
 - 18%는 성폭력 위협을 받았다.
 - 20%는 온라인 폭력에 이어 오프라인에서도 공격을 받은 적이 있다고 밝혔다.
- 두 데이터의 유사점 또는 차이점은 무엇인가? 여성 언론인을 향한 적대감이 증가하는 이유는 무엇이라고 생각하는가? 두 조사에서 제시한 권고 사항을 알아본 뒤, 권고 사항을 담은 포스터나 스토리보드를 만들어본다. 권고 사항을 어떻게 실행할 수 있을지, 그리고 누가 실행할 것이며, 어떤 감시 체제를 만들 수 있을지 생각해보고 발표 내용에 포함한다. 두 조사를 진행할 때 활용한 방법론을 알아보자. 데이터의 타당성이나 정확성이 제대로 충족되었는가? 모듈 3을 참고하여 학술적 연구에서 타당성이나 정확성의 의미는 무엇인지 다시 찾아보자. 두 조사의 한계점도 논의해 보자.
- “젠더에 관련한 폭력 문제를 다룬다는 것은 모든 인류와 관련된 사안을 다루는 것과 마찬가지이다. 여성과 여아에 대한 편견으로 물든 표상, 고정관념, 편협한 사고와 폭력을 돌아봄으로써 적어도 미디어에서만 큰 우리 사회의 큰 근심거리를 제대로 다루어 본다. (중략) 언론인은 침묵을 깨고 너무 자주 사적 영역으로 치부되는 이 문제를 공론화하여 다룰 수 있다.”⁷³⁾
 - 학습자는 위 인용문에 대해 논의해보자. 신체적·성적 폭력을 경험한 적이 있는 여성, 또는 여아라는 이유로 낙태 당한 아이들, 그리고 여성 할례에 대한 통계자료를 유네스코의 《여성과 여아에 대한 폭력 보도: 언론인을 위한 핸드북(Reporting on Violence against Women and Girls: A Handbook for

71) <https://www.ifj.org/media-centre/reports/detail/ifj-survey-one-in-two-women-journalists-suffer-gender-based-violence-at-work/category/press-releases.html>

72) Online violence Against Women Journalists: A Global Snapshot of Incidence and Impacts. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization Authros: Julie Posetti, Nermine Aboulez, Kalina Bontcheva, Jackie Harrison, and Silvio Waisbord (2020). <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000375136>

73) 다음에서 발췌 "Reporting on Violence against Women and Girls: A Handbook for Journalists. Impe, AM. (2019). <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000371524>. (Ed. Mirta Lourenco). UNESCO, Paris.

Journalists)》

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000371524> 8페이지에서 찾아보자. 학습자는 다음 질문을 생각해보고 탐색해본다. 여성에 대한 폭력을 보도하는 지역 미디어가 있는가? 지역 미디어는 여성 폭력 문제 보도에 관한 내부 정책이 있는가? 학습자나 교육자가 지역 미디어에 연락을 취해 해당 사실에 대해 알아볼 수 있는가? 교육자와 학습자는 디지털 통신 회사와 관련해 어떤 행동을 취할 수 있는가?

- 탐색 과정에서 학습자는 자신이 배운 미디어·정보 리터러시를 활용해 볼 수 있다. 자신이 찾은 내용을 온라인 등을 통해 공동체와 공유한다. 미디어 정책과 콘텐츠에 대해 더 알아보려면 다음의 자료를 참고하라. 《커뮤니케이션 정책에 젠더 어젠다 설정하기: 미디어와 젠더에 대한 글로벌 동맹의 새로운 제안 (Setting the Gender Agenda for Communication Policy: New proposals from the Global Alliance on Media and Gender)》

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000368962.locale=en>

교육자는 이 밖에 이와 유사한 활동을 개발할 수 있다. 젠더와 관련이 있으며 장애인이나 토착민, 소수민족 또는 경제적으로 어려운 도시 및 지방 공동체의 구성원 같은 소외계층에 대한 활동을 다룬다. 활동의 목적은 미디어에서 해당 집단이 재현되고 묘사되는지 방식을 알아보는 것이며, 이를 통해 누가 누구를 위해 그와 같은 표상을 만들어내고, 해당 표상으로 인해 혜택을 얻는 자들은 누구이며, 불이익은 얻는 자는 또 누구인지 이해하는 것이다.

평가 방법 및 제안

- 뉴스 보도의 시각 자료 분석 및 평가하기-기술적·디자인적 요소를 포함
- 성평등을 다룬 최근 연구 및 보고서를 조사한 뒤 소셜 미디어 캠페인 만들기. 내가 만든 캠페인의 효과 생각 해보기
- 시민성이 정보를 기반으로 발전할 수 있도록 돕는 보도 방법 알아보고 평가하기
- 시각 자료가 수용자에게 주는 영향 평가하기

3 단원: 다양성과 표상에 대한 기관별 규범

학습 시간: 2시간

주요 주제

- 미디어와 디지털 통신 회사, 도서관, 아카이브와 박물관 같은 콘텐츠 제공자의 규범과 윤리
- 미디어의 다양한 규범과 규칙 평가에 규범 적용

학습 목표

본 단원을 통해 교육자는 다음과 같은 역량을 함양할 수 있다.

- 콘텐츠 기관의 다양성과 윤리 규범을 탐색할 수 있다.
- 다양한 미디어 이미지와 텍스트에 규범과 윤리를 적용할 수 있다. 확립된 규범과 윤리를 토대로 온라인 및 오프라인 텍스트를 평가할 수 있다.
- 해당 규범의 목적과 효과를 평가할 수 있다.
- 다양한 콘텐츠 제공자의 규범과 윤리 규정에 제안 및 변화를 권고할 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.

미디어에 대한 국가 규제를 피하기 위해 여러 지역의 미디어 산업은 자발적으로 다양성에 대한 규범을 개발하여 콘텐츠에 대한 다양성과 포용성을 보장하려 한다. 이외 다른 산업에서도 인종이나 민족, 나이나 성, 신체적 조건 또는 결혼 여부를 이유로 가학적이거나 차별적인 내용을 금지하는 윤리 강령을 따르고 있다. 어떤 디지털 통신 회사는 공동체 기준은 있으나 실제로 실행하는 데 충분한 재정적 지원을 하고 있지 않다는 비판을 받기도 한다. 도서관과 박물관은 포용성과 평등에 관련한 문제를 다루는 정책을 더욱더 활발히 개발하고 있으며, 문화적 적절성과 표상을 다루는 정책 또한 도입하고 있다.

- 내가 사는 지역에서 찾아볼 수 있는 실천 규범과 윤리 지침을 알아보자. 미디어와 디지털 통신회사, 도서관이나 아카이브, 박물관과 연관된 내용일 수 있다. 내가 찾은 실천 규범을 누가 정립했는지 알아보자. 실천 규범 속에서 주로 다루고 있는 분야와 목적을 요약 정리해 보자. 시민과 소비자의 이익을 어떻게 대변하고 있는가? 해당 규범은 기관에 어떤 영향을 미치는가?
- 앞선 활동의 뉴스 보도와 콘텐츠 개발, 전달 과정이 담고 있는 표상에 실천 규범을 적용해 보자. 규제가 얼마나 지켜지고 있는지 평가해 보자. 평가 시 텍스트와 맥락 모두를 고려한다. 보도 내용에서 나의 응답에 근거가 될 수 있는 상세한 예를 찾아본다. 콘텐츠가 규범을 어겼을 시 개인은 어떤 조치를 취할 수 있을까?

- 해당 규범이 적용되는 다양한 콘텐츠 제공자 분야를 살펴보자(광고 속 고정관념과 성차별을 포함한 젠더 묘사가 있다). 이런 상황에서 규제는 잘 지켜지고 있는지 평가해보자. 기관 또는 해당 텍스트 제작자에게 보낼 피드백을 작성해보자.

평가 방법과 제안

- 미디어와 디지털 통신 회사, 도서관과 아카이브, 박물관과 같이 다양한 콘텐츠 제공자의 다양성과 윤리 규범의 주요 분야 요약하기. 소셜 미디어 또는 오프라인 공동체 캠페인을 만들기. 내가 만든 캠페인의 효과 알아보기.
- 규범과 윤리 내용에서 바꾸거나 추가할 것 제안하기

4 단원: 텔레비전, 영화, 출판물

학습 시간: 2시간

주요 주제

- 영화와 표상
- 출판물 속의 표상
- 영화와 텔레비전 산업, 공동체와 토착민의 이야기

학습 목표

본 단원을 통해 교육자는 다음과 같은 역량을 함양할 수 있다.

- 현재 유행하는 텔레비전 프로그램과 영화가 성공한 이유를 알아볼 수 있다.
- 영화와 텔레비전, 책과 같은 인쇄물에서 보여주는 표상을 평가할 수 있다.
- 영화 또는 텔레비전의 내용에 관한 개요서를 작성할 수 있다.
- 텔레비전 프로그램 편성 시간 및 위치의 의미를 이해할 수 있다.
- 광고 속 젠더 표상을 분석할 수 있다.
- 표상이 갖는 기술적 전략을 분석할 수 있다.
- 텔레비전과 영화 속 대안적이고 토착적인 이야기를 찾을 수 있다.

콘텐츠 유형으로서의 영화

영화는 수백 년간 전 세계적 수많은 대중에게 사랑받고 있는 가장 영향력 있는 미디어 중 하나이다. 최근 들어 텔레비전과 온라인 시청각 자료 또한 많은 인기를 얻은 것이 사실이다. 물론 이와 동시에 서적은 온라인, 오프라인 할 것 없이 아이디어와 정보를 제공하는 매우 중요한 미디어로 남아 있다. 이 모든 미디어가 다양한 이야기와 특정 국가 역사를 다룸으로써 사회가 사회를 이해하는 데 매우 중요한 역할을 하고 있다. 미디어·정보 리터러시의 중요한 한 측면 역시 우리가 사는 세상을 이해하는 데 미디어가 도움을 줄 수 있는 방식을 이해하는 것이다.

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.

- 최근 흥행한 영화 작품을 인터넷으로 찾아보자. 내가 사는 지역에서 또는 국제적으로 흥행에 성공한 작품 다섯 개를 목록으로 만들어본다. 가능하다면 각 영화의 예고편을 시청한 뒤, 한 영화를 골라 전체 작품을 감상해 보자. 이야기 흐름과 관련하여 영화가 대표하는 인물 및 의미 등을 설명해보자. 수용자에게 해당 표상의 의미 있는 이유를 설명해 보자.
- 교육자는 역사적 사건을 다룬 다양한 표상을 찾아보도록 한다. 예를 들면, 특정 시대에 출판되었거나 특정 시대를 다룬 출판물을 찾아본다. 또는 다양한 장르로 만들어진 영화를 찾아본다. 미술 작품이나 이미지도 좋다. 사진이나 뮤직 비디오 또한 해당될 수 있다. 그 역사적 내용을 소재로 에세이를 쓰기 위해 박물관이나 아카이브를 방문해 자료를 모아 보자.
- 학습자가 살고 있는 나라에 대해 쓴 책 또는 기사를 찾아보자. 지역 공동체나 문화, 특정 사건에 관한 내용일 수 있다. 선택한 주제에 대해 얼마나 다양한 측면을 재현하고 있는지 알아보자. 해당 표상의 내용에 동의하는가? 이유는 무엇인가? 그렇지 않다면 왜일까? 논의해 보자.
- 인터넷이나 텔레비전에서 시청각 광고를 수집해 보자. 여성과 남성 모두가 출현하는 광고를 선별한다. 소그룹을 만들어 광고 속 여성과 남성이 어떻게 묘사되는지 논의해 본다. 관찰한 내용을 적어본다. 내가 찾은 내용이 시사하는 점을 논의해 본다. 집단 구성원은 특정 표상을 다르게 받아들이기도 하는가? 왜 그럴까?
- 상업 영화는 주로 영웅 서사와 같은 전통적 서사에 집중하곤 한다. 이러한 서사는 특정 문화의 두려움과 욕망, 염원을 표현하는 내재적 신념을 의미한다. 이야기 속에서 주로 남성으로 나타나는 영웅은 자신의 운명을 모른 채 중요한 임무를 완수하도록 부름 받는다. 임무를 처리하는 과정에서 '탄생'과 시작, 자신의 운명 받아들이기, 로맨스 경험, 적과의 맞닥뜨림, 현인으로부터의 조언 받아들이기, 그리고 마지막으로 집으로 돌아오기 같은 단계를 거친다.
 - 이 같은 서사로 구성된 영화 목록을 만들어보자. 해당 이야기가 인기를 얻는 이유를 생각해 보자. 영화 속 영웅을 설명해보고, 그 영웅이 우리 사회의 열망과 가치를 어디까지 대변하는지 이야기해보자.
 - 영화 속 음향과 음악 활용을 비롯해 카메라 촬영 기법은 어떠한지 묘사해 보자. 이러한 기술적 요소가 이야기의 중심 요소에 대한 표상을 어떻게 강화하는지 평가해 보자(예를 들어 주요 악역 또는 로맨틱 영웅이 풍기는 이미지를 만드는 데 어떤 영향을 주었을까?). 만약 다른 배경 음악을 선택했다면 그 영화 속 특정 장면의 의미가 어떻게 바뀌었을지 이야기해보자.

- 블록버스터 영화에 비해 대안적 영화를 보여주는 지역이나 공동체 미디어의 웹 사이트를 방문해보자. 해당 회사나 기관이 하는 이야기를 살펴보자. 그리고, 주요 영화 스튜디오에서 만드는 이야기와 비교해보자. 이처럼 대안적이고 토착적 이야기에 목소리를 부여하고 표상에 힘을 불어넣는 ‘독립’ 기관이 갖는 가치를 평가해 보자.

“영화와 텔레비전이 재현하는 다양한 관점을 보여주는 것이 우리의 목표입니다. 스크린에서 보여주는 관점이 많아진다고 해서 그 누구도 불이익을 받게 되지 않습니다. 오히려 더 좋은 프로그램을 만들고 스크린 위에 새로운 비전을 제시하게 됩니다.”

조앤 페네파더(Joan Pennefather), 캐나다국립영화위원회 첫 여성 위원장
매클린에서 1993년 3월 29일.

- 시청자에 대한 영화와 텔레비전의 책무성과 인류 발전과의 연관성을 설명해보자. 모든 시청자가 자신의 모습을 스크린에서 보고 자신의 이야기를 스크린에서 접할 수 있어야 하는 이유는 무엇인가? 주류로 여겨지는 이야기와 표상이 다양한 수용자에게 주는 시사점이 무엇인지 논의해보자. 전문 채널이나 다양한 인터넷 사이트, 블로그와 새로운 기술이 서사 만들기라는 예술에 미치는 영향과 수용자에게 대안적 표상을 제시하는 방법을 알아보자.

평가 방법 및 제안

- 텔레비전 프로그램과 영화의 최신 사례 분석하기
- 기술적 전략이 콘텐츠와 표상에 주는 영향 평가하기
- 대안적이고 지역적인 이야기를 보여주기 위한 국가적 영화 기관 및 독립제작회사 알아보고 평가하기

5 단원: 표상과 뮤직 비디오

학습 시간: 2시간

주요 주제

- 뮤직 비디오와 표상 분석하기
- 음악과 사회 변화

학습 목표

본 단원을 통해 교육자는 다음과 같은 역량을 함양할 수 있다.

- 뮤직 비디오 제작을 위한 스토리보드와 촬영 기법 등을 구성할 수 있다.
- 젠더나 인종, 성별 표상을 중심으로 뮤직 비디오를 분석할 수 있다.
- ‘대안적’ 음악이 나타내는 표상을 탐색할 수 있다.
- 주류 미디어와 대안 미디어에 나타난 표상을 비교할 수 있다.

교육적 접근법과 활동 예시

- 음악은 인간 사회에서 매우 중요한 역할을 한다. 엔터테인먼트의 한 종류로 여겨지기도 하지만, 다양한 종교적 및 문화적 활동에서 중요한 역할을 수행하며 정치적 활동에서도 자주 사용된다. 음악이 수용자에게 미치는 영향을 이해하는 것 또한 미디어·정보 리터러시에 해당된다.
- 내가 살고 있는 나라 또는 국제적으로 매우 인기 있는 음악가의 영상을 인터넷에서 찾아보자. 내가 고른 뮤직 비디오가 전달하려는 메시지나 가치를 분석해 보자(노래의 가사와 영상 모두를 확인해 보자.) 분석 내용은 다음을 포함하도록 한다.
 - 해당 노래의 가사를 알아보자. 뮤직 비디오가 노래의 가사와 멜로디에 어떻게 연관되는지 설명해 보고, 교사가 해석해 제시해준 가사와의 연관성을 알아보자.
 - 색감이나 조명, 편집 방식(속도나 나열 방식, 컷), 특수 효과와 음향 및 영상적 요소와 같은 기술적인 요소를 고려해 보자.
 - 뮤직 비디오가 다루고 있는 사회적 이슈를 탐색해 보자. 만약 특정 사회계층이나 인종이 뮤직 비디오에서 보인다면, 또는 여성과 남성의 역할이 바뀌어서 표현된다면 어떤 메시지가 전달되고 그 메시지가 사람들에게 어떤 변화를 줄 수 있을지 이야기해보자.
- 다음 질문을 지침으로 활용하여 뮤직 비디오가 보여주는 아이디어나 가치를 해석해 보자.
 - 특정 집단의 신념이 뮤직 비디오에서 표현되는가?

- 뮤직 비디오가 여성과 남성을 표현하는 방식에 대해 이야기해보자. 고정관념이 보이는가? 어떤 이유에서 그런 표현을 했을까?
- 어떤 집단이나 개인이 더 많은 권한을 가진 것처럼 표현되고 있는가? 그 결과로 혜택을 얻는 사람은 누구일까?
- 뮤직 비디오가 배제하고 있는 사람이나 신념이 있는가?
- 행복이나 성공, 도덕성은 어떻게 표현되고 있는가?
- 표적 수용자는 누구일까? 그 표적 수용자 외 관심을 얻고 인기를 끌 수 있는 대상은 누구일까?
- 개혁적 변화를 이끄는 도구로서 대중문화와 음악이 갖는 힘을 평가해 보자. 정치사회적인 참여를 이끌고 사회 정의를 추구하는 데 음악가나 예술가가 미치는 영향은 무엇일까? 덴마크에 있는 프리뮤즈(Freemuse)의 작업을 찾아보자. 프리뮤즈는 사회정치적 운동에 참여하는 음악가들을 지원하는 단체다. 그들의 음악이 표현하는 사건이나 사안은 무엇인가? 이는 어떤 효과를 일으키고 있는가?
- 한 노래의 가사를 선택하고, 가사의 메시지를 전달해줄 뮤직 비디오 스토리보드를 준비해 보자. 가사를 대변할 수 있는 이미지를 고심하여 골라보자. 이 과정을 더욱 효과 있게 만들어줄 기술적 요소도 찾아보고 골라보자.
- 만약 내가 고른 노래에 이미 뮤직 비디오가 존재한다면, 내가 만든 스토리보드와 비교해 보고 이미지나 기술 면에서 다른 점을 확인해 보자.
- 미디어워치(MediaWatch)와 같은 기관의 인터넷 사이트를 방문해보자. 미디어워치는 '교육과 실천을 통한 미디어 속 인종차별, 성차별, 폭력'에 대항하는 기관이다. 미디어워치와 유사한 기관을 찾아 그들의 목표 및 캠페인을 알아보자.

평가 방법 및 제안

- 표상과 기술적 요소, 이데올로기와 가치 메시지를 토대로 뮤직 비디오 평가하고 분석하기
- 내가 선택한 노래 가사로 뮤직 비디오 스토리보드 만들기

본 모듈 참고 자료 및 참고 문헌

일부 자료는 적절치 못할 수 있기에 연수자는 자신이 사는 지역의 상황에 맞추어 자료를 만들거나 조사해본다.

BIRTH, the historical archives of European television: <http://www.birth-of-tv.org/birth> Cynopsis, free daily news aimed at the television industry—a number of editions are available: www.cynopsis.com

Box Office Guru, American and international box office figures, both current and past, are listed here: <http://boxofficeguru.com>

Equality in Journalism: Brussels, Belgium at, G., S. (2018). Promoting gender equality through education in India. Gender Parity and Women Empowerment—Challenges and Way Forward, 31–34. doi:10.9756/bp2018.1012/06

Hidden Figures (film, 2016),
https://www.imdb.com/title/tt4846340/?ref_=nv_sr_srsq_0-

http://portal.unesco.org/ci/en/files/28397/12435929903gender_booklet_en.pdf/gender_booklet_en.pdf

Imob, wide range of links to music: recordings, films, technology, production courses:
www.imob.com

International Federation of Journalists. (2009). Getting the balance right: Gender

International Women's Media Foundation. (2011). Global Report on Status of Women in the News Media: Washington, DC, USA AT,
<http://www.iwmf.org/pdfs/IWMF-Glob-al-Report.pdf>

Masterman, L. (2010). Voices of Media Literacy with Len Masterman/Interviewer: Dee Morgenthaler. Center for Media Literacy.
Retrieved from
<http://www.medialit.org/read-ing-room/voices-media-literacy-international-pioneers-speak-len-mastermaninter-view-transcript>.

Reconstructions, a site launched by members of the MIT Comparative Media Studies community in the days following the events of 11 September 2001:
<http://web.mit.edu/cms/reconstructions>

Sidahmed, A., 2012. The Plight of Female Journalists [online] Doha Center for Media Freedom. Available at:
<http://www.dc4mf.org/en/content/plight-female-journalists>

The Internet Movie Data Base, the most comprehensive site for researching films and television. There is a wealth of information on individual titles, reviews, chat, actors, directors, genres:
www.imdb.com

United Nations Fourth World Conference on Women, Beijing Declaration and Platform for Action (1995) at,

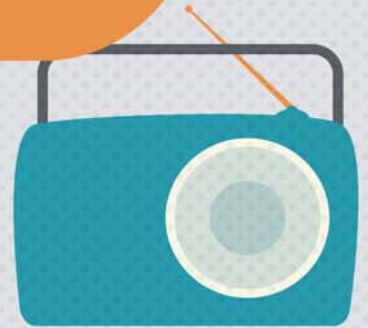
<http://www.un.org/womenwatch/daw/beijing/platform/>

World Association of Christian Communication. (2010). Who Makes the News? Global Media Monitoring Project: Toronto, Canada at,

www.whomakesthenews.org

모듈 7:

미디어와 기술이
콘텐츠에 미치는 영향



“언어는 오해의 근원이다.”

- 앙투안 드 생텍쥐페리(1900-1944)

배경과 근거

마셜 매클루언은 1964년에 ‘미디어는 메시지다’라고 말했다. 매클루언은 오늘날의 미디어·정보 리터러시를 확립한 인물 중 하나이다. 물론 미디어가 미디어의 전달 방식에 영향을 미치는 것은 사실이나, 사용자나 수용자의 경험 및 배경 또한 메시지를 해석하는 데 영향을 미친다. 미디어·정보 리터러시를 갖추는 첫 번째 단계는 다양한 콘텐츠 제공자(미디어와 디지털 통신 회사, 도서관, 아카이브와 박물관 등)를 통해 정보와 아이디어, 의미가 다르게 소통될 수 있다는 사실을 이해하는 것이다.

소통 수단의 사용과 정보의 전달은 선사 시대부터 존재해 왔다. 벽과 돌 위에 그림을 새겨 넣거나 조개껍데기를 사용하고 북이나 징을 활용하기도 했으며 두루마리에 글씨를 쓰기도 했다. 이후 1455년 요하네스 구텐베르크가 인쇄술을 발명하여 신문과 책의 세상이 열렸다. 신문과 전화기의 발명 이후인 1901년, 라디오가 등장하여 20년간 눈부신 발전을 보여주었다. 그리고 1927년, 라디오에 그림을 입힌 ‘텔레비전’이 등장했다. 컴퓨터가 개발되기 시작한 건 1937년이었다. 그리고 이어진 20세기 후반은 그야말로 정보와 디지털 커뮤니케이션 분야의 엄청난 진보가 이루어진 시대였다. 제2차 세계 대전이 발발하면서 대형 컴퓨터가 출현했고(1946년), 이는 1960년대 후반 인터넷의 등장에 매우 큰 역할을 했다. 1990년에는 컴퓨터와 인터넷 연결망을 가지고 있는 사람이라면 누구나 인터넷을 활용할 수 있게 되었다(웹2.0). 21세기가 도래하자, 더 많은 상호작용이 가능해졌고 사용자의 편의를 고려한 인터페이스가 발전하였으며 소셜 미디어가 활발해지기 시작했다. 가장 최근의 기술적 진화를 이야기하자면, 인공지능의 활용과 블록체인을 들 수 있다.

각 미디어는 각기 다른 형태의 홍수 시대를 열었다. 각 미디어는 특정 ‘언어’와 ‘문법’을 활용하여 그만의 방식으로 의미를 전달한다. 여기서 ‘언어’란 기술적이고 상징적인 재료 또는 코드나 약속된 형식으로, 정보와 미디어 디지털 전문가가 선택하여 아이디어나 정보와 지식을 소통하는 데 활용하는 것을 의미한다. 기술적 코드는 음향, 카메라 각도, 샷의 종류, 조명, 색감, 그래픽, 아이콘, 메뉴, 프로그래밍 코드, 알고리즘, GIF, 밈, 이모티콘 등을 포함한다. 예를 들면 영화에서 위험을 알려주고자 사용하는 불길한 음악이나 사진에서 어떤 힘이 느껴지도록 하기 위해 위에서 아래로 내려다보는 각도를 활용하는 것, 또는 특정 그래픽이나 상호작용을 이끌어내기 위해 프로그래밍 코드를 입력하는 것, 그리고 감정을 빠르게 전달하기 위한 이모티콘 활용이 있다. 이와 달리 상징적 코드는 언어, 인물의 옷차림이나 행동, 또는 쉽게 이해될 수 있는 아이콘을 포함한다. 일례로 빨간 장미는 로맨스를 보여주고 싶을 때 상징적으로 사용되곤 하며, 꽂힌 주먹을 보여줌으로써 화가 났다는 사실을 알려주기도 한다. 인공지능을 만들 때 사용하는 목소리나 톤과 같은 특정 형식은 성차별을 강화하거나 약화한다. 다양한 미디어에서 사용하는 언어는 특정 언어나 구, 이미지를 반복적으로 사용하는데, 이는 구두의 언어 또는 시각적 언어라고도 불린다. 미디어 언어에 대한 연구를 진행하며 다음 세 가지 주요 질문을 떠올릴 필요가 있다. 오늘날 콘텐츠를 공급하는 사람들이 사용하는 주요 형식이나 관습에는 무엇이 있을까? 수용자 또는 시민은 해당 언어를 어떻게 받아들일까? 동일한 텍스트나 정보를 접해도 사람에 따라 상이한 의미를 도출할 수 있을까? 여기서 주의해야 할 점은, ‘미디어’는 단순한 기관을 넘어 소통을 일으키는 기술적 수단이라는 것이다.

디지털 커뮤니케이션은 사용자-사람과 기관 모두-를 서로 연결할 수 있는 플랫폼을 배경으로 발생한다. 역동적인 소셜 미디어 환경은 페이스북이나 VK와 같은 소셜 미디어 웹 사이트, 유튜브나 비메오 같이 영상을 공유하는 플랫폼, 틱톡이나 인스타그램, 스냅챗과 핀터레스트 같은 시청각 자료를 주고받는 플랫폼, 시나, 웨이보, 트위터처럼 마이크로블로그를 게시하는 사이트, 블로그와 위키 모두에서 찾을 수 있다. 기업과 개인은 정보를 찾고 공유하며 아이디어와 상품을 구상하고 학습 및 상호작용을 하기 위해 위와 같은 플랫폼 및 웹사이트를 도구로 활용한다. 교육자와 학습자는 이러한 환경적 변화를 모두 이해하고 활용할 수 있는 능력을 갖추는 데 어려움을 느끼며, 여가나 학습, 사회적 참여와 의사 결정과 같은 목적을 이루기 위해 어떤 도구를 선택하는 데에도 어려움을 겪고 있다.

따라서 본 모듈은 미디어의 기술적 유형(디지털을 포함하여)에 따라 다른 메시지 전달 방식을 밝히고자 한다. 이에 더해, 해당 미디어가 활용하는 언어 형식도 살펴볼 것이다. 예를 들어, 음향과 시각적 기술은 달리는 말과 동일한 속도로 카메라를 움직여서 달리는 말을 포착할 수 있다. 물론 이러한 기술을 도입하고 활용하기까지 많은 시간이 걸린 것은 사실이다. 이와 마찬가지로 시트콤이나 다큐멘터리, ‘리얼리티 텔레비전 프로그램’, 스탠드 업 뉴스 보도, 밈, 아방가르드 영화 또는 예술 영화 등이라는 장르를 개발하는 데에도 오랜 시간이 걸렸다.

본 모듈은 또한 교육자가 정보와 메시지의 전달 방법을 이해할 수 있도록 하는 데 사용되는 다양한 언어와 장르에 대한 지식을 습득하는 데 목적을 두며, 콘텐츠 제공자로부터의 정보 또는 아이디어에 대한 해석이 사람들이 사용하는 언어의 유형과 어떻게 상호작용하는지 유념할 수 있다.

단원 구성

1단원:

미디어와 정보 텍스트 읽기

2단원:

미디어와 메시지: 신문과 방송 뉴스

3단원:

영화 장르와 스토리텔링

4단원:

소셜 미디어 디지털 플랫폼과
커뮤니케이션

1 단원: 미디어와 정보 텍스트 읽기

학습 시간: 2시간

주요 주제

- 미디어와 정보 텍스트에 주로 사용되는 코드와 약속된 형식 알아보기
- 의미 분석하기- 상징과 시각적 언어
- 미디어와 기술적 언어 탐색하기- 사진과 영상 콜라주

학습 목표

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

- 다양한 미디어와 정보 텍스트에서 의미 전달을 위해 활용하는 형식을 찾아낼 수 있다.
- 지역 공동체와 전 세계 공동체에서 다양한 목적을 위해 사용하는 신호와 상징을 찾아낼 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.

다음 장르에서 활용하는 기술적이고 상징적인 코드 및 약속된 형식 몇 가지를 작성해보자. 텔레비전 드라마, 여행 책자, 다큐멘터리 영화, 시트콤, 정치적 성격을 띤 광고 등이 장르의 예이다. 이 장르에서 활용하는 코드가 내포하고 전달하는 메시지와 정보는 무엇인가?

- 내가 속한 커뮤니티에서 다양한 정보 전달을 위해 사용하는 표지판 또는 상징을 알아보자(예: 길 안내판 또는 명소 표시 등). 이러한 표지판과 상징에 쓰이는 언어와 시각 '언어'를 설명하고, 우리 공동체에 속한 사람들이 보편적으로 그 의미를 이해하는지 이야기해보자. 폰트나 이미지, 디자인 등에 대해 상세히 이야기 나누어보자.
- 내가 살고 있는 나라 또는 공동체에서 사용하는 다양한 엽서를 찾아보자. 각 엽서에서 볼 수 있는 주요 상징이나 기술적 코드를 알아보자. 해당 코드를 통해 내가 사는 나라에 대해 얻을 수 있는 정보는 무엇인가? 생략된 정보는 무엇인가? 장소나 기관을 하나 골라 이를 표현할 수 있는 엽서를 만들어 보자. 내가 원하는 정보를 전달하고 사람들에게 특정 인상을 남기기 위해 활용할 수 있는 기술적 또는 상징적 코드는 무엇일까?
- 사진이나 영상 이미지로 콜라주를 만들어 내가 속한 교육 기관의 중요성을 특정 수용자에게 알려보자. 적절한 아이콘이나 상징, 시각적 언어적 언어와 음악, 색깔, 카메라 샷과 앵글 등을 활용하여 수용자와 관계를 맺고

수용자에게 의미를 전달하도록 하자. 해당 콜라주의 수용자는 교육기관에 등록할 학생이나 학생의 부모, 후원자, 정치인 등이 될 수 있다.

- 소셜 미디어는 대화와 정보 공유에 매우 효과적인 플랫폼이며, 기업의 목적에 따라 만들어진 알고리즘으로 운영되는 경우가 대부분이다. 소셜 미디어를 사용하는 주요 이유는 장소에 구애 받지 않고 친구 및 친지와 연락을 주고받을 수 있다는 점도 있지만, 소비자와 투자자, 직원 등이 함께 소통할 수 있는 장이 되기 때문이기도 하다. 바로 이 때문에 소셜 미디어 마케팅 산업이 매우 중요하며 계속해서 고성장하고 있다. 학습자는 소그룹을 만들어본다. 각 그룹은 소셜 미디어 플랫폼 하나를 선택한다. 그룹이 고른 플랫폼이 소통과 메시지 전달을 위해 쓰고 있는 기술적 코드나 약속된 형식을 알아본다. 예를 들어, 트위터라는 플랫폼에서 트윗을 하나 게시할 때 240자를 넘길 수 없다는 사실을 생각해보는 것이다. 각 그룹은 발표를 준비한 뒤 다음의 질문과 교육자가 추가한 기타 질문에 대한 논의를 진행해보자. 소셜 미디어 플랫폼마다 다른 점은 무엇일까? 유사한 점은 무엇일까? 각각의 특성은 무엇인가? 기술적 코드나 약속된 형식이 학습자가 정보와 디지털 도구를 활용하는데 영향을 미치는가? 자신의 경험은 어떠한가? 학습자에게 어떻게 영향을 미치는가? 코드나 형식은 젠더 감수성이 뛰어난 편인가? 또는 여성이나 남성에게 대한 고정관념을 반영하기도 하는가? 교육자나 학습자가 의미 전달에 중요한 코드의 영향과 존재를 학습한 뒤 미래에 더 의식을 가지고 행동하기 위해 취할 수 있는 비판적 단계는 무엇일까? 플랫폼마다 특색이 있다는 사실을 유념하자(예를 들어 틱톡의 댄스 영상 클립). 또한, 플랫폼은 사용자가 사용 방법을 모른 채 그저 받아들이기만 하는 수동적인 공간이 아니라는 사실을 기억하자. 플랫폼은 자신이 이루고자 하는 목적을 알고리즘을 통해 구현해내는 시스템이나 마찬가지로 때문이다. 교육자와 학습자가 소셜 미디어에 대해 학습한 내용을 친구, 가족들과 나눌 수 있도록 하자.
- 정보와 디지털 통신 환경이 계속해서 급변하고 있는 가운데, 교육자와 학습자는 가까운 미래에 존재할 다양한 요구에 응답해야 할 것이다. 교육자와 학습자는 아이디어 만들기과 토론 세션을 진행하도록 한다. 미래에 개발될 기술이나 미디어에는 무엇이 있고, 어떤 코드와 기술적 형식을 활용할지 이야기 나누어 보자. 예를 들어, 컴퓨터 모니터가 3차원이고 가상의 화면을 보여줄 수 있게 진화한다고 생각해보자. 이러한 발전은 어떤 변화를 불러오게 될까? 또한, 교실과 공동체 공간의 현재와 미래의 기술적 도구를 떠올려보자. 미래의 기술적 코드와 형식이 교육과 학습 과정에 도움을 주지 또는 방해할지 이야기해 보자.
- 뉴미디어와 스마트폰의 결합은 재능과 창의력을 표현하는 새로운 기회와 장을 열어준다. 일반 사람도 뉴미디어 플랫폼을 활용하면 자신을 표현하는 것은 물론 별다른 어려움 없이 자신만의 콘텐츠를 제작할 수 있다. 큰 재정적 비용이나 도구, 인력 없이도 자신의 능력을 보여주고 전 세계 소비자와 만날 수 있는 것이다. 또한, 아이디어를 구체화하고 다른 이에게 전달하는 것도 특정 사회의 특정 인물에게만 한정된 일이 아니다. 학습자가 소그룹을 형성하도록 한다. 평범한 개인이 미디어와 디지털 상품을 만들기 위해 특별한 미디어 기술 코드와 형식을 활용하고 개발한 사례를 찾아보도록 한다. 규모가 큰 미디어와 디지털 통신 회사가 만든 것과 차이가 있는가? 비즈니스 모델은 어떤 제작 콘텐츠가 인기를 끌고 수익을 내는 데 영향을 미치는가? 해당 내용을 가지고 발표와 토론을 만들어보자.

평가 방법 및 제안

- 다양한 텍스트의 코드와 형식 분석하기
- 공동체에서 사용하는 표시 및 상징 분석하기
- 지역 또는 국가의 업서에서 활용하는 코드를 분석하고 평가하기
- 콜라주 만들기

2 단원: 미디어와 메시지: 신문과 방송 뉴스

학습 시간: 2시간

주요 주제

- 뉴스 미디어에 나타난 코드와 형식 분석하기
- 뉴스 기사에 코드와 형식 적용하기
- 미디어 언어와 의미, 뉴스와 정보 평가하고 분석하기

학습 목표

본 단원을 통해 교육자는 다음과 같은 역량을 함양할 수 있다.

- 온라인과 오프라인, 텔레비전이나 라디오, 신문 모도에 사용된 코드와 형식을 분석할 수 있다.
- 특정 뉴스 기사에 코드와 형식을 적용할 수 있다.
- 미디어와 미디어가 사용하는 코드 및 형식이 전달하고자 하는 메시지를 만드는 방식을 평가할 수 있다.
- 특정 미디어 사용을 통해 전달되는 정보를 평가할 수 있다.

교육적 접근법과 활동 예시

정부가 지속가능한 발전과 관련된 환경 보호나 성평등 문제에 부정적 영향을 미칠 수 있는 정책 입안을 앞두고 있다고 가정해 보자. 정부 당국자가 이러한 정부의 입장을 정당화하는 연설을 마친 상황이다. 많은 청년이 거리에 나와 평화적으로 시위를 진행한다. 하지만 소수의 폭력적인 사람들이 시위에 난입했고, 시위자와 보안군 사이에 몸싸움이 벌어졌다. 이와 같은 상황을 미디어가 보도한다고 생각하며 교육자와 학습자는 다음 질문에 답해보자. 시위에 참여한 청년들은 누구일까? 어떤 젠더 집단이 시위에 참여했을까? 그들은 어떻게 자신의 의견을 표현하는가? 이 활동은 미디어가 보도할 기사가 어떻게 구성되는지 보여주며, 특정 고정관념이 만들어지는 과정에 대한 이해를 도울 수 있다.

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.

- 해당 사건이 신문이나 라디오, 텔레비전 방송에서 어떻게 보도될지 생각해 보자. 각 미디어는 사건을 다르게 보도할까? 왜 그럴까? 각 미디어의 특성에 따라 보도 내용이 얼마나 달라질까?
- 위 사건과 연관되거나 내가 흥미를 느끼는 사건, 예를 들면 청년 실업이나 정치 부패 스캔들, 환경오염 재난 같은 일을 골라보자. 소그룹을 만들어 내가 고른 사건에 대한 뉴스 기사를 작성해 본다. 라디오와 신문, 텔레비전 뉴스 보도 형식에 맞추어 다르게 작성해보자. 라디오 기사의 분량은 20초 이하여야 한다. 신문이라면 210자 정도의 길이어야 하며, 텔레비전 기사는 1-2분 정도여야 한다. 기사 작성을 마쳤다면 다음 질문을 지침으로 활용하며 토론을 진행해본다.
 - 다양한 미디어는 뉴스 보도와 정보에 어떠한 영향을 미치는가?
 - 각 뉴스 기사를 작성할 때 적용하는 코드와 형식은 무엇인가?
- 학교나 기타 기관을 홍보할 수 있는 그림이나 상징 콜라주를. 표적수용자나 내가 전달하고자 하는 정보를 감안하여 만들어보자.

평가 방법 및 제안

- 다양한 미디어에서 만들 수 있는 뉴스 보도 유형을 설명하고 평가해 보기
- 라디오와 텔레비전, 신문에서 보여주는 뉴스 기사가 작성되는 방식 보여주기

3 단원: 영화 장르와 스토리텔링

학습 시간: 2시간

주요 주제

- 다양한 영화 장르
- 영화 속 기술 코드와 상징 코드
- 영화 스토리보드 만들기

학습 목표

본 단원을 통해 교육자는 다음과 같은 역량을 함양할 수 있다.

- 다양한 영화 장르를 알고, 해당 장르에서 활용하는 코드 및 형식을 알 수 있다(영화 기법, 주제, 테마, 인물, 형식적 플롯, 상황, 환경 세팅 등).
- 영화 속에서 의미 전달을 위해 사용하는 기술 코드와 상징 코드를 찾을 수 있다.
- 특정 장르의 코드와 형식을 포함하는 영화 스토리보드를 만들 수 있다.
- 다른 나라에서 인기 있는 영화 장르에서 쓰이는 코드와 형식을 찾을 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.

- 내가 즐겨 보는 영화 장르를 적어보자. 각 장르를 정의하는 주요 요소를 알아보자. 영화를 한 편 골라 한 장면을 시청하되, 다음을 유의하며 본다: 줄거리, 세팅, 인물 유형, 음악, 조명, 특수효과, 편집과 카메라 촬영 방식. 영화에서 이와 같은 요소를 활용해서 전달할 수 있는 메시지와 가치는 무엇인가? 다양한 요소를 변형(세팅이나 배경 음악)하면 내가 본 장면의 의미가 바뀔 수 있는지 이야기해보자.
- 소그룹을 만들어 내가 고른 장르의 영화 속 장면을 스토리보드로 만들어보자. 각 장면에서 그 장르의 '언어'가 포착되는 방식을 설명해보자.
- 교육자는 외국에서 흥행한 영화 클립을 시청한다. 내가 살고 있는 나라에서 만든 영화 속 '언어'와의 차이점과 유사점을 생각해 보자. 이 외에 사용된 다양한 기법이 만들어낸 효과를 이야기해 보자. 이러한 기법을 통해 전달되는 것은 무엇인가? 각 영화의 표적 수용자는 누구라고 생각하는가?
- 인터넷이나 지역 도서관을 활용하여 여러 나라에서 상영 예정인 동일한 영화의 국가별 홍보 포스터 2장을 찾아보자. 그리고 다음 질문을 생각해보자.

- 포스터를 통해 나타나는 영화에 대한 인상은 어떠한가?
- 어떤 기술적 코드나 상징적 코드가 사용되고 있는가? 어떤 효과를 만드는가?
- 포스터를 보고 각 영화가 어떤 수용자를 대상으로 하는지 알 수 있는가?
- 포스터를 통해 영화에 대한 어떤 정보를 알 수 있는가?

평가 방법 및 제안

- 영화 장면 분석하기
- 영화 장면에 대한 스토리보드 만들기
- 영화 포스터 분석하기
- 영화 비교하기

추후 고려할 만한 주제

- 영화 속 배경 음악 활용
- 음향효과를 만든 예술가의 작품
- 다큐멘터리 영화 제작의 형식

4 단원: 소셜 미디어 디지털 플랫폼과 커뮤니케이션

학습 시간: 2시간

주요 주제

- 소셜 미디어
- 플랫폼화된 제작, 모네타이제이션(Monetization, 데이터를 기반으로 수익을 창출하는 방식), 데이터피케이션(Datafication, 일상과 모든 기업 활동의 데이터화)
- 소셜 미디어의 미적 요소, 장르, 소통 방식

학습 목표

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

- 커뮤니케이션 환경으로서 소셜 미디어가 갖는 특수성을 이해할 수 있다.

- 디지털 플랫폼에서 소통이 이루어지는 방식을 이해하고, 일반인의 소통 방식 활용법을 알 수 있다.
- 소셜 미디어에서의 소통 패턴을 알 수 있다.

소셜 미디어의 특성

전통적 대중 매체를 접할 때, 심지어 대중 매체가 온라인으로 옮겨 왔다 하더라도, 우리는 메시지를 전달받아 해체하는 전형적인 수용자로서 역할을 수행했다. 반면 소셜 미디어와 기타 디지털 형식의 커뮤니케이션에서는 메시지를 읽어내는 수동적 지위에 있기도 하지만 동시에 메시지와 행동을 생산해 내고 타인에게 영향도 미치는 주체성을 가진 공적 존재가 되기도 한다. 따라서 소셜 미디어는 단순히 메시지를 받고 해석하는 데 그치는 것이 아니라, 메시지에 반응하고 메시지를 공유, 변형하기도 하면서 새로운 소통을 만들어 낸다. 소셜 미디어는 디지털 기술을 이용하여 사용자 간의 상호작용을 가능하게 만드는 모든 서비스를 일컫는 말로, 소통이 발생하고 많은 사람들이 그 모습을 지켜볼 수 있는 환경을 만들어준다. 소셜 미디어는 21세기에 등장한 플랫폼이라고 불리는 다양한 서비스를 모두 포함하는데, 단순히 문자를 주고받는 애플리케이션에서 사진과 영상을 공유하는 플랫폼, 스트리밍 서비스, 팟캐스트, 블로그와 마이크로블로그, 위키피디아를 예로 들 수 있다. 또한, 다양한 유형의 소통 방식이 혼합되어, 글쓰기와 청각적, 시청각적 소통방식을 혼합하여 다양한 양식의 소통을 가능하게 한다. 콘텐츠 또한 플랫폼에서 플랫폼을 넘나들며 다양한 기기를 통해 접근할 수 있다. 알고리즘은 가장 인기가 많은 콘텐츠 제작자, 즉 가장 친구 수가 많고 구독 수가 많으며 ‘좋아요’를 많이 받은 제작자를 찾아내 그들이 행하는 소통 행위에서 수익을 창출할 수 있게 만든다. 알고리즘을 통해서 파급력을 가진 의미 창조자가 되기도 하고, 여론을 이끄는 사람이 되기도 하며 유행을 선도하고 만드는 사람이 되기도 한다. 모든 소셜 미디어가 모두에게 공개돼 있지 않는다는 점에 주목해야 한다. 많은 소셜 미디어는 소수에게만 허락된 폐쇄성을 띠고 있거나, 제한된 규모로 소통이 이뤄지는 소셜 메시지 네트워크이다. 소셜 미디어가 데이터를 캐내고 프로파일화하는 행위에는 기업이나 기타 이해관계가 연관되어 있다는 사실을 유념해야 한다.

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.

디지털 통신 회사의 행위를 이해하기 위해 다음 토의 및 과제를 참고해 보자.

- 인기 있는 소셜 미디어 애플리케이션을 맵으로 그려 보자. 전 세계적으로 많은 사용자를 가지고 있거나 내가 살고 있는 나라에서 가장 인기 있는 소셜 미디어를 다음 카테고리에 맞추어 한두 가지 골라 그려 넣은 뒤 다음의 내용을 알아보자. a) 세계적으로 또는 우리나라에서 얼마나 많은 사람이 해당 소셜 미디어를 사용하는지, b) 언제 해당 소셜 미디어가 만들어졌는지, c) 누가 소유하고 있는지를 알아보자. 소유자는 A) 콘텐츠 커뮤니티(유튜브나 블로그), B) 소셜 미디어 사이트(VK나 페이스북), C) 협력적 커뮤니티(위키피디아), D) 가상 게임 세계(월드 오브 워크래프트), E) 기타 중에서 고를 수 있다. 소그룹을 만들어 내가 그린 맵을 발표하고 다음 내용을 주제로 논의를 진행해 보자. 플랫폼에서 사용자는 어떤 방식으로 소통하고 있는가? 콘텐츠에 어떻게 반응하며 어떤 소통 방식을 주로 사용하는가? 주요 수용자는 얼마나 제한적인가? 예를 들면, 친구(구독자)의 숫자나 규모에 영향을 미치는 것은 누구/무엇인가? 지속가능한 발전 및 인권을 지원하기 위해 만들어진

메시지 기능을 사용자가 사용하거나 잘못 사용한 경우를 본 적이 있는가? 한발 더 나아간 토론 주제로서, 사용자가 콘텐츠 제작으로 벌 수 있는 수익은 얼마인지, 플랫폼에서의 모네타이제이션 원칙은 무엇인지에 대해 다룰 수 있다.

- 각 플랫폼은 다른 언어와 소통 방식을 활용한다. 블로그와 마이크로블로그(시나, 웨이보), 소셜 미디어 사이트(페이스북), 사진 기반 애플리케이션(인스타그램)과 영상 애플리케이션(틱톡)의 언어를 비교해 보자. 특정 수용자에게 전달하고 싶은 메시지를 골라보자(어린이를 위해 만들어진 새로운 춤 수업에 대해 학부모에게 알려주는 내용이라고 해보자). 각기 다른 플랫폼이 사용하는 언어 형식에 맞추어 해당 메시지를 작성해 보자. 플랫폼의 기능이 메시지에 영향을 미칠 수 있을까?
- 소셜 미디어를 통한 소통은 매우 자기중심적이며, 이는 표현 방식에서도 알 수 있다. 또한, 친구와 구독자 수를 늘리고 자신이 게시한 콘텐츠에 반응을 보인다는 면에서 굉장히 개인적이다. 온라인 소통 문화에서 셀피(자기 자신의 사진을 스스로 찍는 일. 또는 그렇게 찍은 사진)의 미적 요소와 기능이 수행하는 역할에 대해 이야기 나누어 보자. 어떤 플랫폼과 맥락에서 사람들이 셀피를 찍는 것일까? 셀피 사진에는 어떤 유형이 있는가? 셀피의 사회적 기능은 무엇일까? 사람들이 셀피를 찍는 이유와 찍지 않는 이유는 무엇일까? 셀피를 찍는 문화의 긍정적인 면과 부정적인 면은 무엇인가? 만약셀피가 금지된다면 인터넷 소통 문화는 어떻게 변하고 우리가 손해 보는 것은 무엇일까? 프라이버시 문제와 관련하여 얼굴을 인식하는 소프트웨어에 대한 우려를 생각해보자.
- 다양한 플랫폼에서 서적은 어떻게 다루어지는가? 플랫폼의 소통 방식에 따라 서적이 어떻게 제시되는지 이야기해 보자. 책을 읽는 공동체를 블로그나 브이로그, 사진 공유 플랫폼과 단체 독서 플랫폼, 북마킹과 북리뷰(Goodreads나 소셜 미디어를 활용하는 국가/지역 도서관) 등에서 예를 찾아보자.
- 소셜 미디어 콘텐츠의 유형을 ‘정보성의’, ‘자기고백적인’, ‘교육적인’, ‘오락적인’ 등의 카테고리로 분류해 보자. 각각의 콘텐츠는 수용자의 관심을 얻기 위해 어떤 방식으로 만들어졌는가? 해당 콘텐츠에 사용자가 관심을 갖는 이유는 무엇인가? 해당 콘텐츠를 소비하는 이유는 무엇인가? 콘텐츠의 어떤 특성 때문에 해당 유형의 콘텐츠가 인기를 끄는 것일까? 콘텐츠 크리에이터는 어떤 방식으로 관심을 얻으려고 하는가?
- 팟캐스트를 스토리텔링으로 생각하며 해당 유형의 형식을 평가해보자.
- 소셜 미디어상의 장르는 혼합된 것이 보통이다. 즉, 다양한 장르의 특성을 종합해 놓았다. 유튜브에서 찾을 수 있는 ‘매쉬업(mashup)’ 장르(하나 이상의 콘텐츠를 결합하여 만드는 새로운 장르)란 무엇인가? 여러 영상을 골라서 유튜브에서 주로 활용하는 소통 전략을 찾아보며 장르를 최대한 자세히 설명해보자. 예를 들면, 브이로그를 하나 골라 그 브이로그가 수용자와 어떻게 소통하고 있는지 설명해 본다. 찾을 수 있는 장르의 예로 교육, 쇼핑, 일상, 먹방, 물건 진열 및 설명, 도전하기, 언박싱 등이 있다.
- 소셜 미디어에서 이루어지는 커뮤니케이션은 젠더의 측면에서 매우 불균형적이라 할 수 있다. 소그룹을 만들어 다양한 플랫폼에서 흔히 볼 수 있는 전형적인 여성/남성 소통 문화와 행위를 찾아보자. 예를 들면, 뷰티 블로그나 유튜브는 여성 콘텐츠 제작자가 주도하고 있으며, 게임이나 기술 문화는 남성들이 선점하고 있다. 이러한 상황은 여성의 목소리와 역량을 강화할까? 혹은 성 고정관념을 강화하고 있는 것은 아닐까? 왜 그렇게 생각하는가? 뷰티 문화에서 콘텐츠를 제작하는 남성 제작자나 기술 문화를 소개하는 여성 제작자에 대한 예를 찾아보고, 이들이 소통 방식이나 규범을 바꿀 수 있을지 이야기 나누어 보자. 젠더 균형이 잘 잡힌 온라인 문화를 찾을 수 있는가? 소통에서 젠더가 수행하는 역할은 무엇이며, 여성이나 남성이 주도하고 있는 문화

가 우리에게 미치는 영향은 무엇인가?

- 소셜 미디어를 활용하며 사용자에게 맞춤으로 제공되는 광고를 평가해 보자. 그리고 이 광고가 콘텐츠 추천 및 내가 검색한 콘텐츠와 연관이 있는지 생각해보자. 사용자는 자신이 남긴 데이터 흔적이 이러한 효과를 가져왔다는 사실을 알고 있는가? 이러한 맞춤 광고는 사용자를 더 다양한 콘텐츠 세상으로 안내하기보다 '버블'을 강화하는 결과를 낳은 것은 아닌가?

평가 방법 및 제안

- 소셜 미디어 맵 제작하기: 디지털 통신 회사의 다양성 알아보기
- 소셜 미디어 기능에 대한 비판적 분석, 플랫폼상의 미적 요소 및 소통적 선택이 가져오는 영향 분석하기
- 사용자의 일상적인 플랫폼 사용 경험에 대해 비판적으로 관찰하기

본 모듈 참고 자료 및 참고 문헌

Beckman, K. (2016). The Tortoise, the Hare, and the Constitutive Outsiders: Reframing Fast and Slow Cinemas. *Cinema Journal*, 55(2).

Bone, Jan and Johnson, Ron. (2001). *Understanding the Film: An Introduction to Film Appreciation*. US: Glencoe McGraw Hill.

Bordwell, David and Thompson, Kristin. (1998). *Film Art: An introduction*. 6th edition. US: McGraw Hill.

Burgess, Jean & Green, Joshua (2009). *YouTube: Online Video and Participatory Culture*. New York: Polity Press.

Dzandza, P. & Kolan, B. (2018). Effect of Social Media on Academic Performance of Students in Ghanaian Universities: A Case Study of University of Ghana, Legon. *Library Philosophy and Practice (e-Journal)*. Retrieved from <https://digitalcommons.unl.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=4687&context=libphilprac>

Film Education, 91 Berwick Street, London UK W1F 0BP . This includes a variety of free teaching materials and outstanding study guides, many of which can be downloaded from the web site, www.filmeducation.org.

Film Study Guides for High school. Written for Pacific Cinematheque and distributed by Open Learning Agency of BC, Canada, these include study guides for individual films www.cinematheque.bc.ca

Ghani, M., Habes, M., Salloum, S. & Alghizzawi, M. (2019). The effect of social media usage on Students' e-learning acceptance in higher education: A case study from UAE. International Journal of Information Technology and Language Studies. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/338225144_The_effect_of_social_media_usage_on_students_e_learning_acceptance_in_higher_education_A_case_study_from_the_United_Arab_Emirates

Goodman, Steve. (2003). Teaching Youth Media: A Critical Guide to Literacy, Video Production, and Social Change. NY: Teacher's College Press.

Hitchcock, Peter. (1992). Videography: A Guide to Making Videos. Ontario, Canada: Peter Hitchcock Productions.

Howard, Sue ed. (1998). Wired-Up: Young People and the Electronic Media. UK: Routledge. This anthology is designed as an accessible introduction to important research regarding new communication technologies. Jenkins, Henry. (2006). Convergence Culture: Where Old Media and New Media Collide. US: New York University.

Leaver, Tama, Highfield, Tim & Abidin, Crystal (2020). Instagram: Visual Social Media Cultures. New York: Polity Press.

Lindgren, Simon (2017). Digital Media & Society. London: Sage.

Lipschultz, Jeremy Harris (2018). Social Media Communication: Concepts, Practices, Data, Law and Ethics. 2nd. ed. New York: Routledge.

Luttrell, Regina (2016). Social Media: How to Engage, Share, and Connect. 2nd ed. Lanham: Rowman & Littlefield.

Mandiberg, Michael (ed.) (2012). The Social Media Reader. New York: New York University Press.

Manovich, Lev (2019). AI Aesthetics. Moscow: Strelka Press.

McLuhan, Eric and Zingrone, Frank. (1995). Essential McLuhan. Canada: Anansi.

National Film Board of Canada. www.nfb.ca The NFB works with schools, public libraries and museums to unite documentary films and education.

Reporting Africa: The role of the media in (Un)Shaping democratic agenda ResearchGate.
https://www.researchgate.net/publication/313731941_Reporting_Africa_The_Role_of_the_Media_in_UnShaping_Democratic_Agenda

Saied, S., ElSabagh, H., & El-Afandy, A. (2016) Internet and Facebook addiction among Egyptian and Malaysian medical students: A comparative study, Tanta University, Egypt. International Journal of Community Medicine and Public Health, 3(5).

<https://www.semanticscholar.org/paper/Role-of-social-media-in-retail-network-operations-Ramathan-Subramanian/7fb6085d7da22250510e487f7b7a1d374702fd7f>

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

van Dijck, José (2013). The Culture of Connectivity: A Critical History of Social Media. Oxford: Oxford University Press.

Wang, Y. & Yang Y. (2020). Dialogic communication on social media: How organizations use Twitter to build dialogic relationships with their publics. Computers in Human Behaviour, 104, Article no 106183.

모듈 8:

프라이버시와
데이터 보호,
그리고 우리



성이나 자립성에 관한 것이다. 세 번째 역시 사람으로서의 개인과 연관이 있지만 그보다는 개인 정보의 흐름에 더 초점을 맞춘다. 이것을 바로 정보 프라이버시라고 부른다.⁷⁵⁾ 정보 프라이버시는 개인을 넘어 사회 전체에 영향을 미치는데, 정보 프라이버시는 한 사회 내에서 정보가 유통되는 방식 그리고 한 개인이 시민으로서 성장하는 데 미치는 영향력과도 관련이 있기 때문이다.⁷⁶⁾

정보 프라이버시는 데이터 프라이버시와 연관이 있다. 디지털 시대에는 개인의 물리적 공간, 개인이 자율성을 갖는 분야, 개인이 데이터를 제작하고 활용하는 방식이 모두 신기술로 포장돼 가상공간과 가상 데이터로 변환된다. 예를 들면, 기술 발달 이전에는 자신이 원하는 만큼 도서관에서 정보를 찾아보고, 권한을 가진 도서관 관리인만이 도서관 이용자의 이용 이력에 접근할 수 있었다. 내가 가게에 갈 때, 그 가게를 관리하는 사람만이 내가 무엇을 구매했는지 알고 있는 것처럼 말이다. 하지만 오늘날의 온라인 환경은 완전히 달라졌다. 가게나 온라인으로 어떤 상품을 구매하거나, 정부 웹 사이트에서 업무를 처리하거나, 동네 의원이나 대학병원을 방문하거나, 검색 엔진으로 온라인 검색을 하거나 소셜 미디어에서 어떤 활동을 할 때마다 데이터가 만들어지고 수집되며 저장된다. 이런 데이터에 누가 접근할 수 있고, 어떻게 활용되고 활용을 위한 허용을 누가 하는지는 모든 사람이 우려할 사항이 되었다.

프라이버시는 인간의 권리이며 세계인권선언 제12조 및 시민적 정치적 권리에 관한 국제규약 제17조하에 보호받고 있다. 국가마다 또는 지리적인 단위마다 프라이버시 보호를 강화하는 데이터 보호법이 있다.⁷⁷⁾ 132개국 이상이 국제기준을 토대로 데이터 보호법을 개발하여 적용하고 있다.⁷⁸⁾ 만약 미디어·정보 리터러시와 프라이버시의 연관성이 궁금해진다면, 당신이 비판적 사고를 하고 있다고 해도 과언이 아니다. 왜냐하면 이는 아주 중요한 질문이기 때문이다. 모듈 1 및 기타 연관된 모듈은 넓은 의미의 미디어·정보 리터러시를 설명하고 제시한다. 이 역량은 사람이 정보와 미디어, 디지털 기술을 비

75) Cannataci, J., Zhao, B. et al. 2016. Privacy, Free Expression and Transparency: Redefining their new boundaries in the digital age. Paris, UNESCO.

76) 각주 1번과 출처 동일

77) 각주 57번과 출처 동일

78) United Nations Conference on Trade and Development. Data Protection and Privacy Legislation Worldwide, https://unctad.org/en/Pages/DTL/STI_and_ICTs/ICT4D-Legislation/eCom-Data-Protection-Laws.aspx Accessed on 19 August 2020

단원 구성

1단원:

미디어·정보 리터러시 관점으로
프라이버시 이해하기

2단원:

프라이버시와 데이터, 개발

3단원:

프라이버시와 데이터 보호에 관한
기관의 의무 인식

1 단원: 미디어·정보 리터러시 관점으로 프라이버시 이해하기

학습 시간: 2시간

주요 주제

- 프라이버시 역량에 대한 기본 지식
- 온라인 프라이버시 관리
- 개인 정보 보호
- 온라인 데이터의 윤리적 사용
- 온라인 데이터 제작 및 활용

학습 목표

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

- 온라인 프라이버시와 관련된 우려와 미디어·정보 리터러시에 주는 시사점을 알 수 있다.
- 온라인상에서 개인 정보를 보호하는 전략을 알 수 있다.
- 나의 온라인 활동이 데이터를 생성한다는 사실을 이해하고 온라인상의 개인 정보와 평판을 관리하는 방법을 알 수 있다.

본 단원에서 목표하는 역량 수준

- 기초

프라이버시와 미디어·정보 리터러시의 교차점

개인 프라이버시 보호는 미디어·정보 리터러시 역량 중 하나이다.

개인이 자신의 프라이버시를 보호하는 것은 미디어·정보 리터러시 역량 중 하나이다. 물론 인권의 하나인 프라이버시를 존중하고 보호해야 할 의무를 가진 주체는 국가이다. 하단의 표 두 개는 유네스코의 《미디어·정보 리터러시와 프라이버시에 관한 청소년 인식 조사》에서 발췌한 것이다. 해당 자료는 프라이버시와 미디어·정보 리터러시의 뚜렷한 연관성을 보여주며 교육자는 수업 자료로 활용할 수 있다. 교육자는 이를 활용해 수업 계획이나 토론 수업/토의와 같은 활동을 만들 수 있다.

[표8.1] 개인과 관련된 프라이버시⁸⁰⁾, 및 미디어·정보 리터러시와의 관계

필요한 프라이버시 역량	미디어·정보 리터러시와 통합된 프라이버시
사이버공간에서의 개인 프라이버시권의 가치와 필요를 이해한다.	미디어·정보 리터러시에서 개인 프라이버시권은 온·오프라인 인권과 상호 연계되어야 한다. 또한, 다음과 같은 항목을 모두 포함한다. 인터넷 접근성과 평등, 정보와 표현의 자유, 모임의 자유, 협동과 참여, 교육과 리터러시, 어린이와 청소년에 대한 특별 보호, '기본적인 자유 및 인권을 억압받거나 침해당했을 때 효과적인 대처를 할 수 있는 권리' 등이 있다. ⁸¹⁾
개인 프로필과 정보가 특히 온라인에서 상품화되는 현상에 대해 인식할 수 있다.	인터넷/기술 중개자와 미디어가 개인 정보 보호 정책에 대해 책임을 지도록 하는 동시에 익명화된 데이터가 인터넷 응용 프로그램 및 서비스를 지원할 수 있음을 인식한다. 인터넷상의 '무료' 서비스와 '무료' 미디어를 접하는 데는 독립적이든 다원적이든 프라이버시 비용이 들기 마련이다. 그러나 해당 비용은 절대 남용되어서는 안 되며, 사용자 콘텐츠의 투명성을 보장해야 한다.
프라이버시와 익명성을 요구해야 할 때와 방법을 이해하고, 타인의 프라이버시와 익명성을 존중해야 할 때를 안다.	프라이버시와 익명성은 정보 접근성과 데이터 암호화를 포함한 표현의 자유를 보호하기 위해 필요하다는 사실을 이해하고 인정한다.
온라인 및 오프라인상의 개인 정보 공유 시 차별력을 갖는다.	시민은 자신이 의식·무의식적으로 공유하는 정보에 대해 개인적이고 정보에 기반한 결정을 내려야 하고, 표현의 자유를 방해하는 자기 검열을 하지 않아야 한다.
온라인 플랫폼을 포함한 기관을 평가하고 활용할 수 있는 능력이 있으며, 기관의 프라이버시 및 데이터 관리 행위를 명확히 이해한다.	정책 개발과 실행을 위해 미디어와 매개체를 접하고, 정부 규제에 대해 자율 규제 또는 공동 규제의 균형을 만들어 국가가 권한을 침해하지 못하도록 한다.
디지털 환경에서 발생할 수 있는 프라이버시 문제와 해택을 이해하고, 그에 따라 프라이버시 공개 수준을 설정, 조절할 수 있다.	개인 보안, 타인 보안, 국가 안보와 비교해 프라이버시의 위험 및 이익을 가늠할 수 있다. 어떤 수준의 프라이버시는 기타 권리 보호에 제한될 수 있으며, 이는 국제 기준이 합법성, 필요성, 균형과 적법한 목적에 따라 만들어졌을 때 해당된다.
타인의 개인 정보를 윤리적으로 활용하고 타인의 프라이버시를 존중한다.	정보와 미디어 윤리에 대한 이해를 한다.

출처: 《미디어·정보 리터러시와 프라이버시에 관한 청소년 인식 조사》, 유네스코 인터넷 자유 시리즈, 유네스코 파리.

80) 표 발췌 출처: the Privacy Piece, Media Awareness Network, 2011

81) 2014년 유럽 평의회 참고

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.

- 다음의 프라이버시 개념(용어와 정의)에 대해 알아보자: 프라이버시, 개인 정보, 디지털 발자국, 온라인 평판, 쇼샤나 주보프(Shoshana Zuboff, 2019)의 '감시 자본주의'. 본 책의 후반부에 있는 용어해설을 참고하여 해당 용어를 포함한 다양한 개념의 정의를 찾아보자. 기본적인 개념을 이해했다면 이러한 개념들과 관련되는 역량을 찾아보자. 예를 들어 디지털 기술과 애플리케이션 활용 시 개인 프라이버시가 주는 시사점, 안전하게 공유할 수 있는 정보의 유형, 사적으로 취급해야 하는 정보의 유형과 이유, 프라이버시와 온라인 설정 관리, 온라인에서 공유되는 정보의 영구성 이해, 디지털 기술이 온·오프라인상의 우리 삶에 미치는 영향 등.
- 디지털 발자국의 중요성을 조명해 보자. 예를 들어 남자와 여자가 직접 소셜 미디어 계정을 개설하지 않아도 가족 구성원이나 친구가 남자와 여자에 대한 정보를 온라인에 게시했을 수도 있다. 디지털 발자국이란 온라인에 남아 있는 우리의 표상이다. 온라인상에서 내가 하는 행동이 내가 실생활에서 하는 행동의 거울이 되고, 그 반대가 되기도 한다.⁸²⁾ 따라서, 어떤 메시지나 사진, 인터넷 링크, 댓글과 '좋아요'를 함부로 인터넷에 게시하고 표시해서는 안 된다. 정보가 온라인에 게시되는 순간부터는 해당 정보를 관리하거나 제재하기 어려워진다. 일면식도 없는 사람들이 나의 디지털 발자국을 볼 수 있게 되는 것이다. 인터넷 서비스 제공자와 서비스 제공자를 통해 작동하는 다수의 애플리케이션 제공자는 우리의 디지털 발자국은 물론 검색과 인터넷 사용 기록을 모두 알고 분석한다.
- 다음 주제를 가지고 토론을 진행해 보자. (1) 타인의 정보나 영상, 사진 등을 공유하는 것이 괜찮을 때는 언제일까? (2) 나는 누구와 비밀을 공유하는가? (3) 그 외의 사람과 비밀을 공유하지 않는 이유는 무엇인가? (4) 보호할 필요가 있는 정보는 무엇일까(예: 비밀번호, 이메일 주소, 휴대폰 번호, 등)? 온라인에 공개하고 싶지 않거나 타인에게 알려주고 싶지 않은 개인 정보에 관련된 토론을 진행해 보자.
- 각자의 이름을 검색 엔진에서 찾아보자(바이두, 구글, 안텍스, 덕덕고, 야후, Bing, 애플 등). 찾은 정보 중 놀라운 것을 공유해보자. 각 검색 엔진마다 다르게 나온 정보가 있는지 비교해보자. 동일한 사항과 다른 사항은 무엇이 있는가? 내가 찾은 정보가 인터넷에 존재하게 된 경로는 무엇일까? 내가 스스로 게시한 것인가? 각 검색 엔진이 보여주는 데이터의 유형이 다르게 나타나는 현상의 시사점에 대해 학습자는 비판적으로 의견을 나눠본다.
- 라인, 위챗, 인스타그램, VK, 스냅챗, 페이스북, 링크드인, 틱톡, 트위터, 텔레그램, 시그널 등과 같은 유명 소셜 미디어 플랫폼의 프라이버시 환경 설정을 검토해보자. 소셜 미디어에 게시된 사진 및 기타 콘텐츠가 항상 안전한 것만은 아니다. 공개적으로 공유된 사진에는 시간이나 나의 주소, 위치 정보 같은 숨겨진 정보가 남아 있을 수 있다. 내가 사용하는 소셜 미디어 계정의 프라이버시 설정 상태를 아는 것은 매우 중요하다. 소셜 미디어 계정에는 '프라이버시 환경 설정'이라는 기능이 반드시 있기 때문에 내가 온라인에 게시하는 정보에 접근할 수 있는 사람은 누구인지, 타인이 나를 태그할 수 있는지, 나의 정보 중 어떤 것이 공개되어 있는지 등을 확인할 필요가 있다.

82) Carlsson, U. (Ed.). (2019). Understanding Media and Information Literacy (MIL) in the Digital Age: A Question of Democracy. UNESCO, Göteborg Sweden.

- 가장 흔하게 사용되는 비밀번호를 목록화해 놓은 인터넷 자료가 있다. 이 중에서 한 가지 자료를 찾아 학습자와 공유해보자. 학습자 중 목록에 포함된 비밀번호를 사용하는 사람이 있는가? 학습자의 지인 중에서는 어떻게 정보 보호를 위해 강력한 비밀번호를 쓰는 것의 중요성을 토론해보자.
- 한편 인터넷처럼 매개된 환경에서 프라이버시의 문제는 곧 인터넷 기술의 수준과 관련이 있기 때문에 이에 익숙한 남성들의 경우 데이터를 관리하기 더 수월할 수 있다(데이터 보호 시 기술적인 행동을 함). 반면에 데이터 노출에 관련한 타고난 프라이버시 우려로 인해 여성은 사적-공적 경계 설정에 더 친목적인 프라이버시 기술을 행사할 가능성(즉, 데이터 보호 시 친목적 행동을 함)이 더 높을 수도, 또는 그렇지 않을 수도 있다. 인터넷 프라이버시를 익숙하게 다루지 못하는 사람은 앞에서 말한 격차를 경험하게 되고 더욱더 중요해지고 있는 프라이버시 능력을 갖추지 못해 온라인상의 다양한 피해에 노출될 수 있다(Park, 2015; p. 253). 이러한 주장에 대해 토론을 진행해보자. 학습자는 이러한 주장에 동의하거나 반대하는 이유 및 근거를 찾아보고 나누어본다.
- 바이러스 백신 프로그램과 데이터 보호로 유명한 기업에는 카스퍼스키, 노튼, 아비라, 아바스트가 있다. 물론 다른 기업도 더 있을 것이다. 아래 노튼사가 제공한 데이터 보호 방법을 참고해 보자. 학습자들과 해당 방법에 대한 토의를 진행해보자. 생활에서 실천하고 있는 방법은 무엇인지 이야기 나누어보자. 모두 좋은 방법이라고 생각하는가? 이유는 무엇인가?
 - 소셜 미디어에 공개하는 개인 정보의 범위 설정
 - 익명이거나 비밀(private) 모드로 정보 검색하기
 - 다양한 검색 엔진 활용하기
 - 가상 사설망(VPN) 활용하기
 - 아무거나 클릭하지 않기
 - 휴대 기기 보안에 신경 쓰기
 - 우수한 성능의 바이러스 백신 프로그램 사용하기
- 온라인에서 찾을 수 있는 프라이버시 도구를 살펴보자.
 - www.haveibeenpwned.com: 나의 비밀번호나 아이디, 이메일 주소의 취약성을 확인해 볼 수 있다.
 - www.torproject.org: 무료로 사용할 수 있는 VPN 중 가장 많이 사용되는 서비스이다.
 - Anonymizer, <https://ntrepidcorp.com/>: 익명으로 정보를 검색하도록 도와주는 웹 사이트이다. 하지만 이런 사이트 또한 나의 정보를 저장할 수 있기에 유의해야 한다. 프라이버시 관련 정책을 상세히 읽어 보고 경험이 있는 사람들의 조언을 듣도록 한다.
 - Privacy Badger, <https://privacybadger.org/>: 나의 인터넷 사용이나 검색 기록을 저장하지 않도록 설정할 수 있는 브라우저 확장 프로그램이다.
 - 프라이버시 전문가이자 활동가인 폴 비쇼프(Paul Bischoff)가 수집하고 제공하는 무료 프라이버시 보호 도구 73가지⁸³⁾ 또한 검토해보자.
- 위의 도구 중 친숙하거나 이미 활용하고 있는 도구가 있는지 손을 들어 본다. 실제로 학생들이 활용하는 도구

83) Paul Bischoff,
<https://www.comparitech.com/blog/vpn-privacy/75-free-tools-to-protect-your-privacy-online/>.

는 얼마나 되는가? 소그룹을 만들어 자신이 사용해 본 도구의 강점 및 아쉬운 점에 대해 이야기 나누어 보자. 또는 목록에는 없지만 개인의 온라인 프라이버시를 보호하는 데 유용한 도구의 예를 들 수 있는가? 특정 도구 활용에는 전문가의 조언 및 도움이 필요할 수 있다.

- 온라인 검색을 통해 애플리케이션 사용으로 수집된 나의 정보 데이터가 얼마나 되는지, 그리고 나의 정보가 콘텐츠 표시나 추천, 제안 및 광고에 얼마나 사용되고 있는지 알아보자. 이와 관련된 사항의 정보를 찾아보고 이를 다큐멘터리로 다룬 〈소셜 딜레마〉 같은 영화를 시청해보자. 단순히 자기 자신의 데이터를 보호하는 것을 넘어 더 큰 해결책을 논의해보자.

평가 방법 및 제안

- nordpass.com이나 password.kaspersky.com과 같은 사이트를 활용하여 내 비밀번호의 안전성을 확인해 보자. 학습자는 새로운 비밀번호를 만들어 해당 비밀번호는 얼마나 강력한지 시험해 본 뒤 개선할 점에 대해 조언을 받도록 한다. 이 사이트들은 안전한 비밀번호를 직접 생성해 주기도 하기 때문에 학습자가 비밀번호를 만들 때 도움이 될 수 있다.
- 나의 온라인 존재감을 평가해 본다-학습자가 소셜 미디어상 자신의 존재감을 분석해보도록 한다. 온라인 검색으로 자신의 정보를 찾을 수 있는가? 학습자의 소셜 미디어 프로필 내용이 플랫폼 목적과 상응하는가(친목, 전문성 개발 등의 목적)? 소셜 미디어에 공개된 내용이 학습자 자신을 잘 표현하고 있는가?
- 다양한 디지털 통신 회사를 대상으로 학습자가 해당 회사를 활용하는 이유 알아보기

2 단원: 프라이버시와 데이터, 개발

학습 시간: 3시간

주요 주제

- 데이터 주도적 개발
- 지속가능발전목표
- 프라이버시와 데이터 보호
- 프라이버시가 개인과 사회 발전에 미치는 영향
- 프라이버시, 표현의 자유, 정보 접근성
- 프라이버시와 투명성

학습 목표

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

- 데이터가 콘텐츠와 사업 모델, 사회·경제적 개발에 영향을 미치는 기본 메커니즘을 이해하고 설명할 수 있다.
- 프라이버시와 데이터 보호를 구분할 수 있다.
- 프라이버시와 개인 성장, 사회 발전 사이에 일어나는 상호작용을 탐색할 수 있다.
- 프라이버시가 자유로운 자기표현과 정보 접근성을 통한 혜택에 중요한 이유를 설명할 수 있다.
- 앞서 언급된 주제를 개인적, 지역적, 사회적 맥락에서 찾아보고 의문을 제기할 수 있다.

본 단원에서 목표하는 역량 수준

- 기초/중급

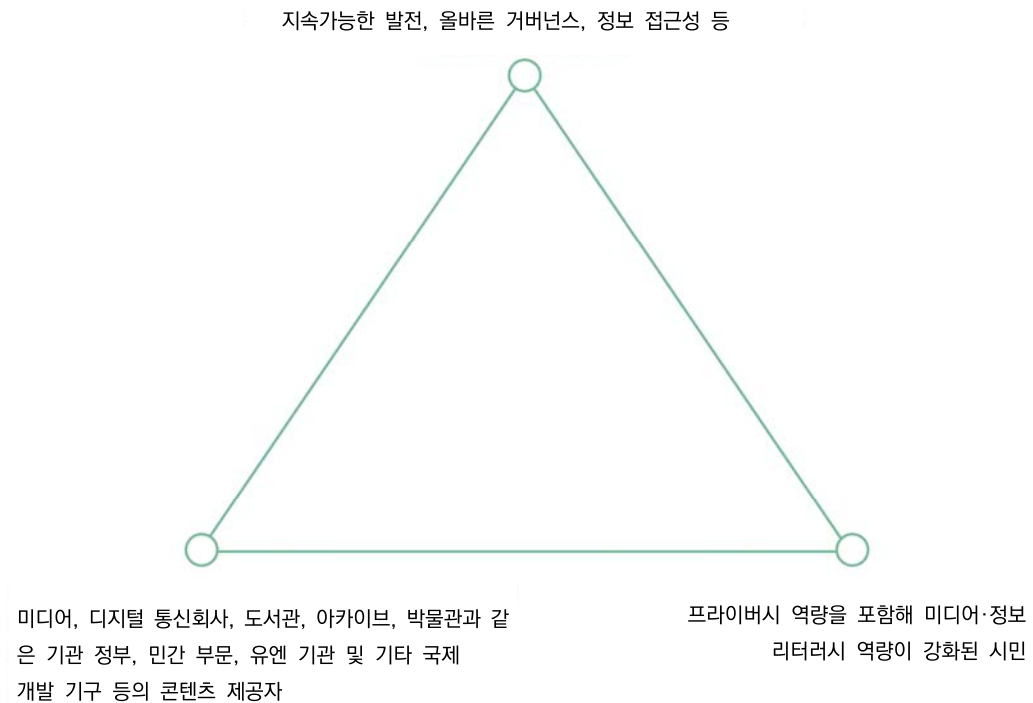
데이터와 사회

데이터와 프라이버시: 지속가능발전목표에 주는 시사점

사회를 더 포용적인 공간으로 만들고 지속가능발전목표에 더 많은 참여와 이해를 보장하기 위해서는 목적에 맞는 데이터 유형을 구성하고 체계화되고 정확한 감시 및 평가가 매우 중요하다. 2030 지속가능발전목표 달성의 기저에는 데이터 혁신이 존재한다. 기술의 급진적 발전과 디지털 정보 저장 능력과 속도의 기하급수적 성장은 상상할 수 없는 양의 정보를 수집하고 활용할 수 있는 기회를 열어주었다. 이렇게 사회 발전과 연관된 데이터 개혁에는 양면성이 존재한다. 한편으로는 (정부와 민간 부문의) 발전과 관련된 데이터로서, 성과를 수치화할 수 있고 정확하게 확인할 수 있다. 다른 한편에는 개인과 집단, 기관에 관한 데이터가 존재한다. 후자의 경우가 지속가능발전

목표와 시민의 참여에 더 큰 영향을 미치는 프라이버시 문제와 얽혀 있다. 지속가능발전목표에 대해서는 모듈 13에서 더 상세한 내용을 참고할 수 있다. 미디어·정보 리터러시는 지속가능발전목표가 제대로 측정되고 관리되어 우리의 개인적 삶과 공적인 삶에 잘 연계될 수 있도록⁸⁴⁾ 도와주는 역할을 수행한다.

[그림8.1] 미디어·정보 리터러시와 미디어·정보 리터러시가 지속가능발전 및 민주주의(표현의 자유, 프라이버시 등)에 미치는 중요성



유엔은 특별 보고관이라는 시스템을 갖추고 있다. 특별 보고관이란 다양한 개발 관련 주제에 대해 현장 경험 및 뛰어난 전문성을 갖춘 사람을 일컫는다. 총체적인 조사와 연구를 진행할 수 있는 권한을 부여받으며 다양한 개발 관련 사안에 대해 보고서를 작성하여 유엔에 제출하는 일을 수행한다. 해당 보고서는 유엔에서 진행되는 토론이나 의사 결정 과정에 중요한 공적 문서의 한 부분을 담당한다. 본 모듈을 집필하는 시기에 유엔에서 임명한 프라이버시 특보는 조셉 카나타치이다. 임기가 끝난 특별 보고관은 다른 임명자로 교체된다. 조셉 카나타치는 한 보고서에서 그는 개인의 인격 발달이 방해받지 않으려면 다음의 세 가지가 중요하다고 말했다.

1. 프라이버시
2. 표현의 자유
3. 정보의 자유

84) Measuring Media and Information Literacy: Implications for the Sustainable Development Goals (Grizzle, A. 2015). UNESCO and NORDICOM. Media and Information Literacy for the Sustainable Development Goals. (Eds. Jagtar Singh, Alton Grizzle, Sin Joan Yee and Sherri Hope Culver)

이번 섹션에서는 프라이버시에 초점을 맞추고, 다음 섹션에서 프라이버시가 표현의 자유 및 정보의 자유와 갖는 연관성에 집중해보도록 한다.

본 모듈의 배경 설명에서 언급했듯, 개인 정보는 개발에 필요한 정보를 구성하고 기여하기도 하며, 심지어는 공공 정보에도 큰 영향을 미치는 측면이 있다. 소비자 습관에 대한 정보를 예로 들어보자. 소비자 습관에 대한 정보는 개인 정보를 모은 것으로, 경제 주체가 제공하는 상품이나 서비스에 대한 정보를 알려준다. 이와 유사하게, 수집된 개인의 의료 정보는 정부가 필요로 하는 공공 정보, 이를테면 생애 주기별 질병의 비율이나 코로나19 같은 전염병 또는 당뇨, 고혈압 같은 만성 질환, 심장병, 암 등에 대해 정보를 알려준다. 또는 정치 참여나 시민 참여의 맥락에서는 얼마나 많은 청년이 투표를 할 것인지 등에 대한 정보도 알 수 있다. 따라서, 개인은 이러한 모든 데이터 접근성이 사회 구성원에게 영향을 미칠 수 있다는 사실을 쉽게 알 수 있다.

프라이버시, 표현의 자유, 정보 접근성, 투명성

앞선 섹션에서 프라이버시가 표현의 자유와 정보의 자유와 연관되어 우리의 개인적 성장에 영향을 미친다는 사실을 언급했다. 더 크게 생각해 보면, 단순히 개인이 아닌 우리의 가족이나 공동체, 국가, 세계에도 영향을 미친다. 유네스코는 우리 개인이 가깝고 먼 이웃 모두에게 사회적 의무를 갖는다는 사실을 설명하고자 '세계 시민'이라는 개념을 사용한다. 표현의 자유와 정보의 자유에 대한 더 자세한 설명은 모듈 1과 2를 참고하자. 또한, 세계 시민성에 대해서는 모듈 5를 참고하자. 이번 섹션은 프라이버시가 표현의 자유 또는 정보 접근성을 활성화하거나 방해하는지를 중심으로 살펴본다.

약 20년 전, 몇몇 저자들은 '프라이버시의 죽음'⁸⁵⁾을 제기하며 기술의 급진적이고 기하급수적 진전은 인간이 점차 자기 자신을 비롯한 가족에 대한 정보를 통제할 수 없게 되는 길이라고 주장했다. 혹자는 이 상황이 표현의 자유와 무슨 관계가 있냐고 되물을 수도 있다. 그렇다면, 다음 상황을 잠시 그려보자. 나는 인터넷에서 어떤 사회적 사안에 대해 자유롭게 의견을 개진하고자 하지만 혹시 모를 피해를 피하고자 익명을 사용하고 싶다. 올바른 데이터 보호 기법이 보장되지 않는다면 나는 자기 검열을 할 테고, 아예 아무 말도 하지 않는 방법을 선택할 수도 있다. 내가 표현하고 게시한 정보가 나라는 존재를 추적할 수도 있다고 생각하기 때문이다. 이런 상황은 익명으로 남아 있을 필요가 있는 탐사보도 기자나 내부고발을 고려하는 사람들을 포함한 많은 이들에게 현실로 일어나고 있다.

국제투명성기구(Transparency International)와 같은 기관은 책무성을 추구하고 정부나 민간 부문, 비정부 기관 및 기타 기관의 부패 행위를 근절하고자 설립되었다. 국제투명성기구는 100개 이상의 국가에 지부를 두고 있는 글로벌 네트워크다. 이와 유사한 다양한 네트워크도 존재한다. 공정과 정의, 평등을 달성하는 데 투명성 추구는 매우 필수적이다. 또한, 대중이 알아야 할 정보는 어느 정도 수준의 개방성이 필요하다. 다양한 기구와 정부, 민간 주체는 프라이버시라는 베일 뒤에 숨곤 한다. 국제 기준과 법률은 긍정적이건 부정적이건 간에 타인에게 영향을 미치는 주체에 따라 프라이버시가 어디서 시작되고 어디서 끝날지에 대해 범위를 정해준다. 투명성은 기관에만 관련된 것이 아니다. '개인 투명성' 또는 윤리의 개념 또한 관련이 있다. 진실이나 신뢰라는 것은 개인 안에서

85) Privacy, free expression and transparency: Redefining their new boundaries in the digital age. UNESCO series on Internet Freedom. Cannataci, Joseph A., Bo Zhao, Torres Vives, Gemma, Monteleone, Shara, Bonnici, Jeanne Mifsud, Moyakine, Evgeni (2016).

우선 존재하여 더 넓은 뜻의 도덕적 행위가 부패 행위에 대한 기관 기준과 편협성에 영향을 미치게 되는 것이다. 이와 동시에, 힘없는 일반 시민을 위한 프라이버시와 권력층의 투명성을 위한 프라이버시를 강조하는 주장 또한 존재한다.

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.

- 17가지 지속가능발전목표에 대해 이야기해 보자. 학습자는 다음과 같은 질문을 해볼 수 있다. 지속가능발전목표가 개인에게, 특히 프라이버시와 자율성에 무슨 연관이 있는가? 나의 가족이나 친구에게 어떤 영향을 미치는가? 해당 목표는 달성 가능한가? 지속가능발전목표 달성에 내가 개인적으로 기여할 수 있는 바는 무엇일까? 지속가능발전목표 중 내가 기여할 수 없는 것은 무엇인가? 그 이유는 무엇인가? 교육자는 학습자의 개인 프라이버시 관련 유무와 관계없이 그들이 할 수 있는 다양한 기여 활동을 안내해주도록 한다.
- 유엔 공식 웹사이트를 방문해 지속가능발전목표에 대한 정보와 데이터를 찾아보자. 글로벌 지속가능발전목표 지표 데이터베이스 주소는 다음과 같다.
<https://unstats.un.org/sdgs/indicators/database>. 해당 플랫폼을 통해 지속가능발전목표 달성을 위한 과정에서 수집된 데이터에 접근할 수 있다. 학습자가 다양한 목표에 연결된 지표를 더 상세히 검토해 볼 수 있도록 한다. 데이터베이스를 활용하는 방법을 알려주자. 학습자는 자기 개인에게 연관된 목표 하나와 자신이 속한 공동체와 관련된 목표 하나를 고르도록 한다. 이 두 가지 목표와 관련된 지표를 먼저 선별한 뒤 국가나 공동체에서 찾을 수 있는 데이터에 대한 기본 조사를 시행한다. 공동체나 국가에서 자신이 선택한 지속가능발전목표 달성을 위해 이해관계자들이 수집한 데이터를 찾아보자. 다음과 같은 질문을 생각해보자. 나의 개인 데이터는 지속가능발전목표 지표와 무슨 연관이 있는가? 내가 속한 공동체 구성원의 정보는 지속가능발전목표 지표와 어떤 연관이 있는가? 내가 속한 공동체 또는 국가의 정부나 민간 주체에서 발견된 지속가능발전목표 관련 데이터로 특정 집단을 추적할 수 있는가? 데이터를 수집한 것은 해당 집단에게 득이 되는가 실이 되는가? 데이터를 익명화하고 개인이나 집단의 정체성과 자율성을 보호하는 데 도움이 잡음(noise)를 추가하는 방법에 대해 논의해보자.
- 구글, 안덱스, 바이두, 덕덕고, 빙과 같은 다양한 검색 엔진을 활용하여 학습자가 자기 자신을 검색해 보도록 한다. 검색 결과로 얻은 정보를 공유해보자. 자신이 찾은 정보 중 놀랄 만한 사항이 있는지도 공유한다. 각 검색 엔진에서 찾은 정보를 비교해보자. 다른 점은 무엇인가? 같은 점은 무엇인가? 검색 엔진에 따른 데이터 유형이 주는 시사점은 무엇인지, 검색 결과가 달라지는 데 끼친 영향은 무엇인지 비판적으로 논의해보자.
- 나에 대해 수집된 데이터의 소유주는 누구이며, 내가 사용하는 온라인 서비스가 '데이터 이동'을 허용하거나 막고 있는지 이야기 나누어 보자. 데이터 이동을 허용한다는 것은 내가 나의 데이터 기록을 추출하여 '담장 처진 정원' 밖으로 가지고 갈 수 있다는 뜻이다.
- '균형법: 상업적 주체와 우리의 프라이버시 vs. 프라이버시와 개발'에 대한 토론을 진행해 보자. 미디어와 인터넷, 기술 하드웨어 및 소프트웨어를 다루는 회사가 상업적 목적을 위해서만 존재하는지, 또는 해당 주체가 지속가능발전목표 달성에 필수적인 경제, 사회, 문화적 혜택을 제공하는지에 대한 질문을 기본으로 생각해보자.
- 투명성 증진을 위해 힘쓰거나 공동체 또는 국제적으로 벌어지는 부패를 막기 위해 활동하는 협회를 찾아보자.

학습자가 해당 기관을 알고 있었는지 물어보자. 해당 기관이 하는 일에 대해 짧은 토론을 진행하고, 해당 기관의 전략이 갖는 협업적 본질에 대해 집중해보자. 국제투명성기구의 활동이 학습자가 사는 지역의 현실과 어떻게 연관되는지 물어 보자.. 다음 주장에 대해서도 이야기 나누어보자. ‘정부 관리와 공무원들은 자신의 프라이버시에 대한 권리를 갖는다.’

- 다음 질문에 대한 토론을 진행해 보자. 대중에게 상품과 서비스를 제공하는 민간 부문 기관은 프라이버시 법에 의해 어디까지 보호받아야 하는가?
- 유엔의 프라이버시 특보가 가장 최근에 제출한 세 편의 보고서를 찾고, 학습자를 세 개의 소그룹으로 나눈다. 각 그룹은 보고서에 있는 권고 사항을 찾아본다. 내가 사는 국가에서 해당 권고 사항이 시행되고 있는지 알아볼 수 있는 방법을 찾아보자. 해당 권고 사항은 미디어·정보 리터러시와 관련이 있는가? 또는 프라이버시에 대한 시민 역량을 함양시켜주는가? 미디어·정보 리터러시 역량 강화와 어떤 연관성을 갖는가? 토론을 진행해 보자. 각 보고서가 담고 있는 권고 사항의 공통적 동향은 어떤 것이 있는가? 나와 나의 공동체에 던지는 시사점은 무엇이 있는가?
- 학습자가 만든 소그룹끼리 모여 프라이버시, 표현의 자유, 정보 접근성 간의 연관성에 대해 포스터나 인포그래픽을 만들어 보자. 각 그룹은 포스터를 활용하여 10분 정도 길이의 발표를 진행해 본다. 개인과 집단, 기관, 민간 부문, 정부에 주는 시사점을 중심으로 토론을 진행해 보자.
- 유튜브나 온라인 비디오 정보 저장소를 검색해 프라이버시와 미디어·정보 리터러시를 다룬 학습 자료를 찾아보자. 학습자에게 그들이 찾은 영상 콘텐츠의 신뢰성을 확인할 수 있는 방법을 알려주자. 소셜 미디어에서 믿을 만한 영상을 찾아 공유한다.
- 유네스코의 ‘미디어·정보 리터러시 클릭스 소셜 미디어 미디어·정보 리터러시 학습 계획 (<https://en.unesco.org/MILCLICKS>)’을 활용하여 학습 활동을 만들어 보자. 프라이버시에 대한 마이크로 학습 콘텐츠를 찾기 위해 ‘미디어·정보 리터러시 클릭스’에 접속해보자. 교육과 학습 시 해당 자료를 활용해 본다.

평가 방법 및 제안

- 학습자는 자신의 학교나 공동체, 모임 장소에서 진행할 간단한 설문조사를 소그룹과 함께 만들고 계획하여 준비해보자. 조사는 표적 집단이 콘텐츠 제공자와 지속가능한 발전, 프라이버시 역량을 포함한 미디어·정보 리터러시 역량에 대한 지식이나 태도, 실제 행위를 탐색할 수 있는 조항으로 구성하여야 한다.
- ‘나의 프라이버시, 그들의 투명성, 우리의 발전’이라는 주제로 1,000자 길이의 글 작성하기

추후 고려할 만한 주제

- 프라이버시에 대한 국가, 지역, 국제적 법 체계
- 프라이버시에 대한 적법한 예외
- 인공지능과 같은 새로운 기술과 새로운 프라이버시 위협
- 프라이버시와 미디어·정보 리터러시 교육 및 학습 자료
- 테러 방지와 프라이버시 정책 및 법률

3 단원: 프라이버시와 데이터 보호에 관한 기관의 의무 인식

학습 시간: 3시간

주요 주제

- 프라이버시 보호의 주요 행위자
- 기관 의무의 다양한 유형
- 프라이버시 침해 바로잡기
- 프라이버시 보호 방편으로 기관의 미디어·정보 리터러시 증진하기
- 프라이버시 침해의 다양한 유형

학습 목표

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

- 프라이버시 보호의 주요 행위자와 그들의 역할을 이해할 수 있다.
- 프라이버시 보호에 있어 개인과 기관의 의무를 구분할 수 있다.
- 프라이버시가 침해됐을 때 이를 바로잡기 위해 가야 하는 곳과 해야 할 일을 이해할 수 있다.
- 개인과 집단의 프라이버시 강화를 위해 기관이 활용하는 기법 중 하나로써 미디어·정보 리터러시를 증진하는 방법을 이해하고 알 수 있다.

본 단원에서 목표하는 역량 수준

- 기초

프라이버시 보호 의무를 가진 주체는 누구인가?

프라이버시 보호 의무가 있는 행위자는 다양하다. 주요 행위자로는 입법부와 사법부, 규제 기관과 유엔, 기타 정부 간 기관 및 다국적 기관이 있다. 국제적 기준으로 본다면, 개인과 기관은 모두 권리를 남용하지 말아야 하며 특히 기업과 같은 경우는 인권을 존중해야 할 의무가 있다.

[표8.2] 프라이버시 보호 분야의 행위자

행위자	수행하는 역할
정부와 입법부, 사법부	데이터 보호를 포함한 프라이버시 보호 관련 법률을 만들고 시행한다.
정보 및 통신 부처, 사이버보안 기관, 프라이버시와 데이터 보호 협회 같이 규제력을 가진 조직	국가 또는 국제적 기준을 토대로 만들어진 프라이버시와 데이터 보호 법률에 맞추어 미시적 수준의 행위를 보장하기 위해 규제와 정책, 프로그램을 만들고 시행하며 관리한다.
개인 정보를 관리하는 민간 및 공공의 주체. 사회 복지 사업과 병원, 다양한 온라인 또는 인터넷 서비스를 제공하는 정부 주체 포함	사용자와 시민, 고객의 프라이버시를 보호하기 위한 다양한 기관 기법을 만들고 시행하며 관리한다. 프라이버시 침해 발생 시 취할 수 있는 조치에 응답할 의무가 있다.
비정부기구와 공동체 기반의 단체, 교육기관	프라이버시 인식을 향상시키고, 프라이버시권에 대한 교육 진행과 관련 있는 미디어·정보 리터러시 증진을 위한 활동을 계획하고 시행한다.
유엔 산하 기구, 다국적 기구, 기타 정부 간 기구	국제적 협력과 소통을 추구하고 국제적 기준의 프라이버시 법률을 만들어 관리하며 규제, 정책, 계획을 관리한다. 의무를 가진 기관과 권리를 가진 이들이 모두 자신의 역할을 잘 해낼 수 있도록 역량을 강화하는 데 도움을 준다.
개인과 집단	프라이버시 보호 증진과 미디어·정보 리터러시 의식을 높이는 일에 적극적으로 참여한다. 개인 프라이버시를 보호하고 타인의 프라이버시권을 존중하기 위해 미디어·정보 리터러시 역량을 갖춘다.
연구자 및 학술 공동체	연구를 통해 프라이버시 침해의 본질을 탐구하고 입증한다. 프라이버시 침해의 영향과 프라이버시 침해를 줄일 수 있는 기법을 연구한다. 프라이버시 정책에 대해 연구하고 관리하는 것이 핵심 목표이다.

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.

- 학습자를 소그룹으로 나눈 뒤 위의 [표8.2]를 참고로 각 역할을 부여해보자. 각 그룹은 자신이 살고 있는 나라 또는 공동체에서 위에 설명된 역할을 수행하고 있는 특정 기구나 행위자에 대해 조사를 진행한다. 그리고 다음 질문에 답해보자. 어떤 행위자가 있으며, 그들은 역할을 적극적으로 수행하고 있는가? 해당 기관에 대한 시민의 의식과 해당 기관이 진행하고 있는 프라이버시 관련 활동에 대한 인식은 어떠한가? 프라이버시 관련 활동을 제대로 수행하지 않고 있는 행위자는 누구인가? 그 이유는 무엇일까? 상황을 개선하기 위해 필요한 것은 무엇인가? 각 그룹은 활동을 통해 찾은 결과물을 발표하고 이와 관련한 토론을 진행해 본다.

기관과 프라이버시

[표8.3] 프라이버시와 기관의 연관성

필요한 프라이버시 역량	(기관적 맥락에서) 미디어·정보 리터러시와 결합되고 통합된 프라이버시
사이버 공간에서 기관이 갖는 의무를 이해한다.	기관의 모든 직원이 평생학습과 기관의 지속가능성을 위해 필요한 역량으로 미디어·정보 리터러시 연수를 받을 수 있는 기관 정책을 만든다.
프라이버시와 투명성, 표현의 자유와 정보 접근성 사이 존재하는 균형을 조정한다.	데이터를 기반으로 한 사업 모델의 투명성 영향을 평가함으로써 최종 소비자의 프라이버시를 존중하고, 사용자/시민을 대상으로 교육을 하는 기업의 봉사 프로그램을 지원함으로써 미디어·정보 리터러시를 증진한다. 공익이 어디에서 어떻게 오는지는 프라이버시 '상황'과 연관이 있다. 이러한 교육은 또한 기관의 특정 정보를 알림으로써 최종 소비자의 권리 또는 혜택에 영향을 미칠 수 있을 때 정당화된다.
온라인상의 프라이버시가 갖는 적절한 한계 (국제적 기준으로 보았을 때)를 평가한다.	최종 소비자를 위한 기관의 정책이 온라인과 오프라인상의 프라이버시를 침해하지 않도록 하며 미디어·정보 리터러시 및 이와 관련된 의식 증진 교육을 시행하도록 한다.
프라이버시와 익명성, 암호화 간의 연관성을 이해한다.	최종 소비자에게 프라이버시와 익명성, 암호화가 사회에 주는 시사점을 강조하는 미디어·정보 리터러시 교육 기회를 보장한다.
프라이버시 침해가 일어나는 상황을 분별하고 인식할 수 있다.	대중(기관의 내외적 소비자)에게 프라이버시 침해 상황에 대해 투명하게 밝히고, 대중의 정보는 완전히 보호받거나 안전할 수 없다는 사실을 알리도록 한다. 국제 기준에 따른 정책이나 규제, 법률 밖에서는 특히 더 그러하다.
타인의 개인 정보를 윤리적으로 사용하고 타인의 프라이버시를 존중한다.	최종 소비자의 프라이버시를 존중하고, 사용자/시민에게 미디어·정보 리터러시와 관련된 교육 프로그램을 지원하도록 한다. 특히 최종 소비자의 개인 정보가 연관되었을 때는 지원을 보장한다. 지나치게 법적이거나 기술적이고 읽고 이해하기 어려운 프라이버시 정책 개발은 삼가도록 한다.

출처: 유네스코. 《미디어·정보 리터러시와 프라이버시에 관한 청소년 인식 조사》 유네스코 시리즈 인터넷 자유. 유네스코, 파리.

- [표8.3]에서 언급한 콘텐츠를 활용하여 토론이나 활동을 구성해보자. 포스터 발표나 인터넷 검색, 퀴즈, 관련 기관 방문, 또는 외부 전문가를 방문하고 발표하기 등의 활동을 예로 들 수 있다. 또는 사례 연구도 진행할 수 있다(프라이버시 침해 경험한 사람을 찾아 이야기를 들어본다). 디지털 통신 회사나 정부 기관, 국제 개발 기구 등의 프라이버시 정책이 얼마나 접근 가능하고 이해하기 용이한지 알아보는 활동을 진행할 수 있다.

프라이버시 침해에 적절히 대응하기

개인이나 기관이 프라이버시를 침해했을 때 알맞은 대응을 하는 것은 단순한 과정이 아니다. 그러나 다수의 국가 및 기관은 시민과 사용자를 돕기 위한 시스템을 갖추고 있거나 갖추어야 하기 때문에 도움을 받을 수 있음을 명심하라.

나의 프라이버시가 침해 받았을 때 다음과 같은 단계를 따라 대응할 수 있다.

1. 기관이나 단체가 나의 프라이버시를 침해했다면, 연락하여 항의를 한다.
2. 국가의 규정이나 정책 또는 기관 내부의 정책에서 해당 기관이 항의에 응답해야 하는 기간이 명시되어 있는지 확인해 본다.
3. 정보를 찾지 못했다면, 독립적인 프라이버시 보호 단체(independent privacy recourse mechanism⁸⁶)의 도움을 받는 방법을 생각해본다.
4. 독립적 프라이버시 보호 단체의 신뢰성을 검증하기 위해 다음의 요소를 확인해본다.
 - a. 공정성
 - b. 투명한 구성 및 재정 상황
 - c. 증명된 실적
 - d. 해당 업무에 정통한 사람을 찾아 도움 얻기
1. 기관의 프라이버시 정책이 명시하고 있는 바를 토대로 내가 얻은 응답이 적절한지 평가해본다. 필요하다면 도움을 줄 수 있는 기관 및 사람을 찾는다. 나의 경험을 공유한다. 저명한 프라이버시 네트워크나 협회에 가입한다. 작은 규모의 미디어·정보 리터러시와 프라이버시 동호회를 시작해본다.
2. 디지털 통신 회사의 투명성 증진을 지원하고 개인 데이터 활용 및 남용과 관련된 규제 및 협업 규제를 지원한다.

86) Privacy Shield Framework,
www.privacyshield.gov/article?id=11-Dispute-Resolution-and-Enforcement-a-c
 Accessed on 5 November 2020

평가 방법 및 제안

한 회사를 선택한 뒤 문제점과 유익한 점을 강조하는 프라이버시 정책을 단순히 정리하여 발표하는 그룹 프로젝트를 계획해보자. 온라인에서 찾은 검색 결과를 모아 만들어보자. 프로젝트 점수를 매긴다.

추후 고려할 만한 주제

- 기관의 프라이버시 정책 투명성
- 재정적 프라이버시
- 프라이버시를 위한 대중의 요구 활성화
- 명예훼손과 프라이버시

본 모듈 참고 자료 및 참고 문헌

1. 지침

- Cannataci, J. 2016. Getting things done in privacy protection Part 2: Another dimension of privacy: communal privacy, privacy of the community and personal privacy. Online article. <https://www.privacyandpersonality.org/2016/06/getting-things-done-in-privacy-protection-part-2-another-dimension-of-privacy-communal-privacy-privacy-of-the-community-and-personality/>
- UNESCO Survey on Privacy in Media and Information Literacy with Youth Perspectives, <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000258993/PDF/258993eng.pdf.multi>

2. 웹 사이트

- Privacy Shield Framework Programme, US-EU-Swiss, <https://www.privacyshield.gov/welcome>
- The International Association of Privacy Professionals (IAPP), www.iapp.org

3. 영상, 게임, 모바일 애플리케이션 등의 온라인 자료

- My Data and Privacy Online: A toolkit for young people <https://www.lse.ac.uk/my-privacy-uk>
- Privacy (film, 2012) https://www.imdb.com/title/tt2008602/?ref_=ttpl_pl_tt
- 영상: "Why the Web Is Such A Mess" by Tom Scott, Youtube. Website: <https://youtu.be/OFRjZtYs3wY>
- See a full list of resources in UNESCO, Global Survey on Privacy in Media and Information

Literacy, With Youth Perspectives. UNESCO Series on Internet Freedom. UNESCO, Paris. (2017).

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000258993>.

책/논문

"AI and the Future of Privacy," Michael Deane, Towards Data Science, Posted on 5 September, 2018. Website:

<https://towardsdatascience.com/ai-and-the-future-of-privacy-3d5f6552a7c4>

"California Consumer Privacy Act Basics," Data Brokers. Privacy Rights Clearinghouse. Posted on 6 January, 2020.

"How Much Data Do We Create Every Day? The Mind-Blowing Stats Everyone Should Read," Bernard Marr, Forbes, 21 May 2018. A quintillion is a 1 followed by 30 zeroes.

Cannataci, J., Zhao, B. et al. 2016. Privacy, Free Expression and Transparency: Redefining their new boundaries in the digital age. Paris, UNESCO.

Gunby, M. 2012. Changes to Facebook Privacy Settings: An Information Literacy Perspective. Syracuse University iSchool.

<http://infospace.ischool.syr.edu/2012/12/19/changes-to-facebook-privacy-settings-an-information-literacy-perspective/>

<https://privacyrights.org/resources/california-consumer-privacy-act-basics>.

<https://publish.illinois.edu/illinoisblj/2008/11/08/international-personal-data-protection-and-its-redress/>

<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/17577632.2016.1183283?journal-Code=rjml20>

<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/13642987.2020.1783532>

"International Personal Data Protection and Its Redress," Doyle Slifer. Illinois Business Law Journal. Nov 8, 2008.

"Other legal remedies to prevent and redress serious invasions of privacy," Serious Invasions of Privacy in The Digital Era (IP 43). Australian Government: Australian Law Reform Commission. Posted on Mar 10, 2013. Website:

alrc.gov.au/publication/serious-invasions-of-privacy-in-the-digital-era-ip-43/issues-paper-2/other-legal-remedies-to-prevent-and-redress-serious-invasions-of-privacy

- "Right to Privacy: Constitutional Rights & Privacy Laws," Tim Sharp. Live Science. Posted on 12 June 2013. Website:

<https://www.livescience.com/37398-right-to-privacy.html>

- The African Union's data protection convention 2014: A possible cause for celebration of human rights in Africa? (2016, 13). Taylor & Francis.
- The long arm of GDPR in Africa: Reflection on data privacy law reform and practice in Mauritius. (2020, 6). Taylor & Francis.
- "The Next Big Privacy Hurdle? Teaching AI to Forget," Darren Shou. Wired. Posted on 12 June 2019. Website:
<https://www.wired.com/story/the-next-big-privacy-hurdle-teaching-ai-to-forget/>

모듈 9:

인터넷이 주는
기회와 과제



유엔 총회는

“급진적 기술 발달은 국가에 다양한 영향을 미치며, 이러한 영향에 대처하는 것은 국가의 현실, 역량, 개발 수준에 따라 상이하다. 영향에 제대로 대처하고 기회를 통해 이득을 얻기 위해서 국제적이고 다양한 이해관계자들의 협력이 필요하며, 이러한 변화에서 발생한 과제를 인식하고 해결하며 디지털 격차를 줄이는 데에도 다양한 주체들의 협력이 필수적임”을 인식한다.

– 유엔 ‘신기술과 인권’ 결의안. A/HRC/RES/41/11

배경과 근거

인터넷이라는 가상 세계에 접근하고 참여하는 것은 나이를 불문하고 모든 시민에게 매우 필수적인 삶의 한 부분이다. 인터넷은 모든 사용자가 자신의 삶을 개선할 수 있는 기회를 제공하고, 지속가능발전 목표 달성을 가속화한다. 교육은 물론이고 사회와 직장, 경제 성장에도 긍정적인 영향을 미칠 수 있다. 인터넷 접근성의 증가는 시민에게 보편적 정보 접근성에 대한 기회를 제공했으며, 어린 나이의 사용자 또한 동일한 기회를 누릴 수 있게 되었다. 어린이와 청소년은 기술을 다루는 데 아주 능숙하며 인터넷이라는 세상을 활용하여 다양한 혜택을 누리고 있다. 하지만 인터넷이라는 세상이 제공한 기회는 주체성이나 윤리적 의무, 그리고 이전 세대에서는 상상할 수 없었던 과제도 함께 내놓았다. 새로운 인터넷 환경에는 익명성이라는 특성으로 발생한 위험과 위협이 공존한다. 우리가 인터넷을 사용할 때는 디지털 발자국이라는 기록과 흔적이 남게 된다. 많은 사람이 자신이 저지른 실수를 곧잘 잊곤 하지만 인터넷은 영원히 기억한다-우리가 온라인에서 활동한 것과 검색한 것은 흔적을 남기고, 다수의 기업이나 국가는 우리가 기억하지도 못하는 기록을 특정 목적을 위해 보관하고 활용하기도 한다.

과거에는 미성년자 보호를 위해 다양한 수준의 조치가 시행되었다. 그러나 단순히 보호적 전략에 온전히 기대는 것은 청년층과 일반 시민의 안전한 인터넷 사용에 효과적이지 못했으며, 국가와 기업 또한 제 임무를 제대로 수행하지 못했다. 미디어·정보 리터러시 역량은 청소년을 포함한 모든 시민의 역량을 강화하고 정보 생태계를 이해하게 도우며 윤리적이고 의식 있는 온라인 활동을 통해 얻을 수

있는 혜택을 극대화하고 인터넷 사용과 관련된 위험 요소를 알아볼 수 있게 해준다.

이번 모듈은 청소년이 인터넷이라는 가상의 세계, 즉 학습을 하고 공부를 하며 사회생활을 하고 여가를 즐기며 미디어와 정보를 만들고 전달할 수 있는 공간에서 얻을 수 있는 기회와 과제에 대해 알아본다. 오늘날의 청소년은 매우 어릴 때부터 인터넷과 연결된 삶을 살고 있다. 대부분 나라의 청소년이 그렇다. 그렇다면, 그런 상황에 놓인 청소년이 더 많은 역량을 함양하여 교육과 사회, 지역과 세계의 경제에 이바지할 수 있도록 지도해야 할 필요가 있다. 청소년은 기술의 발전과 증가한 인터넷 접근성으로 아이디어를 떠올리고 목소리를 높이며 이전에는 가능하지 않았던 공간으로의 접속이 가능해졌다. 이는 청소년이 사회와 세계를 무대로 하는 활동과 연관된 사안에 더욱 적극적으로 참여할 수 있다는 뜻이다. 하지만 이는 또한 아직 채 발달되지 않은 관점이나 행위, 말이 기록으로 남겨질 수 있다는 뜻이며, 의식하지 못한 상황에서 청소년이 남긴 데이터가 활용되고 조작될 수 있다는 사실을 의미하기도 한다. 청소년은 자신의 온라인 활동과 디지털 발자국이 영구적으로 남을 수 있고 남용될 수도 있다는 사실을 알아야 한다. 나이를 불문하고 소비자이자 지식의 생산자가 된 모든 사람이 소셜 미디어를 활용하며 토론의 장에 참여하고 소통하여 다양한 상호작용을 공유한다. 어떤 메시지를 나누고 영상이나 밈, 댓글을 포함해 다양한 온라인 활동을 개시할 때 청소년은 자신을 지켜보는 대중이 누구인지 정확히 알지 못한다. 서비스 제공자는 그런 청소년의 모든 행동을 감시한다. 이런 현실은 토론이나 숙고의 과정을 민주화하는 반면, 우려와 스트레스, 오해, 특히 언어와 장벽과 문화를 넘은 상호작용이 잘못될 수 있는 근원이 될 수 있다. 잘못된 정보의 생산과 전달, 신념의 증가는 이런 새로운 현실 맥락의 한 예에 지나지 않으며, 디지털 통신 회사가 기여하는 행위 중 하나이다.

이번 모듈은 교육자가 학습자를 이끌어 디지털 발자국은 무엇인지, 인터넷 세상에서의 상호작용이 현실에 주는 시사점은 무엇인지, 지구촌 담론에 참여하는 디지털 시민으로서의 역할과 주체성, 윤리적 의무는 무엇인지, 인터넷에서 정보와 미디어를 제작하고 활용하고 접근할 때 어떤 역할을 해야 하는지 등을 이해하도록 학습 경험을 제공하는 데 중점을 둔다.

고품질의 우수한 교육은 지속가능한 발전의 토대를 마련하고 많은 일자리와 경제 성장을 도모한다. 개방된 교육자료(Open Educational Resources, OERs)는 청소년을 위한 자료로서, 교육과 연수에 쓸 수 있는 질 좋은 자료에 더 많이 접근하여 경제 성장을 도모하고 일자리를 증가하게 만드는 데 도움을 준다. 인터넷 접근성과 개방된 교육 자료를 통해 얻은 교육 기회는 더 포용적이고 평등한 교육과 당장의 학습 공간을 넘은 평생학습의 기회를 제공할 것이다.

단원 구성

1단원:

인터넷 세상의 청소년

2단원:

인터넷 세상의 과제와 위험

3단원:

학습, 네트워크 형성하기,
온라인상의 사회 참여

4단원:

미디어·정보 리터러시 발자국:
온라인 존재감 관리하기

1 단원: 인터넷 세상의 청소년

학습 시간: 3시간

주요 주제

- 웹2.0과 인터넷 세상
- 어린이와 청소년의 인터넷 사용 및 온라인 습관
- 어린이 권리와 관련된 국제 협약 및 기타 규정

학습 목표

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

- 청소년의 인터넷 사용 패턴과 관심사를 이해할 수 있다.
- 인터넷 사용과 디지털 통신 회사의 인터넷 감시에 연관된 용어 및 조건, 행동 강령과 프라이버시 문제를 설명할 수 있다.
- 청소년이 인터넷을 주의 깊게 사용하고 자신의 권리를 행사하며 인터넷으로 얻을 수 있는 기회와 과제, 위험 등을 제대로 인식하도록 돕는 교육 방법과 기본적인 도구 활용하는 능력을 개발할 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.

정보의 디지털화와 저장이 용이해지고 다양한 기기를 활용해 정보에 접근할 수 있게 되면서 시민이 활용할 수 있는 인터넷 정보 자료의 양이 막대하게 증가했다. 웹2.0은 휴대폰 애플리케이션처럼 사용자가 콘텐츠를 제작할 수 있고 콘텐츠와 상호작용할 수 있게 해주는 인터넷의 양상을 가리키는 용어다. 이번 단원을 위해 인터넷에서 찾을 수 있는 자료를 활용하여 지도할 수 있다. 이를 테면, 인터넷에 대해 다루는 무료 영상 자료 또는 인터넷이 사회에 미치는 영향 및 특성에 대해 학습할 수 있다.

교육자와 학습자는 다음의 방법을 활용하여 본 단원의 주제를 탐색할 수 있다.

- 인터넷 세상을 구성하는 주요 요소를 가능한 한 많이 포함하여 간략한 발표를 준비한다. 그리고 해당 요소에 대해 이야기를 나눌 수 있는 토론을 준비한다. 소그룹을 만들어 각 그룹은 웹2.0을 통해 우리가 얻는 혜택 및 사용자나 서비스 제공자가 겪을 수 있는 피해 등에 대해서 간략하게 발표해 본다.
- 수업 참여자에게 소셜 미디어나 인터넷을 사용하는지, 사용한다면 얼마나 자주 사용하는지 물어본다. 인터넷을 검색하고 프로필을 만든 뒤 다른 사람의 프로필을 찾아보고, (위키피디아와 같은)인터넷 플랫폼에서 콘텐츠를

츠를 다운받거나 게시해 보고, 타인과의 채팅에도 참여해 보며, 온라인으로 협업을 해보고 블로그나 트위터를 개설해본다. 일련의 활동을 마친 뒤 학습자는 웹 사이트의 다양한 활용을 통해 얻을 수 있었던 교육적 이득과 윤리적 사용 방법, 어려웠던 점과 위험했던 점 등을 공유한다. 인터넷을 활용하며 느꼈던 개인적 우려를 적어 보고 공유해 보자.

- 소그룹을 만들고 위키피디아를 활용하여 교육 정책이나 관행에 대한 정보를 찾아보자. 해당 과제 수행에 충분한 시간을 제공하도록 한다. 교육자와 학습자는 위키피디아의 효과와 적절성, 영향을 평가할 수 있는 기준을 개발해 보자.
- 소그룹을 구성하고 각 그룹은 청소년이 인터넷을 활용해 가장 많이 하는 활동 다섯 가지 목록을 만들어본다. 각 활동의 중요성을 1점에서 5점까지 점수로 매겨본다. 각 소그룹은 토론 내용을 발표하며 어떤 식으로 목록을 만들었고 점수를 결정했는지도 공유해 본다. 교육자는 발표를 들은 뒤, 어린이의 인터넷 사용에 대한 통계 수치(본 세션을 진행하기 전 자료를 통해 이미 얻어 놓은 수치)를 학습자와 공유한다. 각 그룹이 발표한 내용과 실제 통계 수치를 비교해보고 다음과 같은 질문을 활용해 토론을 진행해보자. 비교해 본 결과는 어떠한가? 내가 사는 지역이나 국가를 배경으로 인터넷 사용 관련 통계 조사 자료를 찾을 수 있는가? 없다면, 어떤 시사점을 얻을 수 있을까? 해당 통계 수치를 찾을 수 없다면 어떤 조치가 필요할지 논의해 보자.
- 얼마나 많은 청소년이 교육 목적, 뉴스 검색, 정치적 활동에 참여, 다양한 문화 체험 및 소통을 위해 인터넷을 활용하는지 이야기 나누어보자. 이러한 활용을 하는 청소년에게서 발견되는 특성이 있는가? 청소년의 긍정적 인터넷 활용을 위해 할 수 있는 일은 무엇인가? 교육자와 학습자(소그룹이나 개인적으로)가 특정 과목을 골라 인터넷 활용을 접목하여 짧은 수업을 구성해보도록 한다. 해당 수업은 인터넷을 활용하여 학습 목표를 성취할 수 있는 방식뿐만이 아니라, 어떻게 학습자에게 인터넷을 잘 활용하도록 동기 부여할 수 있을지도 다루어야 한다.
- 수업 참여자는 다양한 인터넷 애플리케이션에서 사용하는 용어와 조건, 행동 강령과 프라이버시 규제 등에 대해 토론해본다. 그리고 어린이나 청소년의 인터넷 활용을 중점으로 행동 강령을 만들어본다.
- 어린이와 청소년의 온라인 행동과 프로필을 분석해 보자. 소그룹을 만들어 6-17세 어린이/청소년의 인터넷 사용을 분석해 본다. 각 그룹은 어린이와 청소년의 인터넷 사용 시간과 목적을 알아본 뒤, 부모가 생각하는 답과 비교하여 분석해 본다. 해당 자료는 어린이/청소년과 부모에게 어떤 기회와 과제를 안겨주는가?
- ‘세계인권선언’, ‘유엔아동권리협약’, ‘청년, 평화, 안보에 관한 유엔 안보리 결의안 2250호’ 또는 국가와 지역의 국제/법적 조약 내 조항에 대한 토론을 진행해 보자. 토론은 청년과 인터넷 사용을 중심 주제로, 정보에 대한 권리와 표현의 자유, 참여, 미성년 보호, 부모 역할과 정부 및 시민 사회의 역할 등을 다루도록 한다. 각각의 사안에 대해 먼저 토론을 진행한 뒤, 이들 사이의 연관성을 생각해 보자. 표현의 자유와 정보 접근성에 대한 권리를 보호와 상충하는 개념으로 받아들이지 않도록 한다. 그 이유를 생각해보자. 여아와 남아가 정보 접근성이나 인터넷, 새로운 기술에 공평한 기회를 제공받아야 하는가? 내가 살고 있는 지역의 현실은 어떠한가? 이 문제는 어떻게 다룰 수 있을까? 학습자는 특정 자유나 권리, 또는 미성년을 보호할 필요성에 대해 짧은 시를 써본다.
- ‘무료’ 온라인 서비스가 정말 무료인지 학습자에게 물어보자. 왜 무료라고 생각하는가? 해당 서비스를 위한 대가를 지불하는 주체는 누구이며, 무엇으로 지불한다고 생각하는가? 해당 질의응답을 진행하며 기업이 감시 모델을 통해 사용자의 다양한 인터넷 서비스 기록을 조회하는 방법을 알아본다. 또한, 해당 데이터를 활용하

여 소비자에게 영향을 미치고 특정 행동을 하게 만들려는 고객에게 데이터를 판매하는 방법을 알아보자.

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

2 단원: 인터넷 세상의 과제와 위험

학습 시간: 3시간

주요 주제

- 인터넷 사용을 통해 얻는 과제와 위험 이해
- 인터넷 사용을 통한 역량 강화 및 인터넷 사용에 대한 윤리적 의무
- 프라이버시와 안보

학습 목표

본 단원을 통해 교육자는 다음과 같은 역량을 함양할 수 있다.

- 인터넷을 활용하며 겪을 수 있는 과제/위험을 예로 들고 설명할 수 있으며, 해당 과제 및 위험이 발생하는 때가 언제인지 서술할 수 있다.
- 새로운 인터넷 애플리케이션 활용으로 발생할 수 있는 위험이나 위협에 대한 지식을 얻을 수 있다.
- 인터넷 사용자의 특정 행동과 그 특정 행동이 사용자를 피해자 또는 가해자로 만들 확률 사이의 상호의존성을 이해할 수 있다. 인터넷 사용자가 특정 가치나 행동을 하도록 만드는 무의식적 영향을 이해할 수 있다.
- 상호의존성에 대한 이해를 활용하여, 교육자와 학습자가 의식을 가지고 인터넷을 사용하도록 하며, 자기 자신의 권리뿐만이 아닌 타인의 권리에 대한 의식 또한 고취할 수 있다.
- 온라인 프라이버시와 보안의 차이점을 정의할 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.

온라인 콘텐츠와 관련된 과제 및 위험

출처: 청소년 보호를 위한 도구 모음(Youth Protection Roundtable Tool Kit). Stiftung Digitale Chancen 2009

본 미디어·정보 리터러시 커리큘럼 사용자는 온라인 콘텐츠 활용 시 접하는 과제 및 위험에 대해 이해관계자가 해야 할 일을 숙고하며 인권에 관련한 (아래의) 국제 규범 목록을 생각해 보아야 한다. 사용자는 아래 목록에 포함되지 않은 기타 국제 규범을 더 찾아보고 생각해 보도록 한다.

- i. 시민적·정치적 권리에 관한 국제규약(International Covenant on Civil and Political Rights, ICCPR)
<https://www.ohchr.org/EN/ProfessionalInterest/Pages/CCPR.aspx>
- ii. 세계인권선언 제19조(Article 19 of the Universal Declaration on Human Rights)
<https://www.un.org/en/about-us/universal-declaration-of-human-rights>
- iii. 인터넷상의 인권 증진, 보장, 향유를 위한 유엔 결의안(United Nations Resolution A/HRC/32/L.20 on “The promotion, protection and enjoyment of human rights on the Internet”)
<https://undocs.org/A/HRC/32/L.20>
- iv. 글로벌 사이버 보안 문화의 조성 및 주요 정보 기반 시설 보호를 위한 회원국의 노력 조사를 위한 유엔 결의안(United Nations Resolution A/RES/64/211 on “Creation of a global culture of cybersecurity and taking stock of national efforts to protect critical information infrastructures”)
https://www.un.org/en/ga/search/view_doc.asp?symbol=A/RES/64/211
- v. 유엔의 의견과 표현의 자유에 대한 권리 증진 및 보호에 대한 특별 보고관 보고서(United Nations A/74/486 “Report of the Special Rapporteur on the promotion and protection of the right to freedom of opinion and expression”)– 온라인과 오프라인상의 혐오 표현 문제 해결의 맥락에서
<https://undocs.org/A/74/486>

vi. 유엔인권고등판무관(United Nations High Commissioner for Human Rights)의 ‘디지털 시대의 프라이버시권 보고서(“The right to privacy in the digital age”)

<https://undocs.org/A/HRC/39/29>

vii. 유엔개발그룹(United Nations Development Group, UNDG) 2030 어젠다실현을 위한 빅데이터 이용과 관련하여 데이터 프라이버시, 데이터 보호 및 데이터 윤리에 대한 일반 지침(Privacy, Ethics and Protection: Guidance Note on Big Data for Achievement of the 2030 Agenda)

https://unsdg.un.org/sites/default/files/UNDG_BigData_final_web.pdf

미성년자 부적합 콘텐츠: 인터넷에는 모든 사용자 집단이 활용할 수 있는 방대한 콘텐츠가 존재한다. 주류 관심사는 물론 특정 이익 집단을 위한 콘텐츠도 찾을 수 있다. 그러나 어린이와 청소년에 한해서는 콘텐츠를 제한할 필요가 있다. 특정 연령대에 적합한 콘텐츠가 무엇인지 주의 깊게 검토해야 한다. 특히나, 합법적이라 해도 청소년에게 유해할 수 있는 콘텐츠는 더욱 면밀한 검토가 필요하다. 포르노처럼 미성년자에게 부적합한 콘텐츠가 무심코 노출된다면 청소년에게 매우 유해할 수 있다. 사용자가 고의적으로 콘텐츠를 검색한 경우나, 의도치 않았지만 인터넷에서 접하게 될 경우, 또는 알고리즘에 의해 추천이 되었을 때, 데이터 분석에 의해 대상이 되었을 때 등의 경우에 미성년 부적합 콘텐츠를 접할 수 있다.

미성년 부적합 콘텐츠는 상업적 이유로 인터넷상에 존재하지만, 인터넷 사용자가 스스로 제작하기도 한다. 상업적 콘텐츠는 특정 사용자들만 접속할 수 있는 반면, 사용자 제작 콘텐츠(UGC)는 모든 이가 접속할 수 있기 때문에 더욱 각별한 관리 감독이 필요하다. 오늘날 어린이와 청소년은 다양한 미디어를 접할 수 있고 인터넷 접근성을 가진 휴대폰을 소유하고 있기 때문에 부모의 관리 없이 스스로 부적합한 콘텐츠를 찾아볼 수 있다. 휴대폰과 같은 모바일 기기 또한 청소년과 어린이가 아무 때고 자신만의 디지털 콘텐츠를 제작하는 데 매우 유용하며, 그로 인해 증가세를 보이는 사용자 제작 콘텐츠에 기여한다.

불법 콘텐츠(아동 학대 콘텐츠 등): 콘텐츠를 불법으로 분류할 때는 대부분의 국가에서 이미 불법으로 분류하고 있다 해도 각 국가의 법을 확인해 볼 필요가 있다. 이미 불법으로 분류되었다고 해도 어린이와 청소년은 인터넷에서 자신의 의도에 따라 또는 무심코 불법 콘텐츠를 접할 수 있다. 어린이와 청소년은 불법 콘텐츠의 피해자가 될 수 있기 때문에(예를 들면 아동의 성적 학대 사진이나 영상) 더욱더 특별한 관리가 필요하다.

콘텐츠 검증의 부재: 대부분의 인터넷 콘텐츠는 독립적인 기관이나 주체에 의해 검증받은 바가 없기 때문에 어린이와 청소년이 비판적인 눈으로 콘텐츠를 읽고 콘텐츠가 제시하는 정보를 곧이곧대로 믿지 않아야 한다. 웹2.0 환경의 특성 중 하나인 사용자 제작 콘텐츠는 불완전하고 편견이 있거나 부정확할 수 있다. 따라서, 연령이 어릴수록 온라인에서 접하는 모든 콘텐츠를 사실로 받아들이는 것이 위험하다는 사실을 인식할 필요가 있다.

자해 조장: 인터넷에는 사용자가 스스로에게 위해를 가하게 만드는 내용이 많이 있다(예: 자살이나 거식증을 부추기는 내용). 웹2.0의 출현과 더불어 증가세를 보이는 사용자 제작 콘텐츠로 피해를 선동하는

콘텐츠가 더욱 활발히 노출되고 있다. 특히 어린이와 청소년의 경우, 해당 웹 사이트가 제공하는 내용으로 입을 수 있는 피해를 현실적으로 평가하지 못한다. 청소년과 어른은 알고리즘이 유해한 콘텐츠를 제공하며 사용자를 계속 접속 상태로 만들려고 한다는 사실과 광고와 기타 유료 콘텐츠 및 데이터를 수집한다는 사실(광고 지원을 받는 인플루언서를 통해) 또한 알아야 한다.

인권 침해/모욕: 인터넷은 익명의 공간이기 때문에 특정 집단이나 개인을 향한 혐오가 퍼지기 매우 용이하다. 게다가, 자신이 상대하고 있는 사람이나 피해자의 얼굴을 대면하지 않아도 되기 때문에 실제와 다르게 행동하게 되며, 자신이 행한 행위에 대한 처벌을 즉각적으로 감당하지 않아도 된다. 따라서, 인권 침해나 피해자에 대한 모독적 행위는 현실보다 온라인상에서 훨씬 쉽게 벌어질 수 있다. 청소년과 어린이의 경우, 왜곡 정보에 쉽게 휩쓸릴 수 있기 때문에 혐오 콘텐츠에 더욱 취약할 수 있다.

미성년자에게 부적절한 광고와 마케팅: 미성년자에게 부적절한 광고란 미성년이 사용하기에 부적절한 상품이나 서비스를 소개하는 광고를 말한다. 사용자가 자신의 개인 정보(이름이나 나이, 성별)를 누설할수록 더 많은 광고에 노출되고, 복권 참여 등을 중용당할 수 있다. 어린이와 청소년은 인터넷에서 자신의 이름과 정보를 기입하는 것이 왜 유해한지 잘 인식하지 못하기 때문에 더 많은 위험에 노출될 수 있다. 오늘날 대부분의 어린이와 청소년이 휴대폰을 소유하고 있다는 사실을 감안한다면 해당 기기 사용에 더 많은 주의와 관심이 필요하다. 어릴수록 광고에 현혹되기 십상이며, 어린이를 대상으로 하는 콘텐츠를 주의 깊게 대할 수 있는 능력을 길러주어야 한다.

프라이버시: 콘텐츠가 온라인에 게시된 이후에는 전 세계에서 이를 활용할 수 있고, 영구적으로 존재할 수 있다. 사용자 중에서도 특히 어린이와 청소년은 추후 인터넷에서 공개되기를 원치 않을 수도 있는 글이나 사진을 현재 게시했을 때 얻을 수 있는 장·단기적 결과에 대한 인식이 부족하다. 인터넷 서버나 플랫폼에 게시되고 저장된 데이터는 아무나 쉽게 접할 수 있고, 대부분의 사람은 자신의 개인적인 데이터가 얼마나 무방비한 상태로 퍼져 있는지 잘 알지 못한다. 사람들이 인터넷을 활용할 때는, 인터넷 환경에 대한 완전한 이해가 매우 중요하다. 프라이버시에 대한 자료는 모듈8을 참고하자. 또한, 데이터를 자신이 직접 기입하지 않았다고 해도 데이터를 수집하는 주제 또는 시스템 해커에 의해서 남용될 수 있다.

저작권 침해: 저작권 침해는 사용자 스스로의 행위가 관련된 경우가 대부분이다. 저작권을 의도적으로 침해했는지에 대한 여부와 상관없이 사기 행위로 간주되며, 저작권을 침해한 사람은 법적 처벌의 대상이 된다. 청소년과 어른 모두 콘텐츠를 재사용하거나 유포할 때 취할 수 있는 방법을 알아야 하며, 디지털 통신 회사가 소유하고 있는 개인 정보 소유권을 이해하고, 기업이 상업적 목적으로 소셜 미디어 플랫폼을 활용한다는 사실 또한 이해해야 한다.

온라인 소통을 통해 접할 수 있는 위험

출처: 청소년 보호를 위한 도구 모음(Youth Protection Roundtable Tool Kit). Stiftung Digitale Chancen 2009

유해한 조언: 인터넷상의 포럼이나 블로그, 소통과 관련된 웹사이트는 사용자 간의 정보 교환과 조언의

장을 제공한다. 이는 잘 활용하면 매우 유용할 수 있지만, 부적절하거나 유해한 조연자와의 소통이 활성화될 수도 있다. 예를 들어, 기업 알고리즘이 사용자에게 특정 몸이나 외모를 선호하도록 부추기는 집단에 가입하도록 추천할 수 있다. 어린이와 청소년이 이같이 유해한 조연 및 정보를 접하게 되는 일은 일반적인 웹사이트보다 사회적 공동체 플랫폼이나 기타 웹2.0 애플리케이션에서 흔히 발생할 수 있다.

아이디 도용: 아이디 도용이란 타인의 인터넷 아이디(아이디와 비번)를 알아내거나 활용하여 상업적인 용도로 사기를 행한 뒤 이득을 얻는 행위를 말한다. 인터넷 사용자가 증가하고 특히 개인 맞춤형 인터넷 서비스를 사용하는 사람이 늘어날수록 가상 정체성 또한 증가하고 있으며, 아이디 도용은 빈번하게 일어나는 문제가 되었다. 비밀번호가 강력하지 않거나 통신 회사 자체의 보안이 해킹이나 기타 문제에 취약할 때 나타날 수 있다.

금전적 손실/피싱 사기: 피싱 사기란 은행 정보를 알아내고, 그중에서도 은행 비밀번호 4자리를 뜻하는 개인식별번호(Personal Identification Numbers, PINs)와 결제인증번호(Transaction Authentication Numbers, TANs)를 사용해 타인의 은행 계좌를 남용하려는 의도로 벌이는 행위를 말한다. 청소년은 가짜 웹 사이트를 구분하지 못하고 자신의 은행 정보를 넘길 수 있는 가능성이 농후하다.

상업 사기: 상업 사기란 판매자가 물건이나 서비스를 매매할 것처럼 속인 뒤 상대가 대가를 지불했음에도 물건 및 서비스를 아예 제공하지 않거나 약속을 이행하지 않는 것을 말한다. 아이디 도용이나 피싱 사기에서도 볼 수 있는 유형이다. 상업 사기의 또 다른 예는 말도 안 되는 가격에 디지털 서비스(벨소리 등)를 판매한다고 한 뒤, 알고 보니 구매자가 원하지 않았던 구독 서비스로 연결해놓는 행위를 들 수 있다. 이런 경우 대부분 사용자(특히 어린이나 청소년)는 온라인에서 맺은 계약의 결과를 인식하지 못한다.

길들이기(그루밍, grooming): ‘길들이기’란 소아성애자가 인터넷을 활용해 어린이나 청소년에게 자신의 정체를 숨긴 채 접근하고자 하는 행위를 말한다. 어린이가 친구나 애정 관계를 갖고 싶어 한다는 심리를 이용한다. 개인 연락처나 정보 공유가 가능한 인터넷 모든 공간은 길들이기에 필요한 기본적 정보를 제공한다고 볼 수 있다. 앞서 언급했듯, 휴대폰(타인과의 연락망 및 소셜 미디어 접속을 목적으로 주로 쓰이는)은 매우 세심한 관리 감독이 필요한 기기이다. 휴대폰은 어린이 개인의 삶의 큰 부분을 차지하며, 사용 시 어른의 관리 감독이 동반되지 않는 경우가 대부분이기 때문이다. 따라서, 휴대폰을 통한 소통 기술이 더욱 발전하고 소셜 미디어 사용이 늘면서, 길들이기라는 폭력에 노출되고 위험한 초대에 응할 수 있는 확률이 증가하고 있는 것이 현실이다.

괴롭힘(bullying): 인터넷에서 접할 수 있는 다양한 종류의 괴롭힘은 인터넷의 익명성 때문에 단순화되기 쉽다. 특히 어린이와 청소년의 경우, 괴롭힘의 피해자 또는 가해자가 될 위험이 매우 크다. 괴롭힘이란 자기 자신의 행위 또는 타인의 행위와 연관되기 때문이다. 모욕적인 사진을 게시하는 행위와 같이 콘텐츠를 제작하는 것도 괴롭힘의 일종으로 볼 수 있지만, 온라인 소통과 더 밀접한 관련이 있다. 대부분의 어린이 및 청소년이 카메라 기능이 있는 휴대폰을 쓰기 때문에 타인을 괴롭히는 것이 지나치게 쉬워진 실상이다.

개인 정보 공개: 사용자가 소셜 미디어 플랫폼에 프로필을 게시할 때 타인에게 자신의 개인 정보를 공개하게 된다. 또한 채팅방이나 포럼에서 타인에게 주소나 휴대폰 번호 등 자신의 개인 정보를 알려주게 된다. 특히 청소년의 경우 자신의 개인 정보 노출에 따르는 피해를 인식하기 어렵다. 채팅방이 사적이라고 착각하는 경우가 왕왕 있기 때문이다.

프로파일링: 자신의 프로필을 게시할 수 있는 플랫폼 수가 다양해지면서 사용자는 여러 프로필을 생성할 수 있게 되었다. 따라서 한 플랫폼에 제공한 정보와 다른 플랫폼에 게시한 정보가 수집되어 데이터 브로커나 기타 주체에게 판매될 수 있는 위험이 증가했다. 또한 프로필 때문에 사용자가 원치 않은 광고나 서비스, 콘텐츠를 추천받고 전달받을 확률도 높아졌다.

인터넷 사용자는 웹 사이트 방문 시 볼 수 있는 ‘쿠키 허용’의 의미를 정확히 알고 있을까? 사용자가 자신의 정보를 공공연하게 제공했을 때에도 프로필이 상업적으로 활용될 수 있지만, 더 위험한 경우는 바로 웹 사이트 방문이나 활동을 기반으로 얻은 데이터베이스에서 사용자의 프로필이 수집되고 제3의 플랫폼 제공자에게 판매되는 것이다. 어떤 온라인 플랫폼은 사용자의 데이터에 접근하기 위해 온라인 서비스와 계약을 맺기도 하는데, 사용자가 해당 플랫폼을 활용하지 않아도 데이터를 얻을 수 있게 된다.

- 교육자는 학습자가 아래에 제공된 국제 규범 프레임워크를 조사하고 탐색할 수 있게 한다. 각 문서에서 다루는 주요 권고 사항이나 실천 방안을 눈여겨보자. 우리나라는 아래의 협약이나 기타 규약에 참여하고 있는가? 유엔에서 발표하는 결의안이나 보고서, 지침이 우리나라에서 유효한가? 해당 문서에서 제공하는 권고 사항 및 실천 사항은 우리나라에서 시행되고 있는가? 위 질문에 대한 답을 찾아보고 이유 또한 알아보자. 해당 사안을 주로 다루는 이해관계자는 누구인가? 실존하는가? 해당 과정에 시민 사회는 얼마나 참여하고 있는가? 시민 사회의 역할이 존중받고 있는가? 다양한 사항을 시행하고 관리 감독하며 의사 결정을 내릴 때 시민 사회가 개입할 수 있는가? 청소년이나 여성과 같은 소외계층의 참여는 어떠한가? 참여가 제대로 이루어지고 있지 않다면 상황을 개선할 수 있는 방안은 무엇일까?

- 시민적·정치적 권리에 관한 국제 규약(ICCPR)
<https://www.ohchr.org/EN/ProfessionalInterest/Pages/CCPR.aspx>
- 세계인권선언 제19조(Article 19 of the Universal Declaration on Human Rights)
<https://www.un.org/en/about-us/universal-declaration-of-human-rights>
- 인터넷상의 인권 증진, 보장, 향유를 위한 유엔 결의안(United Nations Resolution A/HRC/32/L.20 on “The promotion, protection and enjoyment of human rights on the Internet”)
<https://undocs.org/A/HRC/32/L.20>
- 글로벌 사이버 보안 문화의 조성 및 주요 정보 기반 시설 보호를 위한 회원국의 노력 조사를 위한 유엔 결의안(United Nations Resolution A/RES/64/211 on “Creation of a global culture of cybersecurity and taking stock of national efforts to protect critical information infrastructures”)
https://www.un.org/en/ga/search/view_doc.asp?symbol=A/RES/64/211

- 유엔의 의견과 표현의 자유에 대한 권리 증진 및 보호에 대한 특별 보고관 보고서(United Nations A/74/486 “Report of the Special Rapporteur on the promotion and protection of the right to freedom of opinion and expression”)– 온라인과 오프라인상의 혐오 표현 문제 해결의 맥락에서 <https://undocs.org/A/74/486>
 - 유엔인권고등판무관(United Nations High Commissioner for Human Rights)의 디지털 시대의 프라이버시권 보고서(“The right to privacy in the digital age”) <https://undocs.org/A/HRC/39/29>
 - 유엔개발그룹(United Nations Development Group, UNDG) 2030 어젠다 실현을 위한 빅데이터 이용과 관련하여 데이터 프라이버시, 데이터 보호 및 데이터 윤리에 대한 일반 지침(Privacy, Ethics and Protection: Guidance Note on Big Data for Achievement of the 2030 Agenda) https://unsdg.un.org/sites/default/files/UNDG_BigData_final_web.pdf
- 유해한 온라인 콘텐츠가 의미하는 바를 정확히 이해하는 것은 매우 중요하다. 국제 인권 법률은 표현의 자유를 구속할 수 있는 상황을 상세히 설명한다–특히 표현의 자유가 다른 권리와 상충하는 상황을 다룬다. 예를 들어, 어떤 표현이 폭력이나 인종 혐오, 아동의 성적 이미지를 조장할 때이다. 각 상황에 대해 국제법은 규제가 상세히 제시되고 법정에서 다루어져 한다고 강조한다. 그러나 인권과 관련되지 않은 표현은 유해하다고 간주하지 않는다. 단순히 음악 스타일을 좋아하지 않는다는 표현이 해당 음악의 팬을 모욕하는 것처럼 보일 수 있지만, 유해한 콘텐츠라고 할 수는 없다. 특정 표현 때문에 충격을 받거나 화가 났다고 해서 국제적 기준에 의해 ‘유해’하다고 말할 수도 없다. 이를 참고로 국제 기준에 대한 토론을 진행해보고, 애매하다고 판단되는 상황에 대한 사례를 들어보자.
- 잠정적 피해를 실제 피해라고 보는 것도 위험할 수 있다. 콘텐츠가 사회에 미치는 영향은 매우 복잡하고, 단순한 자극-반응 모델과는 다르기 때문이다. 먼저, 이론가 스튜어트 홀이 말했듯 사람의 반응은 모두 제각각이다–수용하거나 거부하고, 의미를 찾아가기도 하며 인지적으로 이해하려 하고, 다양한 방식으로 감정을 표현하거나 실용적으로 반응할 수 있다. 두 번째로, 콘텐츠가 미치는 영향 또한 매우 광범위하다. 정당성을 끌어내거나 어떤 현상을 강화할 수도 있으며, 프레임이나 어젠다를 만들 수도 있다. 단순히 공포나 흥분, 희망이나 화를 부추기는 경우보다 훨씬 미묘한 것이다. 이런 맥락을 고려할 때, 특정 텍스트가 끼칠 수 있는 분명한 피해보다는 뉘앙스를 이해하고 그에 맞게 대응할 필요가 있다. 미디어·정보 리터러시를 갖춘다면 잠정적 피해가 실제 위해를 초래할 수 있는 경우를 식별하는 데 도움이 된다. 예를 들어, 미디어·정보 리터러시를 통해 어떤 연설이 특정 조건에서는 위험한 결과를 초래할 수 있으므로 긴급히 대응해야 한다는 통찰력을 얻을 수 있다. 이 같은 능력은 소위 ‘라바트 행동 계획(Rabat Plan)’이라 불리는 권고 지침에서 가져온 것이다. 라바트 행동 계획은 적대나 폭력을 유발하는 혐오 표현의 금지를 주요 내용으로 삼고 있으며, ‘맥락’, ‘화자의 위치’, ‘발화의 범위’ 등의 요인을 기준으로 혐오 표현을 판단한다. 미디어·정보 리터러시는 또한 디지털 통신 회사가 콘텐츠를 유포하고 반복하는 데 수행하는 역할을 이해하도록 도우며, 겉으로는 타당해 보이지만 실상은 유해한 행동을 하도록 이끄는 신호인 ‘개호각(dog-whistle)’을 알아볼 수 있도록 한다.
- 교육자는 자신이나 자신의 친구 중 잠정적으로 또는 실제로 유해한 콘텐츠와 관련해 문제를 겪은 적이 있는지 경험을 나누어본다. 어떻게 문제를 해결했는가? 최종적으로 얻은 결과는 무엇이었는가? 어떤 것을 배울 수 있었는가?

- 예를 들어 아이디 도용이나 금전적 손실/피싱 사기, 인권 침해나 기타 인터넷을 통한 남용 사례를 떠올려보자. 검색을 하거나 본 커리큘럼에서 제공하는 자료를 활용하여 정보를 요청하는 온라인 사기, 사기성 웹사이트, 인권을 침해하는 콘텐츠 등을 식별하기 위해 교육자와 학습자가 알아야만 하는 과정과 특성을 확인해서 목록을 작성해 보자. 해당 활동에 활용하는 자료는 실용적이며 실제 사례를 다루어야 한다. 교육자는 위에 언급되었던 다양한 온라인 활용 시 위험한 점에 대해 본 활동을 진행해볼 수 있다.
- 코로나19 팬데믹을 고려하며 인터넷에는 얼마나 많은 의학 관련 정보가 있는지 알아보자. 내가 지금 겪고 있는 증상에 대해 정보를 얻을 수 있는 의학 사이트가 있는가? 사이트에서 얻은 정보는 적용하기에 안전한가? 의학 사이트가 제공하는 정보의 신뢰성과 정확성을 알아볼 수 있는 방법을 생각해보자.
- 만약 소셜 미디어를 이용하고 있다면 덕덕고, 구글, 안덱스, 바이두, 기타 검색 엔진에 나의 이름을 검색해보자. 이와 같은 웹사이트에서 쉽게 접할 수 있는 나의 개인 정보는 얼마나 되는가? 내가 소셜 미디어에서 삭제한 정보를 아직도 찾을 수 있는가? 위에 언급되었던 위험 중 어떤 것과 연관될 수 있는가?
- 페이스북의 '권리와 책임 진술' 제2조 '콘텐츠와 정보 공유하기'를 찾아보자 (또는 기타 소셜 미디어나 소프트웨어가 제공하는 규정을 찾아보자). 소그룹을 만들어 내가 선택한 발췌문이 타인의 프라이버시나 보안에 미칠 수 있는 영향을 분석해보자. 사용자가 온라인에 게시된 자신에 대한 콘텐츠를 통제할 수 있는 방법은 무엇일까? 소셜 미디어나 웹 사이트에 올려진 특정 유형의 콘텐츠(사진이나 영상)의 저작권을 갖고 있는 주체는 누구일지 분석하고 나누어보자. 프라이버시에 대한 정보는 모듈 8을 참고한다.
- 인터넷 사용자가 자신 및 자신의 과거 이력, 자신의 지역에 대한 자신의 기억 vs 인터넷 회사가 사용자에게 대해 알고 있는 것 사이의 불균형에 대해 나누어보자.
- 유엔의 아동권리협약을 검토해보자. 이 협약은 아동이라면 어디서나 누려야 할 기본권을 제시한다. 즉, 생존의 권리, 발달의 권리, 유해한 영향이나 학대/착취로부터 보호받아야 할 권리, 가족과 문화, 사회적 삶에 참여할 권리가 4대 기본권이다. 아동의 웰빙을 해칠 수 있는 정보나 자료로부터 아동을 보호할 수 있는 지침 개발을 요구하는 조항을 찾을 수 있는가?
- 국제전기통신연합의 《기술 감시 보고서 10(Technology Watch Report 10)》은 디지털 세상과 인터넷에서 삶을 개선하는 데 가장 필요한 것이 프라이버시와 보안에 대한 문제를 인식하는 것이라고 주장한다. 강력한 보안 시스템의 부재는 전자적 소통 방식에 의지하고 있는 모든 시스템이 무너질 수 있는 위험을 초래한다고 덧붙였다. 또한 사이버 범죄의 증가로도 이어질 수 있다고 말했다. 국제전기통신연합 관계자는 '온라인상의 평화와 안전이 보장될 수 없다면 소통 접근성은 무용지물'이라고 주장하며, 우리 모두가 디지털 세계를 '더 나은 보안을 위해 자유나 익명성을 어느 정도는 포기해야 하는 공동체'로 간주해야 한다고 말했다(국제전기통신연합 뉴스)

인터넷상의 자유를 위해 싸우는 활동가들은 정부 개입과 통제에 대해 우려한다. 인터넷이 대중의 이익을 위해 개방된 공간이라기보다는 정부와 기업이 조정하는 공간이라는 인식이 높아지고 있다. 정부와 기업에게 보안은 매우 중요한 부분이지만 일반 시민에게는 그렇지 않기 때문일 수 있다. 프라이버시권은 익명성과 암호화로 지켜지며, 특정 관점의 강요를 피할 수 있고 기업의 감시에서 벗어날 수 있으며 사이버 범죄를 막을 수 있다.

- 국제전기통신연합에서 주장한 바에 대해 이야기 나누어보자. 인터넷 세상을 더 안전하게 만들기 위해 정부의 개입이 필요하다고 생각하는가? 이유는 무엇인가?
- 특정 상황에서는 프라이버시가 어느 정도 희생될 필요가 있다는 말에 동의하는가? 어떤 시사점을 얻을 수 있는가? 만약 인터넷이 한 국가나 지역의 통제를 받게 된다면 어떤 일이 일어날까?
- 인터넷 보안에 활용되는 다양한 도구를 조사해보자- 암호화, 비밀번호 보호, 해킹 당한 정부나 회사의 보안 침해 감시 등이 있다. 각 도구가 주는 이점과 불리한 점을 이야기해보자.
- 내가 사용하는 소셜 미디어나 소프트웨어 중 하나를 선택해 프라이버시 설정을 다양하게 바꾸어보자. '이용약관'을 찾아 '프라이버시와 보안' 내용을 찾아본다. 내가 찾은 내용에서 프라이버시를 보호하기 위한 장치나 시스템이 인터넷 콘텐츠 사용이나 소통으로 겪을 수 있는 위험한 사항으로부터 사용자를 보호하기에 충분하다고 생각하는가? 만약 프라이버시를 최대치로 설정한다면 내가 겪을 파급 효과는 무엇일까? 프라이버시에 대한 더 자세한 정보는 모듈 8을, 소셜 미디어에 대한 정보는 모듈 7과 11을 참고하자.

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: 학습, 네트워크 형성하기, 온라인상의 사회 참여

학습 시간: 8시간

주요 주제

- 네트워크로 연결된 학습
- 사회 참여
- 비판적 미디어·정보 리터러시

- 소셜 미디어 사용과 소비, 제작 및 참여

학습 목표

본 단원을 통해 교육자는 다음과 같은 역량을 함양할 수 있다.

- 학습자의 소셜 미디어 사용 동기를 이해하고 소셜 미디어 활용 방식이나 기술, 방법을 이해할 수 있다.
- 학습자가 네트워크를 형성하는 방법은 무엇이며, 자신이 관계 맺은 네트워크를 제대로 인식하고 있는지, 네트워크 활동에 부여하는 가치는 무엇인지 분석할 수 있다.
- 소셜 미디어와 온라인 네트워킹을 중심으로 학습이 이루어질 수 있는 방법이 무엇인지 탐색할 수 있다.
- 소셜 미디어 활용과 연관된 학습 활동을 개발할 수 있다.
- 소셜 미디어와 온라인 네트워킹을 통해 이루어지는 사회 참여를 평가하고, 이와 같은 사회 참여가 학습자의 학습과 삶에 미치는 영향을 이해할 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.

- 전 세계 많은 이들이 소셜 미디어를 사용한다. 소셜 미디어 회사와 애플리케이션, 서비스의 양은 매우 방대하며, 대부분은 구독료가 무료이다. 소셜 미디어에 올라온 데이터는 데이터 브로커나 광고주가 활용하고 매매하기도 한다. 이 사실은 교육 부문이 중요하게 활용할 수 있는 네트워크의 잠재력을 의미한다.⁸⁷⁾ 그와 동시에 사용자는 네트워크 연결의 대가가 자신의 프라이버시일 수도 있다는 사실을 인식해야 하며, 자신이 접하는 콘텐츠를 통제하는 자율성을 지닌 개인으로서의 주체성 또한 희생해야 할 수 있음을 알아야 한다. 이러한 사실을 감안하더라도, 통상적으로 네트워킹은 또래 사이의 영향력과 공동체 구성, ICT와 ICT 제공자를 통한 사회적이고 학습적인 능력을 키우는 방법이 될 수 있다. 소셜 미디어에 대해 더 많은 정보를 얻기 위해 모듈 7과 11을 참고하자. 이번 단원은 사회적 변화를 위한 소셜 미디어 활용 학습과 네트워크 구성에 중점을 둔다.
- 미라(Mira, 2017)는 인터넷 접속으로 연결된 학습과 교육을 증진하기 위해 다음과 같은 요소를 강조한다.
 - 협력: 네트워크를 구성한 교육자는 협력하여 일한다.
 - 호기심: 네트워크를 구성한 교육자는 탐구자의 자세로 학습 공간에 임한다.
 - 용기: 네트워크를 구성한 교육자는 학습 경험을 통제하려고 하지 않는다.
 - 시민 참여: 네트워크를 구성한 교육자는 학습자의 사회 참여를 격려한다.
 - 돌봄: 네트워크를 구성한 교육자는 학습자와 흥미 및 학습을 공유한다.
- 소셜 미디어를 활용하여 다양한 방식으로 학습을 증진할 수 있다. 웨스트(West, 2019)는 학습자를 타인과 연결하여 상호작용 및 학습을 강화하는 다양한 활동을 상세히 제안했다. 다음은 그가 제안한 방법들이다.

87) <https://www.common sense.org/education/top-picks/social-networks-for-students-and-teachers> & <https://www.techlearning.com/tl-advisor-blog/25-social-networks-media-sites-for-education> 참고

- 페이스북 페이지를 활용하여 새로운 소식이나 알람을 공유한다.
- 페이스북 그룹을 활용하여 강의를 실시간으로 방송하고 토론을 진행한다.
- 트위터를 교실 게시판으로 활용한다.
- 사진과 기록을 남기는 용도로 인스타그램을 활용한다.
- 온라인상의 토론 진행을 위해 학습자 블로그를 생성한다.
- 작문 과제로 블로그에 글을 게시하도록 한다.
- 교실에서 사용할 수 있는 핀터레스트 게시판을 만든다.
- 특정 관심사를 중점적으로 다루는 페이스북 그룹을 만든다.
- (긴급 상황을 대비하여) 소셜 미디어 위기 전략을 만든다.

사용자에게 위의 방법을 단순히 알려주는 것보다는 디지털 플랫폼 자체의 속성을 알려주어야 한다는 점을 기억하라.

- 다음에 제시하는 두 가지 주장 모두 또는 하나를 선택하여 교육자와 학습자는 토론을 진행한다. 토론에서 나눈 이야기와 결과물을 간략하게 정리하고 기록하여 문서화 할 학습자 그룹을 정하고 해당 보고서를 교육 관련 기관에 제출할 필요가 있을지 생각해 보자.
 - 지금 이 단원은 소셜 미디어와 네트워크 연결로 발생한 기회와 참여에 대해 다루고 있다. 이는 교육과 학습에 득이 될 수 있을뿐더러 매우 중요한 역할을 할 수도 있다. 그러나, 네트워크 구성으로 새로운 학습이 이루어진다고 해서 별다른 노력 없이도 교육이 개선되거나 데이터 마이닝, 마케팅과 같은 수법에 영향을 전혀 받지 않을 것이라는 의미는 아니다. 사회 참여 문제는 교육 진행 과정에서 진지한 성찰과 함께 계속해서 다루어져야 한다.
 - 단순히 소셜 미디어의 엔터테인먼트나 여가적 측면을 넘어, 사회 참여와 연결되는 학습과 소셜 미디어의 관계에 대한 연구가 증가하고 있다. 여기서 중요한 질문은 어떤 유형의 참여인지, 이 참여가 미치는 영향은 무엇인지이다(Jenkins, Shresthova, Gamber-Thompson, Kligler-Velenchik & Zimmerman, 2016). 예를 들어, 소셜 미디어 네트워킹이 시민 참여와 교육에 지대한 영향을 미치는가? (수용자와 세계 시민성에 대해 모듈 5를 참고하자.)
- 다음은 소셜 미디어와 네트워킹에 대해 배경 지식을 갖고 있는 교육자와 학습자를 위한 활동이다. 학습자는 다음의 주장을 다루는 강의 영상 시리즈를 만들어 공동체나 국가, 지역의 다른 교육자에게 보여줄 수 있도록 한다.
 - 소셜 미디어 사용과 제작, 참여를 다루는 일부 토론은 잘못된 정보와 음모론을 비롯하여 우리가 살고 있는 세상을 제대로 이해하기 위해 필요한 비판적 미디어·정보 리터러시의 필요성에 초점을 맞춘다.⁸⁸⁾ 따라서, 교육자는 학생의 온라인 네트워킹을 통한 사회 참여와 소셜 미디어 활용에 대해 알아야 할 필요가 있으며, 학생이 자신이 하고 있는 활동을 이해하고 있는지, 어떤 것에 노출되고 있는지 알고 어떤 상호작용을 하게 될지 또한 알아야 한다. 소셜 미디어가 민주적 소통 방식을 개선했다는 주장은 어느 정도 맞지만, 감시나 프라이버시, 권력과 관련된 다양한 우려를 낳은 것 또한 사실이다.
- 교육자는 ChicagoLX(2019)라는 연구의 상세한 내용을 찾아보도록 한다. 이 연구는 “네트워크로 연결된 학

88) Carr, Cuervo & Daros, 2019; Carr, Daros, Cuervo & Thesee, 2020 참고

습 경험은 학습자가 교육에 임하는 마음가짐이나 인내심에 대한 자세, 반복 학습에 대해 열린 마음을 갖게 했으며, 비판적 사고가 더욱 향상하였으며, 시험 성적과도 긍정적인 연관성을 보였다”라고 주장했다. 해당 연구는 학습 능력을 기르기 위해서 흥미와 관계, 기회를 연결해야 한다고 제안한다.

- 학교와 공동체 센터/환경, 온라인에서 실제 학습자와 학습 공간에 대한 토론을 진행한다. 토론은 여러 학생들의 피드백을 들어보는 형식으로 진행되어야 하며, 학생들은 위의 연구 결과와 주장에 대한 자신의 생각은 무엇인지, 자신의 경험과 일치하는지, 소셜 미디어를 학습에 활용하기 위해서 무엇이 필요한지에 대해 이야기 나누어본다.
- ‘트위터로 교육하고 학습하기’와 같이 학습을 위해 소셜 미디어 학습을 제안하는 소셜 미디어 활용 지침을 알아보자.

위와 같은 소셜 미디어 활용 지침을 사용해 본 적이 있는지 교육자에게 물어보자. 경험은 어떠했는가? 장점과 단점은 무엇인가? 만약 어떤 도움을 받을 수 있다면, 교육 기관이나 소셜 미디어 회사에서 받을 수 있는 도움은 무엇일까? 수익 창출의 측면에서 회사가 서비스와 조언을 제공해 얻는 이익은 무엇일까?

- 내가 속한 교실이나 학교, 공동체 네트워크가 얼마나 잘 형성되어 있는지 소개하는 포스터를 만들어보자. 다음 링크를 참고하여 ‘미디어 스마트(Media Smarts)’에 접속한 뒤, 본 활동에 도움을 받아보자 (https://mediasmarts.ca/sites/default/files/publication-report/summary/ycwwii_connected_to_learn.pdf).
- 포스터 제작을 위해 조사와 상담이 필요하다. 나의 학습 공간이나 공동체에 속한 구성원을 상대로 조사를 진행해보자. 그리고 다음의 내용을 정리하기 위해 활용할 방법론을 정해보자.
 - 조사 참여자는 누구이며, 어떤 정체성을 갖고 있는가?(나이, 성별, 기타)
 - 참여자의 현 상황은 어떠한가?(어디에서 어떤 학교에 진학 중이며, 어떤 조건에 처해 있고 어떤 언어를 쓰는가? 등)
 - 어떤 소셜 미디어를 사용하며 하루에 얼마나, 어디서, 왜 사용하는가?
 - 소셜 미디어 사용에 대해 교육자나 부모로부터 지원 또는 지도를 받고 있는가? 있다면 어떤 것인가?
 - 소셜 미디어를 이용할 때 겪는 문제는 무엇인가?
 - 소셜 미디어 제공업체를 이용함으로써 발생하는 결과는 무엇인가?
 - 소셜 미디어를 통해 어떤 네트워크가 형성되었는가? 형성된 네트워크가 학습이나 참여, 사회적 연대, 사회화 등에 도움이 되는가? 자세히 나누어보자.
 - 소셜 미디어를 통한 네트워킹이 ‘더 똑똑한’ 학습으로 이어지는가? 만약 그렇다면 이유는 무엇일까?
 - 내가 받고 있는 교육이 소셜 미디어를 활용한 학습과 네트워킹에 미치는 영향은 무엇일까?
- 이 활동은 소규모 연구 프로젝트로 진행할 수 있다. 질문을 개발하고 답안에 대한 분석을 진행한 뒤 포스터를 만든다. 활동의 중요한 부분은 소셜 미디어 활용과 참여, 제작과 학습을 포함하여 소셜 미디어를 통한 네트워킹의 의미를 탐색하는 것이다.
- 학습자를 위한 소셜 미디어 메시지 게시판을 만들고 맞춤형 옵션을 생각해 보자. 메시지와 토론에 초점을 맞추고 학습자가 적극적으로 참여할 수 있도록 한다. 게시판 활용에 대한 지침을 개발한 뒤, 존중과 비밀, 프라이버시와 관리, 데이터 수집을 비롯한 사항들이 토론의 질과 학습자의 흥미에 어떻게 영향을 미칠지 생각해 보

자. 특정 주제의 예로는 코로나19가 학습자의 교육, 사회, 경제, 보건, 공동체 수준에 미친 영향을 생각해볼 수 있다.

한 주 동안의 소셜 미디어 사용 시간 및 함께 사용한 상대, 사용 목적 등을 기록해 보자. 학습자가 소셜 미디어를 활용하며 가장 뜻 깊었다고 생각하는 내용을 이야기해보자. 학습자는 나와 친숙한 사람 또는 단순한 지인 모두와 잘 어울려 지내는가? 자신과 비슷한 생각을 가진 사람 또는 생각이 다른 사람 중 누구와 어울리는 것을 더 선호하는가? 다른 관점을 가진 사람을 만나면 자신의 의견을 바꾸게 된다고 느끼는가? 자신이 접하는 내용이나 광고가 바뀌었다고 느끼는가?

평가 방법 및 제안

- 소셜 미디어 활용이 자신에게 미친 영향 생각해 보기(질문지를 만들거나 짧은 글을 작성하도록 한다).
- 학습자가 소셜 미디어에 할애하는 시간을 비롯해 어떤 활동으로 시간을 보내는지 알아볼 수 있는 양적 도구 개발하기
- 네트워크 형성이 주요한 요소이며, 따라서 협업과 협력을 강조하는 프로젝트 만들기
- 내가 속한 공동체를 벗어나 네트워크를 형성할 수 있도록 권고하기(프라이버시와 보안이 제대로 갖추어져 있는지 확인하자). 프라이버시에 대한 내용은 모듈 8을 참고하자.
- 다양한 소셜 미디어에 대해 비판적 분석하기. 각 소셜 미디어에 대해 좋은 점과 싫은 점, 바꾸고 싶은 것, 각 소셜 미디어를 활용하며 얻게 된 시사점 등 나누어보기

4 단원: 미디어·정보 리터러시 발자국: 온라인 존재감 관리하기

학습 시간: 2시간

주요 주제

- 미디어·정보 리터러시 발자국
- 미디어·정보 리터러시 발자국과 디지털 발자국의 연관성
- 미디어·정보 리터러시 발자국을 알아야 하는 이유

학습 목표

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

- 미디어·정보 리터러시 발자국의 정의를 설명하고 온라인상에 미디어·정보 리터러시 발자국을 남기는 행위가 의미하는 바를 이해할 수 있다.
- 온라인상에 미디어·정보 리터러시 발자국을 남기고 관리하는 것의 의미를 설명할 수 있다.

미디어·정보 리터러시 함양하고 보여주기

미디어·정보 리터러시 발자국의 중요성을 이해하는 데에는 디지털 발자국의 의미를 아는 것이 도움이 된다. 디지털 발자국이란 사용자가 디지털 기기를 활용하며 남기는 데이터와 같다. 사용자가 능동적 또는 수동적으로 남긴 흔적이며, 인터넷 서비스와 회사가 상업적으로 활용하기 위해 시스템상으로 수집하는 정보이다. 이 데이터는 사용자가 인터넷 검색을 통해 얻는 경험, 온라인 프로필, 검색 결과, 심지어는 프라이버시와 보안 사항에도 영향을 미친다. 그렇기 때문에 인터넷 사용자는 미디어·정보 리터러시 역량을 갖추어 인터넷 서비스와 회사가 어떤 정보를 수집하는지 인식할 필요가 있으며, 개인과 사회의 변화에 긍정적으로 작용할 수 있는 발자국을 비롯하여 기록으로 남겨지길 원치 않는 발자국까지 모두 의식하고 있어야 한다. 미디어·정보 리터러시를 갖춘 사용자가 비판적 시각으로 온라인상의 활동을 수행하고 타인에게 알려줄 때, '미디어·정보 리터러시 발자국'이 생성되었다고 할 수 있다.

미디어·정보 리터러시 발자국의 유형

- 소셜 미디어 네트워크에 공유된 미디어·정보 리터러시 콘텐츠
- 미디어·정보 리터러시 증진을 위해 활용한 온라인 도구
- 개인이나 기관의 미디어·정보 리터러시 활동을 다루는 뉴스 기사 및 영상

- 미디어·정보 리터러시 목표를 알리기 위해 활용한 다양한 온라인 미디어
- 미디어·정보 리터러시 활동을 하는 개인 또는 기관에 관해 공유한 정보

미디어·정보 리터러시 발자국 생성하는 방법

- 미디어·정보 리터러시 관련 콘텐츠를 검색하고 시청하기
- 미디어·정보 리터러시 관련 콘텐츠를 타인과 공유하기

미디어·정보 리터러시 관련 게시물을 활용하여 미디어·정보 리터러시 발자국을 만들어보자. 소셜 미디어 플랫폼은 알고리즘을 통해 내가 이전에 접했던 콘텐츠와 유사한 콘텐츠를 제공하며, 나를 비롯하여 나와 유사한 관심사를 가진 사람들에게 관련 기관을 소개해주시기도 한다. 이와 같은 알고리즘의 원리를 활용하여 내가 원하는 콘텐츠를 더 많이 접해보자. 이 과정에서 단순히 알고리즘이 제안하는 모든 콘텐츠를 받아들이기보다는 적극적으로 평가하고 탐색하도록 한다.

다음의 활동을 통해 미디어·정보 리터러시 발자국을 남겨보자.

- 정보를 기반으로 커뮤니케이션 생태계에 참여하기 위해 소셜 미디어 사용을 권고한다.
- 시민의 표현의 자유와 사회 참여를 위해 소셜 미디어 사용을 권고한다.
- 소셜 미디어를 사용하며 겪는 문제점에 대해 비판적 인식을 갖고 적용 가능한 해결책을 찾아 실행하기 위해 소셜 미디어를 사용한다.
- 잘못된 정보를 알리고 신고하는 데 소셜 미디어를 활용한다. 팩트체크 웹 사이트 정보를 공유하여 동료가 활용할 수 있도록 돕는다. 이를 통해 나 자신을 믿을 만한 정보원으로 만들어 타인이 따라올 수 있는 미디어·정보 리터러시 발자국을 남긴다.
- 특정 사회 문제와 관련하여 온라인에서 미디어·정보 리터러시 토론을 진행해보자. 예를 들어, 정보나 온라인 콘텐츠 내 숨겨진 성적 고정관념을 알아보고 그에 대응하는 콘텐츠를 만드는 데 미디어·정보 리터러시 역량을 함양할 수 있는 방법을 알아보자.

활용 팁:

- 나의 프로필이나 특정 그룹에 미디어·정보 리터러시를 다루는 뉴스 기사를 게시한다.
- 알고리즘이 제안하는 형식에 따라 콘텐츠 피드가 구성된다는 사실을 이해하는 데 미디어·정보 리터러시가 도움이 되는 관점에 대해 타인과 나눈다.
- 다른 이의 관점을 열린 마음으로 경청한다.
- 내가 동의하지 않더라도 타인의 의견에 귀를 기울이고 응답한다. 시민적 토론 과정을 존중하지 않는 악성 댓글은 무시한다.
- 토론이 나의 관점에 미친 영향을 공유한다.

교육적 접근법과 자체활동 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 리터러시의 관점에서 사회 현안을 바라보는 짧은 영상을 공유하고 타인의 의견을 물어본다.
- 유네스코의 MIL 클릭스 사이트를 방문해보자. 해당 사이트는 소셜 미디어 관련 미디어·정보 리터러시 학습안을 담고 있다.
<https://en.unesco.org/milclicks> '미디어·정보 리터러시 발자국'을 검색하여 관련 자료를 찾아보자. 나의 관심사에 부합하는 다른 주제도 찾아보자. 내가 찾은 자료로 교육 및 학습 경험을 구성해보고 나의 경험을 온라인에 공유해보자. #MILCLICKS를 공유해 보자.
- 나의 학습 장소나 도서관, 공동체에 미디어·정보 리터러시 동아리를 만들어보자. 기본적인 프로젝트 문서를 만들고, 개발 목표 및 기대성과, 필요한 것, 결과물, 활동/전략, 지속가능성 전략, 자료 등을 내용에 포함시킨다. 필요할 경우, 허가를 받도록 한다. 동아리 구성원에게 MIL 클릭스에 가입하도록 한 뒤 (<https://en.unesco.org/feedback/commitment-be-mil-clicker>), 미디어·정보 리터러시 발자국의 '홍보대사'가 되어 자신의 가족/지인/공동체에 공유할 수 있도록 하자.

페이스북: 타임라인 설정에서 다음 내용을 확인해보자.

- 페이스북을 활용하기 위해 어떤 웹브라우저에 접속했는가?
- 나의 데이터에 접근할 수 있는 애플리케이션은 무엇이 있는가?
- 나의 데이터 중 활용되고 있는 것은 무엇인가?
- 페이스북이 접근하고 활용할 수 있는 나의 정보를 설정해보자.
- 더 이상 사용하지 않는 애플리케이션이나 내가 삭제한 애플리케이션에 남은 나의 데이터는 어떻게 되는 것일까?
- 페이스북에 정보 삭제 요청은 어떻게 할 수 있는가?

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 참고 문헌

Carr, Paul R, Cuervo, Sandra & Daros, Michelli. (2019). Citizen engagement in the contemporary era of fake news: Hegemonic distraction or control of the social media context? *Postdigital Science and Education*, 1-22.

<https://link.springer.com/article/10.1007/s42438-019-00052-z#citeas>

Carr, Paul R, Daros, Michelli, Cuervo, Sandra, & Thésée, Gina. (2020). Social media and the quest for democracy: Faking the re-awakening?. In Trifonis, Peter (ed.), *Handbook of Theory and Research in Cultural Studies and Education* (1-24). New York: Springer.

https://link.springer.com/referenceworkentry/10.1007%2F978-3-030-01426-1_31-1#citeas

Chen, Joyce Chao-chen (2013) Opportunities and challenges of MOOCs: perspectives from Asia. Paper Presented at: IFLA WLIC 2013 - Singapore - Future Libraries: Infinite Possibilities in Session 98 - Knowledge Management with Academic and Research Libraries.

ChicagoLX. (2019). *Connected Learning Guide: A Field-Tested Resource for Practitioners*.

<https://resources.chicagolx.org/clguide/clx-connected-learning-guide-compact-4-29-19.pdf>

Dalberg. (2013). Impact of the Internet in Africa: establishing conditions for success and catalysing inclusive growth in Ghana, Kenya, Nigeria and Senegal. Accessed online 10/22/2013 at http://www.impactoftheinternet.com/pdf/Dalberg_Impact_of_Internet_Africa_Full_Report_April2013_vENG_Final

Jenkins, H., Shresthova, S., Gamber-Thompson, L., Kligler-Velenchik, N., & Zimmerman, A.(Eds.). (2016). *By any means necessary: The new youth activism*. New York: New York University Press.

Johnson, M., Riel, R. & Froese-Germain, B. (2016). *Connected to learn: Teachers' experiences with networked technologies in the classroom*. Ottawa: MediaSmarts/ Canadian Teachers' Federation.

https://mediasmarts.ca/sites/default/files/publication-report/full/ycwwiii_connected_to_learn.pdf

Mira, N. (2017). *From Connected Learning to Connected Teaching: A Necessary Step Forward*. Connected Learning Alliance (website).

<https://clalliance.org/blog/connected-learning-connected-teaching-necessary-step-forward/>

(PDF) Internet of things for Africa: Challenges and opportunities

https://www.researchgate.net/publication/287997186_Internet_of_Things_for_Africa_Challenges_and_Opportunities

Seidler, N. (2013). An open Internet in Africa: challenges shifting beyond. Accessed online 10/25/2013 at <http://www.internetsociety.org/blog/2013/03/open-internet-africa-challenges-shifting-beyond-access>

West, C. (2019). 12 Ways to use social media for education. [sproutsocial.com](https://sproutsocial.com/insights/social-media-for-education/)
<https://sproutsocial.com/insights/social-media-for-education/>

웹 사이트

캐나다미디어리터러시협회(Association for Media Literacy-Canada)

미디어리터러시협회는 교사와 사서, 상담가, 부모, 문화 분야 종사자와 미디어 전문가가 모여 시민이 미디어와 미디어 기법, 미디어 영향의 본질을 비판적으로 이해하고 정보를 얻을 수 있도록 돕는 비영리 재단이다. 1989년에 설립된 미디어 리터러시 주요 개념은 세계 각국의 다양한 기관에서 기본 개념으로 활용하고 있다. <https://aml.ca/>

미디어리터러시센터(Center for Media Literacy)

미디어리터러시센터가 제공하는 기본 프레임워크는 공동의 용어를 만들고 이해를 도우며, 분야나 수준, 학교와 지역, 심지어는 국가에 상관없이 지속적으로 적용 가능한 교수 방법의 토대를 닦는다. <https://www.medialit.org/global>

연결된 학습 연합(Connected Learning Alliance)

연결된 학습 연합은 교육자와 학습자, 청소년 대상 기관의 네트워크 확장과 영향력을 지원하며, 모든 청소년의 평등을 추구하는 새로운 기술을 활성화하고 기회와 접근성을 제공하고 있다. <https://clalliance.org/>

캐나다 미디어스마트(Media Smarts)

미디어스마트는 디지털과 미디어 리터러시 증진을 위해 설립된 캐나다 소재의 비영리 단체이다. 어린이와 청소년 이 정보를 갖춘 능동적 디지털 시민으로 미디어를 접하고 비판적으로 사고할 수 있도록 성장을 돕는 것을 목적으로 한다. <https://mediasmarts.ca/>

책임감 있는 미디어를 위한 미국 북서부 연합(Northwest Alliance for Responsible Media)

우리 사회에 뉴스와 엔터테인먼트 미디어가 미치는 영향을 관리 감독하고, 해당 영향을 공동체에 알리며 미디어 전문가와 협업하여 미디어 산업이 문화적 성장을 도와 책임감 있게 역할을 수행할 수 있도록 한다. <https://nwaresponsbilemedia.org/>

Accessed online 10/22/2013 at

https://www.impactoftheinternet.com/pdf/Dalberg_Impact_of_Internet_Africa_Full_Report_April2013_vENG_Final