



MEDIA AND INFORMATION LITERACY
2019 미디어·정보 리터러시 국제컨퍼런스
 2019 International Conference on Media and Information Literacy

2019 미디어·정보 리터러시 주간
 Korea Media and Information Literacy Week

MEDIA AND INFORMATION LITERACY

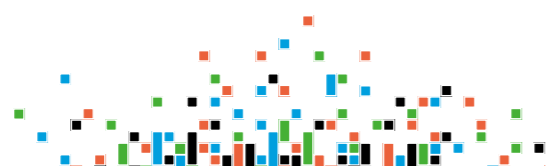
2019 미디어·정보 리터러시 국제컨퍼런스

2019 International Conference on Media and Information Literacy

2019.11.28.-29.
프레스센터 20층 국제회의장

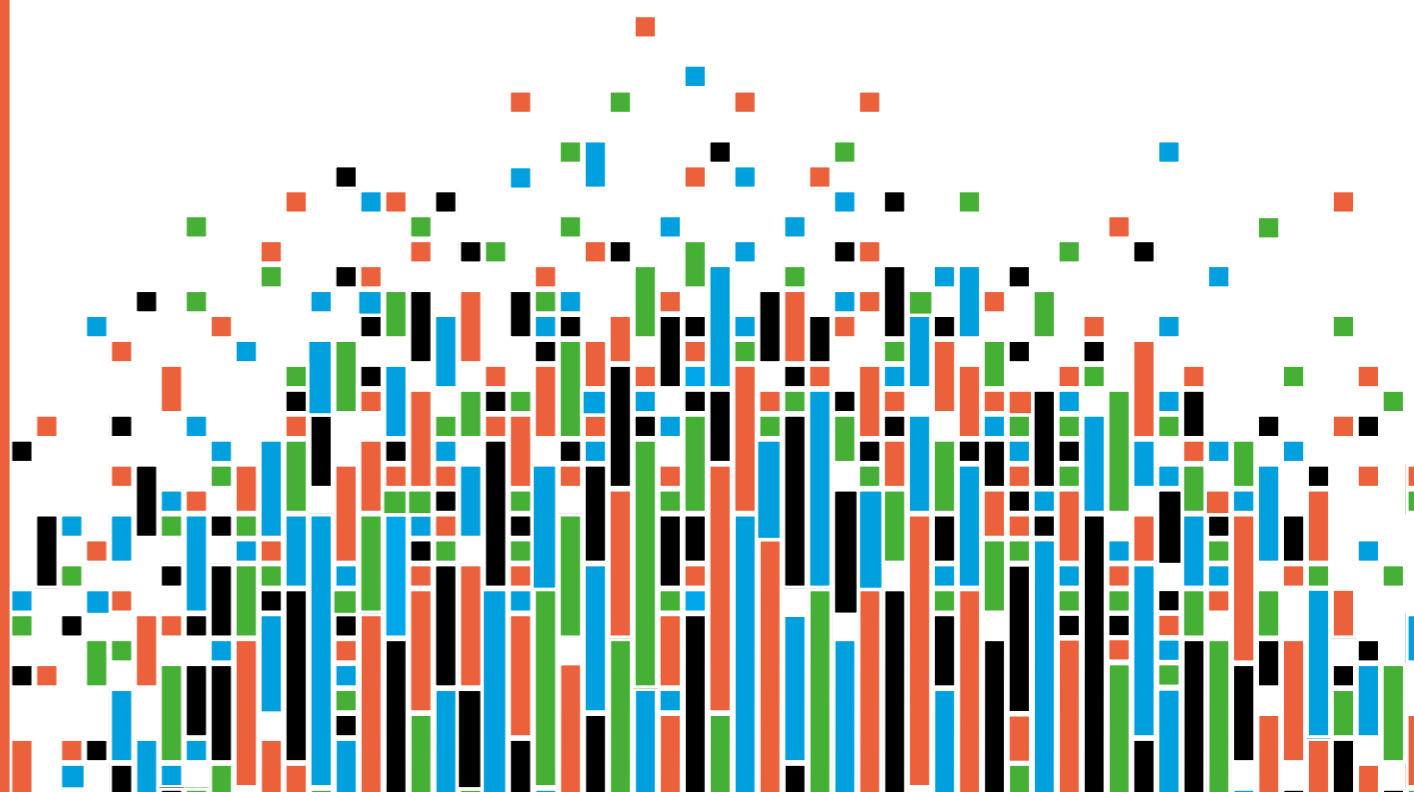
모두를 위한, 모두에 의한 미디어·정보 리터러시 교육
 Media and Information Literacy Education
 for Everyone, by Everyone

온라인 발표자료집



2019 미디어·정보 리터러시 국제컨퍼런스

2019 International Conference on Media and Information Literacy



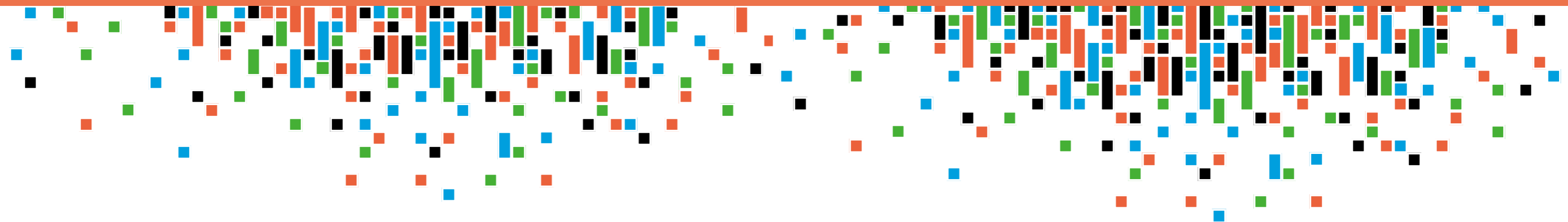
목차 Contents

기초강연	줄리안 세프톤-그린 Julian Sefton-Green	“개인적 차원에서 사회적 차원으로 : 일상적, ‘대인관계’ 차원의 디지털 리터러시에서 벗어나 심도 있는 사회적 이해로 나아가기 위한 도전” “From the personal to the societal – the challenge of moving from everyday, ‘interpersonal’ digital literacies to deeper social understandings”	6
	모두를 위한 미디어·정보 리터러시 교육 Media and Information Literacy Education for Everyone		28
본회의 세션 1	매튜 존슨 Matthew Johnson	“미디어 리터러시에서 디지털 리터러시까지 : 캐나다 모델” “From Media literacy to Digital literacy : a Canadian Model”	30
	작타르 싱 Jagtar Singh	“역동적인 정보관여와 역량강화를 위한 ‘e-ARTISTS’ 미디어·정보 리터러시 모델” “Media and Information Literacy for All: e-ARTISTS MIL Model for Dynamic Information Engagement and Empowerment”	50
	조재희 Jaehee Cho	“디지털 격차, 노인, 그리고 미디어교육” “The Digital Divide, the Elderly, and Media Education”	76
	모두에 의한 미디어·정보 리터러시 교육 Media and Information Literacy Education by Everyone		100
본회의 세션 2	벤자민 툴 Benjamin Thull	“미디어·정보 리터러시(MIL) 교육에 참여하는 다양한 행위자들 간 시너지와 협력 창출: 독일 바덴-뷔르템베르크(Baden-Württemberg) 주 사례” “Creating synergies and cooperation among various players in MIL education: the case of Baden-Württemberg, Germany”	102
	안정임 Jung Im Ahn	“한국 미디어교육의 역사적 특징, 현황 및 정책적 시사점” “Korean Media Education: Historical Characteristics, Current Status, and Policy Implications”	128
	김서중 Seojoong Kim	“미디어 교육과 시민(사회) : 참여와 확대” “Media Education and Citizens (Society) : Participation and Expansion”	152
	이도경 Dokyung Lee	“미디어교육과 공영방송 KBS의 역할” “Media Information / Literacy & The Role of the Public Broadcasting System”	176

분과 세션 [20F 내셔널 프레스클럽]	디지털 시대의 소통과 참여를 위한 시민 역량 Competencies for communication and participation as a citizen in the digital era		194
	정제영 Jae Young Chung	“디지털 시민역량의 현황과 강화 전략” “Digital Citizenship Competency – Current Status and Strengthening Strategies”	196
	조정문 Cheung-moon Cho	“Digital Citizenship 관련 해외 동향” “Global Trends of Digital Citizenship”	254
	김형태 Hyung Tae Kim	“미디어정보 리터러시와 디지털 시민성” “Media information literacy and digital citizenship”	292
분과 세션 [19F 기자회견장]	권오현 Ohyeon Kweon	“더 민주적인 세상” “Democracy More”	302
	[토크토크] 허위정보, 팩트체크, 미디어 리터러시 Disinformation, Fact-checking, and Media Literacy		330
	정은령 Eunryung Chong	“팩트체크 현황”	332
	오대영 Day-young Oh	“한국의 팩트체크, JTBC 사례 중심으로”	340
분과 세션 [20F 국제회의장]	정준희 Junehee Jung	“진실은 왜/어떻게 무시되는가”	350
	분과세션 : 디지털 플랫폼 시대, 유튜브와 미디어 리터러시 YouTube and Media Literacy in the age of digital platform		362
	워크숍 : 유튜브의 추천 알고리즘을 만들어 보자! Let's play the game of developing recommendation algorithm for YouTube		
	메일발표자/메인진행자 : 제리 자크 (Jerry Jacques), 정현선 (Hyeon-seon Jeong) 공동발표자/공동진행자 : 제레미 그로스만 (Jérémy Grosman), 안느-소피 콜라르 (Anne-Sophie Collard), 막심 베브셀 (Maxime Verbesselt), 발렌틴 프랑수와 (Valentine François), 허 경 (Kyeong Hur), 김아미(Amie Kim), 오연주 (Yeon Ju Oh), 김광희 (Gwanghee Kim), 최민영 (Minyoung Choi),		
워크숍 [20F 내셔널 프레스클럽]	“디지털 시민성을 위한 캠페이너 인생게임” “CAMPAIGNER: GAME OF LIFE FOR DIGITAL CITIZENSHIP”	422	
워크숍 [19F 기자회견장]	“나도 팩트체커! 함께하는 팩트체크” “I’m a Fact Checker Too! Doing Fact Checking Together”	476	
발표자: 정승구 (Seung-ku Jung), 김지수 (Jisu Kim), 황은미 (Eunmi Hwang)			
발표자: 최연주 (Yeon-ju Choi), 이성철 (Seong-cheol Lee)			

기조강연

줄리안 세프톤-그린
Julian Sefton-Green



개인적 차원에서 사회적 차원으로 - 일상의 '개인간' 디지털 리터러시에서 보다 심층적인 사회 이해로 나아가기

줄리안 세프턴-그린 (Julian Sefton-Green)

뉴미디어 교육학 교수

호주 멜버른 디킨대학교 (Deakin University)

도전과제

우리 모두는 디지털 기술이 어떻게 인간의 많은 면을 바꿔 놓았는지 잘 알고 있다. 디지털 기술은 우리가 소셜 미디어를 통해 가족, 연인, 친구, 동료들과 관계 맺는 방식을 바꿔놓았다. 인공지능과 로봇이 등장하면서 우리가 하는 일의 본질도 바뀌었다. 디지털 기술로 유튜브, 위키피디아, 온라인 학위과정 등 다양한 플랫폼이 등장하면서 교육과 학습의 성격도 달라졌다. 디지털 기술은 디지털 거래, 정보 접근, 감시와 규제를 통해 정부나 공공기관이 일하는 방식을 바꿔 놓았으며, 물류 관리, 시장에 대한 지식, 유통망의 수직적 통합, 온라인 쇼핑 등을 통해 글로벌 무역과 상거래 방식도 바꿔놓았다. 또한 디지털 기술은 컴퓨터나 비디오 게임으로부터 넷플릭스 같은 스트리밍 서비스에 이르는 새로운 유형의 서비스를 통해 레저와 엔터테인먼트를 변화시켰다. 사회적 관계와 사회적 제도에서 발견되는 이 모든 변화의 기저를 이루는 것은 디지털 기술이 우리가 현재 지니고 있는 세계에 대한 지식을 전달하는 것과 그러한 지식이 권위의 형식, 권력의 형식, 그리고 현대 정치를 구성하고 정당화하는 방식이다.

이것이 바로 오늘 발표의 주제다. 이 자리에서 나는 국정 운영, 교육, 일, 여가 등의 현장에서 어떤 변화가 일어나고 있는지를 살펴보기보다는 디지털로 매개되는 "탈-인간적" 관계에 놓여 있는 개인으로서 지금 우리가 갖고 있는 각기 다른 종류의 권위(authority) 혹은 행위 주체성(agency)을 사람들이 어떻게 수용하고, 그에 대해 협상하고 대처하는가를 논하고자 한다. 첫 번째로 나는 미디어 리터러시 혹은 디지털 리터러시가 서서히 학교 교육과정의 일부로, 보다 중요하게는 책임 있는 시민이 된다는 것의 일부로 받아들여지고 있는 가운데, 그러한 종류의 미디어 리터러시와 디지털 리터러시 체계를 현재 상황에 맞추는 것이 더 시급하다고 주장하고자 한다. 둘째, 나는 일상의 상식적인 '개인간' 디지털 리터러시—사람들이 디지털 기술을 이용해 살아가며 형성하게 되는 일종의 이해력—과 우리가 보통 학교나 대학의 교육과정에서 접하게 되는 보다 공식적인 비판적 리터러시 간의 차이점에 대해 이야기하고자 한다. 나는 사람들이 어떻게 하면 일상의 차원에서 좀 더 공식적인 차원으로 옮겨갈 수 있는지, 이에 대한 책임은 누가 질 것이며 측정은 어떻게 할 것인지, 그리고 무엇보다도 우리가 책임을 지지 않으면 사회에 어떤 일이 벌어지게 될 것인지에 대해서 이야기하고자 한다.

일상의 '개인간' 디지털 리터러시

일반적으로 정책 분야와 공적 토론, 학교 교육과정에서 '리터러시'라는 용어는 두 가지의 다른 의미로 사용된다. 우선 리터러시란 운용과 기능에 관계된 능력 혹은 도구적 능력을 일컫는 말이다. 미디어 분야나 디지털 분야에서 리터러시는 꽤 낮은 수준의 역량—소프트웨어와 기술을 능숙하고 자신 있게 사용하는 능력—을 뜻하기도 하지만, 피싱이나 다른 사기를 당하지 않게 도움을 주고 온라인 안전(E-safety)과 온라인에서 개인 정보 보호 지침을 제공할 수 있음을 뜻하기도 한다. 흥미롭게도 이러한 접근들은 온라인에서는 취약한 계층인 젊은 층과 노년층 둘을 대상으로 하며, 사회질서와 사회참여의 기본 원칙이 저해되지 않고 잘 지켜질 수 있도록 경찰, 아동복지 기관뿐만 아니라, 은행이나 사회보장국 등에서 지원하는 경우가 많다. 세계의 많은 나라들은 공식적인 교육 제도뿐만 아니라 TV 광고 등을 통한 공공 정보 프로그램의 일부로 디지털 리터러시 관련 프로그램을 가지고 있다.

이러한 종류의 기능적 리터러시는 종종 좀 더 정교한 "비판적 리터러시"와 대조되기도 한다. 학교 및 대학의 교육과정에도 포함되어 있는 비판적 리터러시는 학생들 자신이 온라인에서 찾은 정보의 출처와 신뢰도를 의심하게끔 하고 온라인에서 우리의 상호작용이 어떻게 데이터화되는지 분석하는 것까지 포함한다. 즉, 우리가 온라인 활동을 할 때마다 기업과 정부가 전례 없는 대규모 감시를 할 수 있게 해주는 "그림자 텍스트(shadow text)"의 형성에 기여하는 셈이다. 코딩 차원에서나 사회학적 차원에서 데이터화가 어떤 식으로 이루어지는지를 이해하는 것은 인간의 상업적 소유권의 문제, 기업 운영 방식에 대한 법적 규제의 맥락을 비롯하여 통제, 권리, 권력의 문제들에 대한 이해를 포괄하는 비판적 디지털 리터러시의 일부분에 불과하다. 비판적 리터러시는 종종 노골적인 정치적 언어를 사용하며 기존 체제에 대한 도전과 반대를 부추기기도 한다. 비판적 리터러시는 단지 학교 교과 과목일 뿐만 아니라 공적 토론과 많은 정책적 고려에 있어 핵심이다.

하지만 사람들이 어떻게 살아가는지, 우리가 실제로 온라인 경험을 어떻게 이해하는지, 디지털 미디어가 현재 우리 삶의 거의 모든 측면에 어떻게 영향을 미치는지에 대한 연구는 리터러시에 대한 두 가지 정의—기능적 리터러시와 비판적 리터러시—가 실제로 세계 속에서 우리가 처한 상황을 설명하는 데 항상 도움이 되는 것은 아님을 보여준다.

예를 들어, 런던 정경대학(LSE)에 재직 중인 나의 동료가 영국의 정보 위원들을 위해 수행한 최근 연구는 젊은이들이 상당한 의구심을 가지고 일상에서 디지털 기술을 조심스럽게 이용하고 있다는 것을 보여준다. 이와 유사하게 호주에 있는 동료 전문가들은 일례로 스마트폰이 지도상에서 추적되는 것을 보여주는 앱을 사용함으로써 청소년들이 자신들의 행동이 데이터로 바뀌는 것에 대해 이해하는 방법을 연구하고 있다. 이러한 연구는 청소년들이 일상적 미디어 사용에 있어 제법 능력을 갖추고 있으며 적어도 요령을 터득하고 있다는 것을 꽤 설득력 있게 보여주고 있다. 두 경우 모두 청소년들은 미디어를 이용한 자신들의 상호작용이 데이터를 통한 추적과 감시의 차원에서 볼 때 어떤 의미를 갖는지를 즉각적으로 이해하고 있다는 것을 보여준다.

다른 학자들은 대형 미디어 플랫폼과 그 플랫폼의 인공지능을 대상으로 하는 일반인들의 심리전을 연구하여 사람들이 온라인상에서 어떻게 자리매김 되는지에 대한 스스로의 "해석"으로부터 온갖 교묘한 전략을 만들어왔다는 것을 보여주었다. 우리 모두는 어떤 광고를 수신하고, 어떤 종류의 대화를 즐기거나 회피하며, 쇼핑에서 소셜 미디어, 아이 돌보기, 혹은 TV 나 아마존의 알렉사(Alexa) 같은 사물 인터넷 기기들의 감시에 대한 우려에 이르기까지 온라인 전반에서 갖게 되는 좋고 싫음, 선호도를 어떻게 숨기거나 게임화¹ 하는지에 대한 일상에서의 대처 방법들을 각자 개발해 왔다. 건강 관련 여러 연구는 사람들이 의사가 자신에 대해 알 수 있는 정보를 통제하려 들고 탐지를 피하고자 여러 다른 의료기관을 이용하는 방법 또한 제어하려고 노력한다는 것을 보여준다.

이런 종류의 연구는 사람들, 특히 청소년들이 조종당하거나 이용당할지도 모른다는 우려가 무색하게 그들이 무방비 상태에 있지도 않으며 그렇게 취약하지도 않다는 것을 보여준다는 점에서는 위안을 주기도 하지만, 부족한 점이 있다는 것도 지적한다. 이러한 연구는 우리에게 청소년들이 디지털 기술로 매개된 사회에서 일상의 일부가 된 감시와 침입에 *적응하고, 그것과 타협하고, 그에 대처할 수* 있다는 것을 알려주지만 결국 사람들의 대응에는 한계가 있음을 강조한다.

예를 들어, 앞서 언급한 LSE 연구에서 소니아 리빙스톤(Sonia Livingstone)은 데이터화에 대한 청소년들의 이해에 한계가 있음을 밝히는 데 주력했다. 리빙스톤은 데이터화에 대한 청소년들의 지식이 "개인 간의 관계(interpersonal)"에 한정되어 있다고 설명한다. 다시 말해 사람들이 온라인 접속 전략을 익힐 때 그 전략은 사회 전체에 미치는 영향을 이해하는 수준이기보다는 자신의 개인적인 행복에 한정된다는 것이다. LSE 연구는 데이터를 둘러싼 이해를 개인 간 관계에 관한 것, 상업적인 것, 제도적인 것의 세 가지 차원에서 모델화하려고 했다. 이 연구는 데이터화에 대한 청소년들이나 그들 또래의 이해가 태생적 한계에 도달했음을 시사한다. 게다가 이 연구는 청소년들 자신들이 이용당하고 있다고 생각하며 이에 대해 매우 분노하고 있다는 점에 주목했다. 그래서 생각해 보아야 할 한 가지 질문은 사람들에게 그들이 조종 당하고 있지만 그에 대응해 할 수 있는 것은 많지 않다는 것을 알리는 교육이 어떻게 먹힐까 하는 것이다. 데이터와 함께 살아가는 문제에 대해서는 나중에 다시 얘기해보고자 한다.

자신의 입장과 자신의 경험을 이해하는 데 도움이 되지 않는 교육이라면 그 어떤 형태의 교육도 성공적인 교육 전략이 될 수 없을 것이다. 하지만 같은 이유로 데이터화에 대해 단순히 개인적인 차원에서만 생각한다면 요점을 놓치게 되며, 그 결과 개인적 대응만 강화시킬 수 있다. 이에 대한 연구는 [데이터화 시대의] 변화에 직면한 개인은 불운하지도 절망적이지도 않다는 것을 분명히 보여줄 수 있으므로 이런 종류의 연구가 학교 교육과정이나 정책 구상의 출발점이 되어야 한다. 하지만 그러한 연구가 실제로 하는 것은 디지털로 매개된 사회에서 데이터의 역할에 대해 설명하고 이해시키는 일에 있어 우리의 교육과정과 공적 토론이 얼마나 한계가 있는 것인지를 보여주는 것이다.

데이터 체념에서 데이터 리터러시로(혹은 데이터 냉소주의)

¹ 게임이 아닌 웹사이트나 애플리케이션에 게임 기법을 적용하는 것

사람들이 디지털 기술에 의해 어떻게 관찰되고 감시되고 있는지를 깨닫게 되었을 때 느끼는 분노의 감정에 주목하는 연구자들이 있는 반면, 이러한 분노가 저항으로 나타나지는 않으며, 사람들 스스로 불공정하고 해가 될 수도 있다고 믿는 다양한 플랫폼에 참여하는 것을 중단하지 않음으로, 사실상 일종의 묘한 타협에 이른다는 사실에 주목하는 학자들도 있다. 이를 설명하기 위해 만들어진 표현이 "데이터 체념"으로 사람들이 온라인에 참여함으로써 얻는 이점 때문에 불공정한 상황을 감수할 각오가 되어 있음을 뜻한다. 디지털 기술을 이용하면서 살아가는 것이 일종의 거래가 된다는 자각은 사람들 개개인의 무력감에 대해 생각하게 만든다. 디지털 기술은 우리가 그 기술을 사용하는 방식마저 개인적인 것으로 만들어 버리기 때문에 집단적으로 행동할 수 있다는 생각은 하지 못한다. 이 때문에 개개인은, 예를 들어, 페이스북에서 추적당하는 것에 대해 그들 스스로 어떻게 할 수 없다는 것을 인지한다. 이 같은 무력감의 아이러니한 특징은 많은 디지털 기술이 각각의 개인적 무력감과 모순되게 사람들을 연결시키고, 사람들을 모이게 하고, 대중을 위한 새로운 사회적 만남의 공간을 제공한다는 느낌을 조장한다는 사실이다.

"감시 자본주의"라 불리는 것의 새로운 경제체제가 실제로 어떻게 "비물질 노동"의 한 형태로 일상의 평범한 참여에 의존하고 있는지를 주목해온 학자들도 있다. 이것은 곧, 이 모든 일을 하는 것은 결국 다 개인이라는 것을 의미한다. 우리의 상호 작용, 우리의 댓글, 우리의 '좋아요', 우리의 구매, 우리의 선택, 이 모든 것은 IT 기업들의 이익 추구를 위해 전용되거나 "식민화"될 수 있는 노동의 한 형태가 되고 만다. 다시 말해 사람들은 자신이 무슨 행동을 하는지 모르고 있지는 않으며, 종종 우리의 참여는 기꺼이 그리고 심지어 높은 수준의 성찰적 지식을 바탕으로 행해진다. 그러나 들인 노력에 비해 혜택이 능가할 정도의 가치가 있는 거래라는 느낌과 어느 누구도 그에 대해 할 수 있는 것이 없다는 느낌의 무력감은 우리가 '자발적 죄수'라는 기이한 상태에 있음을 의미한다. 높은 수준의 자기 인식이 있고 성찰의 리터러시(reflective literacy)가 강하게 작용하고 있지만 그러한 지식을 자신의 이익에 맞게 사용할 수 없는 문제가 있다.

나는 이러한 현상을 긍정적으로 받아들이기 힘들다. 왜냐하면 나는 사람들의 행동의 기초가 되고, 자기 이해 수준의 기반이 되는 리터러시에 대한 관념으로 인해, 사람들이 디지털 기술을 통해 사회와 맺고 있는 관계라는 것을 근본적으로는 여전히 개인 간에 발생하는 현상으로 축소시킨다고 생각하기 때문이다. 여기서 우리는 '리터러시'의 정의로 되돌아갈 필요가 있다. 이 강연의 앞 부분에서 나는 리터러시를 기능/운용의 측면에서 비판의 측면으로 옮겨가는 연속선 상에 있는 것으로 이해할 수 있다고 말했다. 나는 사람들의 실제 리터러시, 사람들이 어떻게 디지털 미디어를 읽고 쓰고 사용하고, 상호작용하는지가 그 모델에 의문을 제기한다고 언급했다. 하지만 리터러시의 개념에 대한 논의로 돌아가기 전에 나는 먼저 이 맥락에서 보다 깊이 있는 사회 이해라든가 비판적 리터러시가 무엇을 의미하는지, 그리고 사람들이 디지털 미디어 기술에 대해 체념의 태도를 보인다고 해서 그러한 체념이 일종의 냉소주의에 기반한 것이라고 말하는 것이 과연 타당한지에 대해 좀 더 논의하고자 한다.

LSE 팀의 연구는 데이터화의 상업적, 제도적 차원을 이해하는 데 중점을 두었다. 이러한 연구는 제도에 초점을 두는 비판적 미디어 리터러시 및 비판적 디지털 리터러시의 개념과 연결된다. 이는 (데이터) 생산 관행에 대한 연구—제도 내에서 결정이 어떻게 이루어지는지를 아는 것뿐만 아니라 소유권의 문제와 그러한 제도가 속해 있는 정치 경제에 대한 광범위한 이해까지 포함—를 뜻한다고 볼 수 있다. 쇼샤나 주보프(Shoshana Zuboff)의 최근 저서 『감시 자본주의 (Surveillance Capitalism)』도 그와 같은 제도 연구를 기반으로 한 것이다. 주보프는 특히 구글이 광고 중심의 수익 모델을 통한 정보의 상품화를 위해 거대한 정보의 장을 개방하고 통제하는 사업을 운영하는 메커니즘에 관심을 가졌다. 이 데이터 산업이 어떤 식으로 운영되는지 이해하는 또 다른 방법들은 보수도 낮고 불안정한 전 세계의 노동력이 실제로는 소위 로봇화—가령 아마존의 "기계식 투르크(Mechanical Turk)"라는 웹사이트나 페이스북의 콘텐츠 조정자가 되는 매우 어렵고 복잡한 과정—의 일부를 이루는가를 설명한다. 이 모든 사례들은 온라인 이용자 자신의 경험으로는 파악할 수 없는 숨겨진 관행을 설명하지만 어쨌든 우리와 관련된 것으로 이해할 수 있다.

미디어학에서는 표상(representation)의 문제를 연구하는 전통이 있다. 특정 집단이 대중 매체에 어떻게 비치는지, 이를테면 여성을 특정 방식으로 묘사하는 데 관련된 이들은 누구인지, 그리고 이것이 사회 전반의 태도에 어떻게 영향을 미치는지를 연구한다. 데이터 리터러시의 영역에서는 가령 얼굴 인식 소프트웨어에 적용된 알고리즘이 미국이나 기타 주요 백인 중심 사회에서 흑인들을 차별하는 데 어떻게 이용되는지에 대한 연구가 이루어졌다. 실제로 컴퓨터 코드의 공정성이라고 하는 것이 현실에서 사람들 간의 상호작용과 마찬가지로 편견, 차별, 사회적 소외에 취약하다고 생각되는 방법을 탐구하는 많은 연구가 현재 이루어지고 있다.

마지막으로 나는 공적 논의에서 학계의 외부에서 이루어지는 폭로에 주목하고자 한다. 미국에서 도널드 트럼프의 선출이나 영국의 브렉시트 투표가 '필터 버블(filter bubble)'이나 '반향실(echo chamber)' 효과의 영향을 받았으며, 캠브리지 아날리티카(Cambridge Analytica)와 같은 회사처럼 당파적 이해관계를 가진 집단에 의해 데이터가 의도적으로 조작되었다는 우려는—잘못된 정보로 인하여 왓츠앱 폐쇄 그룹에 가해진 광범위한 공격 외에도—디지털 기술이 어떻게 민주적 과정에 영향을 줄 수 있고, 기술 자체가 어떻게 보일 수 있는지를 보여주는 사례들이다. 디지털 기술이 이렇게 이용될 수도 있다는 것을 아는 것은 우리 사회의 민주주의와 책임의식이 제대로 기능하는 데 매우 중요하다.

사회생활 전반에 걸친 디지털 기술의 광범위한 영향에 대해 비판적 접근법을 취하도록 하는 일련의 지식과 분석적 시각이 있다. 이 같은 지식과 접근법 중 일부는 대중적 담론의 일부이기도 하지만 일부는 전문적인 교육 및 학습을 필요로 한다. 그렇다면 이런 것들을 어디에서 누구로부터 배울 수 있을까? 그러한 지식의 근거는 어디에 있는가? 마지막으로 어떻게 하면 이 같은 문제에 대한 교육 및 학습을 지원하여 일종의 시민 행동과 시민의 책무로 발전시킬 수 있을 것인가? 이는 현재는 디지털 기술의 힘에 닿을 수 없고 소수 엘리트에 의해 통제되는 것처럼 보일지라도, 이러한 기술의 책임을 묻고 이를 면밀히 조사할 수 있음을 의미한다.

냉소주의에서 윤리의식으로


앞서 나는 어떤 면에서는 우리가 디지털 리터러시를 갖춘 사회에서 살고 있으며, 사람들은 자기 보호의 한 방식으로 주로 냉소주의와 아이러니로 포장되어 있는 일종의 개인적 지식을 갖고 행동하고 있다고 말한 바 있다. 하지만 이 같은 개인에 초점을 둔 관점을 좀 더 지속적인 비판적 사회의식으로 바꾸는 것은 결코 쉽지 않으며 단편적으로만 이루어지고 있다. 따라서 우리가 디지털 리터러시를 갖추고 정보를 알고 있고 통제력을 지니고 있다는 것은 사실이기도 하고 그렇지 않기도 하다.

이 같은 모호함의 핵심은 아이러니와 냉소주의 정치에서 비롯된 것이다. 아이러니와 냉소주의의 표현방식은 둘 다 상황에 반사적으로 반응하는데, 이러한 논의의 맥락에서는 청소년들의 틱톡 패러디나 소셜 미디어 상의 저항적 밈(meme)의 유포를, 디지털 미디어와 디지털 기술이 권력투쟁에 대한 사람들의 이해와 관련된 더 광범위한 이슈에 영향을 미치는 것에 대한 비판적 이해를 보여주는 것으로 해석하기 쉽다. 때로는 이러한 냉소주의적 표현이 통용되고 더 큰 사회 운동의 일부를 이룰 수도 있지만 그것이 단순히 '알고 있음(knowingness)'을 표현하는 데 그친다면 냉소주의의 표현은 세계에 대한 개인의 인식, 즉 개인적 차원에 갇힌 것이 되고 만다.

일반적으로 진정한 비판적 이해는 종종 학교 교실이나 대학 강의실에서 볼 수 있는 공공 담론의 형식을 요구한다. 공공 담론에서 분석은 토론과 도전의 대상이 되고 무엇보다도 더 넓은 형태의 사회적 공유의 대상이 된다. 비판적 이해—여기에서 리터러시에 대한 몇 가지 이론에서 언급된 비판적 이해의 역할을 상기할 필요가 있다—를 단지 개인 지성의 한 특질로 본다면 고학력자의 능력으로만 본다면 비판적 이해가 세상을 변화시킬 수 있다는 사실을 간과하는 셈이다. 소셜 미디어의 흥미롭고 역설적인 특징 중 하나는 우리가 수많은 네티즌들과 견해를 공유할 수 있고 더 넓은 공동체나 선거구에 소속감을 가질 수 있다는 것이다. 그렇기 때문에 소셜 미디어를 위해 소셜 미디어 상에서 싸울 가치가 있는 것이다. 우리가 다른 사람들의 견해를 바꿀 수 있다면 비판적 지능은 사회적 행동이 된다. 즉, 비판적 리터러시는 윤리적 행동이 되는 것이다.

이러한 맥락에서 비판적 이해의 핵심적 특징은 개인이 할 수 없는 것을 인정하는 것, 즉 이해만으로는 사회 변화의 측면에서 성취를 이룰 수 없다는 것을 인정하는 것이다. 이러한 논의의 틀 에서 비판적이 된다는 것은 개인적 차원의 한계 또한 아는 것이다. 이는 리터러시와 그에 대한 우리의 믿음이 굳건할 수 없는 이유다. 나는 이 강연의 서두에서 비판적 이해의 발전을 책임져야 할 사람은 누구인지, 사회는 이 영역의 발전 정도를 어떻게 측정할 수 있는지, 그리고 만약 우리가 이러한 역할을 감당하지 않거나 전적으로 책임을 이행하지 않는다면 어떻게 될 것인지에 대해 생각해보라고 제안했다.

현재로서는 교사, 학교, 그리고 대학에서 이러한 책임 중 일부를 감당하고 있다. 미디어 리터러시와 디지털 리터러시 커리큘럼은 이러한 책무의 일부이다. 하지만 또 다른 형태의 민간 교육활동이나 공공 교육활동도 있다. 현대 사회에서 부모와 육아(양육)는 공개 담론과 공개 토론에서 사람들은 부족하고 온라인상에서 청소년들의 안전과 복지를 보장하기 위해 더 적극적인 역할을 해야 하는 분야로 종종 거론된다. 나는 리터러시를 가정과 학교의 책임으로 보는 논의들 중 일부는 타당하지만



일부는 단지 책임을 전가하고 있다고 생각한다. 데이터 관리, 대기업의 책임, 정부의 투명성, 국가 규제의 역할 등은 우리 시대에 주어진 중요한 정치적, 윤리적 과제다. 만약 우리가 계속해서 리터러시를 단순히 전문가가 책임져야 할 것으로 본다면 리터러시 자체가 실제로는 보다 폭넓은 사회적 관계의 집합이라는 사실을 간과하는 것이다. 과거에는 출판사, 국가 검열관, 공공 뉴스 매체가 모두 국가의 건전한 리터러시를 구성하는 사회적 관계의 일부로 존재했다. 건전한 리터러시의 특징들은 열거되고, 면밀히 조사되고, 누구나 볼 수 있었다. 리터러시는 단지 개인의 읽고 쓸 줄 아는 능력일 뿐만 아니라 사람들이 어디에서 무엇을 읽고, 누구와 의사소통하고, 누구의 목소리를 들을 것인가와 관련된 것이었다. 디지털 사회가 도래하면서 이 같은 국가 리터러시의 패러다임은 도전을 받고 있다. 이제 우리는 우리 모두가 속한 사회에서 우리—정부, 우리 자신에 관한 데이터와 디지털로 매개된 삶에 대한 정보의 상당 부분을 소유하고 있는 민간 기업, 학교나 교육제도와 같은 시민사회의 제도, 그리고 우리 자신까지 포함—모두가 삶에 대한 주도권(통제권)을 가질 수 있게끔 참여하고, 표현하고, [누군가에게] 들려지고, 침묵하고, 변화를 만들어낼 수 있도록, 권한과 능력을 부여받고 권리와 안전을 보장받을 수 있는 디지털 리터러시 모델이 필요하다.

**From the personal to the societal –
the challenge of moving from everyday ‘interpersonal’ digital literacies to deeper social understandings**

Julian Sefton-Green

Professor of new media education
Deakin University, Melbourne

The challenge

We are all familiar with the ways that digital technologies have transformed nearly every aspect of human existence. They have changed how we relate to each other, our families, our lovers, our friends and our colleagues through social media. They have changed the nature of our work from through AI and robots. They have changed the nature of education and learning through platforms as diverse as Youtube, Wikipedia and online scholarship. They have changed the way that governments work, and public institutions function through digital transactions, access to information, surveillance and regulation. They have changed global trade and commercial transactions through logistics management, market knowledge, vertical integration of distribution networks and online shopping. They have changed leisure and entertainment from the development of new forms like computer and video games through to streaming services like Netflix. Underpinning all of these transformations in social relationships and arrangements is the ways that they now mediate what we know about the world, and how that knowledge constitutes and legitimates forms of authority, forms of power and contemporary politics.

This is the topic of my presentation. Not *what* is changing in the actual fields of government, education, work, leisure and so forth but how people are learning to accept, negotiate or cope with the different kinds of agency or authority we now have as individuals in these digitally mediated "post-human" relationships. My argument first of all is that while forms of media literacy or digital literacy have taken their time in becoming an acceptable part of both the school curriculum and, just as importantly what it means to be a responsible citizen, there is now a greater urgency in adapting these kinds of media and digital literacy frameworks for the current situation. Secondly, I want to talk about the differences between everyday, common sense ‘interpersonal’ digital literacies – that is the kinds of understandings people make up as they learn to live with these technologies – and the more formal critical literacies that we usually encounter in the school or university curriculum. I want to talk about how people can travel *from* the everyday *to* the more formal and who should take responsibility for this, how we might measure it and above all what will happen to our societies if we don't take on this responsibility.

Every day, ‘interpersonal’ digital literacies

In general, the fields of policy, public debate and the school curriculum use the term literacy in two different ways. First of all, it describes operational, functional or instrumental capabilities. In the media or digital fields this tends to mean fairly low-level competences - how to operate software and technologies with fluency and confidence - but can include an awareness of helping people avoid phishing or other kinds of scams, or can offer guidelines about E-safety, and how to protect personal information online. Curiously, these kinds of approaches are often aimed both at the young and the old, both of whom are assumed to be vulnerable, and are often supported by institutions like banks or social security departments as much as the police or child welfare in order to ensure that basic principles of social order and social participation can proceed unhindered. Many countries around the world have these sorts of programs as part of their formal education system but also as part of their public information programmes through adverts on TV and so forth.

This kind of functional literacy is often contrasted with a more sophisticated "critical literacy". Critical literacy can be found in curriculum at school and university level, supporting students to be sceptical about the information they find online in terms of the authority and credibility of sources but can also include analysing how our interactions online are datafied – that is every time we do anything online it contributes to a “shadow text” which enables companies and governments to engage in forms of unprecedented mass surveillance. Understanding how datafication works both at the coding and sociological levels is only part of a critical digital literacy which also includes understanding questions of private commercial ownership, the legal regulatory context for the ways that companies operate, and questions of control, rights and power. Frequently critical literacy draws on an explicitly political language and encourages forms of challenge and opposition to the status quo. It is not just a school subject of course, but key to public debate and to many policy calculations.

But, research about how people live and how we actually make sense of our online experiences and the ways that digital media now affect virtually all aspects of our lives actually shows that this twofold definition of literacy – operational and critical – is not always a very helpful way to explain our place in the world.

Recent research by my colleague at the London School of Economics for the UK information Commissioners for example shows that young people have a high degree of sceptical caution in their everyday engagements with technology. Similarly, colleagues in Australia are looking at the ways that young people understand how their actions are turned into data, for example using apps to show how smart phones can be tracked on maps. Together this research is actually quite persuasive that young people are, as we might say, quite literate or at least quite savvy in their daily media use. In both of these cases, young people had developed quite a high degree of reflexive understanding about the ways that their interactions had implications in terms of being monitored and surveilled through data.

Other scholars have looked at the kinds of psychological games we all play with big media platforms and their AI, showing that people have developed all sorts of cunning strategies in their "reading" of how they are positioned online. We all have developed everyday ways of

coping with what adverts you want to receive, how to silence or enjoy particular kinds of conversations, how to lurk and gamify preferences, likes and dislikes in a whole range of online operations from shopping to social media, to looking after our kids or worrying about how TVs or Internet of things devices like Amazon's Alexa, are watching over us. Studies of health show that people try to control what doctors can know about them and how to move across different health services to avoid detection.

However, while this kind of research is comforting in the sense that people and especially young people are not unprotected, not that vulnerable to our fears that they may be being manipulated or exploited, the research also does point to a kind of deficit. We can see that young people are capable of *adapting*, *negotiating* or *coping* with the kind of surveillance and intrusive powers that are part of everyday life in a digitally mediated society but the research underscores that people's responses are limited.

For example, in the LSE research I mentioned earlier, Sonia Livingstone was very keen to describe the limits of young people's understanding of datafication. She describes this in terms of their knowledge being limited to the "interpersonal". In other words, while people learn strategies to be online their strategies are limited to their own personal well-being rather than at the level of understanding implications for society as a whole. The LSE research did try to model three levels of understanding around data: the interpersonal, the commercial and the institutional, suggesting that young people somehow reached a natural limit in their understanding left to themselves and their peers. Furthermore, that research noted how the young people became angry at the thought that they were being exploited so one question to consider is how a form of education that explains to people that they are being manipulated but that they can't do much about it, plays out. I shall return to this question of living with data, later.

No form of education that does not help people understand their own position and their own experiences is likely to be a successful pedagogic strategy; but by the same token thinking about datafication simply in terms of the personal dimension rather misses the point. It may strengthen individual responses and this kind of research should be the starting point for school curriculum or policy initiatives as it clearly shows individuals are neither hapless nor hopeless in the face of these changes. However, what it really does is show how limited our curriculum and public debate is when it comes to explaining and making sense about the role of data in digitally mediated societies.

From data resignation to data literacy (or data cynicism)

While several researchers have noted people's sense of anger and outrage when they come to realise how they are being surveilled and monitored by digital technologies, scholars have also noted that this anger does not manifest itself in resistance, does not lead to people withdrawing from participation across a range of platforms which they themselves recognise are unfair and could possibly hurt them, but in fact leads to a strange kind of bargain. One term that has been used to describe this is "data resignation" – a sense that people are prepared to put up with the unfairness because of the advantages they gain from participating online. This sense of living with technologies being a kind of deal,

however, also takes into account people's individual sense of powerlessness. Because digital technologies individualise our usage there is very little sense of being able to act collectively and so each person recognises that they, themselves can't do much about the way they are tracked on Facebook for example. An ironic feature of this dimension of powerlessness is the fact that many of these technologies encourage a feeling of connectedness, bringing people together, of creating new social and public meeting places which seems to contradict this sense of personal individual weakness.

Other scholars have noted how the new economy of what has been called "surveillance capitalism" actually relies on normal everyday participation as a form of "immaterial labour". This means that it is the individual who does all the work. It is our interactions, our comments, our 'likes', our purchases, our choices all of which collectively add up to a form of labour which can then be appropriated or "colonised" in the pursuit of profit for the large technology companies. Again, it is not as if people don't know what they are doing, and as I have already pointed out, often our participation is willing and even takes place with a high degree of reflexive knowledge, but that both the sense that it is a deal worth doing – that the benefits outweigh the work – coupled with a sense of powerlessness, that there isn't anything that anyone person can do about this means that we are in a curious state of willing imprisonment. There is a high degree of self-knowing, a strong sense of reflective literacy at work and yet an inability to use that knowledge in our own interests.

I'm not sure I quite believe in this state of affairs because I'd like to suggest that the idea of literacy underpinning both people's behaviour and their perceived levels of self-knowledge still reduces what they know about their relationships with society through digital technology as fundamentally interpersonal phenomenon. Here we need to go back to the definitions of literacy I mentioned at the beginning of this talk as usually being understood on a continuum moving from functional/operational to critical. I have already noted that research into people's actual literacies, how they read and write, use and interact with digital media challenges that model but before I return to that conceptual discussion I want to think a little bit more about what deeper social understanding or critical literacy might mean in this context and whether it is fair to say that just because people are resigned in the face of digital media technologies, does it mean to say that such resignation is based on a kind of cynicism?

The LSE research speculated about understanding the commercial and institutional dimensions of datafication. This has links with the critical media literacy and critical digital literacy concepts which include a focus on institutions. This tends to mean studies of production practices – knowing how decisions get made within institutions as well as questions of ownership and a broader understanding of the political economy in which such institutions are situated. Shoshana Zuboff's recent book "Surveillance Capitalism" is based upon this kind of institutional study. She particularly draws attention to the mechanisms by which Google went about their business of opening up and controlling huge realms of information in order to exploit its commodification through an advertising-driven model of funding. Other ways of understanding how the industry works describe how global, underpaid and precarious workforce is actually part of the supposed robotization behind, for example, Amazon's "Mechanical Turk" or the extraordinarily difficult and complex process of what it actually means to be a content moderator for Facebook. All of these cases explain

practices hidden from users' own experience but are somehow comprehensible as relating to us.

In media studies there is a tradition of studying questions of representation. How certain groups are presented in the mass media, who has a stake in representing, say women, in particular ways and how this then contributes to overall attitudes across society. In the data-literacy domain there have been studies about the ways in which algorithms – for example those employed in face recognition software – work to discriminate against black people in the US and other predominately white societies. Indeed, there are now a host of studies exploring the ways in which the supposedly impartiality of computer code is as much susceptible to prejudices, discrimination and social marginalisation as human interactions in real life.

Finally, I would draw attention to non-academic, non-scholarly exposes in public debate. The concerns around that elections of Donald Trump the US or the Brexit vote in the UK were being mediated by filter bubbles or echo chambers and thus were deliberately manipulated by partisan interests such as by the company Cambridge Analytica - in addition to other coverage of, say, frightening attacks being perpetuated by misinformation on closed WhatsApp groups - are all examples of the ways that the democratic process can be seen to be mediated by digital technologies and thus how the technologies themselves can be seen at work. Knowing that this might be the case is of central importance to democracy and accountability function in our societies.

There is then a whole set of knowledge and analytic perspectives for which we employ critical approaches about the wider impact of digital technologies across our social lives. Some of this knowledge and approach is part of public discourse but some requires specialist teaching and learning. Where are the places and experts where and from whom, we might learn these things? Where is the support for such knowledge? And finally, how do we support any teaching and learning about these matters into the sort of civil action, the sort of civic responsibilities that would mean that these technologies are held accountable and open to scrutiny rather, then at the moment, where their power seems remote and controlled by a small elite?

From cynicism to ethics

I have suggested that in some ways we do live in a digitally literate society and that people act with a kind of personal knowledge, that is often wrapped in forms of cynicism and irony as a mode of self-protection, but that translating such an individual focus into a more sustained critical social awareness is piecemeal and challenging. So we are and are not literate, informed and in control.

A key part of this ambiguity stems from the politics of irony and cynicism. Both modes of expression are highly reflexive and in the context of this discussion it is very easy to interpret young people's parodies on tiktok or the circulation of resistant memes on social media, as demonstrating an informed and critical understanding of the ways that digital media and digital technologies are affecting wider issues relating to people's understanding of struggles

over power. Sometimes these wider expressions of cynicism can gain currency and form part of larger social movements but when they are simply expressions of knowingness they remain locked into the interpersonal, and the individual's perception of the world.

Genuinely critical understanding requires forms of public discourse – often frequently found in school or university classrooms – where analysis is open to debate, challenge and above all a form of wider social sharing. While critical understanding – and here I want us to recall its role in some theories of literacy – remains simply a property of individual intelligence, just a distinctive quality of any one or other highly educated person, it lacks the capacity to make a difference in the world. One of the interesting and paradoxical features of social media is of course the large audiences we can share our views with, the sense of belonging to wider communities and constituencies of interest. This is why social media actually remain worthwhile fighting for and certainly fighting over. Where we change the views of others critical intelligence becomes social action: critical literacy becomes ethical behaviour.

In this context, a key feature of critical understanding is also acknowledging what individuals can't do, what understanding alone does not accomplish in terms of social change. Within the framework of this talk, being critical is also understanding the limits of the interpersonal. And this is partly why literacy and our faith in it is so fragile. At the beginning of this talk I challenged us to think about who should take responsibility for the development of critical understanding, how a society might measure its progress in this domain and what would happen if nobody takes on this role, if we fail to discharge this responsibility altogether?

At the moment, teachers, schools and universities are charged with some of this responsibility. A media and digital literacy curriculum is part of this work. But there are other forms of folk and public pedagogies in play. In contemporary society, parents and parenting is now often held up in public discourse and public debate as an arena where people are deficient and should be taking a more active role in ensuring young people's safety and well-being online. I think some of these discussions about making literacy the responsibility of families and schools is fair but also some of it is just shifting the blame. The control of data, the accountability of big companies, the transparency of government, the role of national regulation are key political and ethical challenges for our time. If we continue to make literacy simply the responsibility of professionals we ignore the way that literacy itself is really a set of wider social relationships. In the past, publishers, state censors, and of course public news media were all parts of the set of social relationships that comprised the healthy literacy of any nation. These features could be listed, scrutinised and visible for all to see. Literacy was not just the individual's capability to read or write; it was where and what people could read, who they could communicate with, whose voices got heard. The digital society challenges this paradigm of national literacy. Now, we need a model of digital literacy where government, the private industries who own so much of our data and our digitally mediated lives, as well as civic institutions like schools and education systems and of course the people ourselves, are all empowered, enabled, protected in terms of rights and safety to participate, express ourselves, be heard, be silent and make the kinds of differences to control their, our, lives in the societies to which we all belong.

개인적 차원에서 사회적 차원으로:
일상적, '대인관계' 차원의 디지털 리터러시에서 벗어나
심도 있는 사회적 이해로 나아가기 위한 도전

From the personal to the societal –
the challenge of moving from everyday 'interpersonal' digital literacies to deeper social understandings

줄리안 세프턴-그린

Julian.seftongreen@deakin.edu.au

일상생활에서 경험하는 '대인관계' 차원의 리터러시 (Every day, 'interpersonal' digital literacies)

- 리터러시의 두 가지 정의 (기능적 리터러시 vs. 비판적 리터러시)
 - 데이터화에 대한 비판적 리터러시
- 일상생활에서 기술에 관여하면서 기술에 대해 의심하고 주의하게 됨.
- 청소년들은 자신들을 감시하고 방해하는 권력을 수용하고, 협상하고, 대처하는 능력을 지니고 있음.

도전(Challenges)

- 일상생활의 '디지털 전환(digital transformation)'
- 사람들은 디지털로 매개된 "포스트 휴먼(post-human)"과 관계 맺음에 있어, 각 개인이 지니고 있는 다양한 종류의 주도성(agency)과 권한(authority)을 수용/협상/대처하는 방법을 어떻게 배워 나가고 있는가?
 - 미디어 리터러시와 디지털 리터러시를 디지털 전환 시대에 적합하게 변용해 활용해야 한다.
 - 일상생활에서 경험하는 리터러시와 학교에서 경험하는 공식적인 리터러시 사이에 차이가 존재한다.

LSE THE LONDON SCHOOL OF ECONOMICS AND POLITICAL SCIENCE



관련 연구를 접할 수 있는 웹사이트:

www.lse.ac.uk/media-and-communications/research/research-projects/childprivacyonline

@Livingstone_S @Mariya_Stoilova @Rishie_

#ChildPrivacyOnline www.myprivacy.uk





냉소주의를 벗어나 윤리로 나아가기 (From cynicism to ethics)

- 패러디, 아이러니, 체념과 저항
- '비판적 이해(critical understanding)'와 '공적 담론(public discourse)'
- 사회적 책임과의 연동을 강조하는 리터러시 모델로 나아가기

데이터 체념(혹은 데이터 냉소주의)을 벗어나 데이터 리터러시로 나아가기 From data resignation to data literacy (or data cynicism)

- '데이터 체념(Data resignation)'
- '감시 자본주의(Surveillance capitalism)'와 '비물질 노동(immaterial labour)'
- '비판적 리터러시(critical literacy)'의 한계

개인적 차원에서 사회적 차원으로: 일상적, '대인관계' 차원의 디지털 리터러시에서 벗어나 심도 있는 사회적 이해로 나아가기 위한 도전

From the personal to the societal -
the challenge of moving from everyday 'interpersonal' digital literacies to deeper social understandings

줄리안 세프턴-그린
Julian.seftongreen@deakin.edu.au

From the personal to the societal –
the challenge of moving from everyday
'interpersonal' digital literacies to deeper
social understandings

Julian Sefton-Green
Julian.seftongreen@deakin.edu.au

Every day, 'interpersonal' digital literacies

- Two definitions of literacy (functional/critical)
 - datafication and critical literacy
- sceptical caution in everyday engagements with technology
- young people are capable of *adapting, negotiating or coping* with surveillance and intrusive powers

The Challenge

- Digital transformations of everyday life
- How people are learning to accept, negotiate or cope with the different kinds of agency or authority we now have as individuals in digitally mediated "post-human" relationships
 - We need to adapt media and digital literacy
 - Everyday and formal literacies



Read more about our research at

www.lse.ac.uk/media-and-communications/research/research-projects/childprivacyonline

@Livingstone_S @Mariya_Stoilova @Rishie_
#ChildPrivacyOnline www.myprivacy.uk



Check for updates

Original Research Article

Doing data differently? Developing personal data tactics and strategies amongst young mobile media users

Neil Selwyn¹ and Luci Pangrazio²

Abstract
Large amounts of personal data are generated through young people's engagements with mobile media, with these data increasingly (re)used by advertisers, content developers and other third parties to profile, predict and position individuals. This has prompted growing concerns over the ability of mobile media users to develop informed stances towards how and why their data is being used, i.e. to build 'conscious' and/or 'resistant' forms of 'data agency'. This paper explores ways of developing the critical consciousness and resistant practices of young mobile media users towards personal data. Drawing on research with 27 young people (aged 13–17 years), the paper describes efforts to make representations of third party use of personal data openly available as a basis from which to develop data-savvy tactics and strategies. The results of these interventions – while only partially successful – offer valuable insights into the technical, social and cultural issues that shape young people's engagement with personal data. The paper concludes by considering how concerns over data agency might be better aligned with the realities of young people's mobile media use.

Keywords
Personal data, data literacy, data obfuscation, mobile media, teenagers

Big Data & Society
January-June 2018, 1–12
© The Author(s) 2018
Reprints and permissions:
sagepub.co.uk/journalsPermissions.nav
DOI: 10.1177/2053951718785021
journals.sagepub.com/home/bds
SAGE

Doing data differently? Developing personal data tactics and strategies amongst young mobile media users
June 2018
DOI: 10.1177/2053951718785021
License: CC BY-NC 4.0
Project: Data Smart: Developing Teenagers' Personal Data Literacies
Neil Selwyn¹ and Luci Pangrazio²

Overview Stats Comments Citations (4) References (27) Related

Abstract and figures

Large amounts of personal data are generated through young people's engagements with mobile media, with these data increasingly (re)used by advertisers, content developers and other third parties to profile, predict and position individuals. This has prompted growing concerns over the ability of mobile media users to develop informed stances towards how and why their data is being used, i.e. to build 'conscious' and/or 'resistant' forms of 'data agency'. This paper explores ways of developing the critical consciousness and resistant practices of young mobile media users towards personal data. Drawing on research with 27 young people (aged 13–17 years), the paper describes efforts to make representations of third party use of personal data openly available as a basis from which to develop data-savvy tactics and strategies. The results of these interventions – while only partially successful – offer valuable insights into the technical, social and cultural issues that shape young people's engagement with personal data. The paper concludes by considering how concerns over data agency might be better aligned with the realities of young people's mobile media use.

Available via license: CC BY-NC 4.0
Content may be subject to copyright.

From cynicism to ethics

- Parody, irony cynicism and resistance
- Critical understanding and public discourse
- Towards a model of literacy that emphasises interlocking social responsibilities

From data resignation to data literacy (or data cynicism)

- Data resignation
- Surveillance capitalism and immaterial labour
- The limits of critical literacy

From the personal to the societal –
the challenge of moving from everyday
'interpersonal' digital literacies to deeper
social understandings

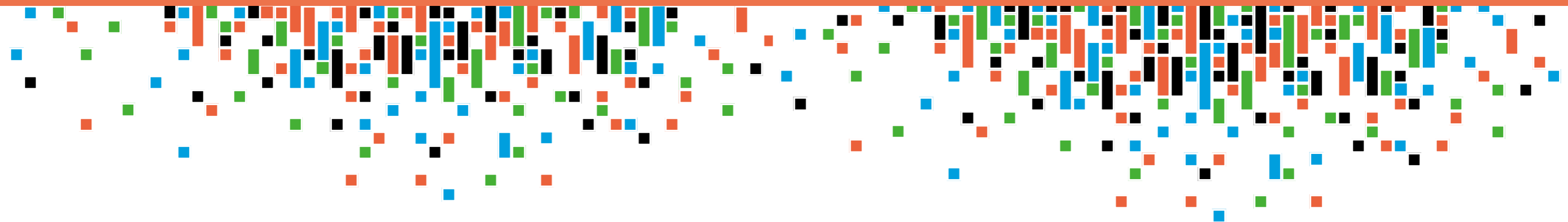
Julian Sefton-Green
Julian.seftongreen@deakin.edu.au

세션1

매튜 존슨 Matthew Johnson

작타르 싱 Jagtar Singh

조재희 Jaehee Cho



미디어 리터러시에서 디지털 리터러시까지: 캐나다 모델



미디어스마트(MediaSmarts)는
캐나다의 디지털 리터러시와 미디어 리터러시를 위한 비영리 센터이다.

우리의 비전은 젊은이들이 적극적으로 지식을 갖춘 디지털 시민으로서
미디어와 관계 맺을 수 있는 비판적 사고 능력을 갖추도록 하는 것이다.



캐나다 미디어 리터러시의 역사

1988년 온타리오주는 교육관할지구로서는 세계에서 처음으로 공식 학교
교육과정에 미디어 리터러시를 포함시켰다.

교사들에게는 미디어 리터러시의 핵심 개념이 포함된 ‘미디어 리터러시 자료
지침(Media Literacy Resource Guide)’을 배부했다.

2004년까지 모든 캐나다 지역은 핵심개념 모델을 이용하여 미디어 리터러시를
교육과정에 포함시켰다.

“문제는 이랬다: 몇 주간 계속 TV를 연구하다 보면 뉴스, 다큐멘터리,
스포츠, 광고, 드라마 등등을 접하게 된다. 어떻게 하면 그토록 다양한
주제들을 초점을 잃지 않고, 체계를 갖고 연구하며, 학생들로 하여금 그
주제들 간의 연관성을 찾아내도록 할 수 있을까? ...”

콘텐츠 중심의 접근 방법이 아닌, 학생들이 어떠한 미디어 텍스트라도
이해할 수 있도록 돕는 개념적 틀을 적용함으로써 미디어를 가장
효과적으로 가르칠 수 있다.

(Masterman L., Voices of Media Literacy, 2010.)

왜 핵심 개념 모델(Key Concepts Model)인가?

미디어학은 교과과정 전반에 걸쳐 연계되어 있는 풍부한 분야이다. 핵심 개념은 이것을 “교사가 더욱 손쉽게 이용할 수 있고 학생들에게도 적용이 가능한 틀”로 해석한다.

(Kellner, D., & Share, J. (2005). Toward Critical Media Literacy: Core concepts, debates, organizations, and policy. Discourse: studies in the cultural politics of education, 26(3), 369-386.)

핵심 개념은 교사들에게 자신만의 교재를 개발하고 그 교재를 학생들의 수요에 맞게 적용할 수 있는 도구를 제공한다.

핵심 개념은 교사와 교육과정 개발자들에게 교육자료를 만들고 공유할 수 있는 공통의 언어를 제공한다.

핵심 개념에 초점을 두면 기술이나 문화가 바뀌었을 때 교육자료가 무용지물이 되지 않는다.

핵심 개념은 학생들이 성숙해지고 발전해가는 데 필요한 학습 경로를 제공한다.

핵심 개념은 무엇인가?

핵심 개념은 짧고 이해하기 쉽다.

핵심 개념은 논쟁의 여지가 없고 모든 종류의 미디어에 적용된다.

핵심 개념은 어떠한 정치적 견해나 이념도 반영하지 않는다.

핵심 개념은 어떠한 미디어 텍스트 혹은 체험도 분석할 수 있는 렌즈를 제공한다.

WHAT IS MEDIA LITERACY?

핵심 개념

미디어는 구성된 것이다.

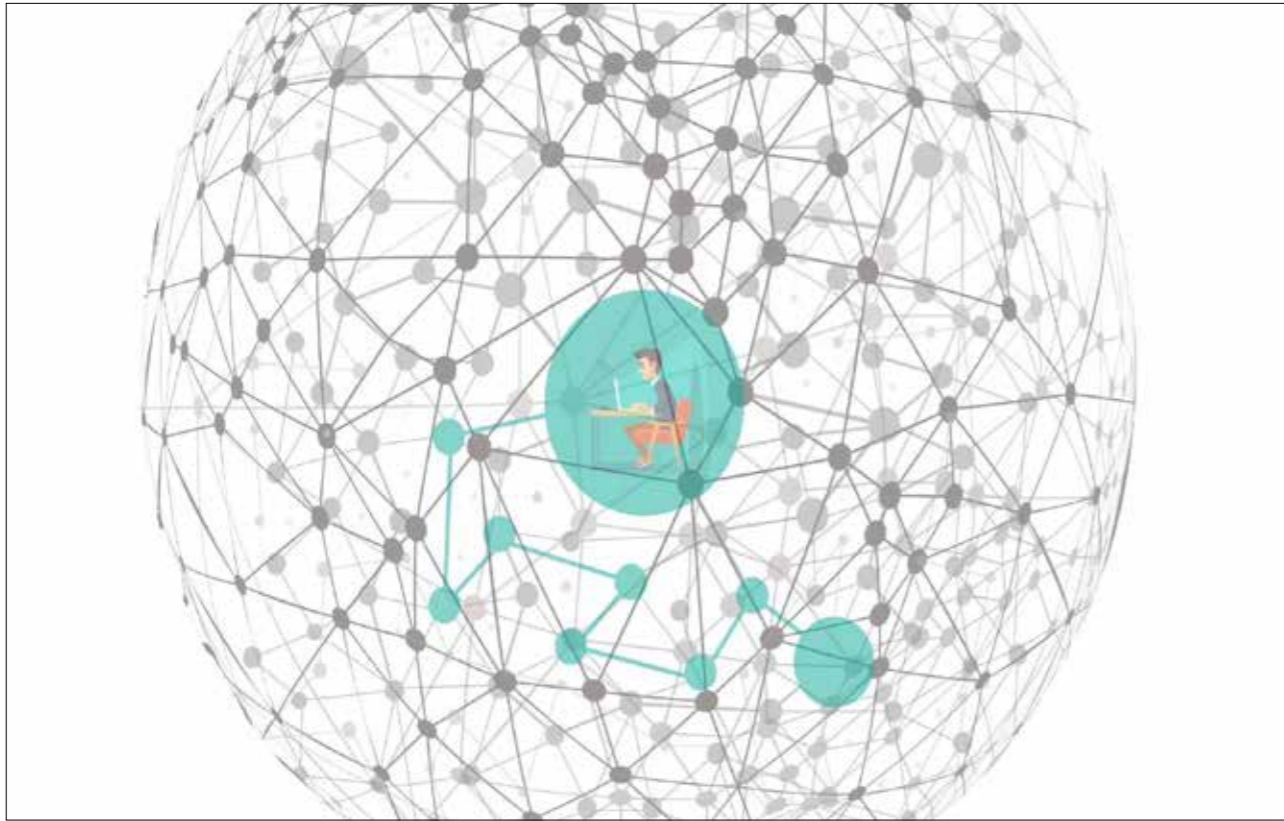
미디어는 상업적 함의를 갖고 있다.

시청자는 의미를 도출한다.

미디어는 사회적, 정치적 함의를 갖고 있다.

각각의 미디어는 독특한 미학적 형태를 지니고 있다.





디지털 리터러시의 핵심 개념 1:

디지털 미디어는
네트워크화(연결)되어 있다.

디지털 미디어에서 일 방향의 연결이란 없다.
여러 링크를 따라가다 보면,
모든 것과 모든 이들은 다른 모든 이들과 연결된다.



WHAT IS DIGITAL LITERACY?

핵심 개념

디지털 미디어는 네트워크화(연결)되어 있다.

디지털 미디어는 예상치 못한 시청자를 가지고 있다.

디지털 미디어는 공유될 수 있으며 영구적이다.

디지털 미디어를 통한 상호작용은 실제적 효과를 낼 수 있다.

디지털 미디어 경험은 우리가 이용하는 도구에 의해 형성된다.

디지털 리터러시 핵심 개념 2:

디지털 미디어는
공유될 수 있으며
영구적이다.

디지털 네트워크에 의해 전송되는 모든 것은 어디엔가 저장되고 검색될 수 있으며 색인으로 등록될 수 있다. 이는 또 복사되고, 공유되고, 확산될 수 있다.



디지털 리터러시 핵심 개념 3

디지털 미디어는 예상치 못한 시청자를 가지게 된다.

온라인에서 공유하는 것은 자신이 모르는 시청자를 포함하여 의도하지 않았거나 예상하지 못한 사람들에게 공개될 수 있다.



디지털 리터러시 핵심 개념 5:

디지털 미디어 경험은 우리가 이용하는 도구에 의해 형성된다.

디지털 플랫폼은 플랫폼 제작자의 편견과 신념을 반영하며, 이것들은 우리가 그 플랫폼을 이용할 때 우리의 경험과 행동에 영향을 미친다.



디지털 리터러시 핵심 개념 4:

디지털 미디어를 통한 상호작용은 실제적 효과를 낼 수 있다.

우리는 마치 우리가 온라인에 실제로 존재하는 것처럼 반응하지만 온라인에는 사람들이 어떻게 느끼고 있는지에 대해 알려주는 단서는 없다.



이용하고 이해하고 창조하기:
캐나다 학교 대상의 디지털 리터러시 틀



이용하고 이해하고 창조하기: 캐나다 학교 대상의 디지털 리터러시 틀



디지털 미디어의 공유 속성은 다음을 의미한다.



학생들은 폭 넓은
관객을 대상으로
자신의 콘텐츠를
게재할 수 있다.

학생들은 교실
안팎에서 협업할
수 있다.

© MediaSmarts

디지털 미디어의 네트워크화 속성은 다음을 의미한다.



학생들은 전문가의
조언, 지도, 피드백에
접근할 수 있다.

학생들은 교실
안팎에서 협업할
수 있다.

디지털 미디어의 현실은 다음을 의미한다.



학생들은
완전한 디지털
시민으로서
참여할 수 있다.

학생들은
온라인
공동체에
기여할 수
있다.

학생들은
전문가의
조언, 지도,
피드백에
접근할 수
있다.

© MediaSmarts

FROM MEDIA LITERACY TO DIGITAL LITERACY: A CANADIAN MODEL



HISTORY OF MEDIA LITERACY IN CANADA

In 1988, Ontario became the first educational jurisdiction in the world to mandate media literacy as part of the official school curriculum

Teachers were given the *Media Literacy Resource Guide*, containing the first Key Concepts of media literacy

By 2004, every Canadian province and territory had included media literacy in its curriculum, using the key concepts model



MediaSmarts is a Canadian not-for-profit centre for digital and media literacy.

Our vision is to ensure that young people have the critical thinking skills to engage with media as active and informed digital citizens.



“The problem was this: if you are studying TV then in successive weeks you might be looking at news, documentary, sport, advertising, soap opera, etc. How is it possible to study such a diverse range of topics in a way that would be focused and disciplined, and enable students to make connections between them? ...

You can teach the media most effectively, not through a content-centered approach, but through the application of a conceptual framework which can help pupils to make sense of any media text.”

(Masterman L., *Voices of Media Literacy*, 2010.)

WHY A KEY CONCEPTS MODEL?

Media studies is a rich field with connections across the curriculum. Key concepts translate it “into a framework that is more accessible to teachers and applicable for students.”

(Kellner, D., & Share, J. (2005). Toward Critical Media Literacy: Core concepts, debates, organizations, and policy. Discourse: studies in the cultural politics of education , 26(3), 369-386.)

Key concepts give teachers tools to develop their own materials and adapt materials to their students' needs.

Key concepts give teachers and curriculum developers a common language for creating and sharing resources.

A focus on key concepts prevents resources from becoming obsolete when technology or culture changes.

Key concepts provide a learning path as children mature and develop.

WHAT ARE KEY CONCEPTS?

Key concepts are short and easy to understand

Key concepts are inarguable and apply to all kinds of media

Key concepts do not reflect any political view or ideology

Key concepts provide a lens for analyzing any media text or experience

WHAT IS MEDIA LITERACY?

Key Concepts

Media are constructions

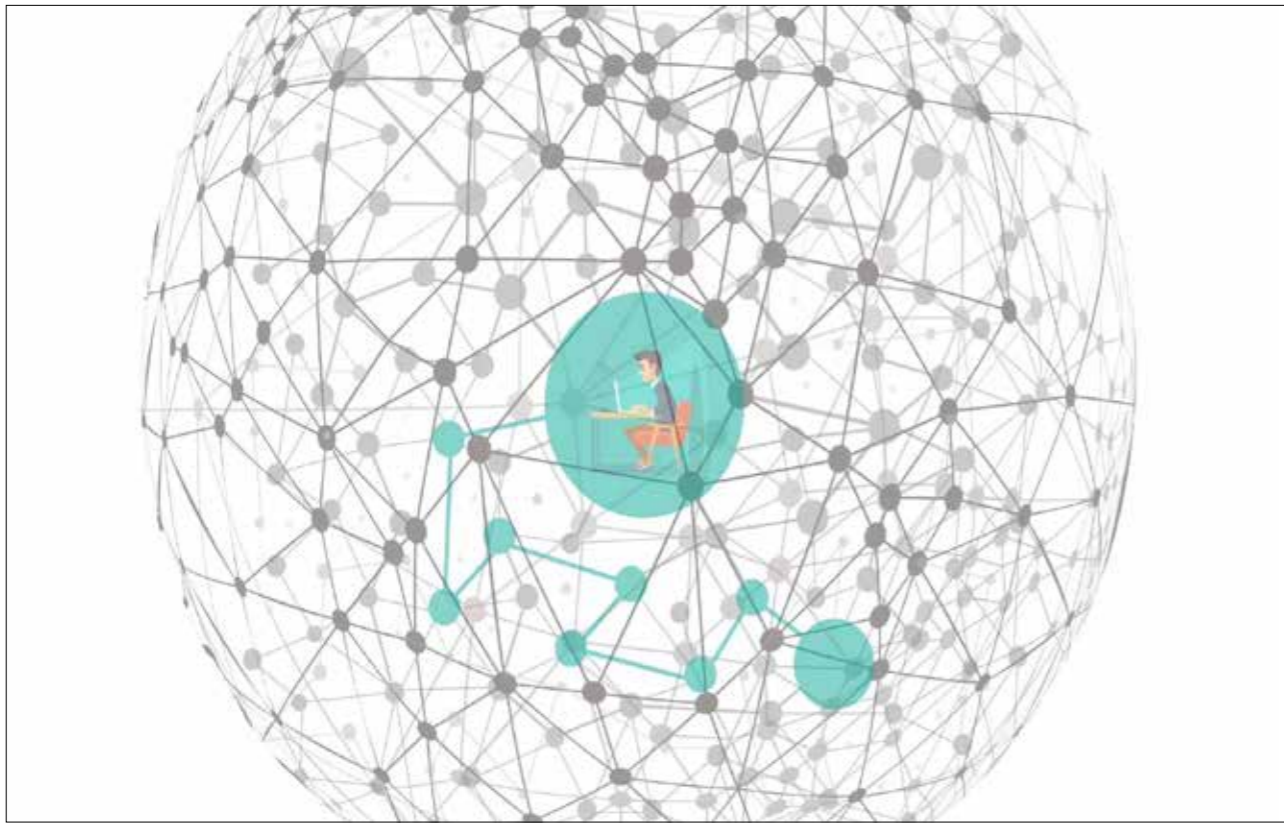
Media have commercial implications

Audiences negotiate meaning

Media have social and political implications

Each medium has a unique aesthetic form





Digital Literacy Key Concept 1:

Digital Media are Networked

There are no one-way connections in digital media. Follow enough links, and everything and everyone is connected to everyone else.

 A network of colorful icons (red, orange, blue, green, purple) connected by lines. The icons include a phone, email, social media symbols, a laptop, headphones, a camera, a document, a home icon, a star, a globe, a book, a video camera, and a music note.

WHAT IS DIGITAL LITERACY?

Key Concepts

- Digital media are networked
- Digital media have unexpected audiences
- Digital media are shareable and persistent
- Interactions through digital media can have real impact
- Digital media experiences are shaped by the tools we use

Digital Literacy Key Concept 2:

Digital Media are Shareable and Persistent

Everything that is transmitted by digital networks is stored somewhere and can be searched for and indexed. It can also be **copied, shared** and **spread**.

 A globe with several screens or windows overlaid on it. Each screen shows a person playing a guitar, representing digital content that is shared and persistent across different devices and platforms.

Digital Literacy Key Concept 3:

Digital Media Have Unexpected Audiences

What you share online may be seen by people you didn't intend or expect to see it— including audiences you don't know about.



Digital Literacy Key Concept 5:

Digital Media Experiences are Shaped by the Tools We Use

Digital platforms reflect the biases and beliefs of their creators, which affects our experiences and behaviours when we're using them.



Digital Literacy Key Concept 4:

Interactions Through Digital Media Can Have Real Impact

We respond to things online as though we were really there, but the cues that tell us how people feel are absent.



USE, UNDERSTAND & CREATE:

A Digital Literacy Framework for Canadian Schools



Use, Understand & Create
A DIGITAL LITERACY FRAMEWORK FOR CANADIAN SCHOOLS

Digital Literacy Training Program for Canadian Educators



The *shareable* nature of digital media means...



Students can **publish** their work for wider audiences

Students can **collaborate** inside and outside the classroom

© MediaSmarts

The *networked* nature of digital media means...



Students can **find** information more quickly and easily

Students can **access** the world outside the classroom

The *reality* of digital media means...



Students can **participate** as full digital citizens

Students can **contribute** to online communities

Students can **access** expert advice, mentorship and feedback

© MediaSmarts

e-아티스트 (ARTISTS) 미디어·정보 리터러시 모델:

역동적 정보 이용과 역량강화

작타르 싱 (Jagtar Singh), 알톤 그리즐 (Alton Grizzle)

초록

핵심어: 미디어·정보 리터러시, 오해와 허위정보, 가짜뉴스와 조작기술(deepfake), 경계와 타자화, 인권과 이상적 거버넌스 (good governance)

우리는 유목민 사회로부터 농업사회, 산업사회와 정보사회를 거쳐 지식사회로 이동해왔다. 이로서 육체 노동이 사무직을 거쳐 전문직 지식노동으로 전환되었다. 정보/지식사회에서는 정보를 찾는 이들이 정보의 홍수 속에서 정보과부하에 압도당하고 있고, 엄청난 정보 스트레스와 정보 이해력 부족 (assimilation deficit)에 시달리고 있다. 그러므로 이러한 정보화 시대에, 모든 이가 자신의 생활과 업무에 적합한 결정을 내릴 수 있도록 신뢰할 만한 정보에 언제든지 접근할 수 있어야 한다. 사람들은 또한 건전한 의사결정과 전략적 문제해결을 위해 자신의 능력과 실천 및 경험을 통해 정보를 암묵적 지식으로 전환할 수 있어야 한다. 그리고 긴박한 위기 상황에 대처하기 위해 자신의 상식을 이용하고, 사회적으로 바람직한 결정을 유도하는데 자신의 지혜를 써먹을 수 있어야 한다. 이러한 일들은 전세계적으로 미디어·정보 리터러시(MIL)를 추진함으로써 가능하다. 유네스코는 커뮤니케이션 발전을 위한 국제프로그램 (IPCD), 미디어·정보 리터러시 글로벌협의체 (GAPMIL), MIL 및 문화간 대화를 위한 대학간 네트워크 (UNESCO/UNAOC-MILID), MIL MOOC(대중에 공개된 온라인 미디어·정보 리터러시 과정, MIL CLICKS (비판적 사고, 창조성, 리터러시, 이중 문화간 대화, 시민성, 지식, 지속가능성을 위한 MIL), MIL 정책/전략 지침, 교사용 MIL 커리큘럼, MIL 지표, MIL 프레임워크, MIL주간 대표회의와 청년 의제 포럼 등을 통하여 MIL을 종합적 개념으로 알리고 있다.

국제도서관협회연맹(IFLA) 또한 정보 이용의 자유와 표현의 자유(FAIFE)라는 명망 있는 프로그램을 운영하고 있다. 이 연맹의 프로그램은 정보의 자유로운 이용 권리와 표현의 자유를 보장하기 위한 것이다.

MIL 학습을 통해 얻을 수 있는 것은 비판적 사고, 독자적 학습, 그리고 MIL 주창자들에 대한 인식이다. 사실상, 교육은 시간의 제약을 받지만 학습은 평생 과정이다. 살아가기 위해 배우는 것은 모든 시민의 기본권이고 그렇게 배우는 것이야말로 삶을 최선으로 실천하는 것이다. 어느 국가에서나, 의회, 행정부, 사법부는 세 개의 중요한 기둥이다 그러나 미디어도 또한 역동적 민주정의 네 번째 기둥으로 인정된다. 불행하게도, 많은 나라에서 민주주의를 수호하는 “감시 견(watchdog)”이 되어야 할 주류 미디어가 “애완견(lap dog media)”이 되었다. 주류 미디어가 현재 정부와 정치인, 대규모 기업체에 의해 통제 받고 있기 때문에 광고와 사설을 나누는 가는 선마저 희미해졌다. 또다른 위기는 주류 미디어가 여러 사회집단을 부적절하게 다루고 있다는 것이다. 그러한 경우, 미디어는 민주주의의 기반으로 받아들여질 수 없다. 빈곤층과, 소수파 종교, 여성의 목소리가

들리지 않는 것은 민주주의에는 위험한 것이다. 인도의 불가촉 천민과 같은 역사적으로 불이익을 받는 사회집단의 배제, 그리고 무슬림과 기타낙후집단 (OBCs), 여성들과 같은 인도의 다른 소외 집단의 목소리를 제대로 반영하지 않는 것은 인도에서의 문화다양성의 필요와 중요성을 무시하는 것이다. 이것이 바로 유네스코가 평화, 진보, 조화, 이해 그리고 지속가능한 발전을 촉진하기 위해 커뮤니케이션 발전을 위한 국제프로그램 (IPCD), 미디어·정보 리터러시 글로벌협의체 (GAPMIL) 및 MIL 및 문화간 대화를 위한 대학간 네트워크(MILID)를 출범시킨 이유이다. 지속가능발전 목표 3,4,5,10,16은 보건과 복지; 평등한 양질의 교육; 성 평등; 불평등의 축소; 지속가능 발전을 위한 평화롭고 포용적 사회와 모두를 위한 정의를 추구한다. 미디어·정보 리터러시는 정보를 구하는 사람들이 대중의 의견에 대해 알고, 올바른 결정을 내리고, 자신의 문제를 해결하고, 이상적 거버넌스를 보장하고 민주주의의 수호를 위하여 양질의 정보를 제때에 이용할 수 있는 역량을 강화하는 역할을 할 수 있다.

e-아티스트(ARTISTS) MIL 모델

e-아티스트(ARTIST) MIL 모델은 심화되는 정보 과다와 정보 이해력 부족의 영향과 다양한 부작용에 대처하기 위해 작타르 싱(Jagtar Singh)과 알톤 그리즐(Alton Grizzle)이 개발한 것이다. 이 모델은 정보를 구하는 사람들이 자신의 개인적 목표, 자신의 직업과 교육에 관련된 목표, 그리고 사회적 목적에 따른 올바른 선택과 결정을 할 수 있는 능력을 갖추어 허위 정보와 잘못된 정보, 가짜 뉴스에 관련된 문제에 대응할 수 있도록 해준다.

e 는 어떤 연구 주제나 현안문제에 관한 개인의 지식 기반을 **탐색(explore)**하는 것을 의미한다. 이해관계당사자는 현 단계에서 그 주제와 현안에 대해 자신이 무엇을 알고 있는지 그리고 앞으로 그 문제에 대처하기 위해서 무엇을 더 알아야 하는지를 판단해야 한다.

A 는 콘텐츠의 분석을 위해 자신의 상식을 이용하여 기존의 아날로그 및 디지털 출처에서 얻은 해당 콘텐츠를 개인의 암묵적 지식으로 **흡수(assimilate)**하고 연구 주제나 현안의 맥락 속에서 그 콘텐츠에 의미를 부여하는 과정을 의미한다.

R 은 자신의 개인적, 교육적, 직업적, 사회적 목표를 달성하기 위하여 받아들인 콘텐츠에 대한 이해의 과정을 비판적으로 **고찰(reflect)**하는 것을 의미한다.

T 는 불필요한 콘텐츠를 **축소(truncate)**하여 자신의 글을 수학처럼 간결하고, 철학처럼 심오하게 만들어, 관용과 다른 의견에 대한 존중을 증진시키는 것을 의미한다.

I 는 당면 과제에 콘텐츠를 **통합(integrate)**하여 기존의 지식기반에 파문을 일으키고, 삶의 질과 사람의 일에 가치를 더하는 것을 의미한다.

S 는 더 많은 개선과 부가가치를 추구하기 위하여, 이해관계자들과 상품 및 서비스를 **공유(share)**하여 그에 대한 반응을 얻는 것을 의미한다.

T 는 사회변화를 위해 기존의 지식, 관행, 지속가능하지 않은 가치를 **변화(transform)**시키는 것을 의미한다.

S 는 사회적 학습과 사회의 변화를 촉진하기 위하여, 이러한 구상이 만들어낸 학습결과를 받아들이도록 이해관계자들을 **깨우치는(sensitize)**것을 의미한다.

사실상, e-아티스트 MIL 모델은 빅 데이터, 자료 분석, 허위정보, 가짜 뉴스, 정보 과부하, 정보 이해 부족에 관련된 현안과 우려 사항에 중점적으로 대응하는데 절박하게 필요한 것으로, 전세계 사람들의 삶과 업무의 질을 개선하기 위한 것이다. 이 모델은 정보 리터러시의 6개 요소와 역량강화를 위한 8가지 모델 ('Big 6' and 'Empowering 8' Models of Information Literacy)의 빈틈을 메우고자 한다. 그러나 e-아티스트 MIL 모델은 다른 모델과 연속선상에 놓인 것은 아니다. 그럼에도 불구하고 이 모델은 분명히 이 발표문의 저자가 개발하고 유네스코가 채택한 미디어·정보 리터러시의 5대 법칙(Five Laws of Media and Information Literacy)에 연속된 것이다. 그 5대 법칙은 아래와 같다:

법칙 1

정보, 커뮤니케이션, 도서관, 미디어, 기술, 인터넷, 그리고 그 외의 정보제공 매체는 시민의 비판적 참여와 지속가능 발전에 이용된다. 이들은 모두 똑 같은 비중을 지니며 어느 하나가 다른 것보다 더 큰 타당성을 지니는 것은 아니고 그렇게 취급되어서도 안된다.

법칙 2

모든 시민은 정보/지식의 창조자이고 전달할 메시지를 가지고 있다. 시민들은 새로운 정보/지식을 이용하고 자신의 의사를 표명할 권한을 가져야 한다. MIL은 남녀 모두에게 동등한 것이고 인권에 연결되어 있다.

법칙 3

정보, 지식, 메시지는 항상 가치 중립적이거나 편견으로부터 자유로운 것은 아니다. MIL을 개념화하고 이용하고 적용할 때, 모든 시민은 이러한 사실을 인식하고 이해할 수 있어야 한다.

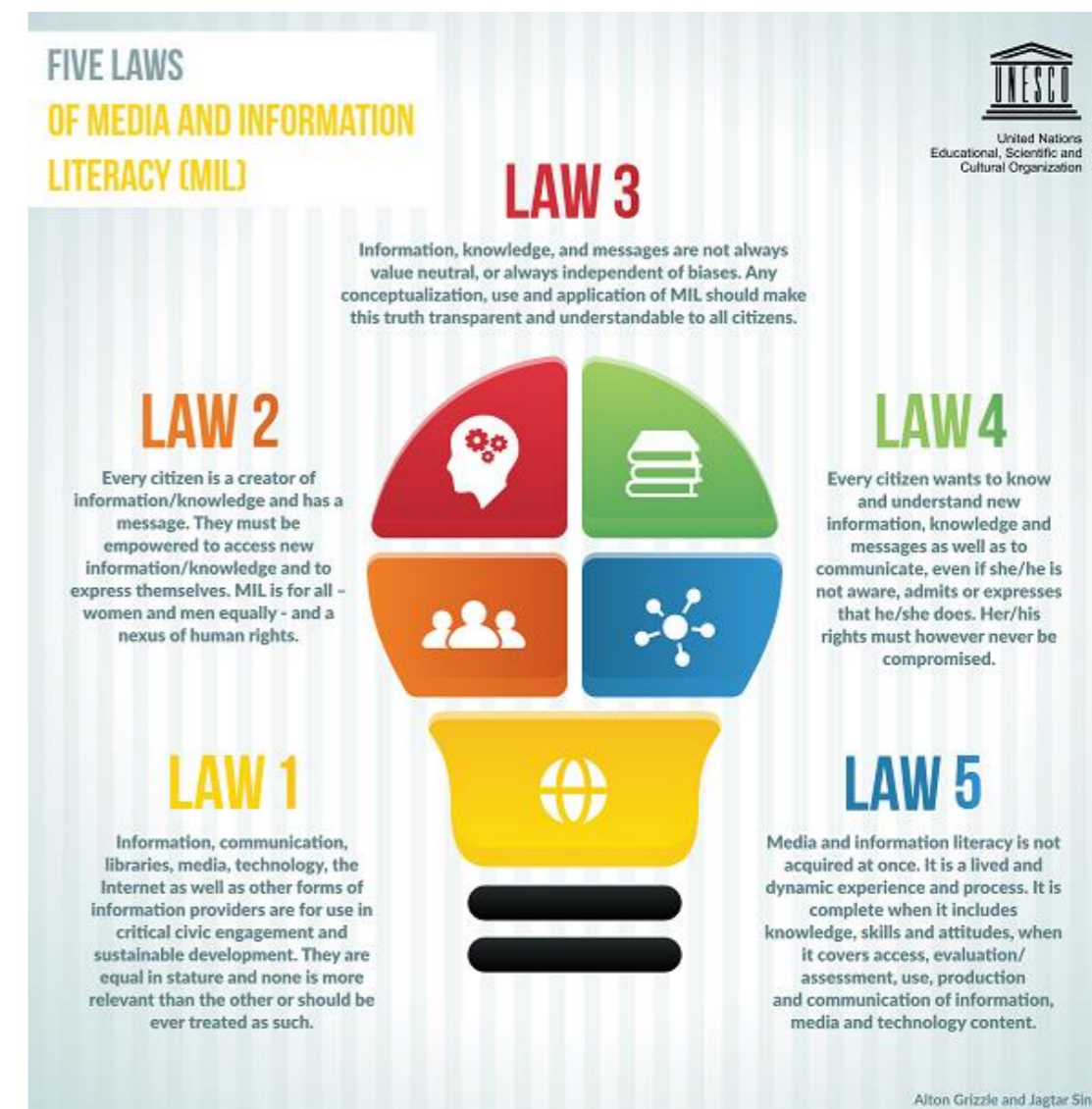
법칙 4

모든 시민은 자신이 원하는 것을 의식하거나 인정하거나 표현하지 못하더라도, 새로운 정보, 지식, 메시지를 알고 싶어하고, 이해하고자 하며, 의사소통하기를 바란다. 그러나 그러한 개인의 권리는 결코 양보할 수 없는 것이다.

법칙 5

미디어·정보 리터러시(MIL)는 단번에 습득되지 않는다. 이것은 살면서 겪는 역동적 경험이자 과정이다. MIL에 지식, 기술, 태도가 포함될 때, 그리고 정보에 대한 접근, 정보의 평가/측정, 이용, 정보 생산과 의사소통, 미디어와 기술 콘텐츠를 다룰 때 완성된다.

출처: <http://www.unesco.org/new/en/communication-and-information/media-development/media-literacy/five-laws-of-mil/>

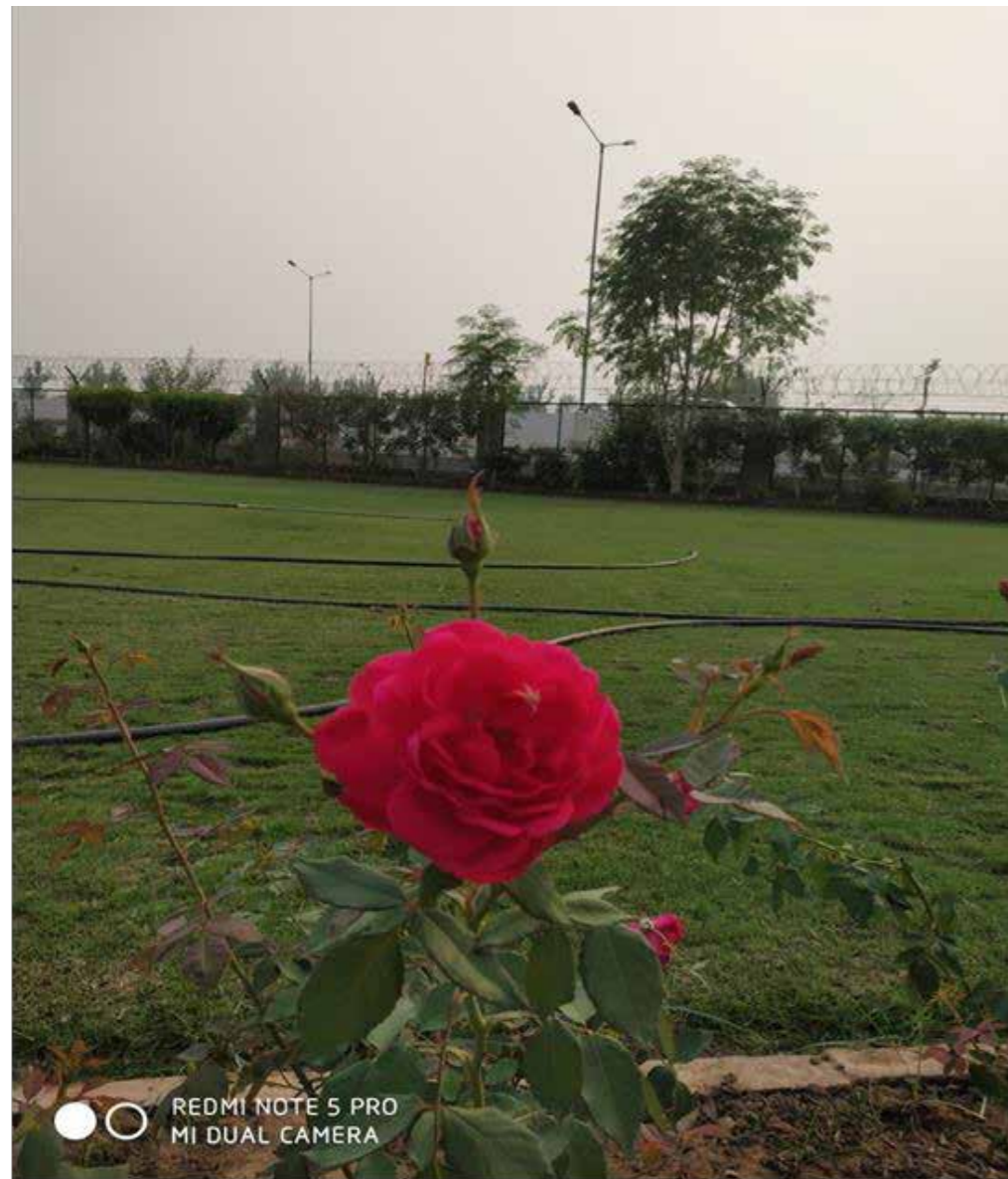


상식과 역량

과학기술의 발전은 긍정적인 측면으로 인간 생활을 편리하게 만들었지만 휴대전화와 자동차 기기는 인간의 삶을 비참하게 만들었다. 기술은 가치중심적이지만, 탐욕스럽고 권력에 굽주린 인간은 기득권으로 자신의 마음을 타락시키고 스스로를 잘못된 방향으로 이끈다. 대규모 기업의 이익추구, 정치인들의 권력욕, 범죄자들의 폭력 성향 때문에 MIL은 더욱 필요하다. MIL만이 이렇게 탈선한 이들의 잘못된 사고방식을 바꿀 수 있고, 가지지 못한 이들에게 국경을 넘어 차별과 불의에 대응할 수 있는 능력을 부여한다. 이를 위해서, 우리는 대중의 역량을 발전시켜야 하고 대중들이 지닌 상식과 비판적 사고를 복돋아 주어야 한다.

유네스코는 미디어·정보 리터러시 글로벌협의체 (GAPMIL)를 활성화시켰고, MIL 및 문화간 대화를 위한 대학간 네트워크(MILID)의 UNITWIN은 이러한 측면에서 훌륭한 구상이다. 지구상의 모든 존재는 우주로부터 물질과 에너지를 얻고 있다. 그러나 대자연의 리듬에 인간이 잘못 개입함으로써 환경, 식물, 동물, 인간에게 온갖 문제를 초래하고 있다.

이러한 인식은 식물과 동물과 인간의 왕국을 보여주는 다음과 같은 석장의 사진으로 입증된다. 이 발표문의 필자로서 우리는 전쟁의 참상을 겪은 시리아 소녀의 참을 수 없는 고통을 사진으로 포착한 알려지지 않은 이 언론인에게 깊은 감사를 표한다. 이 시리아 소녀의 가슴아픈 사진은 권력자들의 더러운 마음을 보여준다.



사진설명: 아름다움과 고요함을 간직한 대자연



사진설명: 행복하게 잠들어있는 입양된 거리 유기견

위 사진에 나오는 이 발표문의 필자가 입양한 이 길거리 유기견은 먹이, 애정, 건강 걱정이 없이 행복한 상태에 있다. 이 개는 우리 인간이 가진 욕구와 탐욕이 없다.



사진설명: 고통스런 미소를 띤 가련한 시리아 소녀

위 사진 속 소녀의 이미지는 (한 언론인은 사진을 찍기 위해 이 소녀에게 미소를 요청했다) 전세계의 권력자들이 일반인들 혹은 권력의 독재에 저항하는 이들의 “살 권리”를 어떻게 빼앗아 갔는지를 보여줌으로써 모든 세심한 사람들의 마음을 뒤흔들어 놓는다. 이 사진은 대자연의 품에 안긴 장미와 그 꽃봉오리, 그리고 행복하게 잠들어 있는 길거리 유기 견을 보여주는 두 장의 사진과 극적인 대조를 이룬다. 식물과 동물은 현재를 살고 있고 오로지 기본적인 욕구에 충실하기에 그들은 행복하다. 이들은 사회적으로 바람직한 인간적 가치, 윤리, 미학에서 벗어나 권력에 굽주린 인간들처럼 잔인하지 않다. 그러므로 MIL과 e-아티스트 MIL 모델은 가진 것 없는 이들이 자신들의 권리와, 전세계의 민주주의를 수호하고 평화, 조화, 진보, 사회경제적 지속가능발전을 위한 문화간, 종교간 대화를 보장하기 위한 자신들의 의무를 깨닫게 하기 위해서는 당장 필요한 것이다. 지속가능발전 목표 16은 “지속가능 발전을 위한 평화적이고 포용적인 사회를 추구하고, 모두가 정의에 호소할 수 있게 하고, 모든 수준에서 효과적이고, 책임감 있고, 포용적인 체도를 구축한다.” 그러나 한편으로는 국가의 테러가 멈춰지고, 다른 한편으로는 국가폭력에 맞

선 기층 민중의 폭력적 극단주의가 중단되기 전까지는 이 목표는 미사여구에 그칠 수 밖에 없을 것이다. MIL은 아무도 소외되지 않고 자신의 잠재력을 실현하기 위한 유일한 희망이다. 가장 기본적 인권은 “존재할 권리”이고 MIL이 할 수 있는 가장 큰 공헌은 기존의 사고방식으로부터, 그리고 경계, 타자화와 배제의 모든 형태로부터 사람들을 해방시키는 것이라는 명제로 우리는 이 발표를 마치고자 한다.

참고문헌

Balasubramaniam, J. (2011). Dalits and a lack of diversity in the newsroom. *Economic and Political weekly*, 46(1), 21-23.

Chamaria, A., et al (2009). Rashtriya Media ka Survey. In Sheoraj Singh Bechain and S S Gautam (Ed.), *Media and Dalit*. Gautam Book Center.

Chamaria, A. (2015). *Dalits and print media in Northern India: Representation and content creation*. Jamia Millia Islamia. Retrieved from www.jmi.ac.in/sociology/research.

Eamon C. Tewell. “The Practice and Promise of Critical Information Literacy: Academic Librarians' Involvement in Critical Library Instruction.” *College and Research Libraries* 79, no. 1, <https://crl.acrl.org/index.php/crl/article/view/16616>

Global Media and Information Literacy Week 2019. https://en.unesco.org/sites/default/files/gmw2019_concept_note_160519.pdf.

Incheon Declaration and framework for action for the implementation of SDG4 - Education 2030 (2015), http://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/education-2030-incheon-framework-for-action-implementation-of-sdg4-2016-en_2.pdf

[Jagtar Singh. \(2003\). Information Democracy and South Asia: Promises and Perils of the Web Ludhiana: Medallion Press.](http://www.medallionpress.com)

[Jagtar Singh \(2008\) Sense-making: Information Literacy for Lifelong Learning and Knowledge Management. DESIDOC Journal of Library and Information Technology, 28\(2\), March, 13-17.](http://www.desidoc.com)

Jagtar Singh, et al. (2015). *MILID Yearbook 2015: Media and Information Literacy for the Sustainable Development Goals*. Goteborg, Sweden: NORDICOM.

[Jagtar Singh, et al \(2016\). MILID Yearbook 2016: Media and Information Literacy: Reinforcing Human Rights, Countering Radicalization and Extremism. Paris: UNESCO.](http://www.unesco.org)

[Jose Reuben Q. Alagaran. Explore, Engage, Empower Model: Integrating Media and Information Literacy \(MIL\) for Sustainable Development in Communication Education Curriculum. Accessed on 24 August, 2019, https://amic.asia/images/2015dubaiconference/Parallel_session/E/E2%20Jose%20Reuben%20Q.%20Alagaran%20Explore,%20Engage,%20Empower%20Model%20Integrating%20Media%20and%20Information.pdf](https://amic.asia/images/2015dubaiconference/Parallel_session/E/E2%20Jose%20Reuben%20Q.%20Alagaran%20Explore,%20Engage,%20Empower%20Model%20Integrating%20Media%20and%20Information.pdf)

Kuhlthau, Carol Collier. (2005). *Seeking Meaning: A Process Approach to Library and Information Science*. 2nd ed. Westport: Libraries Unlimited.

Morehead, Joe. (1980). *Theory and Practice in Library Education: The Teaching Learning Process*. Littleton: Libraries Unlimited.

National Knowledge Commission: Report to the Nation 2006-2009. Working Group on Libraries, 31-32.
<https://static1.squarespace.com/static/5356af05e4b095ff0fea9e11/t/539504b4e4b0d85a0d78c51e/1402274996341/NKCreport09+copy.pdf>

e-ARTISTS Media and Information Literacy Model: Dynamic Information Engagement and Empowerment

Jagtar Singh¹ and Alton Grizzle²

Abstract:

This paper is based on the assumption that media and information literacy (MIL) is necessary to counter the prevailing perils of misinformation, disinformation, fake news, boundaries othering to promote human rights and good governance. It highlights initiatives being undertaken by UNESCO and IFLA to promote MIL. The authors have developed the 'e-ARTISTS MIL Model' standardized the process of media and information literacy practice. The paper also underlines the relationship between the 'e-ARTISTS MIL Model' and the 'Five Laws of Media and Information Literacy'. The authors' perceptions about the need for MIL are also supported with the help of three very relevant images from the plant, animal and human kingdom. The paper concludes with the thesis that the biggest human right is the 'right to be' and the biggest contribution of MIL is to liberate people from their programmed mind-sets and all types of undesirable boundaries, othering, and exclusion.

Keywords:

Media and information literacy, misinformation and disinformation, fake news and deep fake, boundaries and othering, human rights and good governance.

We have moved from nomadic society to knowledge society through agricultural, industrial and information society. This has led a transition from blue collar jobs to golden collar jobs through white collar jobs. In the information/knowledge society, there is raging information deluge and information seekers are overwhelmed with information overload and also suffering from huge info-stress and assimilation deficit. Therefore, in this information age, all people must be able to get timely access to reliable information to make quality decisions pertaining to their life and work. Similarly, people should also be capable to assimilate information into their tacit knowledge through competence, practice and experience for sound decision making and strategic problem solving. They should also be able to use their common sense to address instant crisis situations, and apply their wisdom to facilitate socially desirable decisions. That can be done by promoting media and information literacy (MIL) across frontiers. UNESCO is promoting Media and Information Literacy (MIL) as a composite concept through 'International Programme for the Development of Communication (IPCD), Global Alliance for Partnerships on Media and Information Literacy (GAPMIL), University Network on Media and Information Literacy and Intercultural Dialogue (UNESCO/UNAOC-MILID), MIL MOOC, Media and Information Literacy: Critical-thinking, Creativity, Literacy, Intercultural, Citizenship, Knowledge and Sustainability (MIL CLICKS), MIL Policy and Strategy Guidelines, MIL Curriculum for Teachers, MIL Indicators, MIL Framework, and MIL Week Feature Conference and Youth Agenda Forum. The International Federation of Library Association and Institutions (IFLA) has also its prestigious programme 'Freedom of Access to Information and Freedom of Expression

(FAIFE)'. IFLA/FAIFE' programme is committed to ensure freedom of access to information and freedom of expression.

The learning outcomes of MIL are critical thinking, independent learning and recognition of the MIL champions. In fact, education is time specific but learning is a lifelong process. Learning 'to be' is the basic right of every citizen, and learning by doing is the best practice 'to be.' In any country, parliament, executive and judiciary are three critical pillars, but media is also acknowledged as fourth pillar of a vibrant democracy. Unfortunately, in many countries, the mainstream media, expected to be a “watch dog” to safeguard democracy has become the “lap dog media”. The thin line between the advertisement and the editorial has been blurred because the mainstream media is now controlled by governments, politicians and the corporate tycoons. Another peril is inadequate representation of different social groups by the mainstream media. In such a situation, media cannot be taken as democratic platform. Absence of the voice of poor people, minority religion and women is a dangerous thing for democracy. Exclusion of historically disadvantaged social groups like Dalits and tribals in India, and thin representation of other marginalized groups in India such as Muslims, other backward classes (OBCs) and women ignores the need and importance of cultural diversity in India. That is why, the UNESCO has founded IPCD, GAPMIL, and MILID to facilitate peace, progress, harmony, understanding and sustainable development. The goal no 3, 4, 5, 10 and 16 of the Sustainable Development Goals (SDGs) belong to health and wellness; equitable quality education; gender equality; reduce inequality, and promoting peaceful and inclusive society for sustainable development and access to justice for all. MIL can serve to engage and empower information seekers to have timely access to quality information to inform public opinion, make sound decisions, solve their problems, ensure good governance and safeguard democracy.

The e-ARTISTS MIL Model

The e-ARTISTS MIL Model is developed by Jagtar Singh and Alton Grizzle to address the implications and ramifications of increasing information overload and assimilation deficit. It enables information seekers to engage with the issues related to disinformation, misinformation and fake news to empower them to make sound choices and decisions for obtaining their personal, professional, educational and social goals.

e' in this model means to **explore** one's knowledge base about one's subject of study or the issue in hand. The stakeholder must ascertain at this stage, what he knows about the subject and the issue and what he needs to know further to address the issue.

A' means to **assimilate** into one's tacit knowledge the relevant content from existing analog and digital sources using one's commonsense for analysis of the content and then to take steps to attach meaning to the content in context of the subject of study or the issue in hand..

R' means to **reflect** critically on the steps to be taken to make sense of the assimilated content to obtain one's personal, educational, professional and social goals.

T' means to **truncate** the unnecessary content to make one's writings as brief as mathematics and as deep as philosophy to promote tolerance and respect for difference of opinion.

I' means to **integrate** content into the assignment in hand to create ripples in the existing body of knowledge and add value to the quality of life and work of people.

S' means to **share** the product or service with the stakeholders to get feedback for further improvement and value addition.

T' means to **transform** the existing body of knowledge, practice and unsustainable values for social transformation.

S' means to **sensitize** the stakeholder to adopt the learning outcomes of the initiative to promote social learning and transformation.

In fact, the 'e-ARTISTS MIL Model' is compellingly necessary to critically address the issues and concerns related to big data, data analytics, disinformation, fake news, information overload, and assimilation deficit to improve quality of life and work of people and nations across frontiers. It tries to fill in the gaps of 'Big 6' and 'Empowering 8' Models of Information Literacy. But 'e-ARTISTS MIL Model' is not sequential. But is certainly a sequel to the '*Five Laws of Media and Information Literacy*' developed by Grizzle & Jagtar (2016) and adopted by UNESCO. These are given below:

Law One

Information, communication, libraries, media, technology, the Internet as well as other forms of information providers are for use in critical civic engagement and sustainable development. They are equal in stature and none is more relevant than the other or should be ever treated as such.

Law Two

Every citizen is a creator of information/knowledge and has a message. They must be empowered to access new information/knowledge and to express themselves. MIL is for all – women and men equally – and a nexus of human rights.

Law Three

Information, knowledge, and messages are not always value neutral, or always independent of biases. Any conceptualization, use and application of MIL should make this truth transparent and understandable to all citizens.

Law Four

Every citizen wants to know and understand new information, knowledge and messages as well as to communicate, even if she/he is not aware, admits or expresses that he/she does. Her/his rights must however never be compromised.

Law Five

Media and information literacy is not acquired at once. It is a lived and dynamic experience and process. It is complete when it includes knowledge, skills and attitudes, when it covers access, evaluation/assessment, use, production and communication of information, media and technology content.

These five laws are indeed inspired by the 'Five Laws of Library Science' by Dr. S. R. Ranganathan. Similarly the 'e-ARTISTS MIL Model' addresses the gaps of the 'Big 6', 'Empowering 8' models of information literacy, as well as the Process Model by Carol Collier Kuhlthau. In fact, MIL must be placed under the core of instruction across frontiers. People must be motivated to join the UNESCO facilitated MIL MOOC Course being offered by the Abthasca University, Canada. Only the MIL skills can enable the information seekers

Source: <http://www.unesco.org/new/en/communication-and-information/media-development/media-literacy/five-laws-of-mil/>

Commonsense and Capability

The scientific and technological developments have made human life comfortable on the upside but the mobile phone and the automobile gadgets have made peoples' life miserable on the downside. Technology is value neutral but the human mind of the greedy and power hungry people is corrupt, misplaced and misdirected by their vested interests. The quest for profit by the corporate tycoons, lust for power by politicians, and urge for violence by criminals have made need for MIL more compelling. Only MIL can change misplaced thinking of these derailed segments of society, and empower the 'have nots' to counter discretion, discrimination and injustice across frontiers. For that we shall have to develop capabilities of the masses and promote application of their commonsense and critical thinking.

UNESCO facilitated GAPMIL and the MILID UNITWIN are good initiatives in this regard. Every entity on this planet is getting matter and energy from the cosmos, but man's undesirable interference with mother nature is creating all sorts of problems for environment, plants, animals and human beings.

This perception is substantiated with the following three photographs of plant, animal and human kingdom. The authors are deeply grateful to the unknown journalist who has captured unbearable pain of the war-struck Syrian girl. This is what humans have made of humanity. The disturbing photograph of the Syrian girl displays the dirty mind-set of the people in power.



FIVE LAWS OF MEDIA AND INFORMATION LITERACY (MIL)

LAW 1
Information, communication, libraries, media, technology, the Internet as well as other forms of information providers are for use in critical civic engagement and sustainable development. They are equal in stature and none is more relevant than the other or should be ever treated as such.

LAW 2
Every citizen is a creator of information/knowledge and has a message. They must be empowered to access new information/knowledge and to express themselves. MIL is for all - women and men equally - and a nexus of human rights.

LAW 3
Information, knowledge, and messages are not always value neutral, or always independent of biases. Any conceptualization, use and application of MIL should make this truth transparent and understandable to all citizens.

LAW 4
Every citizen wants to know and understand new information, knowledge and messages as well as to communicate, even if she/he is not aware, admits or expresses that he/she does. Her/his rights must however never be compromised.

LAW 5
Media and information literacy is not acquired at once. It is a lived and dynamic experience and process. It is complete when it includes knowledge, skills and attitudes, when it covers access, evaluation/assessment, use, production and communication of information, media and technology content.

United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization

Alton Grizzle and Jagtar Singh

to address the issues related to disinformation, misinformation, and fake news.



My Adopted Street Dog Sleeping Blissfully

This street dog above, adopted by the principal author, is in a state of bliss as its worries about food; love and health are no more there. Besides, it has no other need and greed like us.



Helpless Syrian Girl with Painful Smile

The image of the girl in the above photograph (a journalist asked her to give smile for a photo shoot) upsets every sensitive human as to how the powerful people worldwide have taken away the **'right to be'** of ordinary people or the ones who stand up against tyranny of the powers that be. This photo is in stark contrast to the previous two photographs of the rose and its family of rose buds in the lap of mother earth, and the blissfully sleeping street dog. The plants and animals are happy because they live in present and focus upon their immediate basic needs only. They are not beastly like power hungry human beings carried away from socially desirable human values, ethics and aesthetics. Therefore, MIL and the e-ARTIST MIL Model are need of the hour to sensitize the 'have nots' about their rights and duties to safeguard democracies worldwide and ensure intercultural and inter-religious dialogue for peace, harmony, progress, human and socio-economic sustainable development. The Goal # 16 of the Sustainable Development Goals reads as, "promote peaceful and inclusive societies

for sustainable development, provide access to justice for all and build effective, accountable and inclusive institutions at all levels.” But this goal will remain rhetoric only till it is translated into reality by stopping state terrorism on the one hand, and violent extremism prevailing at the grassroots as a counter narrative to the state terrorism, on the other hand. MIL is the only hope to ensure that no one is left behind to realize one's potential. We conclude this paper with the thesis that the biggest human right is the 'right to be' and the biggest contribution of MIL is to liberate people from programmed mind-sets and all types of undesirable boundaries, othering, and exclusion.

References and Further Readings

Balasubramaniam, J. (2011). Dalits and a lack of diversity in the newsroom. *Economic and Political weekly*, 46(1), 21-23.

Chamaria, A., et al. (2009). Rashtriya media ka survey. In Sheoraj Singh Bechain & S. S. Gautam (Eds.), *Media and Dalit*. Gautam Book Center.

Chamaria, A. (2015). *Dalits and print media in Northern India: Representation and content creation*. Jamia Millia Islamia. Retrieved from www.jmi.ac.in/sociology/research.

Global Media and Information Literacy Week 2019. Retrieved from https://en.unesco.org/sites/default/files/gmw2019_concept_note_160519.pdf.

Grizzle, A. & Jagtar Singh (2016). Five laws of media and information literacy as harbinger of human rights. In Jagtar Singh & P. Kerr et al. *Media and information literacy: Enhancing human rights and countering radicalization and extremism*. International Clearinghouse on Children, Youth and Media, NORDICOM, University of Gothenburg, Sweden.

Grizzle, A. & Tornero Perez, J. M. (2016). Media and information literacy against online hate, radical and extremist content: Some preliminary research findings in relation to youth and a research design. In Jagtar Singh & P. Kerr et al. *Media and information literacy: Enhancing human rights and countering radicalization and extremism*. International Clearinghouse on Children, Youth and Media, NORDICOM, University of Gothenburg, Sweden.

Grizzle, A. (2018). *Assessing citizens' responses to media and information literacy competencies through an online course: An empirical study and critical comparative analysis of experts' views* (Doctoral dissertation). Autonomous University of Barcelona, Spain. Retrieved from <http://hdl.handle.net/10803/666860>.

Incheon Declaration and framework for action for the implementation of SDG4 - Education 2030 (2015). Retrieved from http://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/education-2030-incheon-framework-for-action-implementation-of-sdg4-2016-en_2.pdf

Jagtar Singh. (2003). *Information democracy and South Asia: Promises and perils of the web* Ludhiana: Medallion Press.

Jagtar Singh (2008) Sense-making: Information literacy for lifelong learning and knowledge management. *DESIDOC Journal of Library and Information Technology*, 28(2), 13-17.

Jagtar Singh, et al. (2015). *MILID Yearbook 2015: Media and information literacy for the sustainable development goals*. Goteborg, Sweden: NORDICOM.

Jagtar Singh, et al. (2016). *MILID Yearbook 2016: Media and information literacy: Reinforcing human rights, countering radicalization and extremism*. Paris: UNESCO.

Kuhlthau, Carol Collier. (2005). *Seeking meaning: A process approach to library and information science* (2nd ed). Westport: Libraries Unlimited.

Morehead, Joe. (1980). *Theory and practice in library education: The teaching learning process*. Littleton: Libraries Unlimited.

Tewell, Eamon C. (2018). The Practice and promise of critical information literacy: Academic librarians' involvement in critical library instruction. *College and Research Libraries* 79 (1), 10-34. Retrieved from <https://crl.acrl.org/index.php/crl/article/view/16616>

Professor¹,
Department of Library and Information Science,
Punjabi University, Patiala-147 002, Punjab, India

Programme Specialist²,
Media Développment and Society Section
Communication and Information Sector,
UNESCO, Paris

Contribution to this chapter is written as part of the author's work as Programme Specialist in the Section for Media Development and Society, UNESCO. However, the ideas and opinions expressed are not necessarily those of UNESCO and do not commit the Organisation.

e-ARTISTS Media and Information Literacy Model: Dynamic Information Engagement and Empowerment

Jagtar Singh
profjagtar@gmail.com
 &
 Alton Grizzle
a.grizzle@unesco.org

MIL, IFLA and UNESCO

Wealth of a nation basically is its human resource
 Man comes first to data, information and knowledge
 MIL must focus on engaging and empowering the information seekers
 MIL must be placed at the core of education at all levels
 MIL must empower people with the ability to search, browse and skip
 MIL must liberate people from artificial boundaries and 'othering'
 MIL must also facilitate intercultural and inter-religious dialogue
 MIL to counter disinformation, misinformation and fake news
 MIL to obtain sustainable development through the SDGs
 IFLA and UNESCO Initiatives: IFLA MIL recommendations, UNESCO MIL CLICKS, GAPMIL, MILID UniTwin, MILID Yearbook, MIL Toolkit, MIL MOOK, MIL Week Feature Conference and Youth Agenda Forum.

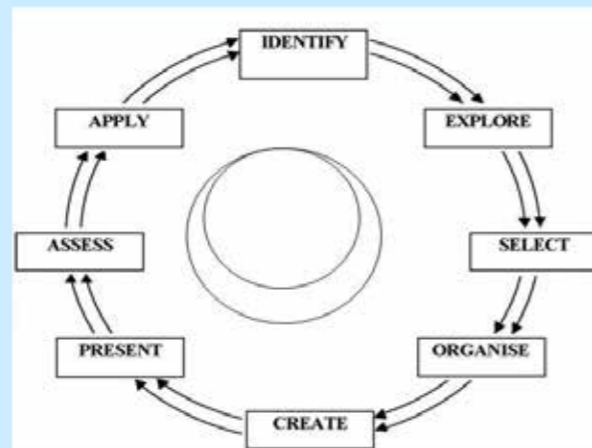
• MIL Relics, Harbingers & the e-ARTISTS

Higher Education	: Creation and dissemination of knowledge
Libraries and Literacy	: Preservation of and access to knowledge
Education	: Time specific process to build desirable capabilities
Learning	: Lifelong process to bridge the rhetoric and reality gap
MIL Relics	: Data, information, knowledge, values, ethics, aesthetics
MIL Harbingers	: Feelings, thinking, actions, rhetoric, reality and the ICTs
MIL Learning Outcomes	: Critical thinking, independent learning and recognition
Catalytic Agents	: Commonsense and Wisdom
The Missing Link	: Lack of massive timely access to quality information
The way out	: Promotion of MIL across frontiers for peace & progress
How to Do it?	: By putting e-ARTISTS MIL Model to practice
Why e-ARTISTS Model?	: Other models like Big 6 and Empowering 8 focus on IL

Big6 Model



Empowering 8 Model



5

- **R'** means to **reflect** critically on the steps to be taken to make sense of the assimilated content to obtain one's personal, educational, professional and social goals.
- **T'** means to **truncate** the unnecessary content to make one's writings as brief as mathematics and as deep as philosophy to promote tolerance and respect for difference of opinion.
- **I'** means to **integrate** content into the assignment in hand to create ripples in the existing body of knowledge and add value to the quality of life and work of people.
- **S'** means to **share** the product or service with the stakeholders to get feedback for further improvement and value addition.
- **T'** means to **transform** the existing body of knowledge, practice and unsustainable values for social transformation.
- **S'** means to **sensitize** the stakeholder to adopt the learning outcomes of the initiative to promote social learning and transformation.

E-ARTISTS MIL Model

- The e-ARTISTS MIL Model is developed by Jagtar Singh and Alton Grizzle to address the implications and ramifications of increasing information overload and assimilation deficit. It enables information seekers also to engage with the issues related to disinformation, misinformation and fake news to empower them to make sound choices and decisions for obtaining their personal, professional, educational and social goals.
- **e'** in this model means to **explore** one's knowledge base about one's subject of study or the issue in hand. The stakeholder must ascertain at this stage, what he knows about the subject and the issue and what he needs to know further to address the issue.
- **A'** means to **assimilate** into one's tacit knowledge the relevant content from existing analog and digital sources using one's commonsense for analysis of the content and then to take steps to attach meaning to the content in context of the subject of study or the issue in hand..

Comparison of Big 6, Empowering 8 Models of IL and e-ARTISTS MIL Model

Big6	Empowering 8	e-ARTISTS	Comments
Task definition	Identify	Explore	Implies identification
Information seeking strategies	Explore	Assimilate	E8 and B6 ignore assimilation
Location and access	Select	Reflect	E8 near to e-ARTISTS
Use of information	Organize	Truncate	Emotional triggers
Synthesis	Create Present Assess	Integrate	e-ARTISTS open to diversity
Evaluation	Apply	Share Transform Sensitize	E-ARTISTS focuses on the "Right to Be."

Five Laws of Media and Information Literacy

FIVE LAWS OF MEDIA AND INFORMATION LITERACY (MIL)

LAW 1
Information, communication, libraries, media, technology, the Internet as well as other forms of information providers are for use in a critical, civilly engaged and sustainable development. They are used to obtain and make sense of more relevant than the other or should be ever treated as such.

LAW 2
Every citizen is a creator of information/knowledge and has a message. They must be empowered to access new information/knowledge and to express themselves. MIL is for all - women and men equally - and a sense of human rights.

LAW 3
Information, knowledge, and messages are not always value neutral, or always independent of biases. Any conceptualization, use and application of MIL should make this truth transparent and understandable to all citizens.

LAW 4
Every citizen wants to know and understand new information, knowledge and messages as well as to communicate, even if she/he is not aware, admits or expresses that he/she does. Her/his rights must however never be compromised.

LAW 5
Media and Information Literacy is not acquired at once. It is a lived and dynamic experience and process. It is complete when it includes knowledge, skills and attitudes, when it covers access, evaluation/assessment, use, production and communication of information, media and technology content.

John Grunier and Dipan Singh

My Adopted Street Dog Sleeping Blissfully



Mother Nature With its Beauty and Serenity



Helpless Syrian Girl with Painful Smile



Conclusion

MIL and the e-ARTIST MIL Model are need of the hour to sensitize the citizens about their rights and duties to safeguard democracies worldwide and ensure intercultural and inter-religious dialogue for peace, harmony, progress, human and socio-economic sustainable development. The Goal # 16 of the Sustainable Development Goals reads as, “promote peaceful and inclusive societies for sustainable development, provide access to justice for all and build effective, accountable and inclusive institutions at all levels.” But this goal will remain rhetoric only till it is translated into reality by stopping state terrorism on the one hand, and violent extremism at the grassroots as a counter narrative to the state terrorism on the other hand. In fact, MIL is the only hope to ensure that no one is left behind to realize one's potential. We conclude this paper with the thesis that the biggest human right is the 'right to be' and the biggest contribution of MIL is to liberate people all types of boundaries, discrimination, discretion, othering and exclusion.

Thank You
for your valuable time and
kind attention

Note:

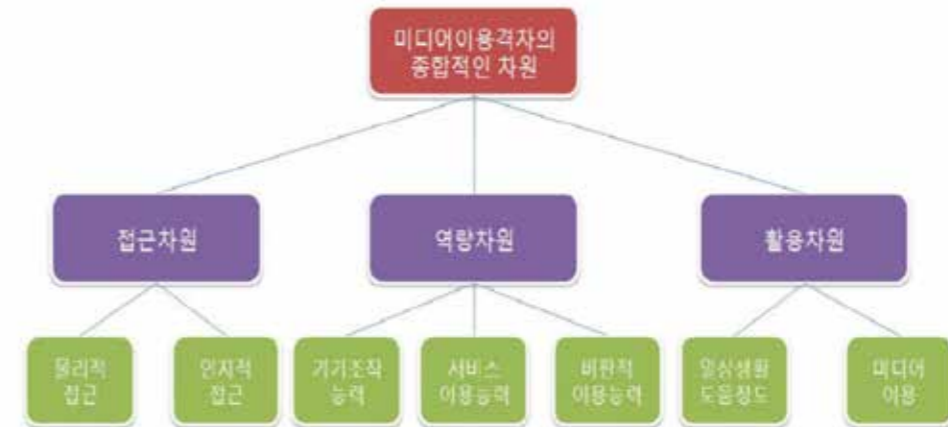
Contribution to this chapter is written as part of the author's work as Programme Specialist in the Section for Media Development and Society, UNESCO. However, the ideas and opinions expressed are not necessarily those of UNESCO and do not commit the Organisation

디지털 격차, 노인, 그리고 미디어교육

조재희
서강대학교
커뮤니케이션학부



디지털 격차



자료: 성동규(2008), p.139

디지털 격차

기회격차 (매체접근성)	정보 미디어는 다른 상품에 비해 비교적 고가이고 짧은 제품 주기를 지니고 있기 때문에 상대적으로 많은 경제적 비용을 요구됨. 이로 인해 매체에 대한 접근은 경제력에 의해 영향을 받게 됨
활용격차 (정보활용력)	정보기기 이용법, 프로그램 활용능력, 핵심 정보원 색출능력 등 정보자료의 활용과 직결된 활동 일체를 의미함. 정보매체를 소유하거나 접근할 수 있다고 하더라도 그것을 이용할 지적 능력이 수반되지 않는 한 정보 활용에서 소외될 수밖에 없음. 또 정보매체에 접근할 수 있고 정보매체를 이용할 수 있는 지적 능력을 소지하고 있더라도 무가치한 정보수집이나 활용으로 일관한다면 정보빈곤을 자초할 수밖에 없음
수용격차 (정보의식)	정보의식은 정보 이용자가 정보의 유의성이나 유해성을 스스로 인지하고 판별해 낼 수 있는 능력임. 정보 활용방식이 기본적으로 정보 이용자의 습관과 관행의 문제라면, 정보의식은 이용자의 주관적 '생활세계'(life-world) 혹은 그가 몸담고 있는 '하위문화'(subculture)의 특성에 조응하는 성찰력(reflective power)과 직결된 문제라고 할 수 있음

출처: 김문조·김종길(2002), pp.133~140, 김문조(2004), p.60

노인에 대한 디지털 격차

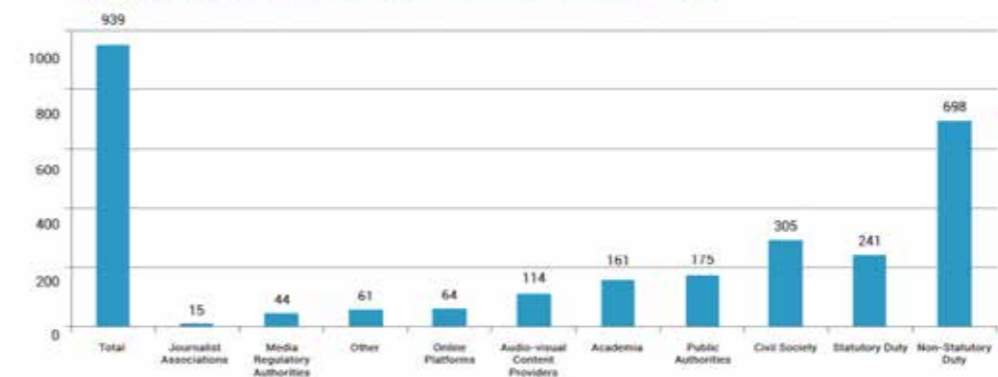
- 국내 인구 가운데 14.8%를 고령 인구가 차지(통계청, 2018)
- <2018 정보격차 실태조사>에 따르면, 일반 국민의 디지털 정보화 수준을 100으로 보았을 때 장·노년층의 디지털 정보화 수준은 63.1% (과학기술정보통신부·한국정보화진흥원, 2018)

노인에 대한 디지털 격차

- 디지털 정보화 **접근 수준**은 90.1%로 비교적 높게 측정
- 일반 국민에 비해 장·노년층의 디지털 정보화 **역량 수준**은 50.0%
- 디지털 정보화 **활용 수준**은 62.8%

유럽의 미디어교육

Figure 1: Main media literacy stakeholders across EU 28 countries and the sectors represented

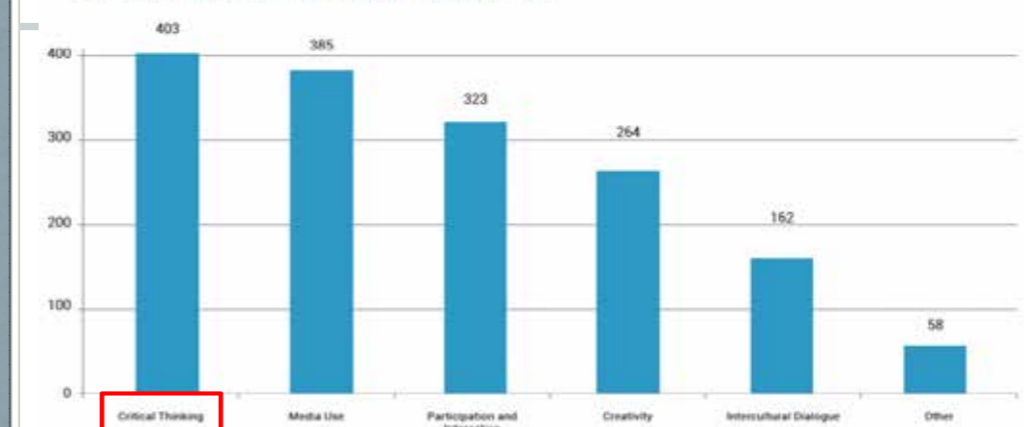


출처: European Audiovisual Observatory (2016). Mapping of Media Literacy Practices and Actions in EU-28

미디어교육이란?

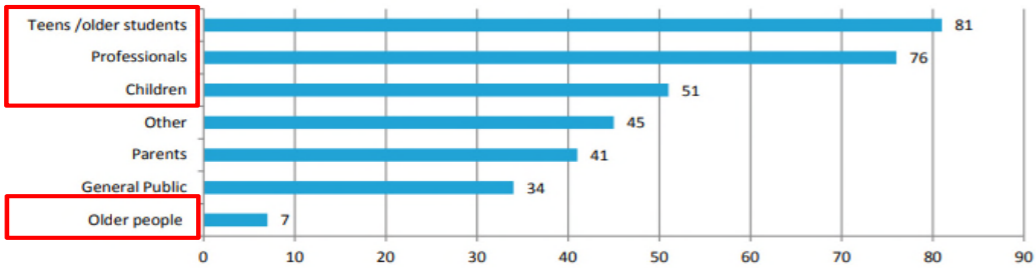
- “미디어교육은 다양한 미디어를 통해 보고 듣는 메시지를 선별·비판적으로 이해하고 분별 있게 이용하며, 자기 의견이나 생각을 미디어를 통해 표현하고 소통할 수 있는 ‘미디어 리터러시’ 능력을 갖춘 수용자를 양성하는 교육입니다. 미디어교육의 범위는 신문, 방송 등 전통적인 미디어에서 넓게는 영화, 광고 등 모든 종류의 미디어와 그 미디어가 제공하는 콘텐츠를 포함합니다. 최근에는 미디어 환경의 급격한 변화에 따라 인터넷, SNS 등 온라인 미디어와 서비스도 그 대상이 되고 있습니다.” (한국언론진흥재단)

Figure 5: Media literacy skills addressed by the 547 featured projects



출처: European Audiovisual Observatory (2016). Mapping of Media Literacy Practices and Actions in EU-28

Figure 15: Audience groups for the 145 'case-study' projects



출처: European Audiovisual Observatory (2016). Mapping of Media Literacy Practices and Actions in EU-28

미디어교육 프로그램 제공 기관 유형과 미디어 교육 유형의 교차표

	미디어 교육 유형			
	지자체	공공기관	위탁기관	영리조직
뉴스읽기	7 (0.3%)	1 (0.6%)	0 (0%)	0 (0%)
사진	87 (3.5%)	18 (10.6%)	14 (2.7%)	43 (32.1%)
스마트폰	319 (12.7%)	9 (5.3%)	29 (5.6%)	5 (3.7%)
영상제작	101 (4%)	19 (12.2%)	23 (4.4%)	1 (0.7%)
컴퓨터	1831 (72.8%)	103 (60.6%)	417 (80.3%)	19 (14.2%)
SNS	69 (2.7%)	5 (2.9%)	8 (1.5%)	48 (35.8%)
기타	100 (4.0%)	15 (8.8%)	28 (5.4%)	18 (13.4%)
전체	2514(100%)	170 (100%)	519 (100%)	134 (100%)

출처: 강진숙·박성우·정수영·조재희 (2017)

미디어교육 프로그램 제공 기관 유형(2017년)

	빈도	퍼센트
지자체	2519	75.4
공공기관	170	5.1
위탁기관	520	15.6
영리조직	134	4.0
전체	3343	100

출처: 강진숙·박성우·정수영·조재희 (2017)

지역별 미디어교육 프로그램 제공 기관에 대한 교차분석표

	지자체	공공기관	위탁기관	영리조직
강원도	67 (68.4%)	6 (6.1%)	25 (25.5%)	0 (0%)
경기도	654 (81.2%)	50 (6.2%)	91 (11.3%)	10 (1.2%)
경상남도	159 (83.2%)	1 (0.5%)	31 (16.2%)	0 (0%)
경상북도	63 (94%)	0 (0%)	4 (6%)	0 (0%)
광주광역시	49 (59.8%)	0 (0%)	33 (40.2%)	0 (0%)
대구광역시	218 (62.8%)	37 (10.7%)	0 (0%)	92 (26.5%)
대전광역시	25 (69.4%)	11 (30.6%)	0 (0%)	0 (0%)
부산광역시	144 (72.7%)	5 (2.5%)	35 (17.7%)	14 (7.1%)
서울특별시	651 (70.4%)	39 (4.2%)	235 (25.4%)	0 (0%)
세종특별자치시	9 (100%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)
울산광역시	60 (88.2%)	2 (2.9%)	0 (0%)	6 (8.8%)
인천광역시	123 (91.1%)	4 (3%)	7 (5.2%)	1 (0.7%)
전라남도	38 (73.1%)	0 (0%)	14 (26.9%)	0 (0%)
전라북도	33 (82.5%)	1 (2.5%)	5 (12.5%)	1 (2.5%)
제주도	16 (76.2%)	4 (19%)	1 (4.8%)	0 (0%)
충청남도	105 (72.4%)	10 (6.9%)	30 (20.7%)	0 (0%)
충청북도	105 (84.7%)	0 (0%)	9 (7.3%)	10 (8.1%)
전체	2519	170	520	134

출처: 강진숙·박성우·정수영·조재희 (2017)

노인 미디어교육 연구의 한계점

- 미디어교육과 관련된 타 대상에 비해 연구가 부족
 - 청소년에 대한 연구가 상대적으로 많음
- 이론과 실천을 아우르는 연구의 부족
 - 미디어 교육 현황, 효과, 정책에 대한 연구가 주를 이루며, 커리큘럼 개발과 같은 실천적 함의가 큰 연구가 부족
- 연구방법에 있어서, 실제 교육 프로그램을 현장에서 실시한 현장 실험 연구나 참여/관찰 연구가 부족

연구 방법

- **전문가 서면 자문**: 미디어교육 연구 전문가 10명
- **전문가 FGI (Focus Group Interview)**: 미디어 교육 강사와 유관 기관 종사자 15명
- **노인 대상 FGI**: 7명의 65세 이상 노인을 대상으로 실시
- **시범 수업**: 8회 16차시로 구성된 스마트폰 활용 영상제작에 대한 시범수업
- **설문**: 시범 수업 참여자를 대상으로 실시

연구 목적

- 기존의 연구의 한계점을 주목하면서, ‘노인 미디어교육 활성화 방안’에 대해 탐색
- 노년층을 위한 미디어교육 프로그램을 개발하고 시범수업을 실시하여, 교육 현장에서 발생하는 다양한 현상을 직접 관찰
- 시범수업을 통해 노인 참여자의 미디어 리터러시 변화 양상을 관찰 및 평가

연구 방법

- **근거이론 (Grounded Theory)**:
 - 질적 자료를 분석하기 위해 근거이론에서 제시하는 3 단계 코딩 기법을 활용
 - 개방코딩
 - 축코딩
 - 선택코딩

연구 결과

- 한국 미디어교육의 장점
 - 미디어 환경 변화에 기민하게 반응: 트렌드를 반영하는 커리큘럼 개발
 - 미디어교육 강사의 우수성
 - 미디어교육 인프라의 확장 가능성 (교육 거점 (예. 주민센터, 복지센터 등) 확보)
 - 무료 미디어교육 프로그램의 증가
 - 미디어교육에 대한 관심의 증가

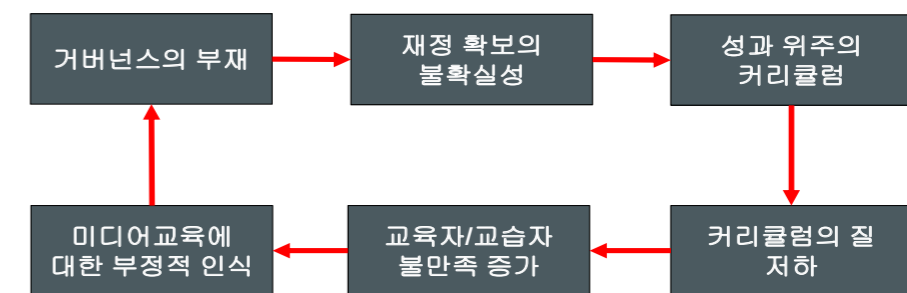
연구 결과

- 한국 미디어교육의 한계점
 - 정부에 대한 지나친 의존
 - 1회성 혹은 단기 교육 프로그램 위주 → 미디어교육 성과 확보의 어려움
 - '접근 및 활용'에 집중하고 '비판적 이해 능력'에 대한 교육 부족
 - 생애 주기별 교육의 부재

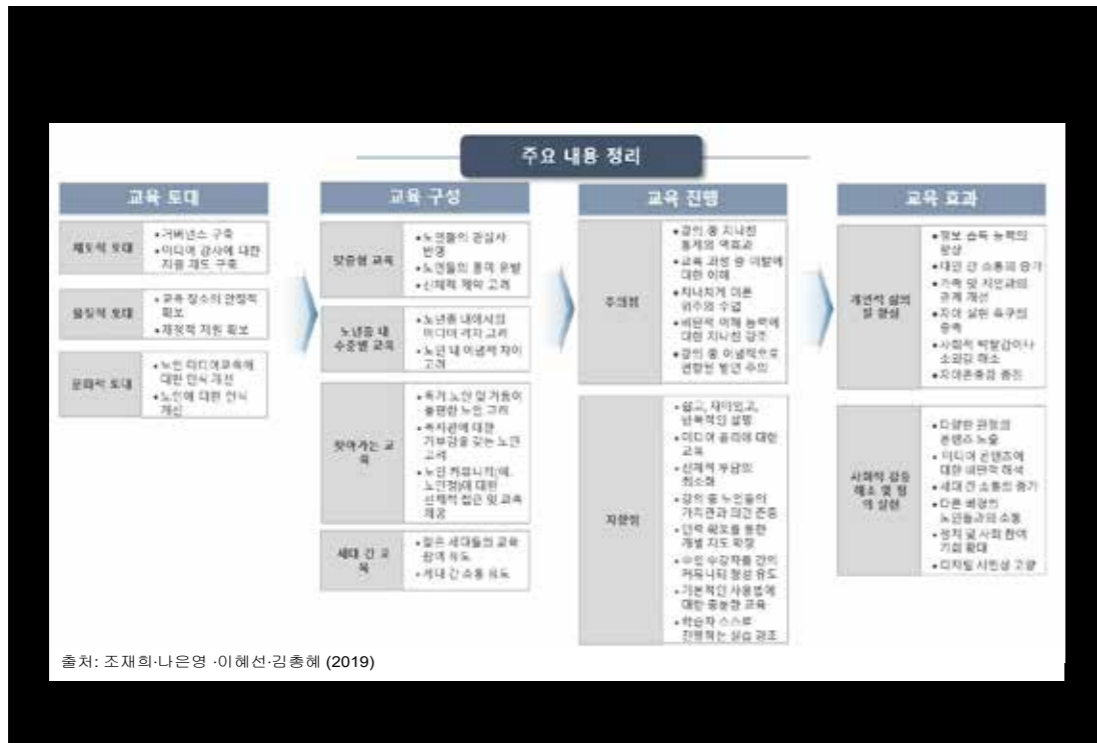
연구 결과

- 한국 미디어교육의 한계점
 - 정보화 교육에 대한 비중이 높음
 - 산 문제로 인해 지속적인 교육이 어려움
 - 미디어교육 강사를 관리하는 기관 부족
 - 가시적 결과 중시로 인해 교육의 스펙트럼이 좁음 (정보화 교육 위주)
 - 미디어교육을 담당하는 거버넌스의 부재
 - 기관별 협력의 부족 → 기관별 특화 프로그램 부족

연구 결과



출처: 조재희·나은영·이혜선·김종혜 (2019)



The Digital Divide, the Elderly, and Media Education

Jaehee Cho
 School of Communication,
 Sogang University

1

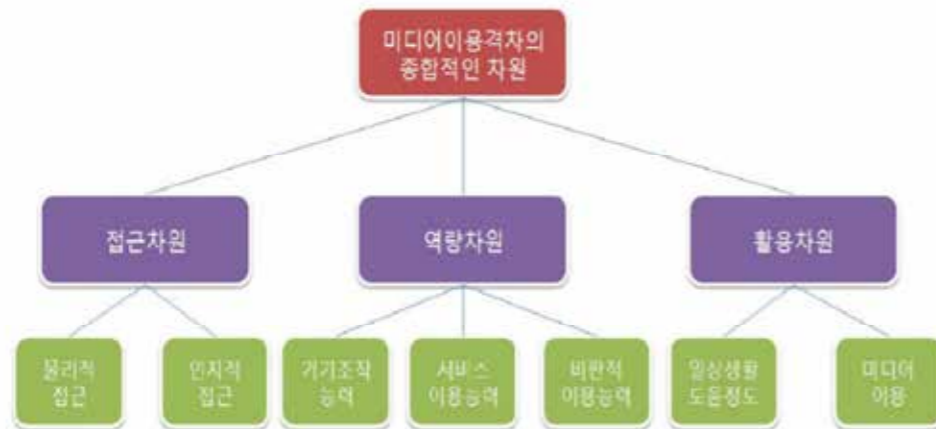
감사합니다!

The digital divide

기회격차 (매체접근성)	정보 미디어는 다른 상품에 비해 비교적 고가이고 짧은 제품 주기를 지니고 있기 때문에 상대적으로 많은 경제적 비용을 요구됨. 이로 인해 매체에 대한 접근은 경제력에 의해 영향을 받게 됨
활용격차 (정보활용력)	정보기기 이용법, 프로그램 활용능력, 핵심 정보원 색출능력 등 정보자료의 활용과 직결된 활동 일체를 의미함. 정보매체를 소유하거나 접근할 수 있다고 하더라도 그것을 이용할 지적 능력이 수반되지 않는 한 정보 활용에서 소외될 수밖에 없음. 또 정보매체에 접근할 수 있고 정보매체를 이용할 수 있는 지적 능력을 소지하고 있더라도 무가치한 정보수집이나 활용으로 일관한다면 정보빈곤을 자초할 수밖에 없음
수용격차 (정보의식)	정보의식은 정보 이용자가 정보의 유의성이나 유해성을 스스로 인지하고 판별해 낼 수 있는 능력임. 정보 활용방식이 기본적으로 정보 이용자의 습관과 관행의 문제라면, 정보의식은 이용자의 주관적 '생활세계'(life-world) 혹은 그가 몸담고 있는 '하위문화'(subculture)의 특성에 조응하는 성찰력(reflective power)과 직결된 문제라고 할 수 있음

출처: 김문조·김종길(2002), pp.133~140, 김문조(2004), p.60

Digital divide



자료: 성동규(2008), p.139

Digital divide for the elderly

- The digital information **access level** measures a relatively high 90.1%
- The middle aged / elderly digital information **capacity level** is 50.0% that of average citizens
- The digital information **utilization level** is 62.8%

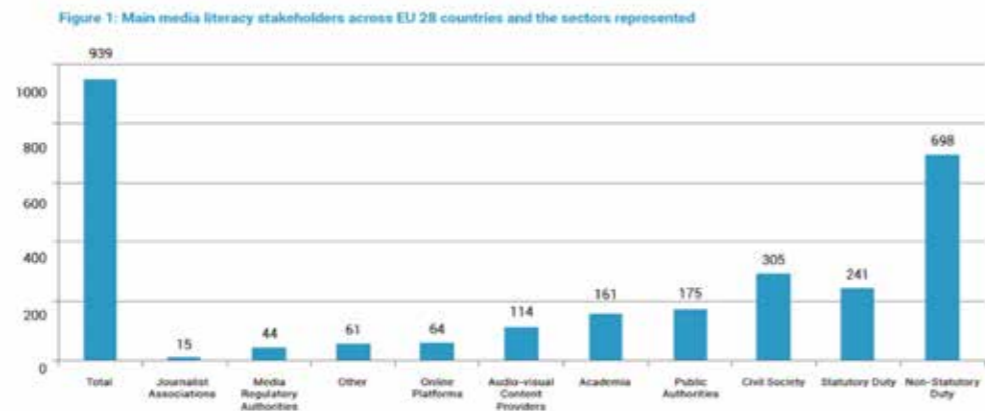
Digital divide for the elderly

- The elderly make up 14.8% of the total population (Statistics Korea, 2018)
- According to the <2018 Information Gap Survey>, the digital information level of the middle-aged / elderly is 63.1% compared to a citizen average of 100 (Ministry of Science and ICT · National Information Society Agency, 2018)

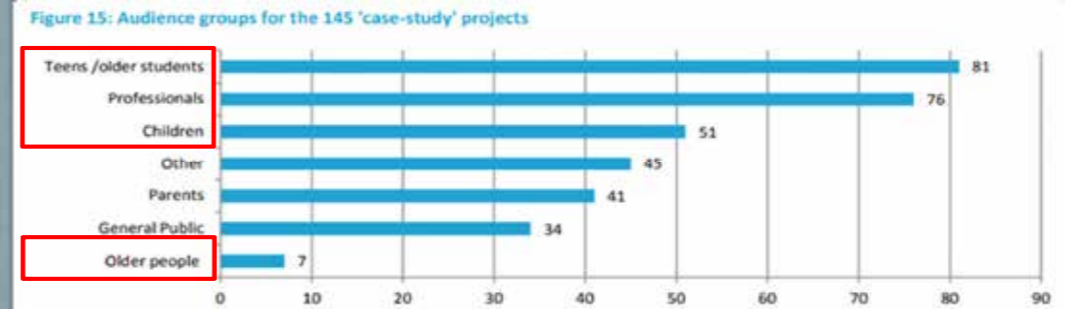
What is Media Education?

- “Media education is education to cultivate users in the skill of ‘media literacy’, namely the ability to selectively and critically understand and discriminately use messages seen and heard through various media, and to express and communicate their ideas through it. The scope of media education extends from traditional forms of media such as newspapers and broadcasting to broader areas encompassing all kinds of media such as movies and advertising, and the content such media provide. In recent times, rapid changes to the media environment have added online media and services such as the Internet and social network sites (SNS) to this scope as well.” (Korea Press Foundation)

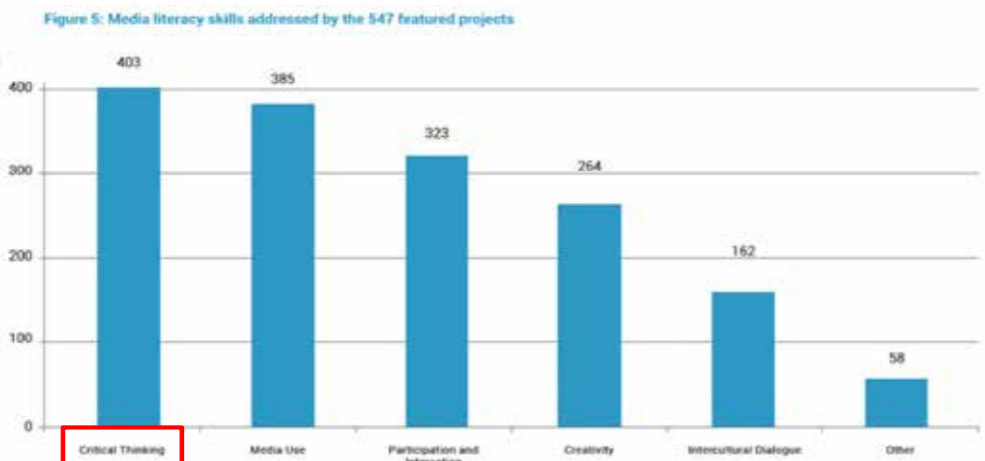
Media education in the EU



Source: European Audiovisual Observatory (2016). Mapping of Media Literacy Practices and Actions in EU-28



Source: European Audiovisual Observatory (2016). Mapping of Media Literacy Practices and Actions in EU-28



Source: European Audiovisual Observatory (2016). Mapping of Media Literacy Practices and Actions in EU-28

Media education program providers (as of 2017)

	Number	Percentage
Local governments	2519	75.4
Public institutions	170	5.1
Consignment organizations	520	15.6
For-profit organizations	134	4.0
Total	3343	100

Source: 강진숙·박성우·정수영·조재희 (2017)

Cross-tabulation of media education program providers and media education type

	Media education types			
	Local governments	Public institutions	Consignment organizations	For-profit organizations
Reading news	7 (0.3%)	1 (0.6%)	0 (0%)	0 (0%)
Photographs	87 (3.5%)	18 (10.6%)	14 (2.7%)	43 (32.1%)
Smartphones	319 (12.7%)	9 (5.3%)	29 (5.6%)	5 (3.7%)
Video production	101 (4%)	19 (12.2%)	23 (4.4%)	1 (0.7%)
Computers	1831 (72.8%)	103 (60.6%)	417 (80.3%)	19 (14.2%)
SNS	69 (2.7%)	5 (2.9%)	8 (1.5%)	48 (35.8%)
Other	100 (4.0%)	15 (8.8%)	28 (5.4%)	18 (13.4%)
Total	2514(100%)	170 (100%)	519 (100%)	134 (100%)

Source: 강진숙·박성우·정수영·조재희 (2017)

Limitations of elderly media education research

- Lack of media education research compared to other targets
 - Relatively larger amount of research conducted on adolescents
- Lack of research spanning both theory and practice
 - Research mainly consists of media education status, effects, and policy; research with large practical implications such as curriculum development is lacking
- Research methods: lack of field experiments or participatory / observational studies carrying out real educational programs in the field

Cross-tabulation of media education program providers and region

	Local governments	Public institutions	Consignment organizations	For-profit organizations
Gangwon	67 (68.4%)	6 (6.1%)	25 (25.5%)	0 (0%)
Gyeonggi	654 (81.2%)	50 (6.2%)	91 (11.3%)	10 (1.2%)
Gyeongnam	159 (83.2%)	1 (0.5%)	31 (16.2%)	0 (0%)
Gyeongbuk	63 (94%)	0 (0%)	4 (6%)	0 (0%)
Gwangju	49 (59.8%)	0 (0%)	33 (40.2%)	0 (0%)
Daegu	218 (62.8%)	37 (10.7%)	0 (0%)	92 (26.5%)
Daejeon	25 (69.4%)	11 (30.6%)	0 (0%)	0 (0%)
Busan	144 (72.7%)	5 (2.5%)	35 (17.7%)	14 (7.1%)
Seoul	651 (70.4%)	39 (4.2%)	235 (25.4%)	0 (0%)
Sejong	9 (100%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)
Ulsan	60 (88.2%)	2 (2.9%)	0 (0%)	6 (8.8%)
Incheon	123 (91.1%)	4 (3%)	7 (5.2%)	1 (0.7%)
Jeonnam	38 (73.1%)	0 (0%)	14 (26.9%)	0 (0%)
Jeonbuk	33 (82.5%)	1 (2.5%)	5 (12.5%)	1 (2.5%)
Jeju	16 (76.2%)	4 (19%)	1 (4.8%)	0 (0%)
Chungnam	105 (72.4%)	10 (6.9%)	30 (20.7%)	0 (0%)
Chungbuk	105 (84.7%)	0 (0%)	9 (7.3%)	10 (8.1%)
Total	2519	170	520	134

Source: 강진숙·박성우·정수영·조재희 (2017)

Research goals

- To investigate 'Revitalization Plan for Elderly Media Education' with attention to existing research limitations
- To develop media education programs for the elderly, conduct pilot classes, and directly observe various phenomena taking place through education in the field
- Observation / evaluation of change in media literacy among elderly participants through pilot classes

Research methods

- **Written expert consultation:** 10 media education research experts
- **Focus group interviews (FGI):** Media education instructors and staff from related organizations: 15 people
- **Elderly FGI:** Carried out on 7 elderly subjects 65+ years of age
- **Pilot classes:** Pilot class on video production using smartphones divided into 16 classes over 8 sessions
- **Survey:** Conducted on pilot class participants

Research results

- Strengths of Korean media education
 - Swift reaction to changes in the media environment: development of curricula that reflect trends
 - Caliber of media education instructors
 - Expandability of media education infrastructure (securing locations e.g. community centers, welfare centers)
 - Growth of free media education programs
 - Growth of interest in media education

Research method

- **Grounded Theory:**
 - Utilize three-step coding technique proposed in Grounded Theory to analyze qualitative data
 - Open coding
 - Axial coding
 - Selective coding

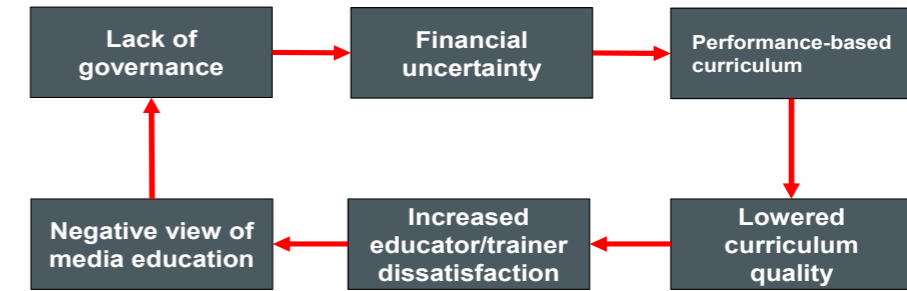
Research results

- Limitations of Korean media education
 - High share of information literacy education
 - Difficulties in continuing education due to budgetary issues
 - Lack of institutions for media education instructor management
 - Emphasis on visible outcomes leading to narrow education spectrum (centered on information literacy)
 - Lack of governance responsible for media education
 - Lack of inter-institutional cooperation lack of specialized programs at institution

Research results

- Limitations of Korean media education
 - Excessive reliance on government
 - One-time / short-term program → orientation difficulty in acquiring results in media education
 - Focus on **access and use**, lack of education on **critical comprehension**
 - Lack of lifelong learning by life cycle

Research results

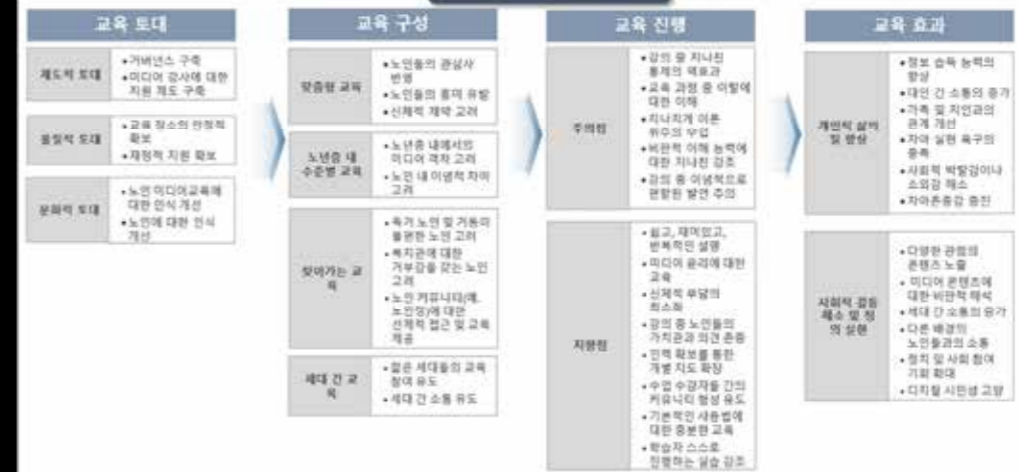


Source: 조재희·나은영·이혜선·김충혜 (2019)

슬라이드 19

2 oriented?
김계선, 2019-11-24

주요 내용 정리



Source: 조재희·나은영·이혜선·김충혜 (2019)



Thank you!

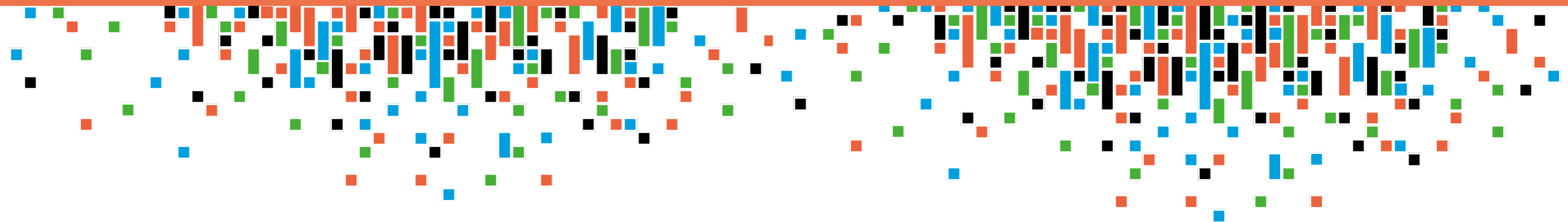
세션 2

벤자민 툴 Benjamin Thull

안정임 Jung Im Ahn

김서중 Seojoong Kim

이도경 Dokyung Lee



미디어·정보 리터러시(MIL) 교육에 참여하는 다양한 행위자들 간 시너지와 협력 창출: 독일 바덴-뷔르템베르크(Baden-Württemberg) 주 사례

2019 미디어·정보 리터러시(MIL) 국제 컨퍼런스
대한민국 서울
2019년 11월 28일

베냐민 툴(Benjamin Thull)
바덴-뷔르템베르크 미디어 청
(Media Authority of Baden-Württemberg (LFK))

1. 미디어청(Media Authorities)의 주요 책무

주요 책무: 상업방송사와 텔레미디어 승인 및 규제
광고, 미성년자 보호, 라디오와 인터넷의 일반 프로그램 원칙에 관한 규정 준수 여부 감독

디지털 전송 기술 및 미디어 다양성 증진

미디어 리터러시 증진 (미디어 리터러시 사업의 시행 및 참여; 학부모, 교사, 교육자를 위한 지침과 정보자원 개발)

미디어청의 재정 지원: 각 가구가 지불하는 요금의 2% 를 공영방송에 지원 (2019년: 매월 17.5유로)

목차

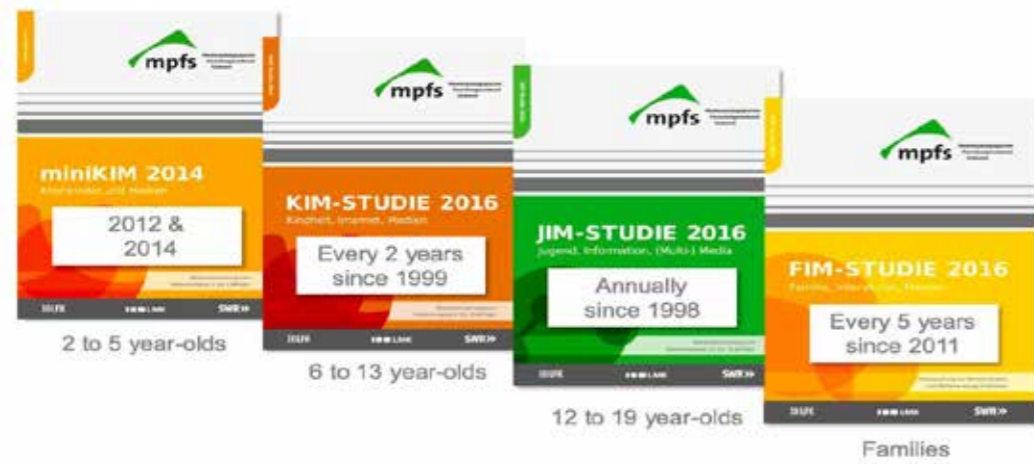
1. 미디어청(Media Authorities)의 주요 책무
2. 독일의 MIL 사업
3. MIL 교육의 다양한 행위자들과 협력하는 데 있어 발생하는 현안과 과제

2. 독일의 MIL 사업

어린이, 청소년, 가족의 미디어 이용행태에 관한 연구

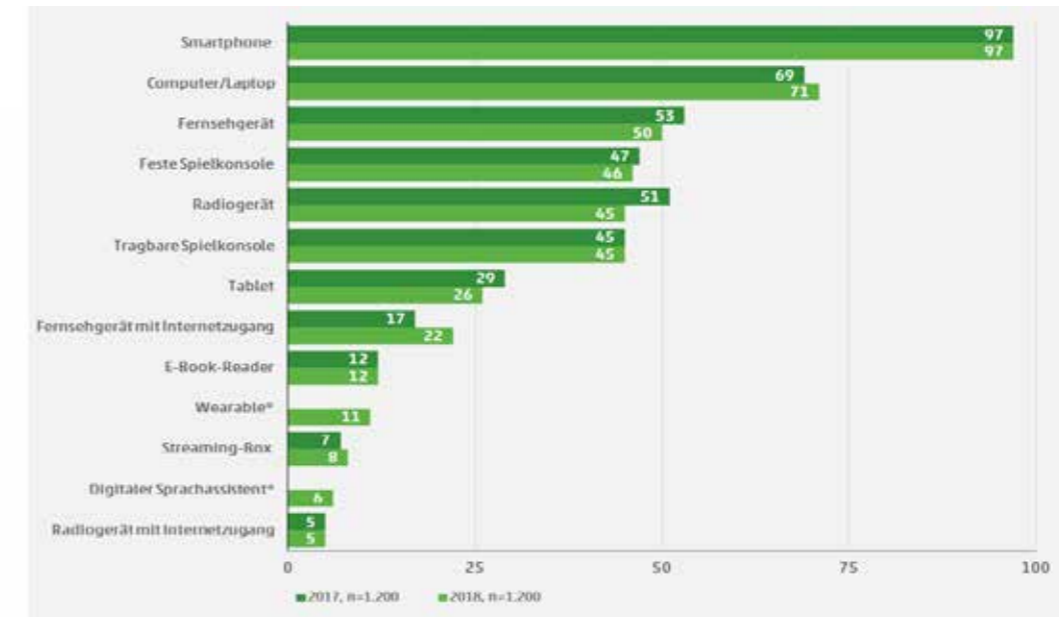


mpfs study series



미디어 이용행태의 변화

2018년 기준 청소년들의 기기 보유 - 선택



Quelle: JIM 2017, JIM 2018, Angaben in Prozent, *2017 nicht abgefragt, Basis: alle Befragten



Media Authorities



Public Broadcaster



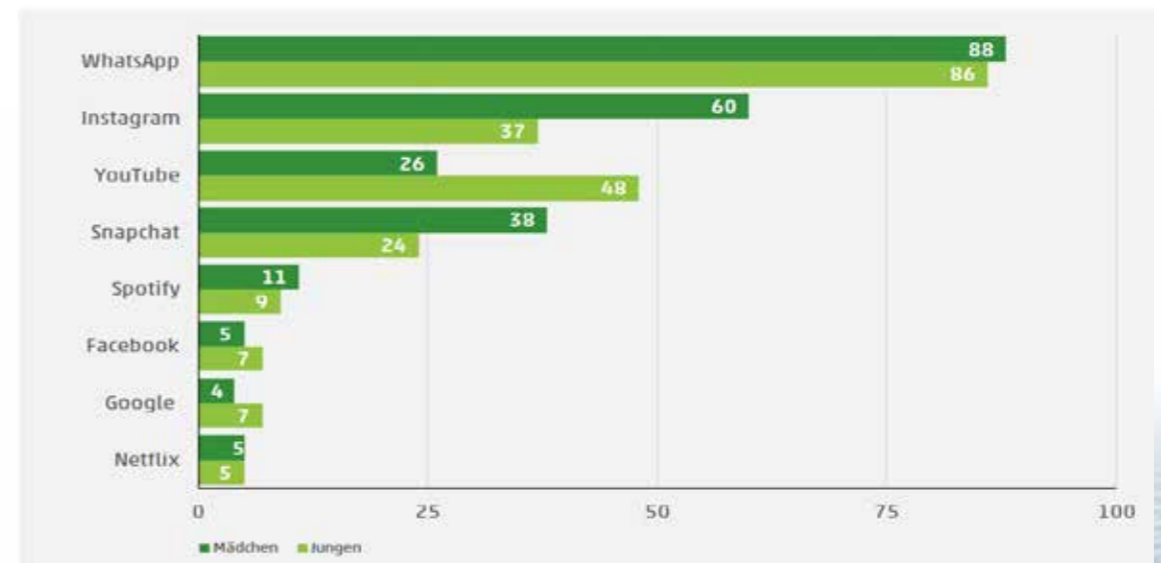
Medienpädagogischer
Forschungsverbund
Südwest

Pedagogical Media Research Centre Southwest

Aim: Objective and representative data on media use of children and youth.

미디어 이용행태의 변화

2018년 기준 가장 중요한 앱 - 3개까지 추천



Quelle: JIM 2018, Angaben in Prozent, Nennung ab 3 Prozent (Gesamt), Basis: Befragte, die Apps auf ihrem Gerät haben, n=1.149

MIL의 주요 도전과제



미디어 이용의 주요 변화:

어린이와 청소년은

- ▶ 항상 그리고 대부분 스마트폰으로 인터넷에 접속해 있고
- ▶ 애플리케이션을 통해 소셜네트워크, 비디오 공유 플랫폼, 메신저, 게임에 접속한다.

판도를 바꾸는 소셜미디어 서비스:

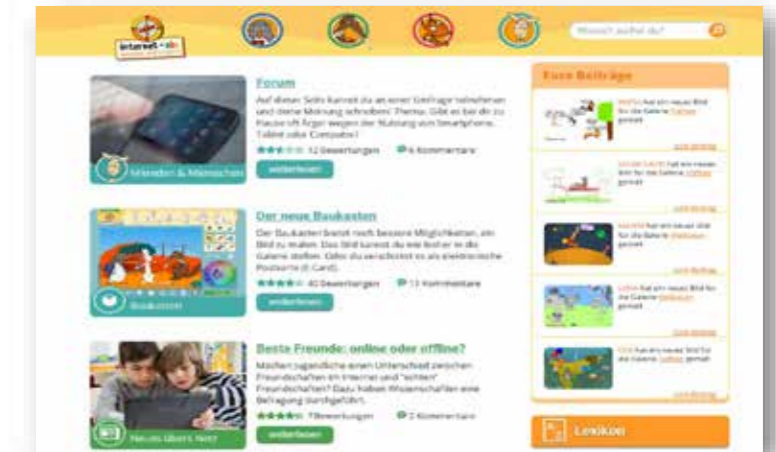
- ▶ 누구나 언제든지 모든 콘텐츠에 접근할 수 있게 할 수 있다!
- ▶ 통제 불가능한 양의 (잠재적으로 유해한) 콘텐츠
- ▶ 몇몇 글로벌 서비스와 플랫폼은 새롭고 더욱 복합적인 취약점 (콘텐츠, 접촉, 의사소통 위험요소의 실시간 결합) 을 드러내고 있다.



어린이 사이트

네 가지 분야:

- 학습과 학교
- 취미와 여가
- 놀이와 재미
- 참여와 합류



인터넷 ABC – 콘텐츠와 목적

- 13개 독일 미디어청(Media Authorities)의 공동사업
- 5-12세 어린이, 부모, 교사를 위한 인터넷 사이트 www.internet-abc.de 제공
- 안전하고 광고 없는 비영리 사이트
- 인터넷에 대한 정보와 기본 지식 제공



부모를 위한 서비스

부모는 디지털 시대를 살아가는 아이들을 지원하는 중요한 역할을 한다.

- Internet-ABC는 부모와 교육자로서의 역할을 하는 어른들이 아이들의 인터넷 사용을 현명하고 안전하게 준비하는 것을 돕고 싶어한다.





부모를 위한 서비스: 미디어 이용 계약

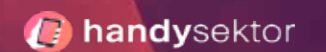
새로운 도구: “미디어 이용 계약“

- www.mediennutzungsvertrag.de
- 기존의 규칙 선택
- 각 가정(사용자들은)은 계약서에 자신들만의 규칙을 포함시킬 수 있다.
- 미디어 이용 방법을 함께 논의하고, 경험을 나누고, 명확한 합의를 이루어내는 재미있는 방법



핸디섹터(Handysektor)란 무엇인가?

“핸디섹터는 스마트폰, 태블릿, 애플리케이션에 관한 많은 조언, 정보, 창의적 아이디어를 담고 있는 일상적 디지털 생활에 필요한 당신만의 독자적 온라인 접점이다.“



핸디섹터 (Handysektor)

청소년들의 일상적 디지털 생활을 위한 접점



Ein Angebot von:



In Kooperation mit:



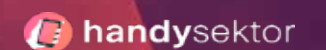
Redaktion:



핸디섹터(Handysektor)는 어디에서 찾을 수 있는가?



현대적 디자인, 모바일 우선

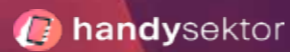




Instagram

YouTube

Facebook



클릭세이프(klicksafe)가 온라인에서 정보를 제공하는 집단



- ▶ 1차 대상집단:
 - 교사/교육자
 - 부모
 - 멀티플라이어(Multipliers)*
- ▶ 2차 대상집단:
 - 어린이
 - 청소년
 - EU
 - 협력자
 - 언론



▶ EU가 주도하는 클릭세이프(klicksafe)

교수자료 - 예시



클릭세이프 주문 시스템 – 2018년 집계



- ▶ 추가 수요 증가
- ▶ 설명서, 브로셔, 전단지 형태의 인쇄물 주문량 1,150,000점
- ▶ 약 340만 페이지 인쇄
- ▶ 178,000종의 자료 다운로드

21

소셜 네트워크에서의 법 집행 – “단순한 삭제 대신 법 집행을”



문제점: 온라인, 특히 소셜 네트워크에 너무 많은 증오 발언

아이디어: 미디어청, 미디어 회사, 법 집행 당국 간 네트워크 구축

목표:

- 통지 후 삭제 조치를 통해 범죄에 관련된 콘텐츠를 지우는 것 뿐 아니라 법 집행 기관의 조직적 조치를 통해 **작성자**를 추적하고 그것이 **잘못이라는 인식을 심어주는 것**
- **의견 다양성과 민주적 온라인 토론문화를 보장하는 것**

보다 안전한 인터넷의 날(Safer Internet Day) – 운동



코미트(KommmiT) – 지능형 기술을 이용한 의사소통



목표: 노인들이 (디지털 생활을 가능하게 하는) 현대적 기술을 이용해, 특히 노인들의 관심사와 거주지역과 관련된 정보와 여가활동 및 각종 서비스를 이용할 수 있도록 하는 것

아이디어: 특별 교육을 받은 코미트(KommiT) 자원봉사자들이 노인들의 태블릿 컴퓨터 사용을 도와주는 일대일 사업

연방교육연구부의 재정 지원을 받는 슈투트가르트 지역의 **시범 사업**으로, 2015년 11월부터 2020년 10월까지 운영

사업 협력기관: 바덴-뷔르템베르크 주, 라인란트-팔츠 주의 미디어청, 슈투트가르트 시, 유니티미디어(Unitymedia), 바덴-뷔르템베르크 복지부, 하이델베르크 대학, 칼스루헤 기술연구소(Institute for Technologie Karlsruhe), nubedian GmbH(소프트웨어 서비스 회사)

3. MIL 교육의 다양한 행위자들과 협력하는 데 있어 발생하는 현안과 과제



- 14개 미디어 기관 간 MIL사업 조율
- 적절한 대상 집단 접촉
- 외부 서비스 제공자의 필요성
- 다양한 행위자 간 의사소통의 흐름/상호이해
- 독일 연방정부와 주정부 간의 권한 다툼

Creating synergies and cooperation among various players in MIL education: the case of Baden-Württemberg, Germany



2019 International Conference on Media and Information Literacy (MIL)
Seoul, Republic of Korea
28 November 2019

Benjamin Thull
Media Authority of Baden-Württemberg (LFK)

경청해 주셔서 감사합니다!



연락처:
Benjamin Thull
Media Authority of Baden-Wuerttemberg (LFK)
Reinsburgstr. 27
70178 Stuttgart
Fon: +49 711.66 99 1 - 53
Fax: +49 711.66 99 1 - 11
Mail: b.thull@lfk.de

Table of Contents



1. Media Authorities – Main tasks
2. MIL-Projects in Germany
3. Issues and challenges in collaborating with various actors in MIL education

1. Media Authorities – Main tasks



Main Task: Licensing and Regulation of commercial broadcasters and telemedia

Supervision of compliance with the provisions on advertising, the protection of minors and the general programming principles on the radio and on the Internet

Promotion of digital transmission technology, media diversity

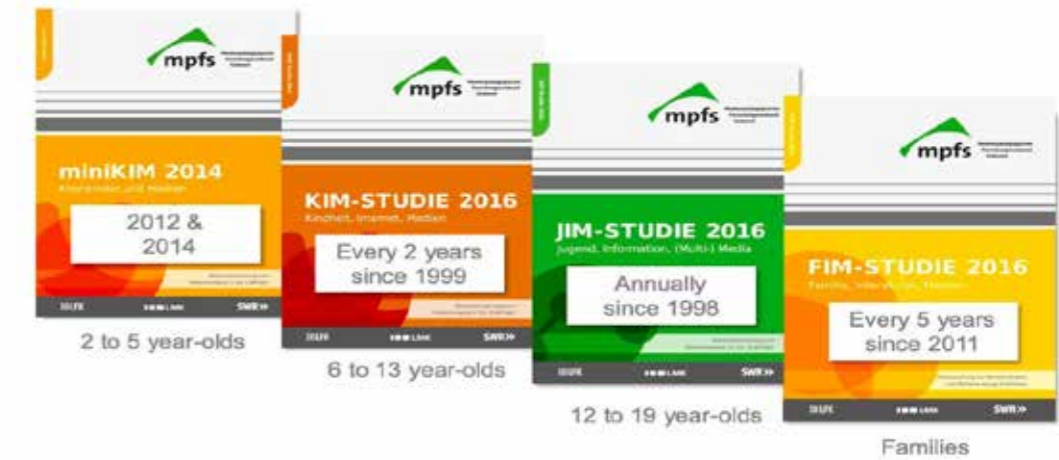
Promotion of media literacy (initiating and participating in projects, developing guides and information resources for parents, teachers and educators)

Funding of MA: 2% of the fee paid in Germany by each household to finance public service broadcasting (2019: 17,50€/month)

Studies on Media Usage Behavior of Children, Youth and Families



mpfs study series



2. MIL-Projects in Germany



Media Authorities



Pedagogical Media Research Centre Southwest

Aim: Objective and representative data on media use of children and youth

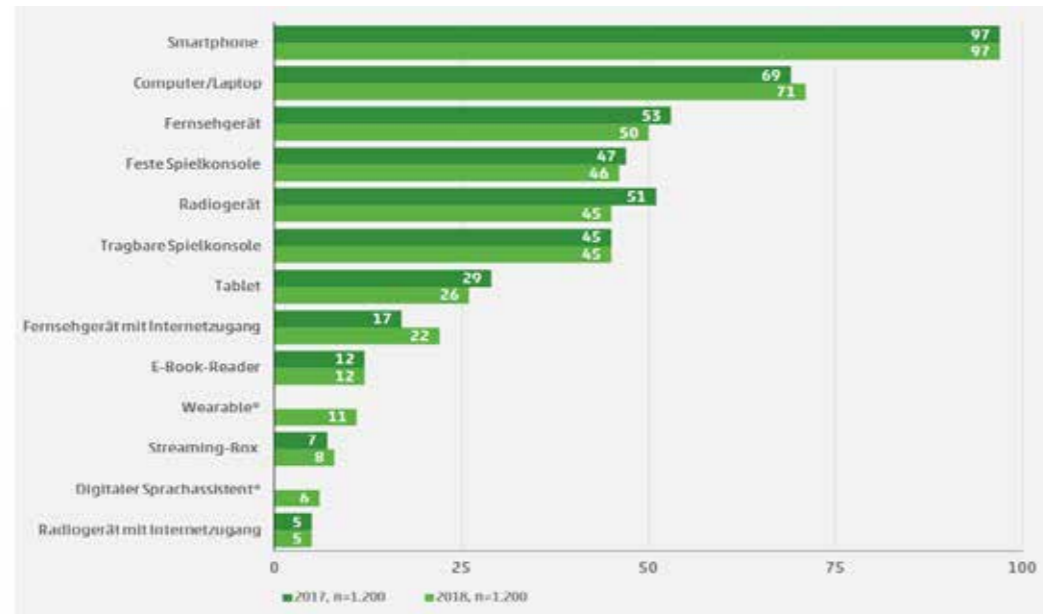


Public Broadcaster

Medienpädagogischer
Forschungsverbund
Südwest

Change in Media Usage Behavior

Device Ownership among youngsters 2018 - Selection



Quelle: JIM 2017, JIM 2018, Angaben in Prozent, *2017 nicht abgefragt, Basis: alle Befragten

Main challenges for MIL



Significant change in media usage:

Children and youngsters are

→ **always on** and mostly with their **smartphone** on the internet

→ access social networks, video sharing platforms, messengers, and games through **apps**

Social Media Services as game changer:

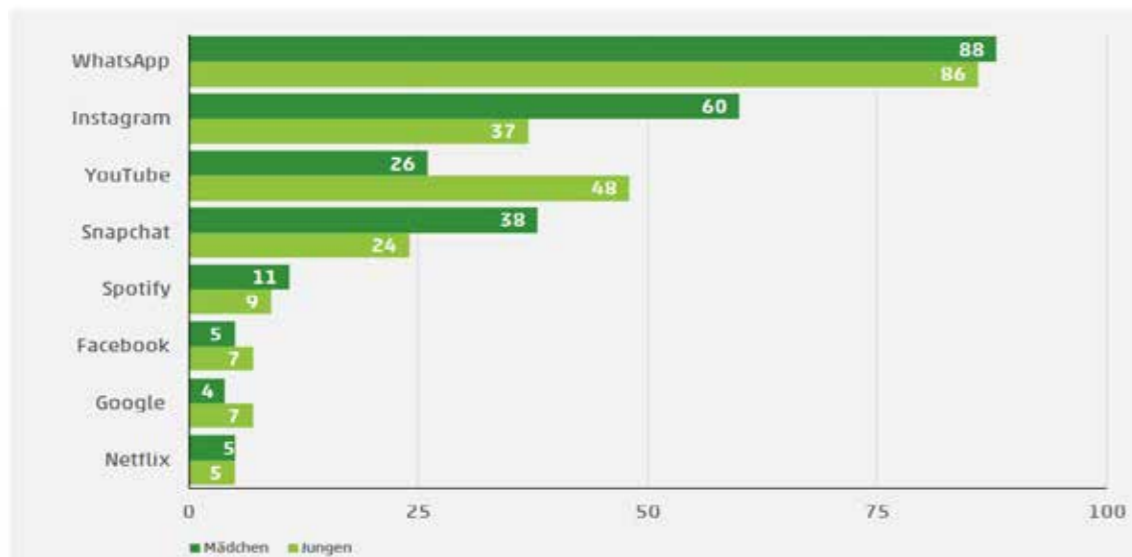
→ Anyone can make any content accessible to anyone at any time!

→ **Unmanageable amount** of (potential harmful) content

→ A few **global services and platforms** bring new and **more complex vulnerabilities** (real-time combination of content, contact and communication risks)

Changed in Media Usage Behavior

Most important Apps 2018 – up to three Nominations



Quelle: JIM 2018, Angaben in Prozent, Nennung ab 3 Prozent (Gesamt), Basis: Befragte, die Apps auf ihrem Gerät haben, n=1.149



Internet-abc – Contents and objectives

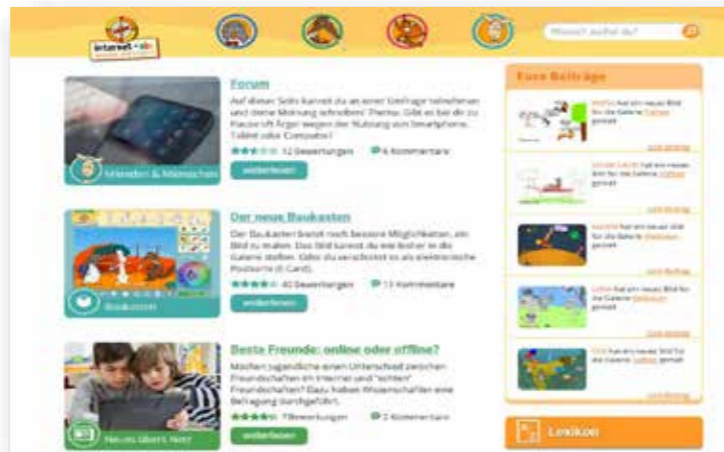
- Joint project of 13 German Media Authorities
- Internet offer www.internet-abc.de for children between 5 and 12 years, Parents and teachers
- Secure, ad-free and non-commercial offer
- Provides information and basic knowledge about the Internet





Children's sites

- Four sections:
 - Learning & School
 - Hobby & Leisure
 - Play & Fun
 - Participate & Join in



Service for parents: media usage contract

New tool: „media usage contract“

- www.mediennutzungsvertrag.de
- selection of established rules
- families can also integrate their own rules in the contract
- playful way to discuss the use of media together; exchange experiences, jointly make clear agreements



Service for parents

When kids grow up in a digital age the parents play an important role to support their children

- the Internet-ABC wants to help adults – in their roles as parents and educators – to sensibly and safely prepare children to use the internet



Handysektor

The contact point for digital everyday life for young people



Ein Angebot von:



In Kooperation mit:

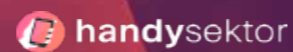


Redaktion:



What is Handysektor?

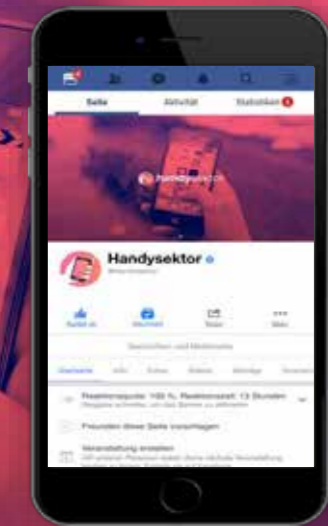
“Handysektor is your independent point of contact for your digital everyday life - with lots of tips, information and creative ideas about smartphones, tablets and apps“.



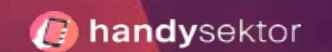
Instagram



YouTube



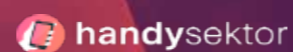
Facebook



Where do I find Handysektor?



modern design, mobile first



EU-Initiative klicksafe

klicksafe wird kofinanziert von der Europäischen Union

klicksafe.de

Mehr Sicherheit im Internet durch Medienkompetenz

Klicksafe informs online



- ▶ **Primary target groups:**
 - Teachers/Educators
 - Parents
 - Multipliers
- ▶ **Secondary target groups:**
 - Children
 - Youth
 - EU
 - Partners
 - Press

Klicksafe.de

klicksafe-ordering system – figures in 2018



- ▶ Further increase in demand
- ▶ 1.150.000 printed materials in the form of manuals, brochures or flyers ordered
- ▶ About 3.4 million page impressions
- ▶ 178.000 materials downloaded

21

Klicksafe.de

Teaching materials - Examples



Klicksafe.de

Safer Internet Day – Campaigns



Klicksafe.de

Law Enforcement in Social Networks – „Enforcement instead of just deletion“



Problem: too much hate speech online, especially on Social Networks

Idea: Creating a network of Media Authorities, Media Companies and law enforcement authorities

Goal:

- not only deleting criminally relevant content by way of notice-and-take-down, but **tracking the authors and creating a sense of wrongdoing** through coordinated action by law enforcement authorities
- **Ensuring diversity of opinion** and a **democratic debate culture online**

3. Issues and challenges in collaborating with various actors in MIL education



- **Coordination of MIL-projects among the 14 Media Authorities**
- **Reaching the right target groups**
- **Need for external service providers**
- **Communication flow/Mutual understanding between different actors**
- **Competence disputes between the Federal Government and the States in Germany**

KommmiT – Communication with intelligent Technique



Goal: Offering senior citizens access to information, leisure activities and services (especially with regard to their interests and their residential districts) by using modern technologies (**enabling participation in digital life**)

Idea: Peer-to-peer project where specially trained KommmiT volunteers support senior citizens individually in using the tablet computer.

Pilot project for the region of Stuttgart which is funded by the Federal Ministry of Education and Research, the project runs from November 2015 to October 2020.

Project partners: MA of BW and Rhineland-Palatinate, City of Stuttgart, Unitymedia, Welfare Organisation BW, University of Heidelberg, Institute for Technologie Karlsruhe, nubedian GmbH (software service provider)



Thank you for your attention!

Contact:
Benjamin Thull
Media Authority of Baden-Wuerttemberg (LFK)
Reinsburgstr. 27
70178 Stuttgart
Fon: +49 711.66 99 1 - 53
Fax: +49 711.66 99 1 - 11
Mail: b.thull@lfk.de

한국 미디어교육의 역사적 특징, 현황 및 정책적 시사점



2019 International Conference on Media Information Literacy

안정임
서울여자대학교 언론영상학부 교수
jiahn@swu.ac.kr

3

한국미디어교육의 역사적 추이

시기	미디어교육 특징 및 정책 방향
미디어교육 여명기 (1973~1989)	<ul style="list-style-type: none"> 중교단체, 시민단체 중심 미디어 모니터링 언론수용자운동으로 미디어교육 실시 방송규제기관 설립 방송의 공공성, 공익성 등 공적 책임 강조
미디어교육 태동기 (1990~1999)	<ul style="list-style-type: none"> 시민사회단체 중심 미디어교육 확산 수용자복지 강조 미디어교육 연구, 교육, 강사파견 등 관련 정책사업 시작
미디어교육 도약기 (2000~2007)	<ul style="list-style-type: none"> 시청자권익보호 및 방송참여 실현을 위한 미디어교육 정책 시행 시청자미디어센터 등 지역 미디어센터 확대 미디어교육 연구 지원 등 저변 확대
미디어교육 확장기 (2008~현재)	<ul style="list-style-type: none"> 미디어교육 정책기관의 다변화 이용자보호, 윤리교육 중심 미디어교육 학교 미디어교육 확대 미디어교육 법제화 추진

3

한국 미디어교육의 역사적 특징, 현황 및 정책적 시사점

목차

1. 한국 미디어 교육의 역사적 추이
2. 한국 미디어 교육의 현황분석
 - 1) 한국 미디어 교육의 강점
 - 2) 한국 미디어 교육의 약점
 - 3) 한국 미디어 교육의 기회
 - 4) 한국 미디어 교육의 도전

2

한국 미디어교육의 현황분석

강점 strength	약점 weakness
<ul style="list-style-type: none"> 시청자 시민운동으로서의 역사적 기반 정부 미디어교육 지원의 다양성 전국규모의 영상미디어센터 인프라 퍼블릭 액세스 차원의 미디어제작 교육 전문성 사회적 약자계층에 대한 미디어교육 경험축적 	<ul style="list-style-type: none"> 정책 총괄 핵심거버넌스 부재 정책기관간 협력 & 공유 시스템 부재 미디어 산업과의 협력시스템 부족 미디어교육 강사교육 및 교재개발의 체계성 부족
기회 opportunity	도전 threat
<ul style="list-style-type: none"> 학교미디어교육의 정책적 확산 학교와 정부기관 간 미디어교육 협력 확대 미디어교육의 필요성에 대한 사회적 관심 확산 미디어교육진흥법 등 법제도적 추진 	<ul style="list-style-type: none"> 미디어교육 패러다임의 전환기 국가적 차원의 미디어교육 철학 필요 생애교육, 평생교육으로서 미디어 교육 준비 시민사회영역과의 다각적 연계방안 필요

4



한국 미디어교육의 강점

1) 시청자시민운동으로서의 역사적 기반

- 1980년대 본격적 시작으로 40 여년 이상의 역사
- 시민단체와 종교단체의 비판적 모니터링 운동 기반
- 사회정치적 상황변화, 미디어의 발달, 민주화 운동 등과 맞물림
- 시민사회의 적극적 개입과 감시운동으로 한국 미디어 교육 특성 기조
- 미디어 교육에 대한 논의는 1980년대 들어 본격화, 시청자주권 확립을 위한 시민운동
1986년 KBS 시청료거부운동 : KBS 프로그램의 왜곡편파보도, 선정성, 상업성 항의

5



한국 미디어교육의 강점

기관명	중심교육	주무부처
시청자미디어재단	시청자미디어센터 설립 및 운영지원을 통한 미디어교육 지원	방송통신위원회
한국인터넷진흥원	인터넷리터러시	과학기술정보통신부 방송통신위원회
한국정보화진흥원	디지털격차해소, 인터넷(디지털)리터러시	과학기술정보통신부 방송통신위원회
한국언론진흥재단	뉴스리터러시, NIE	문화체육관광부
영화진흥위원회	지역미디어센터 설립 및 운영지원을 통한 미디어교육 지원	문화체육관광부
영상미디어센터	영상미디어교육, 공동체미디어, 생활미디어	문화체육관광부
시도교육청	창의적체험활동, 자유학기제, 미디어리터러시 시범교실	교육부 / 시도지역교육청

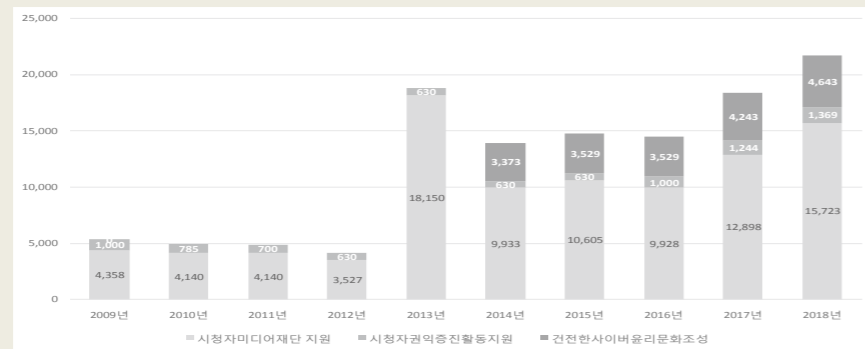
7



한국 미디어교육의 강점

2) 정부 미디어교육 지원의 다양성

- 방송통신위원회, 문화체육관광부 산하기관 등을 통해 미디어교육에 대한 정부 차원의 정책적 지원 및 사업이 다양하게 이루어지고 있음



6



한국 미디어교육의 강점

3) 전국규모의 영상미디어센터 인프라

- 2018.12 기준 총 48개 전국미디어센터가 운영 중이며 새로운 센터 건립이 지속적으로 확산
- 각 지역별 미디어센터는 지자체, 시민사회, 정부 지원을 통해 다양한 방식의 미디어 교육 진행

설립기관	운영현황
방송통신위원회 시청자미디어재단	7개 지역 (2019년 2개 추가건립예정)
문화체육관광부, 지자체	23개 지역
방송문화진흥회	5개 지역
영화진흥위원회	2개 지역
지방자치단체	9개 지역
민간	2개 지역



8



한국 미디어교육의 강점

4) 퍼블릭 액세스 차원의 미디어제작 교육 전문성

- 1990년대 질적 성장시기를 거쳐 2000년대 이후 퍼블릭 액세스 본격적 도입
- 2001년 공영방송 KBS에 시청자 제작프로그램의 편성, 제작교육을 통한 시청자 권익 증진
- 미디어 기술환경 변화에 따라 스마트폰, 유튜브, 1인 미디어 등을 활용한 미디어 제작교육



9



한국 미디어교육의 약점

1) 정책 총괄 핵심거버넌스 부재

- 다양한 정부기관 및 시민사회 영역에서 미디어교육이 진행됨에 따라 각 주체별 차별화, 역할분담 등을 총괄하는 거버넌스에 대한 필요성 증대
- 미디어교육 정책과 사업의 중복성, 단기성 등에 대한 지적
- 정권 변화에 따른 미디어교육 정책지원 변화 등 정치적 영향력
- 현재 논의 중인 미디어교육지원법안의 핵심내용은 미디어교육 정책거버넌스에 대한 것이며 국가차원의 미디어교육 정책수립과 시행 시스템 필요성에 대한 공감대가 커지고 있음

11



한국 미디어교육의 강점

5) 사회적 약자계층에 대한 미디어교육 경험축적

- 노인, 장애인, 다문화 이주민 등 다양한 계층을 대상으로 한 미디어교육이 지속적으로 이루어지고 있음
- 지역영상미디어센터를 중심으로 한 제작 교육, 표현 교육을 통해 소외계층 미디어교육 특화



10



한국 미디어교육의 약점

2) 정책기관 간 협력 & 공유 시스템 부재

- 각 미디어교육 주체별 교육성과들이 상당부분 축적되어 있으나 기관간, 주체간 공유가 상시적, 지속적으로 이루어지지 않고 있음
- 다양한 미디어교육 사업의 공동진행, 결과물 공유, 협력을 통한 기관별 특화 등이 시급히 추진되어야 할 과제로 지적됨

12



한국 미디어교육의 약점

3) 미디어 산업과의 협력시스템 부족

- 미디어 기술의 변화로 미디어 유형의 다변화가 급속히 진행되는 상황에서 미디어 산업과 미디어 교육 간의 관련성이 크게 확대됨
- 미디어의 개인화, 1인 미디어 급부상 등으로 미디어 이용자 보호와 안전 등이 중요한 사회적 이슈로 등장하고 있으며, 이에 대해 미디어 산업의 책임론이 대두됨
- 현재 시청자들의 제한적 방송 참여 외에 디지털 미디어 산업의 미디어 교육 협력은 충분히 이루어지지 않은 실정



13



한국 미디어교육의 기회

1) 학교 미디어교육의 정책적 확산

- 한국의 학교 미디어교육은 사회미디어교육에 비해 제한적으로 진행되어 왔으나 최근 미디어 환경의 변화와 미디어 이용자들의 미디어 활용역량에 대한 필요성이 대두되면서 학교 교육과정에 미디어 교육 관련 개념들이 도입됨
- 특히 2010년대 이후 미디어 교육의 학교 도입이 본격적으로 추진되기 시작함.
2013년 창의적 체험활동, 2015년 자유학기제 정책이 시행되고 2022년 본격 도입될 고교학점제 등이 시범적으로 운영되면서, 향후 학교 미디어교육이 보다 본격적으로 추진될 것으로 기대됨

15



한국 미디어교육의 약점

4) 미디어교육 강사교육 및 교재개발의 체계성 부족

- 일반 미디어 이용자 대상의 미디어 제작교육이 활성화되어 있는 반면, 이들을 교육할 인적 인프라로서 교사, 강사 교육, 재교육은 체계적으로 이루어지지 않은 실정
- 향후 미디어 교육의 사회적 확산이 예상되는 시점에서 강사교육 및 교재 개발이 주체별 협조시스템 하에 체계적으로 추진될 필요가 있음

14



한국 미디어교육의 기회

2) 학교와 정부기관 간 미디어교육 협력 확대

- 학교 미디어교육의 시행을 위해 각 미디어 교육 기관들이 진행하고 있는 미디어 교육 프로그램들이 학교 교육으로 연계되면서 상호간 협력 체제가 더욱 확산될 전망이다
- 현재 시청자미디어재단, 한국언론진흥재단 등의 미디어 교육 강사들이 학교로 파견되어 다양한 미디어교육을 담당하고 있으며, 이를 위한 교재 개발 및 커리큘럼 개발 등이 더욱 활성화될 것으로 예상됨

16



한국 미디어교육의 기회

3) 미디어교육의 필요성에 대한 사회적 관심 확산

- 가짜뉴스 등 정보판별능력으로서 미디어 리터러시 교육, 지능정보사회 사회적 불안감 해소를 위한 미디어 리터러시 교육, 빅데이터 등 관련 이용자 보호를 위한 미디어 리터러시 교육, 디지털 시민성 함양을 위한 미디어 리터러시 교육 등에 대한 사회적 관심이 크게 확산되고 있음
- 미디어교육은 이러한 사회적 문제를 다룰 수 있는 국가 평생교육의 일환으로 주목받고 있음



17



한국 미디어교육의 도전

1) 미디어교육 패러다임의 전환기

- 방송 중심의 미디어 환경에서는 쌍방향 커뮤니케이션으로서의 시청자 참여, 즉 퍼블릭 액세스가 중요한 개념이었으나, 현재의 디지털 미디어 환경에서는 단순한 참여가 아닌 역량 중심의 미디어교육 패러다임으로 전환할 필요가 있음
- 아직 퍼블릭 액세스 중심 미디어 제작교육이 중요한 비중을 차지하고 있는 상황에서 새로운 미디어 기술을 중심으로 한 미디어교육의 새로운 패러다임에 대한 연구와 논의가 필요

19



한국 미디어교육의 기회

4) 미디어교육 활성화를 위한 법률 등 법제도적 추진

- 한국 미디어교육의 국가차원의 시스템 구축, 다양한 미디어교육 주체간 협력체계 등을 위한 법제도적 장치로서 미디어교육지원법에 대한 논의가 현재 본격적으로 진행 중임



18



한국 미디어교육의 도전

2) 국가적 차원의 미디어교육 철학 필요

- 미디어 교육의 다양성, 활발한 정책적 지원 등에 비해 국가 차원의 미디어교육 철학을 정립하는 노력은 상대적으로 부족하였음
- 현재의 미디어 생태계를 반영하는 정책적 방향성과 유연성을 지닌 미디어 교육의 철학 및 개념적 정의에 대한 작업이 요청됨

20



한국 미디어교육의 도전

3) 생애교육, 평생교육으로서 미디어 교육 준비

- 어린이, 청소년 중심의 미디어 교육이라는 개념에서 벗어나 모든 국민이 생애주기별로 미디어 교육의 수혜자가 되어야 한다는 인식이 공감대를 형성
- 모든 국민이 다양한 미디어 환경에서 현명한 미디어 이용자로서의 역량을 갖출 수 있도록 하는 보편적 교육으로서 미디어 교육이 강조되고 있음
- 따라서 향후 미디어 교육의 질적, 양적 확산이 예상되며 이를 위한 중장기적 청사진을 그리기 위한 협력적 논의가 요청됨

23



한국 미디어교육의 미래정책 아젠다

정책 대응

- 정부-시민-지역-산업 간 네트워킹 시스템
- 미디어교육 관련 주체별 역할의 선택과 집중
- 미디어 테크놀로지 변화 대응 미디어 리터러시의 정체성과 유연성
- 책임있는 미디어 시민의 주체적 미디어 역량 함양
- 미디어교육 서포트 시스템: 글로벌 협력, 법적 지원, 연구 지원

미래예측

미디어교육 개념변화 미디어 환경 변화 시민역량 확대

현황과 특징

시민사회기반 지역기반 공유/네트워킹 필요성 사회적 관심

23



한국 미디어교육의 도전

4) 시민사회영역과의 다각적 연계방안 필요

- 한국 미디어 교육의 뿌리가 시민사회의 참여로 이루어진 만큼 각 영역, 각 지역의 시민사회 주체들과 정부의 정책 기관 간의 연계가 다각적으로 모색되어야 함
- 현재 학교 미디어교육의 확장으로 시민사회 교육으로서의 미디어 교육은 동력이 약화된 상황임. 향후 자유롭고 책임 있는 디지털 시민적 역량 교육을 위한 미디어 교육의 가능성을 확산시킬 필요가 있음

22



감사합니다

24

Korean Media Education: Historical Characteristics, Current Status, and Policy Implications



2019 International Conference on Media Information Literacy

Jung-Im Ahn
Professor, Department of Journalism & Media,
Seoul Women's University
jiahn@swu.ac.kr

1

Historical trends in Korean media education

Period	Characteristics & policy directions
Dawn of media education (1973~1989)	<ul style="list-style-type: none"> Media monitoring centered on religious, civic groups Media education provided by audience awareness movement movements Establishment of institute of broadcasting regulations Emphasis on public responsibility of broadcasting such as impartiality and public interest
Early period (1990~1999)	<ul style="list-style-type: none"> Media education dissemination centered on civic society organizations Emphasis on benefit to users Initiate policy projects on media education research, education, instructor dispatch etc.
Jumping-off period (2000~2007)	<ul style="list-style-type: none"> Media education policy implementation for protection of viewer rights & interests, broadcasting participation Expansion of local media centers such as community media centers Base expansion via support for media education research, etc.
Expansion period (2008~present)	<ul style="list-style-type: none"> Diversification of media education policy institutions Media education centered on user protection, ethics Media education expansion in schools Drive for media education legislation

3

Korean Media Education: Historical Characteristics, Current Status, and Policy Implications

Contents

1. Historical trends in Korean media education
2. Analysis of current status of Korean media education
 - 1) Strengths
 - 2) Weaknesses
 - 3) Opportunities
 - 4) Challenges

2

Analysis of current status of Korean media education

Strengths	Weaknesses
<ul style="list-style-type: none"> Historical base as viewer-centered civic movement Diverse government support for media education Visual media center infrastructure on a national scale Media production, education and expertise on a public access level Provision of media education experience for the socially vulnerable 	<ul style="list-style-type: none"> Lack of overall core policy governance Lack of cooperation and sharing systems between policy institutions Lack of cooperative system with media industry Lack of systematic media education lecturer education and textbook development
Opportunities	Challenges
<ul style="list-style-type: none"> School media education policy dissemination Expansion of media education cooperation between schools and government institutions Spread of societal interest on need for media education Legislation (ex. Media Education Promotion Act) 	<ul style="list-style-type: none"> Media education paradigm transition period Need for media education philosophy on a national level Preparation for media education as lifelong learning Need for multilateral linkage plans with civic society domain

4



Strengths of Korean media education

1) Historical base as a viewer-centered civic movement

- Approx. 40-year history beginning in the 1980s
- Based on critical monitoring movements of civic and religious organizations
- Interlinking with the social / political situation, development of media, democratization movement, etc.
- Korean media education characteristics based on **active civic society intervention and surveillance movement**
- Media education discussions picked up in the 1980s; civic movement to establish viewer sovereignty: 1986 KBS subscription fee refusal campaign: protest against KBS polarized reporting, sensationalism and commercialization

5



Strengths of Korean media education

Organization	Education centered on:	Competent ministry
Community Media Foundation	Media education support through regional media center establishment, operational support	Korea Communications Commission
Korea Internet & Security Agency	Internet literacy	Ministry of Science and ICT Korea Communications Commission
National Information Society Agency	Digital divide elimination, internet (digital) literacy	Ministry of Science and ICT Korea Communications Commission
Korea Press Foundation	News literacy, NIE	Ministry of Culture, Sports and Tourism
Korean Film Council	Media education support through regional media center establishment, operational support	Ministry of Culture, Sports and Tourism
Visual Media Center	Visual media education, community media, life media	Ministry of Culture, Sports and Tourism
City / provincial education offices	Creative experience activities, free semester system, media literacy demonstration classrooms	Ministry of Education / regional city, provincial education offices

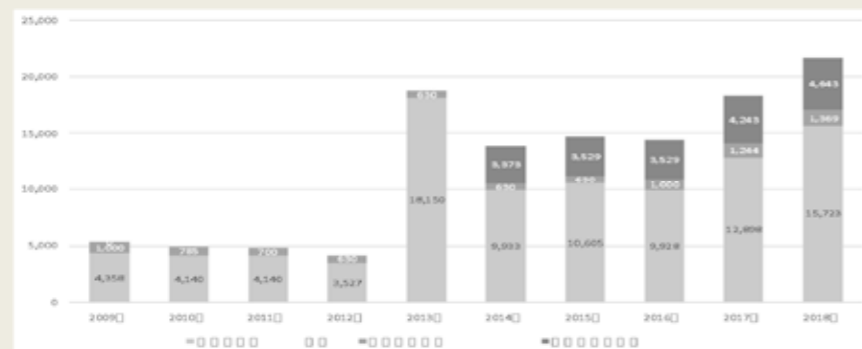
7



Strengths of Korean media education

2) Diversity of government support for media education

- Variety of government-level policy support, projects carried out for media education via organizations under the Korea Communications Commission, Ministry of Culture, Sports and Tourism



Korea Communications Commission media education budgetary trends (2009-2018) (Unit: million KRW)

6



Strengths of Korean media education

3) Visual media center infrastructure on a national scale

- As of Dec. 2018, a total of 48 media centers are in operation nationwide, with the continuous establishment of new centers
- Media centers carry out media education by region in various ways through local government, civic society, and government support

Founding institution	Operation status
Korea Communications Commission Community Media Foundation	7 regions (+2 to be built in 2019)
Ministry of Culture, Sports and Tourism, local government	23 regions
Foundation of Broadcast Culture	5 regions
Korean Film Council	2 regions
Local governments	9 regions
Private	2 regions



8



Strengths of Korean media education

4) Media production education expertise on public access level

- Full-scale public access introduced in the 2000s after period of qualitative growth in the 1990s
- Improvement of viewers' rights in 2001 through KBS organization of viewer-produced programs and production education
- Media production education using smartphones, YouTube, individual media following changes in media technology environment



9



Weaknesses of Korean media education

1) Lack of overall core policy governance

- Increasing need for governance that oversees differentiation and division of roles by individual actors following progress of media education in various government agencies and civic society domains
- Redundancy and short-termness in media education policies and projects
- Political influence such as changes in policy support for media education following a change of government
- Core contents of the Media Education Support Act under discussion pertain to media education policy governance, while consensus grows on the need for the establishment of a nationwide media education policy and system for implementation

11



Strengths of Korean media education

5) Provision of media education experience for the socially vulnerable

- Media education for a variety of social strata such as the elderly, disabled and multicultural migrants continually provided
- Specialization of media education for the underprivileged through production and expression education centered on regional visual media centers



10



Weaknesses of Korean media education

2) Lack of cooperation & sharing systems between policy institutions

- Accumulation of substantial parts of educational results for each media education agent, but regular and continual sharing between institutions and agents is not carried out
- Urgent need for tasks such as the joint development of various media education projects, results sharing and specialization by institution through cooperation.

12



Weaknesses of Korean media education

3) Lack of cooperative system with media industry

- Large expansion of affinity between media industry and media education, following rapid diversification of media types through changes in media technology
- Personalization of media and sudden rise of single media have led to the emergence of media user protection and safety as important social issues, and discussions about the media industry's accountability in such phenomena
- In addition to the limited participation of viewers at the present time, digital media industry cooperation in media education is insufficient



13



Opportunities for Korean media education

1) School media education policy dissemination

- While school media education in Korea has been carried out on a more limited basis than social media education, recent changes in the media environment and the necessity for media users to be capable of utilizing it have brought concepts of media education into school curricula
- The 2010s in particular is when the full-scale introduction of media education in schools began. With implementation of creative experience activities in 2013, free semester policy in 2015, and a high school credit system with full-scale introduction scheduled for 2022, school media education is expected to proceed on a larger scale in the future

15



Weaknesses of Korean media education

4) Lack of systematic media education lecturer teaching & textbook development

- While general media user-focused media production education is active, the human infrastructure (*teacher/instructor education, re-education*) to educate such users has not been systematically implemented
- In the future with the expected social expansion of media education, instructor education and textbook development must be systematically implemented by an agent under a cooperative system

14



Opportunities for Korean media education

2) Expansion of media education cooperation between schools and government institutions

- As they are linked to school education, media education programs conducted by individual media education institutions are expected to lead to further systems of mutual cooperation
- Media education instructors dispatched by organizations such as the Community Media Foundation and Korea Press Foundation are currently in charge of various media education at schools and expected to engage in active development of textbooks and curricula.

16



Opportunities for Korean media education

3) Spread of social interest on need for media education

- Large expanding social interest in media literacy education to cultivate ability to discriminate and identify fake news, relieving social anxiety in the intelligent information society, user protection in areas such as big data, and cultivating digital citizenship.
- Media education is attracting attention as part of national lifelong education capable of addressing such social issues



17



Challenges for Korean media education

1) Media education paradigm transition period

- While viewer engagement (public access) in interactive communication was an important concept in the broadcasting-centered media environment, the current digital media environment necessitates a shift from a simple participation-based to a competency-based media education paradigm
- With public access-centered media production education still playing an important role, there is a necessity for research and discussion on a new media education paradigm centered on new media technologies

19



Opportunities for Korean media education

4) Legislation (ex. Media Education Promotion Act)

- Discussions on the Media Education Promotion Act are currently in full swing; the act aims to establish a Korean system of media education on the national level and cooperative system among various agents in media education



18



Challenges for Korean media education

2) Need for media education philosophy on national level

- Efforts to establish a philosophy of media education on the national level have been insufficient, compared to the diversity of media education and active policy support
- Demands are being made for instituting the philosophy and conceptual definition of media education with clear policy direction and flexibility that reflect the current media ecosystem

20



Challenges for Korean media education

3) Preparation for media education as lifelong learning

- Forming of a consensus that moves away from the concept of media education centered on children and adolescents towards one that recognizes that all citizens should be the beneficiaries of media education at all stages of life
- Emphasis is being placed on media education as universal education enabling all citizens to become savvy media users in a variety of media environments
- A qualitative and quantitative dissemination of media education is thus expected in the future, while demands are being made for collaborative discussions for the drawing up of a mid- to long-term blueprint to achieve this

23



Future Policy Agenda of Korean Media Education

Policy response

- Networking system between Government – Citizens – Community - Industry
- Choice and focus of diverse role of agents in the field of Media education
- Identity and flexibility of media literacy responding to media technology change
- Promoting the autonomous media capacity of a responsible media citizens
- Support system of media education : Global cooperation, Legal support, Research support

Prediction of Future

Concept change of media education

Environment change of media

Expansion of civic capacity

Status and Features

Civic society basis

Community basis

Sharing / Needs for networking

Social Interest

23



Challenges for Korean media education

4) Need for multilateral linkage plans with civil society domain

- With Korean media education rooted in civic society participation, links between civic society agents by domain and region and government policy institutions should be explored
- At present, media education as civic society education shows a weakening dynamic due to the expansion of school media education. Going forward, there is a need to spread media education possibilities for free and responsible digital citizen competency education

22



Thank you

24

미디어 교육과 시민(사회) : 참여와 확대

목차

- ❖ 미디어 교육의 시작과 시민(사회)
- ❖ 미디어교육에서 시민 참여의 의미
- ❖ 미디어 교육 지속을 위한 시민 사회의 노력
- ❖ 시민사회 참여 확대를 위한 정책적 제언
- ❖ 한국 미디어 교육의 방향

미디어 교육 성공의 3주체

- ▶ 미디어 교육은 정부-시민-시장 3 주체의 적절한 책임 분담과 조화 속에서 지속 가능한 발전 경로를 추구할 필요
- ▶ 정부는 미디어교육 정책 입안 시행: 시민의 권리 보호를 위해
- ▶ 시민은 미디어교육 정책의 수혜자이자 미디어교육의 주체
- ▶ 시장은 미디어교육 정책의 필요성을 야기하는 원인제공자이자, 지속 가능한 소비자를 필요로 하는 이중적 존재

미디어 교육 성공의 3주체



미디어 교육의 시작과 시민(사회)

독재 정권에 저항(1970-1980s)

: 왜곡 보도 인식 능력 향상

- ▶ 가톨릭 등 종교단체의 비판적 이해와 소통 능력 향상
- ▶ YMCA 수용자 운동, 민주언론운동협의회, 여성민우회

: 비판적 이해 평가 능력 향상

- ▶ 모니터 보고서 정기적 발간 ← 시청료(license fee) 납부 거부 운동과 같은 일회성 저항 운동의 산물
- ▶ 1987년 민주화 투쟁의 초석

⇒ 미디어 감시, 방송사에 압력

민주화 이후 언론의 권력화에 대응(1990s)

: 언론개혁운동의 연장선

저항에서

- ▶ 언론저항 운동
- ▶ 모니터를 활용한 감시 운동,
- ▶ 수용자 의식 향상: 언론의 문제점 인식

대안으로

- ▶ 대안 콘텐츠 제작 운동
- ▶ 법률 제정 등 정책 결정 참여 운동

※ 언론개혁 10대 과제에 퍼블릭 액세스 강화 포함

미디어교육에서 시민 참여의 의미

미디어 교육의 양 주체

: 학교 미디어 교육과 사회 미디어 교육

- ▶ 학교 미디어 교육: 1990년 대 필요성 학문적으로 제시
- ▶ 2010년대 체계적 교육 협력

미디어 센터의 확대

- ▶ 미디어 액트(2002. 5): 한독협(The Association of Korean Independent Film&Video) 주도로 영화진흥위원회 지원 받아 설립한 미디어 센터
- ▶ 지역MBC가 운영하는 6개의 시청자미디어센터(2003년부터)
- ▶ 문화부가 주도하는 14개 지역영상미디어센터(2005년부터)
- ▶ 방송위원회 2개의 미디어센터: 부산(2005), 광주(2007)

↪ 국가·(지역정부)·시민영역 간의 정책 협력관계를 기반으로 설립

시민의 퍼블릭 액세스 권리 강화 요구

: 방송법 개정(2000년)

- ▶ 시청자 권익 강화 : 진보적인 시민단체, 학계, 노동운동 등이 퍼블릭 액세스 개념을 주장
- ▶ 방송법에 따라 지상파 중 KBS 시청자제작 참여 프로그램 방송 시작 : 기념비적 사례
- ▶ 지역 케이블 방송 : 시청자 제작 프로그램 방송

사례: 부산시청자미디어센터

- ▶ 시민(단체)와 국가 정책 협력의 모범 사례
- ▶ 시민 주도성: 시민주도의 설립·운영 방안 결정: 시민사회의 준비 모임과 공청회 등 시민사회 진영 의견 수렴
- ▶ 시민의 자치성: 시민이 직접 참여하는 운영위원회가 최상위 의사 결정 기구
- ▶ 시민 책임성: 센터장(운영 책임자) 운영위원회 추천으로 결정

미디어 교육 지속을 위한 시민 사회의 노력

전국미디어센터 협의회

- ▶ 자생성: 36개 지역 미디어 센터 회원, 4개 미디어센터 협력
- ▶ 포괄성: 생애주기별 맞춤 교육, 사회 미디어 교육
- ▶ 전문성: 미디어 교육 강사와 센터 직원 교육
- ▶ 확장성: 지역 미디어 센터 설립 자문
- ▶ 지역성: 지역밀착형 콘텐츠 활용 교육

⇒ 현장성: 시민들의 요구 수렴과 미디어교육 목표 확산에서

시청자 미디어 재단

- ▶ 방송통신위원회 산하 시청자미디어센터 설립(7개)
- ▶ 시청자 권익 강화 임무: 시청자 권익 강화와 전국 시청자미디어센터 관리 임무
- ▶ 재단의 지향: 자발성과 조화
 - 각종 기관들과 협력체계: 수요자 맞춤형 교육
 - 미디어교육 활동 지원: 미디어교육 활동가(시민)와 수평적 협력 체계 활동가는 기획·교육, 재단은 지원
 - 새로운 미디어(플랫폼) 교육 강화

서울 마을 미디어 사업의 도입

: 현장성의 강화

- ▶ 서울시가 지원하는 마을 미디어 사업: 마을 공동체 복원 사업의 일환
- ▶ 서울시 마을 미디어 지원 센터
- ▶ 마을 복원 활동가 중심의 미디어 교육: 기술 교육에서 비판적 교육까지

시민사회 참여 확대를 위한 정책적 제언

입법 추진의 특징

- ▶ 추진위
 - 미디어 교육 관련 제 주체의 참여
 - 학계, 시민단체, 교사단체, 미디어교육 강사 단체, 방송 현업 단체들
- ▶ 추진위와 정치권의 협력: 시민 주도로 정치권 호응. 정부의 적극적 임무 촉구

미디어교육지원법의 지향

- : 미디어에 대한 접근능력, 비판적 이해능력, 창의적 활용능력과 민주적 소통능력
- ▶ 안정성: 정치적 상황에 좌우되지 않는 미디어교육의 안정성 확보
 - ▶ 독립성: 미디어교육 내용의 독립성 확보
 - ▶ 통합성: 미디어 교육 지원 기간 간의 분리 경쟁 관계 극복, 효율성 증대
 - ▶ 책무성: 국가·사업자의 책무성 명료화
 - ▶ 현장성: 민간 위원이 미디어교육위원회의 과반수

한국 미디어 교육의 방향



출처]박성식, [갤러리 / 11월26일 5차 촛불집회] 광동이 된 190만의 분노, "죽각 땀건하리!", 노동과 세계 <http://workworld.kctu.org/news/articleView.html?idxno=245266>

미디어 교육의 중요성 증대

- ▶ 생애 교육: 학교 미디어 교육과 사회 미디어 교육의 조화
 - ▶ 사회 미디어 교육: 현장성 강화 중요. 시민의 욕구와 미디어 교육의 가치 조화 필요함.
 - ▶ 민주주의와 건강한 시민사회: 미디어 교육에서도 자발성에 기초한 시민의 인식 수준 향상 방안 강구 필요
- ⇒ “시민 주도”의 미디어 교육 강화:
시민의 역동성을 기반으로

한국 시민사회 역동성의 이중성

※ 2016, 2019 촛불집회

- ▶ 시민의 관심과 참여 증대
- ▶ 새로운 플랫폼 소통의 부정적 측면 증가
: 가짜 뉴스와 악플 ➡ 고립, 대립과 갈등의 심화

감사합니다.

Media Education and Citizens (Society): Participation and Expansion

Contents

- ❖ Start of media education and citizens (society)
- ❖ Significance of citizen participation in media education
- ❖ Civic society efforts to continue media education
- ❖ Policy recommendations for expansion of civic participation
- ❖ Direction of media education in Korea

3 principal agents for successful media education

- ❑ Media education requires pursuit of a sustainable development path with proper and balanced division of responsibilities between government, citizens and the market
- ❑ Government: implements media education policy for the protection of civic rights
- ❑ Citizens: beneficiaries of media development policy and principal agent of media education
- ❑ Market: A twofold presence that gives rise to the need for media education policies and that requires sustainable consumers

3 principal agents for successful media education



Start of media education and citizens (society)

Resistance to dictatorial rule (1970-1980s)

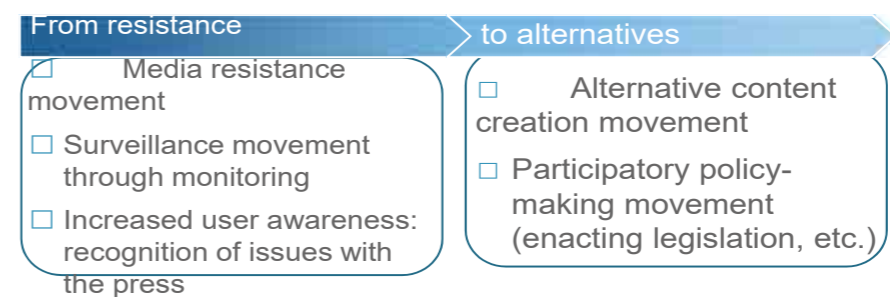
: Improved ability to recognize falsified news

- Catholic and other religious groups improved critical understanding and communication skills
- YMCA user movement, Citizens' Coalition for Democratic Media, Womenlink
 - : raising critical understanding
- Regular publication of monitor report ←Product of one-time resistance movement similar to license fee refusal movement
- Cornerstone of 1987 struggle for democratization

⇒ Media surveillance, pressure on broadcasters

Response to media power after democratization (1990s)

: extension of media reform movement



※ Strengthening public access included in 10 main items for media reform

Significance of citizen participation in media education

Dual agents of media education

: School media education & social media education

- School media education: necessity was academically presented in 1990s
- 2010s: systematic educational cooperation

Media Center Expansion

- MediACT (May 2002): Media Center established by The Association of Korean Independent Film & Video with support from Korean Film Council
- Six Viewer Media Centers run by regional MBCs (from 2003)
- 14 regional Visual Media Centers run by Ministry of Culture, Sports and Tourism (from 2005)
- Two Media Centers at Korea Communications Commission: Busan (2005), Gwangju (2007)

⇔ Established based on policy partnership between the central government · (local government) · civic circle

Demand for strengthened public access rights for citizens

: Broadcasting Act amendment (2000)

- Strengthening of viewers' rights: progressive civic groups, academia, labor movements etc. advocated concept of public access
- Start of the broadcasting of viewer-created participatory programs on KBS in accordance with broadcasting laws: a milestone in Korean media history
- Local cable broadcasting: viewer-created programs on air

Case: Busan Community Media Center

- Best practice of policy cooperation between citizens (groups) and the state
- Citizen leadership: determine establishment/operation of civic leadership: collect opinions from civic society by holding preparatory meetings and public hearings
- Civic autonomy: top-level decision making by a steering committee with direct citizen participation
- Civic responsibility: head of the center (operator) chosen at the recommendation by the steering committee

Civic society efforts to continue media education

Community Media Foundation

- Establish Community Media Centers (7) under Korea Communications Commission
- Reinforcement of viewers' rights / interests: strengthening viewers' rights, running Community Media Centers nationwide
- Foundation aims: spontaneity and harmony
 - Cooperative system with various institutions: consumer-customized education
 - Support for media education activity: horizontally-oriented collaborative system with media education activists (citizens)
 - Planning/education managed by activists; foundation provides support
 - Strengthen new media (platform) education

National Media Center Council

- Self-sustenance: cooperation between 36 regional media centers and 4 media centers
- Comprehensiveness: Customized education for phases of life and social media education
- Expertise: Training for media education instructors and Media Center employees
- Scalability: Counsel on regional Media Center establishment
- Regionality: Community-based content use education

⇒ "On site"-ness: From gathering civic demands to media education dissemination

Introduction of Seoul Village Media Projects : strengthening "on site"-ness

- Village media projects supported by Seoul city: part of village restoration projects
- Seoul City Village Media Support Center
- Media education centered on village restoration activists: from technological to critical education

Policy recommendations for expansion of civic participation

Features of Legislative Promotion

- Legislative Promotion Committee
 - Participation of media education-related agents
 - Academia, civic groups, teaching groups, media education instructor groups, broadcasting professional groups
- Cooperation between the legislative promotion committee and political circle: citizens encourage political circle and the government to actively respond to media education and to fulfill its mandate

Aims of Media Education Support Act

- : Capacities for access to media, critical understanding, creative usage, and democratic communication
- Stability: ensure stability of media education by keeping it neutral to politics
 - Independence: secure independence of media education content
 - Integration: overcome division and competition between media education organizations, increase efficiency
 - Accountability: clarify accountability of the state/project operators
 - "On site"-ness: civic participants account for more than half of media education committee members

Direction of media education in Korea



뉴스)박성식, [갤러리 / 11월26일 5차 촛불집회] 감동이 된 190만의 분노. "죽각 퇴진하라", 노동과 세계 http://woi.kmworld.kctdu.org/news/article_view.html?dxno=245256

Increasing importance of media education

- Lifelong education: harmonization of school media education and social media education
 - Social media education: Strengthening of "on site"-ness important. Need for harmonization between citizens' wants and media education values
 - Democracy and healthy civil society: need for study on plans based on spontaneity to raise citizen awareness of media education as well
- ⇒ Strengthening of "citizen-led" media education: based on civic dynamism

Duplicity of dynamism in Korean civic society

※ 2016, 2019 candlelight vigils


- Increased citizen interest and participation
- Increased negative aspects of new platform communication: fake news and comment trolling → deepening isolation, confrontation and conflict

Thank you.

2019 MIL Conference
2019 미디어·정보 리터러시

미디어 교육과 공영방송 KBS의 역할

2019. 11. 28.
시청자센터장 이도경




태풍 재난 방송 시청자 참여 영상

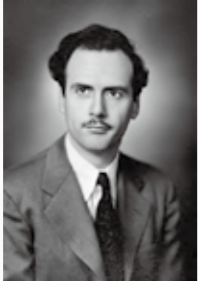
링링 (19. 9월)	타파 (19. 9월)	미탁 (19. 10월)
17,600건	11,800건	11,300건

시청자(audience)에서 소비자(prosumer*)로

* 일반 소비자, 《제3의 발견》 중, Producer와 Consumer의 합성어




미디어 교육과 공영방송 KBS의 역할



“미래에 유일하게 효과적인 미디어 통제 방법은 양적인 비율을 조정하는 자동 온도 조절 장치의 형식을 지녀야만 한다...
교육은 미디어의 낙진에 대한 민간의 방위로 인식될 것이다.”

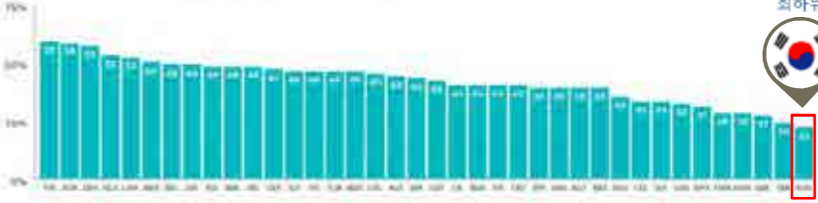
- 마셜 매클루언, 미디어의 이해 중



미디어 환경의 변화와 공영방송

[한국 언론의 신뢰도]


PROPORTION THAT TRUST MOST NEWS MOST OF THE TIME - ALL MARKETS



OECD 국가 중 최하위

* Source : 코리아 저널리즘연구소 '디지털 뉴스리포트 2019', 2019 Reuters Institute for the Study of Journalism

- ✓ 정보의 신뢰도 하락과 민주주의의 위기(공론장 파괴)
- ✓ 공급자에 대한 규제 정비와 함께 이용자의 미디어 리터러시를 키워야 디지털 민주주의 가능



KBS의 미디어 비평

저널리즘 토크쇼



9시 뉴스 팩트체크K



아침마당 - 가짜뉴스 방지법



TV비평 시청자 데스크



-4-



KBS 미디어 교육 사업의 과제

- 1 미디어 체험 공간 및 예산
- 2 미디어 체험 교육 운영 및 강의 전담 인력 충원
- 3 각 직종 특성 감안한 체험 교육 커리큘럼 마련

-6-



KBS의 미디어 교육 사업

인재개발원 - 꿈의 방송 학교



시청자센터 - 미디어 체험 교육



시청자센터 - 미디어로 바로 읽는 세상



지역국 미디어 교육 사업



-5-



BBC 미디어 리터러시 전략과 사업

BBC 미디어 리터러시 전략(2013. 5)

- 시민성과 시민사회 공공목적을 유지하기 위해, BBC 이사회는 "BBC는 사람들의 '미디어 리터러시' 능력 신장을 도와야 하며, 정보기술을 포함한 모든 미디어를 충분히 활용할 수 있는 자신감을 주어야 한다."고 말했다.

: 접근/이용, 이해, 창의적 활용 ▶ '디지털 창의성'으로 전환

BBC Young reporter

<https://www.bbc.co.uk/academy/encollections/youngreporter.mp4>

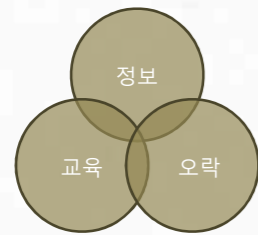
<https://www.bbc.co.uk/mediacentre/bbcstudios/2019/microsoft-learning-angelina-jolie-world-service>

-7-



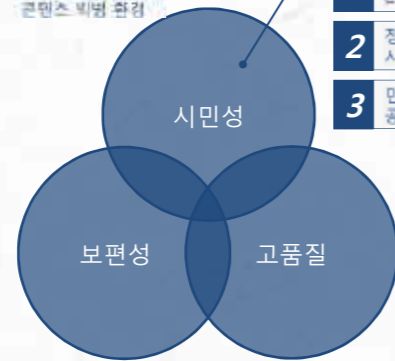
공영방송과 미디어 리터러시

BBC의 전통적 기능



현대적 공영방송

*다매체 디지털 사회, 콘텐츠 혁명 환경



- 1 공영방송과 미디어 리터러시가 만나는 지점
- 2 정보 접근, 비판적 이해, 시민적 의사 표현
- 3 민주주의를 위한 공론장

▶ 디지털 모바일 미디어 환경에서 공영방송의 역할 찾기

공공서비스미디어 공적 책무 확대

1 미디어 이용자의 능동적 참여와 권리 강화

- 디지털 미디어 시대 삶의 질을 결정하는 미디어를 모든 이용자가 소외되지 않고 이용할 수 있도록 능동적 참여와 보편적 접근성을 보장
- 미디어 리터러시 강화를 위한 세대별 맞춤 이용자 교육 강화 : 지역국, 인재개발원 등을 활용하여 지자체와 연계한 지역 거점 '미디어 센터' 구축, 콘텐츠 제작 공간과 아카이브 개방, 미디어 교육 제공

2 공공서비스미디어의 사회적 책임 제고

- 멀티 미디어 재난방송으로 공공재난미디어의 역할

3 지역국 공공미디어서비스 역량 강화

공공서비스미디어(Public Service Media) K/S

콘텐츠

- 시간 중심에서 공간 중심
- 개별 수용자의 정보 요구 충족
- 디지털 콘텐츠 확대

플랫폼

- 플랫폼 다양화
- 온라인, 모바일 퍼스트
- 클라우드 기반 Anywhere 서비스

비즈니스

- 미디어 자산 가치 확대
- 광고 대체 자원 확보
- 미래가치 선점 투자

시청자

- 개방과 공유 서비스 확대
- 시청자 참여와 협업 제작
- 지역성 및 지역시청권 강화

미디어 교육 성공의 조건



✓가짜 뉴스의 사례

우리는 진실과 거짓의 차이를 찾을 수 있다고 주장하는 단순한 체크리스트를 가지고는 가짜 뉴스와 효과적으로 싸울 수 없을 것이다.

우리는 미디어(모든 종류의 뉴스를 포함해)가 어떻게 세계를 재현하는지, 그리고 그것들이 어떻게 생산되고, 이용되는지 훨씬 더 복잡하고 심도 있는 이해가 필요하다.

→ 따라서 빠른 해결책이 아니라 일관적인 교육적 전략이 필요한 것이다 (개인적 접근보다는 사회 제도적 접근 필요)

미디어 교육 성공의 조건



✓사이버 괴롭힘

청소년들이 '사이버 괴롭힘'을 명확히 이해하지 못한다는 증거가 있다. '폭력'과 '농담' 또는 '괴롭힘' 사이의 경계는 명확하지 않다.

이것은 확실히 미디어 언어 연구 영역이다.

학생들은 온라인 행태의 사례들을 수집하고, 이러한 종류의 언어들이 다양한 맥락에서 어떻게 사용되는지 분석할 수 있다. 또한 공격적이나 불법적이라고 인정되는 규칙과 기준들을 분석할 수도 있다.

가짜 뉴스와 마찬가지로 여기에도 경제적 차원으로 접근해야 한다. '혐오 발언'(사이버 왕따의 어른 버전)에서도 비슷한 접근이 가능하다. 소셜 미디어 기업이 사용하는 추천 알고리즘은 트래픽을 증가시키고, 그에 따라 수익도 증가하도록 고안되었다.

→ 법률 규제 + 교육 + 캠페인 : 사회적 제도

-12-



미디어 교육 성공의 조건

Partnership

“정책은 필요하다. 하지만 충분조건은 아니다.”

“효과적인 미디어 교육을 위해서는 심도 있는 교사 연수, 지속적인 전문화, 교사들의 연합과 네트워크 지원 등이 필요하다.”

“또한 학부모, 시민 사회 단체 그리고 미디어 기업 등과 동등하고 생산적인 협력 관계를 맺어야 한다.”

-14-



미디어 교육 성공의 조건

“교육 자체로는 우리가 마주한 문제를 충분히 해결할 수 없다. 교육자들은 다른 공공 내지 비정부 기구와 협업하여 좀 더 넓은 변화와 개혁을 추구해야 한다.”

※ 소셜 미디어와 관련한 개혁

1 기본 공공재로서의 인터넷(전파와 같은)

- 공공적 공간 확보, 민간 기업 대한 규제와 책무 부여, 상업적 독점 방지
세금 부과를 통한 공공 정보와 문화 활동을 위한 자원 활용

(예) 믿음만한 온라인 콘텐츠 제작, 소외계층의 접근권을 보장, 미디어 교육에 필요한 교재 개발, 인력 양성과 교육 훈련 등

2 구글이나 페이스북과 같은 기업은 미디어 기업으로 취급

- 편집 책임 부여

3 개인 정보의 사용과 교육의 역할

-13-



미디어 교육을 위한 협력 체계



2018. 08.



2019. 10.



2019. 09.



2019. 11.

-15-



미디어 교육 성공의 조건

큰 틀의 지속 가능한 사회적 합의가 필요

: 미디어교육 지원을 위한 법률, 학교 교과 과정 반영, 재정적 뒷받침, 교사들에 대한 지원, 다양한 사회적 협력(정부부처, 지자체, 미디어 기업, 학교, 시민단체 등)

“만약 시민들이 진정 미디어 리터러시를 갖추길 원한다면, 어린이와 청소년을 위한 기초 자질로서 미디어 교육에 대한 포괄적이고 체계적이며 지속적인 프로그램이 필요하다.”

- David Buckingham, The Media Education Manifesto -

-16-



2019 MIL Conference
2019 미디어·정보 리터러시

Media Information / Literacy & The Role of Public Broadcasting System

November 28, 2019
Audience Relation Center
Executive Managing Director / Lee Do Kyoung



공영방송 KBS는 시청자들에게
신뢰받는 방송이 되기 위해 노력하고 있습니다

감사합니다.



Media Information / Literacy & the Role of Public Broadcasting System



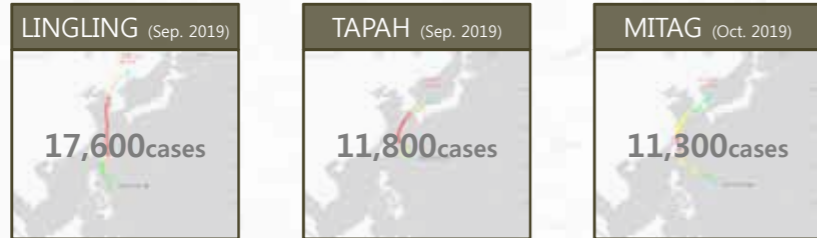
“In the future, the only effective media controls must take the thermostatic form of quantitative rationing... Education will become recognized as civil defense against media fallout”

- Marshall McLuhan, Understanding Media -

-1-



Audience Participation Video of Typhoon Disaster Broadcasting



'Audience' to 'Prosumer'

-2-



KBS Media Criticism



-4-



Changes in the Media Environment and Public Broadcasting



-3-



KBS Media Literacy & Education



-5-



The Challenges of KBS Media Literacy Education Project

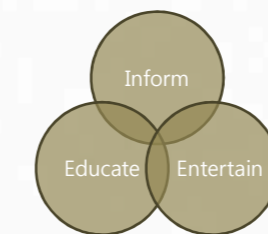
- 1 Secure the media experience space and budget
- 2 Secure the dedicated human resource for operating and lecturing media experience training
- 3 Develop variety of curriculums that represents the characteristics of each job

-6-



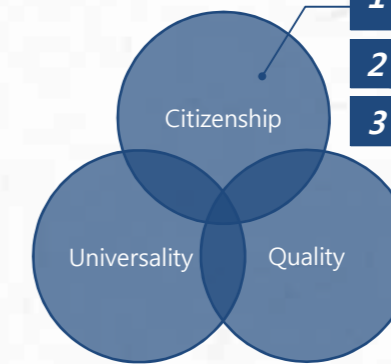
Public Broadcasting and Media Information & Literacy

the traditional function of the BBC



modern public broadcasting

* multimedia digital society
* Contents 8th Bang Environment



- 1 the point where the public broadcaster meets the media literacy
- 2 information access, critical understanding, civil expression
- 3 public forum of media democracy

► Finding the Role of Public Broadcasting in Digital Mobile Media Environment

-8-



BBC Media Literacy Strategy and Business

BBC Media Literacy Strategy(May, 2013)

- In the Sustaining **Citizenship** and Civil Society Public Purpose, the BBC Trust stated that "The BBC should help people become 'media-literate' – giving them the confidence to make full use of all media including information technologies."

: Access/Use, Understand, Create ► Digital Creativity

BBC Young reporter

<https://www.bbc.co.uk/academy/encollections/youngreporter.mp4>

<https://www.bbc.co.uk/mediacentre/bbcstudios/2019/microsoft-learning-angelina-jolie-world-service>

-7-



Public Service Media - KBS

Contents
<ul style="list-style-type: none"> • Move from 'Center of Time' to 'Center of Space' • Meet the information needs of individual consumer • Extend digital contents

Platform
<ul style="list-style-type: none"> • Platform diversification • 'On-line', 'Mobile first' • Cloud-based Anywhere Services

Business
<ul style="list-style-type: none"> • Extend the value of your media assets • Secure resources for alternative advertising • Invest on future value in advance

Audience
<ul style="list-style-type: none"> • Expand open and shared services • Participate and collaborate with audience • Reinforce locality and regional audience rights

-9-



Expanding Public Service Media Commitments

- 1 Active participation and enhanced rights of media users**
 - Ensure active participation and universal access to media that determine the quality of life in the digital media era, not being alienated, but available to all users
 - Strengthen user-tailored training by generation for enhanced media literacy
 - : Building a regional hub 'media center' in conjunction with local governments, opening up content production space and archives, and providing media education by utilizing local stations and human resources development.
- 2 Enhancing the Social Responsibility of the Public Service Media**
 - The Role of Public Disaster Media in Multimedia Disaster Broadcasting
- 3 Empowering Public Media Services in local stations**

-10-



Qualification for Media Education Research

✓ Cyber-bullying



There is evidence that teenagers do not understand cyber-bullying clearly. The boundary between 'violence' and 'fear' or 'disgraceful' is not clear.

This is certainly the area of media language research. Students can establish case of online behavior and analyze how these kinds of languages are used in various context.

It can also analyze rules and standards that are perceived to be aggressive or illegal.

Like fake news, we need to approach this on an economic level. Similar approaches are also possible in "hate remarks" (adult versions of cyber bullying). The recommended algorithms used by social media companies are designed to increase traffic and thus increase profits.

→ Legal regulation + Education + Campaign : Social system

-12-



Qualification for Media Education Research



✓ A case of fake news

We can find the difference between truth and falsehood. With a simple checklist of claims, You won't be able to effectively fight fake news.

We think that the media, including all kinds of news, is a big problem.

How to reproduce the world, and how they reproduce it. How it's produced, how it's used, is much more complex. An in-depth understanding is needed.

→ Therefore, a consistent educational strategy is needed, not a quick solution. (The need for a social and institutional approach rather than a personal)

-11-



Qualification for Media Education Research

"Education itself cannot solve the problem that we face enough. Educators should work with other public and non-governmental Organizations to pursue broader changes and reforms."

※ Social media reform

- 1 the Internet as a basic public good(such as radio wave)**
 - Securing public space, regulation and accountability of private enterprises, and prevention of commercial monopoly
 - Utilize resources for public information and cultural activities through taxing (ex.) Create reliable online content, ensure access for the underprivileged, develop textbooks for media training, train personnel, and more.
- 2 Companies like Google and Facebook treat as media companies**
 - Granting Editing Responsibility
- 3 The Role of Personal Information and Education**

-13-



Partnership

"Policy is necessary. But it's not a sufficient condition."

"Effective media education requires in-depth educator training, continuous specialization, educators' union and network support."

"Also, parents, civic groups, and media companies.
We must have an equal and productive partnership."

Needs a large framework of sustainable social consensus

: Laws to support media education, school curriculum, financial support, and also support for teachers, various social cooperation.(government ministries, local governments, media companies, schools, civic groups, etc.)

"if we really want citizens to be media literate, we need comprehensive, systematic and sustained programs of media education as a basic entitlement for all young people."

- David Buckingham, The Media Education Manifesto -



Aug, 2018



Oct, 2019



Sep, 2019



Nov, 2019

We aim for a sustainable future of KOREA !



Thank you!

분과 세션

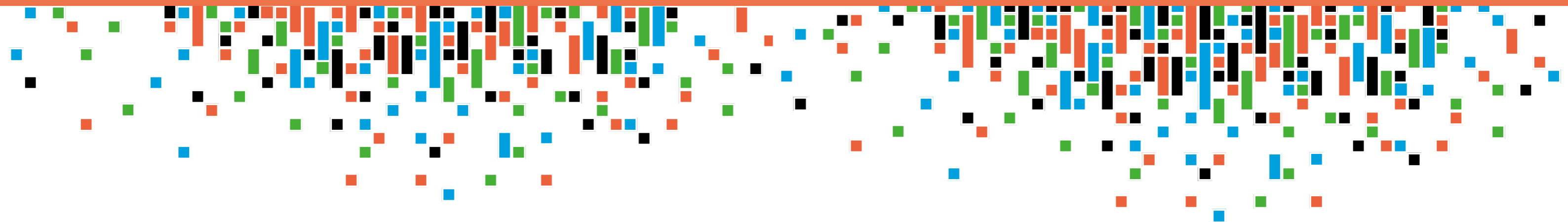
[20F 내셔널프레스클럽]

정제영 Jae Young Chung

조정문 Cheung-moon Cho

김형태 Hyung Tae Kim

권오현 Ohyeon Kweon



디지털 시민역량의 현황과 강화 전략

2019. 11. 29.

정 제 영
(이화여대 교육학과)

I. 연구의 필요성 및 목적

목차

- I. 연구의 필요성 및 목적
- II. 연구 추진 과정
- III. 주요 연구 내용
- IV. 연구 결과
- V. 논의 및 시사점

I. 연구의 필요성 및 목적

연구의 필요성

- '교육2030(Education 2030)' 아젠다에서는 "ICT 역량 및 기술의 습득을 점차 세계화되고 디지털화 되어 가는 사회에서 생존하기 위해 시민들이 갖춰야 할 필수요건"으로 인정
- 디지털 기술의 발전은 상당한 기회와 이익을 가져왔지만, 사이버 괴롭힘 및 온라인 범죄 등 일련의 사회적·윤리적 문제도 제기되고 있음.
- 디지털 시민성(digital citizenship)은 기본적으로 미디어 상의 소통(communication)을 기반으로 한다는 점에서 일반적 시민성과는 차별성을 가짐.
- 청소년들이 디지털 미디어를 매우 빈번하게 접촉하며 성장하는 상황에서 이러한 디지털 시민성에 대해 어떤 인식을 갖추고 있는지, 디지털 시민성의 구성 개념이 무엇인지 파악하는 것은 매우 중요한 연구 과제라 할 수 있음.

I. 연구의 필요성 및 목적

연구의 필요성

- ICT가 고도로 연결된 지식사회에 참여하고 기여할 수 있는 지배적인 통로가 되었다는 점을 감안할 때, 어린이와 청소년의 디지털 시민의식을 고양시킬 수 있도록 교육 부문이 유익하고 도움이 되는 환경을 제공하기 위해 노력해야 함.
- 최근 연구에서 유네스코(2016)는 “효과적으로 정보를 찾고, 접근하고, 사용하고 생성할 수 있는 역량, 비판적이고 민감하고 윤리적인 방식으로 타인 및 콘텐츠에 참여하는 역량, 온라인 및 ICT 환경을 안전하고 책임감 있게 탐색하는 역량, 자신의 권리를 인식하는 역량” 등으로 디지털 시민성을 광범위하게 정의한 바 있음.
- 디지털 시민성은 온라인에서 제공되는 기회를 교육, 기술 함양, 사회참여 등을 위한 긍정적 성장의 기회로 삼을 수 있으며, 온라인상 위험을 최소화할 수 있고 타인을 배려할 수 있는 능력을 의미한다고 보았음.

I. 연구의 필요성 및 목적

연구의 필요성 : 기존 연구의 한계

- 디지털 시민성과 관련된 기존 연구들에서는 유아/학령 후기 아동/청소년 초기 (young generation) 아동에 대한 ICT 사용의 안전성과 책임성 등 개별화된 역량들을 소개하고 개발하는데 초점을 맞추고 있음. **디지털 시민성을 구성하는 개별적인 역량 중심의 접근에서 벗어나 포괄적 이해가 필요함.**
- 또한, 기존 연구에서 사용하는 디지털 시민성 역량 프레임은 주로 유럽이나 미국에서 개발한 것을 그 외의 지역에 일괄적으로 적용한 것으로 **아시아-태평양 지역의 지역적 특수성이 고려되지 않았다는 한계가 있음.**
- 현재 다양한 기관에서 실시한 아동의 ICT 사용 및 인식에 대한 최근 연구는 아시아-태평양 지역의 디지털 시민성 연구 지식 기반을 확장하였으나, **아동의 실제 ICT 사용, 태도, 행위, 역량 수준에 대한 국가 간 맥락 비교 연구는 여전히 부족한 실정임.**

I. 연구의 필요성 및 목적

연구의 필요성

- 디지털 시민성은 언어, 수리, 학습에 대한 학습, 문화적 인식을 포함하는 다양한 역량을 습득할 수 있게 해주는 횡단적인 핵심 역량(Ferrari, 2013)이라 정의되기도 함.
- 디지털 미디어를 통한 참여적 소통에서는 타인의 의견과 생각을 존중하고 배려하는 태도 등 네트워크 상의 소통능력, 관계형성 능력이 매우 중요하게 작용함. 즉 특정 이슈에 대한 자신의 의견이나 관심을 드러내는 데 있어서 지켜야 할 매너 혹은 공공의식 등이 디지털 시민성의 자질로 포함될 수 있음(Hobbs, 2010).
- **디지털 시민성에 대해 매우 다양한 관점에서 논의가 이루어지고 있어, 디지털 시민성 개념 정의 및 구성 요소에 대한 정교화가 필요함.**

I. 연구의 필요성 및 목적

연구의 목적

- 유네스코 방콕은 2014년부터, “Fostering Digital Citizenship through Safe and Responsible Use of ICT(안전하고 책임감 있는 ICT 사용을 통한 디지털 시민성 양성) Project”를 실시하고 있음.
- 이 프로젝트는 아시아-태평양 지역 아동들의 안전하고 효과적인 ICT 사용을 촉진하는 정책적 노력의 당위성을 제공하고 디지털 시민성 개발의 필요성을 확인하기 위한 목적으로 추진되고 있음.
- 이 프로젝트의 일환으로 추진 중인 **DKAP(Digital Kids Asia-Pacific) 프로젝트**는 교육적 맥락에서 아동의 태도와 행동, 역량 수준 및 ICT 사용을 평가하는 측정 도구를 개발하고, 아시아-태평양 지역 4개 국가(한국, 방글라데시, 베트남, 피지)에서의 파일럿테스트를 통해 양적 및 질적 데이터를 획득하여 비교 분석함으로써 **아동의 안전하고 효과적이며 책임감 있는 ICT 활용에 대한 아시아-태평양 지역의 증거 기반 정책 개발을 지원하고자 함.**

II. 연구 추진 과정

II. 연구 추진 과정

- 전문가의 자문과 의견 수렴을 통해 최종적으로 '디지털 활용, 디지털 보안, 디지털 참여, 디지털 정서 지능, 창의와 혁신' 등 디지털 시민성 역량 틀을 도출



- 디지털 안녕감(wellbeing)을 습득할 수 있는 1~4번째 영역은 확정되었으나 5~6번째 역량은 추후 고려가 필요하다고 논의

II. 연구 추진 과정

아시아-태평양 디지털 시민성 교육 컨퍼런스 ('17.3.2~3.3)



- 디지털 시민성에 대한 증거기반정책 개발을 지원하기 위해 UNESCO 방콕과 Google Asia Pacific의 공동 주최로 2017년 3월에 아시아-태평양 디지털 시민성 교육 컨퍼런스를 개최함.
- 이 컨퍼런스의 주요 목적은 디지털 시민성 역량 틀(Framework)을 확립하는 것으로, Global Kids Online, ThinkYoung 등 13개 기구에서 기존에 개발되었던 디지털 시민성 교육과정에 대해 검토함.



II. 연구 추진 과정

DKAP 프로젝트 전문가 협의회 ('17.7.24~7.26)

- 초기의 디지털 시민성 역량 틀을 개정하고 최종적인 영역을 확정하기 위해 2017년 7월 태국 방콕에서 전문가 협의회(Experts' Meeting) 개최
- 전문가 협의회를 통해 디지털 시민성 역량 틀 5개 영역(Domain)과 각 영역에 상응하는 역량, 수행 지표 예시들로 구성

영역	설명
디지털 활용 (Digital Literacy)	ICT 기기를 작동하여 디지털 정보를 찾고, 평가하며 활용할 수 있는 역량
디지털 보안 및 탄력성 (Digital Safety & Resilience)	자신과 타인의 권리를 보호하고, 건강 및 심리적 안녕감을 향상하는 방향으로 디지털 기술을 활용할 수 있는 역량
디지털 참여 (Digital Participation & Agency)	디지털 미디어를 활용하여 개인적· 사회적 목적을 위해 정보공유 및 상호작용을 하고, 사회적 활동에 참여할 수 있는 역량
디지털 정서 지능 (Digital Emotional Intelligence)	디지털 정보, 미디어 기술을 활용할 때 자신의 감정을 조절하고 타인의 감정을 이해하여 긍정적 사회관계를 형성할 수 있는 역량
창의 & 혁신 (Creativity & Innovation)	자신의 목표에 적합한 디지털 기술 및 정보를 활용하여 창의적으로 표현하고, 문제를 해결할 수 있는 역량

Ⅱ. 연구 추진 과정

DKAP 프로젝트 전문가 협의회 ('17.7.24~7.26)

연구대상 선정

- 4개 국가를 파일럿 대상 국가로 선정
: 한국, 방글라데시, 베트남, 피지
- 만 15세 아동을 연구 대상으로 선정
: 지역 유형(대도시, 중소도시, 읍면 지역) 및 학교 설립 유형(공립, 사립) 등을 고려하여 층화표집



연구범위 확정

- 디지털 시민 역량 측정 도구 개발
- 파일럿 테스트를 통한 도구 신뢰성 및 타당성 확보
- 국가별 결과 비교 연구 실시

13

TOGETHER.
TOMORROW.
EWHA

Ⅲ. 주요 연구 내용

이화여자대학교
Ewha Womans University

15

Ⅱ. 연구 추진 과정

DKAP 프로젝트 관계자 및 연구팀 협의회 ('18.3.15~3.16)

- 개발된 문항, 데이터 수집 방법 등 연구 방법과 도구를 최종적으로 점검하기 위해 2018년 3월 태국 방콕에서 연구참여국가 관계자 및 연구팀 협의회(Regional Researchers' Meeting) 개최



이화여자대학교 학교폭력예방연구소 (Institute of School Violence Prevention)



1. 디지털 시민성 측정 도구 개발

1. 디지털 시민성 측정 도구 개발

디지털 시민성 측정도구 문항 구성

영역	역량	문항 수(합계)	
A. 디지털 활용	A1. ICT 활용 (ICT Literacy)	9	16
	A2. 정보 활용 (Information Literacy)	7	
B. 디지털 보안 및 탄력성	B1. 권리 이해 (Understanding Child Rights)	4	14
	B2. 정보활용 윤리 (Personal data, Privacy and Reputation)	4	
	B3. 신체적, 심리적 건강 (Promoting and Protecting Health and Well-being)	3	
	B4. 디지털 탄력성 (Digital Resilience)	3	
C. 디지털 참여	C1. 정보공유 및 상호작용 (Interacting, Sharing and collaborating)	4	13
	C2. 사회참여 (Civic Engagement)	5	
	C3. 사이버 에티켓 (Netiquette)	4	
	D1. 자기인식 (Self-awareness)	4	
D. 디지털 정서 지능	D2. 자기조절 (Self-regulation)	3	16
	D3. 동기부여 (Self-motivation)	3	
	D4. 의사소통 및 대인관계 (Interpersonal skills)	3	
	D5. 공감 능력 (Empathy)	3	
	E1. 창의성 (Creative Literacy)	3	
E. 창의와 혁신	E2. 문제 진단 및 해결 (Problem Diagnoses & Solving)	5	21
	E3. 평생학습 (Life Long Learning)	3	
	E4. 협업 (Collaboration)	4	
	E5. 디지털 경제 (Skills for the Digital Economy)	3	
	E6. 놀이와 표현 (Play & Expression)	3	

1. 디지털 시민성 측정 도구 개발

디지털 시민성 역량 틀 (Framework)

- 아시아-태평양 디지털 시민성 교육 컨퍼런스 및 전문가 협의회를 통해 도출된 **디지털 시민성 역량 틀**은 '디지털 활용, 디지털 보안 및 탄력성, 디지털 참여, 디지털 정서 지능, 창의와 혁신'의 **총 5개의 영역(Domain)**으로 구성됨.
- 5개 영역별로 디지털 시민성 역량을 측정하는 하위역량들로 문항을 구성하여 디지털 시민성을 측정하고자 하였음.



2. 파일럿 테스트

2. 파일럿 테스트

파일럿 테스트 개요

- 목적 : 디지털 시민성을 측정하기 위해 1차적으로 개발된 문항에 대해 pre-pilot 형태로 사전 예비검사를 실시함으로써 문항의 신뢰도를 분석하고 검증
- 기간 : 2018년 2월 13일~28일
- 대상 : 서울, 경기 지역 중·고등학생(중학교 3학년, 고등학교 1학년) 212명
- 내용 : 디지털 시민성 역량 틀에 따라 개발된 문항들이 탑재된 온라인 및 오프라인 설문을 통해 한국 중·고등학생들의 디지털 시민성 조사

2. 파일럿 테스트

파일럿 테스트 결과 : 하위 역량별 신뢰도 분석

영역	역량	Cronbach's alpha	문항 수
A. 디지털 활용	A1. ICT 활용	0.905	9
	A2. 정보 활용	0.929	7
B. 디지털 보안 및 탄력성	B1. 권리 이해	0.737	4
	B2. 정보활용 윤리	0.882	4
	B3. 신체적, 심리적 건강	0.529	3
	B4. 디지털 탄력성	0.743	3
C. 디지털 참여	C1. 정보공유 및 상호작용	0.851	4
	C2. 사회참여	0.881	5
	C3. 사이버 에티켓	0.866	4
D. 디지털 정서 지능	D1. 자기인식	0.859	4
	D2. 자기조절	0.742	3
	D3. 동기부여	0.812	3
	D4. 의사소통 및 대인관계	0.767	3
	D5. 공감 능력	0.849	3
E. 창의와 혁신	E1. 창의성	0.909	3
	E2. 문제 진단 및 해결	0.888	5
	E3. 평생학습	0.807	3
	E4. 협업	0.882	4
	E5. 디지털 경제	0.829	3
	E6. 놀이와 표현	0.786	3

- 하위 역량별 신뢰도의 경우 'B3. 신체적, 심리적 건강' 역량을 제외하고 신뢰도가 0.737~0.929로 나와 적은 문항 수를 고려할 때 양호한 수준이라 할 수 있음.
- 사전 파일럿 테스트 결과를 바탕으로 DKAP 프로젝트를 관계자 및 연구팀 협의회('18.3.15~16)를 통해 최종 문항 수정

2. 파일럿 테스트

파일럿 테스트 결과 : 전체 및 영역별 신뢰도 분석

- 디지털 시민성 측정 도구에 대한 파일럿 테스트 결과, 전체 신뢰도는 0.976이며, 영역별 신뢰도는 0.886~0.954로 비교적 높은 편으로 나타남.

영역	Cronbach's alpha	문항 수
A. 디지털 활용 (Digital Literacy)	0.947	16
B. 디지털 보안 및 탄력성 (Digital Safety & Resilience)	0.886	14
C. 디지털 참여 (Digital Participation & Agency)	0.911	13
D. 디지털 정서 지능 (Digital Emotional Intelligence)	0.940	16
E. 창의와 혁신 (Creativity & Innovation)	0.954	21
합계	0.976	80

TOGETHER.
TOMORROW.
EWHA

IV. 연구결과

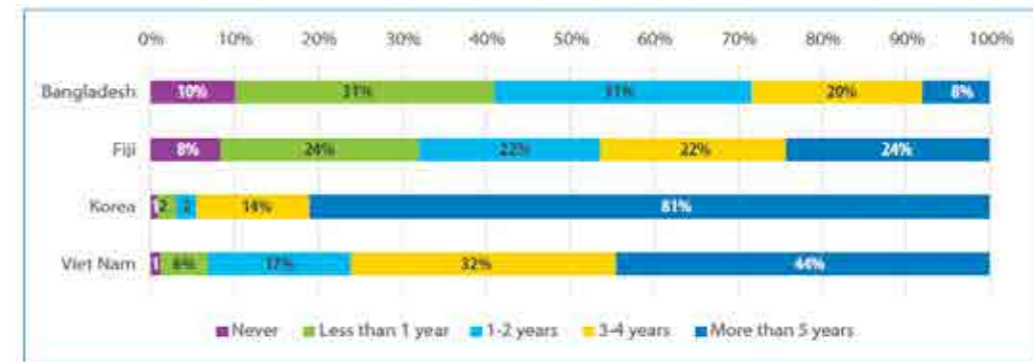
이화여자대학교
Ewha Womans University

1. 주요 기술통계

1. 주요 기술통계

디지털 기기 사용 기간

- 디지털 기기(예: 컴퓨터, 노트북, 스마트폰, 태블릿 PC 등)를 사용한 지 얼마나 되었는지에 대한 국가별 응답 결과 **한국 청소년들은 '5년 이상'이라는 응답이 81%**로 높게 나타났음.



1. 주요 기술통계

연구 참여자 현황

- 각 국가별 지역 특성(도시/농어촌)을 고려하여 **최소 1,000명 이상의 표본 데이터**를 수집하여 분석에 활용하였음.

구분	참여자수(명)	성별	나이 (태어난 연도)	학년
방글라데시	1,055	여학생 49.9% 남학생 50.1%	2000(0.5%), 2001(1.0%), 2002(9.9%), 2003(34.2%), 2004(44.1%), 2005(10.3%)	All 9th grade
피지	1,239	여학생 57.7% 남학생 42.3%	2002(53.5%), 2003(46.5%)	9th Grade (6.9%), 10th Grade (93.1%)
한국	1,784	여학생 51.5% 남학생 48.5%	2000(0.2%), 2001(0.8%), 2002(94.1%), 2003(4.8%)	9th grade(0.1%), 10th grade(99.7%), 11th grade(0.2%)
베트남	1,051	여학생 53.1% 남학생 46.9%	2001(0.1%), 2002(0.9%), 2003(99.0%)	All 10th grade

1. 주요 기술통계

디지털 기기 일일 사용 시간

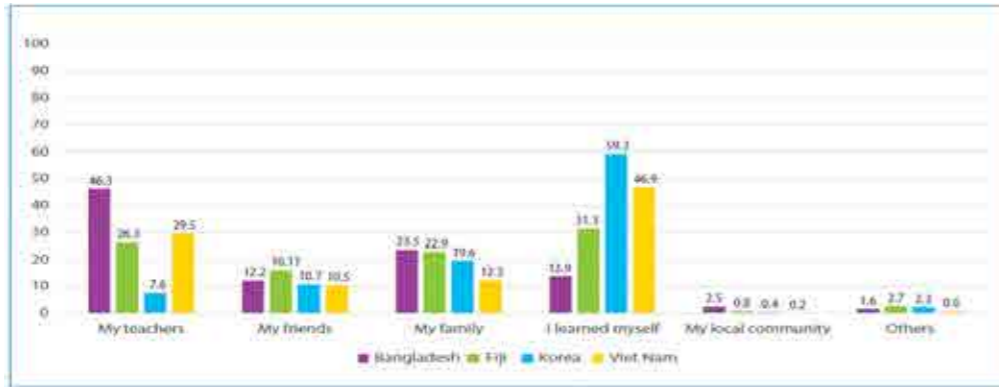
- 디지털 기기를 사용하여 하루에 얼마나 자주 온라인 또는 인터넷 접속을 하는지에 대한 응답 결과, **한국 청소년이 다른 나라 청소년들에 비해 하루 중 디지털 기기 사용 시간이 긴 것으로 나타남.**
- 한국의 경우에 하루에 **3시간 이상** 사용하는 경우가 **61.3%**, **5시간 이상** 사용하는 경우가 **22.4%**로 과도한 디지털 사용이 우려되는 수준임.

	Hardly ever	Less than an hour	1-2 hour	3-4 hours	5-6 hours	7 hours or more
Bangladesh	23.4%	31.1%	34.7%	7.9%	2.0%	0.9%
Fiji	19.0%	25.2%	28.9%	13.6%	7.0%	6.3%
Korea	2.6%	5.0%	28.9%	40.9%	14.1%	8.3%
Vietnam	2.1%	5.1%	31.3%	38.9%	14.7%	7.9%

1. 주요 기술통계

컴퓨터 사용 방법 학습

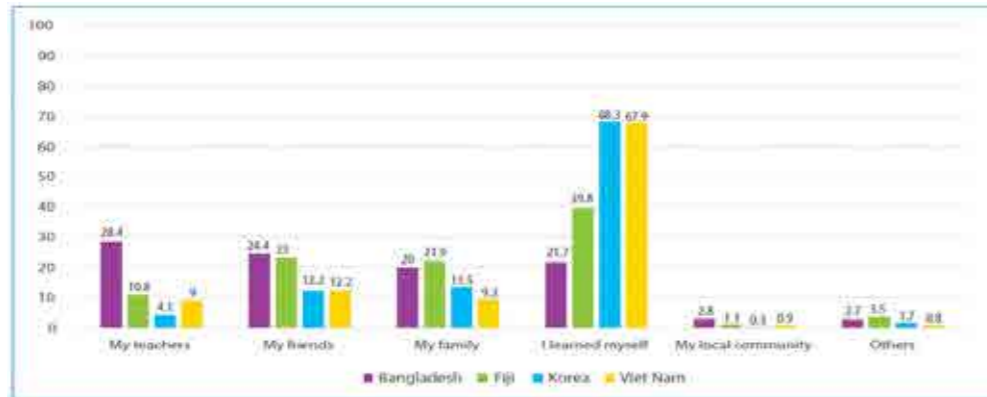
- 컴퓨터를 사용하는 방법에 대해 누구로부터 가장 많이 배웠냐는 문항에 대해 한국 청소년들은 스스로 학습했다는 응답이 59.3%에 달하였음.



1. 주요 기술통계

인터넷 사용 방법 학습

- 인터넷을 사용하는 방법에 대해 누구로부터 가장 많이 배웠냐는 문항에 대해서도 마찬가지로 한국 청소년들은 스스로 학습했다는 응답이 68.3%에 달하였음.

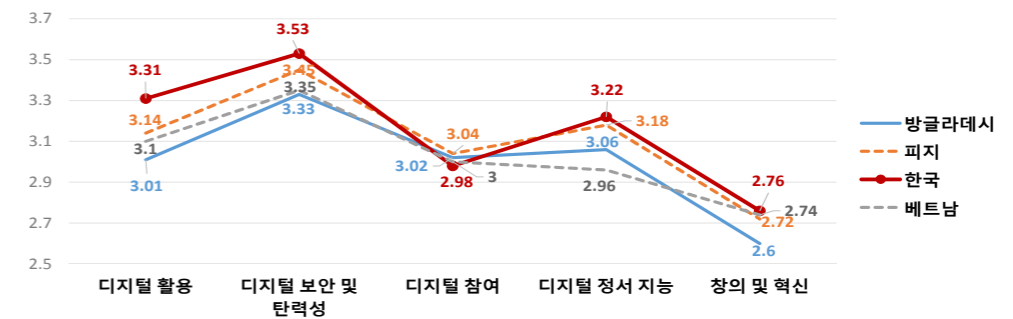


2. 국가별 평균 비교

2. 국가별 평균 비교

국가별 디지털 시민성 역량 평균

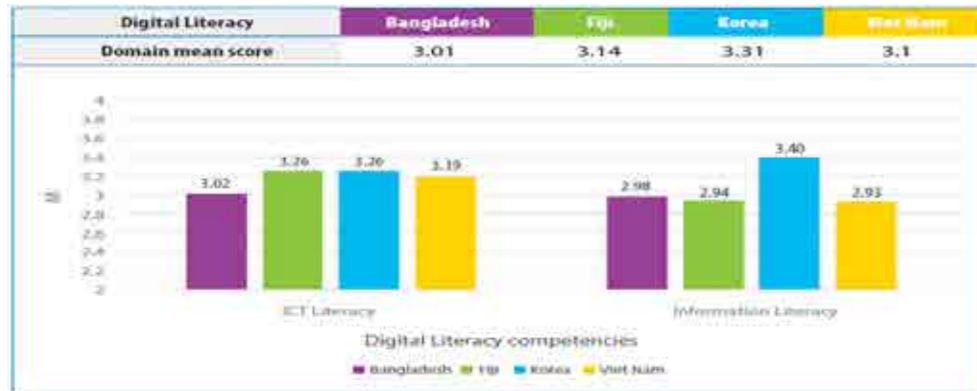
- 4개국 모두 5개 영역 중 청소년들의 '디지털 보안 및 탄력성'이 가장 높게 나타났으며, '창의&혁신' 영역이 가장 낮게 나타남.
- 한국은 다른 3개국과 비교해 볼 때, 모든 영역에서 상대적으로 높은 역량을 나타냈으나 '디지털 참여' 영역에서는 다소 낮게 나타남.



2. 국가별 평균 비교

디지털 활용

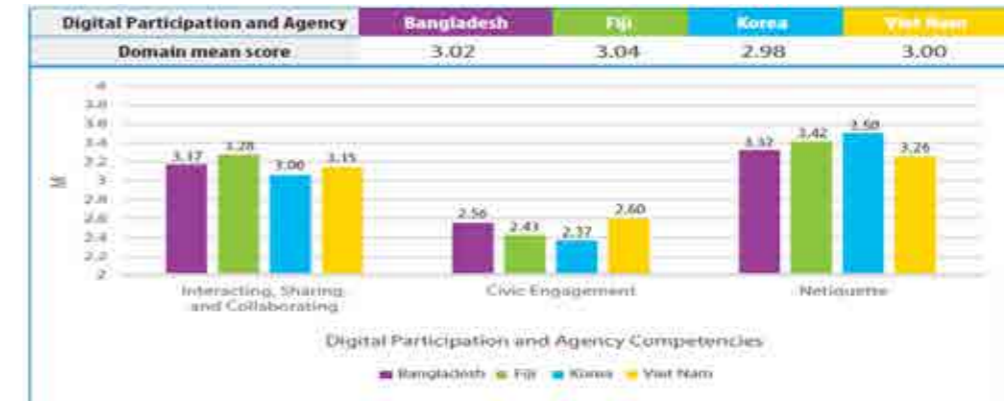
- 한국 청소년들의 “디지털 활용” 역량은 3.31로 다른 나라 청소년들에 비해 높게 나타남.



2. 국가별 평균 비교

디지털 참여

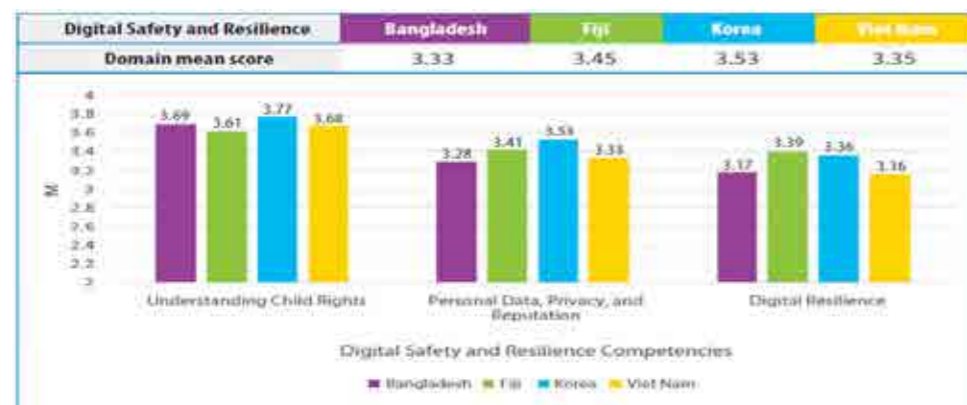
- 한국 청소년들의 “디지털 참여” 역량은 2.98로 다른 나라 청소년들에 비해 상대적으로 낮은 것으로 나타남.



2. 국가별 평균 비교

디지털 보안 및 탄력성

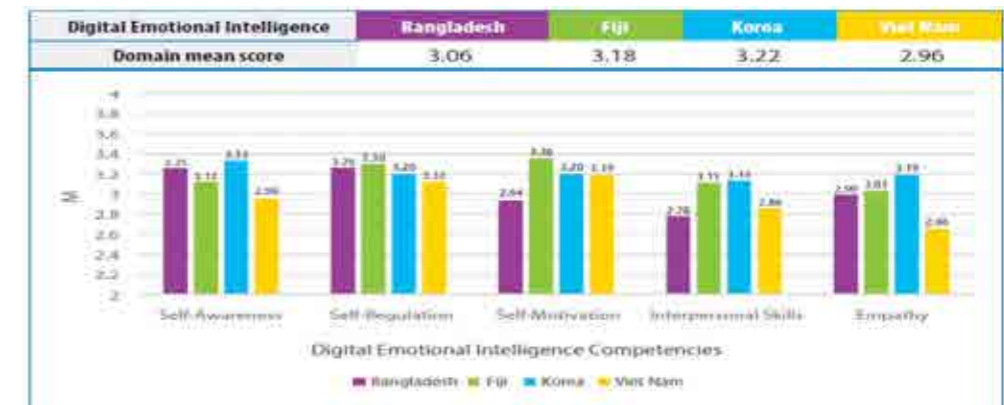
- 한국 청소년들의 “디지털 보안 및 탄력성” 역량은 3.53으로 다른 나라 청소년들에 비해 높게 나타남.



2. 국가별 평균 비교

디지털 정서 지능

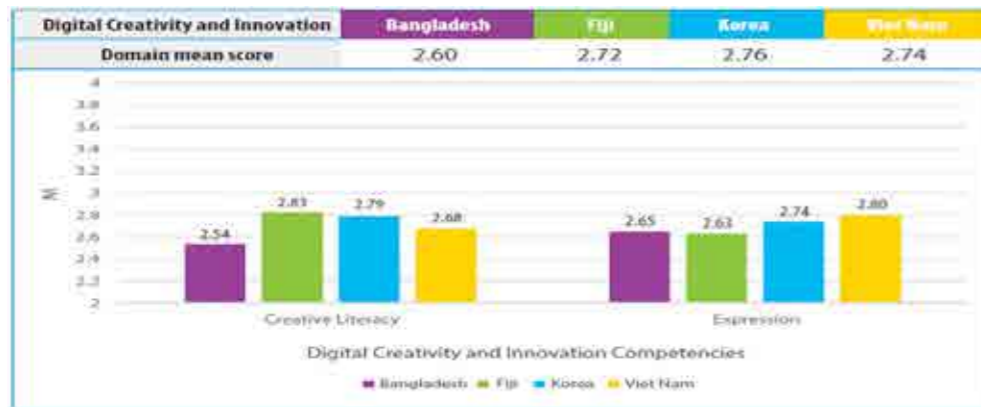
- 한국 청소년들의 “디지털 정서 지능” 역량은 3.22로 다른 나라 청소년들에 비해 상대적으로 높은 것으로 나타남.



2. 국가별 평균 비교

창의와 혁신

- 한국 청소년들의 "창의와 혁신" 역량은 2.76으로 다른 나라 청소년들과 유사한 수준으로 나타났으며, 디지털 시민성 하위 역량 가운데 가장 낮게 나타남.



3. 디지털 시민성 영향 요인 분석

분석모형 및 방법 : 중다회귀분석

$$Y_i = \beta_0 + \beta_1 X_{1i} + \beta_2 X_{2i} + \dots + \beta_3 X_{3i} + \epsilon_i$$

독립변인

- 지역 (도시=1)
- 성별 (남학생=1)
- 가정의 사회경제적 수준
- 디지털 기기를 사용한 기간
- 디지털 기기를 사용하는 시간
- 디지털 기기 접근성(가정 및 학교)
- 컴퓨터 사용 방법 학습 주체
- 인터넷 사용 방법 학습 주체
- 코딩 기술을 학습한 경험
- 웹 및 어플리케이션을 개발한 경험

종속변인

DKAP Digital Citizenship

- 디지털 활용
- 디지털 보안 및 탄력성
- 디지털 참여
- 디지털 정서 지능
- 창의 및 혁신

3. 디지털 시민성 영향 요인 분석

디지털 활용

독립변수 (adjusted R ² = .146)	비표준화 회귀계수		표준화 계수 (β)	t	유의수준
	B	Std. Error			
지역(도시=1)	.007	.028	.007	.238	.812
성별(남학생=1)	-.032	.029	-.032	-1.115	.265
부모의 교육수준	.019	.011	.054	1.739	.082
가정의 경제적 수준	-.009	.040	-.007	-.235	.814
가정의 도서 보유량	.046	.012	.119***	3.855	.000
디지털 기기를 사용한 기간	.047	.021	.068*	2.289	.022
디지털 기기를 사용하는 시간(정도)	-.006	.013	-.012	-.421	.674
가정에서의 디지털 기기 접근성	.076	.012	.193***	6.146	.000
학교에서의 디지털 기기 접근성	.038	.012	.094**	3.089	.002
컴퓨터 사용 방법 학습(다른 사람에게 배움=1)	-.082	.036	-.081*	-2.294	.022
인터넷 사용 방법 학습(다른 사람에게 배움=1)	-.091	.038	-.085*	-2.397	.017
코딩 기술을 배운 경험	.066	.030	.064*	2.196	.028
웹페이지나 어플리케이션을 개발한 경험	.077	.039	.058	1.958	.050

3. 디지털 시민성 영향 요인 : 한국 청소년을 중심으로

3. 디지털 시민성 영향 요인 분석

디지털 보안 및 탄력성

독립변수 (adjusted R ² =.052)	비표준화 회귀계수		표준화 계수 (β)	t	유의수준
	B	Std. Error			
지역(도시=1)	.054	.026	.063*	2.086	.037
성별(남학생=1)	-.081	.026	-.094**	-3.089	.002
부모의 교육수준	-.005	.010	.000	-.005	.996
가정의 경제적 수준	-.019	.036	-.016	-.519	.604
가정의 도서 보유량	.014	.011	.043	1.312	.190
디지털 기기를 사용한 기간	.063	.019	.103**	3.317	.001
디지털 기기를 사용하는 시간(정도)	-.030	.012	-.075*	-2.465	.014
가정에서의 디지털 기기 접근성	.020	.011	.058	1.757	.079
학교에서의 디지털 기기 접근성	.009	.011	.026	.819	.413
컴퓨터 사용 방법 학습(다른 사람에게 배움=1)	-.062	.033	-.070	-1.887	.059
인터넷 사용 방법 학습(다른 사람에게 배움=1)	-.011	.035	-.011	-.307	.759
코딩 기술을 배운 경험	.047	.028	.053	1.710	.088
웹페이지나 애플리케이션을 개발한 경험	.099	.036	.085**	2.741	.006

3. 디지털 시민성 영향 요인 분석

디지털 정서 지능

독립변수 (adjusted R ² =.072)	비표준화 회귀계수		표준화 계수 (β)	T	유의수준
	B	Std. Error			
지역(도시=1)	.015	.029	.015	.498	.618
성별(남학생=1)	-.054	.030	-.055	-1.819	.069
부모의 교육수준	.005	.012	.014	.448	.654
가정의 경제적 수준	-.012	.041	-.009	-.294	.769
가정의 도서 보유량	.040	.012	.104**	3.251	.001
디지털 기기를 사용한 기간	.058	.021	.084**	2.743	.006
디지털 기기를 사용하는 시간(정도)	-.003	.014	-.007	-.220	.826
가정에서의 디지털 기기 접근성	.039	.013	.099**	3.033	.002
학교에서의 디지털 기기 접근성	.018	.013	.046	1.431	.153
컴퓨터 사용 방법 학습(다른 사람에게 배움=1)	-.070	.037	-.070	-1.906	.057
인터넷 사용 방법 학습(다른 사람에게 배움=1)	-.019	.039	-.018	-.483	.629
코딩 기술을 배운 경험	.009	.031	.008	.278	.781
웹페이지나 애플리케이션을 개발한 경험	.166	.040	.127***	4.112	.000

3. 디지털 시민성 영향 요인 분석

디지털 참여

독립변수 (adjusted R ² =.050)	비표준화 회귀계수		표준화 계수 (β)	t	유의수준
	B	Std. Error			
지역(도시=1)	.047	.032	.044	1.452	.147
성별(남학생=1)	-.097	.033	-.092**	-2.986	.003
부모의 교육수준	.015	.013	.040	1.214	.225
가정의 경제적 수준	.016	.045	.011	.359	.720
가정의 도서 보유량	.031	.013	.075*	2.305	.021
디지털 기기를 사용한 기간	-.025	.023	-.033	-1.048	.295
디지털 기기를 사용하는 시간(정도)	.012	.015	.025	.816	.415
가정에서의 디지털 기기 접근성	.016	.014	.038	1.135	.257
학교에서의 디지털 기기 접근성	.037	.014	.086**	2.675	.008
컴퓨터 사용 방법 학습(다른 사람에게 배움=1)	-.049	.040	-.045	-1.202	.229
인터넷 사용 방법 학습(다른 사람에게 배움=1)	.031	.043	.027	.714	.475
코딩 기술을 배운 경험	.055	.034	.050	1.612	.107
웹페이지나 애플리케이션을 개발한 경험	.148	.045	.103**	3.314	.001

3. 디지털 시민성 영향 요인 분석

창의 및 혁신

독립변수 (adjusted R ² =.069)	비표준화 회귀계수		표준화 계수 (β)	t	유의수준
	B	Std. Error			
지역(도시=1)	.105	.043	.074*	2.470	.014
성별(남학생=1)	-.034	.043	-.024	-.786	.432
부모의 교육수준	.039	.017	.074*	2.294	.022
가정의 경제적 수준	.010	.060	.005	.164	.870
가정의 도서 보유량	.033	.018	.060	1.855	.064
디지털 기기를 사용한 기간	.003	.031	.003	.112	.911
디지털 기기를 사용하는 시간(정도)	.043	.020	.065*	2.139	.033
가정에서의 디지털 기기 접근성	.029	.019	.051	1.551	.121
학교에서의 디지털 기기 접근성	.042	.018	.072*	2.255	.024
컴퓨터 사용 방법 학습(다른 사람에게 배움=1)	-.126	.054	-.087*	-2.355	.019
인터넷 사용 방법 학습(다른 사람에게 배움=1)	.092	.057	.060	1.617	.106
코딩 기술을 배운 경험	.024	.046	.016	.517	.605
웹페이지나 애플리케이션을 개발한 경험	.281	.059	.147***	4.763	.000

3. 디지털 시민성 영향 요인 분석

소결

독립변수	디지털 활용	디지털 보안 및 탄력성	디지털 참여	디지털 정서 지능	창의 및 혁신
지역(도시=1)		.063*			.074*
성별(남학생=1)		-.094**	-.092**		
부모의 교육수준					.074*
가정의 경제적 수준					
가정의 도서 보유량	.119***		.075*	.104**	
디지털 기기를 사용한 기간	.068*	.103**		.084**	
디지털 기기를 사용하는 시간(정도)		-.075*			.065*
가정에서의 디지털 기기 접근성	.193***			.099**	
학교에서의 디지털 기기 접근성	.094**		.086**		.072*
컴퓨터 사용 방법 학습(다른 사람에게 배움=1)	-.081*				-.087*
인터넷 사용 방법 학습(다른 사람에게 배움=1)	-.085*				
코딩 기술을 배운 경험	.064*				
웹페이지나 애플리케이션을 개발한 경험		.085**	.103**	.127***	.147***

4. 디지털 참여 중점 분석

디지털 참여 (전체)

독립변수 (adjusted R ² =.050)	비표준화 회귀계수		표준화 계수 (β)	t	유의수준
	B	Std. Error			
지역(도시=1)	.047	.032	.044	1.452	.147
성별(남학생=1)	-.097	.033	-.092**	-2.986	.003
부모의 교육수준	.015	.013	.040	1.214	.225
가정의 경제적 수준	.016	.045	.011	.359	.720
가정의 도서 보유량	.031	.013	.075*	2.305	.021
디지털 기기를 사용한 기간	-.025	.023	-.033	-1.048	.295
디지털 기기를 사용하는 시간(정도)	.012	.015	.025	.816	.415
가정에서의 디지털 기기 접근성	.016	.014	.038	1.135	.257
학교에서의 디지털 기기 접근성	.037	.014	.086**	2.675	.008
컴퓨터 사용 방법 학습(다른 사람에게 배움=1)	-.049	.040	-.045	-1.202	.229
인터넷 사용 방법 학습(다른 사람에게 배움=1)	.031	.043	.027	.714	.475
코딩 기술을 배운 경험	.055	.034	.050	1.612	.107
웹페이지나 애플리케이션을 개발한 경험	.148	.045	.103**	3.314	.001

4. 디지털 참여 중점 분석

4. 디지털 참여 중점 분석

정보공유 및 상호작용

독립변수 (adjusted R ² =.046)	비표준화 회귀계수		표준화 계수 (β)	t	유의수준
	B	Std. Error			
지역(도시=1)	.040	.041	.030	.974	.330
성별(남학생=1)	-.045	.042	-.033	-1.090	.276
부모의 교육수준	.027	.016	.054*	1.651	.099
가정의 경제적 수준	.097	.057	.052*	1.682	.093
가정의 도서 보유량	.020	.017	.039	1.189	.235
디지털 기기를 사용한 기간	-.050	.030	-.053*	-1.685	.092
디지털 기기를 사용하는 시간(정도)	.063	.019	.100**	3.266	.001
가정에서의 디지털 기기 접근성	.028	.018	.051	1.532	.126
학교에서의 디지털 기기 접근성	.042	.018	.076*	2.355	.019
컴퓨터 사용 방법 학습(다른 사람에게 배움=1)	-.112	.052	-.081*	-2.169	.030
인터넷 사용 방법 학습(다른 사람에게 배움=1)	.053	.055	.036	.967	.334
코딩 기술을 배운 경험	.076	.044	.053*	1.730	.084
웹페이지나 애플리케이션을 개발한 경험	.143	.057	.078*	2.053	.012

4. 디지털 참여 중점 분석

사회 참여

독립변수 (adjusted R ² =.031)	비표준화 회귀계수		표준화 계수 (β)	t	유의수준
	B	Std. Error			
지역(도시=1)	.076	.053	.044	1.429	.153
성별(남학생=1)	-.077	.054	-.045	-1.442	.150
부모의 교육수준	.020	.021	.031	.956	.339
가정의 경제적 수준	-.050	.074	-.021	-.681	.496
가정의 도서 보유량	.037	.022	.054*	1.659	.097
디지털 기기를 사용한 기간	-.079	.038	-.065*	-2.051	.040
디지털 기기를 사용하는 시간(정도)	.025	.025	.031	1.011	.312
가정에서의 디지털 기기 접근성	-.020	.023	-.029	-.855	.393
학교에서의 디지털 기기 접근성	.062	.023	.088**	2.709	.007
컴퓨터 사용 방법 학습(다른 사람에게 배움=1)	-.070	.066	-.040	-1.053	.293
인터넷 사용 방법 학습(다른 사람에게 배움=1)	.084	.071	.045	1.183	.237
코딩 기술을 배운 경험	.081	.056	.045	1.440	.150
웹페이지나 애플리케이션을 개발한 경험	.240	.073	.103**	3.273	.001

4. 디지털 참여 중점 분석

소결

독립변수	디지털 참여	정보공유 및 상호작용	사회참여	사이버 에티켓
지역(도시=1)				
성별(남학생=1)	-.092**			-.152***
부모의 교육수준		.054*		
가정의 경제적 수준		.052*		
가정의 도서 보유량	.075*		.054*	.083*
디지털 기기를 사용한 기간		-.053*	-.065*	.074*
디지털 기기를 사용하는 시간(정도)		.100**		-.104**
가정에서의 디지털 기기 접근성				.091**
학교에서의 디지털 기기 접근성	.086**	.076*	.088**	
컴퓨터 사용 방법 학습(다른 사람에게 배움=1)		-.081*		
인터넷 사용 방법 학습(다른 사람에게 배움=1)				
코딩 기술을 배운 경험		.053*		
웹페이지나 애플리케이션을 개발한 경험	.103**	.078*	.103**	

4. 디지털 참여 중점 분석

사이버 에티켓

독립변수 (adjusted R ² =.056)	비표준화 회귀계수		표준화 계수 (β)	t	유의수준
	B	Std. Error			
지역(도시=1)	.025	.033	.023	.763	.446
성별(남학생=1)	-.167	.034	-.152***	-4.985	.000
부모의 교육수준	.000	.013	.001	.020	.984
가정의 경제적 수준	.000	.046	.000	.009	.993
가정의 도서 보유량	.035	.014	.083*	2.570	.010
디지털 기기를 사용한 기간	.057	.024	.074*	2.371	.018
디지털 기기를 사용하는 시간(정도)	-.053	.016	-.104**	-3.387	.001
가정에서의 디지털 기기 접근성	.040	.014	.091**	2.761	.006
학교에서의 디지털 기기 접근성	.008	.014	.019	.589	.556
컴퓨터 사용 방법 학습(다른 사람에게 배움=1)	.036	.042	.032	.865	.387
인터넷 사용 방법 학습(다른 사람에게 배움=1)	-.042	.044	-.035	-.946	.345
코딩 기술을 배운 경험	.008	.035	.007	.224	.823
웹페이지나 애플리케이션을 개발한 경험	.063	.046	.043	1.379	.168

TOGETHER.
TOMORROW.
EWAH

V. 논의 및 시사점

1. 요약

요약

- 학교 소재지가 도시인 경우 농촌 지역에 비해 '디지털 보안 및 탄력성', '창의 및 혁신' 과 긍정적인 관계를 보였으며, 성별에 따라서는 여학생에 비해 남학생의 '디지털 보안 및 탄력성', '디지털 참여' 역량이 낮은 것으로 나타남.
- 부모의 교육 수준은 '창의 및 혁신' 역량과 긍정적인 관계가 있었으며, 가정의 도서 보유량은 '디지털 활용', '디지털 보안 및 탄력성', '디지털 정서 지능'과 긍정적 관계
- 디지털 기기의 사용 기간은 '디지털 활용', '디지털 보안 및 탄력성', '디지털 정서 지능' 과 긍정적인 관계를 나타냄.
- 디지털 기기를 사용하는 시간(정도)는 '창의 및 혁신' 역량에는 긍정적이었으나 '디지털 보안 및 탄력성' 과는 부정적인 관계를 보임.
- 다른 사람에게 컴퓨터나 인터넷을 배우는 것보다 스스로 학습할 경우 '디지털 활용'과 '창의 및 혁신' 역량과 긍정적인 관계를 보임.
- 코딩 기술은 배운 경험은 '디지털 활용'과, 웹이나 앱을 개발한 경험은 '디지털 활용', '디지털 참여', '디지털 정서 지능'과 긍정적인 관계

2. 논의 및 시사점

정책적 시사점

- **디지털 보안 및 탄력성을 넘어선 총체적 디지털 시민성 역량 개발 필요**
 - 현재의 교육 시스템과 정책 설정이 디지털 공간에서 학생들의 안전과 보호에 지나치게 초점이 맞추어져 있지 않나 하는 추정이 가능함.
 - 디지털 참여와 창의 및 혁신 등 낮은 영역의 역량 개발을 위한 적극적 노력 필요
- **학생의 수준과 관심에 맞는 맞춤형 교육 지원**
 - 학생들의 디지털 기기 사용 기간, 일일 사용 시간에 있어서 많은 격차를 나타냄.
 - 개인별 차이를 고려한 맞춤형 접근이 필요함.
- **디지털 역량 개발을 위한 멘토의 필요성**
 - 우리나라의 경우에 59.3%의 학생이 컴퓨터 사용 방법을 스스로 학습하는 것으로 나타났으며 그 다음으로 19.6%는 가족으로부터 배운 것으로 나타남.
 - 디지털에 대한 역량을 누구에게 배우는 것이 좋을 것인지를 떠나서 올바른 방향으로 디지털 역량을 신장시키고 있는지에 대한 안내와 지원이 필요함.

2. 논의 및 시사점

논의

- **DKAP(Digital Kids Asia-Pacific) 프로젝트**는 유네스코 방콕이 2014년부터 추진 중인 "Fostering Digital Citizenship through Safe and Responsible Use of ICT(안전하고 책임감 있는 ICT 사용을 통한 디지털 시민성 양성) Project" 의 일부로서, 아동의 ICT 사용, 태도, 행위, 역량 수준에 대한 아시아-태평양 지역의 지식 격차를 교육적인 맥락에서 설명하기 위한 국가간 비교 연구임.
- DKAP(Digital Kids Asia-Pacific) 프로젝트를 통해 교육적 맥락에서 아시아-태평양 지역 아동의 태도, 행위, 역량 수준 및 ICT 사용에 대해 평가할 수 있는 틀을 개발하고 검증함으로써 안전하고 효율적이며 책임감 있는 ICT 사용에 대한 증거 기반 이해를 확립할 수 있을 것임.
- 아울러, 아동의 실제 태도, 행위, 역량 수준 및 ICT 사용에 대한 양적, 질적 데이터를 수집 및 비교 분석함으로써 아시아-태평양 지역 청소년의 디지털 시민성 역량에 대한 증거 기반 확보에 기여할 수 있을 것임.

2. 논의 및 시사점

정책적 시사점

- **디지털 격차(digital divide)를 줄이기 위한 정책적 지원 시급**
 - 저소득층 학생들에게 디지털 미디어에 대한 접근을 제공하는 정부와 학교가 학생들의 능력을 육성하는데 중요한 역할을 할 수 있음.
 - 특히 저소득층 학생들에게 디지털 미디어에 접근할 수 있도록 하는 것이 중요
- **디지털 역량 향상을 위한 모듈형 학습 프로그램 개발 보급**
 - 5개의 하위 영역으로 구성된 DKAP의 역량을 높이는 가장 효과적인 방법은 코딩 기술을 익히고 실제로 웹이나 앱을 만드는 기회를 제공하는 것으로 나타남.
 - 정책 입안자들은 디지털 미디어를 사용하여 학생의 능력을 향상시킬 수 있는 디지털 사용능력 학습 프로그램을 만들고 제공하는 것이 중요함.
- **성별 차이를 고려한 접근 필요**
 - 전반적으로 디지털 시민성 역량은 여학생이 남학생에 비해 높은 것으로 나타남.
 - 디지털 보안 및 탄력성, 디지털 참여의 경우에 특히 남학생에 대한 적극적 관심과 지원이 필요함.

TOGETHER.
TOMORROW.
EWHA

감사합니다!
(jychung@ewha.ac.kr)

 이화여자대학교
EWHA WOMANS UNIVERSITY

TOGETHER.
TOMORROW.
EWHA

Digital Citizenship Competency - Current Status and Strengthening Strategies

2019. 11. 29.

Jae Young Chung

(College of Education, Ewha Womans University)

 이화여자대학교
EWHA WOMANS UNIVERSITY

TOGETHER.
TOMORROW.
EWHA

- Contents
- I . Research background and purpose
 - II . Research progression
 - III . Main research content
 - IV . Research results
 - V . Discussion and implications

 이화여자대학교
EWHA WOMANS UNIVERSITY

2

I . Research background and purpose

I . Research background and purpose

Research background

- With ICT having become the dominant channel to participate and contribute in a highly connected knowledge society, efforts are required for the education sector to be able to provide a beneficial and supportive environment in order to raise the digital citizenship of children and adolescents.
- In recent research (2016) UNESCO has broadly defined digital citizenship as, "The competency to effectively find, access, use, and generate information, to participate in a critical, sensitive, and ethical manner with people and with content, to safely and responsibly explore the online and ICT environment, and to recognize one's own rights."
- Digital citizenship signifies being able to view the opportunities presented online as positive growth opportunities for education, skills development and social engagement, and possessing the ability to minimize online risks and be considerate of others.

I . Research background and purpose

Research background

- Agenda for Education 2030 recognizes "Acquisition of ICT (Information and Communication Technologies) capabilities and skills as a requirement for citizens to survive in an increasingly globalized and digitized society"
- Development of digital technology has brought considerable opportunities and benefits, but also a range of social and ethical issues including cyberbullying and online crime.
- Digital citizenship differs from general citizenship in being largely based on media-based communication.
- As young people are now growing up with very frequent contacts through digital media, understanding the perceptions they hold of digital citizenship and the compositional concept of digital citizenship is a very important research task.

I . Research background and purpose

Research background

- Digital citizenship is also defined as the cross-sectional core competency (Ferrari, 2013) enabling students to acquire a variety of competencies including language, mathematics, learning about learning, and cultural awareness.
- In participatory communication through digital media, the ability to communicate and form relationships over networks is very important, including having a respectful and considerate attitude for the thoughts and opinions of others. In other words, the quality of digital citizenship may include factors such as manners or public awareness required to be observed when expressing opinions or interests regarding specific issues (Hobbs, 2010).
- Discussions on digital citizenship take place from an extremely wide variety of perspectives, and a definition of the concept and an elaboration of the components of digital citizenship are required.

I . Research background and purpose

Research background: limitations of existing research

- Existing studies on digital citizenship focus on introducing / developing individualized capacities for toddlers / late school-aged children / young generation in safety and responsibility etc., in ICT usage. **A comprehensive understanding that goes beyond the individual competency-centered approach constituting digital citizenship is needed.**
- Limits exist in the digital citizenship competency frameworks used in existing studies due to them being mainly developed in Europe or the USA with a blanket application to other regions, **without consideration for regional specifics in the Asia-Pacific region.**
- Recent research by various organizations on child ICT use and awareness has expanded the knowledge base of digital citizenship research in the Asia-Pacific region, but **still lacks in cross-national context on actual ICT use, attitudes, behavior and competency levels.**

I . Research background and purpose

Research purpose

- UNESCO Bangkok has carried out the "Fostering Digital Citizenship through Safe and Responsible Use of ICT Project" since 2014.
- This project aims to provide justification for policy efforts for safe and effective ICT use for children in the Asia-Pacific region, and to identify the need for digital citizenship development
- As part of this project, the **DKAP (Digital Kids Asia-Pacific) Project** in progress aims to **support the development of evidence-based policies in the Asia-Pacific region for safe, effective and responsible ICT literacy for children.** DKAP looks to develop measurement tools to assess children's attitudes and behavior, competency levels and ICT use in an educational context through obtaining and comparing quantitative and qualitative data via pilot tests in four countries in the Asia-Pacific: Korea, Bangladesh, Vietnam, and Fiji.

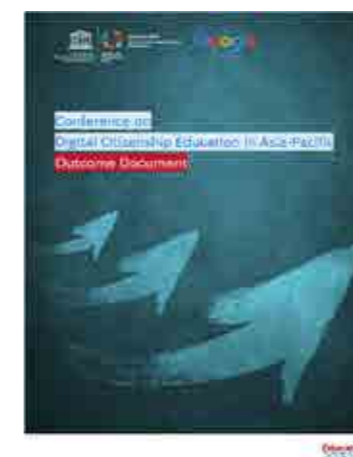
TOGETHER.
TOMORROW.
EWAH

II. Research progression

9

II. Research progression

Asia-Pacific Digital Citizenship Education Conference (Mar. 2-3 2017)



- In order to support the development of evidence-based policies on digital citizenship, the Asia-Pacific Digital Citizenship Education Conference was held in March 2017 under the co-sponsorship of UNESCO Bangkok and Google Asia Pacific.
- The conference mainly aimed at establishing a digital citizenship competency framework, and included a review of existing digital citizenship curricula among 13 organizations including Global Kids Online, and ThinkYoung.



II. Research progression

- Drawing up a digital citizenship competency framework through expert advice and opinions encompassing the domains 'Digital Literacy, Digital Safety, Digital Participation, Digital Emotional Intelligence, and Creativity & Innovation'



- While confirmation has taken place for domains 1 to 4 allowing acquisition of digital well-being, capacities for 5 and 6 require further consideration

II. Research progression

DKAP Project Experts' Meeting (Jul. 24-26, 2017)

Research target selection

- Four target countries selected for pilot: **Korea, Bangladesh, Vietnam, Fiji**
- Research subjects selected: adolescents 15 years of age
: stratified sampling by region (large cities, small/medium cities, towns/villages), school type (public, private), etc.



Research scope confirmation

- Development of a tool to measure digital citizenship competency
- Ensure tool reliability, validity through pilot test
- Comparative study results by country

13

II. Research progression

DKAP Project Experts' Meeting (Jul. 24-26, 2017)

- **Experts' Meeting held in Bangkok, Thailand in July 2017** to revise initial Digital Citizenship competency framework and finalize domains
- Via Experts' Meeting, Digital Citizenship competency framework organized into five domains, corresponding capacities and examples of performance indicators

Domain	Explanation
Digital Literacy	Competency to operate ICT devices to find, evaluate and utilize digital information
Digital Safety & Resilience	Competency to use digital technology to protect the rights of self and others, and to improve health and psychological wellbeing
Digital Participation & Agency	Competency to use digital media to share information and mutually interact for personal / social purposes and to participate in social activities.
Digital Emotional Intelligence	Competency used when utilizing digital information and media technology to control personal feelings and understand feelings of others, and form positive social relationships
Creativity & Innovation	Competency of creative expression and problem solving via leveraging the right digital technologies and information for one's goals

II. Research progression

DKAP Project Regional Researchers' Meeting (March 15-16, 2018)

- **Regional Researchers' Meeting held in March 2018 in Bangkok, Thailand** with participating countries for a final examination of research methods and tools, such as questions developed and data collection methods



Ⅲ. Main research content

1. Digital citizenship measurement tool development

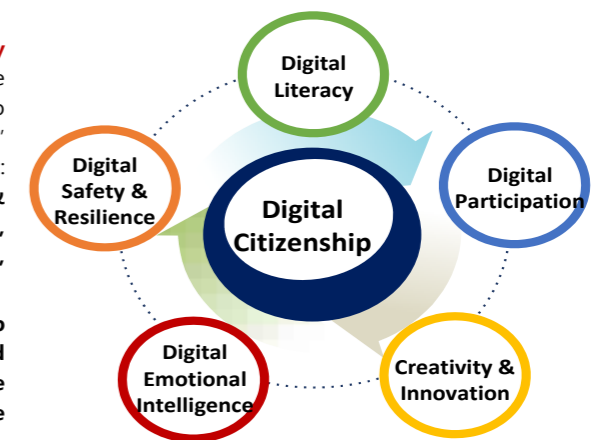
Ehwa Womans University Institute of School Violence Prevention



1. Digital citizenship measurement tool development

Digital Citizenship Competency Framework

- The **Digital Citizenship Competency Framework** drawn up through the Asia-Pacific Digital Citizenship Education Conference and Experts' Meeting is composed of five domains: 'Digital Literacy, Digital Safety & Resilience, Digital Participation, Digital Emotional Intelligence, Creativity & Innovation'.
- Aims to measure digital citizenship competency via questions organized into sub-capacities that measure digital citizenship competency in five domains.



1. Digital citizenship measurement tool development

Composition of digital citizenship measurement tool questionnaire

Domain	Competency	# of questions (total)	
A. Digital Literacy	A1. ICT literacy	9	16
	A2. Information literacy	7	
B. Digital Safety & Resilience	B1. Understanding child rights	4	14
	B2. Personal data, privacy and reputation)	4	
	B3. Promoting and protecting health and well-being	3	
	B4. Digital resilience	3	
C. Digital Engagement	C1. Interacting, sharing and collaborating	4	13
	C2. Civic engagement	5	
	C3. Netiquette	4	
D. Digital Emotional Intelligence	D1. Self-awareness	4	16
	D2. Self-regulation	3	
	D3. Self-motivation	3	
	D4. Interpersonal skills	3	
	D5. Empathy	3	
E. Creativity & Innovation	E1. Creative literacy	3	21
	E2. Problem diagnosis / solving	5	
	E3. Lifelong learning	3	
	E4. Collaboration	4	
	E5. Skills for the digital economy	3	
	E6. Play & expression	3	

2. Pilot test

Pilot test overview

- **Goal:** Preliminary tests in pre-pilot form on initial questions developed to measure digital citizenship in order to analyze and verify question reliability
- **Period:** 13-28 Feb. 2018
- **Subjects:** 212 middle & high school students from Seoul and Gyeonggi province (grades 9 & 10)
- **Content:** Digital citizenship survey of Korean middle / high school students through on- and offline surveys featuring questions developed according to a digital citizenship competency framework

2. Pilot test

2. Pilot test

Pilot test results: Reliability analysis overall and by domain

- Digital citizenship measurement tool pilot test results show **overall reliability of 0.976, and relatively high domain-specific reliability of 0.886 ~ 0.954.**

Domain	Cronbach's alpha	# of questions
A. Digital Literacy	0.947	16
B. Digital Safety & Resilience	0.886	14
C. Digital Participation & Agency	0.911	13
D. Digital Emotional Intelligence	0.940	16
E. Creativity & Innovation	0.954	21
Total	0.976	80

2. Pilot test

Pilot test results: Reliability analysis by sub-competency

Domain	Competency	Cronbach's alpha	# of questions
A. Digital Literacy	A1. ICT literacy	0.905	9
	A2. Information literacy	0.929	7
B. Digital Safety & Resilience	B1. Understanding child rights	0.737	4
	B2. Personal data, privacy and reputation	0.882	4
	B3. Promoting and protecting health and well-being	0.529	3
	B4. Digital resilience	0.743	3
C. Digital Participation	C1. Interacting, sharing and collaborating	0.851	4
	C2. Civic engagement	0.881	5
	C3. Netiquette	0.866	4
D. Digital Emotional Intelligence	D1. Self-awareness	0.859	4
	D2. Self-regulation	0.742	3
	D3. Self-motivation	0.812	3
	D4. Interpersonal skills	0.767	3
	D5. Empathy	0.849	3
E. Creativity & Innovation	E1. Creative literacy	0.909	3
	E2. Problem diagnosis / solving	0.888	5
	E3. Lifelong learning	0.807	3
	E4. Collaboration	0.882	4
	E5. Skills for the digital economy	0.829	3
	E6. Play & expression	0.786	3

Reliability by sub-competency shows a range of 0.737~0.929 (except for 'B3. Promoting and protecting health and well-being'), a satisfactory level considering the small number of questions.

Final revision to the questions were made based on results of pre-pilot test carried out at DKAP Project Affiliate / Research Team Council (March 15-16, 2019)

1. Major technical statistics



IV. Research results

1. Major technical statistics

Overview of research participants

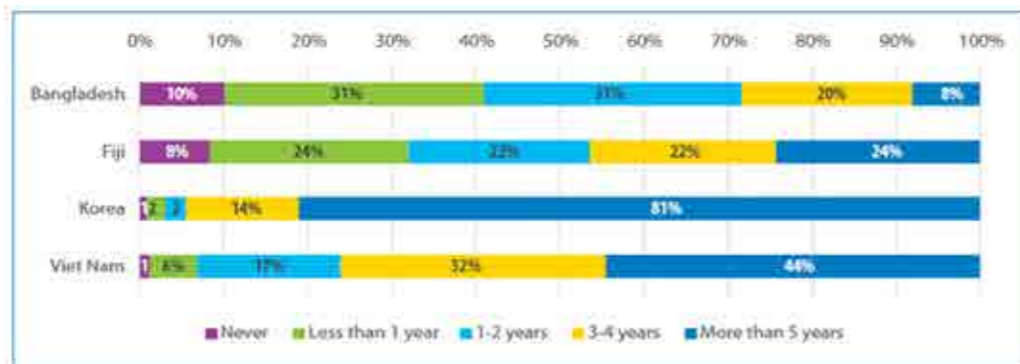
A minimum of 1,000 sample data items were collected and used for analysis with consideration for regional characteristics (urban / rural) of each country.

Country	# of participants	Student gender	Age (year of birth)	Grade
Bangladesh	1,055	Female 49.9% Male 50.1%	2000 (0.5%), 2001 (1.0%), 2002 (9.9%), 2003 (34.2%), 2004 (44.1%), 2005 (10.3%)	All 9th grade
Fiji	1,239	Female 57.7% Male 42.3%	2002 (53.5%), 2003 (46.5%)	9th grade (6.9%), 10th grade (93.1%)
Korea	1,784	Female 51.5% Male 48.5%	2000 (0.2%), 2001 (0.8%), 2002 (94.1%), 2003 (4.8%)	9th grade (0.1%), 10th grade (99.7%), 11th grade (0.2%)
Vietnam	1,051	Female 53.1% Male 46.9%	2001 (0.1%), 2002 (0.9%), 2003 (99.0%)	All 10th grade

1. Major technical statistics

Digital device usage history

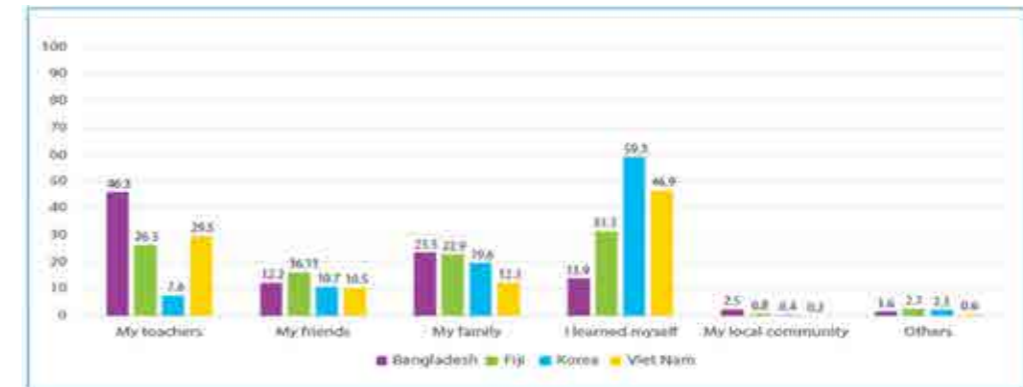
- In response to how long they have used digital devices (e.g. computers, notebooks, smartphones, tablets, etc.), **Korean adolescents ranked highest in the "More than 5 years" category at 81%.**



1. Major technical statistics

Learning to use computers

- Regarding from whom they most learned to use computers, **59.3% of Korean adolescents said they learned by themselves.**



1. Major technical statistics

Digital device daily usage time

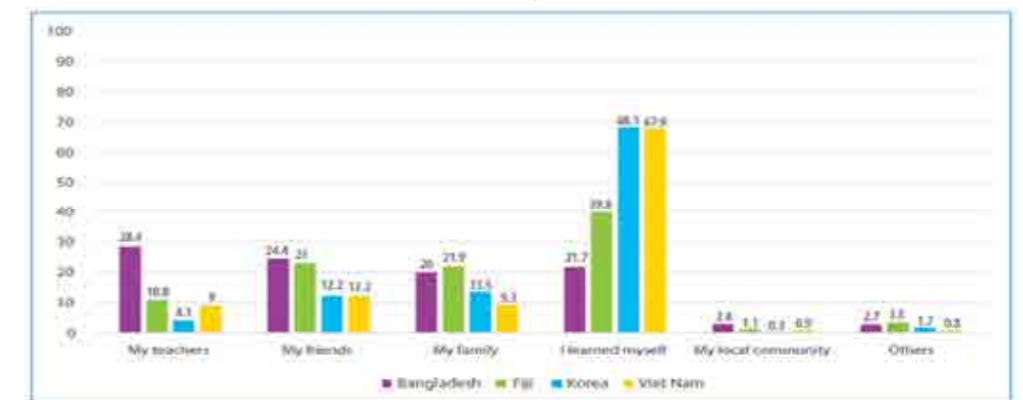
- In response to how long they use digital devices to connect to the Internet daily, **Korean adolescents spent more time than those of other countries.**
- 61.3% in Korea used the Internet for 3 or more hours per day, and 22.4% for 5 or more hours, a concerning level of excessive digital use.**

	Hardly ever	Less than an hour	1-2 hours	3-4 hours	5-6 hours	7 hours or more
Bangladesh	23.4	31.1	34.7	7.9	2.0	0.9
Fiji	19.0	25.2	28.9	13.6	7.0	6.3
Korea	2.6	5.0	28.9	40.9	14.1	8.3
Vietnam	2.1	5.1	31.3	38.9	14.7	7.9

1. Major technical statistics

Learning to use the Internet

- Similarly, regarding from whom they most learned to use the Internet, **68.3% of Korean adolescents said they learned themselves.**

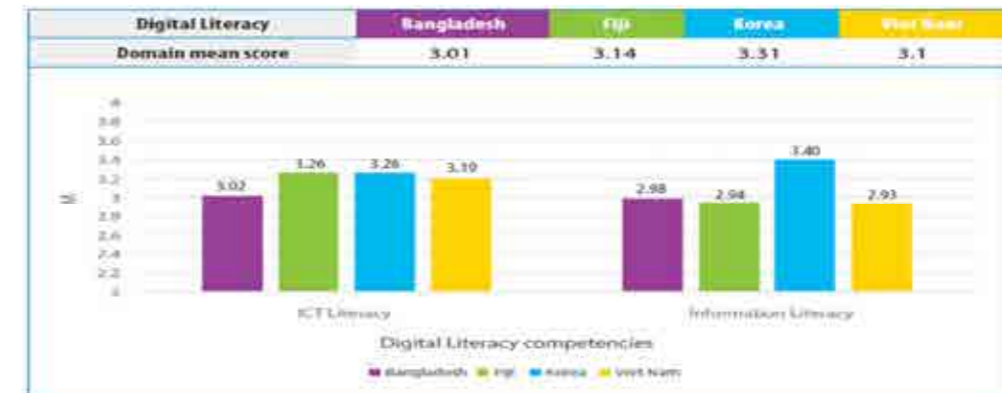


2. Comparison by country

2. Comparison by country

Digital Literacy

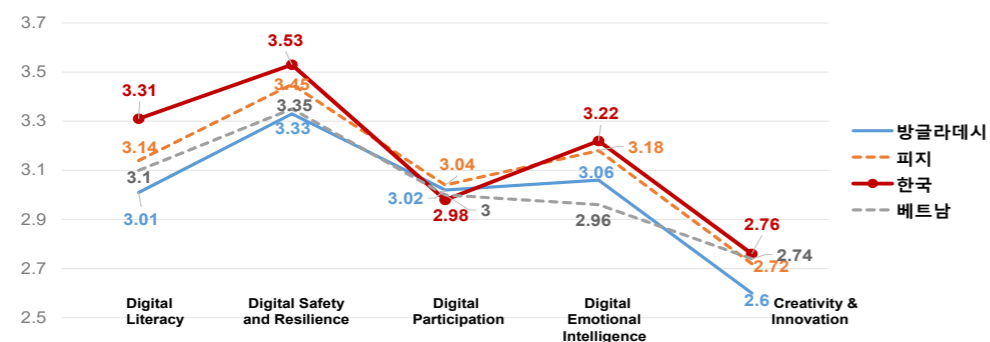
- **Korean adolescents scored 3.31 in "Digital Literacy", higher than those in other countries.**



2. Comparison by country

Digital citizenship competency averages by country

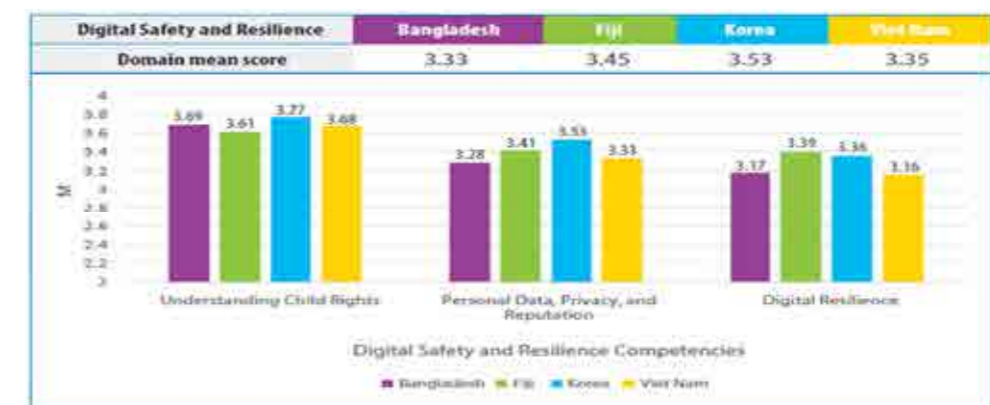
- In all four countries, adolescents scored highest in the domain of 'Digital Safety and Resilience' and lowest in 'Creativity & Innovation'.
- In comparison to the other three countries Korea scored relatively higher in all domains except 'Digital Participation', which was slightly lower.



2. Comparison by country

Digital Safety & Resilience

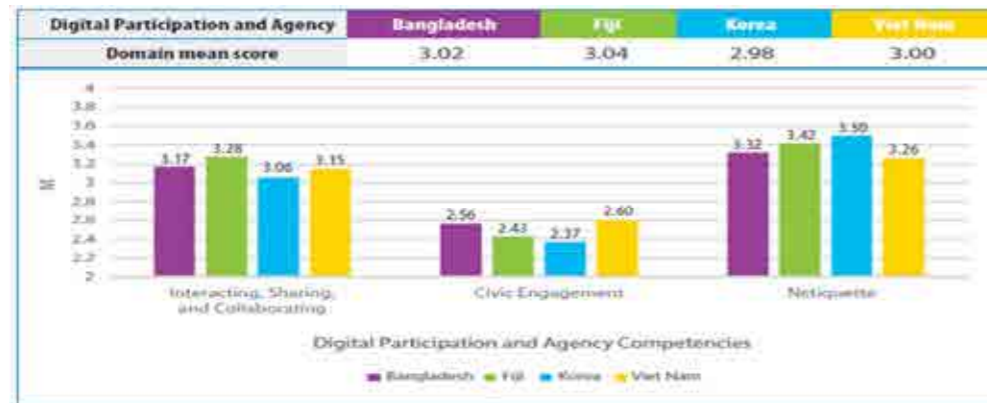
- **Korean adolescents scored 3.53 in "Digital Safety and Resilience", higher than those in other countries.**



2. Comparison by country

Digital Participation

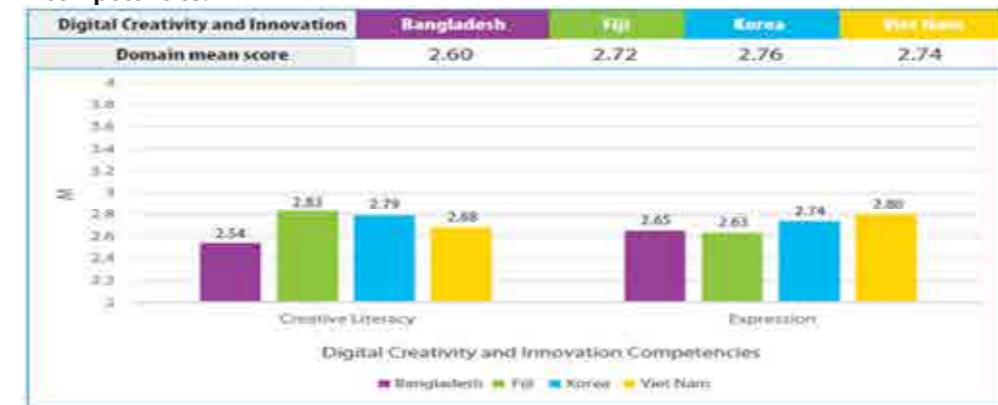
- Korean adolescents scored 2.98 in "Digital Participation", relatively lower than those in other countries.



2. Comparison by country

Creativity & Innovation

- Korean adolescents scored 2.76 in "Creativity & Innovation", a similar level to those in other countries, while lowest among the digital citizenship sub-competencies.



2. Comparison by country

Digital Emotional Intelligence

- Korean adolescents scored 3.22 in "Digital Emotional Intelligence", relatively higher than those in other countries.

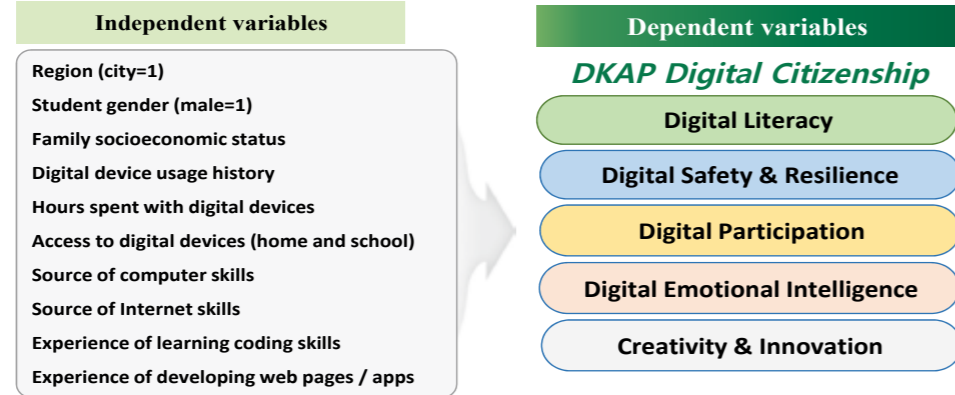


3. Digital citizenship influence factors, with focus on Korean adolescents

3. Digital citizenship influence factor analysis

Analysis model and method: multiple regression analysis

$$Y_i = \beta_0 + \beta_1 X_{1i} + \beta_2 X_{2i} + \dots + \beta_3 X_{3i} + \epsilon_i$$



3. Digital citizenship influence factor analysis

Digital Safety & Resilience

Independent variables (adjusted R ² =.052)	Unstandardized regression coefficient		Standardized coefficient(β)	t	Significance level
	B	Std. Error			
Region (city=1)	.054	.026	.063*	2.086	.037
Student gender (male=1)	-.081	.026	-.094**	-3.089	.002
Parents' education level	-.005	.010	.000	-.005	.996
Family socioeconomic status	-.019	.036	-.016	-.519	.604
Books owned by family	.014	.011	.043	1.312	.190
Digital device usage history	.063	.019	.103**	3.317	.001
Hours spent with digital devices	-.030	.012	-.075*	-2.465	.014
Digital device access at home	.020	.011	.058	1.757	.079
Digital device access at school	.009	.011	.026	.819	.413
Source of computer skills (learned from others=1)	-.062	.033	-.070	-1.887	.059
Source of Internet skills (learned from others=1)	-.011	.035	-.011	-.307	.759
Experience of learning coding skills	.047	.028	.053	1.710	.088
Experience of developing web pages / apps	.099	.036	.085**	2.741	.006

3. Digital citizenship influence factor analysis

Digital Literacy

Independent variables (adjusted R ² =.146)	Unstandardized regression coefficient		Standardized coefficient(β)	t	Significance level
	B	Std. Error			
Region (city=1)	.007	.028	.007	.238	.812
Student gender (male=1)	-.032	.029	-.032	-1.115	.265
Parents' education level	.019	.011	.054	1.739	.082
Family socioeconomic status	-.009	.040	-.007	-.235	.814
Books owned by family	.046	.012	.119***	3.855	.000
Digital device usage history	.047	.021	.068*	2.289	.022
Hours spent with digital devices	-.006	.013	-.012	-.421	.674
Digital device access at home	.076	.012	.193***	6.146	.000
Digital device access at school	.038	.012	.094**	3.089	.002
Source of computer skills (learned from others=1)	-.082	.036	-.081*	-2.294	.022
Source of Internet skills (learned from others=1)	-.091	.038	-.085*	-2.397	.017
Experience of learning coding skills	.066	.030	.064*	2.196	.028
Experience of developing web pages / apps	.077	.039	.058	1.958	.050

3. Digital citizenship influence factor analysis

Digital Participation

Independent variables (adjusted R ² =.050)	Unstandardized regression coefficient		Standardized coefficient (β)	t	Significance level
	B	Std. Error			
Region (city=1)	.047	.032	.044	1.452	.147
Student gender (male=1)	-.097	.033	-.092**	-2.986	.003
Parents' education level	.015	.013	.040	1.214	.225
Family socioeconomic status	.016	.045	.011	.359	.720
Books owned by family	.031	.013	.075*	2.305	.021
Digital device usage history	-.025	.023	-.033	-1.048	.295
Hours spent with digital devices	.012	.015	.025	.816	.415
Digital device access at home	.016	.014	.038	1.135	.257
Digital device access at school	.037	.014	.086**	2.675	.008
Source of computer skills (learned from others=1)	-.049	.040	-.045	-1.202	.229
Source of Internet skills (learned from others=1)	.031	.043	.027	.714	.475
Experience of learning coding skills	.055	.034	.050	1.612	.107
Experience of developing web pages / apps	.148	.045	.103**	3.314	.001

3. Digital citizenship influence factor analysis

Digital Emotional Intelligence

Independent variables (adjusted R ² =.072)	Unstandardized regression coefficient		Standardized coefficient (β)	T	Significance level
	B	Std. Error			
Region (city=1)	.015	.029	.015	.498	.618
Student gender (male=1)	-.054	.030	-.055	-1.819	.069
Parents' education level	.005	.012	.014	.448	.654
Family socioeconomic status	-.012	.041	-.009	-.294	.769
Books owned by family	.040	.012	.104**	3.251	.001
Digital device usage history	.058	.021	.084**	2.743	.006
Hours spent with digital devices	-.003	.014	-.007	-.220	.826
Digital device access at home	.039	.013	.099**	3.033	.002
Digital device access at school	.018	.013	.046	1.431	.153
Source of computer skills (learned from others=1)	-.070	.037	-.070	-1.906	.057
Source of Internet skills (learned from others=1)	-.019	.039	-.018	-.483	.629
Experience of learning coding skills	.009	.031	.008	.278	.781
Experience of developing web pages / apps	.166	.040	.127***	4.112	.000

3. Digital citizenship influence factor analysis

Summary

Independent variables	Digital Literacy	Digital Safety & Resilience	Digital Participation	Digital Emotional Intelligence	Creativity & Innovation
Region (city=1)		.063*			.074*
Student gender (male=1)		-.094**	-.092**		
Parents' education level					.074*
Family socioeconomic status					
Books owned by family	.119***		.075*	.104**	
Digital device usage history	.068*	.103**		.084**	
Hours spent with digital devices		-.075*			.065*
Digital device access at home	.193***			.099**	
Digital device access at school	.094**		.086**		.072*
Source of computer skills (learned from others=1)	-.081*				-.087*
Source of Internet skills (learned from others=1)	-.085*				
Experience of learning coding skills	.064*				
Experience of developing web pages / apps		.085**	.103**	.127***	.147***

3. Digital citizenship influence factor analysis

Creativity & Innovation

Independent variables (adjusted R ² =.069)	Unstandardized regression coefficient		Standardized coefficient (β)	t	Significance level
	B	Std. Error			
Region (city=1)	.105	.043	.074*	2.470	.014
Student gender (male=1)	-.034	.043	-.024	-.786	.432
Parents' education level	.039	.017	.074*	2.294	.022
Family socioeconomic status	.010	.060	.005	.164	.870
Books owned by family	.033	.018	.060	1.855	.064
Digital device usage history	.003	.031	.003	.112	.911
Hours spent with digital devices	.043	.020	.065*	2.139	.033
Digital device access at home	.029	.019	.051	1.551	.121
Digital device access at school	.042	.018	.072*	2.255	.024
Source of computer skills (learned from others=1)	-.126	.054	-.087*	-2.355	.019
Source of Internet skills (learned from others=1)	.092	.057	.060	1.617	.106
Experience of learning coding skills	.024	.046	.016	.517	.605
Experience of developing web pages / apps	.281	.059	.147***	4.763	.000

4. Digital participation-focused analysis

4. Digital participation-focused analysis

Digital participation (total)

Independent variables (adjusted R ² =.050)	Unstandardized regression coefficient		Standardized coefficient (β)	t	Significance level
	B	Std. Error			
Region (City=1)	.047	.032	.044	1.452	.147
Student gender (male=1)	-.097	.033	-.092**	-2.986	.003
Parents' education level	.015	.013	.040	1.214	.225
Family socioeconomic status	.016	.045	.011	.359	.720
Books owned by family	.031	.013	.075*	2.305	.021
Digital device usage history	-.025	.023	-.033	-1.048	.295
Hours spent with digital devices	.012	.015	.025	.816	.415
Digital device access at home	.016	.014	.038	1.135	.257
Digital device access at school	.037	.014	.086**	2.675	.008
Source of computer skills (learned from others=1)	-.049	.040	-.045	-1.202	.229
Source of Internet skills (learned from others=1)	.031	.043	.027	.714	.475
Experience of learning coding skills	.055	.034	.050	1.612	.107
Experience of developing web pages / apps	.148	.045	.103**	3.314	.001

4. Digital participation-focused analysis

Civic engagement

Independent variables (adjusted R ² =.031)	Unstandardized regression coefficient		Standardized coefficient (β)	t	Significance level
	B	Std. Error			
Region (city=1)	.076	.053	.044	1.429	.153
Student gender (male=1)	-.077	.054	-.045	-1.442	.150
Parents' education level	.020	.021	.031	.956	.339
Family socioeconomic status	-.050	.074	-.021	-.681	.496
Books owned by family	.037	.022	.054*	1.659	.097
Digital device usage history	-.079	.038	-.065*	-2.051	.040
Hours spent with digital devices	.025	.025	.031	1.011	.312
Digital device access at home	-.020	.023	-.029	-.855	.393
Digital device access at school	.062	.023	.088**	2.709	.007
Source of computer skills (learned from others=1)	-.070	.066	-.040	-1.053	.293
Source of Internet skills (learned from others=1)	.084	.071	.045	1.183	.237
Experience of learning coding skills	.081	.056	.045	1.440	.150
Experience of developing web pages / apps	.240	.073	.103**	3.273	.001

4. Digital participation-focused analysis

Information Sharing and Interaction

Independent variables (adjusted R ² =.046)	Unstandardized regression coefficient		Standardized coefficient (β)	t	Significance level
	B	Std. Error			
Region (city=1)	.040	.041	.030	.974	.330
Student gender (male=1)	-.045	.042	-.033	-1.090	.276
Parents' education level	.027	.016	.054*	1.651	.099
Family socioeconomic status	.097	.057	.052*	1.682	.093
Books owned by family	.020	.017	.039	1.189	.235
Digital device usage history	-.050	.030	-.053*	-1.685	.092
Hours spent with digital devices	.063	.019	.100**	3.266	.001
Digital device access at home	.028	.018	.051	1.532	.126
Digital device access at school	.042	.018	.076*	2.355	.019
Source of computer skills (learned from others=1)	-.112	.052	-.081*	-2.169	.030
Source of Internet skills (learned from others=1)	.053	.055	.036	.967	.334
Experience of learning coding skills	.076	.044	.053*	1.730	.084
Experience of developing web pages / apps	.143	.057	.078*	2.053	.012

4. Digital participation-focused analysis

Netiquette (Cyber Etiquette)

Independent variables (adjusted R ² =.056)	Unstandardized regression coefficient		Standardized coefficient (β)	t	Significance level
	B	Std. Error			
Region (city=1)	.025	.033	.023	.763	.446
Student gender (male=1)	-.167	.034	-.152***	-4.985	.000
Parents' education level	.000	.013	.001	.020	.984
Family socioeconomic status	.000	.046	.000	.009	.993
Books owned by family	.035	.014	.083*	2.570	.010
Digital device usage history	.057	.024	.074*	2.371	.018
Hours spent with digital devices	-.053	.016	-.104**	-3.387	.001
Digital device access at home	.040	.014	.091**	2.761	.006
Digital device access at school	.008	.014	.019	.589	.556
Source of computer skills (learned from others=1)	.036	.042	.032	.865	.387
Source of Internet skills (learned from others=1)	-.042	.044	-.035	-.946	.345
Experience of learning coding skills	.008	.035	.007	.224	.823
Experience of developing web pages / apps	.063	.046	.043	1.379	.168

4. Digital participation-focused analysis

Summary

Independent variables	Digital participation	Information sharing and interaction	Civic engagement	Netiquette
Region (city=1)				
Student gender (male=1)	-.092**			-.152***
Parents' education level		.054 ⁺		
Family socioeconomic status		.052 ⁺		
Books owned by family	.075 [*]		.054 ⁺	.083 [*]
Digital device usage history		-.053 ⁺	-.065 [*]	.074 [*]
Hours spent with digital devices		.100**		-.104**
Digital device access at home				.091**
Digital device access at school	.086**	.076 [*]	.088**	
Source of computer skills (learned from others=1)		-.081 [*]		
Source of Internet skills (learned from others=1)				
Experience of learning coding skills		.053 ⁺		
Experience of developing web pages / apps	.103**	.078 [*]	.103**	

1. Summary

Summary

- Schools located in urban instead of rural regions showed results with a more positive correlation to 'Digital Safety & Resilience', and 'Creativity & Innovation', while male students showed lower competency than female students in 'Digital Safety & Resilience' and 'Digital Participation'.
- 'Parents' education level' showed a positive correlation to competency in 'Creativity & Innovation', while 'Books owned by family' showed a positive correlation to 'Digital Literacy', 'Digital Safety & Resilience', and 'Digital Emotional Intelligence'.
- 'Hours spent with digital devices' showed a positive correlation to 'Digital Literacy', 'Digital Safety & Resilience', and 'Digital Emotional Intelligence'.
- Hours spent with digital devices showed a positive correlation to competency in 'Creativity & Innovation', but a negative correlation to 'Digital Safety & Resilience'.
- Self-learning of computers and the Internet rather than learning from others showed a positive correlation to competencies of 'Digital Literacy' and 'Creativity & Innovation'.
- 'Experience of learning coding skills' showed a positive correlation to 'Digital Literacy', and the same for 'Experience developing web pages / apps' to the competencies of 'Digital Literacy', 'Digital Participation', and 'Digital Emotional Intelligence'.

TOGETHER.
TOMORROW.
EWAH

V. Discussion and implications

52

2. Discussion and implications

Discussion

- The DKAP (Digital Kids Asia-Pacific) Project, as a part of UNESCO Bangkok's "Fostering Digital Citizenship through Safe and Responsible Use of ICT Project", which has been in progress since 2014, is a comparative study across countries on children's ICT use, attitudes, behavior and competency to explain the knowledge gap in the Asia-Pacific region in an educational context.
- Through developing and validating a framework for evaluation through the DKAP (Digital Kids Asia-Pacific) project on children's ICT use, attitudes, behavior and competency in an educational context, an evidence-based understanding of safe, efficient and responsible ICT use can be established.
- In addition, collecting and comparing quantitative and qualitative data on actual attitudes, behavior, competency levels, and ICT use of adolescents will make it possible to contribute to the establishment of a base of evidence for digital citizenship competencies among young Asian-Pacific people.

2. Discussion and implications

Policy implications

- **Overall digital citizenship competency development required beyond Digital Safety & Resilience**
 - It is possible to assume that current educational systems and policy settings may be too centered on safety and protection of students in the digital space
 - There is a need for active efforts to develop low-level competencies such as Digital Participation and Creativity & Innovation
- **Customized educational support matching student level and interests**
 - Large gaps exist in digital device use history and hours spent with digital devices.
 - There is a need for a customized approach that takes individual differences into account.
- **Need for mentors for development of digital competency**
 - 59.3% of Korean students learn to use computers on their own, with the next highest being from a family member at 19.6%.
 - There is a need for guidance and support to improve one's digital skills in a proper direction, regardless of from whom the skills are acquired and whether this is a positive characteristic or not.



TOGETHER
TOMORROW.
EWHA

Thank you!
(jychung@ewha.ac.kr)

이화여자대학교
EWHA WYOMANG UNIVERSITY

2. Discussion and implications

Policy implications

- **Policy support urgent to lessen the digital divide**
 - Governments and schools that provide digital media access to low-income students are able to play an important role in nurturing their abilities.
 - Giving access to digital media to low-income students is particularly important
- **Developing and distributing modular learning programs to enhance digital competencies**
 - The most effective way to raise DKAP competencies (consisting of five sub-competencies) appears to be providing opportunities to acquire coding skills and to actually create web pages and apps.
 - It is important for policy makers to create and provide learning programs for digital use ability that can use digital media to enhance student skills.
- **Necessity of an approach that considers gender differences**
 - Overall, digital citizenship is higher in female than in male students.
 - Male students require particular care and support for Digital Safety and Resilience, and Digital Participation.

Digital Citizenship 관련 해외 동향

NIA 한국정보화진흥원
조정문(cmcho@nia.or.kr)

1장 디지털 시민교육

목 차

1장 디지털 시민교육

2장 기술과 사업자의 역할

3장 혁신적인 새로운 참여

DIGITAL CITIZENSHIP in the Curriculum

*Educators can support strong visions of citizenship by
teaching with and about social media.*

Daniel G. Krutka and Jeffrey P. Carpenter

- 개인적으로는 책임있는 디지털 시민
- 정의 기반 시민
- 참여하는 디지털 시민

Digital Citizenship

Participation in civic, social, cultural, economic and environmental opportunities online

Digital Fluency

Attitudes and values online

Knowledge of digital environment

Digital literacy skills



출처: Netsafe 2016. From Literacy to fluency to citizenship: Digital Citizenship in Education

EU(유럽 의회)의 디지털 시민 개념(2017)

영역	요소
온라인활용	접근과 포용
	학습과 창의
	미디어 및 정보 리터러시
온라인 안녕 (wellbeing)	윤리와 공감
	안녕과 건강
	사이버존재와 의사소통
온라인권리	적극적인 참여
	온라인에서의 권리와 책임
	프라이버시와 보안
	소비자 의식

<https://www.coe.int/en/web/digital-citizenship-education/a-conceptual-mode>

7



디지털 시민교육 핸드북

출처 : EU 평의회(2019년 1월)

2019-11-28

6

Figure 2: The Council of Europe model for digital competence development

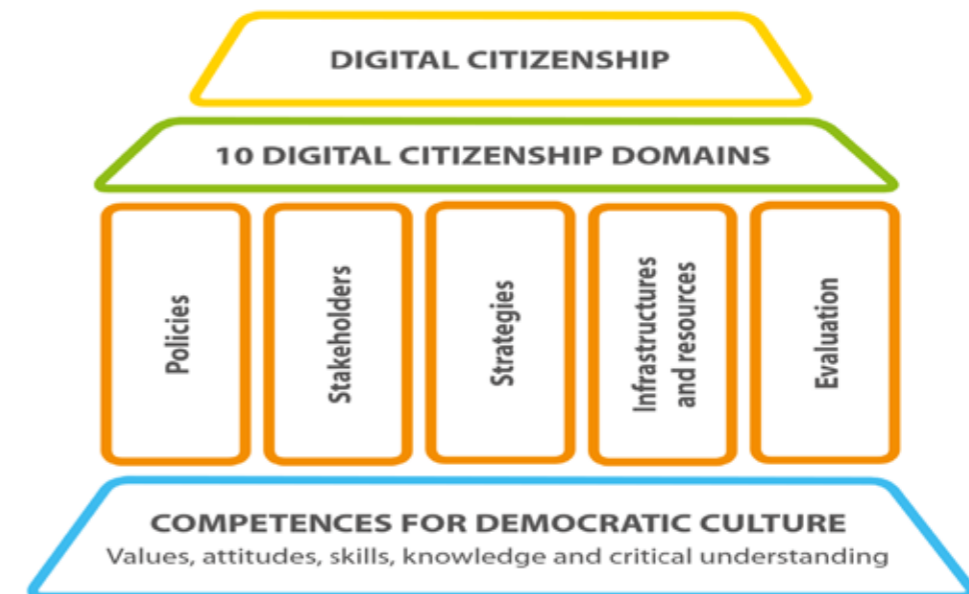


Figure 3: The spiral progression of competence building from earliest childhood



Growing Up Digital

A report of the Growing Up Digital Taskforce

January 2017

- 4-14세 아동에게는 디지털 시민교육을 의무화해야 함
- 아동에게 제공되는 서비스는 GDPR(General Data Protection Regulation)의 의미를 아동이 알 수 있는 쉬운 용어로 설명해야 함
- 18세 이하와 소셜 미디어 회사간 중재를 위한 어린이 디지털 옴부즈맨의 도입

Source : Children's Commissioner

Figure 4: Nine guiding principles for digital citizenship



House of Commons

Digital, Culture, Media and Sport Committee

Disinformation and 'fake news': Final Report

Eighth Report of Session 2017-19

- 디지털 리터러시는 읽기, 쓰기, 산수와 함께 교육의 4요소가 되어야 함

디지털 시민교육을 가르치는 과목 (UK)

컴퓨팅 : 필수
 시민교육 : 필수
 미디어 연구 : 선택
 관계 및 성 교육 : 필수 (2020)

Common Sense's Digital Citizenship Curriculum

New lessons for all grades available now! 📺

Digital Citizenship Curriculum

These new and revised lessons, based on our [original K-12 Digital Citizenship Curriculum](#), take on timely topics for school communities, support teachers with improved classroom tools, and prepare students to take ownership of their digital lives. [Learn more.](#)



Ring of Responsibility



2019-11-28

15

Misinformation, digital literacy and the school curriculum

Gianfranco Polizzi and Ros Taylor, LSE

The London School of Economics and Political Science
 Department of Media and Communications

- 1: 디지털 리터러시를 어떻게 증진할 것인가에 대한 분명한 프레임이 없다
- 2: 정부는 교육 커리큘럼 개편이 필요없다고 생각하지만, 그렇지 않다
- 3: 초 중등학교 커리큘럼은 온라인 정보를 평가하기 위해서 디지털 기술과 지식을 어떻게 이용할 것인지 그리고 디지털 환경에 대하여 충분히 가르치고 있지 않다
- 4: 기존 교육 자료는 온라인 허위 정보보다는 미디어 편견에 더 초점이 있어 온라인 정보 평가를 위해 디지털 스킬과 지식의 적절한 사용을 강조하지 못한다.
- 5: 교사들은 훈련이 필요하다

디지털 시민성 구성 요소

디지털 가십(드라마), 사이버폭력, 혐오 발언

개인정보 보호 및 보안(안전)

관계 및 소통

뉴스 및 미디어 리터러시

디지털 족적 및 정체성

미디어 균형 및 웰빙

출처 : Vega, V., Robb, M. B. 2019. The Common Sense Census: Inside the 21st Century Classroom. San Francisco, CA: Common Sense Media

2019-11-28

16

디지털 시민성* 교육 현황(미국)

	디지털 시민성 교육과정 운영
유치원-초2	62%
초3-5	69%
중등(6-8)	57%
고등(9-12)	48%
전체	58%

* 디지털 시민성은 디지털 세상에서 비판적으로 사고하고 안전하게 행동하며 책임감있게 참여하기라고 정의됨

출처 : Vega, V., Robb, M. B. 2019. The Common Sense Census: Inside the 21st Century Classroom. San Francisco, CA: Common Sense Media

2019-11-28

17

Legislative Activity Across the Country

Our state leaders are actively working to build awareness of the urgent need for media literacy education among policymakers. Use the links to the right to learn the status of media literacy education in your state!

To discuss leadership opportunities in your state, contact Erin McNeill, president, at 617-744-9563 or erinneill@medialiteracynow.org or use the contact form.

Your State Legislation

> Arizona Legislation

> California Legislation

> Colorado Legislation

> Connecticut Legislation

> Florida Legislation

> Hawaii Legislation

25개 주는 디지털 시티즌십과 미디어 리터러시 관련 법 제정

Source : Media Literacy Now

연방정부 통신비 보조를 위한 요구사항 (미국)

o 아동 인터넷 보호법(Children's Internet Protection Act, CIPA)(미)

- 정부 지원을 받는 공공 도서관 및 학교는 obscene(음란) 및 아동 포르노를 묘사하는 내용물로부터 어른과 어린이의 접근을 차단하는 기술적 조치, 그리고 아동의 이용과 관련하여 아동에게 유해한 내용의 접촉 차단 조치를 요구함

o 21세기 아동 보호 법(The Protecting Children in the 21st Century Act)(미)

연방정부의 통신비 보조를 받는 학교는 안전한 인터넷 이용을 위한 추가 조치(미성년자에게 적절한 온라인 행동, 예를 들어 SNS 및 채팅을 통해서 타인과 적절한 상호작용 및 사이버 불링에 대한 인식 고양 및 대응 등)를 실시해야 함

워싱턴 주의 디지털 시민성 관련 법

공립학교에서의 안전한 기술 이용 및 디지털 시민성 관련 법(2016)
AN ACT Relating to safe technology use and digital citizenship in public schools

2016년 12월 1일까지 교육청은 디지털 시민역량, 인터넷 안전 그리고 미디어 리터러시 지도를 위한 우수 사례 및 권고를 개발

2017-18 학년부터, 교육 지청은 전자적 자원과 인터넷 안전에 대한 자신의 정책과 절차를 매년 검토해야 함

워싱턴 주의 디지털 시민성 관련 법

학교에서의 디지털 시민성, 미디어 리터러시, 인터넷 안전 관련 법(2017년, 법안 5449)

AN ACT Relating to digital citizenship, media literacy, and internet safety in schools

교육청은 디지털 시민역량과 미디어 리터러시 교육을 자신들의 교육과정에 어떻게 통합하고 있는가를 이해하기 위해서 학교 사서, 교장, 기술 담당교사 등에 대한 설문조사를 실시해야 함

디지털 시민역량, 미디어 리터러시, 그리고 인터넷 안전을 지원하기 위한 추천할 수 있는 성공적인 사례 및 자원을 보여줄 수 있는 웹 기반의 장소를 만들어야 함

S.2240 - Digital Citizenship and Media Literacy Act

116th Congress (2019-2020) | [Get Alerts](#)

BILL [Hide Overview](#)

Sponsor: [Sen. Klobuchar, Amy \(D-MN\)](#) (Introduced 07/23/2019)

Committees: Senate - Health, Education, Labor, and Pensions

Latest Action: Senate - 07/23/2019 Read twice and referred to the Committee on Health, Education, Pensions. ([All Actions](#))

주 정부가 미디어 리터러시 교육을 개발하고 기존 활동에 활동에 재정 지원을 하기 위한 재정지원 프로그램 운영

주 차원의 미디어 리터러시 교육 가이드라인 개발, 미디어 리터러시를 교과과정에 편입하는 것, 미디어 리터러시 전문가를 고용하는 것, 교사의 미디어 리터러시 역량 개발 등에 지원 가능

2천만 달러 지원

워싱턴 주의 디지털 시민성 관련 법

미디어 리터러시 및 디지털 시민성 지원 관련 법안(법안 5594, 2019년 9월 기준 상원 심의 중)

AN ACT Relating to supporting media literacy and digital citizenship;

교육청은 교육지청의 리더십 팀을 통한 미디어 리터러시 및 디지털 시민성 지원을 목적으로 하는 재정 지원 프로그램을 설치함

이 법에 따른 지원금을 받기 위해서는 (i) 사회생활 (ii) 영어 (iii) 보건 분야에 적용할 수 있는 미디어 리터러시 혹은 디지털 시민성 혹은 모두에 답할 수 있는 교육과정을 개발하는 지역 리더십 팀을 구성

EDUCATION

- Education System
- Pre-School
- Primary
- Secondary
- Special Educational Needs
- Post-Secondary
- Pre-University
- Private Education
- School Programmes
 - Gifted Education Programme
 - Elective Programmes

SOCIAL AND EMOTIONAL LEARNING

DEFINITION OF SOCIAL AND EMOTIONAL LEARNING

Social and Emotional Learning (SEL) is an umbrella term that refers to students' "acquisition of skills to recognise and manage emotions, develop care and concern for others, make responsible decisions, establish positive relationships, and handle challenging situations effectively" (CASEL).

Briefly it refers to skills to manage self, relate to others positively and make responsible decisions.

KEY DOMAINS OF SOCIAL AND EMOTIONAL SKILLS

These are five interrelated sets of cognitive, affective and behavioural competencies in SEL and they are clustered as five key domains of social and emotional skills.

SOCIAL AND EMOTIONAL LEARNING

- Counselling
- Discipline
- Education and Career Guidance
- Sexuality Education
- Cyber Wellness
- SEL Resources for Parents

싱가포르의 사이버 웰니스(안녕) 구성요소

원칙(2개)	분야(3개)	주제(4개)	8가지 이슈(8개)
자신과 타인에 대한 존중 안전하고 책임감 있는 이용	정체성	사이버 정체성 (건강한 자아 정체성)	온라인 정체성 확립 및 표현
		사이버 이용 (균형된 생활과 이용)	균형된 ICT 이용
	관계	사이버 관계 (안전하고 의미있는 관계)	네티켓
			사이버불링
	참여	사이버 시민 (긍정적인 참여)	온라인 관계
			사이버 세계 이해
온라인 콘텐츠 및 이용 관리			
사이버 공동체			

2019-11-28

25

2장 기술과 사업자의 역할

사이버 안녕 교육 시행

초등

2014년부터 관계증진 시간에 14 차시

중등

2014년부터 인성 및 시티즌십 사이버 안녕 모듈에 18차시

핵심 사이버 안녕 주제는 영어 혹은 다른 모국어 시간에서도 다루어
질 수 있음

HMA Government

Online Harms
White Paper
APRIL 2019

PART 2: Regulatory model	41
3. A new regulatory framework	41
4. Companies in scope of the regulatory framework	49
PART 3: Regulation in practice	53
5. A regulator for online safety	53
6. Enforcement	59
7. Fulfilling the duty of care	64
PART 4: Technology, education and awareness	77
8. Technology as part of the solution	77
9. Empowering users	85

2019-11-28

28

Network Enforcement Act (Netzdurchsetzungsgesetz, NetzDG)

독일의 소셜미디어 강제법

페이스북, 트위터, 구글, 유튜브와 같은 IT 기업은 독일내 불법 콘텐츠(나치 상징 혹은 대량 학살 부정 등)를 인지 후 24시간 이내 삭제해야 함

불법 콘텐츠 제거를 신속히 대응하지 않을 경우를 5십만 유로에서 5백만 유로까지 벌금에 처할 수 있음

Germany fines Facebook for under-reporting complaints

Thomas Escritt

3 MIN READ



BERLIN (Reuters) - German authorities have fined Facebook (FB.O) 2 million euros (\$2.3 million) for under-reporting complaints about illegal content on its social media platform in breach of the country's law on internet transparency.

French MPs pass landmark bill to fight online hate speech

COMMENTS

By Louise Miner & Anelise Borges - last updated: 10/17/2019

프랑스의 소셜미디어 강제법

지난 해 발효된 독일 법을 모델로 해서 유해 콘텐츠를 24시간 이내 제거하는 법 통과시킴

규정을 위반하는 사이트는 전체 매출의 4%까지 벌금에 처할 수 있음

2019-11-28

30

THE DRAFT OF THE MEDIA STATE TREATY AND THE AMENDMENT OF THE BROADCASTING CONCEPT

독일의 콘텐츠 플랫폼 관리 법

소셜 미디어 플랫폼이 콘텐츠에 우선 순위를 부여하거나 분류 알고리즘을 적용할 때는 다양성과 비차별 원칙을 적용해야 함

투명성 원칙 준수 : 콘텐츠를 분류하거나 제시할 때 사용하는 기준을 공개해야 함

2019-11-28

31



- 더 짧아진 관심 유지 기간
- 대화가 아닌 격분
- 아동을 중독시킴
- 민주주의를 양극화 시킴
- 삶을 '좋아요'와 '공유'를 위한 경쟁으로 몰고 있음

설계를 통한 사이버 폭력 예방

Designing Cyberbullying Mitigation and Prevention Solutions through Participatory Design With Teenagers

Zahra Ashktorab
College of Information Studies
University of Maryland, College Park
garnia@umd.edu

Jessica Vitak
College of Information Studies
University of Maryland, College Park
jvitak@umd.edu

ABSTRACT

While social media platforms enable individuals to easily communicate and share experiences, they have also emerged as a tool for cyberbullying. Teenagers represent an especially vulnerable population for negative emotional experiences to cyberbullying. At the same time, although we mitigate or prevent cyberbullying from occurring in these networked spaces, they largely fail because of the

platforms' design choices. This paper draws on participatory design to explore how teenagers view their social media use as teenagers seek "parent free" spaces, while Facebook no longer holds the same appeal for this younger demographic. Snapchat, Twitter, and Instagram are being targeted more than 12.5, 24, and 100 percent, respectively, compared to Facebook. At the same time, many of these spaces have

- 소셜미디어 알림 서비스(Social Media Informative Life Empowerment(SMILE))
- 행복 전파 앱
- 피해자 지원 기능 강화
- 이미지 인식 기술을 활용하여 배제 방지 기능
- 유해 내용물 및 잠재적 가해자 차단
- 신고 기능 강화(신속한 회신)
- 유해한 내용을 유익한 내용으로 대체
- AI를 활용한 악의적 페이지 차단

2019-11-28

33

3장 혁신적 새로운 참여

설계를 통한 사이버 폭력 예방

Developing Design Interventions for Cyberbullying: A Narrative-Based Participatory Approach

Loanne Bowler¹, Eleanor Mattern² and Cory Knobel³

¹ School of Information Sciences, University of Pittsburgh

² University of California-Irvine, Donald Bren School of Information and Computer Sciences

Abstract

This paper presents a user-generated framework for designing affordances that would counter acts of cyberbullying on social media sites. To do so, we used narrative inquiry as a research methodology, which allowed us two focus groups – one composed of teens and the other of undergraduate students – to map out a cyberbullying story and resolve it with a set of design recommendations that, in their view, might

- 속고를 위한 설계
- 결과를 생각하게 하는 설계
- 공감을 유도하는 설계
- 힘을 실어주는 설계
- 겁을 주는 설계
- 주의를 환기시키는 설계
- 통제 및 억제를 가능하게 하는 설계

2019-11-28

34

Changing Citizenship in the Digital Age

W. Lance Bennett

University of Washington, Seattle, Center for Communication and Civic Engagement

자기 실현적 시민	의무적 시민
정부에 대한 의무감 퇴색 - 개인 목적 추구	정부 주도의 활동에 의무적으로 참여
투표의 의미는 약화되고 소비자 고발, 지역사회 봉사활동, 초국가적 활동과 같은 개인적 관심 추구	투표가 핵심 민주주의 활동
부정적 매스 미디어 환경 때문에 미디어와 정치에 대한 불신	매스 미디어를 통해서 정부 활동 및 현안 정보 습득
친구 혹은 동료 관계 또는 ICT를 통해서 맺어진 느슨한 관계 등을 통해서 형성 유지되는 느슨한 공동체 활동 선호	일방적 소통을 통해 지지자를 동원하는 시민단체 혹은 정당을 통해서 의견 표현

New and innovative forms of youth participation in decision-making processes

Council of Europe, 2017

Global Trends of Digital Citizenship

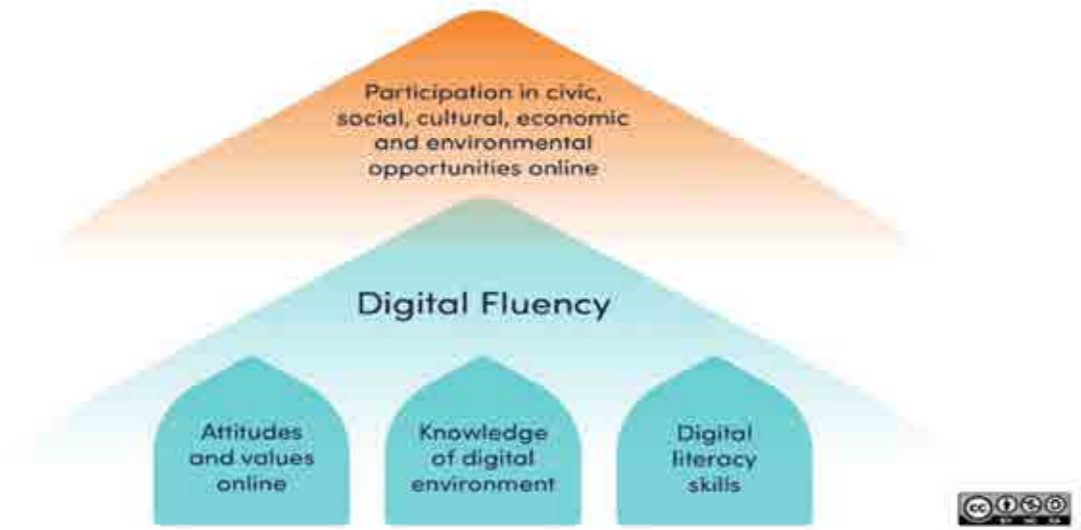
NIA 한국정보화진흥원
Cho, Cheung-Moon
(cmcho@nia.or.kr)

Contents

- 1 Digital Citizenship Education
- 2 Role of Technology and Service Providers
- 3 New and Innovative Participation

1 Digital Citizenship Education

Digital Citizenship



Source: Netsafe 2016. From Literacy to fluency to citizenship: Digital Citizenship in Education

DIGITAL CITIZENSHIP in the Curriculum

Educators can support strong visions of citizenship by teaching with and about social media.

Daniel G. Krutka and Jeffrey P. Carpenter

- Personally responsible digital citizens
- Justice-oriented citizens
- Participatory digital citizens



Source: Council of Europe
(January 2019)
2019-10-31

6

Domains of Digital Citizenship (Council of Europe, 2017)

Section	Domains
Being online	Access and inclusion
	Learning and creativity
	Media and information literacy
Well-being online	Ethics and empathy
	Health and well-being
	e-Presence and communications
Rights online	Active participation
	Rights and responsibilities
	Privacy and security
	Consumer awareness

<https://www.coe.int/en/web/digital-citizenship-education/a-conceptual-mode>

7

Figure 3: The spiral progression of competence building from earliest childhood

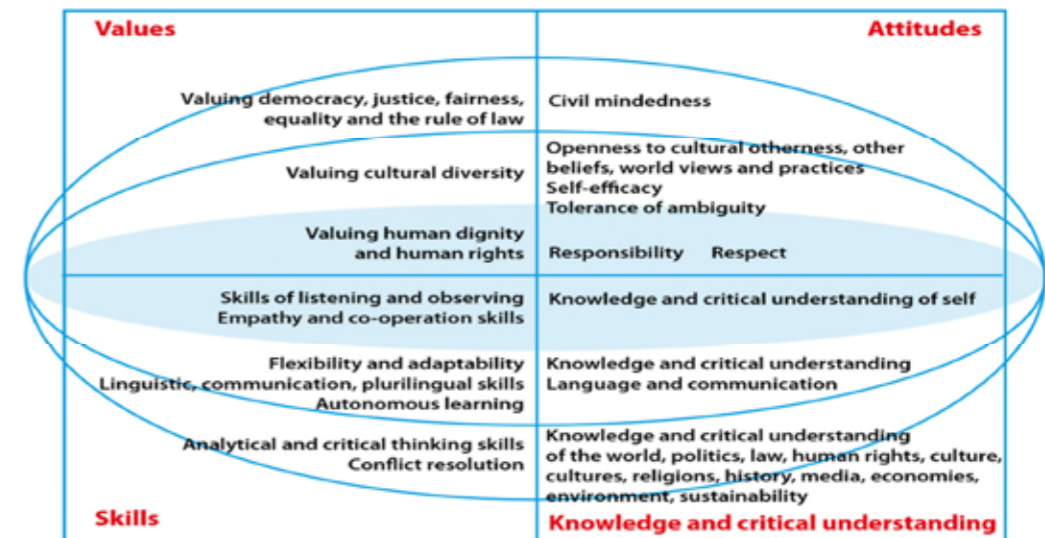


Figure 2: The Council of Europe model for digital competence development

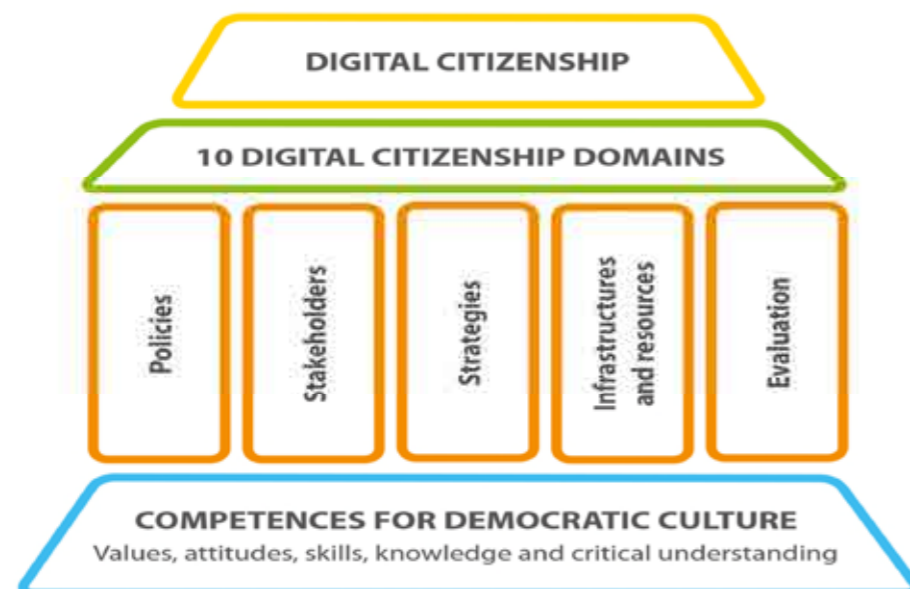


Figure 4: Nine guiding principles for digital citizenship



Growing Up Digital

A report of the Growing Up Digital Taskforce

January 2017

Recommendations:

- Creation of a digital citizenship programme, to be compulsory in every school from 4-14;
- Implementation of the intent of the General Data Protection Regulation by introducing simplified Terms and Conditions for digital services offered to children;
- A new Children's Digital Ombudsman to mediate between those under 18 and social media companies

Source: Children's Commissioner

Teaching Digital Citizenship in UK curriculum

- Computing: compulsory
- Citizenship: compulsory
- Media Studies: non-compulsory
- Relationship and Sex Education: compulsory (2020)

House of Commons
Digital, Culture, Media and
Sport Committee

Disinformation and 'fake news': Final Report

Eighth Report of Session 2017-19

- Digital literacy should be a fourth pillar of education, alongside reading, writing and mathematics

Misinformation, digital literacy and the school curriculum

Gianfranco Polizzi and Ros Taylor, LSE

The London School of Economics and Political Science
Department of Media and Communications

Findings:

- 1: There is no clear framework on how to promote digital literacy
- 2: The Government believes the national curriculum needs no revision... but it does
- 3: The national curriculum falls short of teaching primary and secondary school children about the broader digital environment, and how to use their digital skills and knowledge to evaluate online information
- 4: Existing teaching resources focus more on media bias than online misinformation. As with the national curriculum, they do not encourage students to use their digital skills and knowledge to evaluate online content
- 5: Teachers require training

A Common Sense Digital Citizenship Curriculum

New lessons for all grades available now! 📄

Digital Citizenship Curriculum

These new and revised lessons, based on our [original K-12 Digital Citizenship Curriculum](#), take on timely topics for school communities, support teachers with improved classroom tools, and prepare students to take ownership of their digital lives. [Learn more.](#)



Ring of Responsibility



2019-10-31

15

Teaching Digital Citizenship (U.S.)

	Digital citizenship taught
Kindergarten-2nd grade	62%
Elementary 3-5	69%
Middle 6-8	57%
High (9-12)	48%
Total	58%

* Digital citizenship refers to competencies involved in “Thinking critically, behaving safely and participating responsibly in the digital world”

Source: Vega, V., Robb, M. B. 2019. The Common Sense Census: Inside the 21st Century Classroom. San Francisco, CA: Common Sense Media
2019-10-31

17

Six topics of the digital citizenship curriculum

Cyberbullying, digital drama & hate speech
Privacy and security
Relationships and communication
News and media literacy
Digital footprint and identity
Media balance and well-being

Source: Vega, V., Robb, M. B. 2019. The Common Sense Census: Inside the 21st Century Classroom. San Francisco, CA: Common Sense Media

2019-10-31

16

Internet Safety Requirements for public schools and libraries to receive telecommunication services at discount rates (US)

- Monitoring the online activities of minors and the operation of a [technology protection measure](#) with respect to any of its computers with Internet access that protects against access through such computers to visual depictions that are—
(I) [obscene](#); (II) [child pornography](#); or (III) [harmful to minors](#);
1-1) is enforcing the operation of such [technology protection measure](#) during any use of such computers by minors; ([Children’s Internet Protection Act, CIPA](#))
- Educating minors about **appropriate online behavior**, including interacting with other individuals on social networking websites and in chat rooms and cyberbullying awareness and response. ([The Protecting Children in the 21st Century Act](#))

Legislative Activity Across the Country

Our state leaders are actively working to build awareness of the urgent need for media literacy education among policymakers. Use the links to the right to learn the status of media literacy education in your state!

To discuss leadership opportunities in your state, contact Erin McNeill, president, at 617-744-9563 or emcneill@medialiteracynow.org or use the [contact form](#).

Your State Legislation

> [Arizona Legislation](#)

> [California Legislation](#)

> [Colorado Legislation](#)

> [Connecticut Legislation](#)

> [Florida Legislation](#)

> [Hawaii Legislation](#)

25 states have passed laws for digital citizenship and media literacy

Source: Media Literacy Now

Digital Citizenship Education Acts in Washington State

AN ACT Relating to digital citizenship, media literacy, and internet safety in schools (Bill 5449, 2017)

By December 1, 2018, the office of the superintendent of public instruction shall survey teacher-librarians, principals, and technology directors to understand how they are currently integrating digital citizenship and media literacy education in their curriculum.

The office of the superintendent of public instruction shall create a web-based location with links to recommended successful practices and resources to support digital citizenship, media literacy, and internet safety for use in the 2017-18 school year

Digital Citizenship Education Acts in Washington State

AN ACT Relating to safe technology use and digital citizenship in public schools (2016)

By December 1, 2016, the office of the superintendent of public instruction shall develop best practices and recommendations for instruction in digital citizenship, internet safety, and media literacy, and report to the appropriate committees of the legislature,

Beginning in the 2017-18 school year, a school district shall annually review its policy and procedures on electronic resources and internet safety.

Digital Citizenship Education Acts in Washington State

AN ACT Relating to supporting media literacy and digital citizenship (Bill 5594, 2019 pending)

The office of the superintendent of public instruction shall establish a grant program for the purposes of supporting media literacy and digital citizenship through school district leadership teams.

The grantee shall create a district leadership team that develops a curriculum unit on media literacy or digital citizenship, or both, that may be integrated into one of the following areas: (i) Social studies; (ii) English language arts; or (iii) Health.

S.2240 - Digital Citizenship and Media Literacy Act

116th Congress (2019-2020) | [Get alerts](#)

BILL [Hide Overview](#)

Sponsor: [Sen. Klobuchar, Amy \(D-MN\)](#) (Introduced 07/23/2019)

Committees: Senate - Health, Education, Labor, and Pensions

Latest Action: Senate - 07/23/2019 Read twice and referred to the Committee on Health, Education, Pensions. ([All Actions](#))

Creating a grant program at the Department of Education to help states develop media literacy education and fund existing initiatives across grades K-12.

The grant program is for development of state-wide media literacy education guidelines, incorporating media literacy into the curriculum, hiring educators experienced with media literacy, and promoting educator professional development in media literacy

The legislation authorizes \$20 million in grant funding for the program

Singapore Cyber Wellness Curriculum

Principles (2)	Big Ideas (3)	Themes (4)	8 Topics
1) Respect for Self & Others	Identity	Cyber Identity (Healthy self-identity)	Online identity and expression
		Cyber Use (Balanced life and balanced use)	Balanced use of ICT
2) Safe & Responsible Use	Relationships	Cyber Relationships (Safe and meaningful relationships)	Netiquette
			Cyber bullying
	Engagement	Cyber Citizenship (Positive presence)	Online relationships
			About the online world
			Handling online content and behavior
			Online community

2019-10-31

25

EDUCATION

- Education System
- Pre-School
- Primary
- Secondary
- Special Educational Needs
- Post-Secondary
- Pre-University
- Private Education
- School Programmes
 - Gifted Education Programme
 - Elective Programmes

SOCIAL AND EMOTIONAL LEARNING

DEFINITION OF SOCIAL AND EMOTIONAL LEARNING

Social and Emotional Learning (SEL) is an umbrella term that refers to students' "acquisition of skills to recognise and manage emotions; develop care and concern for others, make responsible decisions, establish positive relationships, and handle challenging situations effectively" (CASEL).

Briefly it refers to skills to manage self, relate to others positively and make responsible decisions.

KEY DOMAINS OF SOCIAL AND EMOTIONAL SKILLS

There are five interrelated sets of cognitive, affective and behavioural competencies in SEL and they are clustered as five key domains of social and emotional skills.

SOCIAL AND EMOTIONAL LEARNING

- Counselling
- Discipline
- Education and Career Guidance
- Sexuality Education
- Cyber Wellness
- SEL Resources for Parents

Lessons are delivered via Form Teacher Guidance Period (FTGP) in primary schools via Character and Citizenship Education (CCE) curriculum in secondary schools and Pre-Universities. Key CW topics may also be incorporated in subjects such as English and mother tongue languages

Curriculum Hours

Primary
14 lessons within Form Teacher Guidance Period since 2014

Secondary
18 lessons in the CCE CW Guidance Module since 2014

Pre-University
2 lessons within the CCE curriculum from 2016

2

Role of Technology and Service Providers

Network Enforcement Act (Netzdurchsetzungsgesetz, NetzDG)

Big IT companies (Facebook, Twitter, Google, YouTube) must remove any content that is illegal in Germany — such as Nazi symbols or Holocaust denial — within 24 hours of it being brought to their attention

Companies that persistently fail to address complaints by taking too long to delete illegal content face fines that start at 5 million euros, or \$5.7 million, and may rise to as much as €50 million

Germany fines Facebook for under-reporting complaints

Thomas Escrib

1 MIN READ



BERLIN (Reuters) - German authorities have fined Facebook (FB.O) 2 million euros (\$2.3 million) for under-reporting complaints about illegal content on its social media platform in breach of the country's law on internet transparency.

2019-10-31

29



Online Harms White Paper

APRIL 2019

PART 2: Regulatory model	41
3. A new regulatory framework	41
4. Companies in scope of the regulatory framework	49
PART 3: Regulation in practice	53
5: A regulator for online safety	53
6: Enforcement	59
7. Fulfilling the duty of care	64
PART 4: Technology, education and awareness	77
8: Technology as part of the solution	77
9. Empowering users	85

2019-10-31

28

French MPs pass landmark bill to fight online hate speech

COMMENTS

By Louise Miner & Anelise Borges • last updated: 10/07/2019



Social media networks will have to remove offending content within 24 hours, modelling on German legislation, which started last year

Fines up to 4% of global revenue for sites that fail to comply

2019-10-31

30

THE DRAFT OF THE MEDIA STATE TREATY AND THE AMENDMENT OF THE BROADCASTING CONCEPT In Germany

Imposing diversity and non-discrimination obligations on social media platforms' ranking and sorting algorithms

Imposing transparency obligations: disclose selection criteria that determine the sorting and presentation of content

2019-10-31

31

Designing cyberbullying prevention solution

Designing Cyberbullying Mitigation and Prevention Solutions through Participatory Design With Teenagers

Zahra Ashktorab
College of Information Studies
University of Maryland, College Park
pashkor@umd.edu

Jessica Vitak
College of Information Studies
University of Maryland, College Park
jvitak@umd.edu

ABSTRACT
While social media platforms enable individuals to easily communicate and share experiences, they have also emerged as a tool for cyberbullying. Teenagers represent an especially vulnerable population for negative emotional responses to cyberbullying. At the same time, attempts to mitigate or prevent cyberbullying from occurring in these networked spaces have largely failed because of the

platforms, while nearly three quarters (73%) favor a smartphone (24). In recent years, researchers have documented shifts in social media use as teenagers seek "private" spaces where they think no longer holds the same appeal for this younger demographic. Snapchat, Facebook, and Instagram are seeing burgeoning growth (23, 24). On these platforms, teenagers can continue to engage in messages, correspondence, and exchanges. As the same time, many of these spaces have

- Social Media Informative Life Empowerment (SMILE)
- Happy App
- Fight Back (connecting therapists or friends)
- Exclusion prevention by face-detection technology
- Blocking harmful persons or contents
- Report bullies with feedback
- Positivity generator (replacing negativity with positive content)
- Hate page prevention using AI

2019-10-31

33



- Shorter attention spans
- Outrage over dialogue
- Addicting our children
- Polarizing democracies
- Turning life into a competition for likes and shares

Design interventions for cyberbullying

Developing Design Interventions for Cyberbullying: A Narrative-Based Participatory Approach

Leanne Bowler¹, Eleanor Mattern¹ and Cory Knobel²

¹ School of Information Sciences, University of Pittsburgh

² University of California-Irvine, Donald Bren School of Information and Computer Sciences

Abstract
This paper presents a user-generated framework for designing affordances that would counter acts of cyberbullying on social media sites. To do so, we used narrative inquiry as a research methodology, which allowed our two focus groups – one composed of teens and the other of undergraduate students – to map out a cyberbullying story and overlay it with a set of design recommendations that, in their view, might

- Design for Reflection
- Design for Consequence
- Design for Empathy
- Design for Empowerment
- Design for Fear
- Design for Attention
- Design for External Control and Suppression

2019-10-31

34

3 New and Innovative Participation

New and innovative forms of youth participation in decision-making processes

Council of Europe, 2017

Changing Citizenship in the Digital Age

W. Lance Bennett

University of Washington, Seattle, Center for Communication and Civic Engagement

Actualizing Citizen (AC)	Dutiful Citizen (DC)
Diminished sense of government obligation—higher sense of individual purpose	Obligation to participate in government-centered activities
Voting is less meaningful than other, more personally defined acts such as consumerism, community volunteering, or transnational activism	Voting is the core democratic act
Mistrust of media and politicians reinforced by negative mass media environment	Becomes informed about issues and government by following mass media
Favors loose networks of community action—often established or sustained through friendships and peer relations and thin social ties maintained by interactive information technologies	Joins civil society organizations and/or expresses interests through parties that typically employ one-way conventional communication to mobilize supporters

미디어정보 리터러시와 디지털 시민성

군자초 교사 김형태

디지털 시민교육의 방향

교육부

**지금 우리에게 필요한 건,
미디어 리터러시! (Media Literacy)**

다양한 미디어에 접근하고,
미디어가 제공하는 정보와 콘텐츠를 비판적으로 이해하며,
자신의 생각을 미디어로 책임있게 표현, 소통할 수 있는 능력

ACCESS
ANALYZE
EVALUATE

CREATE
ACT

국내에서는 어떻게 교육하고 있을까요?

출처 : 교육부 <https://www.moe.go.kr/boardCnts/view.do?boardID=340&boardSeq=77637&lev=0&searchType=null&statusYN=W&page=1&s=moe&m=020201&opType=N>

디지털 시민성이란?

디지털 시민성은 '디지털 혁명의 시대에 시민들이 더 책임감 있고 역동적으로 참여할 수 있는 역량'을 말한다. 디지털 시민성은 미디어를 통한 소통을 포함하고 있다는 점에서 일반 시민성과 다르다.

<중략>

기존 교육을 살펴보면, 안전하고 효율적이며 책임감 있는 정보통신 기술 활용의 개념을 도입하고 있지만, 학교 교육에서 디지털 역량을 강화하기 위한 전면적인 교육의 변화는 아직 제대로 이루어지지 않고 있다.

디지털 혁명시대, 디지털 시민성의 중요성 중에서, 정제영 이화여대 교육학과 교수

출처 : https://happyedu.moe.go.kr/happy/bbs/selectHappyArticle.do?bbsId=BBSMSTR_000000005152&ntId=9197

디지털 시민교육의 위상

타인과 상호작용	비판적 사고	사회적 책임	민주적 행동
<ul style="list-style-type: none"> • 자신감 • 책임감 • 자율성 • 다른 의견/신념 존중 • 협동 • 갈등 해결 • 자기연식 • 의사소통 • 감정연식 • 유연성 • 타문화 이해 	<ul style="list-style-type: none"> • 다각적 관점 • 추리와 분석 • 자료 해석 • 지식의 발견과 활용 • 미디어 리터러시 • 창의성 • 판단 연습 • 현 세계 이해 • 질문 하기 	<ul style="list-style-type: none"> • 공정 • 연대, 결속 • 타인 존중 • 인권 존중 • 소유권에 대한 의식 • 지속가능한 개발 • 환경 보호 • 문화재 보호 • 타문화 존중 • 종교에 대한 지식 • 차별 배척 	<ul style="list-style-type: none"> • 민주주의 존중 • 정치적 기관에 대한 지식 • 정치적 과정에 대한 지식 • 국제적 기관, 조약, 선언에 대한 지식 • 정치적 권위자들과 상호작용 • 정치 및 사회적 개념에 대한 지식 • 참여 • 시민사회 지식과 참여

출처 : 2018 학교민주주의 포럼

사회적 합의가 필요!!



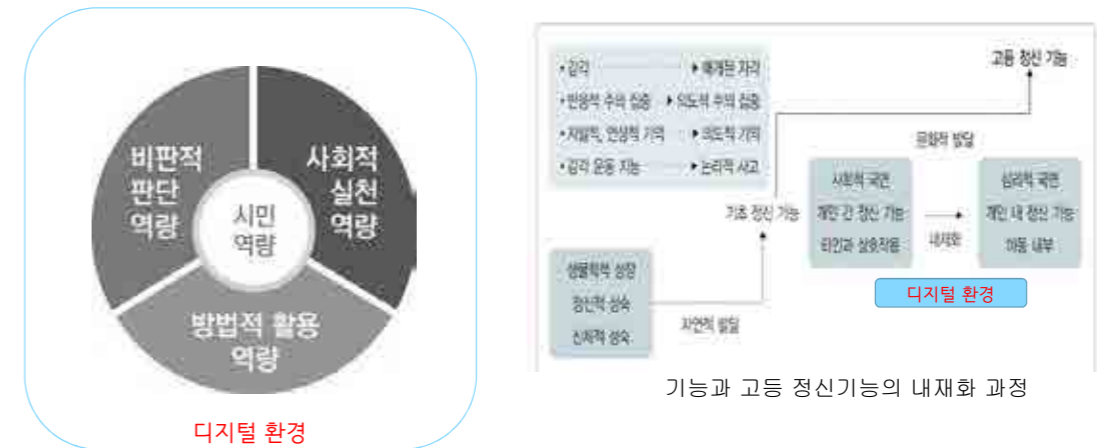
교육부

지금 우리에게 필요한 건,
미디어 리터러시! (Media Literacy)

다양한 미디어에 **접근**하고,
미디어가 제공하는 정보와 콘텐츠를 **비판적으로 이해**하며,
자신의 생각을 미디어로 책임있게 **표현, 소통**할 수 있는 능력

참고자료 : 각양각색의 디지털 리터러시 개념
<https://m.blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=csnhwang&logNo=220987291624&proxyReferer=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F>

결국, 디지털 시민성이란?



출처 : 더불어 사는 민주시민 교과서 초등 교사용 지도서 내용 중 (2015. 경기도 교육청)

리터러시와 시민교육의 관계

Literacy

글을 = 말 => 생각과 느낌 => 메시지

읽고 = 수용 => 비판적 사고 => 성찰과 행동

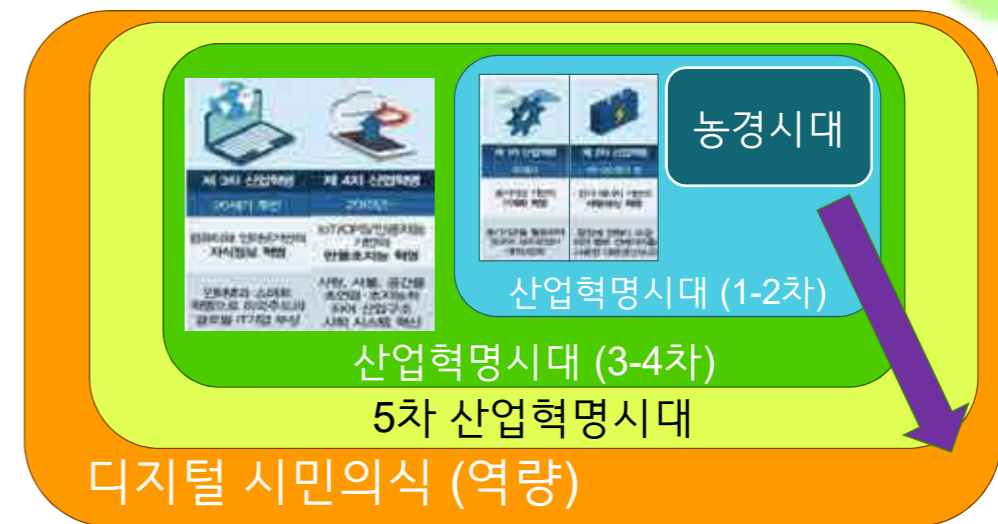
쓰고 = 표현 => 창의적 사고 => 참여와 공유

아는 능력

CitizenShip (시민역량)



환경과 사회의 변화를 반영한 디지털 시민교육



이미지 출처 : <https://m.post.naver.com/viewer/postView.nhn?volumeNo=17164270&memberNo=7512444&vType=VERTICAL>

감사합니다.

Media Information Literacy and Digital Citizenship

Kim Hyeong-tae
Teacher, Seoul Gunja Elementary School

What is digital citizenship?

Digital citizenship is said to be “the capacity for citizens to take a more responsible and dynamic role in the age of the digital revolution”. Digital citizenship differs from general citizenship in its inclusion of communication through media.

.....
When looking at education as it exists now, the concept of safe, efficient and responsible use of information and communications technology is indeed being introduced; however, sweeping changes to education to strengthen digital competencies in school education have not been properly implemented.

Excerpts from “Importance of the digital citizenship in the age of digital evolution”, Jae Young Chung,
College of Education, Ehwa Womans University

Source: https://happyedu.moe.go.kr/happy/bbs/selectHappyArticle.do?bbsId=BBSMSTR_000000005152&nttId=9197

Direction of digital citizenship education

Source: Ministry of Education
<https://www.moe.go.kr/boardCnts/view.do?boardID=340&boardSeq=77637&lev=0&searchType=null&statusYN=W&page=1&s=moe&m=020201&opType=N>

Social consensus is needed!!

What we need is Media **Literacy!**

Competency to be able to
 - **access** various kinds of media,
 - **critically evaluate** information and content provided by media
 - **express and communicate** one's own thoughts through media responsibly.

Reference material: <https://m.blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=csnhwang&logNo=220987291624&proxyReferer=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F>

Status of digital citizenship education

Interaction with others 타인과 상호작용	Critical Thinking 비판적 사고	Social Responsibility 사회적 책임	Democratic Action 민주적 행동
<ul style="list-style-type: none"> 자신감 책임감 자율성 다른 의견/신념 존중 협동 갈등 해결 자기연식 의사소통 감정연식 유연성 타문화 이해 	<ul style="list-style-type: none"> 다각적 관점 추리와 분석 자료 해석 지식의 발견과 활용 미디어 리터러시 창의성 판단 연습 현 세계 이해 질문 하기 	<ul style="list-style-type: none"> 공정 연대, 결속 타인 존중 인권 존중 소유권에 대한 의식 지속가능한 개발 환경 보호 문화재 보호 타문화 존중 종교에 대한 지식 차별 배척 	<ul style="list-style-type: none"> 민주주의 존중 정치적 기관에 대한 지식 정치적 과정에 대한 지식 국제적 기관, 조약, 선언에 대한 지식 정치적 권위자와 상호작용 정치 및 사회적 개념에 대한 지식 참여 시민사회 지식과 참여

Source: 2018 학교민주주의 포럼 (2018 School Democracy Forum)

Relationship between literacy and citizenship education

Literacy

: Competency to

Read - Acceptance - Critical Thinking >> Reflection and Communication

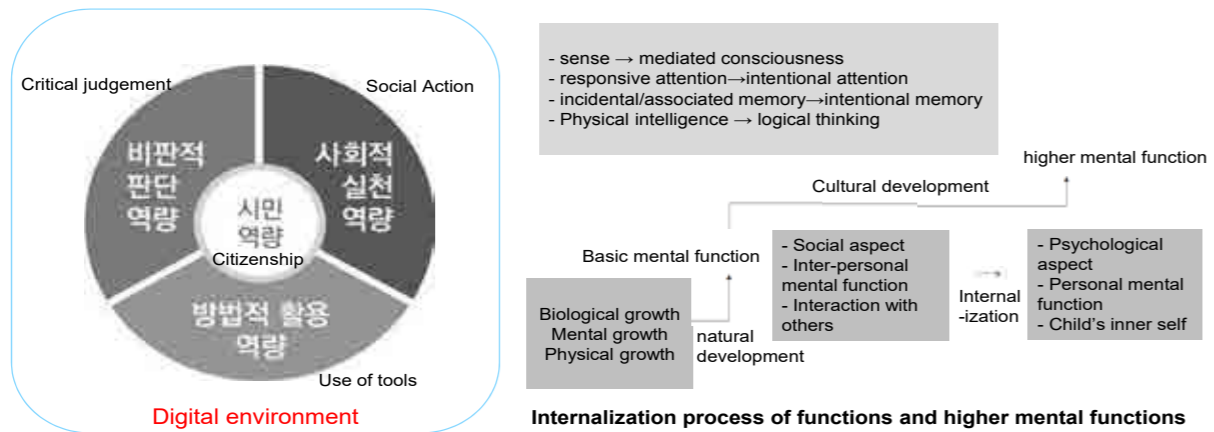
Write - Expression - Creative Thinking >> Participation and Sharing

Texts - Words - Thoughts >> **Message**

> **Citizenship**



So, what is digital citizenship?



Source: Elementary school teachers' guidebook for democratic citizenship education (2015, Gyeonggi Provincial Office of Education)

Thank you.

Digital citizenship education reflecting changes in the environment & society



Image source: <https://m.post.naver.com/viewer/postView.nhn?volumeNo=17164270&memberNo=7512444&vType=VERTICAL>

더 민주적인 세상

Democracy More

Parti

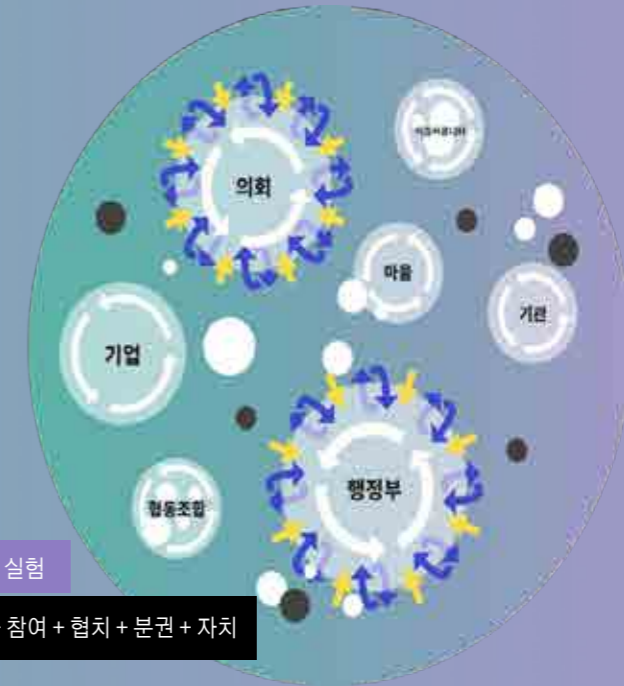
더 민주적인 세상을 만들기 위한 빠띠의 활동 영역

For a more democratic world

- 조직/이슈 커뮤니티 내부 민주주의
- 시민(이해관계자) 참여 플랫폼
- 시민 주도 캠페인

툴킷 + 플랫폼 + 활동과 실험

투명성 + 안전 + 소통 + 참여 + 협치 + 분권 + 자치



Parti Democracy More

Parti

민주주의 활동가 협동조합, 빠띠

Parti Democracy More

빠띠의 민주주의 툴킷 - 새로운 소통과 협업 방식의 개발

Parti Democracy Toolkits - New Ways of Communication and Collaboration for Democracy



Parti Democracy More

빠띠의 민주주의 툴킷 - 새로운 소통과 협업 방식의 개발

Parti Democracy Toolkits - New Ways of Communication and Collaboration for Democracy



Parti Democracy More

partiunion.org

빠띠의 활동

Parti Activities

<p>팀과 커뮤니티</p> <p>민주적인 커뮤니티 만들기 조직, 마을, 커뮤니티를 민주적으로 운영하기</p>	<p>캠페인</p> <p>#피해자를 피해자로 아청법 (아동청소년성매 관련법) 개정 촉구 캠페인</p>	<p>프로젝트 정당</p> <p>나는 알아야겠다 GMO문제 해결을 위한 국내 최초의 프로젝트 정당</p>	<p>시민 입법 플랫폼</p> <p>국회특독 신입사원 연차제도를 바꾸다</p>
---	---	---	--

Parti Democracy More

빠띠의 민주주의 플랫폼 - 디지털 민주주의 인프라 구축

Parti Democracy Platforms - IT Infrastructures for Democracy

<p>Parti xyz</p> <p>함께 일하고, 함께 노는 parti.xyz</p>	<p>Parti Campaigns</p> <p>세상을 바꾸는 시민들 campaigns.kr</p>	<p>Parti Townhall</p> <p>모두가 참여하는 실시간 토론 플랫폼 townhall.kr</p>	<p>Parti DemosX</p> <p>시민 참여와 협업 플랫폼 demosx.org</p>
---	---	--	--

Parti Democracy More

빠띠의 활동

Parti Activities

<p>아카이빙</p> <p>세월호 아카이브 잊지 않겠다던 그 약속을 지킬 수 있도록</p>	<p>오프라인 공론장</p> <p>타운홀 정책배틀 전문가는 제안하고, 시민이 선택한다</p>	<p>우리가 주인이당</p> <p>[우주당] 우리가 주인이당 시민이 만드는 정치개혁 프로젝트 정당</p>	<p>시민 참여 플랫폼</p> <p>민주주의서울 서울의 공론장, 500명이 공감하면 공론장이 열립니다</p>
---	--	---	---

Parti Democracy More

시민참여 플랫폼 Citizen Participation Platform

시민참여로 이루어지는 공론장을 기획하고 실행합니다.

Parti Townhall



모두가 참여하는
실시간 토론 플랫폼
townhall.kr

DemosX



시민 참여와 협업 플랫폼
demosx.org

- 사회적 문제에 대해 정보를 바탕으로 **숙의 토론**과 **공동의 의사결정**이 필요할 때
- **문제해결**을 위한 혁신적인 **아이디어**가 필요할 때
- 문제에 대한 **공론화**를 위해 **더 많은 시민**의 관심과 의견을 모아야 할 때

민주주의 서울 - 추진 전략 1단계

Democracy Seoul - democracy.seoul.go.kr



참여에서 숙의로 - 토론을 통한 공론의 형성

활동 사례 - 시민 참여 플랫폼

Citizen Participation

서울의 공론장
“민주주의 서울”
democracy.seoul.go.kr



민주주의 서울 - 추진 전략 1단계

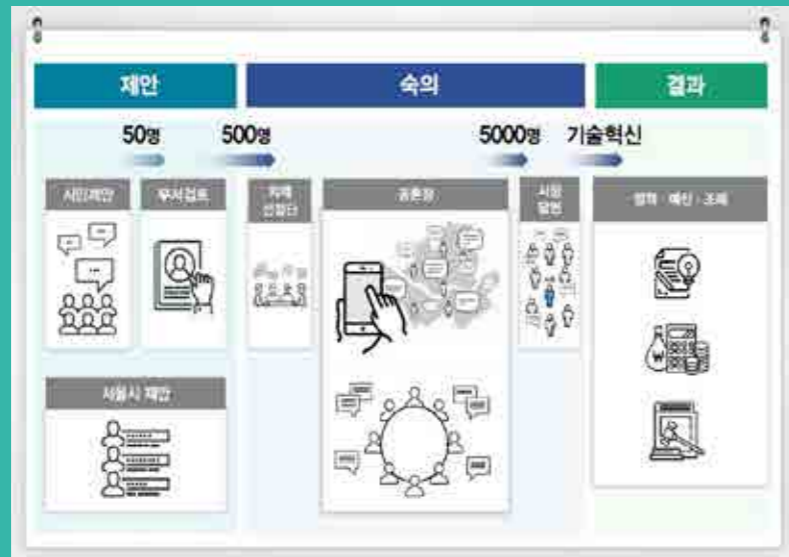
Democracy Seoul - democracy.seoul.go.kr



더 많은 참여, 더 많은 공론 - 신뢰의 기반은 논의

민주주의 서울 - 운영 체계

Democracy Seoul - democracy.seoul.go.kr



Parti Democracy More

민주주의 서울 - 난임부부 제안 사례

Democracy Seoul - democracy.seoul.go.kr

시민제안	50 공감 부서 답변	500 공감 의제선정단 검토	시민토론
	<p>건강증진과 2018-02-06</p> <p>이 정책제안으로 건의하신 외부 처방된 주사제를 보건소에서 주사할 경우, 주사에 따른 부작용이나 주사 약제 안전성의 문제발생시 의료분쟁의 소지가 있습니다... 귀하께서 제안하신 외부 처방 주사제 보건소 주사 실시는 어려우나...</p>		

Parti Democracy More

민주주의 서울 - 시민 제안, 워크숍, 찾아가는 시민제안

Democracy Seoul - democracy.seoul.go.kr

Parti Democracy More

민주주의 서울 - 난임부부 제안 사례

Democracy Seoul - democracy.seoul.go.kr

Parti Democracy More

민주주의 서울 - 길고양이 사례

Democracy Seoul - democracy.seoul.go.kr

<p>시민제안</p> <p>2018.12.16</p> <p>서초구 재건축 단지의 길고양이들을 도와주세요...</p> <p>서초구 행복-활성 재건축 단지에 낳은 길고양이들이 공사 현장에 갇혀 죽어갑니다...</p> <p>댓글: 5078개</p> <p>공감: 1462명</p>	<p>50 공감 부서 답변</p> <p>2019.06.18</p> <p>재건축, 재개발 지역은 길고양이 등 반려동물의 사육과 관리가 어려운 환경입니다. 특히, 재개발 지역은 길고양이 등 반려동물의 사육과 관리가 어려운 환경입니다. 특히, 재개발 지역은 길고양이 등 반려동물의 사육과 관리가 어려운 환경입니다.</p>	<p>500 공감 의제선정단 검토</p> <p>재건축, 재개발 지역에서 동물보호를 위한 작은 공론장(실험형)</p> <p>재건축, 재개발 지역에서 동물보호를 위한 작은 공론장(찬반형)</p>	<p>시민토론</p> <p>재개발, 재건축시 길고양이 보호 조치를 만들면 어떨까요?</p>
---	--	--	--

Parti Democracy More

민주주의 서울 - 길고양이 사례

Democracy Seoul - democracy.seoul.go.kr



Parti Democracy More

민주주의 서울 - 길고양이 사례

Democracy Seoul - democracy.seoul.go.kr

<p>1:SEOUL U</p> <p>재개발, 재건축시 길고양이 보호 조치를 만들면 어떨까요?</p> <p>기간: 2019.06.18 - 2019.07.12</p>	<p>시민토론</p> <p>토론문제로 재개발, 재건축시 길고양이 보호 조치를 만들면 어떨까요?</p> <p>시민 여러분 의견을 수렴하여 결과를 공개합니다.</p> <p>97% 찬성 (5097명)</p> <p>3% 기타(반대) (134명)</p>
--	--

Parti Democracy More

민주주의 서울 - 비상용 생리대 사례

Democracy Seoul - democracy.seoul.go.kr

<p>공공기관 화장실에 비상용 생리대를 비치하면 어떨까요?</p> <p>93% 찬성 (1097명)</p> <p>7% 기타(반대) (134명)</p>	<p>#서울시가_문습니다_생리대면_한눈에_보기</p> <p>기간: 18.06.19 - 18.07.18</p> <p>참여자 수 1,475명</p> <p>찬성 1,350건</p> <p>반대 109건</p> <p>의견 1,484건</p> <p>1,475명 중 1,350명 92%의 압도적인 찬성!</p> <p>서울특별시 성평등 기본조례 개정 이후 시범사업을 실시하고, 2019년에 본격적인 사업을 시행할 예정입니다. (마감일: 18.8.16)</p>
--	--

Parti Democracy More

민주주의 서울 - 비상용 생리대 사례

Democracy Seoul - democracy.seoul.go.kr



시민들의 토론을 통해 발의한 '공공 생리대 지원 정책', UN 공공행정상 수상

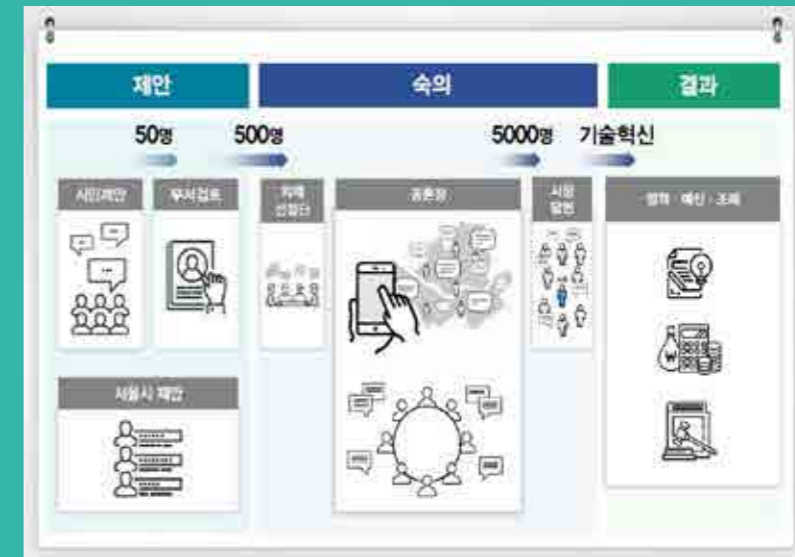
2018년 6월 진행된 서울시가 올립니다 '공공기관 화장실에 비상용 생리대를 비치...'



Parti Democracy More

민주주의 서울 - 운영 체계

Democracy Seoul - democracy.seoul.go.kr



Parti Democracy More

민주주의 서울 - 추진 전략 1단계

Democracy Seoul - democracy.seoul.go.kr



참여에서 숙의로 - 토론을 통한 공론의 형성

Parti Democracy More

빠띠의 민주주의 툴킷과 플랫폼 - 신뢰와 협업의 변화

Parti Democracy Toolkits - New Ways of Trust and Collaboration for Democracy

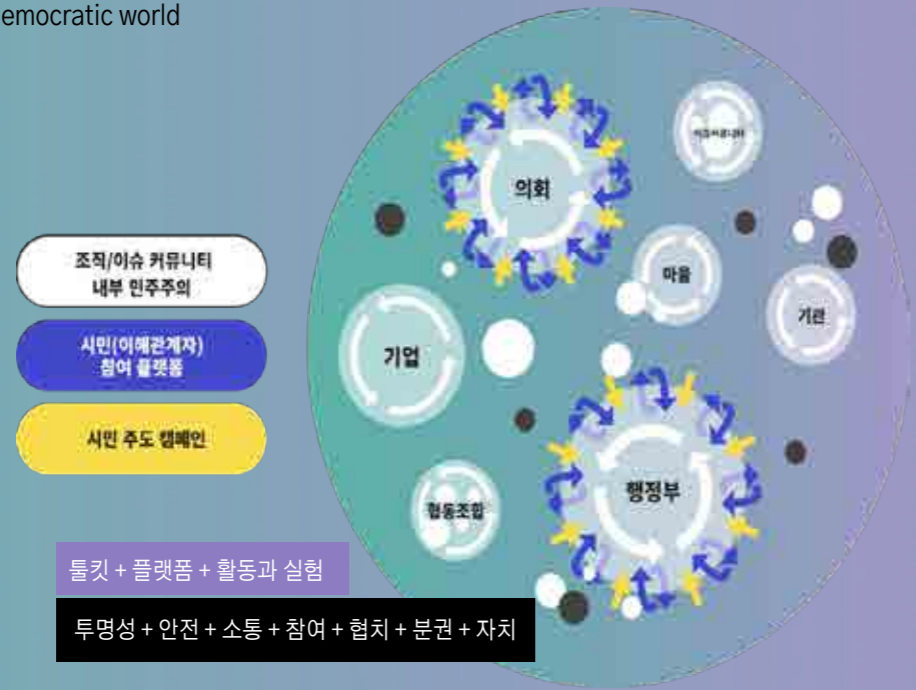
나, 광장, 물고기떼,
돌탑, 프랙탈,
열린 광장 같은 일상의 공간,
협력이 필요할 때 물고기떼처럼,
함께 돌탑을 쌓듯이,
사회의 작은 부분의 변화가
전체를 변화시키는



Parti Democracy More

더 민주적인 세상을 만들기 위한 빠띠의 활동 영역

For a more democratic world



Parti Democracy More

Parti

민주주의 활동가 협동조합, 빠띠

Parti Democracy More

빠띠의 미션과 비전

Mission & Vision



민주적인 삶을 위한 생활 필수품
일상을 민주적으로, 세상을 민주적으로 만듭니다

powered by digital platforms
organized by democracy activists

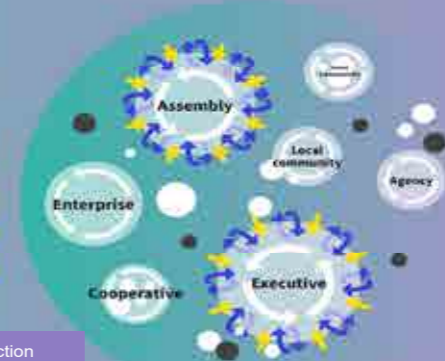
Parti Democracy More

더 민주적인 세상 Democracy More

Parti

Parti's Activity Area For a more democratic world

- Organization
Community
- Civic engagement
platform
- Citizen led campaign



toolkits + platforms + action
transparency + safety + communication + participation + governance +
decentralization + autonomy

Parti Democracy More

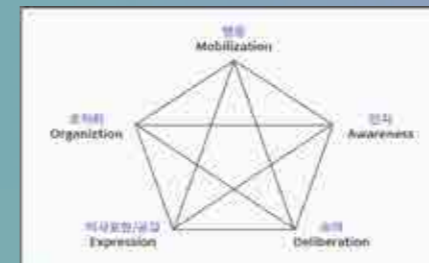
Parti Democracy More

Digital technology has given us the opportunity to innovate democracy. We organise communities & citizen-driven campaigns and help organisations and governments to be more democratic. We also create toolkits, workshops and platforms for a better democracy. We intend for everyone to communicate democratically in everyday life.

Parti Democracy More

Democracy Toolkits for More Democracy

Parti Democracy Toolkits - New Ways of Communication and Collaboration for Democracy



Parti Democracy More

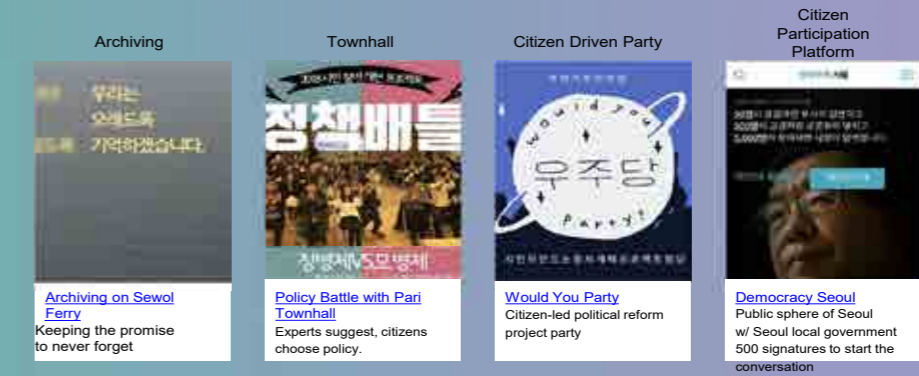
Democracy Toolkits for More Democracy

Parti Democracy Toolkits - New Ways of Communication and Collaboration for Democracy



partiunion.org

Activities for More Democracy



Democracy Platforms for More Democracy

Parti Democracy Platforms - IT Infrastructures for Democracy



Citizen Participation and Collaboration Platform

Public spheres for citizen operated by governments



- When deliberation and **decision-making** on social issues are needed
- When **innovative ideas** for problem solving are needed
- When **more** citizen interests and opinions are needed to publicize the problem

Democracy Seoul - Citizen Participation and Collaboration Platform

Operated by Seoul Metropolitan Governments

Public Sphere of Seoul
"Democracy Seoul"
democracy.seoul.go.kr



Parti Democracy Meet

Democracy Seoul - 1st Strategies

Democracy Seoul - democracy.seoul.go.kr



More Participation, More Discussion for Trust

Parti Democracy Meet

Democracy Seoul - 1st Strategies

Democracy Seoul - democracy.seoul.go.kr



Participation → Massive Deliberation in Public Sphere

Parti Democracy Meet

Democracy Seoul - Process

Democracy Seoul - democracy.seoul.go.kr



Parti Democracy Meet

Democracy Seoul - Citizen Suggestions, Workshops, Offline Participation

Democracy Seoul - democracy.seoul.go.kr



Parti Democracy Menu

Democracy Seoul - Citizen Suggestions for Infertile Couples

Democracy Seoul - democracy.seoul.go.kr



Parti Democracy Menu

Democracy Seoul - Citizen Suggestions for Infertile Couples

Democracy Seoul - democracy.seoul.go.kr

Suggestion	50 reactions department answer	500 reactions agenda planning team	Massive Citizen Discussion
	<p>건강증진과 2018-02-06</p> <p>이 정책제안으로 건의하신 외부 처방된 주사제를 보건소에서 주사할 경우, 주사에 따른 부작용이나 주사 약제 안전성의 문제 발생시 의료분쟁의 소지가 있습니다... 귀하께서 제안하신 외부 처방 주사제 보건소 주사 실시는 어려우나...</p>		

Parti Democracy Menu

Democracy Seoul - Citizen Suggestion of Protecting Ownless Cats

Democracy Seoul - democracy.seoul.go.kr

Suggestion	50 reactions department answer	500 reactions agenda planning team	Massive Citizen Discussion
	<p>행정안전부</p> <p>안녕하세요. 길고양이 보호를 위하여 재건축 단지의 길고양이 이동을 도와주세요. 길고양이 보호를 위하여 재건축 단지의 길고양이 이동을 도와주세요. 길고양이 보호를 위하여 재건축 단지의 길고양이 이동을 도와주세요.</p>	<p>Small public forum to protect animals in areas being redeveloped (experimental type)</p>	

Parti Democracy Menu

Democracy Seoul - Citizen Suggestions to Protect Ownerless Cats

Democracy Seoul - democracy.seoul.go.kr



Parti Democracy Menu

Democracy Seoul - Public Emergency Sanitary Pads

Democracy Seoul - democracy.seoul.go.kr



Parti Democracy Menu

Democracy Seoul - Citizen Suggestions to Protect Ownerless Cats

Democracy Seoul - democracy.seoul.go.kr



Parti Democracy Menu

Democracy Seoul - Public Emergency Sanitary Pads

Democracy Seoul - democracy.seoul.go.kr



Parti Democracy Menu

Democracy Seoul - 1st Strategies

Democracy Seoul - democracy.seoul.go.kr



Participation → Massive Deliberation in Public Sphere

Parti Democracy Menu

New Principles - Changes in Trust and Collaboration

New Ways of Trust and Collaboration for Democracy

Me,
Public Square,
Fish Swarm,
Stone Tower,
Fractal,



Parti Democracy Menu

Democracy Seoul - Process

Democracy Seoul - democracy.seoul.go.kr



Parti Democracy Menu

Parti's Activity Area

For a more democratic world



Parti Democracy Menu

Parti's Mission and Vision



Life Necessities for Democratic Life
make our lives and our world more democratic

powered by democracy platforms
organized by democracy activists

Parti Democracy Movement

Parti

democracy activists coop
to innovate Democracy
<https://parti.coop>

Parti Democracy Movement

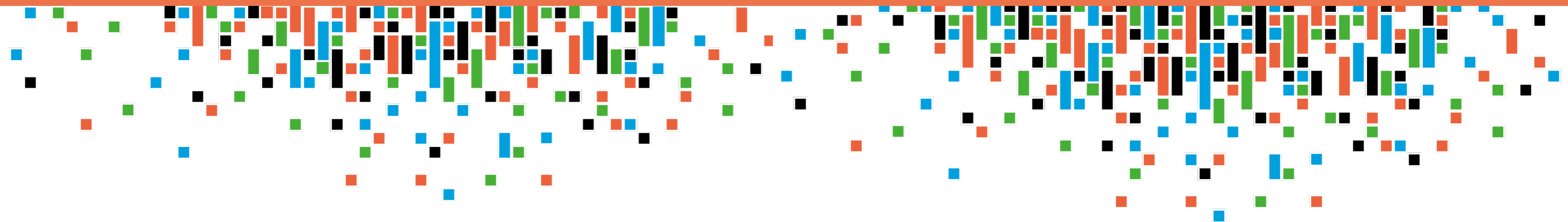
분과 세션

[19F 기자회견장]

정은령 Eunryung Chong

오대영 Day-young Oh

정준희 Junehee Jung



팩트체크 현황

정은령

서울대학교 언론정보연구소 SNU팩트체크센터장



<https://www.washingtonpost.com/graphics/politics/2016-election/fact-checker/>

- 화자가 말한 내용을 정확하게 '받아쓰기' 하는 것을 넘어 그 발언이 사실인가를 기자들의 독자적인 조사를 통해 규명한 뒤 판정결과를 독자들에게 제시.
- 검증과 해석, 판정이라는 **평가적 과정** (evaluative process)에 초점을 맞추는 것.

- Internal Fact Check
-factual accuracy 확인에 중점
- External Fact Check

-'그는 이렇게 말했고, 그녀는 이렇게 말했고'라는 보도에 그치는 데 대해 기자들이 비판적 성찰.
-미국에서 새로운 형태의 저널리즘 운동 시작.



1933년 Time 지 편집부의 팩트체커들

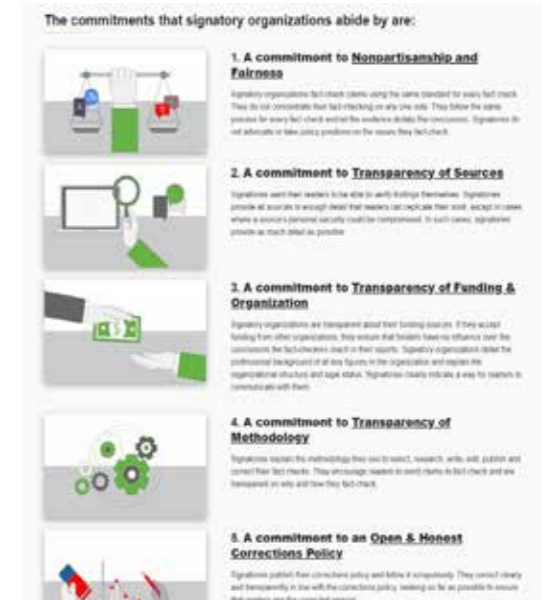




팩트체크 국제규범

IFCN Code of Principles
(2016년 9월 제정)

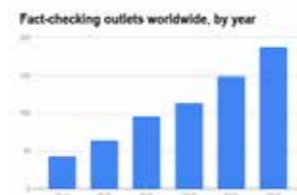
- Nonpartisan, Fairness
- Transparency(source, method)



팩트체크의 세계적 확산



- 2014년부터 세계 각국의 팩트체크 기관 수를 집계해온 듀크대 Reporter's Lab에 따르면, 2019년 10월 현재 팩트체크 기관은 68개국 210개.
- 2014년에 44개로 출발



SNU팩트체크의 교차검증

- 동일사안에 대한 언론사 간 교차 검증
- 판정결과에 이르는 맥락을 제시
- 서로 다른 판단에 대한 검증과정을 제공하여, 시민들이 정치적 관용을 길러볼 수 있는 경험의 장 제공

http://factcheck.snu.ac.kr/v2/facts?category=hot_issue



미국 PolitiFact, 워싱턴포스트의 FactChecker

Promises we've rated recently

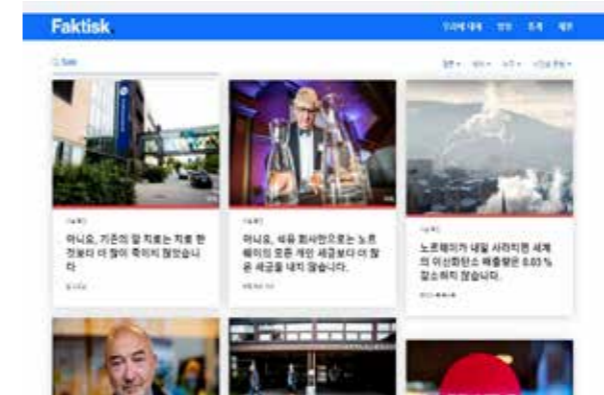
Take no salary
The Promise: "If I'm elected president, I'm accepting no salary."
Update: Trump donates 2019 salary to USAID, surges general

Declare China a currency manipulator
The Promise: "Trust the Treasury Secretary to label China a currency manipulator."
Update: Trump delivers on promise as Treasury brands China a 'currency manipulator'

Reverse Barack Obama's Cuba policy
The Promise: "The president's one-sided deal for Cuba and with Cuba benefits only the Castro regime but all the concessions that Barack Obama has granted the Cuban regime were done through executive order, which means they can be undone and that is what I intend to do unless the Castro regime meets our demands."
Update: Trump travel restrictions maintain rollback of Obama's Cuba policy

- 정치 팩트체킹(Political Fact Checking)의 고전
 "The truth behind the rhetoric"
- 폴리팩트는 OBAMETER, TRUMP-O-METER 등을 통해 공약실현의 수준, 변화의 이유 등을 추적 검증
<https://www.politifact.com/truth-o-meter/promises/trumpometer/>
- 워싱턴포스트의 팩트체커는 2020년 대선 후보 검증에 체계적으로 정리
<https://www.washingtonpost.com/news/fact-checker/wp/category/2020-candidates/>

노르웨이의 팩티스크(Faktisk)



<https://www.faktisk.no/>

- 노르웨이의 네 언론사(VG, Dagbladet, NRK, TV2)가 공동투자해 2017년 설립한 팩트체커 기관.
- 6~9명이 교대로 근무하며 소셜미디어를 통해 떠도는 허위정보들을 검증
- 독립적인 비영리 조직으로 운영되고 있지만, 한해 예산의 50퍼센트 이상을 온라인 팩트체커를 요청하는 파트너들로부터 얻고있는 일종의 팩트체커 뉴스 통신(news agency) 모델
- 임베드(embed)를 통해 팩티스크의 정보를 이용할 수 있기때문에 팩트체커할 여력을 갖추지 못한 지방언론사 등도 이용

프랑스의 크로스체크(CrossCheck)



<https://crosscheck.firstdraftnews.org/france-en/>

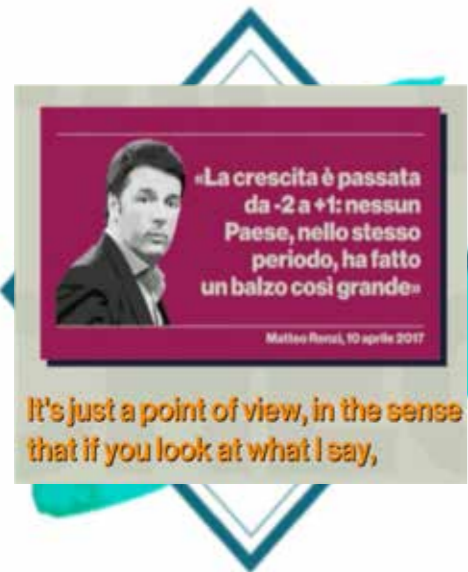
- 2017년 프랑스 대선 기간 중 퍼스트드래프트와 구글의 지원으로 33개의 프랑스 언론사가 공동으로 팩트체커한 프로젝트
- 2017년 2월27일부터 5월5일까지 67개의 허위 정보 검증
- 소셜미디어의 트래픽을 추적하는 뉴스웍(NewsWhip), 크라우드탱글(CrowdTangle) 등을 통해 떠도는 허위정보를 파악한 뒤 이를 참여 언론사들에게 고지
- 참여 언론사 중 2개 이상 언론사가 검증한 뒤 슬랙(Slack)을 통해 서로 의사소통해서 최종 결론
- 가짜(faux), 진짜(vrai), 근거불충분(preuves insuffisantes)으로 판정

프랑스 리베라시옹 Check News의 도전



- 프랑스 진보계열 신문 리베라시옹은 "on demand fact-checking platform"인 CheckNews를 운영.
- 2017년 5월 치러진 프랑스대통령 선거 당시 "인간(저널리스트)이 알고리즘을 대치한다"를 기치로 내걸고, 유권자들의 질문에 기자들이 답변. 이에 대한 호응이 커 9월 별도 플랫폼으로 개설.
- 2019년 11월8일 현재 4097개의 질문이 입력됐고, 이에 대해 기자들이 선별적으로 답변.
- 예)기자들이 트위터에서 차단하기 위해 3만6000명의 파일을 공유한다는 것이 사실인가?
- <https://www.liberation.fr/checknews,100893>

이탈리아 공영방송 RAI의 팩트체크



- 이탈리아의 공영방송인 RAI는 정치인들이 자신들의 방송을 이용해 거짓된 주장을 했을 때 이를 팩트체크한 뒤 당사자인 정치인을 스튜디오에 불러 해당 발언에 대한 논쟁을 벌이는 프로그램을 운영.
- 방송 인터뷰 당시에는 실시간으로 팩트체크를 할 수 없었다 하더라도 사후적인 사실 확인을 통해 그릇된 정보를 수정하는 한편, 방송이 유명 정치인들의 선전 도구가 되는 것을 저지.
- [RAI Night Tabloid](#)

감사합니다

스페인 Maldito Bulo



- 메시저앱에서 유통되는 허위정보들을 시민들이 직접 찾아 신고하게 한 뒤, 그에 대한 반박 정보들을 허위정보와 유사한 형태로 만들어 유통 시킴
- 사실을 허위정보만큼 바이럴(viral)하게 하자는 것이 목표
- 시각적이고 모바일에 최적화되어 있으며 가볍고 쉽게 소비할 수 있는 형태의 사실 정보 제작

<https://twitter.com/malditobulo/status/915923421002858496>

한국의 팩트체크, JTBC 사례 중심으로



JTBC 오대영

매일 팩트체크



JTBC 팩트체크팀

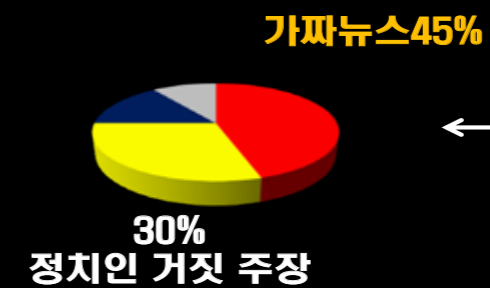
2016년 : 163회
 2017년 : 169회
 2018년 : 163회

오대영



현 JTBC 기동이슈팀장
 전 JTBC 팩트체크팀장
 정치부, 사회부, 국제부, 스포츠부 기자

가짜뉴스 검증 얼마나



2016년 : 163회
 2017년 : 169회
 2018년 : 163회

가짜뉴스의 개념

허위 조작 정보

정치적 이득

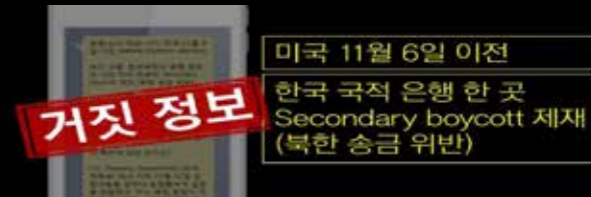


경제적 이득

불특정 다수에 전파

자료 : JTBC 팩트체크팀

주식시장을 강타한 가짜뉴스



[Breaking News]
US Treasury Department
Secondary Boycott
6th Nov. 2018
One of the Banks in Korea
Violation of Remittance to North Korea

Fake News

자료 : JTBC 팩트체크팀

2018년 가짜뉴스 유형



45%
북한



13%
평창올림픽



7%
혐오, 증오

자료 : JTBC 팩트체크팀

“이건 완전한 날조입니다”



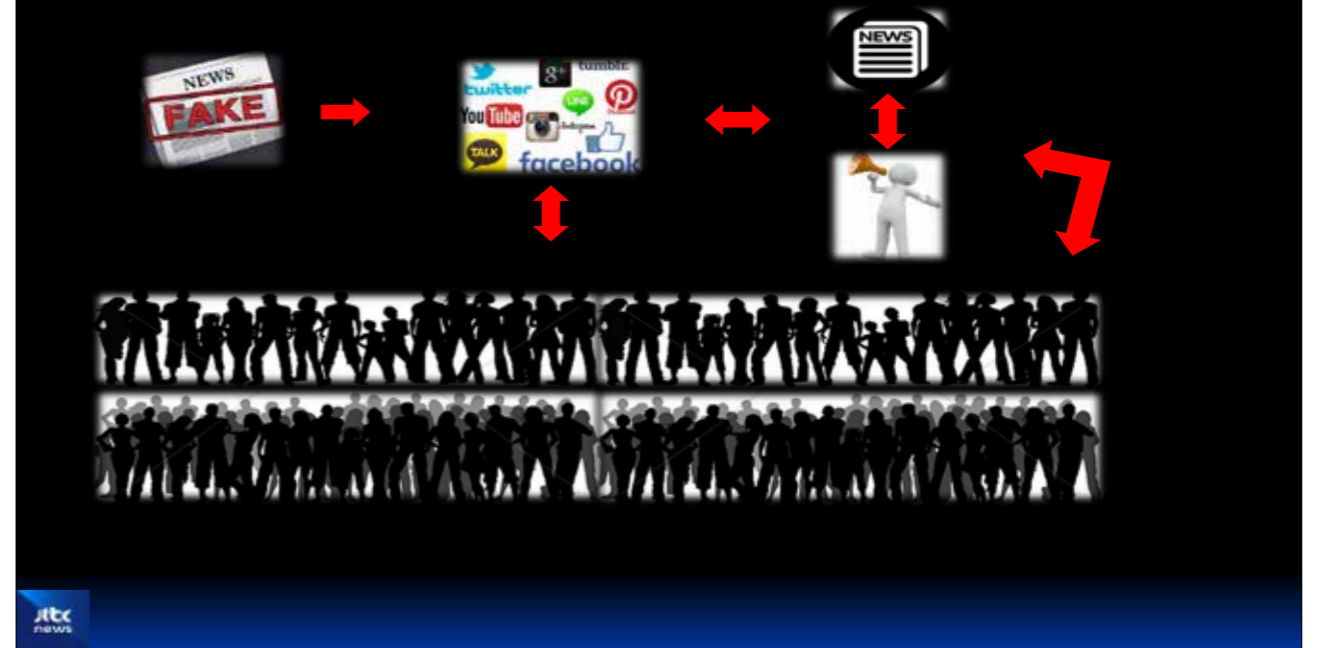
자료 : JTBC 팩트체크팀

대통령 건강 이상?...진원지는 유튜브



자료 : JTBC 팩트체크팀

가짜뉴스 제작 유통 과정



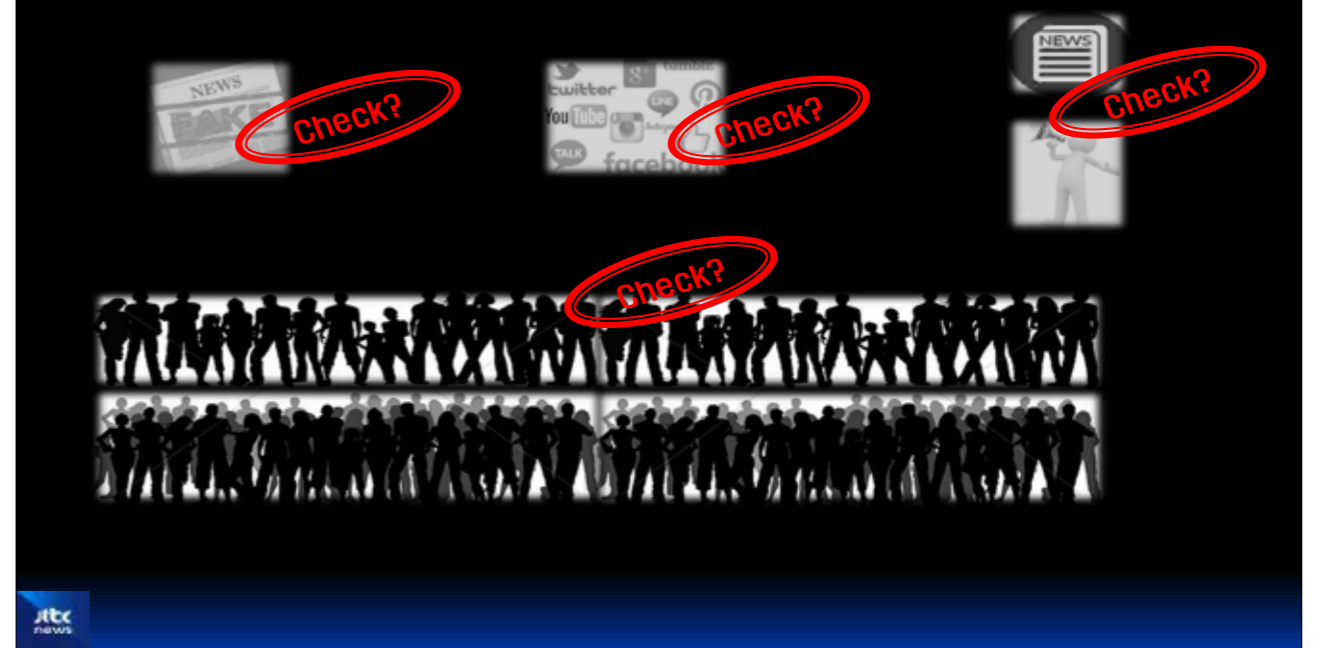
스마트폰 보급률 압도적 1위



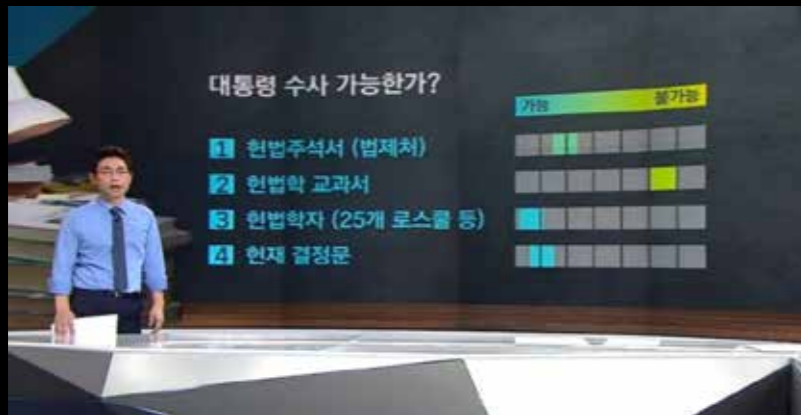
Social Media



언제 팩트체크를 해야하나



주요 사례-탄핵 정국

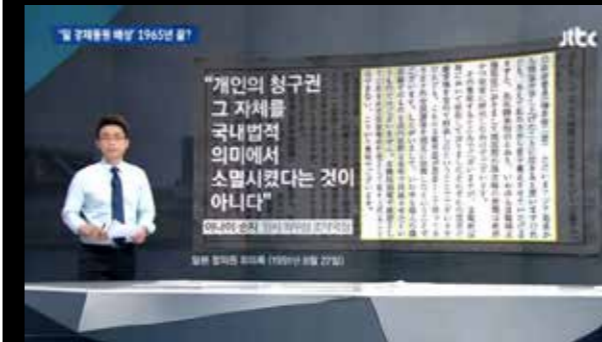


47회 연속 방송

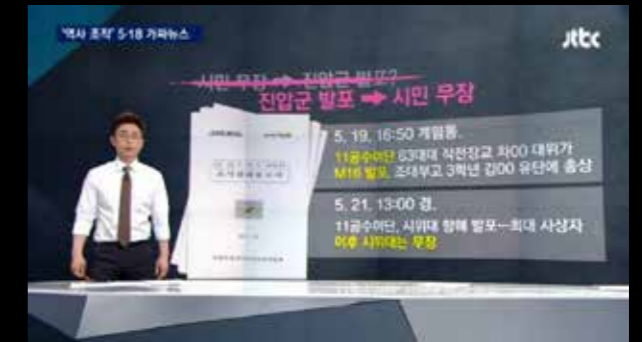
자료 : JTBC 팩트체크팀



주요 사례-역사 조작



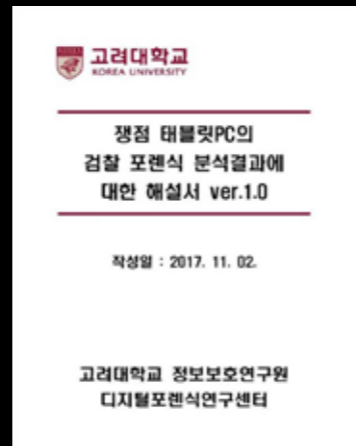
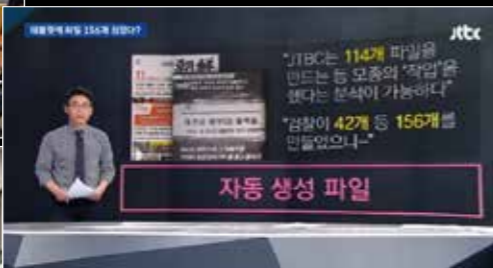
'강제동원 배상' 끝났다?



5.18 북한군 개입?



주요 사례-공동 팩트체크

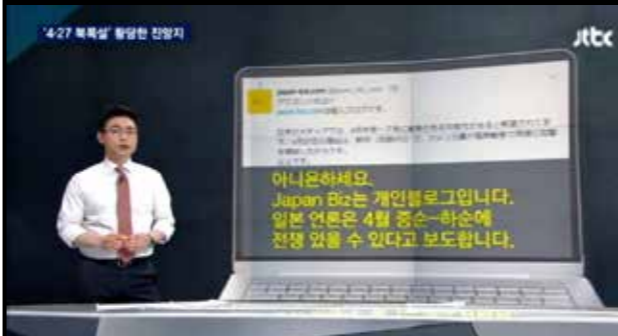


'태블릿PC 조작설'

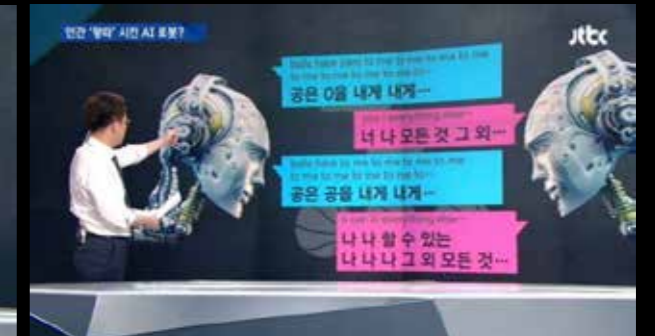
JTBC-고려대, 4회 연속 방송



주요 사례-가짜뉴스



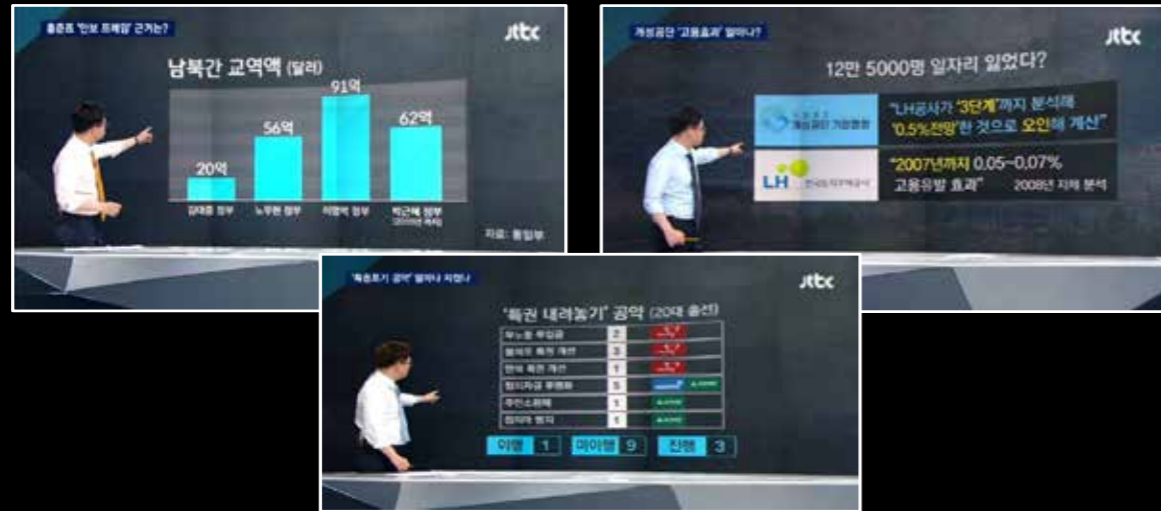
'4.27 북폭설' 황당한 진양지



인간 왕따 시킨 AI 로봇?



주요 사례-대선토론, 공약 검증



크로스체크 & 레드팀 운영



자료와 당사자 확인 필수



Q & A



진실은 왜/어떻게 무시되는가

직업적 저널리즘과 시민 정보역량의 상호강화를 통한 진실의 길찾기/길내기

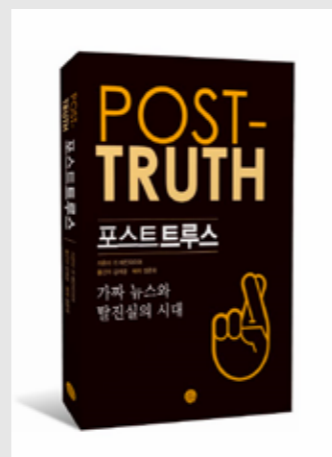
가짜뉴스, 생각보다 '오래된' 현재

- 2016년 미국 대선 과정
 - 기성언론의 비토를 넘어서기 위한 도널드 트럼프의 정치 수사학에서 촉발
 - 이른바 '대안현실(alternative reality)'을 빙자하여 과장과 왜곡을 감행하면서 fake news라는 용어가 크게 주목을 받음
 - 이와 동시에 각국에서도 fake news 개념에 대응하는 '가짜뉴스'라는 단어가 커다란 호응을 일으킴
- 실제로 가짜뉴스 개념이 사용되기 시작한 것은 2000년대 중반부터
 - 미국 유명 코미디언들이 뉴스 형식의 TV 풍자로 인기를 끌었던 시기
 - 당시에는 fake news의 풍자성에 관련된 논의가 대중을 이룸
 - 한국에서는 2005년 언론재단의 온라인 뉴스 저작권 보증 제도 세미나에 등장
 - 남이 생산한 뉴스를 자신의 것으로 탈취하는 이른바 '짜퉁뉴스'를 가리킴

가짜뉴스와 탈진실



- fake news
 - 정치적 이익을 위해 기성 미디어에 대한 불신 조장
 - '대안현실(alternative reality)'이라는 이름으로 신념이 사실을 선별하고 창조
 - 탈진실의 징후



한국 조작정보의 특징(1): 정치인의 개입

한국 조작정보의 특징(2): 그럴듯한 출처와 순환참조

한국에서 흥행한 가짜 뉴스들

- 트럼프 미 대통령이 세계 경제에 끼칠 악영향을 우려해 바근해 대통령 탄핵에 반대한다고 CNN이 보도했다
- 트럼프 대통령은 "박근혜 대통령의 탄핵은 생각된다. 한국은 미국의 가장 영향력있는 나라에 대통령의 탄핵은 나의 임기가 시작되는 나라의 경제에 큰 악영향을 미칠것이라 생각한다. 대통령의 탄핵이 확정 되지 않았다고 들었다"
- 트럼프 공화당 대통령 후보가 "누가 여성 대통령의 미래를 묻거든 고개를 돌려 한국을 보라"고 유세 중 말했다
- 영국 BBC가 "한국 촛불집회는 선동 당한 국민들이 만든 최악의 결과"라고 보도했다
- 구테흐스 신임 유엔 사무총장이 "반기문 전 총장의 한국 대선 출마가 유엔결의 위반"이라며 출마 반대 의견을 밝혔다

<구테흐스 신임 유엔 사무총장의 일갈> 반기문 전 총장은 유엔결의 위반이다 그 그의 출마를 반대한다. 국제법규는 국내법과 동일하다는 언변 조에도 위반의 소지가 크다 신임 유엔사무총장과 결치는 것 자체가 국법상 문제가 될만한 부분이 있다.



- 영국 아르토리아 펜트레건 교수가 "시위를 가장한 이적단체의 선동을 제지하지 못하면 한국은 역사의 뒤안길로 사라질 것"이라고 말했다
- 일본 정치학자 히키가야 하지마에이 "깊은 지인도 아닌 사람의 국정 농단으로 대통령이 탄핵당하는 나라는 이해할 수 없다"고 비판했다



해외 Fake News의 특징(1): 뉴스를 모방



- 2016년 7월 WTOE5News.com 에 등장한 "프란치스코 교황이 도널드 트럼프를 지지" 기사
- WTOE는 미국 노스 캐롤라이나 주 Spurge Pine 지역의 라디오 채널, WTOE5News는 이와 혼동시킬 목적으로 만들어진 팬터지/풍자적 가짜뉴스 사이트
- 이보다 전인 2015년에는 다른 가짜뉴스 사이트에서 "교황이 버니 샌더스를 지지" 했다는 기사가 나오기도 했음

한국 조작정보의 특징(3): 신념 공동체 기반



해외 Fake News의 특징(2): 인종, 종교적 혐오 조장



- 캐나다 거주 시크 교도인 Veerender Jubbal의 셀카를 극단주의 이슬람 테러범으로 조작
- 아이폰을 코란으로 조작하고 자살폭탄 조끼를 장착한 이슬람 극단주의자로 묘사, 2015년 파리 테러 사건 직전에 자살 테러범이 직접 찍은 사진이라며 유포 (Gamergate 소행)
- 스페인 주요 일간지인 La Razon이 그를 "테러범 가운데 1인"이라고 언급
- 이탈리아 TV 채널인 Sky TG24가 공식 트위터 계정을 통해 이미지 유포, 채널 웹사이트에도 게재

해외 Fake News의 특징(4): 감성에 호소

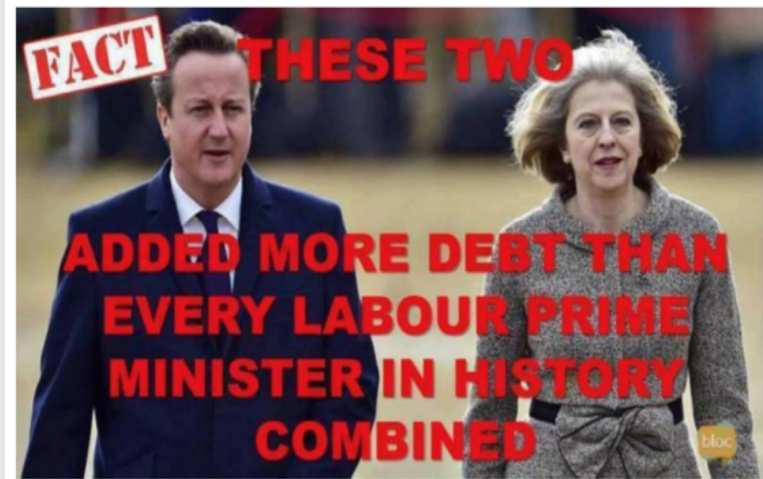
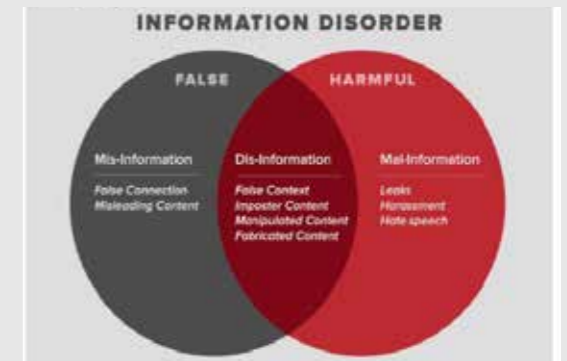


Figure 9: An example of a 'meme' shared widely during the UK election

정보 장애의 구성 요소

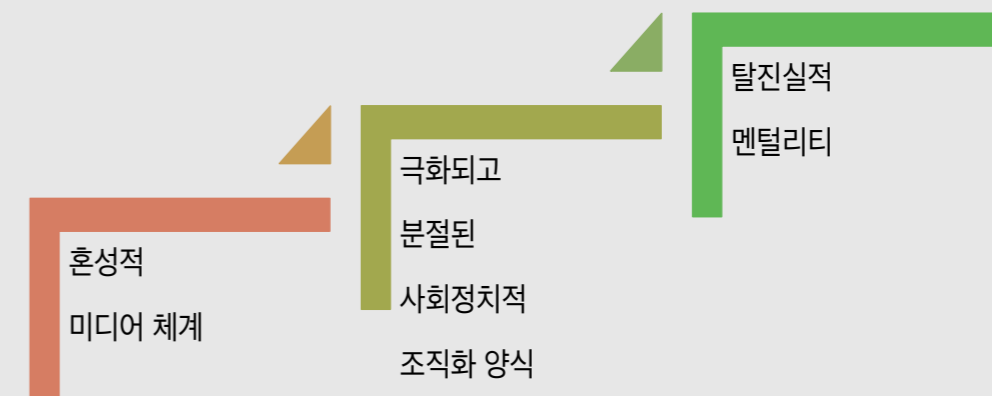
- 허위성
 - 부분적으로 사실이지만 오도성 정보나 프레임을 담고 있는 오보(mis-information)
- 유해성
 - 혐오발언 등의 불법적 위해정보(mal-information)
- 유해성 + 허위성
 - 역정보(dis-information)
 - 의도적 사칭/조작/위조 정보, 사실에 대한그릇된 해석을 내포한 악의적 허위 정보



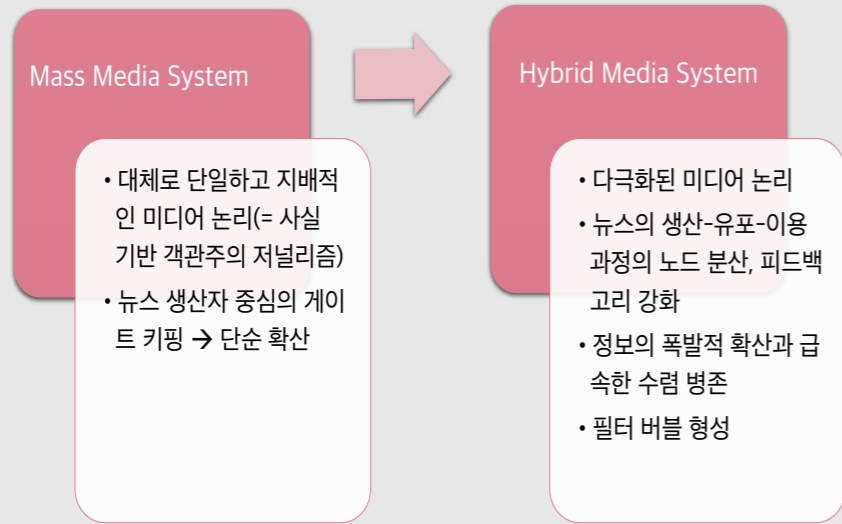
가짜뉴스 → 정보 무질서/장애/혼란

- 가짜뉴스 개념은 대중적이지만 부적절
 - 나의 의견에 합치되지 않은 것을 가짜뉴스로 몰아세우는 정치적 프레임에 활용됨
 - 오보를 포함한 모든 종류의 의심할만한 정보에 대한 '불만'을 가짜뉴스 개념을 빌어 자의적으로 비판하는 문제
 - '뉴스의 형식을 빌어 공익을 해하는 악의적 허위 정보를 퍼뜨리는 행위'로서 좁게 규정하고 이를 문제시할 필요
- Information Disorder
 - 온라인 환경에서 발생하는 정보 혼란과 사회적 신뢰의 붕괴 현상을 지목
 - 가짜뉴스는 광범위 정보 무질서/장애/혼란의 일부를 구성

정보 혼란을 촉발시킨 사회적 조건



혼성적 미디어 체계로의 변동



탈진실 시대 Post-Truth Era

- Ralph Keyes (2004)
 - 우리 사회는 부정직과 기만이 '기본'을 이루는 탈진실 시대로 돌입했다고 주장
 - 거짓과 기만이라는 말 대신, 실언(misspeak)과 대안현실이라는 완곡어법이 지배
 - 현대사회가 도덕적으로 타락했다는 이야기인가?
 - 과거를 낭만화시키는 도덕 환원론에 대해서는 비판적
 - 과거에는 거짓은 부끄러운 것이었고, 엄청난 도덕적 비난과 처벌을 감수해야 했다면, 지금은 오히려 정적이 나이브하고 정적이 고루한 것으로 받아들여지는 시대가 되었다는 진단
- 탈진실 개념에 내재한 연속성과 단절성에 주목할 필요
 - 연속성: 합리적 진실추구는 '특수한' 국면, 우리는 참과 거짓을 '늘' 분별하지는 못함
 - 단절성: 거짓과 기만에 대한 관용적 태도로서의 탈진실 멘털리티 강화

극화되고 분절된 사회정치적 조직화 조건

- 개인과 집단은 자신의 정체성과 삶을 조직화하는 기포(bubble)를 형성
 - 근대가 국민국가라는 거대한 구체(sphere) 속에서 개인을 조직화했다면, 지금의 개인들은 그보다 더 작거나 큰, 다양한 종류의 유동적 기포 속에서 스스로를 조직화 (Sloterdijk)
 - 극화되고 분절된 사회정치적 환경이란 이와 같은 기포 속의 존재가 다른 기포 속의 존재와의 교류를 차단한 채 동종적 상호강화 (homophily) 경향으로 치달고 있다는 것을 의미
 - 정보는 사실과는 구별되는 것이며, 개별적인 개인기반 사회적 조직화 양식으로서의 '기포들'은 자기준거적으로 정보를 (외부에서 받아들이는 것이 아니라 내적으로) 생산하고 이에 바탕을 두어 자기조직화
 - 최근 논의되고 있는 필터 버블(filter bubble) 개념이나 메아리방(echo chamber) 개념은 이와 같은 조건에 상응
- 가짜뉴스는 '사실'을 오인해서 선택되는 것이 아니라 그것이 '정보성'을 지니기 때문에 모색/생산/소비되는 것
- 사실을 공급하고 가짜를 고발한다고 해서 가짜뉴스를 통해 추구되는 정보성(= 신념의 재강화)이 사라지지는 않음

불편한 진실과 편한 거짓



기성 저널리즘의 위기



사회적 기대, 선망, 존중, 두려움



집단적 멸시, 폄하, 공격성

(대중적으로 공개되어야 할)
정보 vs. 정보 아닌 것의 분별

매스미디어를 가장
성공적으로 직업화한
결과물(professionalization)

뉴스
시사보도

그리고

저널리스트

사회체계로서의 매스미디어



우리는 매스미디어 바깥에서
사고할 수 없다.



개별 분야, 직업, 지리적
조건을 벗어난 '대중적
커뮤니케이션' 영역의 창출



대중적 화제의 발굴, 공개,
폭로



사회 전반과 각 부분에 대한
지속적 정보 자극

미디어 논리의 지배 그리고 분화

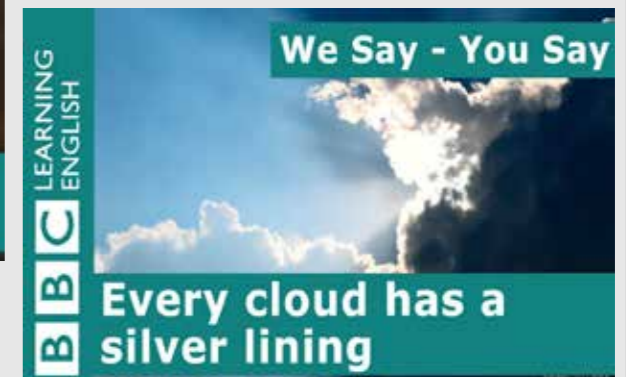
- 매체 창구의 다변화
 - 저널리즘의 직업적 전문성 약화
- 미디어 논리의 다변화
 - 객관주의 저널리즘 '환상'의 붕괴
- 뉴스의 상품화
 - 선정주의 경쟁, 정보 욕구가 아닌 신념 강화 욕구에 복무
- 뉴스 수용자/소비자의 권한 강화(empowerment)
 - 정치적 집단극화, 필터 버블, echo chamber



저널리즘의 직업적 이데올로기 유형 다양화

Professional Ideology	Interventionism	Power Distance	Market Orientation	Objectivism	Empiricism	Relativism	Idealism
Objective journalism	-			+	+	-	+
Advocacy journalism	+			-	-		
Adversarial journalism	+	+	-	-			
Watchdog journalism	+	+	-	+	+		
Investigative journalism		+	-	+	+	+	-
Public/civic journalism	+	+	-	-			
Interpretative journalism			-	-	-		
New journalism				-	-		
Development journalism	+	-	-	+	+		
Peace journalism	+		-	-	+		
Precision journalism	-			+	+		
Qualitative method journalism				-	+		
Service journalism			+				
Popular journalism		-	+			+	-
Existential journalism	+			-	-		

진실로 가는 길찾기/길내기



직업적 저널리즘의 고민과 선택

가치 혼란

- 뉴스 생산자의 자율성 vs. 소비자 만족
- 사회적 영향력 vs. 사회적 책임성
- 객관주의 저널리즘 vs. 주창 저널리즘
- 사실 vs. 해석, 속보성 vs. 심층성
- 낮춰 보기 vs. 고양시키기

변화

- 솔직함, 검허함, 투명성
- 정치적 상관성, 민주적 유용성
- factfulness, fidelity

포지셔닝

- 탁월성과 차별성 추구
- 수용자와의 적극적 / 밀착적 / 협력적 관계 설정

협력 저널리즘을 통한 상호 강화

Collaborative Journalism

- 시민
 - 내주기
 - 자신의 전문성, 로컬 정보
 - 얻기
 - 타인의 전문성, 글로벌 정보
- 직업적 저널리스트
 - 내주기
 - 로컬 정보의 대중화/글로벌화 역량, 의제 설정/지속, 탐사 취재, info-intermediaries, knowledge community leader
 - 얻기
 - 전문 정보, 로컬 정보, 제보, 인적 네트워크, popular affect



분과 세션 및 워크숍

[20F 국제회의장]

메일발표자/메인진행자 :

제리 자끄 Jerry Jacques

정현선 Hyeon-seon Jeong

공동발표자/공동진행자 :

제레미 그로스만 Jérémy Grosman

안느-소피 콜라르 Anne-Sophie Collard

막심 베브셀 Maxime Verbesselt

발렌틴 프랑수와 Valentine François

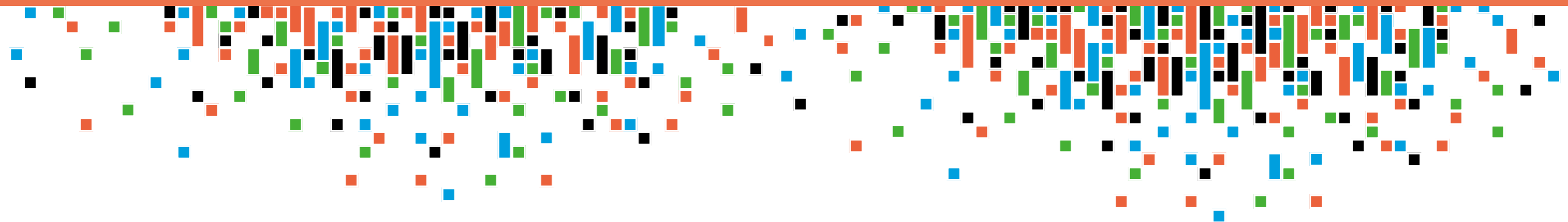
허 경 Kyeong Hur

김아미 Amie Kim

오연주 Yeon Ju Oh

김광희 Gwanghee Kim

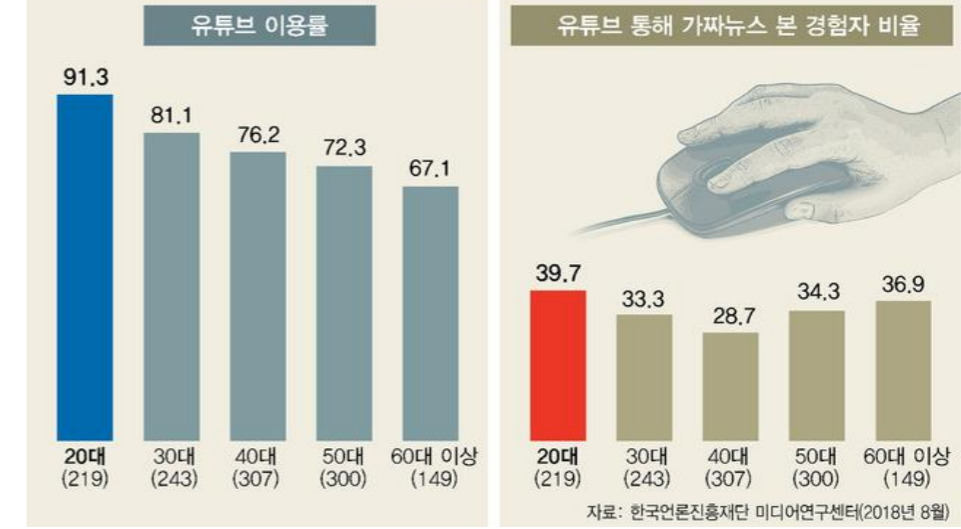
최민영 Minyoung Choi



YouTube and Media Literacy in the Age of Digital Platform

디지털 플랫폼 시대, 유튜브와 미디어 리터러시

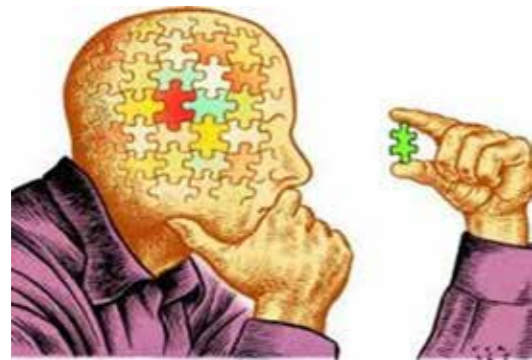
유튜브 사용자 세대별 설문조사 (단위: %) ※괄호 안은 사례 수



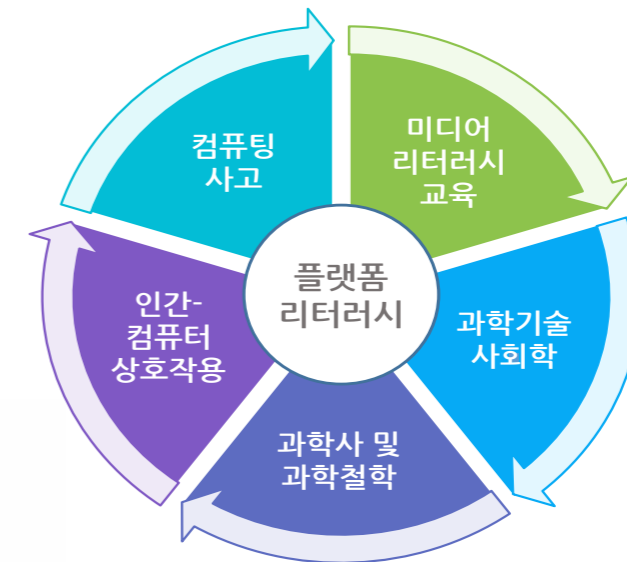
탈진실 시대, 가짜뉴스 체크리스트 넘어선 비판적 사고 필요

다독다독 미디어리터러시

지능정보사회에서 디지털 미디어 정보의 비판적 이해의 중요성



알고리즘 리터러시의 이론적 배경



참여자 소개

	<ul style="list-style-type: none"> • Jerry Jacques • Anne-Sophie Collard • Jérémy Grosman 		<ul style="list-style-type: none"> • Amie Kim
	<ul style="list-style-type: none"> • Maxime Verbesselt • Valentine François 		<ul style="list-style-type: none"> • Yeonju Oh
	<ul style="list-style-type: none"> • Hyeon-Seon Jeong • Kyeong Hur 		<ul style="list-style-type: none"> • Minyoung Choi
	<ul style="list-style-type: none"> • Gwang-Hee Kim 		

연구팀



연구팀

South Korea

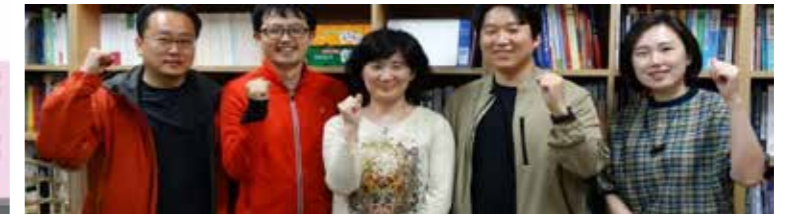


[워크숍]나도 팩트체커! 함께하는 팩트체크
[Workshops] I am a Fact-Checker!
Let's Fact-Check

'알리고!(Ali-Go!)' 프로젝트



- 인천시청자미디어센터 학교미디어교육Lab 사업 선정(2019.4.)
- 인천시청자미디어센터를 통해 학교 및 미디어센터의 프로그램으로 확산 계획



연구 경과

- 1 2018 Media Education Summit in Hong Kong('18.10)
- 2018 홍콩 미디어교육 서밋 참가 및 국제 협력 연구 관련 논의 진행
- 2 한국 - 벨기에 공동 연구 시작('18.11~'19.4)
- 벨기에 : 프랑스 자료 기반 연구/ 한국 : 영문 자료 연구 및 화상 회의 운영
- 3 한국팀 연구 개발('19.5)
- 벨기에 팀 연구를 단순화, 초등학교와 교육대학교에 시범 적용, 인천시청자미디어센터 학교미디어교육연구소(Media Lab) 사업 '알리고' 팀과 연계
- 4 국제 세미나 개최('19.6)
- Media Literacy and Digital Citizenship Education 주제로 국제 세미나 개최
- 5 수업의 확장('19.6~)
- 국내 상황에 맞는 페르소나 개발을 위한 중학생 유튜브 문화 탐구, 수준별 교육 개발 등

"디지털 환경의 미디어 리터러시와 시민성 교육" 국제 세미나 ('19년 6월)



경인교대 국제협력연구사업 선정 ('19년 6월~)



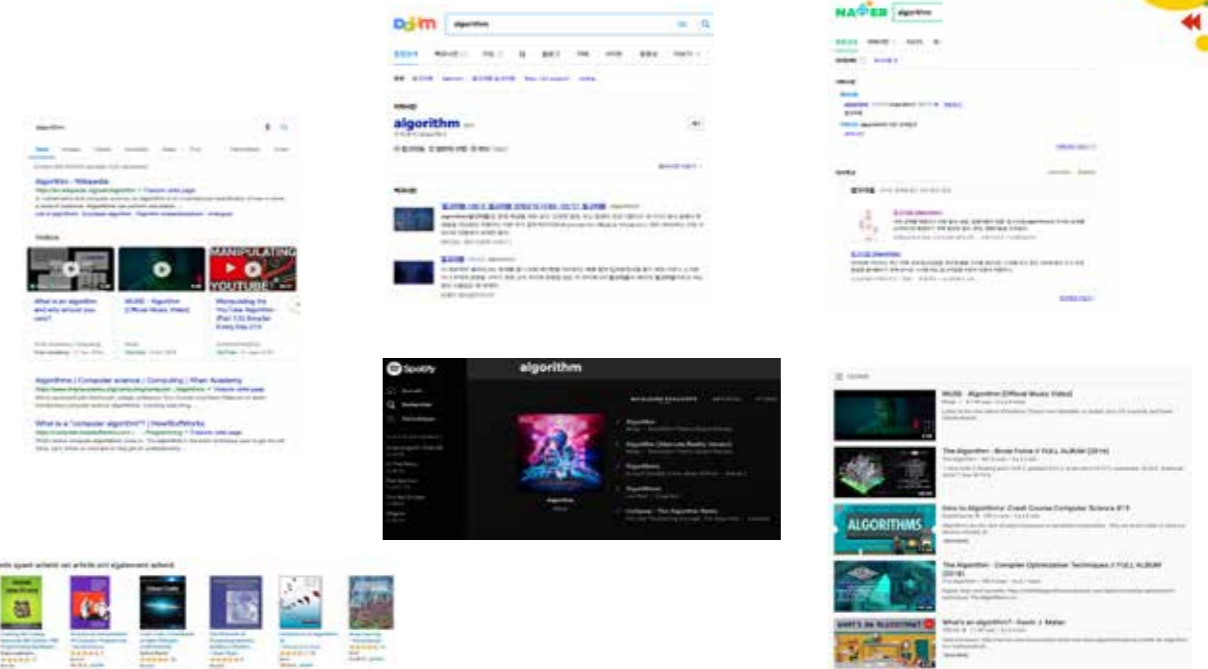
경인교대 국제협력연구사업 선정 ('19년 6월~)

- 경인교육대학교-벨기에 나뮈르대학교(University of Namur) 및 '청소년미디어행동(Action Media Jeune)'-인천시청자미디어센터-미디어리터러시와 디지털 정책 전문가의 국제협력연구로 한국 어린이와 청소년의 미디어 이용 문화를 반영한 알고리즘 리터러시 교육 연구 수행.
- 지역 사회 내 대학, 미디어 교육 공공기관 및 해외 대학과 시민단체의 연계와 협력에 의한 연구 기반 교육 프로그램 개발과 보급.
- 알고리즘 리터러시 교육에 컴퓨팅 사고를 접목하여 학습 활동 과정을 시각화를 통해 게임의 개선에 기여.

Project's Genesis: In the Shoes of an Algorithm



What is a Recommendation Algorithm?



Research Question and Educational Goals

What should be the core concerns of digital media education initiatives focused on recommendation algorithms?

Aims: giving students an intuitive understanding of algorithms and an ability to discuss the social problems they raise.

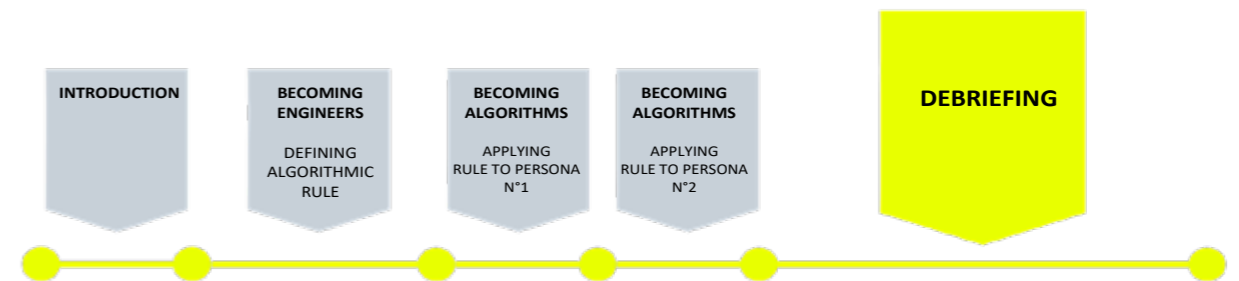
Approach: anchoring the answer in actual representations of users and the problems they encounter.

Belgium Application Case

- Goal: recommend music videos to 2 YouTube users
- Material: pen & paper game
- Public: teenagers min. 14 years old
- Duration: approx. 2 hours



Belgium Application Case



Belgium Application Case

3 teams are formed (3 to 4 members)

Each team receives a different set of data and has to formalize a calculation rule to recommend the videos. The teams share the same videos.

Object's Team: Becoming Engineers and Algorithms

OBJECTS' DATA	SET N°1	OBJECTS' DATA	SET N°1	OBJECTS' DATA	SET N°2
Adèle - Hello	2 580 200 737 views - All months	PinkFong Songs - Baby Shark	3 963 612 688 views - 10 months	ITZY - ICY	129 612 229 views - 2 months
8 888 222 000 total views	10 043 022 563 total views	10 043 022 563 total views	10 043 022 563 total views	10 043 022 563 total views	10 043 022 563 total views

Results: Recommendation Algorithms

"%!#* The Beatles with the lower score, it breaks my heart"

[YouTube wants us to] "watch the most viewed videos, because they bring back the largest amount of money ... often videos sucks, but we cannot stop ourselves to watch, even if it sucks ... we should rather go outside a bit ... it's free."

Issue 2

algorithm are social constructions and social constructors of tastes

The Game: Debriefing

- How much do you follow or are you satisfied by Youtube recommendations?
- What differences or similarities, do you believe, are there between your algorithm and Youtube's?
- Do you find that the platforms' algorithms foster the diversity of perspectives?
- Can you think of other forms of recommendation and how do they work?

Conclusions & Perspectives

1. Evaluating educational outcomes of the game "In the Shoes of an Algorithm".
2. Developing educational resources and formal training so teachers can better appropriate "In the Shoes of an Algorithm".
3. International and comparative research about media practices and recommender systems.

Results Taste and Recommendation

"The hardest was to find which criterion is the most relevant, it is very personal, it is not very objective. We can't know exactly what the person is looking for, because it depends of its mood ... we are not always logical or rational."

"We can be young and watch old people stuffs."

Issue 3

tastes are dynamical constructs which emerge from interactions between humans and their environment

The Game: Debriefing

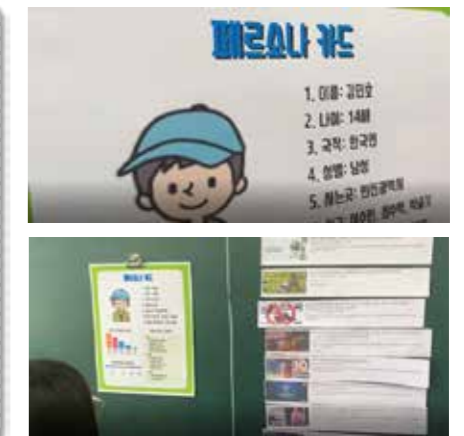
- What does it mean, for you, to recommend something to someone?
- What is the role of recommendation in the construction of tastes?
- On what are your recommendations based (experience, personal, knowledge, stereotypes, etc.)?
- How do our tastes relate to others' tastes?

한국 적용 사례

- 초등 6학년 방과후 수업

과정 1 [워밍업]

- ✓ **유튜브에 대한 아이들의 이해를 알아보기 위한 수업**
유튜브 콘텐츠(썸네일, 제목)과 플랫폼에 제시된 정보를 보고 어떤 정보와 의미를 발견하는지 알아보는 활동
- ✓ **페르소나 : 민호(14세, 가상의 페르소나)**
어떤 의미를 발견하는지, 민호에게 어떤 영상을 어떤 이유로 추천해주고 싶은지에 대한 논의



한국 적용 사례



과정 2 [본시활동]

알고리즘 블록 소개하기

알고리즘 블록 및 사용법을 소개하고 알고리즘 추천 변인, 가중치, 점수 내는 법 등을 안내

모둠에서 만든 알고리즘 블록으로 영상 순위 매기기

- 변인 정하기
- 가중치(배수) 정하기
- 영상 별로 점수 산정하기

알고리즘 블록으로 유튜브 영상의 추천 순위 만들기

과정 3 [마무리 활동]

수업에서 알게 된 점 공유하기

한국 적용 사례

- 경인교육대학교 학부 교양강의



페르소나 분석



가중치 기준 설정

가중치 기준 설정

한국 적용 사례

- 경인교육대학교 학부 교양강의

순위	영상 제목	가중치	점수
1	1.1	1	1
2	1.2	2	2
3	1.3	3	3
4	1.4	4	4
5	1.5	5	5
6	1.6	6	6
7	1.7	7	7
8	1.8	8	8
9	1.9	9	9
10	1.10	10	10

영상 제목	가중치	점수
1.1	1	1
1.2	2	2
1.3	3	3
1.4	4	4
1.5	5	5
1.6	6	6
1.7	7	7
1.8	8	8
1.9	9	9
1.10	10	10

가중치 계산 및 순위 매기기



의견 공유

의견 공유

한국 적용 사례

이 프로그램은 현재 벨기에와 한국 연구자들이 공동으로 개발 중인 게임의 일부입니다.

저작권은 경인교육대학교 미디어리터러시 연구소와 알리고 팀에 있으며

교육의 상업적·정치적 활용은 금지합니다.

이 게임의 공식 공개 이전에 게임을 사용해보고자 하는 분들은

연구팀에 교육을 의뢰할 수 있습니다.

한국 적용 사례

- 현재 버전 게임

게임설명서

디지털 플랫폼 시대, 유튜브와 미디어 리터러시 YouTube의 추천 알고리즘을 만들어 보자

본 게임은 유튜브와 정보 추천 알고리즘에 대한 이해를 위해 설계된 연구용 교육 도구 개발 중인 교육용 게임의 예시입니다.

내용물

- 활동 카드: 인물 카드(4장) · 영상 카드(10장)
- 가계 도구: 이력레드 · 포스트잇 · 할거노(유형선택, 내원할 일) · 연승장

게임 소개

한마디로 알고 있는 중학교 1학년 '미나'는, 대사는 유튜브 영상을 찾아보는 것이 재미입니다. 만약 여러분이 유쾌하고 흥미로운 알고리즘의 개발자라면, 미나가 좋아할만한 동영상은 어떤 기준으로 추천해줄 수 있을까요?

게임 방법

- 인물 카드를 통해 '미나'의 유튜브 사용 습관과 패턴을 분석하고 예측해 봅니다.
- 영상을 추천할 때 활동할 정보의 카드를 잘 가지 않습니다.
- 7번 상영시간과 가계-인구 추천 동영상 '업로드 날짜-조회 수-결산 시간-발행일' 등에 의해, 영상의 추천 순위가 결정됩니다. 영상의 추천 순위가 높을수록, 미나가 좋아할 가능성이 높습니다.
- 추천된 영상카드 10장을 보고, 계산식을 활용하여 영상의 점수를 계산합니다.
- 미나에게 추천해 줄 3분부터 10분까지의 영상을 점수 순으로 배열해 추천해줄 때, 미나가 좋아할만한 영상을 추천해 줄 수 있습니다.

인물 카드

미나의 최근 검색어

- 동영상 키우기
- 유쾌성 메이커업 추천
- 부른 잘하는 방법
- 아이돌 커버 댄스
- 키를 키우기

미나의 유튜브 이용

PC: 40%
 모바일: 60%

친구들이 즐겨보는 채널

1. 사연(미)
 - 무박군 (게임방송)
 - 뽀미레브 (일본 작가)
 - BANGANTV (아이돌)
2. 만수(미)
 - 무박군 (게임방송)
 - 미온해미지 (게임방송)
 - 김형욱의 보듬TV (동영상)
3. 수서(미)
 - 무박군 (게임방송)
 - 이고냥 (게임방송)
 - 어시메의 메이크업 (메이크업)

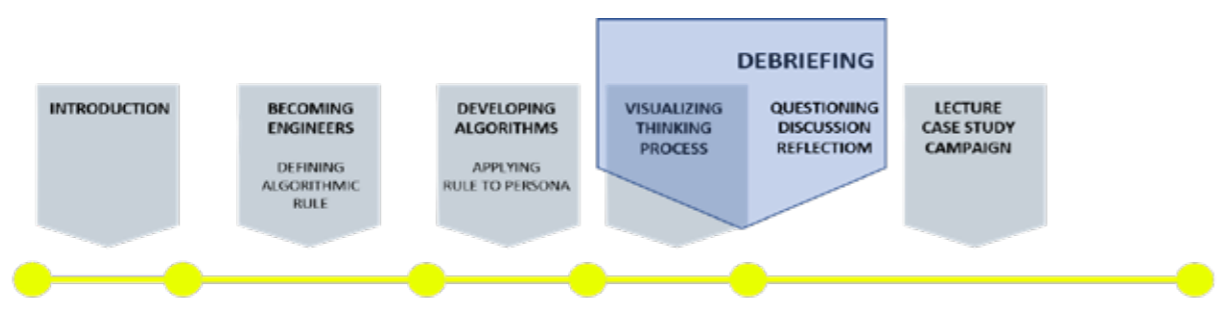
Copyright © 2019 경인교육대학교 미디어리터러시 연구소·인천시청자미디어센터 알고리즘 팀

게임 개선을 위한 후속 연구

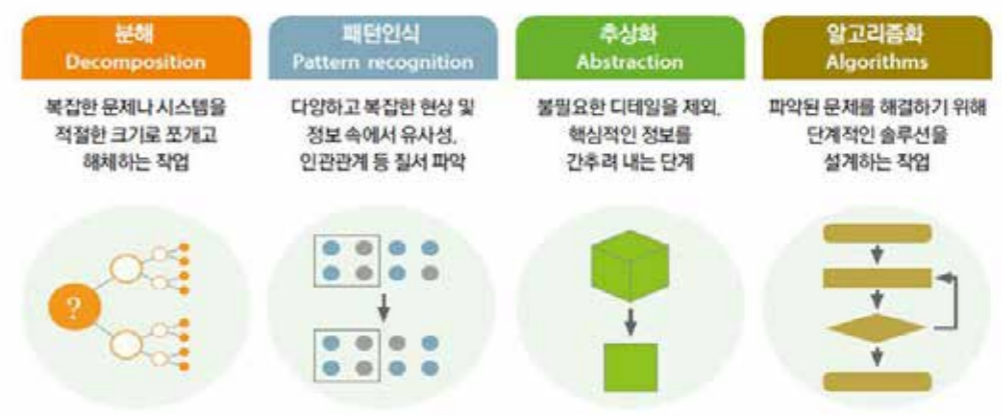
- 초등-중등-고등-성인(대학생)-미디어교육자의 미디어 이용 경험과 학습 요구를 반영한 수준별 심화 교육 프로그램 개발 및 보급

예시: 보드게임 키트 및 활용 매뉴얼
 학습 활동 과정의 시각화
 기계가 알고리즘을 수행하는 과정의 시각화 도구
 정보/콘텐츠 추천 알고리즘을 만들어 보는 경험

한국 게임 적용의 절차



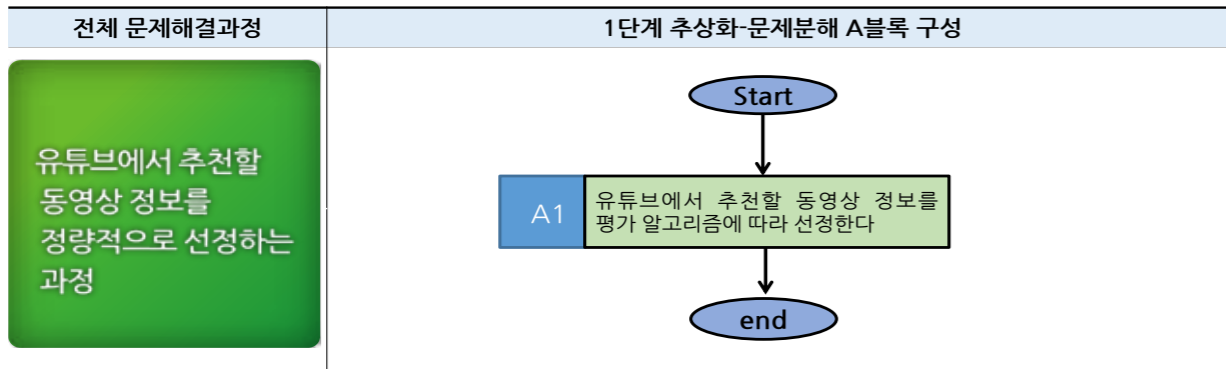
컴퓨팅 사고(Computational Thinking)



컴퓨팅 사고는 알고리즘 기반 소셜 미디어의 작동 원리에 대한 비판적 사고의 기준과 절차를 시각화, 명료화하는 데 기여할 수 있다.

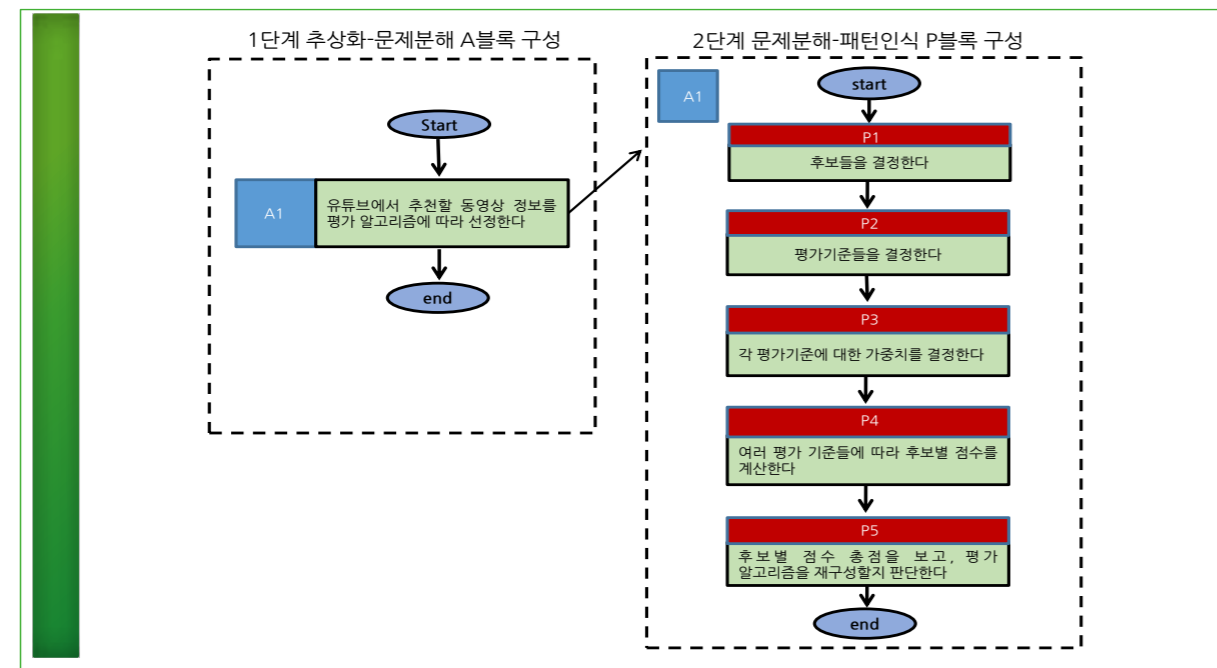
게임 이해를 위한 컴퓨팅 사고의 접목

- 게임 참여자들이 해결해야 할 핵심 문제
 - 유튜브에서 추천할 동영상 정보를 기준에 따라 선정한다.
- 컴퓨팅적 사고과정에 따라 도출되는 핵심 문제 해결 알고리즘
 - 유튜브에서 추천할 동영상 정보를 정량적으로 선정하는 과정

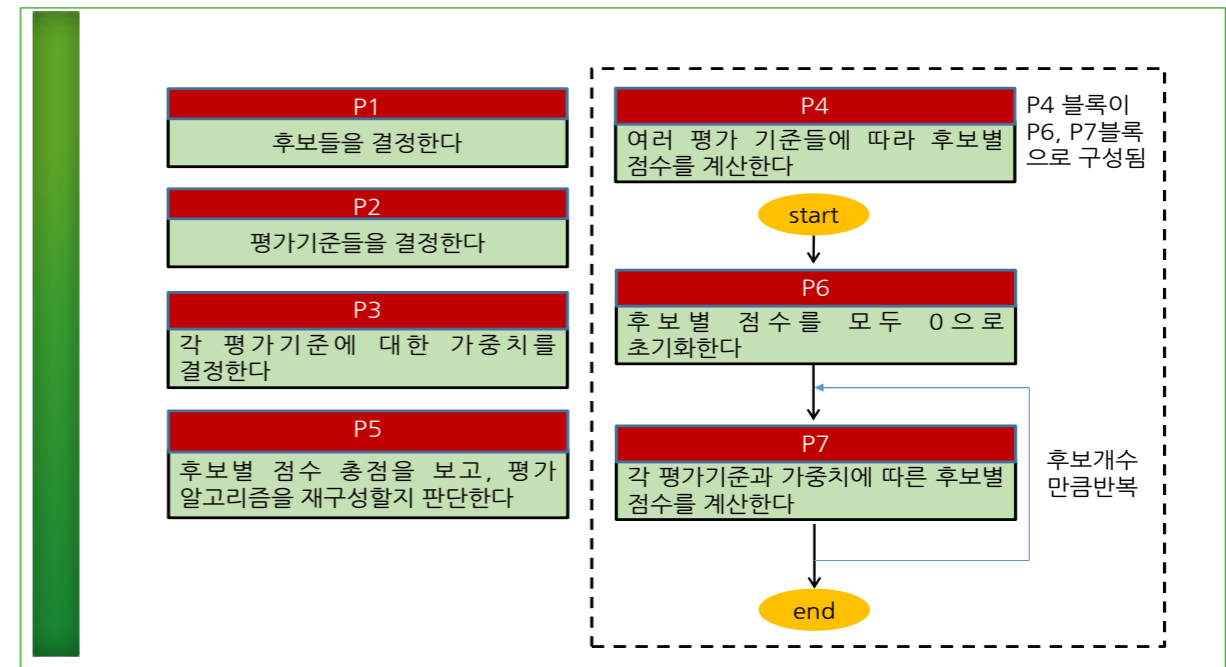


비판적 사고를 위한 절차와 기준의 시각화를 위해 인간과 컴퓨터 언어의 연계

2단계 문제분해-패턴인식 P블록 구성



3단계 문제분해-패턴인식 P블록 구성



컴퓨팅적 사고 과정에 따른 동영상 추천을 위한 핵심 문제 해결 알고리즘

- 컴퓨팅적 사고 과정에 따라 도출된 '핵심 문제 해결 알고리즘'
 - '유튜브에서 추천할 동영상 정보를 정량적으로 선정하는 과정'
- 전체 문제해결과정의 주 절차
 - A) 유튜브에서 추천할 동영상 정보를 기준에 따라 선정한다.
- A 문제해결과정의 세부 절차
 - 1) 추천할 동영상 정보 후보 5종을 찾아보고, 각 동영상 정보를 선정한 근거 자료를 검색, 수집한다.
 - 2) 유튜브에서 추천할 동영상 정보를 정량적으로 선정하는 데 필요한 5가지 평가 기준을 선정한다.
 - 3) 5가지 선정 평가 기준에 가중치를 각각 부여한다.
 - 4) 가중치를 고려하여 5가지 평가 기준에 따라 채택 총점수를 동영상 정보 후보 5종에 대해 각각 산출한다.
 - 5) 5종 동영상 정보 후보의 채택 총점수를 통해, 유튜브에서 추천할 동영상 정보를 정량적으로 선정한다.

게임 참여자들의 문제 해결 사례

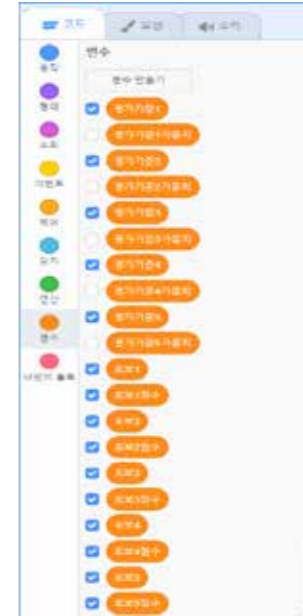
■ 5개 평가 기준과 평가 가중치 설정 사례

- 평가 가중치 1~5점 배점 (1점: 매우 중요하지 않다. 5점: 매우 중요하다), 과거 경험 누적에 따라 결정됨
- 1~5점 배점 (1점: 매우 그렇지 않다. 5점: 매우 그렇다)
- 1~5점 중 하나를 결정하는 산술적인 기준 값은 통계적으로 결정됨
(예: 조회수가 1000보다 크고 3000 보다 작으면, 3점 할당)

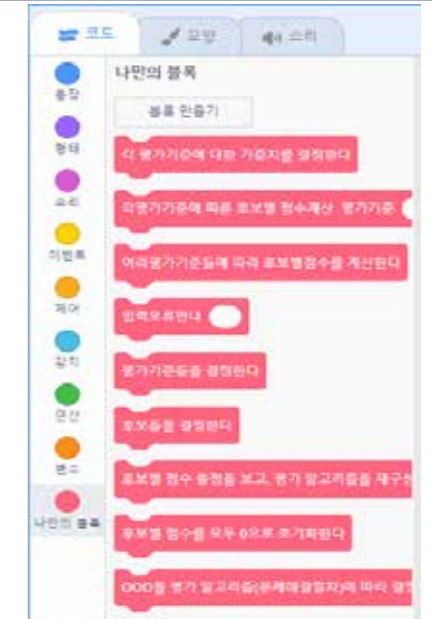
추천 동영상 후보	평가기준 5개	평가 가중치 1~5점	1~5점 배점	항목별 점수	총점
1번 동영상	1. 사용자가 기존 시청한 동영상과 키워드 연관성	3	4	12	53
	2. 동영상의 조회수	4	1	4	
	3. 동영상을 제작한 유튜버의 구독자수	4	2	8	
	4. 동영상의 평균 시청시간	3	3	9	
	5. 사용자가 기존 구독한 채널과의 콘텐츠 연관성	5	4	20	

A 문제해결알고리즘 시뮬레이션을 위한 EPL SW 구현

5개 후보와 5개 후보별 점수, 5개 평가 기준과 5개 가중치 값 저장을 위한 변수 설정



A1, P1~P7, 입력오류안내 블록 생성 화면



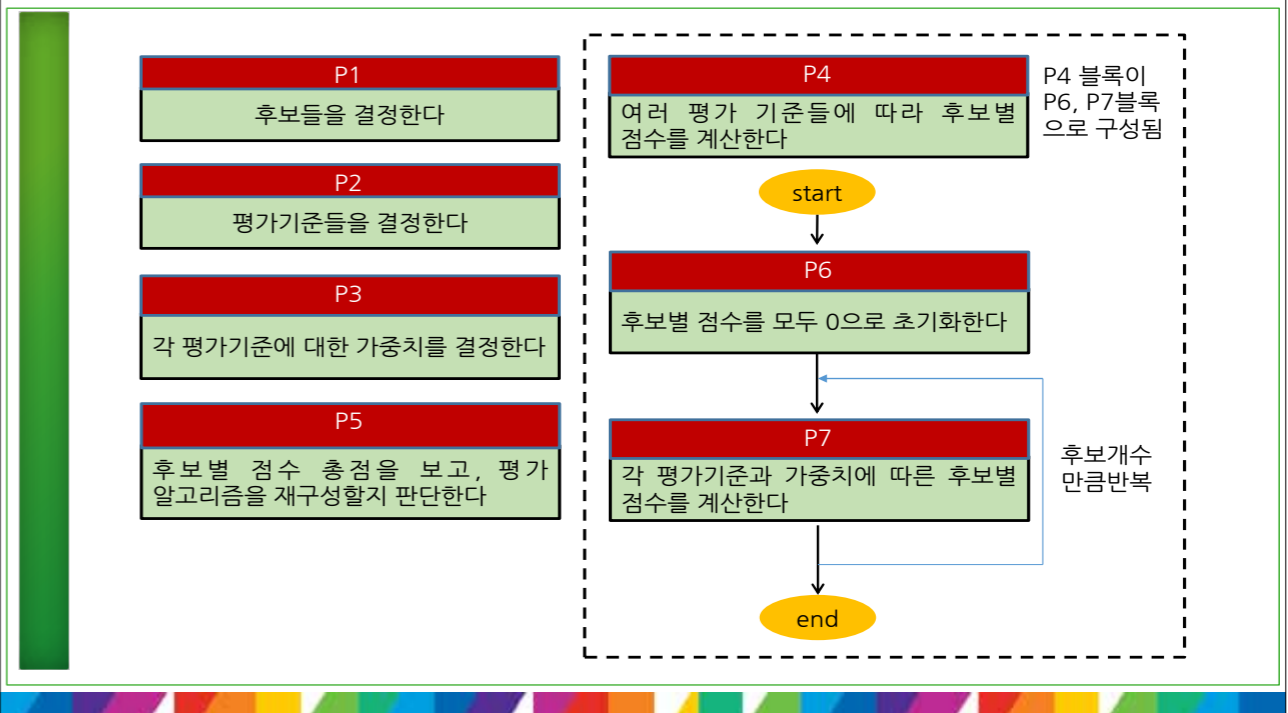
게임 참여자들이 활용할 수 있는 문제 해결 템플릿

■ A 문제해결과정의 세부 절차를 표현하는 템플릿

A) 유튜브에서 추천할 동영상 정보를 기준에 따라 정량적으로 선정한다.

추천 동영상 후보 5종	평가기준 5개	평가 가중치 1~5점	1~5점 배점	항목별 점수	총점
1번 동영상	1. 기존 시청한 동영상과 키워드 연관성	3	4	12	53
	2. 동영상의 조회수	4	1	4	
	3. 동영상 유튜버의 구독자수	4	2	8	
	4. 동영상의 평균 시청시간	3	3	9	
	5. 기존 구독한 채널과의 콘텐츠 연관성	5	4	20	
2번 동영상	1. 기존 시청한 동영상과 키워드 연관성	3	1	3	36
	2. 동영상의 조회수	4	1	4	
	3. 동영상 유튜버의 구독자수	4	2	8	
	4. 동영상의 평균 시청시간	3	2	6	
	5. 기존 구독한 채널과의 콘텐츠 연관성	5	3	15	
3번 동영상	1. 기존 시청한 동영상과 키워드 연관성	3	2	6	42
	2. 동영상의 조회수	4	2	8	
	3. 동영상 유튜버의 구독자수	4	1	4	
	4. 동영상의 평균 시청시간	3	3	9	
	5. 기존 구독한 채널과의 콘텐츠 연관성	5	3	15	
4번 동영상	1. 기존 시청한 동영상과 키워드 연관성	3	2	6	42
	2. 동영상의 조회수	4	1	4	
	3. 동영상 유튜버의 구독자수	4	2	8	
	4. 동영상의 평균 시청시간	3	3	9	
	5. 기존 구독한 채널과의 콘텐츠 연관성	5	3	15	
5번 동영상	1. 기존 시청한 동영상과 키워드 연관성	3	3	9	37
	2. 동영상의 조회수	4	3	12	
	3. 동영상 유튜버의 구독자수	4	2	8	
	4. 동영상의 평균 시청시간	3	3	9	
	5. 기존 구독한 채널과의 콘텐츠 연관성	5	3	15	

전체 문제 해결 알고리즘 순서도



컴퓨팅적 사고 단계 A1 블록의 EPL SW 구현

알고리즘적 사고과정에 따른 Scratch 3.0 EPL SW 자동화구현

컴퓨팅적 사고 과정 단계별 블록	Scratch 3.0 EPL SW 블록
A1 유튜브에서 추천할 동영상 정보를 평가 알고리즘에 따라 선정한다	

컴퓨팅적 사고 단계 P2 블록의 EPL SW 구현

컴퓨팅적 사고 과정 단계별 블록	알고리즘적 사고과정에 따른 Scratch 3.0 EPL SW 블록 자동화구현
P2 평가기준들을 결정한다	

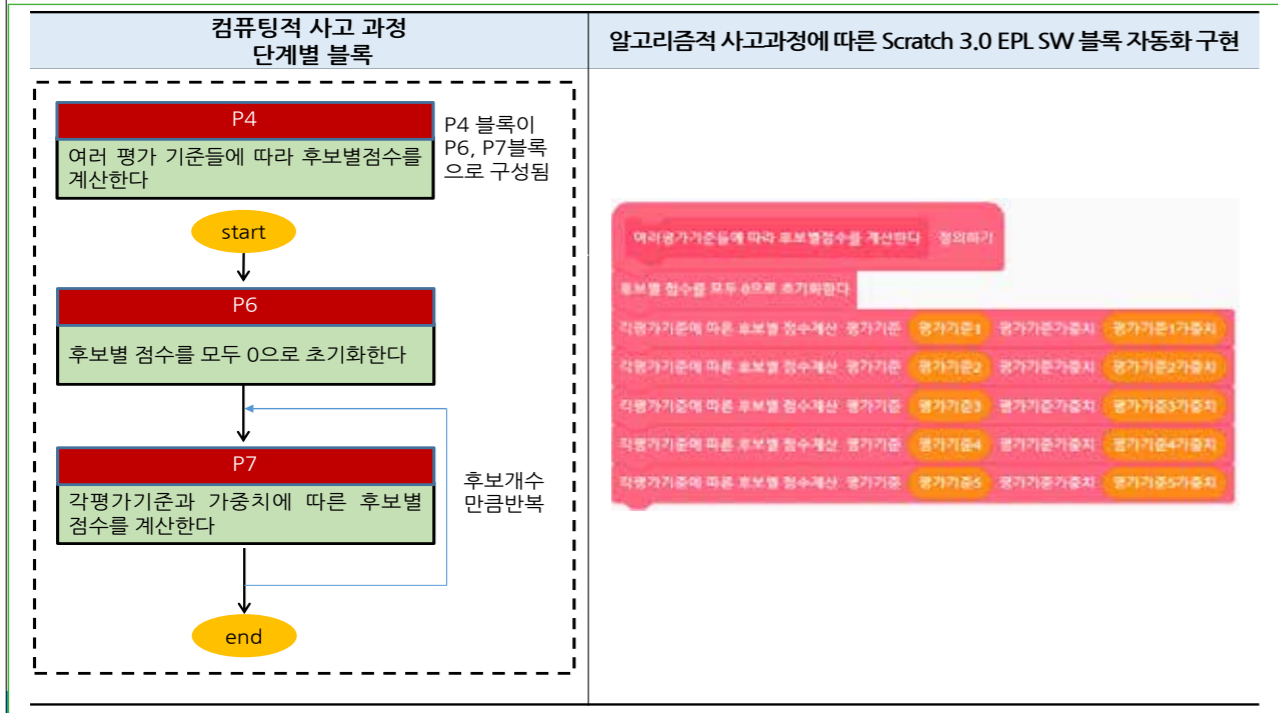
컴퓨팅적 사고 단계 P1 블록의 EPL SW 구현

컴퓨팅적 사고 과정 단계별 블록	알고리즘적 사고과정에 따른 Scratch 3.0 EPL SW 블록 자동화구현
P1 후보들을 결정한다	

컴퓨팅적 사고 단계 P3 블록의 EPL SW 구현

컴퓨팅적 사고 과정 단계별 블록	알고리즘적 사고과정에 따른 Scratch 3.0 EPL SW 블록 자동화구현
P3 각 평가기준에 대한 가중치를 결정한다	

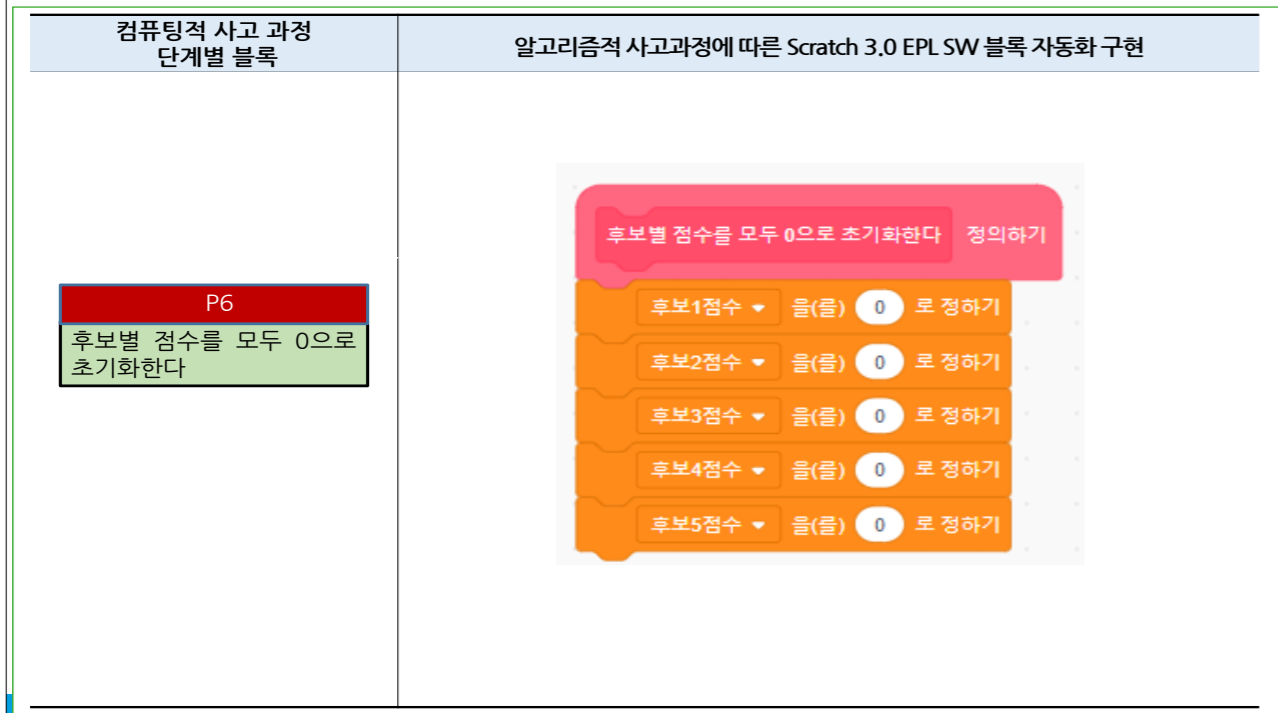
컴퓨팅적 사고 단계 P4 블록의 EPL SW 구현



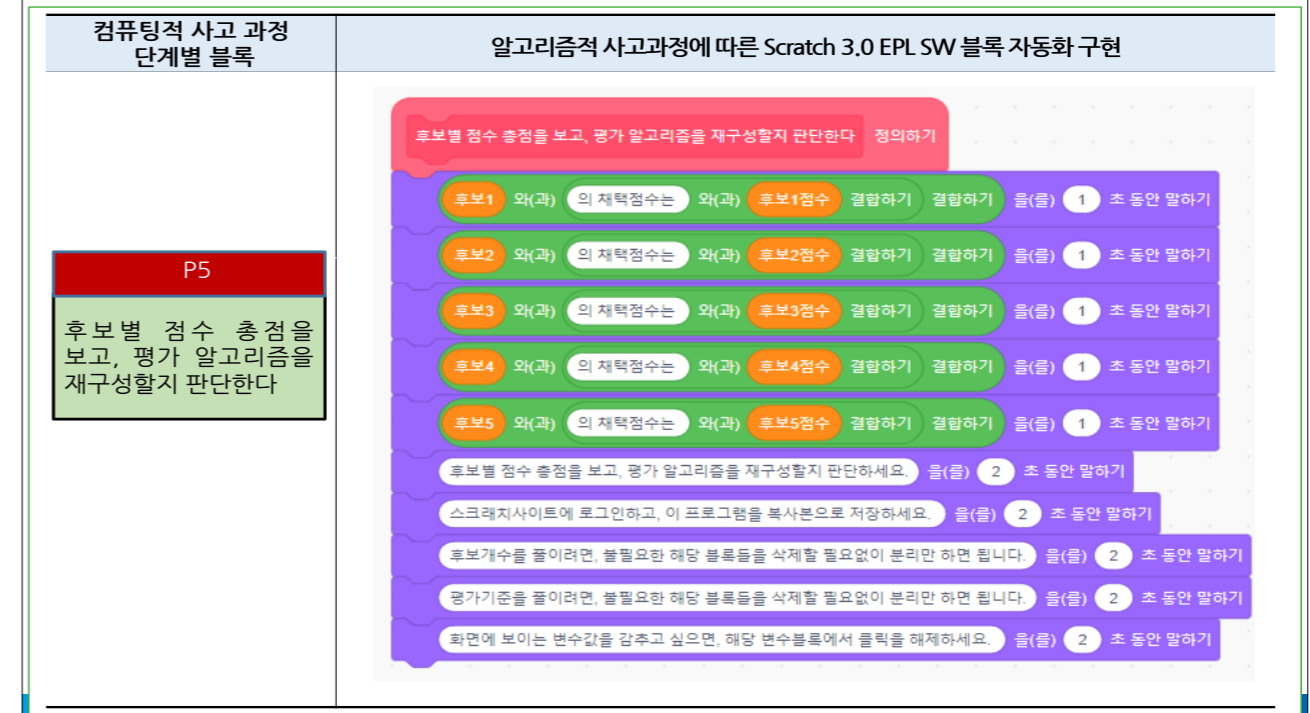
컴퓨팅적 사고 단계 P7 블록의 EPL SW 구현



컴퓨팅적 사고 단계 P6 블록의 EPL SW 구현



컴퓨팅적 사고 단계 P5 블록의 EPL SW 구현



A 문제해결알고리즘의 EPL SW 전체 구조

컴퓨팅적 사고 과정에 의한 올바른 EPL SW 구조



EPL SW 주소와 활용 방안

- 유튜브추천정보선정 A 알고리즘 SW 주소 : <https://scratch.mit.edu/projects/347642254/>
- 본 EPL SW 활용 방안 : 컴퓨팅적 사고과정에 따라 도출된 문제해결알고리즘의 시뮬레이션, 이를 통한 문제해결알고리즘의 수정

평가기준1 키워드 연관성	평가기준1가중치 3	후보1점수 46
평가기준2 동영상의 조회수	평가기준2가중치 2	후보2점수 41
평가기준3 제작 유튜브비 구독자수	평가기준3가중치 4	후보3점수 39
평가기준4 평균 시청시간	평가기준4가중치 3	후보4점수 38
평가기준5 구독채널 연관성	평가기준5가중치 1	후보5점수 34

4번 동영상 평가기준 구독 채널 연관성 에 대해 5 ~ 1 (매우그렇다~매우아니다) 으로 숫자만 입력하십시오.

후보1 1번 동영상
후보2 2번 동영상
후보3 3번 동영상
후보4 4번 동영상
후보5 5번 동영상

워크숍 안내

- 중학교1학년 미나를 위한 유튜브 추천 영상

청소년 미디어 문화 이해에 기반한 시뮬레이션 활동

페르소나 연구

경험적 연구 결과 기반으로 가상의 페르소나 미나에 관한 정보 구성
 실제 중학생의 유튜브 이용 문화를 반영하고자 중학생 대상 연구 진행
 연구참여자 - 인천미디어센터 협조 경기도 A중학교 1학년 학생 4명
 연구내용- 유튜브 이용 방법, 즐겨보는 유튜브 영상,
 유튜브 플랫폼에 대한 이해

인물 카드



- 이름 : 미나
- 나이 : 14(중학교 1학년)
- 성별 : 여자
- 사는 곳 : 인천광역시
- 언어 : 한국어·영어
(국제학교 경험 있음)

워크숍 안내

- 중학교1학년 미나를 위한 유튜브 추천 영상

청소년 미디어 문화 이해에 기반한 시뮬레이션 활동

시뮬레이션 활동의 의미

시뮬레이션 활동은 미디어 산업의 작동원리 등을 실제 미디어 산업 종사자(혹은 제작자) 입장이 되어 직접 경험하고 이해하도록 하는 교수학습방법(Buckingham, 2003)
 시뮬레이션 활동은 알고리즘 리터러시에 쉽게 접근할 수 있는 방법이라 판단

참고문헌

김아미(2018), 초등학교생 유튜브 문화와 교육적 대응, 경기도교육연구원

최원석(2019), 디지털 환경의 미디어 리터러시와 시민성 교육 국제 세미나: 미디어 리터러시 교육이 '알고리즘'과 '디지털 시민성'을 다룰 이유, 신문과 방송.

디지털 환경의 미디어 리터러시와 시민성 교육 국제 세미나(2019), 경인교육대학교, 시청자미디어재단 세미나 자료집

캐시 오닐(2017), 대량살상 수학무기: 어떻게 빅데이터는 불평등을 확산하고 민주주의를 위협하는가, 흐름출판

제바스티안 슈틸러(2017), 알고리즘 행성 여행자들을 위한 안내서: 쇼핑부터 인공지능까지, 우리 삶을 움직이는 알고리즘에 관한 모든 것, 와이즈베리.

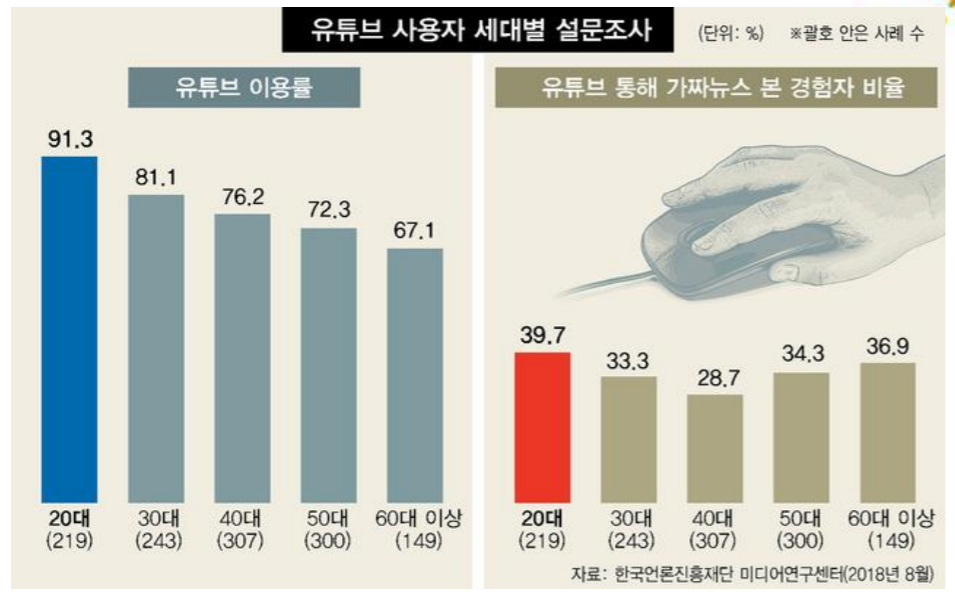
김선호(2017), 필터버블 논란, 실체없는 기우인가: 필터버블, 플랫폼의 예방 노력이 중요, 신문과 방송.

일라이 파리지(2011), 온라인 "필터버블"을 주의하세요, TED Talk.

YouTube and Media Literacy in the Age of Digital Platform

질문과 응답

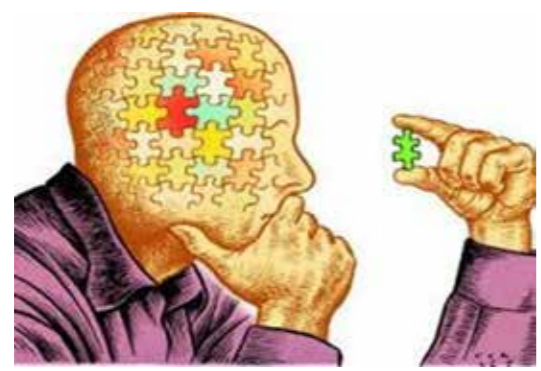




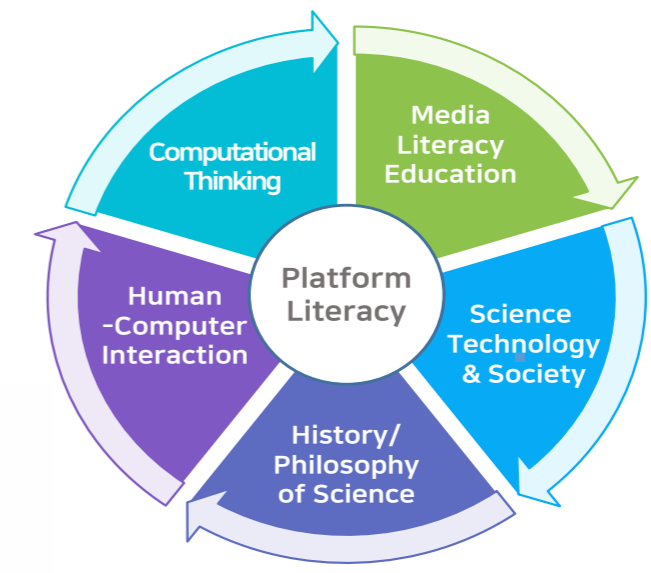
Participants

- Jerry Jacques
- Anne-Sophie Collard
- Jérémy Grosman
- Maxime Verbesselt
- Valentine François
- Hyeon-Seon Jeong
- Kyeong Hur
- Gwang-Hee Kim
- Amie Kim
- Yeonju Oh
- Minyoung Choi

The importance of critical understanding of digital media information in the age of intelligent information



Algorithm Literacy - Theoretical backgrounds



Research team



Research Progression

- 1 **2018 Media Education Summit In Hong Kong (Oct. 2018)**
- Participation in 2018 Hong Kong Media Summit and discussions on international cooperative research
- 2 **Begin Korea-Belgium joint research project (Nov. 2018 ~ Apr. 2019)**
- Belgium: Research based on data from Belgium
- Korea: English data research and video conferencing
- 3 **Korean team R&D (May 2019)**
Simplify the Belgian team's research, pilot application to elementary schools and a teacher training university, Incheon Media Center
- School media education lab (Media Lab) project -connect with 'Alligo' ('Algorithm Literacy Go!') team
- 4 **International Seminar on Media Literacy and Digital Citizenship Education (Jun. 2019)**
- 5 **Class expansion (Jun. 2019~)**
- Developing persona reflecting the use of YouTube of the South Korean middle school students and curriculum for learners with different age groups and aims

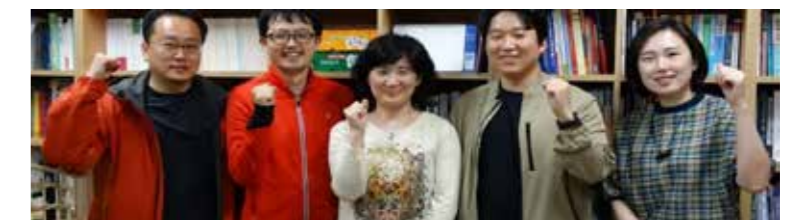
Research team



'Ali-Go!': School Media Lab Project



- School Media Lab Project of the KCMF Incheon Center (since April, 2019)
- Plan to spread the Algorithm literacy program to schools and media centers through the KCMF Incheon Center.



International Seminar on Media Literacy and Digital Citizenship Education (June, 2019)



International Research Cooperation sponsored by GINUE (since June, 2019)

- Research cooperation among Gyeongin National University of Education, University of Namur, Action Media Jeune, the KCMF Incheon Center, experts in digital and media literacy experts and policy makers.
- The development and dissemination of research-based education programs by the national and international cooperation of university, public media center, NPO, experts and policy makers.
- Contribution to the improvement of the original Belgian game in terms of visualization of the decision-making of the participants of the game by incorporating computational thinking into algorithm literacy education program.

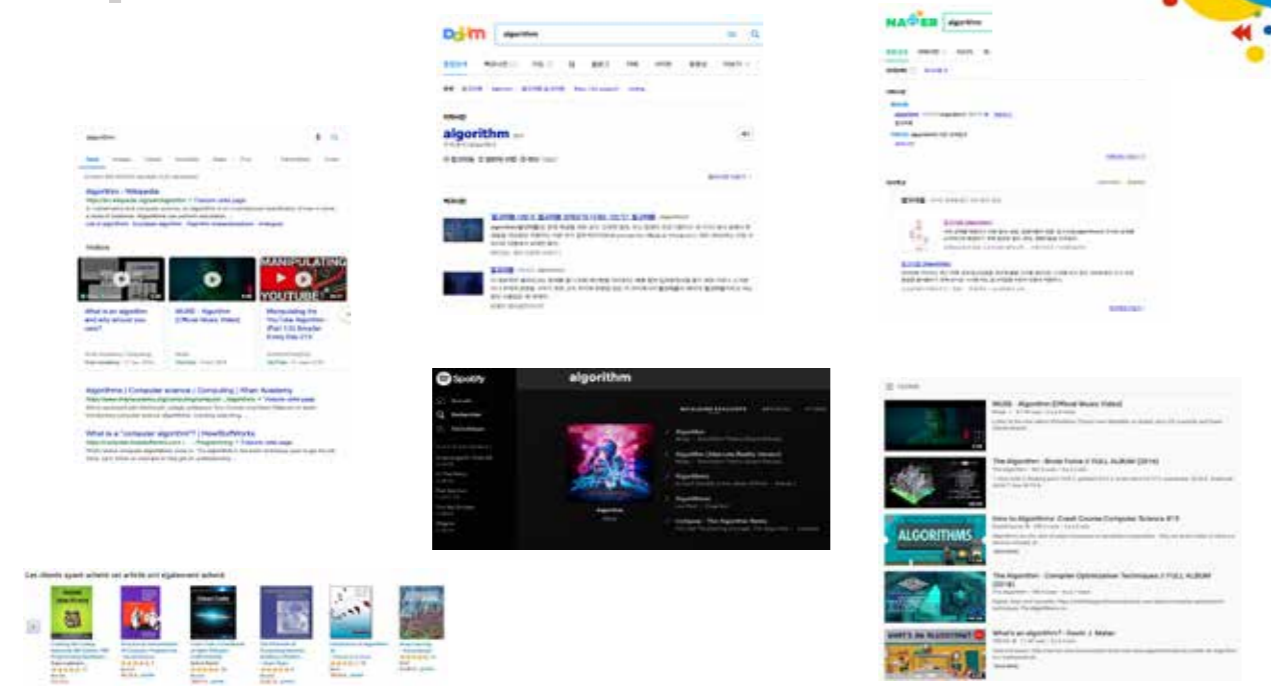
International Research Cooperation sponsored by GINUE (since June, 2019)



Project's Genesis: *In the Shoes of an Algorithm*



What is a Recommendation Algorithm?



Belgium Application Case

- Goal: recommend music videos to 2 YouTube users
- Material: pen & paper game
- Public: teenagers min. 14 years old
- Duration: approx. 2 hours



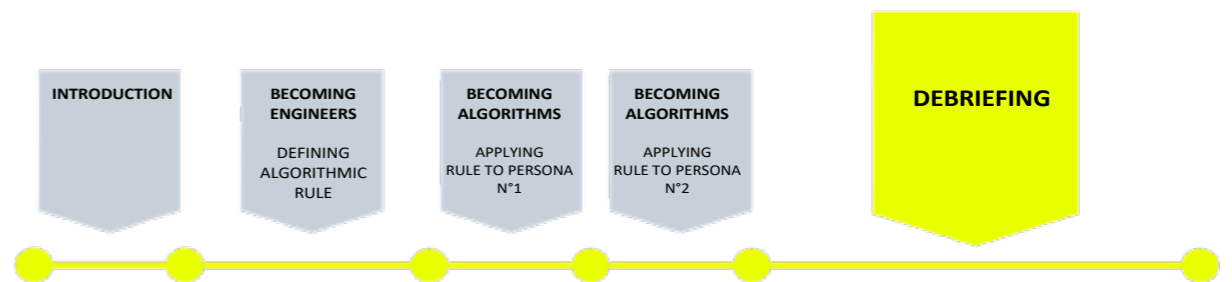
Research Question and Educational Goals

What should be the core concerns of digital media education initiatives focused on recommendation algorithms?

Aims: giving students an intuitive understanding of algorithms and an ability to discuss the social problems they raise.

Approach: anchoring the answer in actual representations of users and the problems they encounter.

Belgium Application Case

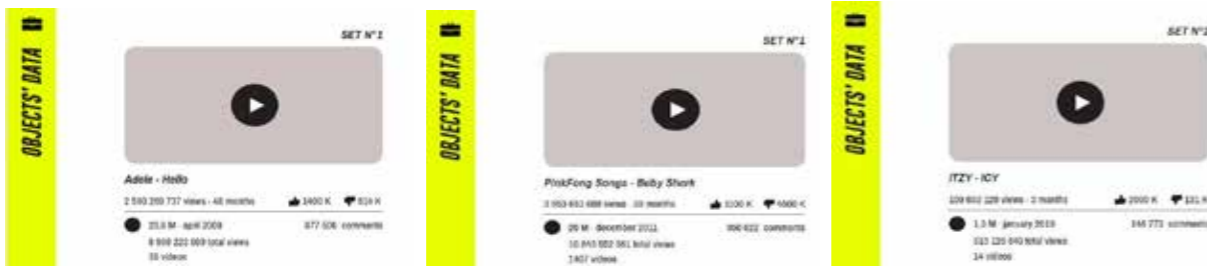


Belgium Application Case

Object's Team: Becoming Engineers and Algorithms

3 teams are formed (3 to 4 members)

Each team receives a different set of data and has to formalize a calculation rule to recommend the videos. The teams share the same videos.



Belgium Application Case

Interaction's Team: Becoming Engineers and Algorithms

3 teams are formed (3 to 4 members)

Each team receives a different set of data and has to formalize a calculation rule to recommend the videos. The teams share the same videos.

INTERACTIONS' DATA X

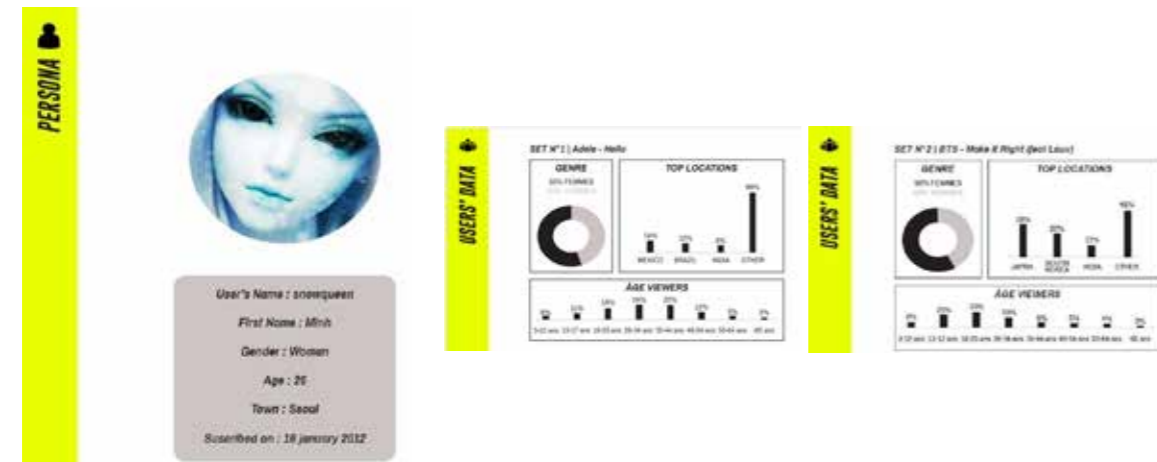
	PERSONA J Minh	TWICE - Fairy	Deen - One Again	Selena Gomez - Love You Like Me	Mariah Carey - Memories	SAYON - Spark	Adèle	BTS	Cole Karel	Who's the Fake?	Angie
Minh	▶	▶	▶	▶	▶						
Kim	▶	▶	▶	▶	▶				▶	▶	▶
Lee				▶	▶		▶	▶		▶	
Oh	▶	▶			▶		▶	▶	▶		
Yung	▶	▶				▶	▶		▶		▶

Belgium Application Case

User's Team: Becoming Engineers and Algorithms

3 teams are formed (3 to 4 members)

Each team receives a different set of data and has to formalize a calculation rule to recommend the videos. The teams share the same videos.



Belgium application case

Phase 2: Debriefing

The 3 teams gather. Each team explains the data they received and the algorithm designed.

A final discussion is held, encouraging participants to reflect about their experience of the game and recommendation algorithms in general.

OBJECTS' PALMARES

	VIDEO
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

USERS' PALMARES

	VIDEO
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

INTERACTIONS' PALMARES X

	VIDEO
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

Results Data and Computation

“Educator: What are the most interesting criteria to recommend the videos? Student1: Shall we say age, gender or location? I would say age. Student2: I would say age. Student3: I would say age or gender, it depends. Student2: Yes but, if the video is forbidden for less than 18 years old? In general, the age is the most important [...] Student4: Your grandma will not listen to Hip-Hop!”

Issue 1

recommendation algorithm are computations defined and implemented by humans, based on formalized operations on data sets, and designed to produce classifications

The Game: Debriefing

- Does your algorithm embodies or transcribe correctly your intentions?
- Had you any disagreements about the collective choices you made?
- Did you want to change your algorithm during the computations?
- How would you now define an algorithm, in your own words?

Results Taste and Recommendation

“The hardest was to find which criterion is the most relevant, it is very personal, it is not very objective. We can't know exactly what the person is looking for, because it depends of its mood ... we are not always logical or rational.”

“We can be young and watch old people stuffs.”

Issue 3

tastes are dynamical constructs which emerge from interactions between humans and their environment

The Game: Debriefing

- What does it mean, for you, to recommend something to someone?
- What is the role of recommendation in the construction of tastes?
- On what are your recommendations based (experience, personal, knowledge, stereotypes, etc.)?
- How do our tastes relate to others' tastes?

Results: Recommendation Algorithms

"%!# The Beatles with the lower score, it breaks my heart"*

[YouTube wants us to] “watch the most viewed videos, because they bring back the largest amount of money ... often videos sucks, but we cannot stop ourselves to watch, even if it sucks ... we should rather go outside a bit ... it's free.”

Issue 2

algorithm are social constructions and social constructors of tastes

The Game: Debriefing

- How much do you follow or are you satisfied by Youtube recommendations?
- What differences or similarities, do you believe, are there between your algorithm and Youtube's?
- Do you find that the platforms' algorithms foster the diversity of perspectives?
- Can you think of other forms of recommendation and how do they work?

Conclusions & Perspectives

1. Evaluating educational outcomes of the game “In the Shoes of an Algorithm”.
2. Developing educational resources and formal training so teachers can better appropriate “In the Shoes of an Algorithm”.
3. Advancing international and comparative research about media practices and recommender systems.

Application Case in Korea

- Class at Gyeong-In National University of Education

Algorithm of recommendation video from YouTube

No.	interest	viewing time	recent search word	language	view counts	upload dated	length	score
1	1X3	15X2	3X2	1	1	1	1	16
2	1X3	15X2	3X2	1	2	1	2	28
3	3X3	4X2	2X2	0.5	3	1	3	28.5
4	3X3	4X2	2X2	1	2	3	3	29
5	15X3	3.5X2	3X2	1	2	3	3	28.5
6	3X3	2.5X2	2X2	1	1	2	1	24.5
7	4X3	3X2	4X2	0.5	2	2	3	22.5
8	4X3	3X2	4X2	1	1	3	3	24
9	4X3	3X2	4X2	1	3	1	2	23

Calculation of weight and Determination of rank

Application Case in Korea

- Class at Gyeong-In National University of Education

노인영 - 반남
평소에 유튜브 영상을 보면 어떤 주제로
흔한 일들이 많아서 그 중에서
어떤 건지 찾아서 내가 보려고
하는데 일주일마다 어떤 주제를 추천하는
지 궁금해서 찾아보려고 하는데
어떤 건지 모르겠어서 물어볼까
생각하고

노인영
유튜브 추천 알고리즘이
어떻게 작동하는지
궁금해서 찾아보려고 하는데
어떤 건지 모르겠어서 물어볼까
생각하고

Some Thoughts – ChanWoong Hwang

Whenever I watched videos on YouTube, I wondered how the recommendation algorithm worked. Thinking of it this way, I have a feeling that YouTube has a well-designed algorithm. The activity made us consider various factors related to the recommendation system. I think the activity was meaningful as we were to decide which factors to consider and how we would give scores to each factor.

Some Thoughts

In many cases, YouTube already suggested videos that I wanted to watch even before I typed in the search keyword. I enjoyed this activity because I got opportunity to recognize the principle of YouTube recommendation algorithm and play a bit around it. However, I am concerned because it seems Google has access to individuals' search records and cookie data without gaining consents.

Some Thoughts

As we were to come up with the best formula to suit the user's wants and needs, I had this strange feeling of excitement as if I were reading what was going on within the other persons' minds.

Some Thoughts – Taeri Kim

I was impressed with the game because it helped me understand YouTube's recommendation algorithm more easily than I'd expected. It was interesting to see the similarity between the videos we decided to recommend and the actual recommendation videos on my YouTube account. I am also curious why some totally irrelevant videos appear on the recommendation list.

Sharing of thoughts

Computational Thinking and Media Education

- Decomposition**
- Pattern recognition**
- Abstraction**
- Algorithms**

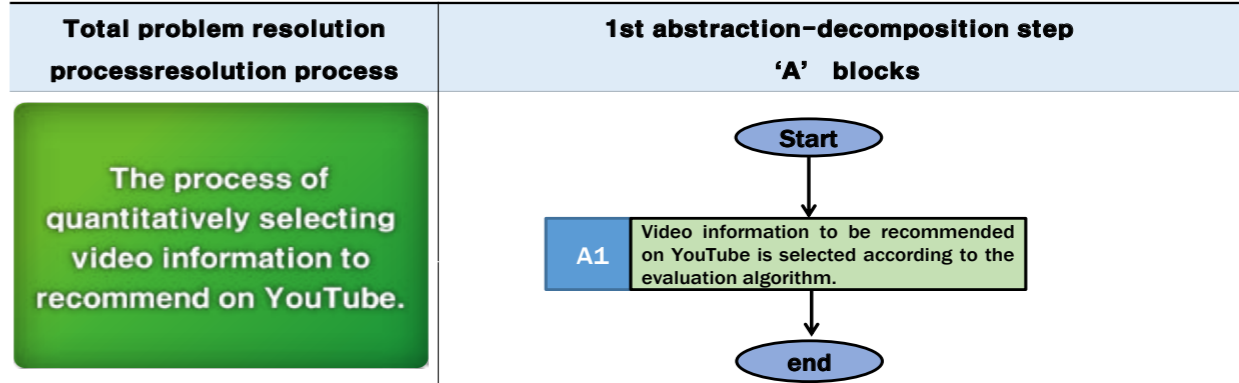
The task of breaking down a complex problem or system into the right size and breaking it down. Identifying similarities and causalities in various and complex phenomena and information. Extracting key information, excluding unnecessary details. Designing a phased solution to solve an identified problem.



Computational thinking can be a way of developing critical thinking about how algorithm-based social media works.

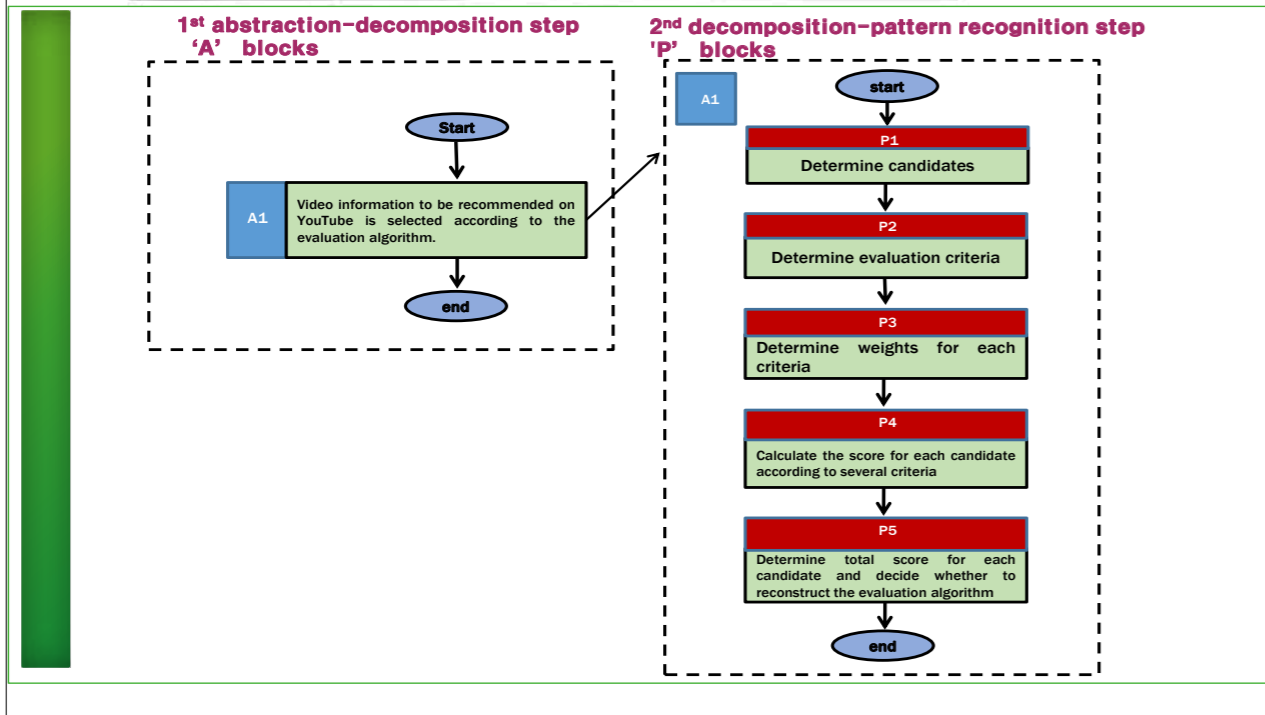
Incorporating Computational Thinking for the Purpose of Understanding the Game

- Key Issues Game Participants Need to Solve**
 - Choose video information to be recommended on YouTube based on criteria.
- Key problem-solving algorithms derived from the computational thinking process**
 - The process of quantitatively selecting video information to recommend on YouTube.



Linkage of Human and Computer Language for Visualization of Procedures and Standards for Critical Thinking

2nd decomposition-pattern recognition step 'P' blocks



Key problem solving algorithm for YouTube video recommendation based on computational thinking process

▪ 'Core problem solving algorithms' derived from computational thinking processes
 - 'The process of quantitatively selecting video information to recommend on YouTube.'

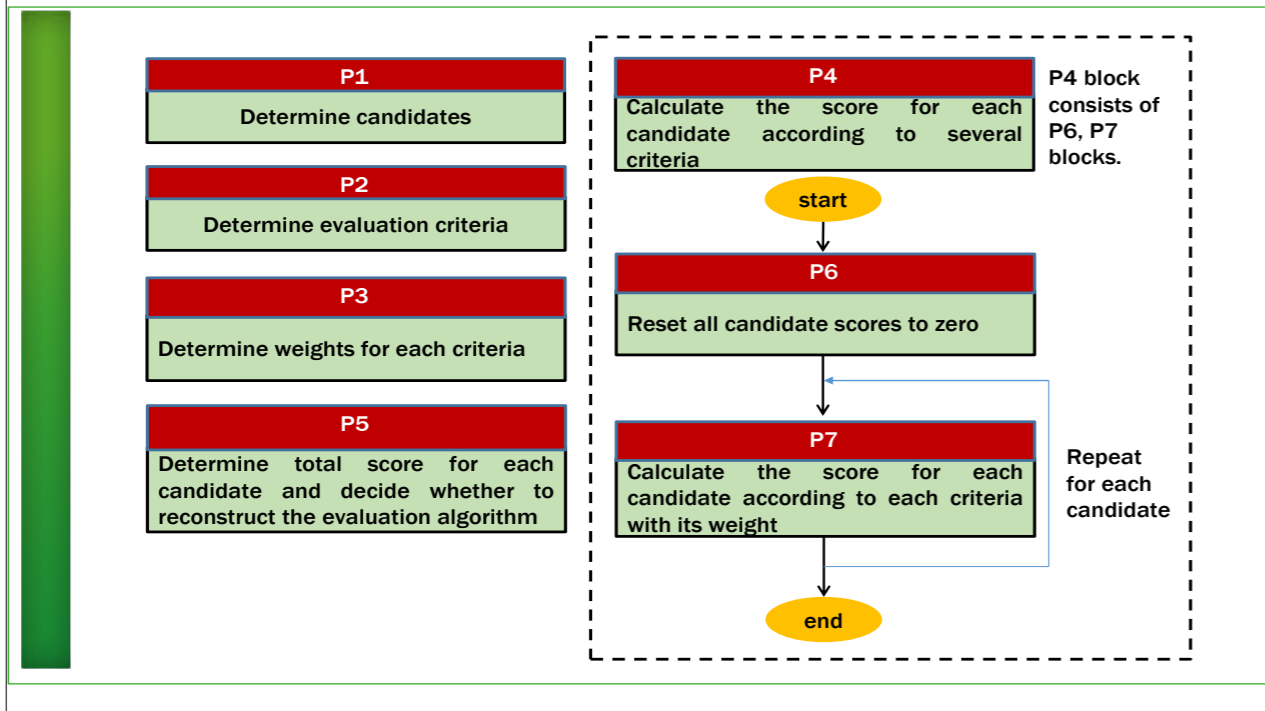
▪ Main Procedures for the Complete Problem Resolution

A) Choose video information to be recommended on YouTube based on criteria.

- A Detailed Procedure for Problem Resolution

- 1) Search for five candidates for video information to recommend, and search for and collect data on each video.
- 2) It will select five evaluation criteria needed to quantitatively select video information to recommend on YouTube.
- 3) Each of the five criteria is weighted.
- 4) The total number of adoption scores is calculated for each of the five video information candidates according to the five evaluation criteria considering the weights.
- 5) Through the total score of adoption by five video information candidates, the video information to be recommended on YouTube is quantitatively selected.

3rd decomposition-pattern recognition step 'P' blocks



Game players' problem solving cases

▪ Five Assessment Criteria and Assessment Weight Setting Examples

- Scores 1 to 5 of evaluation weight (1 point: not very important). 5 points: Very important), determined by past experience accumulation
- 1 to 5 points (1 point): Not very much. 5 points: very so)
- The arithmetic reference value to determine one of the 1 to 5 points is statistically determined (Example: If the number of views is greater than 1000 and less than 3000, allocate 3 points)

Recommended Video Candidate	Five Evaluation Criteria	Weight 1 to 5	1 to 5 points	Item by Item Score	Total score
Video #1	1. Keyword association to video that you have already watched	3	4	12	53
	2. Number of views of videos	4	1	4	
	3. Number of subscribers to YouTube who created the video	4	2	8	
	4. Average viewing time	3	3	9	
	5. Content association with existing retired channels by user	5	4	20	

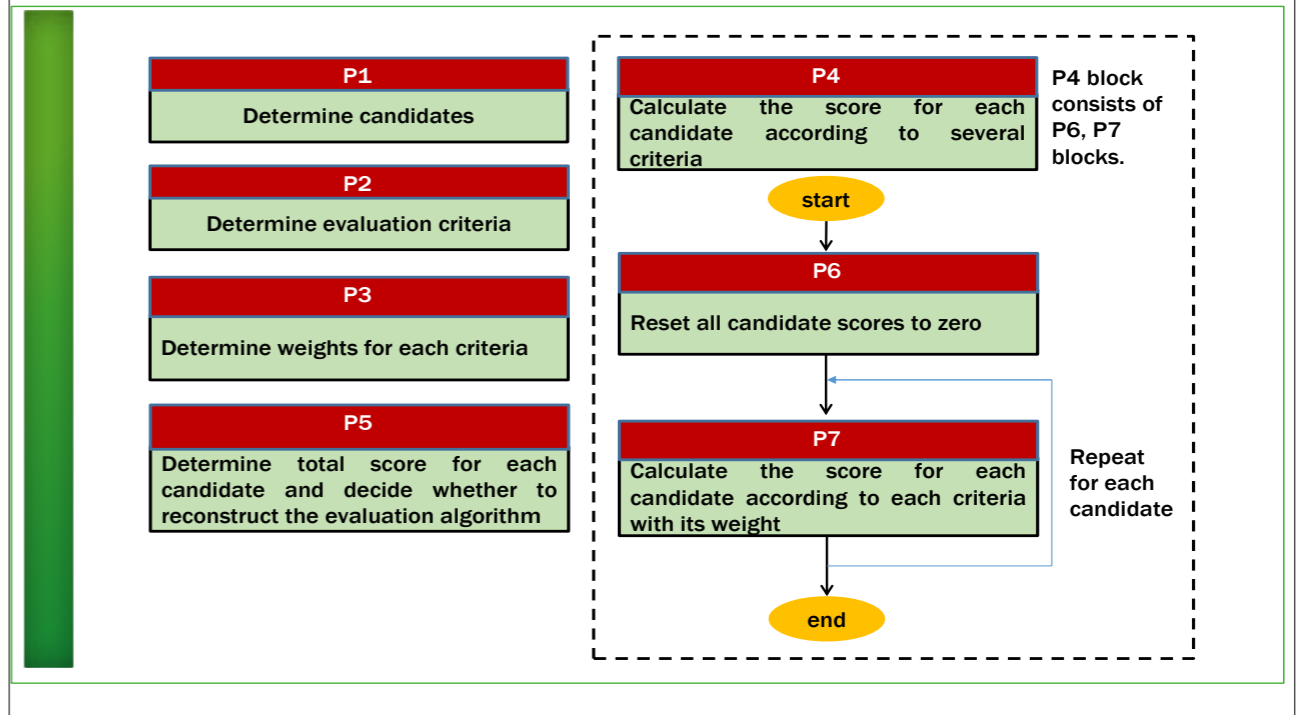
Troubleshooting Templates for Game Participants

A Template to Express the Detailed Procedure for Troubleshooting Resolution

A) Quantitatively select video information to be recommended on YouTube based on criteria.

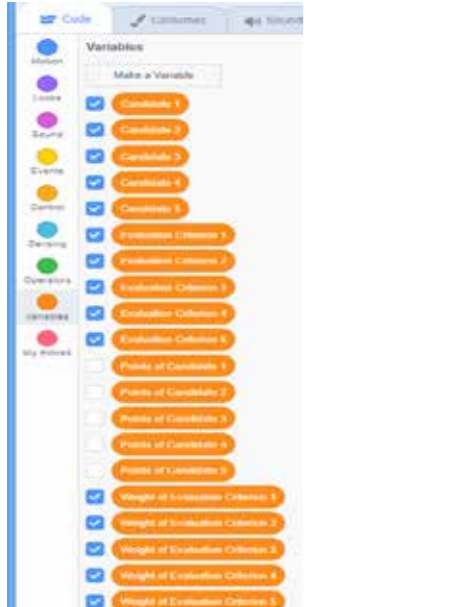
5 Recommended Video	Five Evaluation Criteria	Weight 1 to 5	1 to 5 points	Item by Item Score	Total score
Video #1	1. Keyword association to video that you have already watched	3	4	12	53
	2. Number of views of videos	4	1	4	
	3. Number of subscribers to YouTube who created the video	4	2	8	
	4. Average viewing time	3	3	9	
	5. Content association with existing retired channels by user	5	4	20	
Video #2	1. Keyword association to video that you have already watched	3	1	3	36
	2. Number of views of videos	4	1	4	
	3. Number of subscribers to YouTube who created the video	4	2	8	
	4. Average viewing time	3	2	6	
	5. Content association with existing retired channels by user	5	3	15	
Video #3	1. Keyword association to video that you have already watched	3	2	6	42
	2. Number of views of videos	4	2	8	
	3. Number of subscribers to YouTube who created the video	4	1	4	
	4. Average viewing time	3	3	9	
	5. Content association with existing retired channels by user	5	3	15	
Video #4	1. Keyword association to video that you have already watched	3	2	6	42
	2. Number of views of videos	4	1	4	
	3. Number of subscribers to YouTube who created the video	4	2	8	
	4. Average viewing time	3	3	9	
	5. Content association with existing retired channels by user	5	3	15	
	1. Keyword association to video that you have already watched	3	3	9	
	2. Number of views of videos	4	3	12	

Algorithm of SW Flowchart

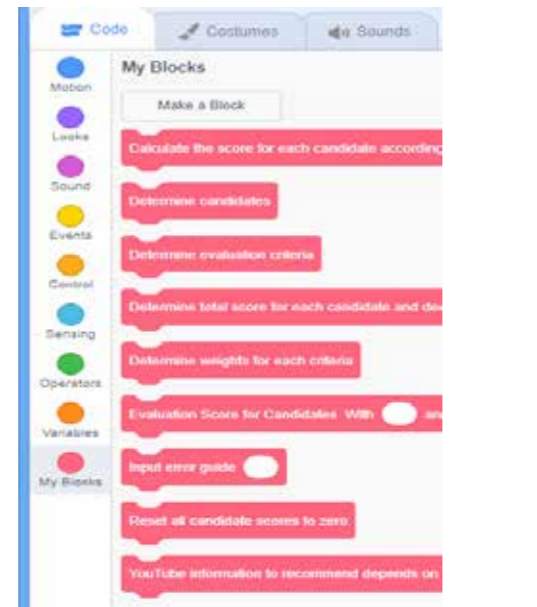


A Implementation of EPL SW for Problem Solving Algorithm Simulation

Setting variables for storing 5 candidate and 5 candidate points, 5 evaluation criteria, and 5 weight values



A1, P1~P7, Input Error Guidance Block Generation Screen



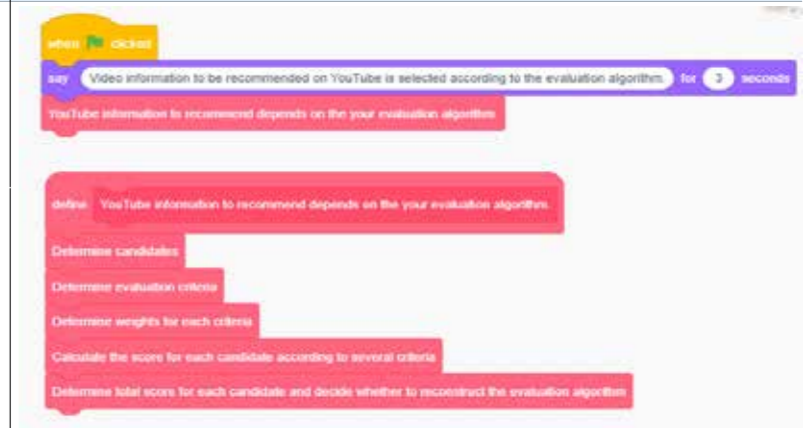
Implementing EPL SW in Computational Thinking Phase A1 Block

Automated Scratch 3.0 EPL SW based on Algorithmic Thinking Process

Step-by-step blocks based on Computational Thinking

A1 Video information to be recommended on YouTube is selected according to the evaluation algorithm

Scratch 3.0 EPL SW blocks



Implementing the EPL SW of the Computational Thinking Step P1 Block

Step-by-step blocks based on Computational Thinking	Algorithmic scratch according to the thought process, 3.0 epl sw block you've implemented automation.
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> P1 Determine candidates </div>	<pre> define Determine candidates ask What is your first candidate? and wait set Candidate 1 to answer ask What is your second candidate? and wait set Candidate 2 to answer ask What is your third candidate? and wait set Candidate 3 to answer ask What is your fourth candidate? and wait set Candidate 4 to answer ask What is your fifth candidate? and wait set Candidate 5 to answer </pre>

Implementing the EPL SW of the Computational Thinking Step P3 Block

Step-by-step blocks based on Computational Thinking	Implementing Scratch 3.0 EPL SW Block Automation based on Algorithmic Thinking Process
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> P3 Determine weights for each criteria </div>	<pre> define Determine weights for each criteria ask Enter a number between 5 and 1 for the first criterion, and wait input error guide Evaluation Criterion 1 set Weight of Evaluation Criterion 1 to answer ask Enter a number between 5 and 1 for the second criterion, and wait input error guide Evaluation Criterion 2 set Weight of Evaluation Criterion 2 to answer ask Enter a number between 5 and 1 for the third criterion, and wait input error guide Evaluation Criterion 3 set Weight of Evaluation Criterion 3 to answer ask Enter a number between 5 and 1 for the fourth criterion, and wait input error guide Evaluation Criterion 4 set Weight of Evaluation Criterion 4 to answer ask Enter a number between 5 and 1 for the fifth criterion, and wait input error guide Evaluation Criterion 5 set Weight of Evaluation Criterion 5 to answer </pre>

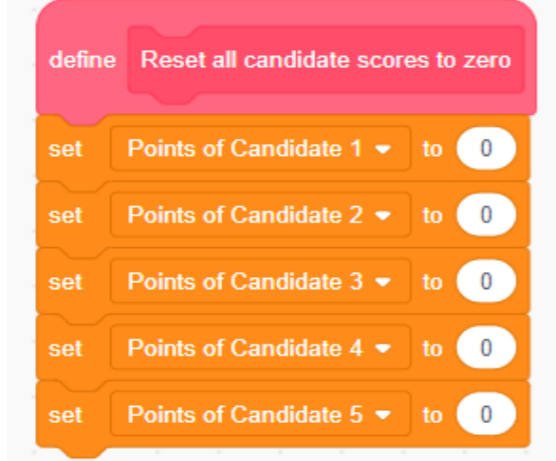
Implementing the EPL SW of the Computational Thinking Step P2 Block

Step-by-step blocks based on Computational Thinking	Implementing Scratch 3.0 EPL SW Block Automation based on Algorithmic Thinking Process
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> P2 Determine evaluation criteria </div>	<pre> define Determine evaluation criteria ask What is your first evaluation criteria? and wait set Evaluation Criterion 1 to answer ask What is your second evaluation criteria? and wait set Evaluation Criterion 2 to answer ask What is your third evaluation criteria? and wait set Evaluation Criterion 3 to answer ask What is your fourth evaluation criteria? and wait set Evaluation Criterion 4 to answer ask What is your fifth evaluation criteria? and wait set Evaluation Criterion 5 to answer </pre>

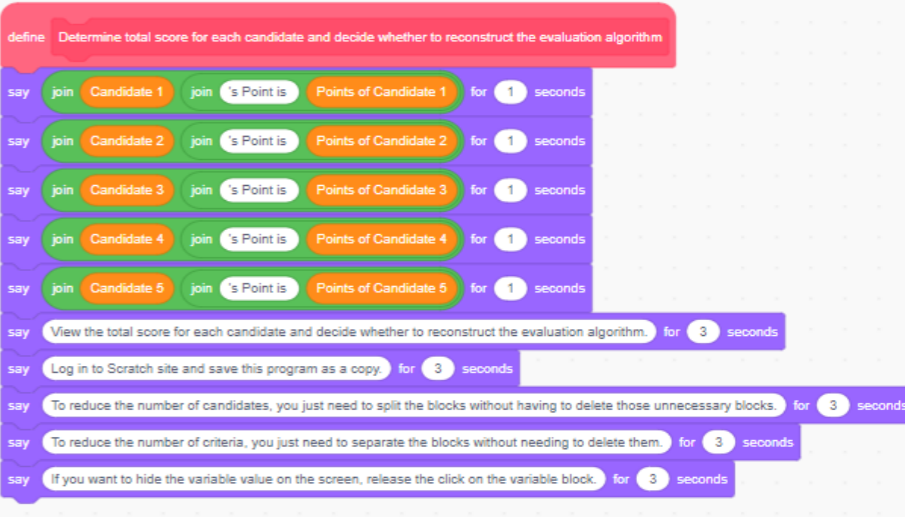
Implementing the EPL SW of the Computational Thinking Step P4 Block

Step-by-step blocks based on Computational Thinking	Implementing Scratch 3.0 EPL SW Block Automation based on Algorithmic Thinking Process
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> P4 Calculate the score for each candidate according to several criteria </div> <p>P4 block consists of P6, P7 blocks.</p> <pre> start P6 Repeat for each candidate P7 end </pre>	<pre> define Calculate the score for each candidate according to several criteria Reset all candidate scores to zero Evaluation Score for Candidate With Evaluation Criterion 1 and Weight Weight of Evaluation Criterion 1 Evaluation Score for Candidate With Evaluation Criterion 2 and Weight Weight of Evaluation Criterion 2 Evaluation Score for Candidate With Evaluation Criterion 3 and Weight Weight of Evaluation Criterion 3 Evaluation Score for Candidate With Evaluation Criterion 4 and Weight Weight of Evaluation Criterion 4 Evaluation Score for Candidate With Evaluation Criterion 5 and Weight Weight of Evaluation Criterion 5 </pre>


Implementing the EPL SW of the Computational Thinking Step P6 Block

Step-by-step blocks based on Computational Thinking	Implementing Scratch 3.0 EPL SW Block Automation based on Algorithmic Thinking Process
<div data-bbox="192 667 474 766" style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #f0f0f0;"> <p style="text-align: center; background-color: #e91e63; color: white; margin: 0;">P6</p> <p style="margin: 0;">Reset all candidate scores to zero</p> </div>	

Implementing the EPL SW of the Computational Thinking Step P5 Block

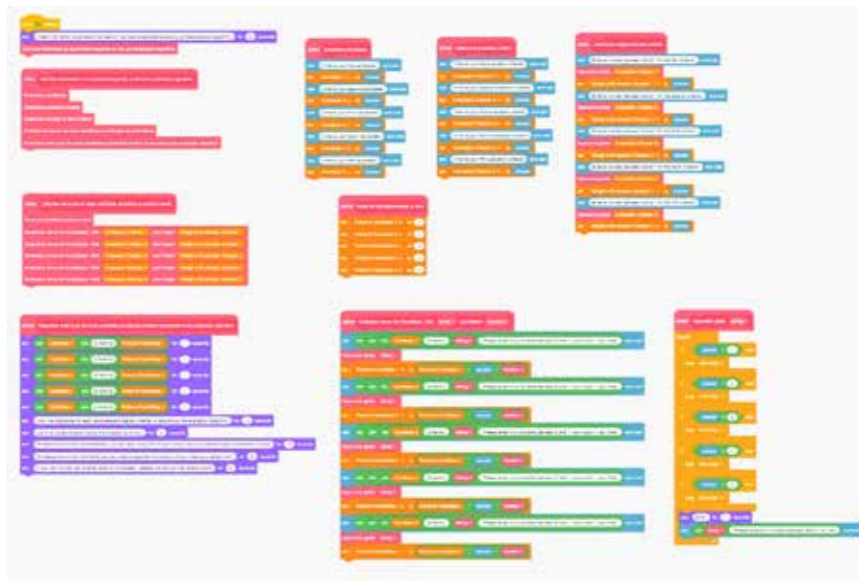
Step-by-step blocks based on Computational Thinking	Implementing Scratch 3.0 EPL SW Block Automation based on Algorithmic Thinking Process
<div data-bbox="1647 640 1899 819" style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #f0f0f0;"> <p style="text-align: center; background-color: #e91e63; color: white; margin: 0;">P5</p> <p style="margin: 0;">Determine total score for each candidate and decide whether to reconstruct the evaluation algorithm</p> </div>	

Implementing the EPL SW of the Computational Thinking Step P7 Block

Step-by-step blocks based on Computational Thinking	Implementing Scratch 3.0 EPL SW Block Automation based on Algorithmic Thinking Process
<div data-bbox="178 1480 415 1638" style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #f0f0f0;"> <p style="text-align: center; background-color: #e91e63; color: white; margin: 0;">P7</p> <p style="margin: 0;">Calculate the score for each candidate according to each criteria with its weight</p> </div>	

Total Structure of EPL SW in Troubleshooting Algorithm 'A'

▪ Correct EPL SW structure by computational thinking process



EPL SW Internet Addresses and Application Strategies

SW Internet Address of the YouTube Recommended Information Selection

'A' Algorithm SW Address : <https://scratch.mit.edu/projects/347975888/>

Application of this EPL SW:

Simulation of problem-solving algorithm derived from the computational thinking process, Modification of problem-solving algorithm through this process

Video information to be recommended on YouTube is selected according to the evaluation algorithm.

What is your first candidate?

Candidate	Weight of Evaluation Criterion 1	Weight of Evaluation Criterion 2	Weight of Evaluation Criterion 3	Weight of Evaluation Criterion 4	Weight of Evaluation Criterion 5
Candidate 1 VIDEO1	4	4	4	4	4
Candidate 2 VIDEO2	4	4	4	4	4
Candidate 3 VIDEO3	4	4	4	4	4
Candidate 4 VIDEO4	4	4	4	4	4
Candidate 5 VIDEO5	4	4	4	4	4

Evaluation Criterion	Criteria
Evaluation Criterion 1	# of sights
Evaluation Criterion 2	recommender
Evaluation Criterion 3	date of issue
Evaluation Criterion 4	# of subscriber
Evaluation Criterion 5	same keyword

Introduction to the Workshop

- Recommended videos for Mina, a middle schooler

Simulation Based on Understanding Youth Media Culture

Character Analysis

- Construction of information on Mina, a virtual personas, based on results from empirical research
Conducted research on middle school students to reflect the culture of YouTube use by middle school students
- Four first-year students at a middle school in Gyeonggi-do in cooperation with Incheon Media Center
- Research: How to use YouTube, favorite YouTube videos, understanding the YouTube platform

Character Card



- ✓ Name : Mina
- ✓ Age : 13
- ✓ Gender : Female
- ✓ Residence : Incheon, Korea
- ✓ Language : Korean-English
(has studied abroad)

Follow-up research for game improvement

- Develop and disseminate games and media education curriculum
- Visualize learning activities by incorporating computational thinking into playing the game.

Introduction to the Workshop

- Recommended videos for Mina, a middle schooler

Simulation Based on Understanding Youth Media

✓ What is Simulation Activity?

The simulation activity is a pedagogical method that enables people to experience and understand the operating principles of the media industry from the media producers' perspectives(Buckingham, 2003)

The simulation activity is an easy way to access algorithm literacy

References

[김아미\(2018\), 초등학생 유튜브 문화와 교육적 대응. 경기도교육연구원](#)

[최원석\(2019\), 디지털 환경의 미디어 리터러시와 시민성 교육 국제 세미나 : 미디어 리터러시 교육이 '알고리즘'과 '디지털 시민성'을 다룰 이유, 신문과 방송.](#)

[디지털 환경의 미디어 리터러시와 시민성 교육 국제 세미나\(2019\), 경인교육대학교, 시청자미디어재단 세미나 자료집](#)

[Cathy O'Neill \(2017\), Weapons of Math Destruction: How big data increases inequality and threatens democracy](#)

[Sebastian Stiller \(2017\), Planet der Algorithmen: Ein Reiseführer.](#)

[김선호\(2017\), 필터버블 논란, 실체없는 기우인가: 필터버블, 플랫폼의 예방 노력이 중요, 신문과 방송.](#)

[Eli Parizer \(2011\), Beware online "filter bubbles".. TED Talks.](#)

Thank you

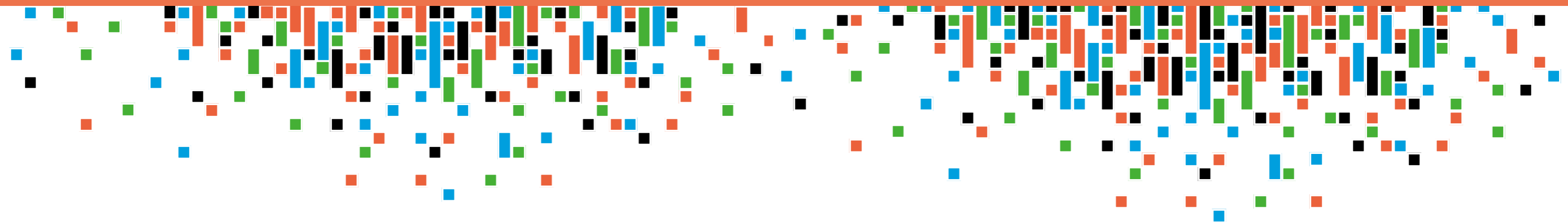
워크숍

[20F 내셔널프레스클럽]

정승구 Seung-ku Jung

김지수 Jisu Kim

황은미 Eunmi Hwang



디지털 시민성을 위한 캠페이너 인생게임

민주주의활동가조합 빠띠

Parti Democracy More

더 민주적인 세상을 만들기 위한 빠띠의 활동 영역 For a more democratic world

- 조직/이슈 커뮤니티 내부 민주주의
- 시민(이해관계자) 참여 플랫폼
- 서민 투표 캠페인



툴킷 + 플랫폼 + 활동과 실험
정보공개 + 소통 + 참여 + 협치 + 분권 + 자치 + ...

Parti Democracy More

더 민주적인 세상 Democracy More

민주주의를 혁신하고, 일상과 세상에 민주주의를 확산시킵니다

빠띠 굿은 디지털 기술을 활용해 민주주의를 혁신하고
사회의 여러 영역으로 혁신적 민주주의를 확산하기 위해
툴킷, 플랫폼, 커뮤니티를 개발하고 보급하는
민주주의 활동가들의 협동조합입니다.

Parti Democracy More

시민주도 캠페인 Campaigns

다양한 시민의 참여를 모으고, 촉구 대상에게 답변을 요구하는 캠페인을 만듭니다.



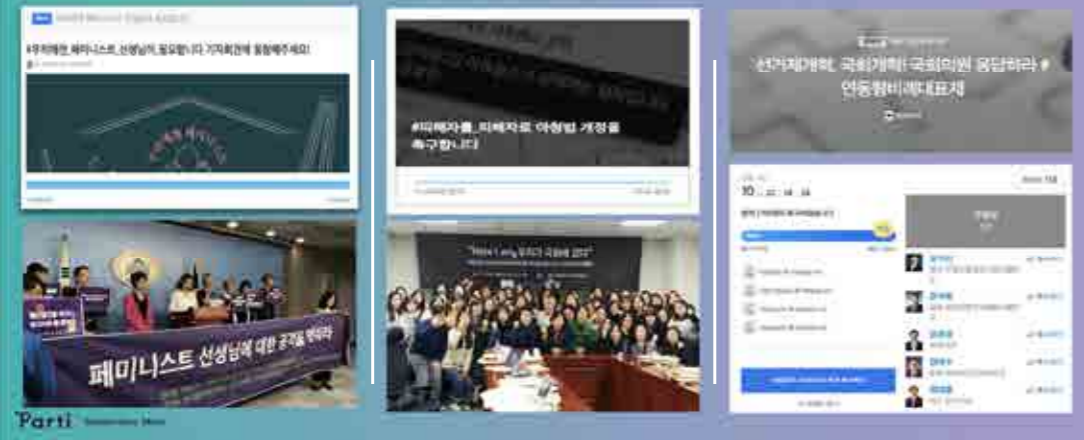
- 많은 시민들의 지지 서명과 의견을 모으는 캠페인이 필요할 때
- 시민들의 목소리, 인증샷, 서명 등 다양한 방식의 참여를 고민할 때
- 촉구 대상자의 답변을 이끌어내기 위한 강력한 캠페인을 기획할 때

#페미니즘 선생님이 필요합니다.
#아청법 개정촉구 캠페인
#정치개혁공동행동 선거제개혁 촉구 캠페인

Parti Democracy More

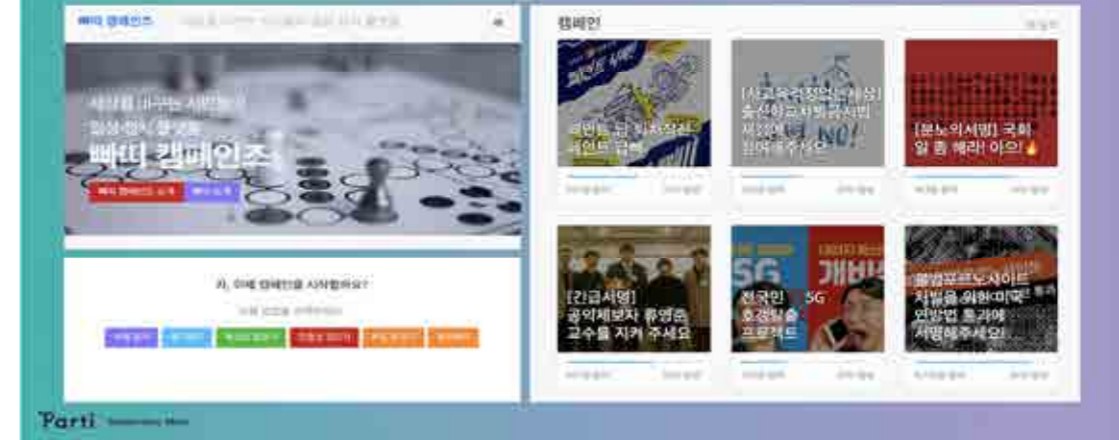
시민주도 캠페인 Campaigns

다양한 시민의 참여를 모으고, 촉구 대상에게 답변을 요구하는 캠페인을 만듭니다.



빠띠 캠페인즈 Parti Campaigns

Parti Campaigns



빠띠의 민주주의 플랫폼 - 디지털 민주주의 인프라 구축

Parti Democracy Platforms - IT Infrastructures for Democracy

빠띠 그룹스



팀과 커뮤니티를 위한 민주주의 플랫폼
parti.xyz

빠띠 캠페인즈



세상을 바꾸는 시민들의 일상 정치 플랫폼
campaigns.kr

빠띠 타운홀



모두가 참여하는 행사와 미팅을 위한 최고의 실시간 토론 플랫폼
townhall.kr

민주주의 서울



서울의 공론장
democracy.seoul.go.kr

캠페인 인생게임

빠띠와 함께 하는 시민주도 캠페인 디자인 워크숍. 시뮬레이션게임처럼 캠페이너가 되어 시민주도 캠페인을 함께 만들어봅니다.





그라운드룰

1. 완벽하지 않아도 괜찮아요. 게임이니까~
2. 잘 들어주고 반박하지 않기로 해요.
3. 한 사람이 너무 오래 말하진 않을 거죠?
4. 서로 평등하게 대하기.
5. 서로 많이 박수쳐주고 응원해주기.
6. 함께 손 흔들기
7. 또? 더 있나요?





게임의 룰

- 팀 = 단체
- 1 단체 1 캠페인
- 캠페인 퀘스트를 클리어할 때마다 참여자 수가 올라갑니다.
- 캠페인 참여자를 1,000명 모으면 성공!

1마디 말랑카우 = 100명



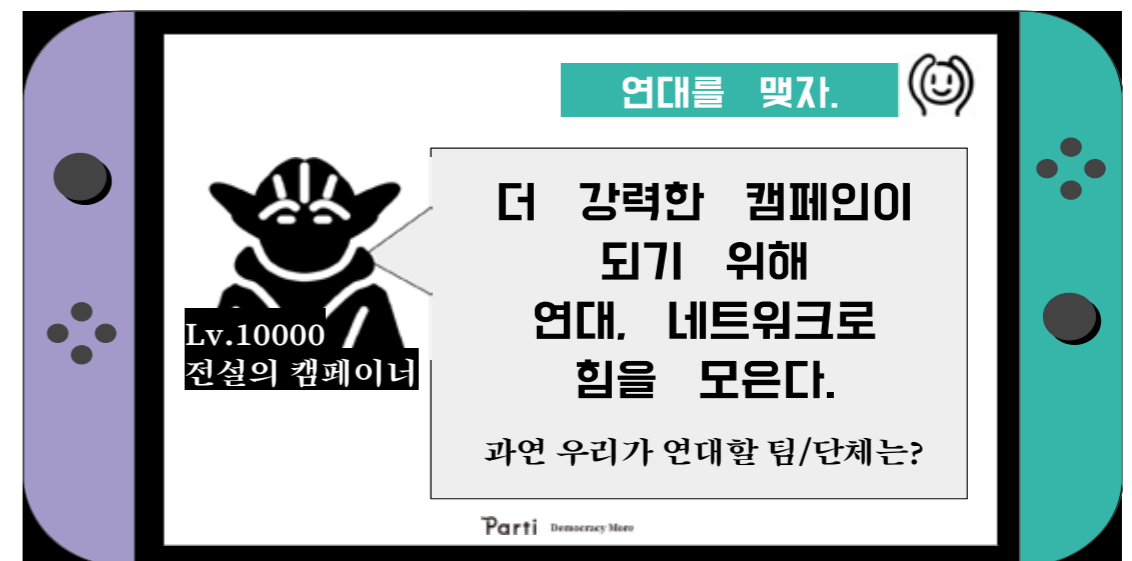
Parti Democracy More

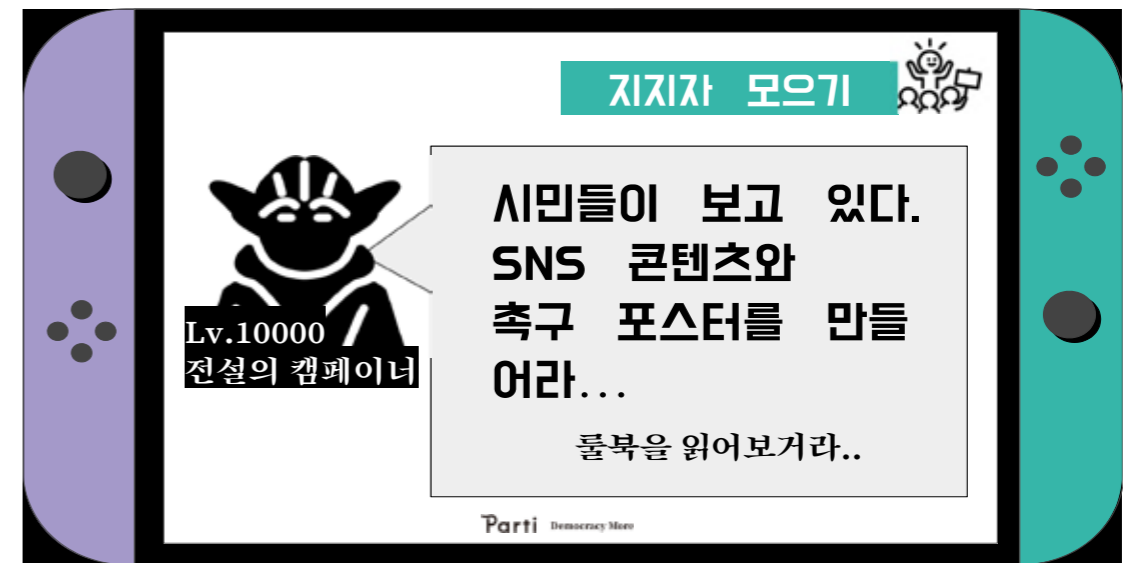
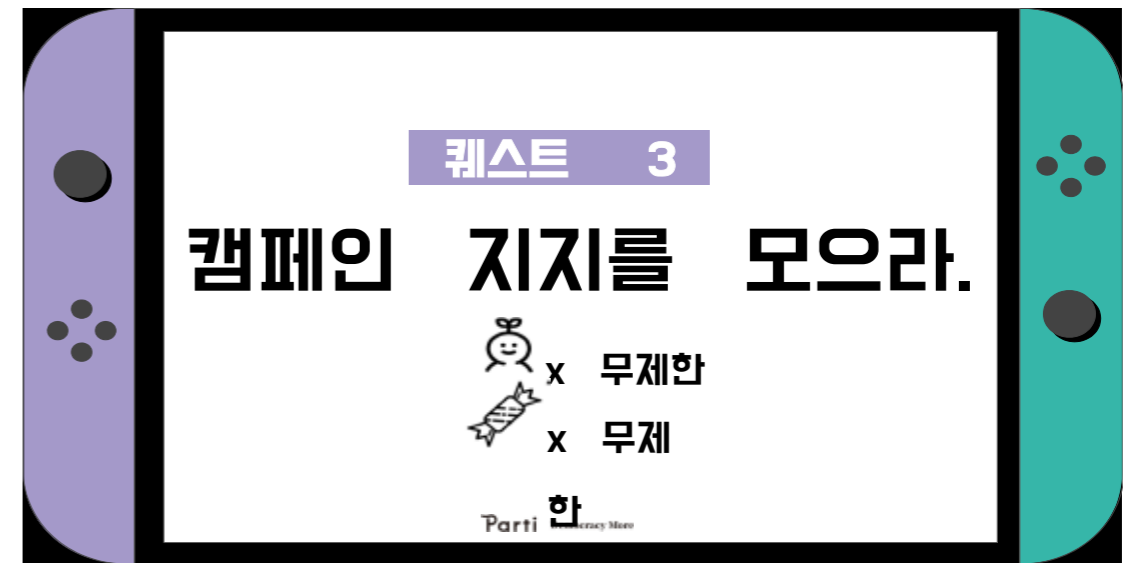


캠페이너 인생게임











지지자 모으는 방법

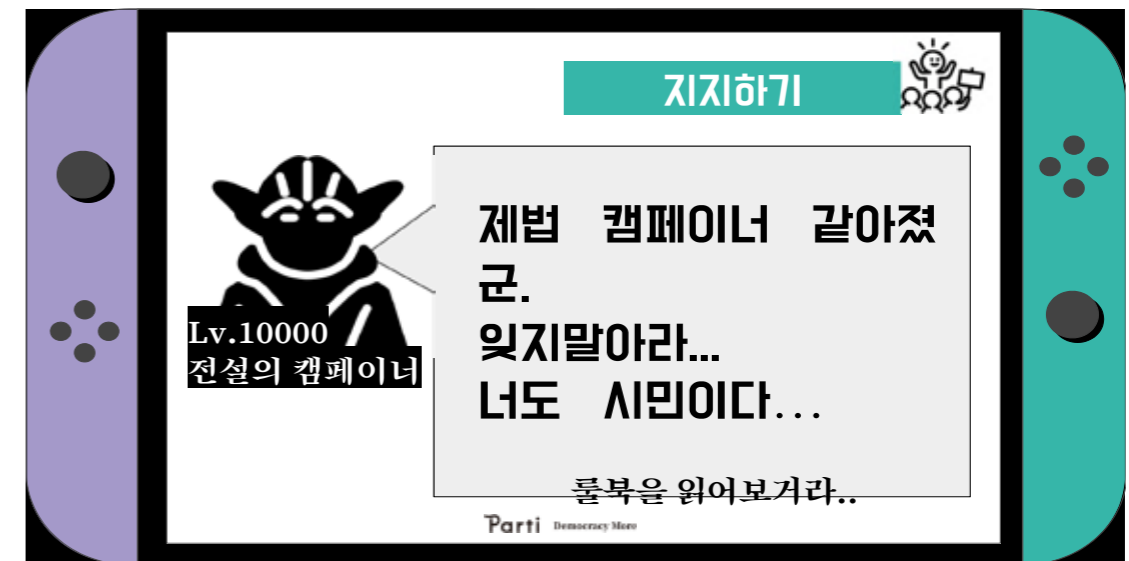
(1) SNS콘텐츠 만들기

- 카드뉴스나 영상 스토리보드 제작
- SNS존에 벽에 붙여서 시민들의 서명&응원 한마디 모으기 (서명 4개=100명)

(2) 축구 포스터 만들기

- 축구 대상에게 보내는 포스터를 제작 (그림과 메시지)
- 축구존에 가서 포스터를 들고 단체 캠페이너 전원이 입을 모아 슬로건을 외치기
- 응답 확인하기 (응답=100명 / 무응답=리워드 없음)
- 축구 포스터는 SNS콘텐츠 옆에 붙이기

Parti Democracy More



Parti Democracy More



지지하는 방법

(1) SNS콘텐츠 지지하기

- SNS 존에서 SNS콘텐츠, 촉구포스터 보기
- 서명&응원 한마디를 포스트잇에 적어 붙이기

(2) 지지 인증 모으기

- 서명 인증 스티커를 받아 모으기
- 지지 인증샷 찍어 올리기

Parti Democracy More

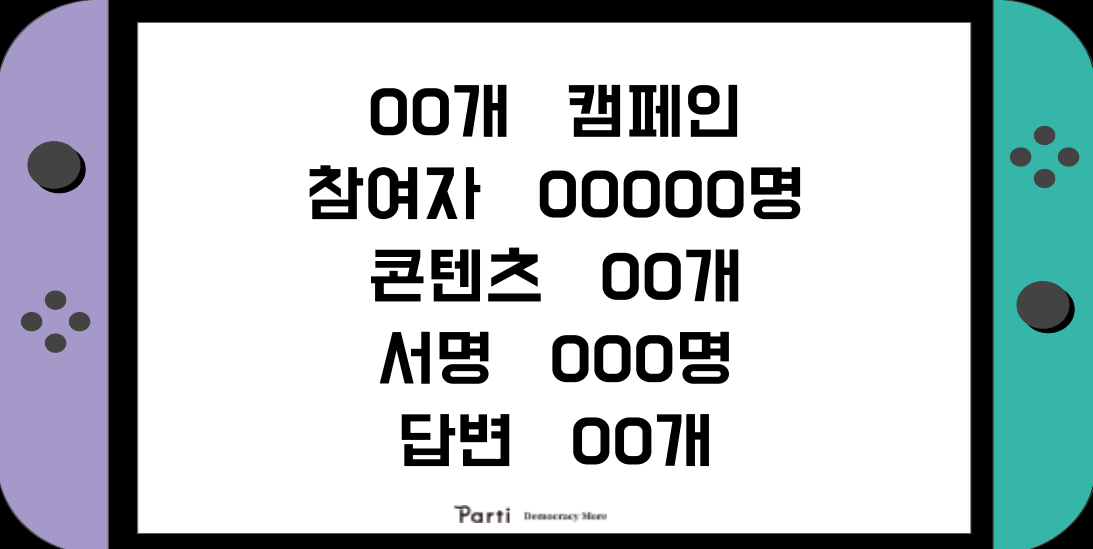


캠페인 참여자가
오고 있다.



로딩중...

Parti Democracy More



00개 캠페인
참여자 00000명
콘텐츠 00개
서명 000명
답변 00개

Parti Democracy More



☺ ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ ☺
QUEST CLEAR
당신은 1000명의
캠페이너가 되었습니다.

Parti Democracy More



☺ ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ ☺
캠페이너
명예의 전당
☺ ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ ☺

Parti Democracy More



캠페이너
인생게임

THE END

Parti Democracy More

이 게임을 만든 사람들

Parti

민주주의 활동가 그룹 빠띠

디지털 기술은 우리에게 민주주의를 혁신할 기회를 안겨 주었습니다. 빠띠는 디지털 기술을 활용해 민주주의를 혁신하고, 사회의 여러 영역으로 혁신적인 민주주의를 확산시키기 위해 툴킷, 플랫폼, 커뮤니티를 만들고 보급하는 민주주의 활동가 그룹입니다.

Parti Democracy More

캠페이너 인생을 살아보기 어땠나요?

Parti Democracy More

페이스북에서 "빠띠" 페이지를 좋아요!
언제든 메시저로 연락주세요!



100분간의 짜릿한 인생게임!

"빠띠와 함께하는 시민참여 캠페인 시뮬레이션 워크숍"

(참가자 만족도 4.3/5.0)

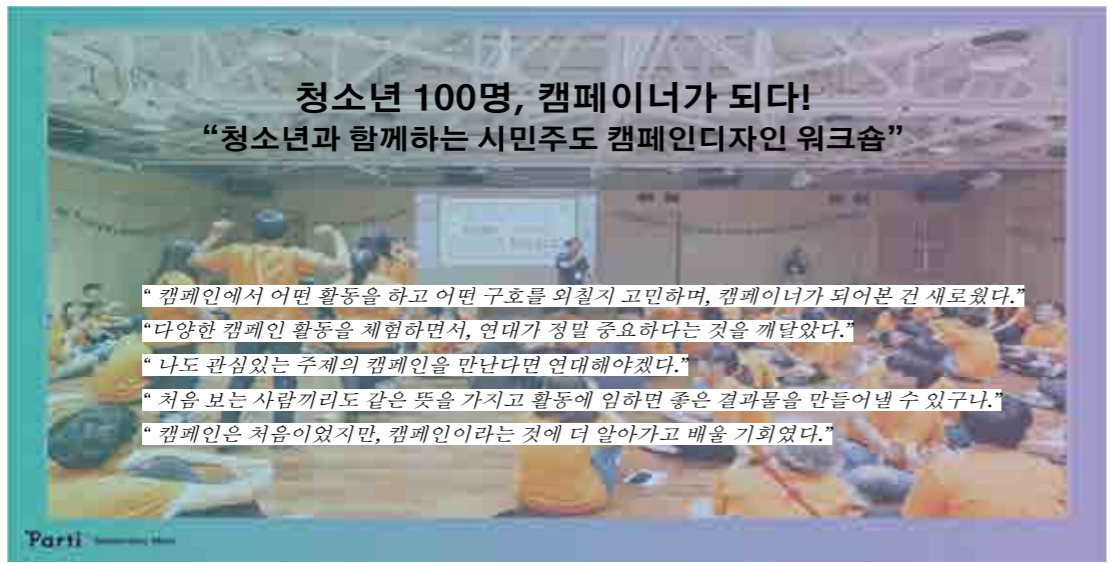
"캠페인의 전반적인 과정을 쉽고 재미있게 경험할 수 있도록 구성했다."

"첫 15분 동안은 긴가민가했는데, 점점 몰입하는 내 자신을 보며 놀랐다."

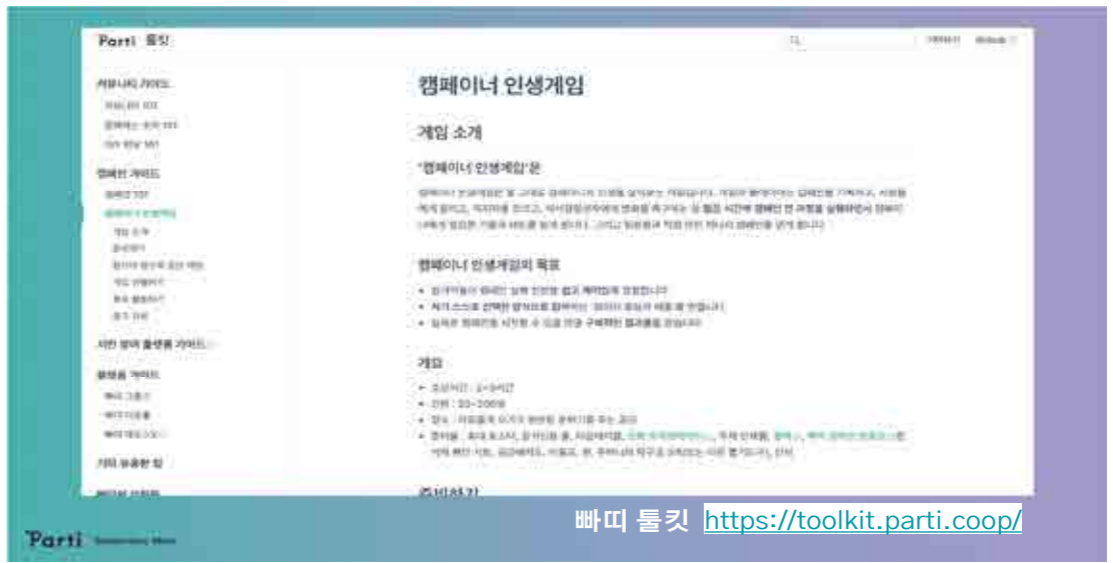
"짧은 시간에 캠페인의 시작부터 실행까지 알차게 배울 수 있었다."

"재밌었다."

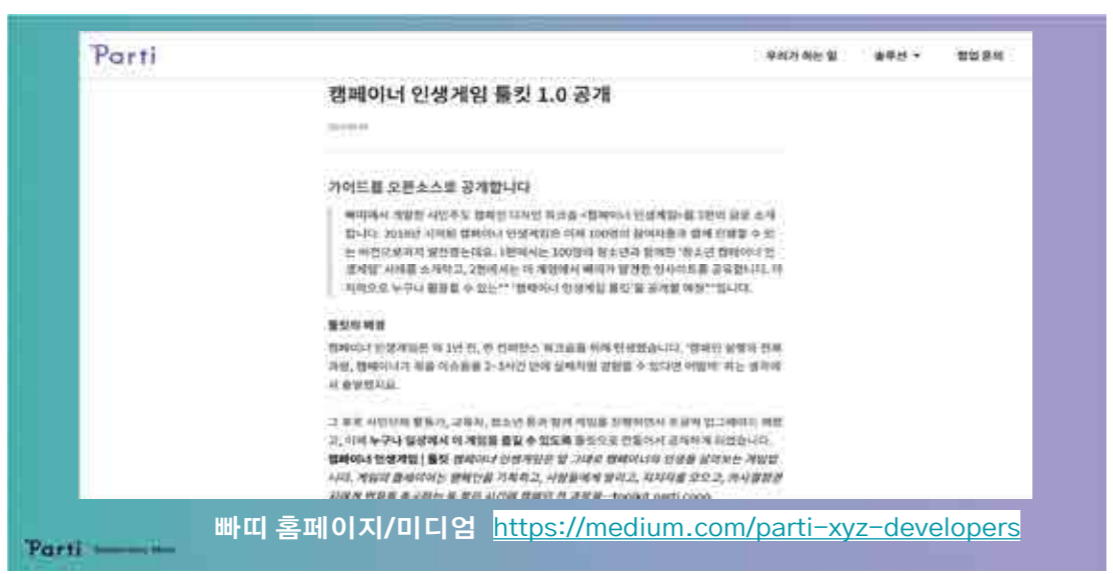
Parti Democracy More



“ 캠페인에서 어떤 활동을 하고 어떤 구호를 외칠지 고민하며, 캠페이너가 되어본 건 새로웠다.”
 “ 다양한 캠페인 활동을 체험하면서, 연대가 정말 중요하다는 것을 깨달았다.”
 “ 나도 관심있는 주제의 캠페인을 만난다면 연대해야겠다.”
 “ 처음 보는 사람끼리도 같은 뜻을 가지고 활동에 임하면 좋은 결과물을 만들어낼 수 있구나.”
 “ 캠페인은 처음이었지만, 캠페인이라는 것에 더 알아가고 배울 기회였다.”



빠띠 툴킷 <https://toolkit.parti.coop/>



빠띠 홈페이지/미디어 <https://medium.com/parti-xyz-developers>



CAMPAIGNER: GAME OF LIFE FOR DIGITAL CITIZENSHIP

Democracy Activist Group – Parti

Parti Democracy More

Parti's areas of activity for a more democratic world

For a more democratic world

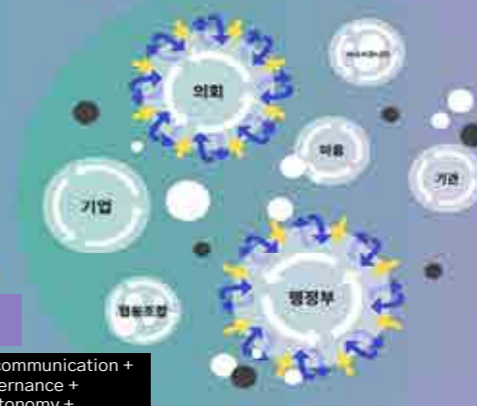
조직/이슈 커뮤니티
내부 민주주의

시민(이해관계자)
참여 플랫폼

시민 주도 캠페인

Toolkits + platforms +
activities & experiments

Information disclosure + communication +
participation + governance +
decentralization + autonomy + ...



Parti Democracy More

Democracy More: a more democratic world

Innovating democracy, spreading it in daily life and around the world

The Parti Group is a **democracy activist group** that uses digital technology to **develop and disseminate toolkits, platforms, and communities** to innovate democracy and spread innovative democracy to all sectors of society

Parti Democracy More

Citizen-led campaigns

Creating campaigns with diverse citizen participation that demand answers.



When you...

- need a campaign to gather **support signatures** and opinions of **many citizens**
- are considering **various means of engagement** such as citizen voices, proof pictures, signatures, etc.
- are planning a **strong campaign** to demand a response from **the party concerned**

#Seeking an instructor on feminism.

#Urge revision of Children and Young Persons Act Campaign

#Urge political reform joint action on electoral reform campaign

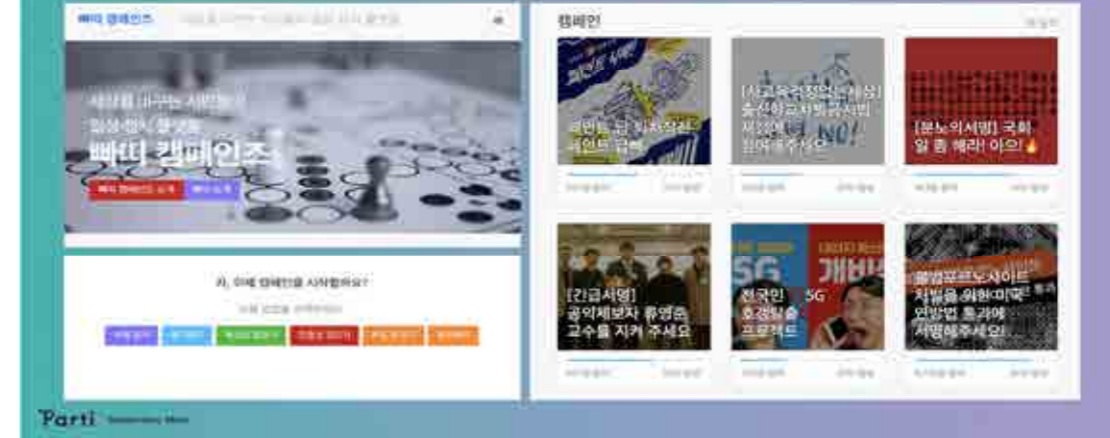
Parti Democracy More

Citizen-led campaigns

Creating campaigns with diverse citizen participation that demand answers.



Parti Campaigns



Parti Democracy Platforms – Building IT Infrastructure for Democracy

Parti Groups



Democratic platform for teams and communities
parti.xyz

Parti Campaigns



Everyday political platform for citizens changing the world
campaigns.kr

Parti Town Halls



Ultimate real-time debate platform for all-inclusive events and meetings
townhall.kr

Democracy Seoul



Public sphere for Seoul city
democracy.seoul.go.kr

CAMPAIGNER GAME OF LIFE

A citizen-led campaign design workshop completed together with Parti. We'll go through a simulation together showing you what it's like to become a campaigner and create a citizen-led campaign.





Ground Rules

1. No need for perfection. It's a game, after all...
2. Listen carefully and don't talk back.
3. Give others the chance to talk too!
4. Treat each other equally.
5. Lots of applause and cheering for each other.
- 6. Wave your hands together**
7. What's more?





Rules of the game

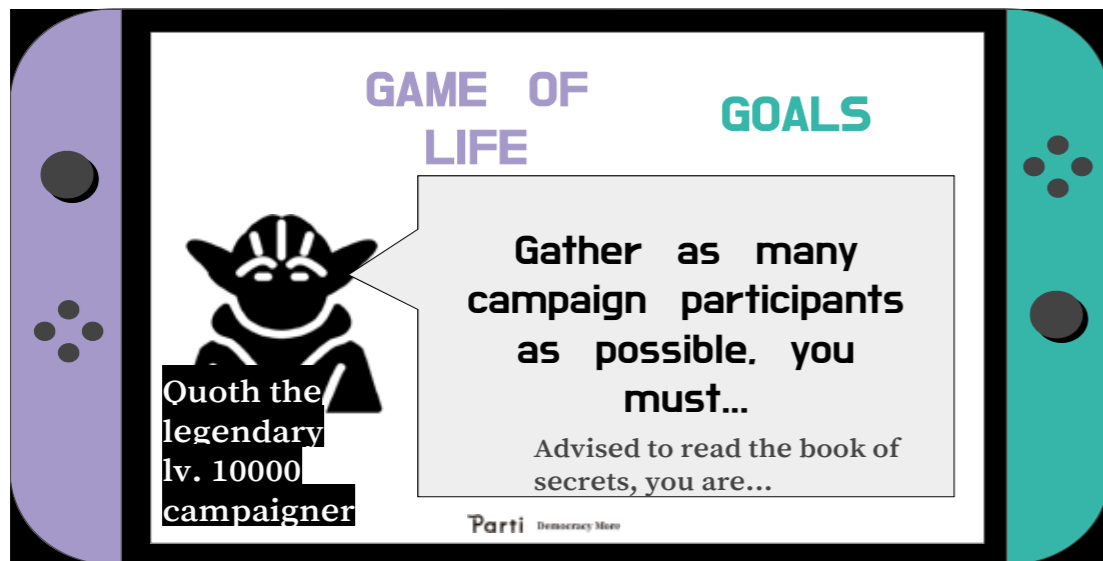
- Team = group
- 1 campaign for 1 group
- Participant number rises every time you clear a campaign quest.
- Gather 1,000 campaign participants = success!



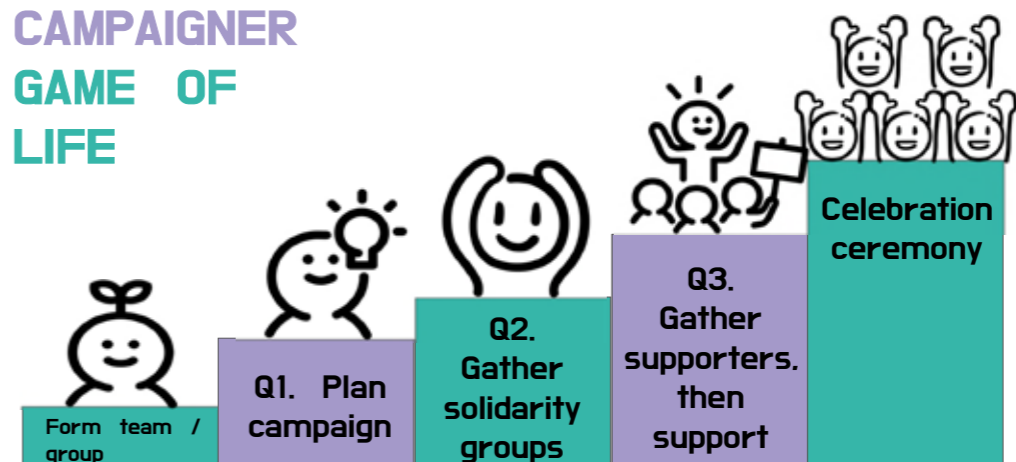
1 Candy = 100 people



Parti Democracy More




CAMPAIGNER GAME OF LIFE



Parti Democracy More

MAKING A CAMPAIGNER GROUP



Quoth the legendary lv. 10000 campaigner

Three campaigners together better than two. five better than three...

Read the rulebook, you must...

Parti Democracy More


CAMPAIGNER GAME OF LIFE



START!!

Parti Democracy More

Game Login



Lv.1 Newbie campaigner

Nickname

Share your in-game name / nickname

My status / hit points (HP) for today


From 1 to 10. Give a simple reason why.

START GAME


Parti Democracy More

QUEST 1

Plan your campaign.



x 100



x 1

Parti Democracy More

Plan your campaign.

Ooth the legendary lv. 10000 campaigner

Draft your plan in 15 minutes... Trust your feelings...
Read the rulebook, you must...

Parti Democracy More

CAMPAIGN TEMPLATE

Parti
partiunion.org

Group name Campaign name		Vision Final result
Issue Subject		Goal Concrete changes hoped to achieve
Campaign participants <ul style="list-style-type: none"> ● Citizens ● Concerned parties 	People / groups to join <ul style="list-style-type: none"> ● Groups & individuals ● Press companies ● National Assembly / Government ● Companies 	Targets <ul style="list-style-type: none"> ● People with the power to make a difference, decision makers ● e.g. National Assembly members, administrators, entrepreneurs

Parti Democracy More

Plan your campaign.

단체이름 캠페인 이름	비전 최종적인 결과
문제 주제	목표 구체적으로 이루어지는 변화
캠페인 참여자 <ul style="list-style-type: none"> ● 시민 ● 당사자 	연대할 사람이나 단체 <ul style="list-style-type: none"> ● 단체나 개인 ● 언론사 ● 국회의원 ● 기업
속구 대상 <ul style="list-style-type: none"> ● 변화를 만들 필요가 있는 사람, 공무원자 ● ex) 의원, 행정가, 기업가 	

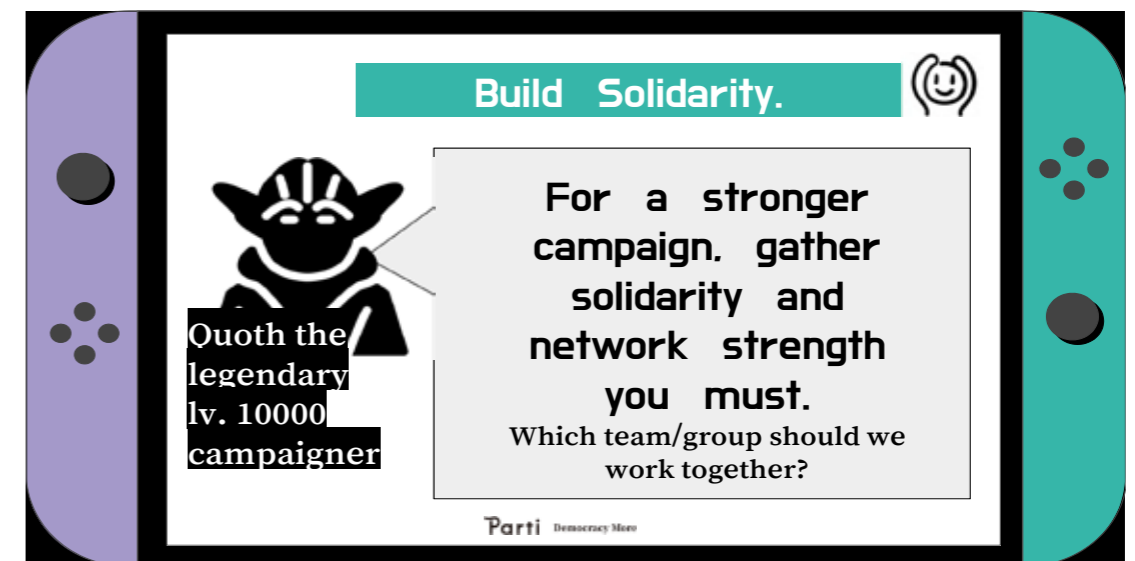
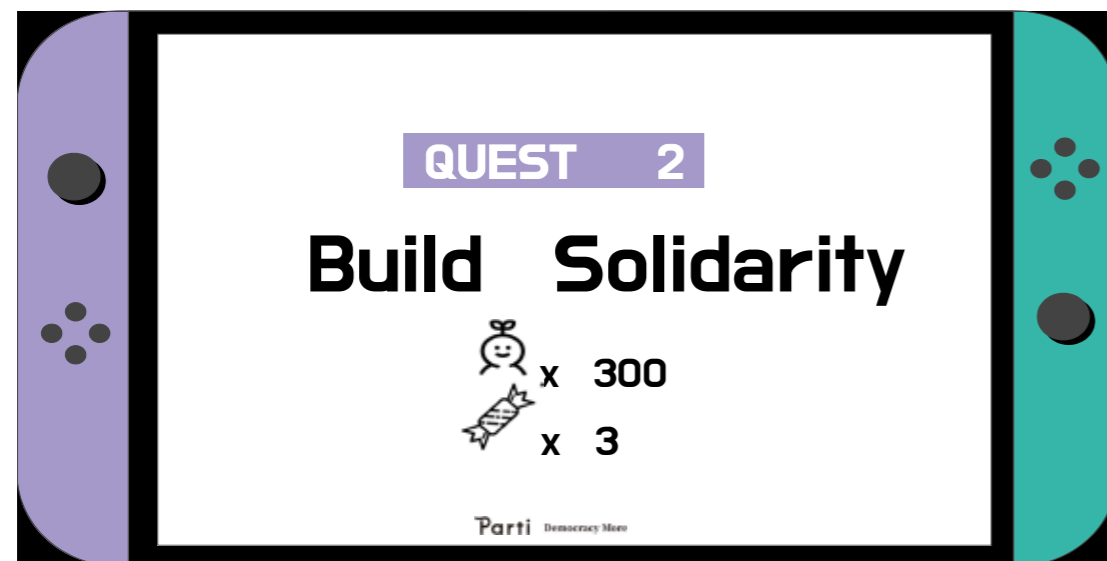
Parti Democracy More

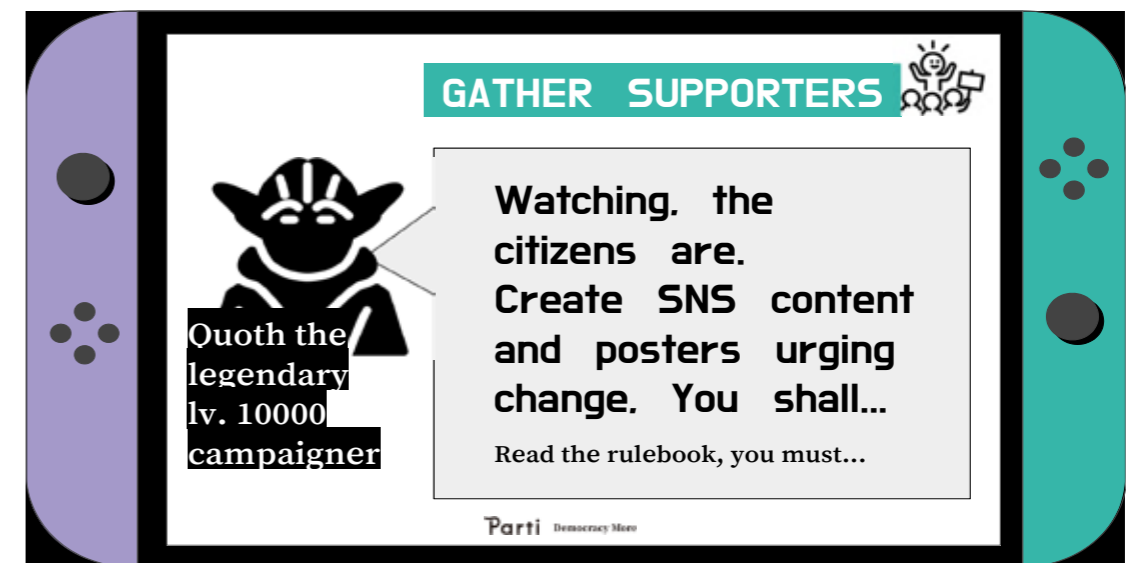
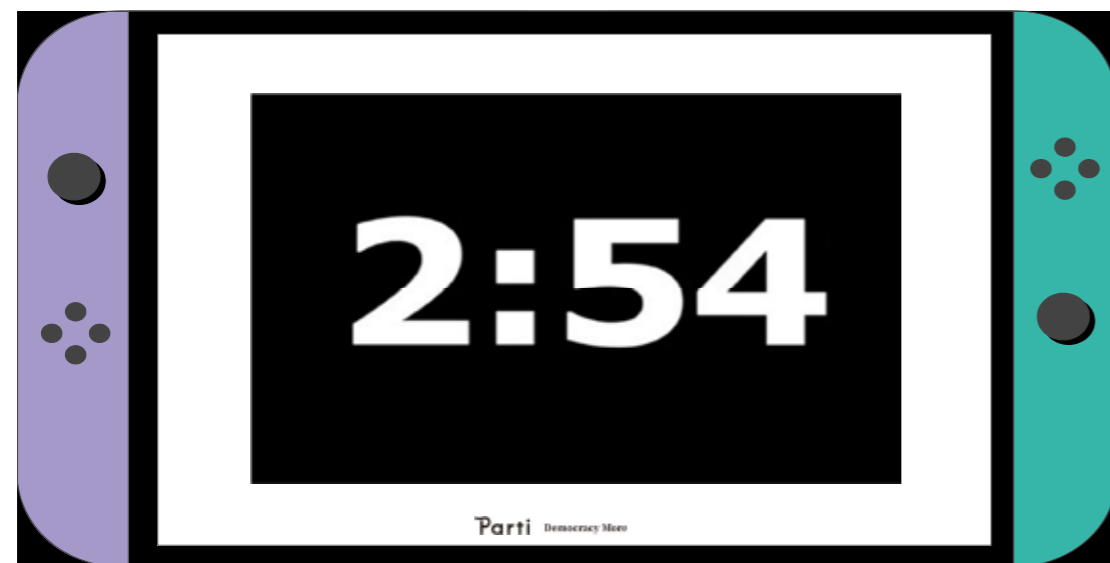
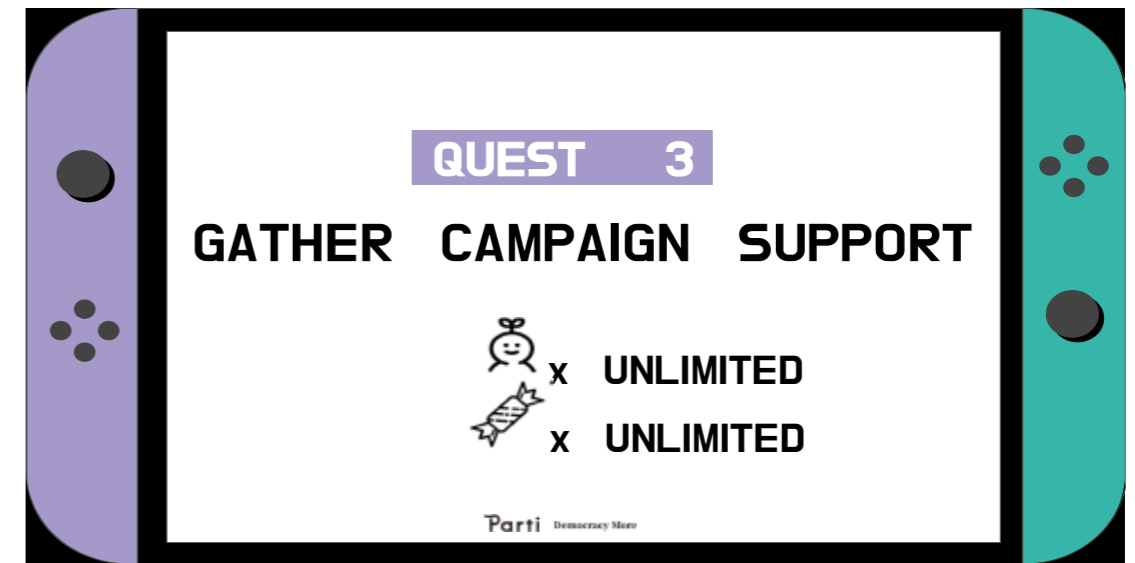
"Disposable Cup Measures Now Campaign" SAMPLE TEMPLATE

Parti
partiunion.org

Group name Garbage Geeks Campaign name #Plastic_cup_attack "Disposable Cup Measures Now"		Vision Final result A society free of disposable plastic cups
Issue Subject Disposable plastic cups		Goal Concrete changes hoped to achieve Reply from 28 coffee shops and Minister of Environment
Campaign participants <ul style="list-style-type: none"> ● Citizens ● Concerned parties <p>Anti-disposable cup people, people who put care for nature into practice</p>	People / groups to join <ul style="list-style-type: none"> ● Groups & individuals ● Press ● National Assembly / Government ● Companies <p>Kurikindi Center, anti-disposable goods people, eco groups, Environment Ministry reporters, zero-waste community, zero-waste cafés/shops etc.</p>	Targets <ul style="list-style-type: none"> ● People with the power to make a difference, decision makers ● e.g. National Assembly members, administrators, entrepreneurs <p>28 franchise companies + Minister of Environment</p>

Parti Democracy More







Parti Democracy More

HOW TO GATHER SUPPORTERS

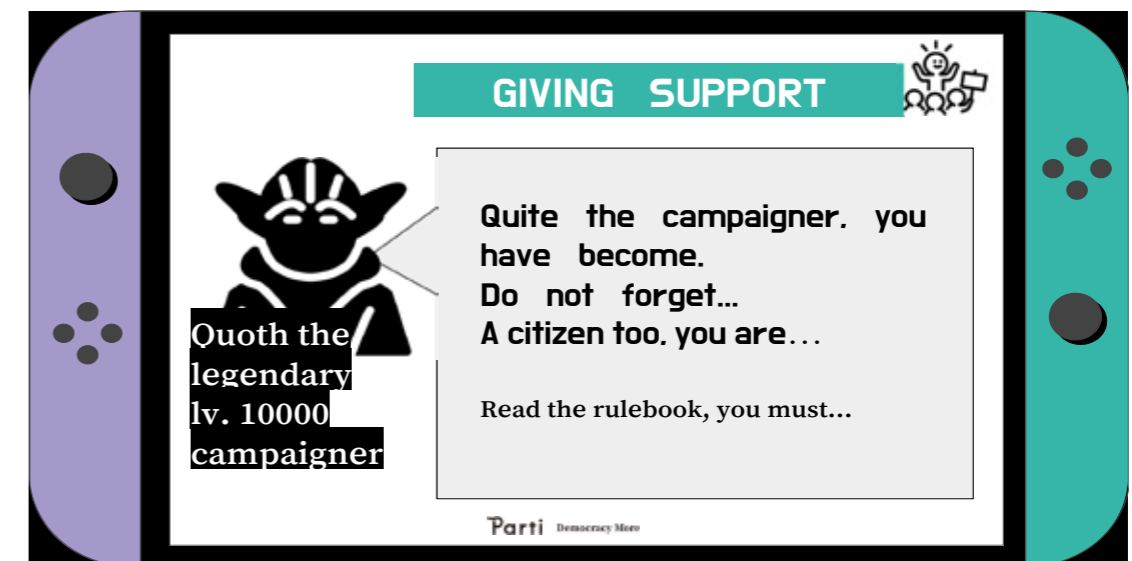
(1) Create SNS content

- Create card news or video storyboards
- Attach to wall in SNS Zone and collect signatures / words of support from citizens (4 signatures = 100 people)

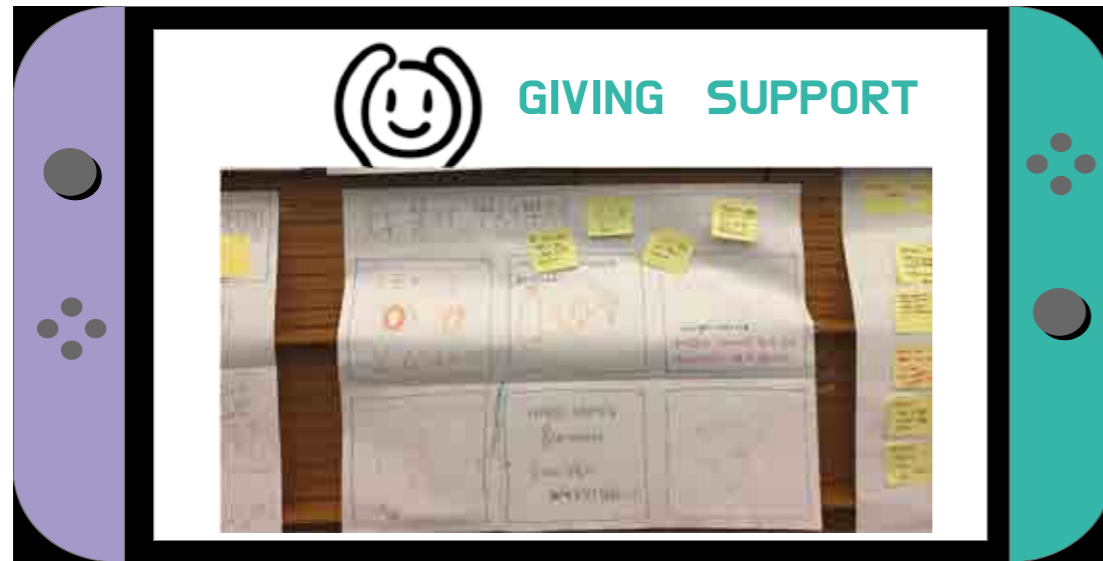
(2) Create posters urging change

- Create poster for party to convince (picture + message)
- Go to Urging Zone, grab a poster; all group campaigners shout out slogan in unison
- Check response (response=100 people / no response=no reward)
- Attach posters urging change next to SNS content

Parti Democracy More



Parti Democracy More



HOW TO SHOW SUPPORT

(1) Support SNS content

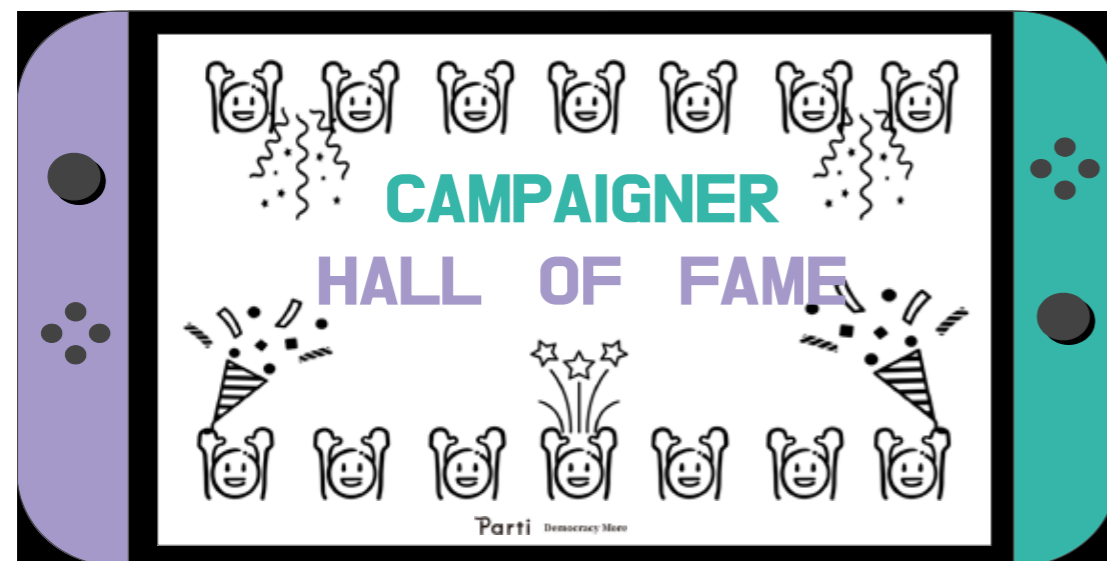
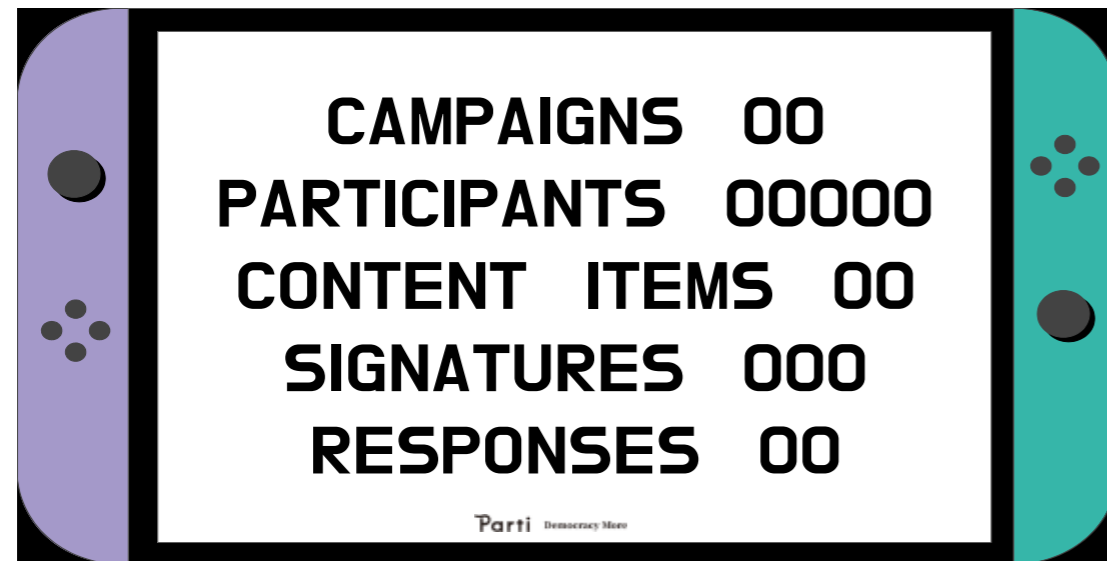
- View SNS content and posters urging change in SNS Zone
- Attach signature and message of support written on post-its

(2) Gather proof of support

- Collect proof of signature stickers
- Take support proof shot with camera and attach

Parti Democracy More





CREATORS OF THE GAME

Parti

Democracy Activist Group – Parti

Digital technology has given us the opportunity to **innovate our democracy**. The Parti Group is a **democracy activist group** that uses digital technology to develop and disseminate **toolkits, platforms and communities** to innovate democracy and spread innovative democracy to all sectors of society.

Parti Democracy More

WHAT WAS IT LIKE LIVING AS A CAMPAIGNER?

GIVE PARTI A LIKE ON
FACEBOOK!
GET IN TOUCH BY MESSAGE ANYTIME!



REVIEWS

100분간의 짜릿한 인생게임!

“빠띠와 함께하는 시민참여 캠페인 시뮬레이션 워크숍”

(참가자 만족도 4.3/5.0)

“It was arranged to make the entire campaign process experience both easy and fun.”

“The first 15 minutes were a bit confusing, but afterwards I was surprised at how immersed I got in it.”

“I was able to learn how to campaign from start to implementation in a short time that was well spent.”

“I had fun.”

REVIEWS 100 Youths Become Campaigners!
 “Citizen-led and youth-accompanied campaign design workshop”

“Thinking about what campaign activities to do and what slogans to call out as I became a campaigner was a new experience for me.”

“While experiencing the various campaign activities, I came to realize the great importance of solidarity.”

“I think I’ll join a campaign myself now if I find one for a topic I care about.”

“I see that even people doing this for the first time can produce good results if they hold the same goal in mind and are active for it.”

“Campaigns are new to me, so this was an opportunity for me to learn more about what they are.”

Parti tool kit <https://toolkit.parti.coop/>

Parti homepage / Medium <https://medium.com/parti-xyz-developers>

CAMPAIGNERS GAME OF LIFE Toolkit 1.0 released as open-source

Parti 홈페이지 / Medium <https://medium.com/parti-xyz-developers>

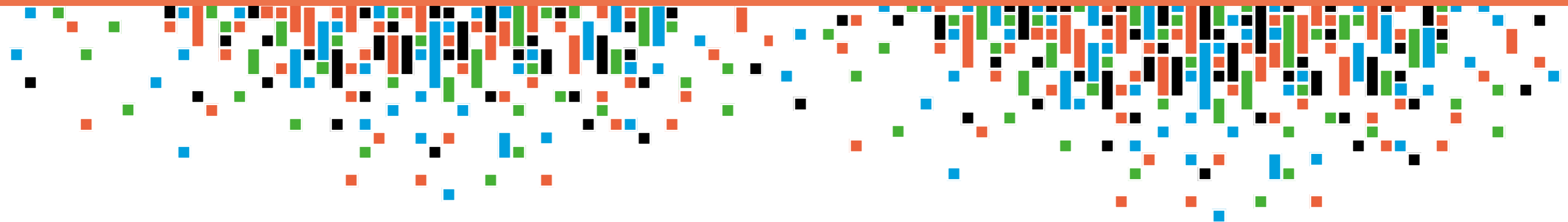
Parti
 Democracy Activist Group – Parti
 parti.coop

워크숍

[19F 기자회견장]

최연주 Yeon-ju Choi

이성철 Seong-cheol Lee



나도 팩트체크! 함께하는 팩트체크

2019 청소년 체커톤 운영 사례 및 워크숍

주감초등학교 교사 이성철
백양중학교 교사 최연주



Global MIL Youth Hackathon 사례는 미디어 리터러시 교육에 있어서 학생 중심 활동, 프로젝트 학습, 문제 해결력 증진의 관점에서 큰 영감을 주었다.



2017년 허위정보 분별력을 위한 교육으로 <가짜 뉴스의 특성 알기> 연구 수업을 진행 함

하지만 이런 수업이 정말 비판적인 정보 읽기 능력에 도움이 되었을까?
만약 가짜 뉴스의 특성을 잘 알고 있다면 '정말로' 속지 않을까?



본격적으로 교사들이 중심이 되어 '청소년 체커톤'을 기획함
한국언론진흥재단을 비롯한 기관과 방송사가 함께 참여하였음

과제 선택

게임중독은 질병일까?

머그컵 사용은 환경에 도움이 안될까?

금강보 때문에 녹조가 생겼을까?

후쿠시마 방사능, 우리는 안전할까?

지구온난화는 거짓말일까?

청소년들이 관심있거나
삶과 연관된 과제들이 선정됨



과제 1. 게임중독은 질병일까?

프로게이머가 꿈인 민호는 컴퓨터 게임을 즐겨합니다. 과중한 시나 시간은 컴퓨터 게임으로 시간을 보냅니다. 얼마전 학교에서 게임중독은 질병이야 아니냐 선생님의 말을 듣고 몹시 속이 상했습니다. 그러면서 민호는 궁금해합니다. 왜 선생님이 게임중독이 질병이라고 해서 오히려 프로게이머처럼 게임을 직업으로 삼는 사람은 병원에 가서 치료를 받아야 하는 걸까요? 민호는 게임중독과 관련된 다양한 자료를 통해 찾아보기로 하였습니다.

팩트체크 과제

- (정보찾기) 게임중독과 관련된 뉴스와 참고자료를 읽고
- (분석하기) 팩트체크 해야 할 발언이나 자료를 선정합니다.
- (조사하기) 팩트체크 가이드를 활용하여 관련 자료를 조사해 봅니다.
- (만들기) 팩트체크 결과를 정리하고 결과를 이클레드에 정리합니다.

미디어 과제

- (미디어영상) 정리한 팩트체크 결과를 카드뉴스로 만들어 봅니다.

뉴스로 알아보기

출처: 매일라인 <게임중독=질병?~게임업계 vs 의료계 날선 대립 (이은정 기자, 2019.6.13.)>



참고자료 1

출처: 쿠키뉴스 <김윤경 시민연대 정책국장 "강서 PC방 살인"은 게임중독 사건">

[쿠키 게임포럼] 김윤경 시민연대 정책국장 "'강서 PC방 살인'은 게임중독 사건"

참고자료 2

출처: 청와대 국민청원 <게임중독 질병화를 반대합니다.>

게임중독 질병화를 반대합니다

참여인원 : [500명]

해당에 동의하시겠습니까? 동의하지 않음 2019.06.0 1명 2019.06.0 1명 1명 1명 1명



과제 2. 후쿠시마 방사능, 우리나라는 안전할까?

친히 먹는 작곡 5세와 3세인 아이 두 명을 만났고 있습니다. 그런데 양어린 동네 앞마을 모퉁에서, 아이들에게 채산물을 먹여선 안 된다는 이야기를 듣게 되었습니다. 후쿠시마의 방사능 오염수가 바다로 흘러들었고, 생선을 비롯한 많은 채산물이 오염되었을지 모른다는 얘기가 나왔습니다. 친히 먹는 채산물이 먹여서는 안된다는 얘기가 방사능에 오염되었을 것 같아 불안할 수 밖에 없습니다. 하지만 어떤정도 안전한지, 어느 정도이고, 후쿠시마에서도 얼마 지나지 않는 시점에서 너무 유난스럽게 생각되는 건 아니냐는 생각도 들었습니다. 친히 먹는 후쿠시마 방사능으로부터 우리나라는 정말 안전하게 공급할 수 있을까?

팩트체크 과제

- (정보찾기) 후쿠시마 방사능과 관련된 뉴스와 참고자료를 읽고
- (분석하기) 팩트체크 해야 할 발언이나 자료를 선정합니다.
- (조사하기) 팩트체크 가이드를 활용하여 관련 자료를 조사합니다.
- (만들기) 팩트체크 결과를 정리하고 결과를 이클레드에 정리합니다.

미디어 과제

- (미디어영상) 정리한 팩트체크 결과를 카드뉴스로 만들어 봅니다.

뉴스로 알아보기

출처: 노컷뉴스 <후쿠시마 원전 방사능 불안감 확산...과담은 단지 과담인가?>

후쿠시마 원전 방사능 불안감 확산... 과담은 단지 과담인가?

출처: 네이버 블로그 <일본 방사능 오염원이 피해-?>

출처: 네이버 블로그 <일본 방사능 오염원이 피해-?>

출처: 네이버 블로그 <일본 방사능 오염원이 피해-?>

출처: 네이버 블로그 <일본 방사능 오염원이 피해-?>

출처: 네이버 블로그 <일본 방사능 오염원이 피해-?>

출처: 네이버 블로그 <일본 방사능 오염원이 피해-?>

출처: 네이버 블로그 <일본 방사능 오염원이 피해-?>

출처: 네이버 블로그 <일본 방사능 오염원이 피해-?>

출처: 네이버 블로그 <일본 방사능 오염원이 피해-?>

출처: 네이버 블로그 <일본 방사능 오염원이 피해-?>

출처: 네이버 블로그 <일본 방사능 오염원이 피해-?>

출처: 네이버 블로그 <일본 방사능 오염원이 피해-?>

출처: 네이버 블로그 <일본 방사능 오염원이 피해-?>

출처: 네이버 블로그 <일본 방사능 오염원이 피해-?>

출처: 네이버 블로그 <일본 방사능 오염원이 피해-?>

출처: 네이버 블로그 <일본 방사능 오염원이 피해-?>

출처: 네이버 블로그 <일본 방사능 오염원이 피해-?>

출처: 네이버 블로그 <일본 방사능 오염원이 피해-?>

출처: 네이버 블로그 <일본 방사능 오염원이 피해-?>

출처: 네이버 블로그 <일본 방사능 오염원이 피해-?>

출처: 네이버 블로그 <일본 방사능 오염원이 피해-?>

출처: 네이버 블로그 <일본 방사능 오염원이 피해-?>

출처: 네이버 블로그 <일본 방사능 오염원이 피해-?>

출처: 네이버 블로그 <일본 방사능 오염원이 피해-?>

출처: 네이버 블로그 <일본 방사능 오염원이 피해-?>

출처: 네이버 블로그 <일본 방사능 오염원이 피해-?>

출처: 네이버 블로그 <일본 방사능 오염원이 피해-?>

출처: 네이버 블로그 <일본 방사능 오염원이 피해-?>

출처: 네이버 블로그 <일본 방사능 오염원이 피해-?>

출처: 네이버 블로그 <일본 방사능 오염원이 피해-?>

출처: 네이버 블로그 <일본 방사능 오염원이 피해-?>

출처: 네이버 블로그 <일본 방사능 오염원이 피해-?>

출처: 네이버 블로그 <일본 방사능 오염원이 피해-?>

출처: 네이버 블로그 <일본 방사능 오염원이 피해-?>

출처: 네이버 블로그 <일본 방사능 오염원이 피해-?>

출처: 네이버 블로그 <일본 방사능 오염원이 피해-?>

출처: 네이버 블로그 <일본 방사능 오염원이 피해-?>

출처: 네이버 블로그 <일본 방사능 오염원이 피해-?>

출처: 네이버 블로그 <일본 방사능 오염원이 피해-?>

출처: 네이버 블로그 <일본 방사능 오염원이 피해-?>

출처: 네이버 블로그 <일본 방사능 오염원이 피해-?>

출처: 네이버 블로그 <일본 방사능 오염원이 피해-?>

출처: 네이버 블로그 <일본 방사능 오염원이 피해-?>

출처: 네이버 블로그 <일본 방사능 오염원이 피해-?>

출처: 네이버 블로그 <일본 방사능 오염원이 피해-?>

출처: 네이버 블로그 <일본 방사능 오염원이 피해-?>

출처: 네이버 블로그 <일본 방사능 오염원이 피해-?>

출처: 네이버 블로그 <일본 방사능 오염원이 피해-?>

출처: 네이버 블로그 <일본 방사능 오염원이 피해-?>

출처: 네이버 블로그 <일본 방사능 오염원이 피해-?>

출처: 네이버 블로그 <일본 방사능 오염원이 피해-?>

출처: 네이버 블로그 <일본 방사능 오염원이 피해-?>

출처: 네이버 블로그 <일본 방사능 오염원이 피해-?>

출처: 네이버 블로그 <일본 방사능 오염원이 피해-?>

출처: 네이버 블로그 <일본 방사능 오염원이 피해-?>

출처: 네이버 블로그 <일본 방사능 오염원이 피해-?>

출처: 네이버 블로그 <일본 방사능 오염원이 피해-?>

출처: 네이버 블로그 <일본 방사능 오염원이 피해-?>

출처: 네이버 블로그 <일본 방사능 오염원이 피해-?>

출처: 네이버 블로그 <일본 방사능 오염원이 피해-?>

출처: 네이버 블로그 <일본 방사능 오염원이 피해-?>

출처: 네이버 블로그 <일본 방사능 오염원이 피해-?>

출처: 네이버 블로그 <일본 방사능 오염원이 피해-?>

출처: 네이버 블로그 <일본 방사능 오염원이 피해-?>

출처: 네이버 블로그 <일본 방사능 오염원이 피해-?>

출처: 네이버 블로그 <일본 방사능 오염원이 피해-?>

출처: 네이버 블로그 <일본 방사능 오염원이 피해-?>

출처: 네이버 블로그 <일본 방사능 오염원이 피해-?>

출처: 네이버 블로그 <일본 방사능 오염원이 피해-?>

출처: 네이버 블로그 <일본 방사능 오염원이 피해-?>

출처: 네이버 블로그 <일본 방사능 오염원이 피해-?>

출처: 네이버 블로그 <일본 방사능 오염원이 피해-?>

출처: 네이버 블로그 <일본 방사능 오염원이 피해-?>

출처: 네이버 블로그 <일본 방사능 오염원이 피해-?>



과제 3. 지구온난화는 거짓말일까?

선우는 얼마전 뉴스를 보다 UN총회 기후행동 정상회담에서 언급한 스웨덴의 16세 소녀 그레타 톨베르그의 대담하게 발언을 보았습니다. 그녀가 말하는 건 세계에서 모든 국가들에게 온·과·온실가스배출을 줄이고 기후변화에 대응하라는 실질적인 행동을 촉구 하는디데 주장입니다. 친히 먹는 연료의 다른 기후행동의 심각성을 느낀 선우는 이번생을 보며부터 지구온난화 해 대한 관여 다른 목소리를 내기를 하게 되었습니다. 몇몇 사람들은 지구온난화는 거짓말이야 같은 말은 본 적이 있지만 어떤 현실이라고 주장했습니다. 선우는 지구온난화에 대해 더 알아보기로 했습니다.

팩트체크 과제

- (정보찾기) 지구온난화 관련 뉴스와 참고자료를 읽고
- (분석하기) 팩트체크 해야 할 발언이나 자료를 선정합니다.
- (조사하기) 팩트체크 가이드를 활용하여 관련 자료를 조사합니다.
- (만들기) 팩트체크 결과를 정리하고 결과를 이클레드에 정리합니다.

미디어 과제

- (미디어영상) 정리한 팩트체크 결과를 카드뉴스로 만들어 봅니다.

뉴스로 알아보기

출처: 아시아경제 <지구온난화는 정말 과장된 시나리오일까?...미국 정계 내 논란 재점화>

지구온난화는 정말 과장된 시나리오일까...미국 정계 내 논란 재점화

참고자료 1

출처: HEALTH & LIFE Journal 카드뉴스 <지구온난화 위기의 북극곰>



참고자료 2

출처: 한국일보 '온 세운'에서 인터뷰 <지구 온난화는 거짓이다>

지구 온난화는 거짓이다

출처: 한국일보 '온 세운'에서 인터뷰 <지구 온난화는 거짓이다>

출처: 한국일보 '온 세운'에서 인터뷰 <지구 온난화는 거짓이다>

출처: 한국일보 '온 세운'에서 인터뷰 <지구 온난화는 거짓이다>

출처: 한국일보 '온 세운'에서 인터뷰 <지구 온난화는 거짓이다>

출처: 한국일보 '온 세운'에서 인터뷰 <지구 온난화는 거짓이다>

출처: 한국일보 '온 세운'에서 인터뷰 <지구 온난화는 거짓이다>

출처: 한국일보 '온 세운'에서 인터뷰 <지구 온난화는 거짓이다>

출처: 한국일보 '온 세운'에서 인터뷰 <지구 온난화는 거짓이다>

출처: 한국일보 '온 세운'에서 인터뷰 <지구 온난화는 거짓이다>

출처: 한국일보 '온 세운'에서 인터뷰 <지구 온난화는 거짓이다>

출처: 한국일보 '온 세운'에서 인터뷰 <지구 온난화는 거짓이다>

출처: 한국일보 '온 세운'에서 인터뷰 <지구 온난화는 거짓이다>

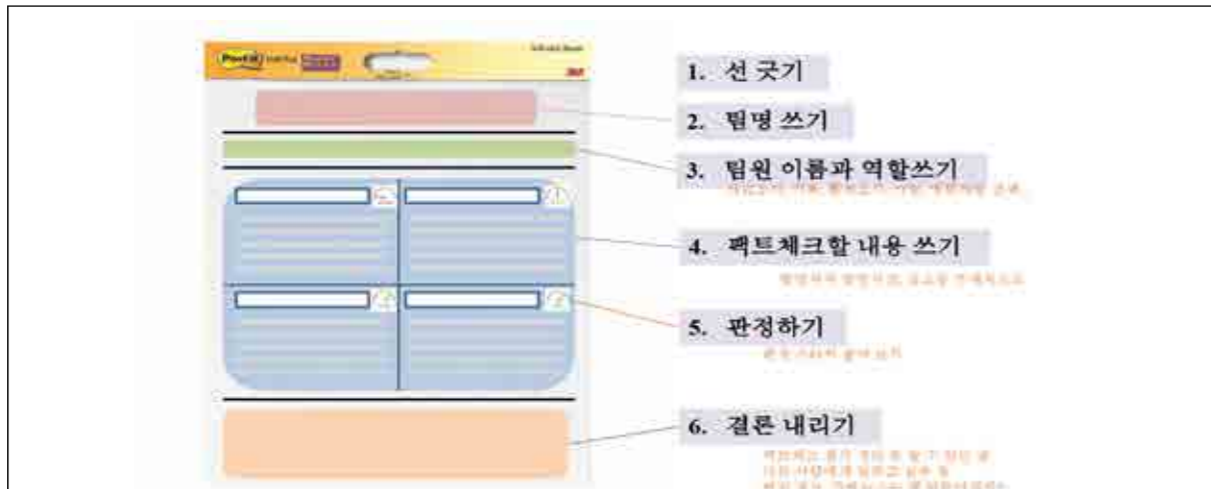
출처: 한국일보 '온 세운'에서 인터뷰 <지구 온난화는 거짓이다>

출처: 한국일보 '온 세운'에서 인터뷰 <지구 온난화는 거짓이다>

출처: 한국일보 '온 세운'에서 인터뷰 <지구 온난화는 거짓이다>

출처: 한국일보 '온 세운'에서 인터뷰 <지구 온난화는 거짓이다>

출처: 한국일보 '온 세운'에서 인터뷰 <지구 온난화는 거짓이다>



팩트체크 결과는 세우는 이젤패드에 자유롭게 정리하여 발표함



영역별 전문가에게 직접 묻고 취재할 수 있도록 '인터뷰 존' 운영

체키라웃(Check it out) 가이드

■ 내가 충분히 이해하고 설명할 수 있는 정보인가요?

- 아니라면, 어떤 도움을 받을 수 있을까요?
 미니 도서관 전문가 인터뷰 친구와 토론 인터넷 검색

■ 얼마나 '믿을 수 있는' 정보인가요?



- 믿을 수 있는 곳에서 정보를 찾았나요?
 발언한 인물은 믿음직한 사람인가요?
 출처가 불분명하거나 익명의 사람이 등장하지 않나요?

■ 얼마나 '논리적인' 정보인가요?



- 증거 없이 어릴 감각 하는 부분은 없나요?
 특정한 상황을 일반적인 상황인 것처럼 부풀리지 않나요?
 감정적이거나, 또는 누군가의 감정에 호소하진 않나요?

■ 얼마나 '균형잡힌' 정보인가요?

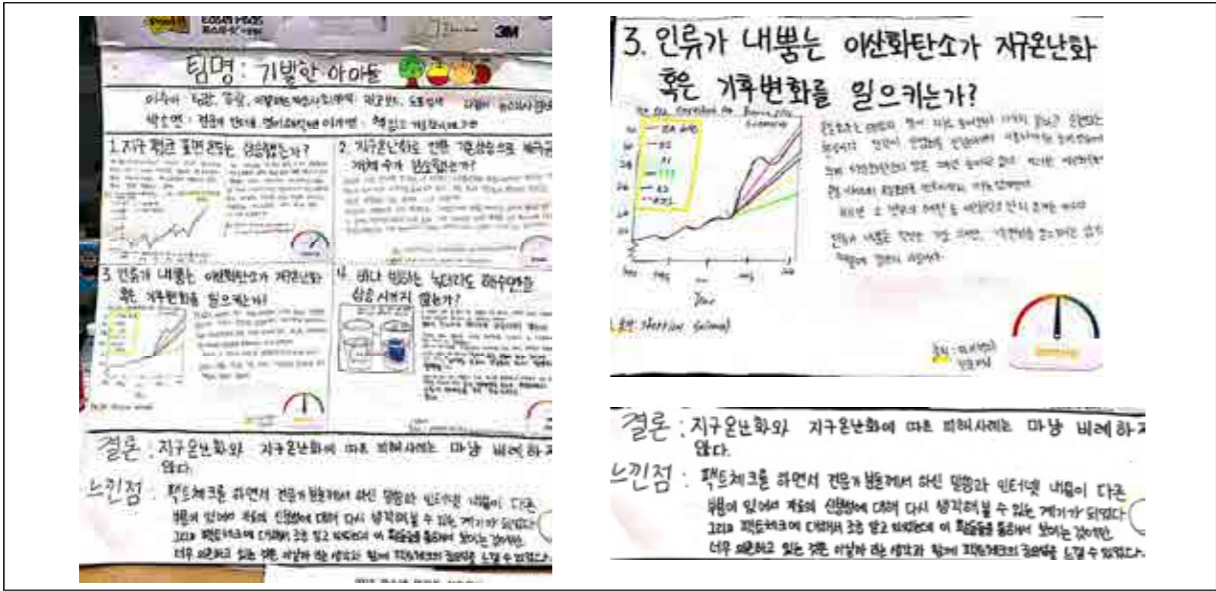
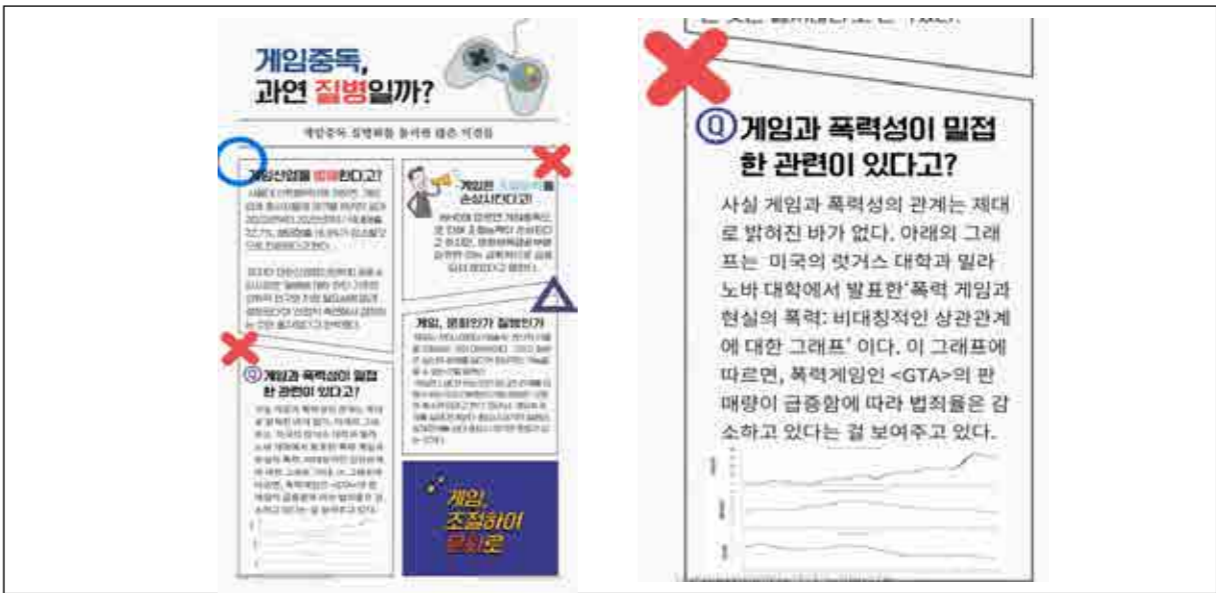
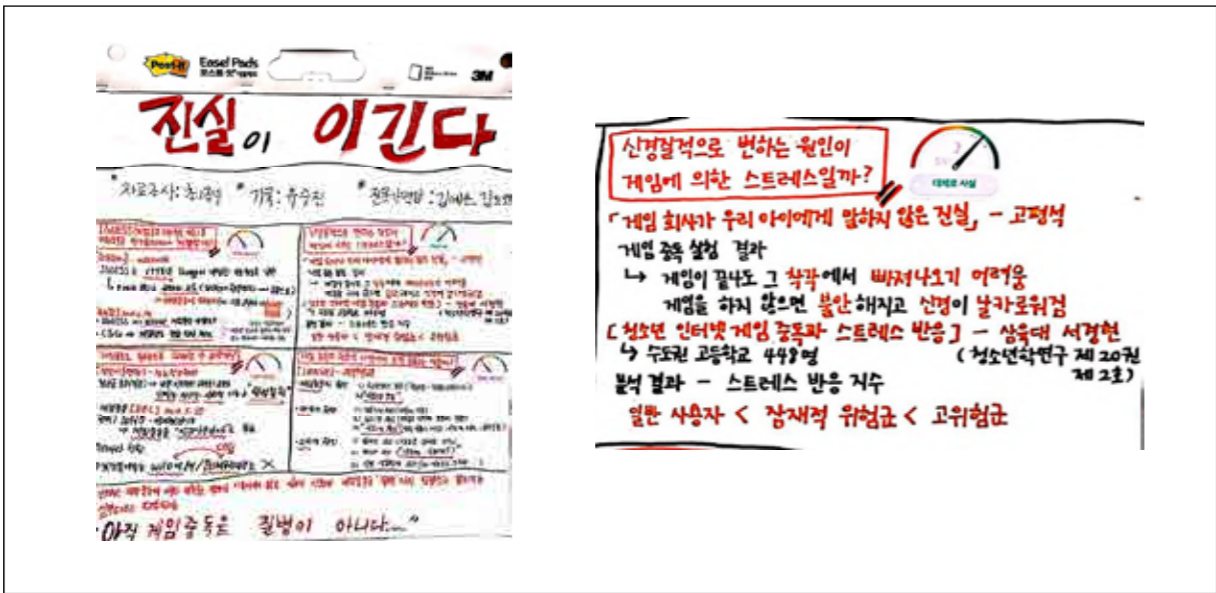


- 특정한 입장을 만드는 정보는 아닌가요?
 누군가를 무시하거나 조롱하는 정보는 아닌가요?
 중요한 정보나 정보를 생략하지 않았나요?

학생들의 정보검색 활동에서 자신이 찾은 정보를 비판적으로 생각할 수 있도록 체키라웃 가이드를 제공함



사서교사들이 운영한 미니 도서관은 관련 도서를 대출할 수 있음





의미: 정보검색 능력, 깊이 있는 주제 탐구, 뉴스의 유용성 인식, 교강사 연구 공동체 등
한계: 학생(일반인)이 접근할 수 있는 정보의 한계, 읽기 능력 격차, 심사의 어려움 등

I'm a Fact Checker Too! Fact-checking Together

나도 팩트체커! 함께하는 팩트체크

2019 청소년 체커톤 운영 사례 및 워크숍

Case studies from the 2019 Youth Checkathon & Workshop

Lee Seongcheol
Jugam Elementary School Teacher

주감초등학교 교사 이성철

Choi Yeonju
Baekyang Middle School Teacher

백양중학교 교사 최연주



A research class on <Knowing what characterizes fake news> was conducted in 2017 to aid in discerning real information from false.



But did such classes actually aid in critical information reading? Does knowing the characteristics of fake news *truly* keep a person from being fooled?



The Global MIL Youth Hackathon has served as an inspiring case for media literacy viewed through the promotion of student-centered activities, project learning, and problem solving skills.

Topic selection

- # Is game addiction a disease?
- # Is using mugs better for the environment?
- # Did the dam at Geumgang river cause algae to bloom?
- # Is Korea safe from radiation from Fukushima?
- # Is global warming a myth?

Selection of topics interesting to adolescents or related to their lives



Full scale planning of 'Youth Checkathon' with teachers at the center. Participation included the Korea Press Foundation as well as organizations and broadcasters



과제1. 게임중독은 질병일까?

프로게이머가 중인 만화는 컴퓨터 게임을 즐깁니다. 하루에 세 시간 은 컴퓨터 게임으로 시간을 보내는데, 얼마전 학교에서 '게임중독은 질병 이다' 라는 선생님의 말을 듣고 몹시 속이 상했습니다. 그러면서도 만화는 중독됐습니다. 왜 선생님은 '게임중독이 질병'이라고 하신 걸까요? 프로게이머처럼 게임을 직업으로 삼는 사람은 병원에 가서 치료를 받아야 하는 걸까요? 만화는 게임중독과 관련된 다양한 자료를 좀 더 찾아보기도 하였습니다.

팩트체크 과제

- [정보위키] 게임중독과 관련된 뉴스와 참고자료를 읽고
- [도론해키] 팩트체크 해이 할 발언이나 자료를 선정합니다.
- [조사회키] 팩트체크 가이드를 활용하여 관련 자료를 조사해 봅니다.
- [만화해키] 팩트체크 결과를 만화하고 결과를 의정해드게 정리합니다.

미디어 과제

- [미디어생신] 정리된 팩트체크 결과를 카드뉴스로 만듭니다.

뉴스로 알아보기

출처: 매일경제 '게임중독=질병'...게임업계 vs. 의료계 날선 대립 (이은정 기자, 2019.6.13.)

경제

게임중독=질병...게임업계 vs. 의료계 날선 대립

한국은 "게임중독"을 "질병"으로 인정... "게임중독"을 "질병"으로 인정하면... "게임중독"을 "질병"으로 인정하면... "게임중독"을 "질병"으로 인정하면...

참고자료 1

출처: 루키 뉴스 <김윤경 시민연대 정책국장 "'강서 PC방 살인'은 게임중독 사건">

[루키 게임포럼] 김윤경 시민연대 정책국장 "'강서 PC방 살인'은 게임중독 사건"

참고자료 2

출처: 문화체육관광부 <게임중독 질병화를 반대합니다>

게임중독 질병화를 반대합니다

참여인원: [500명]

뉴스로 알아보기
출처: 노컷뉴스 <후쿠시마 원전 방사능 불안감 확산... 괴담은 단지 괴담인가?>

후쿠시마 원전 방사능 불안감 확산... 괴담은 단지 괴담인가?

참고자료 1
출처: 네이버 블로그 <일본 방사능 불안감에 대해->
<http://fiflog.naver.com/jmslovingyou/120194672802>

참고자료 2
출처: 한국잡자력문화재단 블로그 <방사능 괴담에 대한 진실>

팩트체크 과제

- (관보읽기) 후쿠시마 방사능과 관련된 뉴스와 참고자료를 읽고
- (토론하기) 팩트체크 해야 할 발언이나 자료를 선정합니다.
- (조사하기) 팩트체크 가이드를 활용하여 관련 자료를 조사합니다.
- (판정하기) 팩트체크 결과를 판정하고 결과를 이클레드에 정리합니다.

미디어 과제

- (미디어생산) 정리한 팩트체크 결과를 카드뉴스로 만들어 봅니다.

1. 선긋기

2. 팀명 쓰기

3. 팀원 이름과 역할쓰기

4. 팩트체크할 내용 쓰기

5. 판정하기

6. 결론 내리기

Fact check results freely written down and presented on a standing easel pad

뉴스로 알아보기
출처: 아시아경제 <지구온난화는 정말 과학된 사나리오일까?...미국 정계 내 논란 재점화>

지구온난화는 정말 과학된 사나리오일까...미국 정계 내 논란 재점화

참고자료 1
출처: HEALTH & LIFE Journal 카드뉴스 <지구온난화와 위험의 북극곰>

참고자료 2
출처: 한국일보 <온 세운 '백사' 인터뷰 <지구 온난화는 거짓이다>>

팩트체크 과제

- (관보읽기) 지구온난화를 다룬 뉴스와 참고자료를 읽고
- (토론하기) 팩트체크 해야 할 발언이나 자료를 선정합니다.
- (조사하기) 팩트체크 가이드를 활용하여 관련 자료를 조사합니다.
- (판정하기) 팩트체크 결과를 판정하고 결과를 이클레드에 정리합니다.

미디어 과제

- (미디어생산) 정리한 팩트체크 결과를 포스터로 만들어 봅니다.

체키라웃(Check it out) 가이드

■ 내가 충분히 이해하고 설명할 수 있는 정보인가?

아니라면, 어떤 도움을 받을 수 있을까?
 미니 도서관 전문가 인터뷰 친구와 토론 인터넷 검색

■ 얼마나 '논리적인' 정보인가?

1 2 3 4 5

증거 없이 어릴 짐작 하는 부분 없나요?
 특정한 상황을 일반적인 상황인 것처럼 부풀리지 않나요?
 감정적이거나, 또는 누군가의 감정에 호소하진 않나요?

■ 얼마나 '믿을 수 있는' 정보인가?

1 2 3 4 5

믿을 수 있는 곳에서 정보를 찾았나요?
 발언한 인물은 믿을만한 사람인가?
 출처가 불분명하거나 익명의 사람이 등장하지 않나요?

■ 얼마나 '균형잡힌' 정보인가?

1 2 3 4 5

특정한 입장을 편드는 정보는 아닌가요?
 누군가를 무시하거나 초롱하는 정보는 아닌가요?
 중요한 자료나 정보를 생략하지 않았나요?

Provide a 'Check it Out Guide' to help students critically think about information they find while researching



Running the 'Interview Zone' to help students directly ask and interview experts by area of specialization

Assessment Method

Panel observation assessment (80 points) + Peer assessment (20 points)

심사 요소																			
국제수업능력(30)				협력및태도(20)				정보강제(20)				결과물(10)							
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
30	27	24	21	18	20	18	16	14	12	20	18	16	14	12	10	8	6	4	2
30	27	24	21	18	20	18	16	14	12	20	18	16	14	12	10	8	6	4	2
30	27	24	21	18	20	18	16	14	12	20	18	16	14	12	10	8	6	4	2
30	27	24	21	18	20	18	16	14	12	20	18	16	14	12	10	8	6	4	2
30	27	24	21	18	20	18	16	14	12	20	18	16	14	12	10	8	6	4	2
30	27	24	21	18	20	18	16	14	12	20	18	16	14	12	10	8	6	4	2
30	27	24	21	18	20	18	16	14	12	20	18	16	14	12	10	8	6	4	2
30	27	24	21	18	20	18	16	14	12	20	18	16	14	12	10	8	6	4	2
30	27	24	21	18	20	18	16	14	12	20	18	16	14	12	10	8	6	4	2
30	27	24	21	18	20	18	16	14	12	20	18	16	14	12	10	8	6	4	2



Mini libraries run by teacher librarians allowing lending out related books



신경학적으로 변하는 원인이 게임에 의한 스트레스일까?

「게임 회사가 우리 아이에게 말하지 않은 진실, - 고정석」

게임 중독 실험 결과
 ↳ 게임이 끝나도 그 착각에서 빠져나오기 어려움
 게임을 하지 않으면 불안해지고 신경이 날카로워짐

「청소년 인터넷 게임 중독과 스트레스 반응」 - 삼육대 서경현
 ↳ 수도권 고등학교 449명 (청소년학연구 제 20권 제 2호)

분석 결과 - 스트레스 반응 지수
일반 사용자 < 잠재적 위험군 < 고위험군

CARPE DIEM

조서현 (미디어 담당) 김채영 (영문 자료) 김원서 (자료조사, 디자인) 안예 (자료조사)


D2050년이 된다면 우리의 절반은 줄어들까?

VS

해빙 속도와 북극권 개척하는 권력이 있다.

① 오히려 북극 해빙이 사라지면 북반구의 기후변화는 더 빨라질 수 있다.
② 북극해는 기후변화의 지표이자 북극권 개척의 관문이다.

FACT CHECK



- **Significance:** Information finding skills, topic exploration in depth, awareness of usefulness of news, teacher research community, etc.
- **Limits:** Limits of information accessible to students (general public), reading skill gaps, difficulties in screening, etc.

후쿠시마 방사능, 우리나라는 안전?

Made with MANGOBOARD

- 일본이 해양으로 방사능 오염수를 유출하면 정말 우리나라에 피해가 있을까?
- 후쿠시마 원전 반경 30KM 이내에서 정말 10분 이상 있기 어려운 정도의 강한 방사능이 나오나?
- 후쿠시마산 농수산물물을 먹어도 인체에 무해할까?
- 식품의 방사능 양이 낮더라도 이 식품을 먹었을 때 내부피폭으로 인한 피해가 100만배 이상 클까?

1. >> 사실!!!!

- 후쿠시마 원전에서 배출되는 오염수가 우리나라로 유출 (그린피스 홈페이지 게시글 2019.8.7)
- 오염수를 바다에 방류할 때 여러 방사능이 나올
- 독일 할 해양과학연구소 연구 결과 핵 주도의 피해가 250억, 400억 원에 오면

2. >> 대체로 사실!!!!

- 후쿠시마 원전 근처 위험 근한 지역의 방사능 수치: 87 밀리시버티 (국제 기준 1년에 1밀리시버티)
- 후쿠시마 원 근처 주민&공장 지역의 백혈병 진단 및 내부피폭 판정 (비디오머그)

3. >> 대체로 사실 아님!!!!

- 일본의 학자들이 조사한 방사능 오염 실태는 문에 따르면 방사능 기준이 40.7 피켄트기 체중 137의 기준치 100배크를 초과(SBS)
- 영박뉴스 취재 결과 후쿠시마산 농수산물 섭취한 주민들의 대부분이 내부피폭 판정

4. >> 대체로 사실!!!!

- 식품 안전을 위해 발생하는 내부 피폭이 직접 장기에 영향을 주므로 피해가 더 큼 (천 에너지정의행동 대표 이현석 전문가)
- 세슘과 같은 방사능 물질이 배설은 가능하지만 소량은 30년동안 신체 내부에서 방사선 발생(상위)