unesco

미디어·정보
리터러시 갖춘 시민 되기

비판적으로 사고하고, 현명하게 클릭하기!



교육자와 학습자를 위한
미디어·정보 리터러시 커리큘럼

unesco
Korean
National Commission
유네스코한국위원회

한국언론진흥재단
Korea Press Foundation

미디어·정보
리터러시 갖춘 시민 되기

비판적으로 사고하고
현명하게 클릭하기!

비판적으로 사고하고 현명하게 클릭하기!

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

ⓒ UNESCO 2021
ISBN 978-92-3-100448-3

이 출판물은 오픈 액세스 정책에 따라 'Attribution ShareAlike 3.0 IGO (CC-BY-SA 3.0 IGO) 라이선스(http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/igo/) 프로그램으로 볼 수 있습니다.
이 출판물을 이용할 때는 유네스코 오픈 액세스 저장소(http://en.unesco.org/open-access/terms-use-ccbysa-en)의 이용약관을 준수해야 합니다.

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

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

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

저자
알톤 그리즐, 캐롤린 윌슨, 라몬 투아존, C. K. 정, 헤수스 라우, 레이첼 피처, 도로시 고든, 크와메 아크옘퐁, 재그털 싱, 폴 R. 카, 크리스틴 스튜어트, 새미 타이예, 오루니페시 수라즈, 마리트 자콜라, 지나 테세, 쿠리마 걸스튼
편집: 알톤 그리즐, 캐롤린 윌슨, 도로시 고든
그래픽 디자인: 유네스코, 캐서린 머드릿지
표지 디자인: 유네스코, 캐서린 머드릿지
조판: 유네스코

머리말



오드리 아줄레
유네스코 사무총장

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

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

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

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

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

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

1) ITU, 2020.
2) YouTube, 2021.
3) Facebook, 2021.

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

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

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

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

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

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

한글판 발간사



한경구
유네스코한국위원회 사무총장

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

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

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

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

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

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



표완수
한국언론진흥재단 이사장

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

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

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

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

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

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

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

요약

현명한 클릭으로 우리 사회를 개선할 수 있을까?

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

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

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

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

UNESCO

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

목 차

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

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

결의안: 글로벌 미디어·정보 리터러시 주간 A/RES/75/267

제1부: 커리큘럼과 역량 프레임워크 2

서론: 3

미디어·정보 리터러시 개념 통합하기 8

미디어·정보 리터러시의 이점과 필요 조건 14

교육자와 학습자를 위한 미디어·정보 리터러시 커리큘럼의 주요 주제 15

커리큘럼 프레임워크 20

정책과 비전 22

지속가능한 발전과 평화, 민주적 담론 및 사회 참여를 위한 정보와 미디어, 디지털 커뮤니케이션에 관한 지식 22

정보, 미디어, 디지털 커뮤니케이션 평가 25

미디어·정보 리터러시를 위한, 미디어·정보 리터러시를 통한 콘텐츠 제작과 활용 25

핵심 교육자의 역량 26

미디어·정보 리터러시 교육 및 학습을 위한 교수법: 커리큘럼 활용하기 37

부록: 선별된 미디어·정보 리터러시 및 기타 자료 41

제2부: 모듈 50

서론: 미디어·정보 리터러시 커리큘럼 활용 방법 51

미디어·정보 리터러시 커리큘럼의 대상 51

미디어·정보 리터러시 커리큘럼의 주요 구성 요소 51

미디어·정보 리터러시 커리큘럼 맞춤 적용의 과정: 제안 사항 53

통합을 위한 전략 54

모듈 1: 초석 다지기: 미디어·정보 리터러시와 기타 주요 개념 개론 56

배경과 근거 57

1 단원: 미디어·정보 리터러시 이해하기: 방향성 제시 62

주요 주제 62

학습 목표 62

교육적 접근법과 활동 예시 65

평가 방법 및 제안 68

2 단원: 미디어·정보 리터러시와 시민 참여, 정보에 대한 권리 69

주요 주제 69

학습 목표 69

교육적 접근법과 활동 예시 71

교육적 접근법과 활동 예시 73

평가 방법 및 제안 74

3 단원: 도서관, 아카이브, 박물관, 미디어, 디지털 통신 회사 같은 콘텐츠 제공자와 상호작용 하기 75

주요 주제 75

학습 목표 75

교육적 접근법과 활동 예시 76

평가 방법 및 제안 79

4 단원: 미디어·정보 리터러시와 디지털 기술, 문화 참여/창의성과 기업가 정신 79

주요 주제 79

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

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

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

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

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

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

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

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

용어 해설 366

감사의 글 386



제1부:

커리큘럼과
역량 프레임워크



서론

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

– T. S. 엘리엇

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

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

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

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

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

지속가능발전목표 선언 이후 5년간 목표 이행 현황을 관찰한 결과, 다양한 진전을 확인할 수 있었다[7]. 한편 이와 동시에 엄청난 속도의 디지털 전환이 일어나고 있다. 개인 인터넷 사용자는 지속가능발전목표가 공식화된 2015년 32억 명에서[8] 2020년 46억 6,000만 명으로 증가했다.[9] 인터넷 보급률이 5년 동안 32%나 증가한 것이다. 개발도상국에서 디지털 성별 격차가 빠르게 증가하고 있는 한편, 2019년 통계에 따르면 전 세계적으로 인터넷을 사용하는 여성의 비율은 48%로, 남성(58%)과 비교해 격차가 줄고 있음을 알 수 있다.[10] 해당 맥락으로 미루어 보건대, 인공지능의 진화는 지속가능한 발전을 가속화할 수 있는 새로운 기회의 길을 열어준다고 볼 수 있다. 더 많은 사람들이 의사 결정 및 사회 참여에 필요한 정보에 접근할 수 있다는 사실도 암시한다. 하지만 다음과 같은 질문을 생각해 볼 필요가 있다. 과연 정보, 미디어 및 디지털 커뮤니케이션에 대한 접근성이 높아졌다는 사실만으로 지속가능발전목표를 달성할 수 있을까? 대답은 '절대로 그렇지 않다'이다.

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

2) http://www5.austlii.edu.au/au/journals/inCiteALIA/2004/17.pdf
3) http://eprints.rclis.org/3829/1/alexfinalreport.pdf
4) https://wayback.archive-it.org/10611/20160808074613/http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTI-MEDIA/HQ/CI/CI/pdf/news/Fez%20Declaration.pdf
5) https://www.ifla.org/publications/moscow-declaration-on-media-and-information-literacy
6) https://en.unesco.org/sites/default/files/seoul_declaration_mil_disinfodemic_en.pdf
7) 유엔 '행동을 위한 10년(Decade of Action)' https://www.un.org/sustainabledevelopment/decade-of-action/
8) 국제전기통신연합(ITU), 'ICT Facts and Figures' 2015년 버전, https://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Documents/facts/ICTFactsFigures2015.pdf
9) 국제전기통신연합(ITU), 2020년 디지털 개발 Facts and Figures https://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Documents/facts/FactsFigures2020.pdf
10) 개발도상국에서의 성별에 따른 디지털 격차가 증가하고 있다, https://itu.foleon.com/itu.measuring-digital-development/gender-gap/
11) 유엔 '행동을 위한 10년(Decade of Action)

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

정보와 데이터의 윤리적 사용뿐만 아니라 디지털 통신 환경의 특특징과 마찬가지로 정보에 영향을 미치는 국제 인권법을 이해하도록 시민을 돕는 것이 최우선 관심사로 부상했다. 상업적 기술 제공자 덕분에 지속가능발전목표의 달성이 가능한 측면도 있지만, 잘못된 정보를 비롯하여 지속적인 성차별[13)], 인종 차별 및 다른 유형의 비관용이 지속가능발전목표 달성을 위협하고 있다. 허위정보가 우리 사회의 과제가 된 지는 오래지만 강력한 기술[14)]과 기업의 알고리즘 모델에 의해 현재 허위정보가 더욱 확산하고 있으며,, 진실과 기존 제도에 대한 신뢰를 약화시키고 평화와 발전, 민주주의에 유해할 수 있는 담론을 장려하면서 세계 발전에 있어 우려의 대상이 되었다. 본 개요를 집필하던 당시 코로나19 대유행으로 허위정보(disinformation)와 전염병의 세계적 유행을 뜻하는 팬데믹(pandemic)의 합성어인 '디스인포데믹(disinfodemic)'이 등장했다.[15)] 유해하고 잘못된 정보는 물론 음모론까지 온·오프라인에서 들불처럼 번지며 코로나19 위기의 현실과 백신의 필요성을 부정하고 있다.

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

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

12) 《유네스코 꾸리에(UNESCO Courier)》, 2020. https://en.unesco.org/courier/2018-3
13) 유엔 경제사회국, 2020년 세계의 여성: 트렌드와 통계, https://worlds-women-2020-data-undesa.hub.arcgis.com/
14) Journalism & Disinformation : Handbook for Journalism Education and Training. UNESCO Series on Journalism Education. UNESCO, 2018. Edited by Cherilyn Ireton and Julie Posetti.
15) DISINFODEMIC Policy Brief 1 and 2: Deciphering COVID-19 disinformation, and Dissecting responses to COVID-19 disinformation. UNESCO, 2020. Authors, Julie Posetti and Kalina Bontcheva. See also Balancing Act: Countering Digital Disinformation while respecting Freedom of Expression, Authors: Julie Posetti and Kalina Bontcheva. UNESCO, 2020.

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

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

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

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

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

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

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

하나의 기관으로서 뉴스 미디어(그리고 더 넓은 개념에서의 미디어 기관이 제공하는 뉴스 미디어 서비스)는 지속가능한 발전과 민주주의 사회에서 특정 역할을 수행한다. 다수의 민주주의 국가에서 방송 매체는 편재성과 자원의 희소성을 고려하여 균형 잡힌 콘텐츠를 보장하도록 규제의 대상이 된다. 디지털 통신 기업은 기존의 매체에 비해 더 많은 자유를 누려왔다. 적극적인 콘텐츠 생산·제공자가 아닌 단순한 플랫폼으로의 정체성을 정립했기 때문이다. 하지만 이들 기업이 콘텐츠 피드와 검색 결과 및 추천 알고리즘을 통해 우선순위를 지정할 뿐 아니라 특정 사용자나 콘텐츠의 예시 및 범주화 결정에 직접적으로 개입함에 따라 상황이 변화하고 있다. 유네스코 회원국이 동의한 바에 의하면, 미래 디지털 거버넌스는 모든 이가 자유롭게 접근 가능하고, 개방적이며, 권리에 기반한 서비스를 보장해야 하며, 다수의 이해관계자들이 서비스를 함께 관리하는 접근법을 취해야 한다.[17)]
뉴스 미디어와 디지털 통신 기업은 엄격한 국제 규제에 대한 대안으로 자율 규제 시스템을 개발했다. 이는 보다 더 포괄적 범위의 공익에 책임감을 갖기 위해서였다. 디지털 통신 회사가 제공하는 정보에 대한 사람들의 의존성이 커지고, 이 회사들이 사회적 내러티브 및 정보 흐름을 통제할 힘을 지니게 되면서, 이들에 대한 자율적 규제, 심지어는 법적 규제에 대한 필요성을 외치는 목소리가 커지고 있다. 자율적 규제는 기업 규모와 힘(예를 들어 광고 시장에서 행사하는 과한 독점력을 없애고 권력을 제한하는), 프라이버시 규제, 투명성 규제, 데이터 이동성 및 상호 운용성, 소비자 보호 및 콘텐츠 자체에 대한 규제 등의 문제를 포괄적으로 다룰 수 있다.

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

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

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

로 균형을 맞추어 나갈 때, 교육자의역할에서 일어나는 변화에 대응해 나갈 것이다.

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

미디어·정보 리터러시 개념 통합하기

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

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

[그림 1] 미디어·정보 리터러시의 주요 기대 성과 및 구성 요소

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

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

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

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

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

19) White Paper. Digital Intelligence (DQ): A Conceptual Framework & Methodology for Teaching and Measuring Digital Citizenship. DQ Insititute, 2017에서 발췌 및 편집
20) 더 자세한 내용은 'UNESCO ICT Competency Standards for Teachers, 2008을 참조.

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

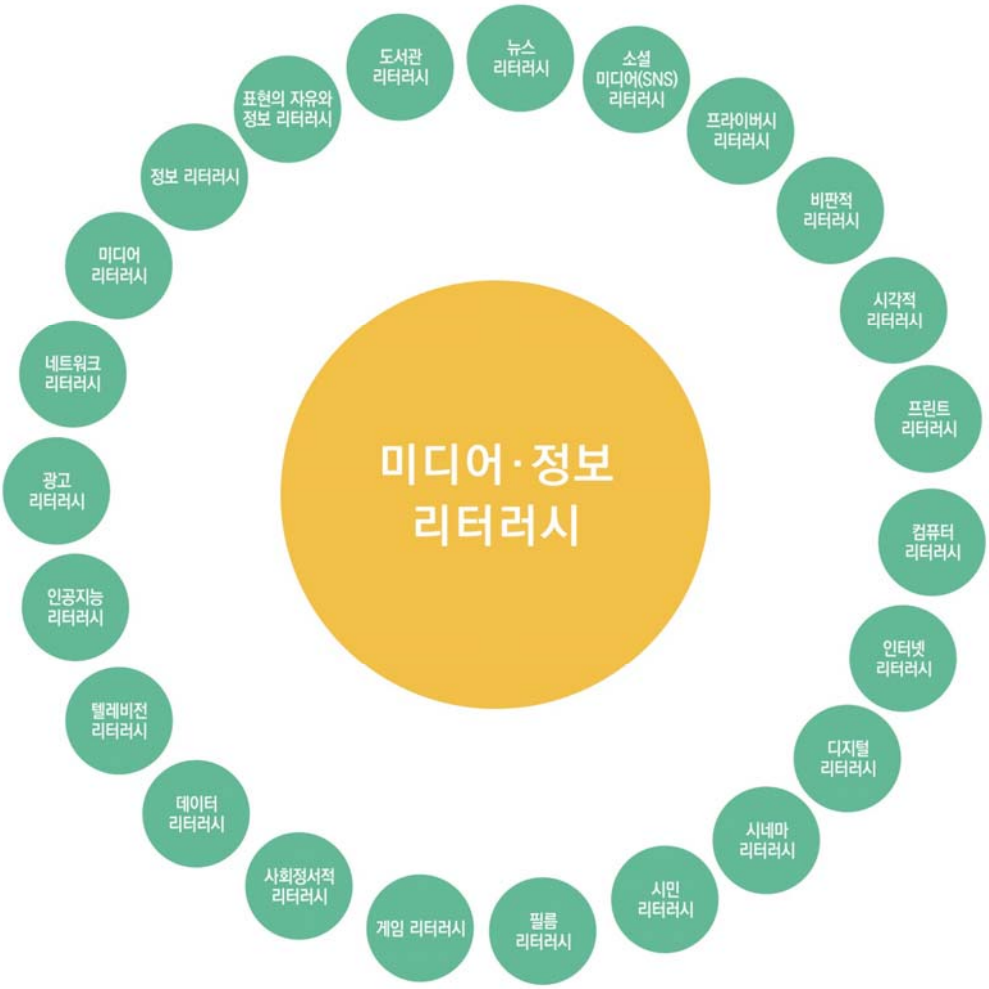
- 미디어 리터러시
- 정보 리터러시
- 표현의 자유와 정보 리터러시
- 도서관(Library) 리터러시
- 뉴스 리터러시
- 소셜 미디어(SNS) 리터러시
- 프라이버시 리터러시
- 비판적(Critical) 리터러시
- 시각적(Visual) 리터러시
- 프린트 리터러시
- 컴퓨터 리터러시
- 인터넷 리터러시
- 디지털 리터러시
- 시네마 리터러시
- 필름 리터러시
- 게임 리터러시
- 텔레비전 리터러시
- 광고 리터러시
- 인공지능 리터러시
- 데이터 리터러시
- 시민 리터러시
- 사회정서적 리터러시
- 네트워크 리터러시

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

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

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

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



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

[그림 3]

미디어·정보 리터러시(MIL)의 5대 법칙

법칙3

정보, 지식, 메시지가 늘 가치중립적이거나 편견으로부터 자유로운 것은 아니다. 미디어·정보 리터러시를 개념화하거나 이용하고 적용할 때 모든 시민은 이러한 사실을 인식하고 이해할 수 있어야 한다.

법칙2

모든 시민은 정보/지식의 생산자이며 메시지를 가지고 있다. 시민은 새로운 정보/지식을 습득하고 자신을 표현할 권리를 지녀야 한다. 미디어·정보 리터러시는 남녀 모두에게 동등한 것이고, 인권에 연결되어 있다.



법칙4

모든 시민은 설령 스스로는 인식하지 못하고, 인정하거나 표현하지 않는다 하더라도, 새로운 정보, 지식, 메시지를 알고 이해하고 의사소통하기를 원한다. 그러한 권리는 결코 포기할 수 없는 것이다.

법칙1

정보, 의사소통, 도서관, 미디어, 기술, 인터넷과 그 밖의 정보 제공자는 시민의 비판적 참여와 지속가능한 발전에 기여한다. 이들은 모두 서로 동등한 위치에 있으며 어느 한쪽이 다른 쪽보다 더 큰 타당성을 지니는 것은 아니고 그렇게 취급되어서도 안 된다.

법칙5

미디어·정보 리터러시는 단번에 습득되지 않는다. 리터러시는 살아가며 체험하는 역동적 과정이다. 리터러시에 지식과 기술과 태도가 포함될 때, 그리고 정보, 미디어, 기술 콘텐츠에 접근하고, 그것을 평가하고, 이용하고, 생산하고, 그것에 관하여 소통할 때 미디어 리터러시는 완성된다.

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

미디어·정보 리터러시의 이점과 필요조건

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

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

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

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

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

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

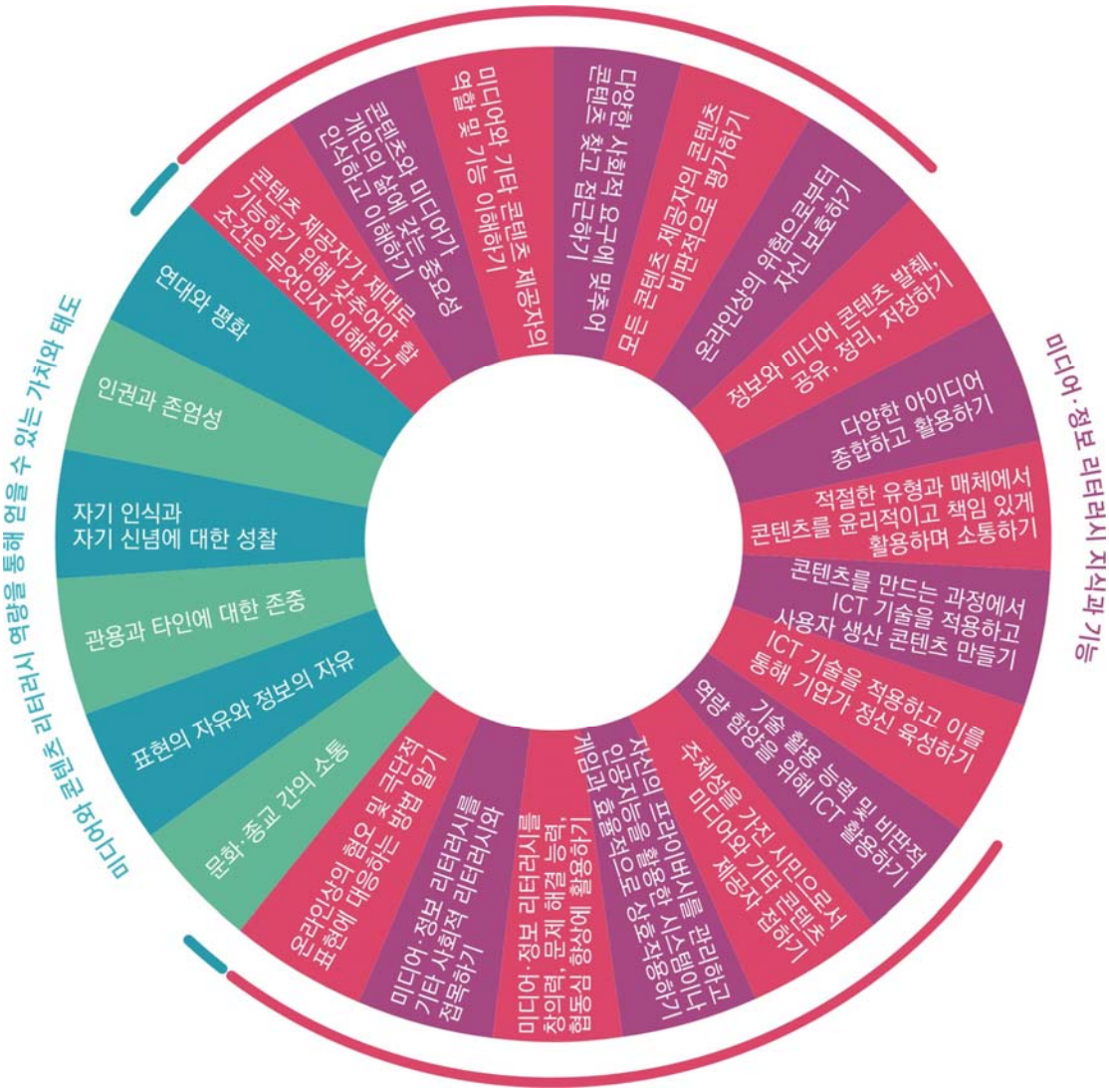
1. 미디어·정보 리터러시는 하나의 완전한 개념으로 이해되어야 하며 다양한 역량(지식, 기능, 태도 및 가치)의 조합을 포함한다.
2. 미디어·정보 리터러시 커리큘럼은 위에 제시한 미디어·정보 리터러시를 함양하고 동료를 비롯한 다른 학습자에게 자신이 배운 내용을 전달할 수 있도록 해주어야 하며, 이들이 주체성을 지니고 자주적이며 비판적 사고를 하는 시민으로서 정보와 미디어, 디지털 도구를 활용할 수 있도록 하는 데 목표를 둔다.
3. 시민은 정보를 추적하고 소비하는 방법에 대한 지식을 갖추어야 하며, 다양한 유형의 콘텐츠 및 정보가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

교육자와 학습자를 위한 미디어·정보 리터러시 커리큘럼의 주요 주제

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

본 미디어·정보 리터러시 커리큘럼은 교육자와 학습자가 다음에 소개되는 다양한 학습 성과, 역량, 태도를 학습함으로써 미디어·정보 리터러시가 무엇인지 이해하는 데 목적을 둔다.
미디어·정보 리터러시 학습 시 기대되는 성과 또는 역량 19가지와 사회적 가치/태도 6가지를 참고해 보자(다음의 [그림4]와 [표1] 참조).

[그림 4] 미디어·정보 리터러시 지식, 기능, 태도



출처: Draft Standards for Media and Information Literacy Curricula Guidelines[22)]

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

표 1: 미디어·정보 리터러시의 포괄적 학습 성과 또는 역량[23)]

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

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

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

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

커리큘럼 프레임워크

유네스코가 주도한 전문가 회의 및 회담[24]이 제시한 제안 사항과 프레임워크 및 커리큘럼을 집필한 다양한 저자들이 개발한 모듈을 바탕으로 본 교육자와 학습자를 위한 미디어·정보 리터러시 커리큘럼은 밀접한 관계를 맺고 있는 다음의 세 가지 주요 주제를 상세히 설명한다.

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

이 세 가지 주제는 일반 교육 및 교사 개발의 여섯 가지 영역과 연결돼 있다. 이 주제는 이들 사이의 발전적 관계를 보여주며, 유네스코의 '교육자와 학습자를 위한 미디어·정보 리터러시 커리큘럼 모델'의 커리큘럼 프레임워크 제작과 관련돼 있다.(표 1 참고). 교육과 사회 영역의 모든 수준에서 미디어·정보 리터러시의 개발과 통합을 위한 광범위한 정책 개발 맥락과 지침을 제공하기 위해 유네스코는 미디어·정보 리터러시 커리큘럼 지침을 위한 초안 기준[25]과 미디어·정보 리터러시 정책 및 전략 지침[26]을 개발했다.

미디어·정보 리터러시 커리큘럼 프레임워크 및 커리큘럼 모듈은 포괄적이고 포용적이며 유연하다. 이는 커리큘럼을 세계, 지역, 국가적 전략에 맞추어 적용할 수 있도록 하기 위함이다(미디어·정보 리터러시 커리큘럼의 2부 '개요' 부분의 '적용 프로세스와 통합 전략' 섹션 참조).
미디어·정보 리터러시 커리큘럼 및 모듈은 다양한 교육 및 기관 시스템에 맞추어 변화할 수 있도록 유연성을 갖추어야 하며, 지역 사회 필요에 알맞게 응용할 수 있어야 한다. 그러나 유네스코는 교육자와 학습자가 미디어·정보 리터러시를 접할 때, 세계인권선언 제19조에 명시된 지속가능발전목표와 기본적 자유에 대한 참여의 필요성을 강조하는 요소만은 반드시 포함시킬 것을 주장한다. 미디어·정보 리터러시 커리큘럼이 어떤 환경이나 맥락에 따라 수정, 적용된다 해도, 미디어·정보 리터러시가 시민 교육의 목표와 마찬가지로 지속가능한 발전과 기본적 자유 및 인권의 필요성을 이해하는 데 도움이 되어야 한다는 점은 분명하다.

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

24) 본 문서는 커리큘럼 첫 번째 판을 위해 2008년부터 여러 차례에 걸쳐 진행된 전문가 그룹 회의와 회담에서 제시한 제한 사항 및 두 번째 판을 위해 2019/2020년에 동일하게 진행된 회의 내용을 담고 있다.
25) Standards for Media and Information Literacy Curricula Guidelines, https://en.unesco.org/sites/default/files/belgrade_recommendations_on_draft_global_standards_for_mil_curricula_guidelines_12_novermber.pdf
26) Media and Information Policy and Strategy Guidelines. UNESCO, Paris, 2013.

[표 2] 교육자를 위한 미디어·정보 리터러시 커리큘럼 프레임워크

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

정책과 비전

모든 수준의 교육 시스템과 사회 전반이 체계적이고 진보적인 미디어·정보 리터러시를 함양하기 위해선 국가 차원의 정책이 필수적이다. 국가 교육과 ICT, 어린이 및 청소년, 콘텐츠와 관련된 기관 및 산업, 문화 정책, 표현의 자유를 허용하고, 정보공개법을 비롯한 기타 지속가능한 발전 정책은 미디어·정보 리터러시 정책과의 교점을 공유하는 것에서부터 시작해야 한다. 미디어·정보 리터러시 관련 정책이 확립되지 않은 국가는 다음과 같은 쟁점을 고려해야 한다. 미디어·정보 리터러시 함양에 교육자와 학습자는 어떤 역할을 할 수 있을까? 만약 정책이 확립되었다면 사회의 현 시점 및 상황과 밀접하게 관련되어 있는가? 정책은 국제적 기준에 얼마나 부합하며, 제대로 이행되고 있는가? 정책 개선은 가능한가? 이와 같이 본 커리큘럼의 주요 양상은 미디어·정보 리터러시의 '정책과 비전'을 논의하는 것이며, 이 '정책과 비전'이 모든 수준과 유형의 교육 및 사회에 주는 시사점은 무엇인지 파악하는 것이다. 이 같은 논의는 정책과 비전을 분석하는 과정으로 이어져야 하며, 더불어 미디어·정보 리터러시를 갖춘 교육자와 학습자를 양성하는 방안에 관한 토론으로 연결되어야 한다. 마지막으로, 미디어·정보 리터러시를 함양한 사회를 구성하는 데 교육자가 맡는 역할에 주의를 기울여야 한다. 유네스코의 미디어·정보 리터러시 정책과 전략 지침[27]은 단계적인 프로세스를 제안한다.

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

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

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

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

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

(유네스코 미디어 개발 지표 2008 참조)

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

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

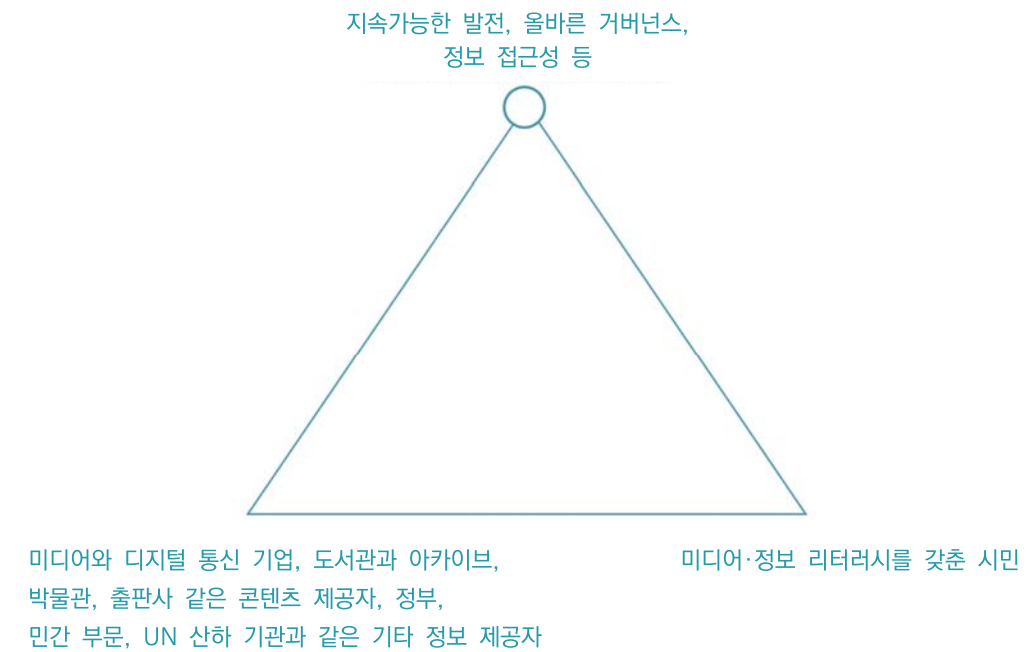
- 다양한 시민 그룹이 모두 이해할 수 있고 활용할 수 있는 정보와 지식에 동등한 접근성 부여, 개방된 논의와 논쟁을 위한 플랫폼 제공하기
- 지속가능한 개발, 민주주의 및 올바른 거버넌스의 가치를 유지하는 절차에 대한 신의를 고취하고 지속적으로 헌신하기

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

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

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

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



정보, 미디어, 디지털 커뮤니케이션 평가

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

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

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

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

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

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

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

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

핵심 교육자의 역량

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

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

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

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

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

미디어·정보 리터러시 역량 1:

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

이 역량을 다루는 모듈은 다음과 같다:

모듈 1 – 초석 다지기: 미디어·정보 리터러시와 기타 주요 개념 개론
모듈 2 – 정보와 기술 이해하기
모듈 13 – 미디어와 기술, 그리고 미디어·정보 리터러시 맥락에서의 지속가능발전목표
모듈 14 – 커뮤니케이션과 정보, 미디어·정보 리터러시와 학습–캡스톤 모듈

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

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

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

미디어·정보 리터러시 역량 2:

콘텐츠와 콘텐츠 활용 이해하기

이 역량을 다루는 모듈은 다음과 같다:

모듈 2 – 정보와 기술 이해하기
모듈 5 – 시민으로서의 수용자
모듈 6 – 미디어와 정보에서의 재현: 성평등을 중심으로
모듈 7 – 미디어와 기술이 콘텐츠에 미치는 영향
모듈 10 – 광고와 미디어·정보 리터러시
모듈 11 – 인공지능과 소셜 미디어, 미디어·정보 리터러시 역량
모듈 13 – 미디어와 기술, 그리고 미디어·정보 리터러시 맥락에서의 지속가능발전목표

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

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

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

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

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

미디어·정보 리터러시 역량 3:

효과적이고 효율적으로 정보에 접근하기 & 정보 윤리 실천하기

이 역량을 다루는 모듈은 다음과 같다:

모듈 1 – 초석 다지기: 미디어·정보 리터러시와 기타 주요 개념 개론
모듈 3 – 연구와 정보 주기, 디지털 정보 프로세싱, 지식재산
모듈 8 – 프라이버시와 데이터 보호, 그리고 우리
모듈 9 – 인터넷이 주는 기회와 과제

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

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

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

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

미디어·정보 리터러시 역량 4:

정보와 정보 출처를 비판적으로 평가하고 윤리적으로 실천하기

이 역량을 다루는 모듈은 다음과 같다:
모든 모듈과 연관이 있으나 더 긴밀한 연관성을 보이는 모듈은 다음과 같다.

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

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

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

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

제공자가 전달하는 콘텐츠를 비교하고 분석할 수 있다.

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

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

미디어·정보 리터러시 역량 5:

디지털 및 전통적 미디어 형식 적용하기

이 역량을 다루는 모듈은 다음과 같다:

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

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

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

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

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

미디어·정보 리터러시 역량 6:
정보와 미디어, 디지털 콘텐츠를 사회문화적 맥락에서 고려하기

이 역량을 다루는 모듈은 다음과 같다:

모듈 1 – 초석 다지기: 미디어·정보 리터러시와 기타 주요 개념 개론
모듈 2 – 정보와 기술 이해하기
모듈 13 – 미디어와 기술, 그리고 지속가능발전목표: 미디어·정보 리터러시의 맥락에서

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

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

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

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

미디어·정보 리터러시 역량 7:

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

이 역량을 다루는 모듈은 다음과 같다:

모듈 1 – 초석 다지기: 미디어·정보 리터러시와 기타 주요 개념 개론
모듈 9 – 인터넷이 주는 기회와 과제
모듈 13 – 미디어와 기술, 그리고 지속가능발전목표: 미디어·정보 리터러시의 맥락에서
모듈 14 – 커뮤니케이션과 정보, 미디어·정보 리터러시와 학습– 캡스톤 모듈

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

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

- 학습자/시민은 저마다 자신의 삶 속에서 자신의 방식대로 미디어 상품을 해석하고 적용한다는 사실을 이해할 수 있다.
- 학습자/시민이 미디어·정보 리터러시를 활용해 다양한 문제 해결 기회 및 어려움에 대처하도록 안내할 수 있다.
- 학습자/시민의 미디어·정보 리터러시 능력을 함양하는 데 유용한여러 가지 교육 활동을 이해하고 활용할 수 있다.
- 학습자/시민이 자신이 필요로 하는 콘텐츠를 찾는 데 가장 적절한 방식(예: 정보 검색 시스템)을 선택하게끔 도와줄 수 있다.
- 학습자/시민이 콘텐츠와 콘텐츠의 출처를 비판적으로 평가하고 자신의 지식에 관련 지식을 접목하여 활용하도록 도울 수 있다.
- 학습자/시민의 적극적인 질의 활동과 협업, 자유롭고 개방적인 소통을 육성하는 데 효과적인 언어적, 비언어적, 또는 기타 통신 기술 관련 지식을 사용할 수 있다.
- 학습자/시민이 비판적으로 읽고, 보고, 듣는 데 필요한 지식 및 기술을 발달시키는 형식 및 비형식적 평가 전략을 알고 사용할 수 있다.
- 학습자/시민을 위한 더 많은 참여형 학습 환경 조성을 위해 미디어·정보 리터러시 도구를 사용할 수 있다.
- 정규 교육 시스템에 소속되거나 소속되지 않은 학습자/시민을 위해 전통적 또는 디지털 기술을 이용해 학교 기반 및 학교 밖 학습 간 유대를 형성할 수 있다.
- 학생이 사용할 수 있는 ICT와 미디어, 자료 출처를 찾아내고 학습에 활용할 수 있도록 교실에서 ICT를 사용할 수 있다.
- 학습 참여도를 높이는 데 미디어·정보 리터러시를 활용할 수 있다.
- 훈련을 통해 습득한 지식과 기능을 학습자/시민의 학습 발달을 위해 사용할 수 있다.
- 훈련을 통해 습득한 지식과 기능을 학습자/시민의 미디어와 정보 평가에 필요한 기술 개발 및 미디어·정보 리터러시 관련 윤리 문제 이해도 향상을 위해 사용할 수 있다.
- 유네스코 미디어·정보 리터러시 협의체(UNESCO MIL Alliance)-다수의 미디어·정보 리터러시 이해관계자들로 이루어진 글로벌 네트워크-에 참여하도록 동기를 부여하고, 미디어·정보 리터러시 도시[28]들을 통해 도시 공간과 삶에서 창의적인 학습을 하도록 도울 수 있다.
- 학습자/시민의 참여를 높일 수 있는 다양한 프로젝트나 계획을 찾아볼 수 있다. (다수의 계획/프로젝트는 추후 설명할 모듈에서 제시하는 '교육적 접근법과 활동'을 통해 접할 수 있다.)

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

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

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

I. 주제 탐구형 학습(Issue-enquiry Learning)

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

IV. 사례 연구(Case Study)

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

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

V. 협동 학습(Cooperative Learning)

협동 학습이란 학습자/시민이 그룹을 형성하여 함께 공동의 목표를 달성하도록 하는 교수 방법이다. 파트너와 함께 하는 단순한 형태에서 프로젝트 학습과 직소 협동 학습[29], 학생 상호 질문 및 상보적 교수법 같은 다양하고 복잡한 형태를 모두 포함한다. 또한 협동 학습은 학습 공간에서 기본적 능력 함양 외에도 개념 이해와 고등 사고 능력, 대인 관계 능력 향상, 학교와 자신에 대한 더욱 긍정적인 태도 학습 및 학업 성취에서 나타나는 이질성을 탐구하는 방법 활용을 목표로 설정한다. 해당 교수법은 아이디어를 함께 나누고 서로가 서로에게서 배울 점을 찾는 형식인 만큼 미디어·정보 리터러시를 학습하고 가르치는 데 매우 적절한 방법이라고 볼 수 있다.

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

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

Ⅵ. 텍스트 분석(Textual Analysis)

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

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

Ⅶ. 맥락 분석(Contextual Analysis)

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

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

Ⅷ. 해석과 변형(Translation)

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

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

IX. 모의실험(Simulations)

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

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

X. 제작(Production)

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

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

XI. 비판적 탐구(Critical Inquiry)

교육학에서 비판적 이론[30]은 다양한 출처와 관점으로부터 콘텐츠를 찾고 모으며 평가하는 통합적이고 비선형적 과정을 일컫는 용어이다. 비판적 이론의 목적은 총체적이고 구체적인 합리적 이해와 분석을 하기 위함이며, 새로운 지식과 아이디어, 적용 방안 및 새로운 연구 질문을 찾기 위함이다. 비판적 탐구는 콘텐츠에 내포된 논리와 증거, 구조, 진실, 추정에 주목한다.

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

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

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

부록: 선별된 미디어·정보 리터러시 및 기타 자료

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

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

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

본문 참조:

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

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

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

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

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

지침은 크게 두 파트로 구성되어 있다. 첫 번째 파트는 미디어·정보 리터러시 정책 지침으로, 정책 입안자 및 의사결정자에게 미디어·정보 리터러시에 대한 정보를 제공해 정책 개발 단계에 적용할 수 있도록 하며 전체 문서의 개요를 포함하고 있다. 두 번째 파트는 몇 개의 장으로 다시 나뉘며, 각 장의 주제는 다음과 같다. 1)개발 도구로서 미디어·정보 리터러시 활용하기 2) 미디어·정보 리터러시 정책 및 전략을 위한 개념 프레임워크 3)전 세계 국가의 국가적 정책 입안 수준에 맞추어 활용할 수 있는 미디어·정보 리터러시 정책 및 전략 모델
본문 참조: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000225606

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

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

또한, 더 나아가 미디어·정보 리터러시 역량 매트릭스와 이의 구성 요소(미디어·정보 리터러시 요소, 미디어·정보 리터러시 상황, 역량, 실행 기준 및 숙련도 수준)를 제시한다. 이에 더해, 개인적 역량과 기관적 역량을 모두 평가하며, 현역 교사 및 수습 교사를 주요 대상으로 한다. 미디어·정보 리터러시 역량은 미디어·정보 리터러시 함양에 친화적인 환경이 조성되도록 돕는 국가 수준의 요소에는 무엇이 있는지 반증한다. 마지막으로, 본 문서는 국가적 수준에서 미디어·정보 리터러시 평가를 진행하는 데 필요한 지침과 실용적인 제안도 함께 제시한다.
본문 참조: http://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000224655

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

유네스코는 언론인과 저널리즘 교육자를 위해 《저널리즘과 미디어·정보 리터러시》라는 제목의 안내서를 4개 언어(영어, 카라칼파크어, 러시아어, 우즈베키스탄어)로 출판했다.
이 책은 언론인이 자신의 업무 수행에 활용할 수 있는 실용적 도구 역할을 하며, 특히·미디어 정보 리터러시와 연관이 있다는 점에서 더욱 유용하다.
안내서는 이론적 지식을 깊이 이해하는 데 도움이 될 수 있는 이론적 자료와 연습 문제, 사례 연구와 실용적 도

구를 담았고, 이를 실생활에서 적용해 볼 수 있도록 구성했다. 또한, '가짜뉴스'(콘텐츠는 '뉴스'가 아니고 '가짜 내용'이기에 '가짜뉴스'라는 용어의 사용은 지양한다)와 잘못된 정보라는 개념을 다루고, 저널리즘 안에서 미디어·정보 리터러시가 차지하는 중요성과 연관성을 다루는 개념적 프레임워크도 제공하며 저널리즘 교육에서 미디어·정보 리터러시가 맡은 역할과 원칙을 탐구하기도 한다. 이에 더해, 정보를 모으고 처리하는 과정에서의 인터넷 윤리와 인권, 출처 활용법, 그리고 신뢰할 만한 정보를 검증하는 법 및 '가짜', 틀렸거나 조작된 텍스트 및 시각적 정보 구분하는 법도 담고 있다.
본문 참조:
https://en.unesco.org/news/unesco-promotes-media-and-information-literacy-support-media-development-uzbekistan

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

시민권과 시민 교육에 대한 연구 및 문헌의 양은 방대하지만, GCED와 ESD과 관련해 청소년이 '책임감 있는 사회 전환에 참여'하는 행위 의미가 무엇인지는 다소 불투명한 실정이다. 특히나 사회 전환에 참여하는 데 어떤 종류가 있고 '책임감'을 갖는 것이 무슨 의미인지 모호하다. 학습자의 사회 활동 참여와 교육 시스템 간의 연관성을 제대로 이해하기 위해 우리는 학교가 제공하는 지식, 기술, 역량이 무엇인지 더욱 명확히 알고, 맥락에 따라 교육의 역할이 어떻게 변화할 수 있을지 알아 볼 필요가 있다.
본문 참조: http://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000368961?locale=fr

부록: 선별된 미디어·정보 리터러시 및 기타 자료

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

만약 학습이 가능한 시설(공간)에 머물고 있다면, 유네스코 마하트마 간디 지속가능발전 및 평화교육센터가 개발한 다음의 온라인 강좌와 자료를 활용할 수 있다.
자료: https://mgiep.unesco.org/cit and
https://mgiep.unesco.org/article/empowering-learners-through-unesco-mgiep-s-indigeneously-designed-learning-platform-framerspace
https://mgiep.unesco.org/global-citizenship.

여기서 제공하는 도구 키트에서 활용할 수 있는 세미나 자료 중에는 '학습에 대한 성찰-교육 시스템을 위한 사회·정서적 학습 평가'가 있다.
본문 참조: http://mgiep.unesco.org/

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

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

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

키트는 '모듈 커리큘럼을 위한 제안(Proposal for a Modular Curriculum)', '교사용 안내서(a Handbook for Teachers)', '학생용 안내서(a Handbook for Students)', '부모용 안내서(a Handbook for Parents)', '전문가와의 윤리적 관계를 위한 안내서(a Handbook for Ethical Relations with Professionals)', '인터넷 리터러시 안내서(Internet Literacy Handbook)' 등으로 구성돼 있다.
본문참조: http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001492/149278e.pdf

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

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

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

본 국제회의는 2007년 6월 프랑스 파리에서 유네스코 프랑스위원회와 유네스코가 공동으로 개최했으며, 프랑스 교육부와 유럽 평의회가 후원했다.
본문 참조:
http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CI/CI/pdf/theme_media_literacy_grunwald_declaration.pdf

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

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

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

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

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

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

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

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

다양한 수용자를 대상으로 한다. 다음은 출판물에서 발췌한 내용의 일부이다.

'우리는 인생을 살아가며 많은 것을 배우고 알게 된다. 그러나 뛰어난 학습 능력과 습관, 태도-예를 들면 어떻게, 어디서, 누구에게서, 언제 내가 필요한 정보를 찾고 검색할 수 있는지 아는 것-를 더 이른 시기에 숙달하고 적용할 수 있다면 ... 더 짧은 시간 안에 정보 리터러시를 갖춘 사람으로 성장할 수 있다. 미디어·정보 리터러시 능력과 습관, 태도를 지닌 역량을 갖추게 되면 개인과 가족의 건강과 복지, 교육 또는 직업, 시민성과 기타 도전 과제를 다루고 해결하는 데 더 능숙한 사람이 될 수 있다.'
본문 출처: http://unesdoc.unesco.org/images/0015/001570/157020e.pdf

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

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

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

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

두 번째 토론 과제는 인공지능 비서가 어린 여성의 목소리로 재현되어 해로운 성적 고정관념을 만드는 것에 대해 이야기한다. 여기서는 인공지능 비서 사용의 확대가 젠더 격차를 악화하거나 퍼뜨리는 것은 아니라는 사실을 확실히 하기 위한 방안을 제시한다.
본문 출처: http://en.unesco.org/Id-blush-if-I-could

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

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

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

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

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

CST의 출판물은 다음 세 권의 소책자로 구성되어 있다.

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

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

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

본 자료는 모든 교육자가 숙지해야 할 다양한 역량을 목표로 제시한다.행동에 따른 성과를 규정하지는 않지만, 교육자의 전문성 개발을 위한 프레임워크를 제공하며 승수 효과를 가지는 개인이나 그룹, 기관에서 더욱 유용하게 활용할 수 있다.
본문 출처: http://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000261802





제2부:

모듈





서론: 미디어·정보 리터러시 커리큘럼 활용 방법

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

정보와 지식을 기반으로 형성된 사회의 모습은 다음과 같다.

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

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

미디어·정보 리터러시 커리큘럼의 대상

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

미디어·정보 리터러시 커리큘럼의 주요 구성 요소

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

본 커리큘럼의 모듈은 대체로 아래와 같은 섹션으로 구성돼 있다.

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

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

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

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

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

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

미디어·정보 리터러시 커리큘럼 맞춤 적용의 과정: 제안 사항

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

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

통합을 위한 전략

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

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

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

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

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

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

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

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

크리에이티브 커먼스 라이선스는 전통적 저작권을 바탕으로 특정 조건에 따라 저작물 배포를 허용하는 라이선스 중 하나이다.
(http://creativecommons.org)

모듈 1:

초석 다지기: 미디어·정보 리터러시와 기타 주요 개념 개론



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

– 뉴런던그룹

배경과 근거

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

단원 구성

1단원:
미디어·정보 리터러시 이해하기:
방향성 제시

2단원:
미디어·정보 리터러시와 시민 참여,
정보에 대한 권리

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

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

5단원:
미디어·정보 리터러시와 교육, 평생학습

1단원: 미디어·정보 리터러시 이해하기: 방향성 제시

학습 시간: 2시간

주요 주제

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

학습 목표

교육자는 본 단원을 마친 뒤 다음과 같은 역량을 함양할 수 있다.

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

본 단원의 목표 역량 수준

- 기초/중급

미디어의 다양한 역할

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

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

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

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

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

융합

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

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

33) [역주] 미디어 포획(media capture): 미국 컬럼비아대 안야 쉬프린(Anya Schiffrin) 교수가 제시한 개념으로, 언론이 공익보다 특정 경제적, 정치적 그룹의 이익을 위해 활동하면서 점차 자율성을 잃어가는 현상을 지칭한다.)
34) 유네스코 미디어개발지표(Media Development Indicators) 참조.

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

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

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

교육적 접근법과 활동 예시

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

활동

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

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

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

- 대학이나 공립도서관을 방문하여 내가 흥미를 느끼는 사회적 사안 또는 지속가능한 발전이나 민주주의, 다른 세계의 상황, 다른 문화와 사회·경제적 삶에 대한 정보를 제공하는 책 또는 자료를 찾아보자. 그리고 다음과 같은 질문을 생각해 보자. 도서관에 비치되는 자료의 수준은 누가 결정하는가? 도서관에 포함되어야 할 또는 배제해야 할 도서는 누가 정하는가? 각 책의 중요성 수준은 누가 결정하는가? 예산 또는 저작권은 어떤 영향을 미치는가? 도서관은 기관의 목적을 다하고 있는가? (박물관이나 아카이브를 대상으로 동일한 활동을 해볼 수 있다.)

- 미디어는 한 국가의 발전 및 성장을 도울 수 있는 동시에 극단적 민족주의를 부추길 수도 있다. 미디어가 그와 같은 역할을 하는 방식과 이유에 대해 논의해 보자. 내가 사는 국가의 미디어 콘텐츠를 떠올려 본다. 국가의 발전과 성장, 또는 이익과 관련해 미디어에서 얼마나 다양한 관점을 찾을 수 있는가? 그 관점들은 무엇인가?

- 인터넷 웹 사이트를 검색해 도서관이나 박물관, 아카이브 또는 특정 서적이 전쟁이나 사회 분쟁으로 인해 의도적으로 파괴되었던 사례를 찾아보자. 그 사례가 실제 일어난 사건인지 검증할 수 있는 방법은 무엇인가? 본 단원이 1단원임을 감안해 보면, 교육자는 아직 해당 질문에 답할 수 있는 필수 역량을 접하지 못했을 것이다. 따라서 검증 과정은 추후 단원의 역량으로 학습할 수 있으며 다른 질문으로 넘어가도록 안내한다. 미디어와 도서관, 아카이브, 디지털 커뮤니케이션이나 기타 자료의 파괴는 시민과 역사, 문화에 어떤 영향을 미쳤을까? 이러한 사례를 통해 우리가 얻을 수 있는 또 다른 시사점은 무엇이 있는가?

- 공유 저작물이란 무엇인가? 내가 사는 나라의 정부 기관 두 군데를 골라 기관이 공유 저작물을 취급하는 방식에 대해 알아보자. 해당 기관들이 제공하는 정보의 타당성에 대해 논의해 보자. 정보의 공개 방식에 관한 국가 정책이 있는가? 정보 접근성에 대한 법률이 제정되어 있는가? 이 같은 정책 및 법률이 실생활에서 적용되고 있는가? 정보 투명성에 대한 시민의 권리는 무엇이 있는가?

- 바로 앞에서 제시된 활동에 대한 답에 근거해서, 미디어·정보 리터러시 함양의 성과가 무엇일지 이야기 해보자(미디어·정보 리터러시를 갖춘 시민이 할 수 있는 것은 무엇이 있을까?).

- 오늘날의 학습자 및 교육자의 일상에 존재하는 미디어를 나열해 보자. 각 미디어가 수행하는 주요 역할이나 기능은 무엇인가? 콘텐츠 제공자를 활용할 때 '리터러시 역량을 갖춘다'는 의미는 무엇인가? 어떤 지식이나 기능, 태도를 갖추어야 할까?

- 도서관, 아카이브, 박물관, 미디어, 디지털 통신 회사와 같은 콘텐츠 제공자와 상호작용한 뒤 일지를 작성해 보자. 콘텐츠 제공자와의 개인적인 상호작용 및 활용에서 어떤 패턴이 보이는가? 인터넷이나 텔레비전, 라디오와 게임기 같은 플랫폼을 하루에 몇 시간이나 사용하는가? 나의 삶에서 콘텐츠 제공자는 어떤 역할을 하는가?

- 내가 소속된 학교 및 이웃 지역으로 도보 여행을 떠나보자. 해당 환경에서 찾아볼 수 있는 콘텐츠 제공자의 예를 나열해 본다. 이들은 앞의 목록에 있는 콘텐츠 제공자의 역할 중 어떤 것을 실행하고 있는가?

- 어느 날 갑자기 미디어와 도서관, 또는 인터넷이나 휴대폰 서비스 회사가 존재하지 않는다고 가정해 보자. 심지어 모든 신문, 잡지, 라디오 방송국과 텔레비전 채널도 사라졌다. 소그룹을 형성해 아래 질문에 답하며 이 상황이 시민에게 미칠 영향에 대해 논의해 보자.
  - 정보를 얻을 방법은 무엇인가?

- 실제 일어난 일이나 사건에 대한 뉴스를 접하고 이에 대해 소통할 방법은 무엇일까?
- 나의 일상적 의사 결정에는 어떤 영향을 미칠까?
- 이런 상황에 처하게 된다면 개인적으로 가장 아쉬운점은 무엇인가?
- 이런 상황에 처하게 된다면 발생할 사회적 손실은 어떤 것이 있을까?

- 콘텐츠 제공자가 사회에서 제 역할을 다한다는 가정하에, 민주주의 사회에서 콘텐츠 제공자가 갖는 가치에 대한 나의 생각을 '편집자에게 쓰는 편지'에 적어보자.

시민을 위한 미디어·정보 리터러시의 중요성

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

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

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

평가 방법 및 제안

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

2단원: 미디어·정보 리터러시와 시민 참여, 정보에 대한 권리

학습 시간: 2시간

주요 주제

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

학습 목표

교육자는 본 단원을 마친 뒤 다음과 같은 역량을 함양할 수 있다.

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

저널리즘의 규범적 역할

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

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

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

정보에 대한 권리 또는 정보 접근성

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

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

콘텐츠 제공자의 주요 기능은 다음과 같다.

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

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

교육적 접근법 및 활동 예시

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

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

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

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

표현의 자유, 미디어의 편집권 독립, 콘텐츠 제공자의 다원성과 다양성

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

표현의 자유와 언론

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

미디어 다원주의

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

미디어의 편집권 독립

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

교육적 접근법 및 활동 예시

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

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

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

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

평가 방법 및 제안

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

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

학습 시간: 2시간

주요 주제

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

학습 목표

교육자는 본 단원을 마친 뒤 다음과 같은 역량을 함양할 수 있다.

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

콘텐츠 큐레이션

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

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

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

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

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

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

교육적 접근법과 활동 예시

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

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

콘텐츠 기술

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

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

미디어와 정보 속 표상

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

사용자 제작 콘텐츠

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

시민이자 사용자/소비자로서의 수용자

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

콘텐츠 제공자 서비스의 사용자/소비자로서의 시민

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

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

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

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

핵심 질문

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

활동

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

- 서적이나 학술 논문에서 인용, 참고문헌과 서지가 갖는 중요성을 정리해 한 단락 길이의 글로 써 보자. 과학자와 학습자는 자신이 활용한 정보의 출처를 인용하고 그에 대한 정보를 제공해야 한다. 언론인의 경우 또한 마찬가지이나, 특정 정보원(사람이나 기밀문서)이나 특정 정보가 가진 민감성을 고려한 뒤 공익과 국제 언론 윤리 기준 및 언론 직업 관행에 따라 정보 출처를 보호하는 조치를 취해야 한다. 이를 통해 언론인은 자신이 작성한 기사의 사실과 출처를 검증할 의무가 있다(국제기자연맹(International Federation of Journalists)의 국제언론윤리헌장[37]).
- 왜 언론인은 편집인을 제외한 누구에게도 정보의 출처를 밝히지 않을 권리가 있는지 그 이유를 논의해 보자.. 이러한 상황에 대한 찬반 의견을 중점으로 논의가 진행될 수 있도록 한다.
- 학문적 오픈 액세스 저장소가 목록화 된 정보원인 OpenDOAR에 접속한다. 해당 정보원에서 학습자가 활용할 수 있는 정보 저장소를 찾아보자. 도서관이나 인터넷을 통해 OpenDOAR을 열고 학습자의 모국어로 된 저장소를 찾아보자. 모국어로 된 저장소 10개를 찾은 뒤, 다른 언어로 되어 있지만 학습자에게 연관성을 갖는 저장소 5개를 찾아보자. 학습자가 찾은 저장소의 목적은 무엇이며 저장소가 제작된 이유와 학습자와 학습자가 속한 커뮤니티에 저장소가 어떤 도움을 줄 수 있는지에 관해 한 단락 길이로 글을 작성해 본다.

평가 방법 및 제안

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

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

학습 시간: 2시간

주요 주제

- 콘텐츠 제공자를 통한 문화 참여

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

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

학습 목표

교육자는 본 단원을 마친 뒤 다음과 같은 역량을 함양할 수 있다.

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

문화 리터러시

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

문화 리터러시가 기여할 수 있는 부분은 다음과 같다.

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

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

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

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

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

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

38) 2001 유네스코 문화다양성 선언
https://www.ohchr.org/EN/ProfessionalInterest/Pages/CulturalDiversity.aspx and
http://portal.unesco.org/en/ev.php-URL_ID=13179&URL_DO=DO_TOP-IC&URL_SECTION=201.html
https://unesco.or.kr/upload/data_center/%EC%9C%A0%EB%84%A4%EC%8A%A4%EC%BD%94%EB%AC%B8%ED%99%94%EB%8B%A4%EC%96%91%EC%84%B1%EC%84%A0%EC%96%B8_2001.pdf

교육적 접근법과 활동 예시

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

- 학습자가 유네스코의 문화 간 소통 플랫폼(UNESCO Intercultural Dialogue Platform)을 보고 배우며 탐구하고 활용할 수 있도록 지도한다. https://en.unesco.org/interculturaldialogue/. 해당 플랫폼은 다른 문화에 대해 배우고 대화에 목적의식적으로 참여할 수 있는 기회와 학습 활동을 제공한다.
- 유산 보존 및 창의성 증진은 유네스코의 사명에서 매우 핵심적인 부분이며, 문화 다양성 존중을 위해 유네스코가 진행한 다양한 사업의 중요한 부분을 차지한다. 유네스코가 유산, 예술, 창의성을 모두 다루기 위해 규범적 수단으로 제시하는 바가 무엇인지 다음 웹 사이트에서 알아보자. https://en.unesco.org/themes/protecting-our-heritage-and-fostering-creativity. 웹 사이트를 방문하여 유네스코가 제시하는 다양한 방안이 학습자가 살고 있는 국가 또는 공동체에 어떤 식으로 적용되고 있는지 알아보고 논의해 보자.
- 헨리 젠킨스(Henry Jenkins)는 '참여 문화'란 예술적 표현과 시민 참여에 상대적으로 장벽이 낮은 문화를 의미하며, 창조물을 공유하고 제작하는 데 지원을 아끼지 않고 지식 공유를 위한 공식 또는 비공식적 멘토십이 존재하는 문화라고 말했다. 또한, 시민은 자신이 사회에 의미 있는 기여를 한다고믿어야 하며 서로 간의 사회적 관계가 존재한다고 느껴야 한다고 덧붙였다[39]. 이와 같은 형태의 참여 문화는 다음 요소들로 구성된다.
  - 소속(affiliations)
  - 표현(expressions)
  - 집단적 문제 해결(collective problem-solving)
  - 활동(circulations)/공유(sharing)/분배(distribution)

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

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

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

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

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

출처: Jenkins et al(2006) Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century[40)]

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

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

40) Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century https://www.macfound.org/media/article_pdfs/jenkins_white_paper.pdf. p. 56.
41) Manual for Developing Intercultural Competences, https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000370336. Darla K. Deardoff (2020)

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

평가 방법 및 제안

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

추후 고려할 만한 주제

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

5단원: 미디어·정보 리터러시와 교육, 평생학습

학습 시간: 4시간

주요 주제

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

학습 목표

교육자는 본 단원을 마친 뒤 다음과 같은 역량을 함양할 수 있다.

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

본 단원의 목표 역량 수준

- 기초/중급

교육적 접근법과 활동 예시

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

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

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

미디어·정보 리터러시 교육을 위한 교육적 접근법

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

활동 예시

1. 교육자는 앞서 제시된 미디어·정보 리터러시 교육 관련 교육학적 접근법 10가지 중 자신에게 친숙한 접근법을 골라 예를 들어 설명해 보자. 그리고, 소그룹활동을 통해 교육자는 미디어·정보 리터러시 교육 및 학습을 효과적으로 만드는 주요 요소에는 무엇이 있는지 찾아보자. 교육자가 찾은 요소의 효과를 증명해 보일 수 있는 활동을 개발하도록 한다.

2. 소그룹을 구성한 뒤 위키피디아에 페이지를 만드는 학습 활동을 지도한다. 이를 통해 학생은 문서 내용을 작성한 뒤 개방된 공공 미디어 페이지에 올려 타인에게 공개하는 능력을 개발할 수 있다. 협업을 통해 이와 유사한 활동을 해보도록 지도한다. 예를 들어, 내가 사는 공동체의 역사를 조사한 뒤 각 팀에서 특정 세부 주제를 정해 정보를 수집하도록 한다. 학습자는 주제를 정하여 관련 정보를 검색하고 믿을 만한 정보 출처를 참고로 위키피디아 페이지를 작성해 본다. 학생이 올리는 텍스트는 위키피디아 웹 사이트의 가치와 편집 요소를 준수해야 하며, 이미 위키피디아가 다루고 있거나 위키피디아에 공개된 정보여서는 안 된다. 이 활동은 다음과 같은 순서를 통해 개발할 수 있다.
   a. 위키피디아 정책 조건을 숙지한 뒤 글을 작성해 올린다. 이때 글은 독창적이고 근거 있는 내용으로 이루어지며 인용과 참고문헌을 포함해야 한다. 동일한 주제를 다룬 인터넷 영상 자료를 참고할 수 있으며, 같은 주제의 다른 글은 어떻게 작성되었는지 찾아보도록 한다.
   b. '도움말: 위키피디아 튜토리얼' 섹션을 찾아 글을 편집하고 이미지를 업로드하는 방식을 참고하며, 다음 링크를 보고 형식을 지키도록 한다.
      https://es.wikipedia.org/wiki/Help:Tutorial.
   c. '위키피디아 페이지 만들기 마법사' 섹션을 면밀히 검토한다.
      https://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Article_wizard.
   d. 위키피디아 테스트 페이지를 활용해본다.
      https://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:About_the_sandbox
   e. 위키피디아 페이지 생성 시 어려운 점이나 질문 사항이 있을 경우 튜토리얼 비디오 영상을 시청한다.

3. 학습자가 다음의 과제를 수행하도록 한다. 우선, 콘텐츠를 제공하는 기관이 왜 미디어·정보 리터러시 학습 과정에 중요한지 이유를 분석한다. 그리고, 자동차와 같은 물건을 사고파는 과정에서 가장 효과적으로 활용할 수 있는 미디어·정보 리터러시 정보는 무엇일지 생각해 본다. 학습자는 소그룹으로 모여 각 구성원이 판매자, 소비자, 교통 법규 관리자 등의 역할을 맡는 데 필요한 정보와 미디어 자료 출처를 찾아본다.

4. 미디어·정보 리터러시 능력과 학습의 관계를 파악하기 위해 관련된 주제를 다루는 다큐멘터리를 찾아보자. 더 현명한 결정을 내리는 데 미디어·정보 리터러시가 필수적인 이유는 무엇인가? 그리고, 미디어·정보 리터러시

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

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

평가 방법 및 제안

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

본 모듈 참고 자료 및 참고문헌

Access to information resources from UNESCO
https://en.unesco.org/themes/137455/publications/all
Art 1 African Commission on Human and Peoples' Rights Resolution on the Right to Freedom of Information and Expression on the Internet in Africa - ACHPR/Res 362(LIX) 2016, meeting at its 59th ordinary session, Banjul, The Gambia.
Article 19 'Freedom of expression unfiltered: How blocking and filtering affect free speech' Policy Brief December 2016 7.
Civic Education for Media Professionals: A Training Manual,
http://unesdoc.unesco.org/images/0018/001804/180402e.pdf
Committee of Concerned Journalists, www.concernedjournalists.org/tools/principles/rights
Directory of Open Access Journals. https://doaj.org/
Empowering students for just societies: A handbook for primary school teachers, UNESCO,
https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000370902
Empowering students for just societies: A handbook for secondary school teachers, UNESCO,
https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000370901
Evolution and History of Media and Information Literacy Lau, J. and Grizzle, A. (2019)
Freedom of Information around the Global UNESCO resources,

http://www.unesco.org/new/en/communication-and-information/freedom-of-expression/freedom-of-information/
Flipgrid which is a free Intercultural Competences: Conceptual and open video discussion tool, Operational Framework, multiple languages https://info.flipgrid.com/
https://en.unesco.org/interculturaldialogue/resources/132

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

Koltay, T. (2011). The media and the literacies: media literacy, information literacy, digital literacy. Sage Journals, 33(2), 211-221. Retrieved from https://doi.org/10.1177/0163443710393382
LA Referencia (Red de Repositorios Abiertos a la Ciencia). http://lareferencia.info/es
McLuhan & Fiore 1967. The Medium is the Message: An Inventory of Effects. Penguin Modern Classics
Media and Information Literacy: A practical guide for trainers,
https://www.dw.com/downloads/38871690/dwaeditionmilweb.pdf

Media Development Indicators: A framework for assessing media development,
http://unesdoc.unesco.org/images/0016/001631/163102e.pdf All references to Kosovo in this document should be understood to be in the context of United Nations Security Council resolution 1244 (1999)".
Media Education: A Kit for Teachers, Students, Parents and Professionals,
http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001492/149278e.pdf
Media Legal Defence Initiative (MLDI). (2018). Mapping Digital Rights and Online Freedom of Expression in East, West and Southern Africa. Retrieved February 3, 2021, from https://10years.mediadefence.org/wp-content/uploads/2019/07/Mapping-digital-rights-litigation_Media-Defence_Final.pdf
Nineteen Eighty-Four (film, 1984) https://www.imdb.com/title/tt0087803/?ref_=nv_sr_srsg_0
"Region: Latin America." In: Association of College and Research Libraries. Working Group on Global Perspectives for Information Literacy, Student Learning and Information Literacy Committee. Lau, J. (2017). Global Perspectives on Information Literacy: Fostering a Dialogue for International Understanding. Chicago, IL: Association of College and Research Libraries. pp. 60-68.
Report of the Special Rapporteur on the Promotion and Protection of the Right to Freedom of Opinion and Expression, David Kaye, the regulation of online 'hate speech', 74th session, Agenda item 70(b), A/74/486 (9 October 2019) 7,
https://www.ohchr.org/Documents/Issues/Opinion/A_74_486.pdf (accessed 23 January 2020).
Right to Information - Good Law and Practice, an authoritative collection of information and resources on right to information, https://www.right2info.org/
Teaching and Learning with Twitter, co-authored by Twitter and UNESCO

https://about.twitter.com/content/dam/about-twitter/company/twitter-for-good/en/teaching-learning-with-twitter-unesco.pdf
Teaching Right to information for advance learners, https://www.right2info.org/resources/teaching-rti
The Fifth Estate (film, 2013) https://www.imdb.com/title/tt1837703/
The Process of Education. Bruner, J. S. (1960). Cambridge, MA: Harvard University Press.
The Rapprochement of cultures: roadmap? https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000244334
Towards Information Literacy Indicators: Conceptual Framework Paper, www.uis.unesco.org/template/pdf/cscl/InfoLit.pdf
Understanding Informational Literacy: A Primer, http://unesdoc.unesco.org/images/0015/001570/157020e.pdf
Big6, www.big6.com
Intercultural Competences: Conceptual and Operational Framework, multiple languages https://en.unesco.org/interculturaldialogue/resources/132
UNESCO Intercultural Dialogue Platform, Learn, Explore, Engage, https://en.unesco.org/interculturaldialogue/
World Trends in Freedom of Expression and Media Development, https://en.unesco.org/world-media-trends
Youth for Human Rights Information Kit free resource and self-instructional guide, https://www.youthforhumanrights.org/request-info/educators-kit.html

모듈 2:

정보와
기술 이해하기



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

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

배경과 근거

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

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

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

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

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

단원 구성

1단원:
기술, 미디어, 그리고 사회

2단원:
자유와 윤리, 사회적 책임

3단원:
무엇이 뉴스가 되는가: 기준 탐색하기

4단원:
뉴스 구성의 과정: 5W와 1H를 넘어[42)]

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

1단원: 기술, 미디어, 그리고 사회

학습 시간: 2시간

주요 주제

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

학습 목표

교육자는 본 단원을 마친 뒤 다음과 같은 역량을 함양할 수 있다.

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

> "문명의 개화는 다른 그 어떤 사상보다 이 하나의 사상을 더 강하게 만들었다. 바로 '사람들은 스스로 통치할 수 있다'는 것이다. 그리고 이 사상을 가능케 하기 위해 정보에 대한 이론이 자연스레 만들어졌다. 바로 저널리즘이라는 개념이다. 이 두 가지는 함께 발전하고 쇠퇴한다."
>
> **- 빌 코바치 & 톰 로젠스틸,**
> **≪저널리즘의 기본 원칙(The Elements of Journalism)≫**

디지털 통신 회사와 인권

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

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

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

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

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

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

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

교육적 접근법과 활동 예시

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

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

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

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

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

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

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

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

- 미디어와 디지털 통신 회사가 성평등, 평화, 건강, 환경 문제, 교육, 지속가능발전목표 등과 관련된 사회적 삶의 측면에서 어떤 역할을 하는지 생각해 보자. 긍정적·부정적 의견을 모두 찾아보고 논의해 보자. 이 주제와 관련된 활동을 알아보기 위해 모듈 4, 5, 6, 11, 13, 14를 참고하자.
- 유네스코가 제시하는 마커(Gender Equality Marker, GEM)를 활용하여 성평등에 기여한 활동을 분류해 보자. 이 마커들은 미디어와 디지털 통신 분야를 포함해 일반적으로 어떤 정책과 활동, 프로그램이 성평등 문제를 밝히고 해결하고자 하는 노력을 평가할 때 유용한 도구가 된다.
  - 젠더 블라인드(gender-blind): 현존하는 성차별과 남녀차이를 전혀 인지하거나 다루지 않는 활동(몰성적임)
  - 젠더 민감적(Gender-sensitive): 현존하는 성차별과 남녀차이를 인식하고 확인하여 주의가 필요하다는 사실에 주목하는 활동
  - 젠더 반응적(Gender-responsive): 현존하는 성차별과 남녀차이를 인식하고, 남녀의 서로 다른 필요와 희망, 역량, 기여를 표출하는 정책과 펼치고 시도하는 활동
  - 젠더 변혁적(Gender-transformative): 현존하는 성차별적 정책, 관행, 프로그램에 도전하며 모두가 더 나은 삶의 질을 누릴 수 있도록 하는 변화에 영향을 주는 활동, 정책, 계획[44)]

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

평가 방법 및 제안

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

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

추후 고려할 만한 주제

- 통제되거나 포획된[45] 미디어에 대한 사례 연구
- 선전 vs. 저널리즘

2단원: 자유와 윤리, 사회적 책임

학습 시간: 2시간

주요 주제

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

학습 목표

교육자는 본 단원을 마친 뒤 다음과 같은 역량을 함양할 수 있다.

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

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

책무성

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

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

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

응용하기: 언론인 윤리 강령

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

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

응용하기: 정보 전문가를 위한 전문 윤리 강령

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

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

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

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

응용하기: 시민의 사회적 주체성이란 무엇인가?

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

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

수용자와 세계시민성에 대한 더 많은 내용은 모듈 5를 참고하자.

교육적 접근법과 활동 예시

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

미국에 있는 비영리 인권 단체 프리덤 하우스(Freedom House)[48]의 언론자유지수(Freedom of the Press Index), 국경없는기자회[49]의 세계언론자유지수(Worldwide Press Freedom Index), 또는 아프리카의 여론조사 기관 아프로바로미터(Afrobarometer)와 같은 다양한 지수 및 지역 조사 기관에 대해 참여자들이 이야기 나누어 보도록 안내한다. 학습자는 (1) 해당 지수들이 (언론 자유) 발전에 유용하고 개발과 관련이 있는지, 그리고 (2) 언론의 자유에 영향을 미친 요인이나 변수는 무엇인지 알아보고 설명할 수 있다. 지수가 제시하는 기준은 다음과 같다.

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

47) https://www.digitalcitizenship.net/nine-elements.html
48) Freedom House, https://freedomhouse.org/issues/media-freedom
49) Reporters Without Borders, https://rsf.org/en

- 정보 접근성에 영향을 미치는 경제적 요인
- 미디어 소유권 집중
- 언론인과 미디어에 대한 직접적 공격
- 국가의 미디어 독점 유무
- 미디어에 대한 검열 및 자기 검열의 유무
- 외신 기자가 겪는 어려움
- 디지털 통신 회사가 다른 콘텐츠(예: 개인을 다루는 콘텐츠 또는 엔터테인먼트)에 비해 뉴스 미디어 콘텐츠를 큐레이션하는 방식

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

평가 방법 및 제안

- 미디어 일지 기록하기

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

추후 고려할 만한 주제

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

3단원: 무엇이 뉴스가 되는가: 기준 탐색하기

학습 시간: 3시간

주요 주제

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

학습 목표

교육자는 본 단원을 마친 뒤 다음과 같은 역량을 함양할 수 있다.

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

뉴스의 장르

> "비판적 사고를 한다고 해서 우리가 모든 것을 폄하한다는 의미는 아니다. 비판적 사고를 한다는 건 증거가 뒷받침 된 주장과 그렇지 못한 주장을 분별해내고자 한다는 의미다."
>
> **- 대니얼 J. 레비틴(Daniel J. Levitin),**
> **≪무기화된 거짓말: 진실보다 감정에 이끌리는 탈진실의 시대(Weaponized Lies: How to Think Critically in the Post-Truth Era)≫, 2016**

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

교육적 접근법과 활동 예시

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

텍스트 분석

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

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

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

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

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

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

맥락 분석

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

뉴스 분석과 자기 평가

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

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

그룹 활동[50]

그룹 활동 1: 생각 나누기

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

그룹 활동 2: 뉴스를 만드는 가치 찾기

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

그룹 활동 3: 편집자 되기

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

그룹 활동 4: 디지털 통신 회사가 제공하는 뉴스의 시대

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

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

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

평가 방법 및 제안

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

추후 고려할 만한 주제

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

4 단원: 뉴스 구성의 과정: 5W와 1H[51]를 넘어

학습 시간: 3시간

주요 주제

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

학습 목표

교육자는 본 단원을 마친 뒤 다음과 같은 역량을 함양할 수 있다.

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

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

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

뉴스 미디어 기관 방문/가상 투어

> "신문사에 도착하여 보도되는 그날의 뉴스는 사실과 선전, 루머와 의심, 단서, 희망과 두려움으로 점철된 메들리이며, 그 뉴스들을 고르고 배열하는 것은 민주주의에서 진정으로 신성하고 성직자의 임무에 비견할 만한 직책 중 하나이다."
>
> **월터 리프만(Walter Lippmann, 1989-1974),**
> **≪뉴스 보도와 기사 작성하기(News Reporting and Writing)≫**

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

과정 조사하기 (취재 기자의 하루)

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

교육적 접근법과 활동 예시

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

텍스트 분석

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

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

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

교육자는 검증의 핵심 원칙을 토대로 정보 검증 가능성을 확인해야 한다. 검증의 핵심 원칙은 다음과 같다. 없던 내용을 추가하지 말라, 수용자를 속이지 말라, 취재 방식과 동기를 최대한 투명하게 공개하라, 자신이 직접 한 취재에만 의지하라, 겸손하게 접근하라[52] 등이다.

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

제작

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

미디어 일지

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

그룹 활동[53]

그룹 활동 1: 뉴스는 어떻게 제작되는가?

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

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

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

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

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

그룹 활동 2: 정보원 분석

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

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

그룹 활동 3: 검증, 독립성, 책무성

참여자는 다음의 내용을 비교하고 대조해 본다.

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

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

그룹 활동 4: 팩트체크

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

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

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

평가 방법 및 제안

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

추후 고려할 만한 주제

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

본 모듈 참고 자료 및 참고 문헌

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Ordway, D. (2020). "Rated false": Here's the most interesting new research on fake news and fact checking. Retrieved from
https://www.niemanlab.org/2020/01/rated-false-her-es-the-most-interesting-new-research-on-fake-news-and-fact-checking/?fbclid=IwAR-2K6OPYxCwpU0m5IRkXJnoYPjww7u8h_UiHCZMoYOAk3ljiLTZIyb3wnso

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

UNESCO. (2009) Guidelines for Broadcasters on Promoting User Generated Content and Media and Information Literacy. Paris: UNESCO, at
http://unesdoc.unesco.org/images/0018/001871/187160e.pdf

UNESCO (2018). World Trends on Freedom of Expression and Media Development 2017/2018. UNESCO
https://en.unesco.org/world-media-trends

UNESCO. (2019). Belgrade Recommendations on Draft Standards for Media and Information Literacy Curricula Guidelines (latest draft dated 12 November 2019).
https://en.unesco.org/sites/default/files/belgrade_recommendations_on_draft_global_standards_for_mil_curricula_guidelines_12_novermber.pdf

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

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

모듈 3:

연구와 정보 주기, 디지털 정보 프로세싱, 지식재산



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

- 헤수스 라우(Jesus Lau), 2021

배경과 근거

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

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

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

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

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

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

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

정보의 생명 주기라는 개념의 핵심에는 지식재산권이 있다. "지식재산권은 인간이 지적 활동으로 창조해낸 창작물에 부여된 재산권을 말한다. 창작자는 일정 기간 동안 자신의 창작물 이용에 대한 독점적인 권리를 갖게 된다.[54]" 지식재산(Intellectual Property, IP)에는 저작권 및 저작권과 관련된 권리라는 두 가지 주요 측면이 있다. 이 개념은 매우 중요하여 유엔은 세계지식재산기구(World Intellectual Property Organization, WIPO)를 설립하였으며 회원국은 193개국에 달한다. 세계지식재산기구는 지식재산 서비스, 정책, 정보와 협력 사안을 다루는 글로벌 포럼으로 자리매김하여 다양한 역할을 수행하고 있다. 대부분의 국가에는 특허, 저작권, 상표권 등의 지식재산을 보호하는 법률이 있다.

본 모듈은 학술적 미디어·정보 리터러시와 도서관 능력, 디지털 생태계라는 맥락을 배경으로 정보 주기에 대한 이해를 돕고, 학술적 연구 능력과 지식재산에 대한 인식을 다지는 데 주안점을 둔다. 그중에서도 교육적이고 지역 공동체 참여라는 맥락에서 문제를 해결하고 의사 결정을 내리는 과정에 집중한다. 본 모듈의 목적은 교육자와 학습자가 앞서 언급한 다양한 개념과 그들의 연관성을 이해하여 오늘날 활용 가능한 광범위한 정보 자료를 평가하고 활용하는 역량을 증진하도록 하는 데 있다. 해당 역량의 습득은 평생학습의 기회를 제공하며, 교육자와 학습자가 지속적이고 적극적으로 지적인 삶을 이끌 수 있도록 안내할 것이다.

54) World Trade Organization, https://www.wto.org/english/tratop_e/trips_e/intel1_e.htm#:~:text=Intellectual%20property%20rights%20are%20the,a%20certian%20period%20of%20time.

단원 구성

1단원:
학술·과학 정보의 구성 과정

2단원:
검색하기: 전략적 정보 탐색

3단원:
학술·과학 정보의 평가

4단원:
정보 리터러시 개념과 적용

5단원:
학습 환경과 정보 리터러시

6단원:
디지털 정보 프로세싱 한걸음 더 나아가기

7단원:
지식재산과 저작자 인정

1 단원: 학술·과학 정보의 구성 과정

학습 시간: 4시간

주요 주제

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

학습 목표

다음 내용에 대한 깊은 이해에 도달할 수 있다.

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

본 단원의 목표 역량 수준

- 기초/입문

교육적 접근법과 활동 예시

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

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

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

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

평가 방법 및 제안

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

추후 고려할 만한 주제

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

2 단원: 검색하기: 전략적 정보 탐색

학습 시간: 4시간

주요 주제

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

학습 목표

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

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

본 단원의 목표 역량 수준

- 기초

검색과 발견

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

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

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

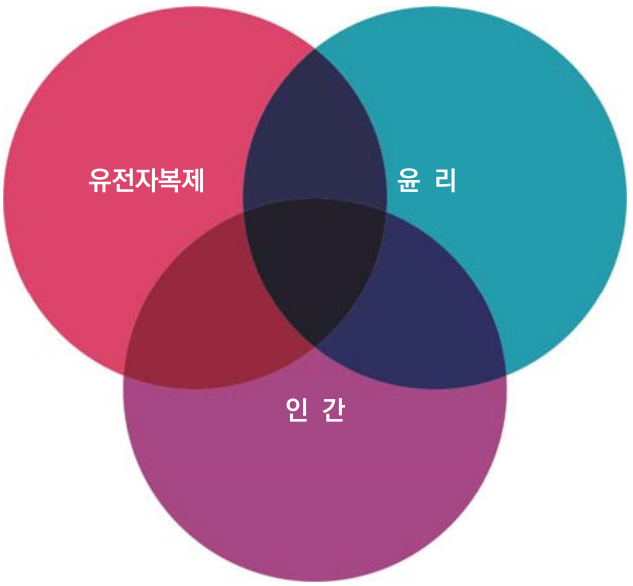
교육적 접근법과 활동 예시

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

1. **불리언 연산자 중 'AND'를 활용하여 주제, 국가, 날짜를 통합한다.**
   검색창에 AND를 입력한다:

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

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



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

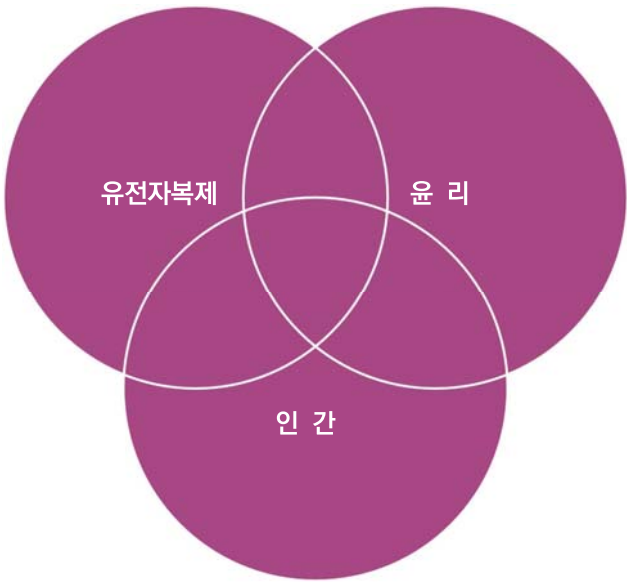
- 일례로, 구글 검색은 내가 입력한 검색어들 간에 자동으로 AND를 적용한다. 따라서 모든 검색어가 결과에 포함되기는 하지만, 내가 원하는 방식으로 연결되어 있지 않을 수 있다.
- 예를 들어 다음의 검색 사례를 살펴보자: '대학 학생 시험 불안'을 입력하면 '대학AND학생AND시험AND불안'이라고 입력되는 것과 마찬가지인 셈이다. 그러나 검색 결과에서는 단어가 연관성 없이 개별적으로 등장할 수 있다.
- 검색 결과를 조금 더 명확하게 얻기 위해서는 구(phrases)를 이용할 수 있다.
- 예를 들어 "대학생"AND"시험 불안"이라고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

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

검색창에 OR을 입력한다.

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

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



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

검색창에 NOT을 입력한다.

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

4. 검색 명령

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

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

예:

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

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

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

[표3.1] 구글 검색 명령어

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

6. 사례 연구

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

7. 기타 검색 제한 도구를 활용한 검색

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

평가 방법 및 제안

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

추후 고려할 만한 주제

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

3 단원: 학술·과학 정보의 평가

학습 시간: 4시간

주요 주제

- 학술·과학 정보 평가 원칙
- 주요 정보 출처 평가 기준

학습 목표

본 단원을 통해 교육자는 다음과 같은 역량을 함양할 수 있다.

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

본 단원의 목표 역량 수준

- 기초

교육적 접근법과 활동 예시

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

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

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

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

- 앞서 언급된 요소는 온라인 검색을 통해 확인할 수 있다. 특히 내가 진행하려는 연구나 어떤 결정을 내릴 때

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

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

학습 활동

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

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

평가 방법 및 제안

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

추후 고려할 만한 주제

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

4 단원: 정보 리터러시 개념과 적용

학습 시간: 2시간

주요 주제

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

학습 목표

본 단원을 통해 교육자는 다음과 같은 역량을 함양할 수 있다.

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

용어의 개념

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

정보의 정의

아래의 정의에 대해 논의해 보자.

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

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

교육적 접근법과 활동 예시

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

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

정보 리터러시는 다음 단계/요소를 포함한다.

- 정보의 필요성 인지하기
- 정보의 출처 선별하기
- 정보 검색하기
- 정보의 질 분석 및 평가하기
- 정보를 체계화하고 저장하고 아카이빙하기
- 정보를 윤리적이고 효율적이며 효과적으로 활용하기
- 새로운 지식을 창조하고 소통하기

- 일반적인 정보 리터러시의 단계 및 요소를 논의해보자(Woody Horton Jr.의 2007 정보 리터러시 이해하기(Understanding Information Literacy-a Primer. Paris, UNESCO, p. 9-13, Annex B)참고).
- 참여자가 정보 리터러시 과정의 각 단계 및 요소에 필요한 주요 능력 체크리스트를 준비했는가? 해당 목록에 포함된 능력은 기타 문제 해결에도 적용할 수 있는가? 어떤 문제를 해결하거나 특정 결정을 내려야 할 때 필요한 정보를 어떻게 찾고 정확히 정의할 수 있는가? (예: '재정적 문제를 해결하기 위해 재정적 조언 정보가 필요하다면?')
- 정보원은 세 개의 큰 그룹으로 분류될 수 있다(1차 정보원, 2차 정보원, 3차 정보원). 교육자에게 해당 정보원을 설명하고 각각에 맞는 예를 들어 보도록 지도한다.

정보 사회- 그리고 지식 사회

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

- 교육자와 학습자는 자신이 생각하는 리터러시는 무엇인지(도서관 활용 능력을 포함하여), 자신이 아는 선에서 작성해 보도록 한다. 또한 오늘날의 정보 사회에서 다양한 문제를 해결하고 살아가는 데 이러한 역량을 갖추는 것이 왜 의미가 있는지 이유를 다섯 가지 적어 보자.
- 교육자는 정보, 정보 리터러시, ICT, 정보 과부하, 미디어·정보 리터러시의 연관성을 설명하는 주석을 달아 다이어그램을 그려본다. 교육자가 그린 다이어그램에 대해 각 용어를 배치한 이유 및 과정을 함께 논의해보자.
- 교육자와 학습자는 정보 리터러시의 수준이 삶 전반에 걸쳐 어떻게 변화/증진되는지 논의해보자. 특히 학부생에서 대학원, 또는 더 전문적인 수준으로 성장할수록(평생학습의 맥락에서) 어떻게 변화하는지 의견을 나누어 본다. 정보와 지식 생산의 주기에 대해서도 토의해 보자. 사회에서 콘텐츠 제공자가 수행하는 역할, 기능, 책무성을 분석해 보자. ICT의 활용으로 정보 리터러시가 어떻게 발전되었는지도 논의해 보자.
- 학습자가 정보 리터러시를 갖추는 데 필요한 것을 논의해보자.
- 다양한 유형의 정보가 만들어지는 방법을 비교, 대조해보고 그 유형들의 공통적 특성이 무엇인지, 그리고 이 시민 사회나 교육 분야, 업무 또는 경제 활동에서 다양한 유형의 정보가 활용되는 방법 및 건강과 웰빙에 갖는 가치를 알아보자.

- 다음 주제 중 하나 이상을 골라 조사하고 토론해 보자.
  - 정보는 행동이나 의사 결정 시 활용되는 자원이며, 단순한 상업적 상품 그 이상이다(Towards Literacy Indicators, UNESCO, 2008, p. 14 참조).
  - 정보의 제공 및 접근성은 우리 사회의 권력과 통제권의 동력이 된다.
  - ICT 활용에 능한 사람(디지털 리터러시 관련 역량이 뛰어난)도 정보 리터러시를 갖추기 위해서 추가적인 능력을 함양해야 하는가? 예를 들어, 디지털 리터러시 없이도 미디어·정보 리터러시를 갖출 수 있는가? 또는 그 반대는 어떠한가?
  - 정보에 대한 문화적 태도를 주제로 논의해 보자. 우리 사회에서 정보의 가치와 인식은 어떠한가? 인쇄된 정보(예를 들어 주요 신문사의 기사)와 인터넷 뉴스의 가치는 어떻게 다른가? 정보와 권력, 인쇄 미디어와 디지털 미디어에는 어떤 관계성이 존재하는가? 생성된 정보 뒤에 존재하는 사람(또는 기관)의 정체성은 무엇인가? 이런 사항을 아는 것이 중요한가? 중요하다면 왜일까? 교육자에게 다음 활동을 제시해보자.
  - 인쇄 미디어(신문, 잡지 등)에서 얻은 정보의 가치를 평가해 보고 그 정보를 저장하거나 검색하고 활용하는 데 쓰이는 비용을 평가해 보자. 조사과정에서 다음과 같은 사안도 탐구해 볼 수 있다. 정보가 제공하는 혜택에 따른 정보의 가치, 정보의 유효성과 비유효성에 따른 실제적 가치, 정보가 유효하지 않을 시 사용자가 겪게 되는 상황 등이 그 예이다.
  - 미디어·정보 리터러시 능력이 질병을 치료하고 취업 기회를 얻거나 교사의 학교 수업 관행을 개선하는 데 유의미할 수 있는지 논의해보자.
  - 인터넷이나 도서관, 또는 두 가지 모두를 활용하여 도덕, 과학, 사회, 역사, 지리 과목(영역)에서 발견되는 문제 또는 이슈를 하나만 찾아보자. 컴퓨터의 프레젠테이션 프로그램을 활용하여 조사 결과를 발표해보자. 발표를 마친 뒤 다음의 내용을 성찰해 보자. 주제와 관련한 광범위한 정보 중 발표한 내용은 어떻게 선택할 수 있었는가? 접근할 수 없었던 정보 중 필요했던 정보는 무엇이었으며, 정보를 활용하지 못한 것이 발표에 미친 영향은 무엇인가? 수집한 정보를 특정 맥락에 적용하기 위해 변형을 가했는가? 어떻게 했고 왜 그런 선택을 했는가?

평가 방법 및 제안

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

5 단원: 학습 환경과 정보 리터러시

학습 시간: 3시간

주요 주제

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

학습 목표

본 단원을 통해 교육자는 다음과 같은 역량을 함양할 수 있다.

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

교육적 접근법과 활동 예시

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

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

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

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

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

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

평가 방법 및 제안

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

추후 고려할 만한 주제

- 과제 해결을 위한 6단계 정보 처리 모형과 미디어 디지털 환경 연관 짓기
- 미디어·정보 리터러시의 e-ARTISTS[55] 모델 검토하기
- 기타 정보 처리 모델

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

6 단원: 디지털 정보 프로세싱 한 걸음 더 나아가기

학습 시간: 3시간

주요 주제

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

학습 목표

본 단원을 통해 교육자는 다음과 같은 역량을 함양할 수 있다.

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

미디어·정보 리터러시와 ICT

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

교육적 접근법

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

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

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

활동

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

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

평가 방법 및 제안

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

7 단원: 지식재산과 저작자 인정

학습 시간: 3시간

주요 주제

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

학습 목표

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

저작권 관련 쟁점

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

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

영업 비밀(Trade Secrets)

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

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

특허(Patents)

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

저작권(Copyrights)

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

상표권(Trademarks)

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

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

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

평가 방법 및 제안

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

추후 고려할 만한 주제

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

본 모듈 참고 자료 및 참고 문헌

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

The Social Dilemma (film, 2020), https://www.imdb.com/title/tt11464826/?ref_=nv_sr_srsg_0

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

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

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

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



모듈 4:

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



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

– 조나단 스위프트(16세기)

배경과 근거

진실을 찾아 떠나는 여정은 인류 역사 그 자체이다. 과거에는 상상조차 할 수 없었던 속도와 범위를 넘나드는 정보와 통신 기술(ICT) 혁신이 지난 수십 년 만에 일어났다. 하지만 이런 발명과 혁신으로 진실을 찾는 여정도 발전되었다고만은 볼 수 없다. 오히려 16세기 작가 조나단 스위프트가 했던 말이 오늘날에도 여전히 우리의 공감을 얻고 있다. 바로 “거짓은 날아서 오며 진실은 거짓 뒤에서 절뚝거리며 온다”는 말이다. 2018년 MIT 미디어랩이 트위터에 대한 연구를 진행하여 “거짓은 모든 정보 유형에서 진실보다 더 멀리, 빠르게, 깊게, 넓게 퍼진다[56]”는 사실을 밝혀냈고, 이는 스위프트의 사회 풍자를 증명한 셈이 되었다.

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

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

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

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

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

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

57) 혐오표현 대응 행동전략과 계획
https://www.un.org/en/genocideprevention/documents/advising-and-mobilizing/Action_plan_on_hate_speech_EN.pdf Accessed on 4 January 2021.

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

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

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

단원 구성

1단원:
진실이 중요한 이유

2단원:
잘못된 정보와 허위정보의 생태계

3단원:
미디어와 잘못된 정보

4단원:
잘못된 정보가 개인과 사회에 미치는 영향

5단원:
미디어·정보 리터러시와 잘못된 정보

1 단원: 진실이 중요한 이유

학습 시간: 3시간

주요 주제

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

학습 목표

본 단원을 통해 교육자는 다음과 같은 역량을 함양할 수 있다.

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

교육적 접근법과 활동 예시

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

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

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

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

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

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

평가 방법 및 제안

- 서면 조사 및 검토서 작성하기
- 강의, 사례 연구, 시청각 발표 자료나 전시를 보고 에세이, 감상문, 소감문 등 작성하기
- 그룹 학습 활동에 참여하기

추후 고려할 만한 주제

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

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

학습 시간: 2시간

주요 주제

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

학습 목표

본 단원을 통해 교육자는 다음과 같은 역량을 함양할 수 있다.

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

교육적 접근법과 활동 예시

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

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

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

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

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

[참고할 만한 사이트 주소]

- Journalism, Fake news and Disinformation: A Handbook for Journalism Education and Training, https://en.unesco.org/fightfakenews
- Innovative test teaches ABC's of disinformation: https://en.unesco.org/news/innovative-test-teaches-abcs-disinformation
- Balancing Act: Countering Digital Disinformation while respecting Freedom of Expression, https://en.unesco.org/publications/balanceact
- Media and Information Literacy in Journalism: A Handbook for Journalists and Journalism Educators, https://en.unesco.org/sites/default/files/mil_eng.pdf
- Media and Information Literacy Micro-Learning Resources, https://en.unesco.org/covid19/communicationinformationresponse/visualresources
- Guide to Conspiracy Theories, https://conspiracytheories.eu/_wpx/wp-content/uploads/2020/03/COMPACT_Guide-2.pdf
- The Conspiracy Theory Handbook, https://www.climatechangecommunication.org/wp-content/uploads/2020/03/ConspiracyTheoryHandbook.pdf
- UNESCO and partners #ThinkBeforeSharing campaign to counter the spread of conspiracy theories, https://en.unesco.org/themes/gced/thinkbeforesharing.

- 학습자는 둘씩 짝을 짓거나 소그룹을 만든다. 각 그룹은 인터넷과 오프라인 자료를 이용해 검색하도록 한다. 다양한 플랫폼(대중매체, 온라인 미디어, 소셜 미디어, 서적 등)에서 콘텐츠를 조사하고 거짓 및 왜곡하는 콘텐츠 유형에 각각 맞는 예를 찾아보도록 한다. 모든 발표를 마친 뒤 다음의 질문에 (자체적으로 추가할 수 있다) 답하며 토론을 진행한다. 대부분의 사례를 찾을 수 있었던 플랫폼은 무엇인가? 전체적으로 가장 공통된

주제는 무엇이었으며, 각 유형에서 가장 흔하게 보였던 주제는 무엇인가?

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

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

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

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

평가 방법 및 제안

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

추후 고려할 만한 주제

- 선전과 잘못된 정보, 허위정보
- '자동화된 선동(Computational Propaganda)' 기법[60]
- 인공지능이 잘못된 정보와 허위정보에 미치는 영향
- 딥페이크(deepfakes)를 비롯한 기타 합성 미디어(시청각 조작 기술 포함)

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

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

3 단원: 미디어와 잘못된 정보

학습 시간: 2시간

주요 주제

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

학습 목표

본 단원을 통해 교육자는 다음과 같은 역량을 함양할 수 있다.

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

교육적 접근법과 활동 예시

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

  - 사례 연구/거짓되고 왜곡된 콘텐츠를 담은 일반적 유형의 사례
  - 문제 연구 접근법
  - 조사
  - 내용/맥락 분석
  - 제작

- 소그룹을 만들어 그룹별로 현재 학습 환경에서 잘못된 정보를 해결할 방법에 대해 간단한 활동 계획을 짜보도록 한다. 활동 계획에는 수용자, 학습 목표, 전달하고자 하는 메시지, 전략과 실천 활동 등의 요소가 포함될 수 있다. 학습자가 전달하고자 하는 주요 메시지를 원하는 미디어 플랫폼(인쇄물, 방송, 디지털 형식 등)을 활용하여 캠페인 형식(포스터, 인포그래픽, 공공 문서, 소셜 미디어, 밈)으로 만들어 본다.
- '봇(bot, 인터넷상에서 자동화된 작업을 실행하는 응용 소프트웨어)'이 무엇인지 말해보고 봇을 알아보는 방법을 논의해보자.
  https://firstdraftnews.org/latest/how-to-spot-a-bot-or-not-the-main-indicators-of-online-automation-coordination-and-inauthentic-activity를 참고해보자.

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

평가 방법 및 제안

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

추후 고려할 만한 주제

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

4단원: 잘못된 정보가 개인과 사회에 미치는 영향

학습 시간: 2시간

주요 주제

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

학습 목표

본 단원을 통해 교육자는 다음과 같은 역량을 함양할 수 있다.

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

교육적 접근법과 활동 예시

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

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

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

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

평가 방법 및 제안

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

추후 고려할 만한 주제

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

5단원: 미디어·정보 리터러시와 잘못된 정보

학습 시간: 2시간

주요 주제

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

학습 목표

본 단원을 통해 교육자는 다음과 같은 역량을 함양할 수 있다.

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

교육적 접근법과 활동 예시

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

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

소그룹 팩트체크 활동: 정부 관리가 발표한 성명서 또는 연설 내용을 학습 공간에서 분석해보자. 연설이나 성명서 내용을 직접 인용 해본다. 학습자는 해당 인용문이 팩트체크할 수 있는 주장인지 그저 의견에 지나지 않는지 확인해 보도록 한다. 해당 주장은 검증하거나 팩트체크할 수 있는가? 그렇다면 이유가 무엇이고, 아니라면 또 그 이유는 무엇인가? 해당 주장이 검증 또는 팩트체크할 수 있다면 어떤 방법으로 확인할 것인가? 학습자에게 주장을 팩트체크하는 실제 절차를 취하도록 한다. 과정의 각 절차를 문서로 기록하고 조사를 진행한 방법에 대해 논의하고 비평해보도록 한다.
더 의미 있는 논의를 위해 거짓 주장이 미치는 영향을 다음 질문과 함께 분석해 보자. 이 콘텐츠가 시민에게 어떤 영향을 끼쳤는가? 거짓 주장의 영향과 결과에 대해 누구에게 책임을 물어야 하는가? 거짓 주장의 영향과 결과를 바로잡기 위해 취해진 조치가 있는가?

평가 방법 및 제안

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

추후 고려할 만한 주제

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

본 모듈 참고 자료 및 참고 문헌

Article 19. (2015). Hate Speech Explained
https://www.article19.org/resources/hate-speech-explained-a-toolkit/

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

Broadband Commission for Sustainable Development, International Telecommunications Union, and UNESCO (2020).
https://www.broadbandcommission.org/Documents/working-groups/FoE_Disinfo_Report.pdf

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

Cyberbully (film, 2011)
https://www.imdb.com/title/tt1930315/?ref_=nv_sr_srsg_0

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

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

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

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

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

Kovach, Bill and Tom Rosenstiel. (2014). The Elements of Journalism. What Newspeople Should Know and the Public Should Expect (Revised and Updated.) New York: Three Rivers Press.
Learning English. (2018, May 22). News literacy lesson 2: Verification, independence, accountability. Retrieved from https://learningenglish.voanews.com/a/news-literacy-lesson-2-verification-independence-accountability/4388049.html
Levitin, D. J. (2017). Weaponized lies: How to think critically in the post-truth era. New York, NY: Dutton.

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

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

Ordway, D. (2020). "Rated false": Here's the most interesting new research on fake news and fact checking. Retrieved from https://www.niemanlab.org/2020/01/rated-false-heres-the-most-interesting-new-research-on-fake-news-and-fact-checking/?fbclid=IwAR2K6OPYxCwpU0m5IRkXJnoYPjww7u8h_UiHCZMoYOAk3IjiLTZIyb3wns

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

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

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

UNESCO #ThinkingBeforeSharing, https://en.unesco.org/themes/gced/thinkbeforesharing

Zuboff, S. (2019). The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power. New York: Public Affairs (see also YouTube videos).

모듈 5:

시민으로서의 수용자



배경과 근거

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

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

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

더 큰 세계를 인식하고 세계 시민으로서 자신의 역할을 알고 있다.

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

유네스코는 이 주제에 대해 다음과 같이 설명한다. “시민성의 정의는 고정된 것이 아니라 계속해서 논의되고 있으며, 세계 시민성이라는 개념도 단일화되어 확립된 정의가 아니다. 법적인 지위도 전혀 아니다. 세계시민성은 지구촌 공동체에 소속감을 갖고, 인류가 공유하는 상식을 이해하며, 연대와 공동체적 정체성 아래 공동체적으로 책임감을 가진다는 뜻이다. 세계시민성은 어떤 정식 자격이라기보다는 정신이나 상징과도 같은 것이다. 공동체적 행동의 프레임워크가 되어 더 나은 우리 지구촌과 미래[62]를 도모하기 위해 시민 행동을 일으키고 더 많은 참여를 추진할 것이다.”

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

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

본 모듈은 다음의 주요 질문을 탐색한다.

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

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

단원 구성

1단원:
세계시민성 이해하기

2단원:
수용자: 국가 및 세계적 맥락에서

3단원:
미디어·정보 리터러시, 콘텐츠 제공자와 시민 참여

4단원:
시민 주도 정보와 시민 저널리즘

1 단원: 세계시민성 이해하기

학습 시간: 2시간

주요 주제

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

학습 목표

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

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

세계 시민 교육 분석하기

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

유네스코는 세계 시민 교육을 다음과 같이 정의한다.

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

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

세계 시민 교육과 미디어·정보 리터러시

유네스코와 전 세계 다양한 이해관계자는 세계시민교육 개념을 중요시하며 동시에 적극적으로 지지한다. 유네스코 프레임워크에 의하면 세계 시민 교육에는 여러 특징적 측면이 있다. 본 모듈의 개론 부분에서 우리는 사회적 학습과 사회정서적 학습의 중요성을 강조했다. 이와 같은 맥락에서 세계 시민 교육에는 사회적 학습과 적극적인 디지털 시민이 되는 것에 밀접하게 관련되어 있는 두 가지 요소가 있다. 세계 시민 교육의 목표를 더 상세히 알고 싶다면 유네스코 자료인 '세계 시민 교육 학습 주제 및 학습 목표(Global citizenship education: Topics and learning objectives, https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000232993)'를 참고하자.

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

63) Global citizenship education: topics and learning objectives (UNESCO, 2015). https://unesdoc.unesco. org/ark:/48223/pf0000232993

[표5.1] 미디어·정보 리터러시와 세계 시민 교육

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

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

64) UNESCO (2014) Global Citizenship Education Preparing learners for the challenges of the twenty-first century. UNESCO, Paris, France, https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000227729?posInSet=1&queryId=36cccc9a-72ad-4fae-86f8.

65) Frau-Meigs 2013, p. 183 in Carlsson and Culver (2013), Media and Information Literacy and Intercultural Dialogue. Yearbook 2013, The International Clearinghouse on Children, Youth and Media, Nordicom, University of Gothenburg, Sweden.

평가 방법 및 제안

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

2 단원: 수용자: 국가 및 세계적 맥락에서

학습 시간: 4시간

주요 주제

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

학습 목표

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

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

수용자 그리고 수용자 배제하기

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

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

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

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

교육적 접근법과 활동 예시

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

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

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

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

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

평가 방법 및 제안

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

3 단원: 미디어·정보 리터러시, 콘텐츠 제공자와 시민 참여

학습 시간: 2시간

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

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

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

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

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

주요 주제

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

학습 목표

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

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

시민 참여와 교실 환경

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

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

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

사회적 또는 정치적 영향을 가진 온라인 공간에 대한 분석 및 평가는 다음 세 가지 주요 분야를 토대로 한다. 1) 공간 자체의 목적을 알고 해당 공간의 이데올로기와 가치가 무엇인지 탐색한다. 2) 공간을 만들고 지배하는 자가 누구인지, 그리고 공간이 특정 방식으로 만들어진 이유는 무엇인지 분석한다. 3) 해당 공간이 표적으로 삼은 수용자는 누구이며 사람들은 공간을 어떻게 활용하는지, 결과적으로 누가 혜택을 얻게 되는지 알아본다.

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

교육적 접근법과 활동 예시

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

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

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

- NGO나 개발 기관이 시민 참여를 독려하기 위해 사용하는 디지털 통신 회사를 알아보자. 어떤 요인으로 인해 독려가 가능[67]하다고 생각하는가?

평가 방법 및 제안

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

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

4 단원: 시민 주도 정보와 시민 저널리즘

학습 시간: 4시간

주요 주제

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

학습 목표

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

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

시민과 정보

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

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

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

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

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

교육적 접근법과 활동 예시

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

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

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

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

평가 방법 및 제안

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

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

본 모듈 참고 자료 및 참고 문헌

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

웹사이트/데이터베이스

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

브리지 47 (Bridge 47)
브리지 47은 서로 아는 것을 나누고 서로에게서 배울 수 있는 기회를 마련하고자 만들어진 단체이다. 전 세계를 무대로 사회 변화를 이끌어 시민 사회를 움직이는 것을 목적으로 하고, 세계 시민 교육을 통해 세계 정의를 구현하고 가난을 근절하고자 힘쓰고 있다.
https://www.bridge47.org/about

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

세계 시민 교육 클리어링하우스(Global Citizenship Education Clearinghouse)
세계 시민 교육 클리어링하우는 유네스코와 아태교육원이 만든 세계 시민 교육용 글로벌 데이터베이스이다. 세계 시민 교육의 이해를 돕고 관련 정보를 공유하도록 구성하였다. https://www.gcedclearinghouse.org

세계 시민 교육을 위한 스코틀랜드 국제교육개발협회(IDEAS for global citizenship)
IDEAS는 스코틀랜드(영국) 전역의 개인과 기관을 연결한 네트워크이며 개발 교육와 세계 시민 교육을 적극적으로 지원한다.
http://www.ideas-forum.org.uk/

미디어 스마트(Media Smarts)- 캐나다 디지털 미디어 리터러시 센터
미디어스마트는 디지털 미디어 리터러시를 위한 캐나다 소재의 비영리 기관이다. 어린이와 청소년이 미디어를 접할 때 비판적 사고 능력을 활용하며 정보를 기반으로 한 적극적 디지털 시민이 되도록 교육하는 것이 이 기관의 목적이다. 이를 위해 캐나다 학교와 가정, 공동체에서 디지털 미디어 리터러시를 함양할 수 있도록 리더십 교육을 제공하고 있으며, 캐나다에서 찾을 수 있는 품질 높은 자료를 토대로 한 디지털 미디어 리터러시 교육을 개발하고 전달하고 있다. 또한, 미디어 관련 이슈에 대해 정보를 기반으로 한 공공 정책을 개발할 수 있도록 다양한 연구를 진행하고 알리고 있다.
https://www.mediasmarts.ca/?gclid=CjwKCAjwnK36BRBVEiwAsMT8WEBH51ws5Rb6k7iQ_cFukbkNjFs8nlOoneVhyQflqzoZZNwX09In_hoCOpMQAvD_BwE

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

유네스코-세계 시민 교육

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

유네스코의 세계 시민 교육 접근법은,

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

모듈 6:

미디어와 정보에서의 재현: 성평등을 중심으로



‘우리가 어떻게 비춰지느냐에 따라 어떻게 대접받을지가 정해지기도 한다. 우리는 우리가 타인을 어떻게 바라보느냐에 따라 그들을 대접한다. 이렇듯 보이는 것은 표상(representation)에서 오기 때문이다.’

– 리처드 다이어(Richard Dyer),
≪이미지라는 것(The Matter of Images)≫

배경과 근거

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

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

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

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

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

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

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

단원 구성

1단원:
표상의 개념

2단원:
뉴스 보도와 이미지의 힘

3단원:
다양성과 표상에 대한 기관별 규범

4단원:
텔레비전, 영화, 출판물

5단원:
표상과 뮤직 비디오

1 단원: 표상의 개념

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

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

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

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

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

68) Global Media Monitoring Project, https://whomakesthenews.org/wp-content/uploads/who-makes-the-news/Imported/reports_2015/highlights/highlights_en.pdf.

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

주요 주제

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

학습 목표

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

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

교육적 접근법과 활동 예시

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

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

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

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

평가 방법 및 제안

- 강의, 사례 연구, 시청각 발표 자료나 전시를 보고 에세이, 감상문, 소감문 등 작성하기
- 그룹 학습 활동에 참여하기
- 정보-교육-소통 자료 제작하기(예: 포스터, 소책자, 인포그래픽, 소셜 미디어 카드, 브이로그)
- 콘텐츠 제공자의 텍스트를 표상의 사례를 중심으로 분석하기
- 특정 미디어 표상에 대한 수용자가 누구인지 보여주는 모형이나 표, 평가 도구 개발하기
- 현재 지배적인 미디어 표상이나 수용자에 주요 영향을 미치는 단어들로 워드맵, 워들(Wordle) 게임 등과 함께 미디어 메시지로 콜라주 만들기
- 지구촌의 다양성, 형평성, 포용성 및 공정한 표현의 원칙을 준수하는 콘텐츠 공급자를 위한 개요 개발하기. 또는 그러한 플랫폼의 잠재적 활용도와 영향에 대한 개요 작성하기

2 단원: 뉴스 보도와 이미지의 힘

학습 시간: 2시간

주요 주제

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

학습 목표

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

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

교육적 접근법과 활동 예시

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

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

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

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

성평등 달성 그리고 여성 역량 강화하기(woman empowerment)

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

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

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

69) 지속가능발전목표(SDG) 5, Achieve gender equality and empower all women and girls https://sdgs.un.org/goals/goal5. Accessed on 10 December 2020.
70) UN Women, https://www.unwomen.org/en

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

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

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

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

여성 혐오와 온라인 괴롭힘, 여성 언론인에 대한 성희롱이 나날이 증가하고 있다. 2018년 국제기자연맹이 진행한 글로벌 조사[71] 결과는 다음과 같다.

- 여성 응답자 중 64%가 온라인 학대를 경험한 적이 있다고 밝혔다.
- 온라인 괴롭힘은 살인 또는 강간 위협, 모욕, 성과에 대한 평가 절하, 성차별적 발언, 성적 수치심을 주는 이미지 전송, 사이버불링, 사이버스토킹, 계정 사칭 등과 같이 다양한 형태로 나타난다.
- 온라인 괴롭힘을 경험한 사람 중 47%의 여성이 이 문제를 신고하지 않았다고 답했으며, 신고한 사람 중 40%는 미디어 관리팀에만 신고했다고 밝혔다.
- 또 하나의 우려할 만한 결과는 학대를 경험한 응답자 중 다수(63%)가 학대 경험 후 불안이나 스트레스 같은 심리적 영향을 가져왔다고 답했으며, 38%는 자기 검열을 하기 시작했고 8%는 실직을 경험했다고 밝혔다.

위의 내용을 유네스코의 2020년 여성 언론인을 대상으로 한 온라인 폭력 글로벌 조사[72] 내용과 비교해보자.

- 조사에 응한 여성 언론인 중 73%가 근무 중 온라인 폭력을 경험한 적이 있다.
- 25%는 신체적 폭력에 대한 위협을 받았다.
- 18%는 성폭력 위협을 받았다.
- 20%는 온라인 폭력에 이어 오프라인에서도 공격을 받은 적이 있다고 밝혔다.

- 두 데이터의 유사점 또는 차이점은 무엇인가? 여성 언론인을 향한 적대감이 증가하는 이유는 무엇이라고 생각하는가? 두 조사에서 제시한 권고 사항을알아본 뒤, 권고 사항을 담은 포스터나 스토리보드를 만들어본다. 권고 사항을 어떻게 실행할 수 있을지, 그리고 누가 실행할 것이며, 어떤 감시 체제를 만들 수 있을지 생각해보고 발표 내용에 포함한다. 두 조사를 진행할 때 활용한 방법론을 알아보자. 데이터의 타당성이나 정확성이 제대로 충족되었는가? 모듈 3을 참고하여 학술적 연구에서 타당성이나 정확성의 의미는 무엇인지 다시 찾아보자. 두 조사의 한계점도 논의해 보자.
  - "젠더에 관련한 폭력 문제를 다룬다는 것은 모든 인류와 관련된 사안을 다루는 것과 마찬가지이다. 여성과 여아에 대한 편견으로 물든 표상, 고정관념, 편협한 사고와 폭력을 돌아봄으로써 적어도 미디어에서만큼은 우리 사회의 큰 근심거리를 제대로 다루어 본다. (중략) 언론인은 침묵을 깨고 너무 자주 사적 영역으로 치부되는 이 문제를 공론화하여 다룰 수 있다."[73]
  - 학습자는 위 인용문에 대해 논의해보자. 신체적·성적 폭력을 경험한 적이 있는 여성, 또는 여아라는 이유로 낙태 당한 아이들, 그리고 여성 할례에 대한 통계자료를 유네스코의 《여성과 여아에 대한 폭력 보도: 언론인을 위한 핸드북(Reporting on Violence against Women and Girls: A Handbook for

71) https://www.ifj.org/media-centre/reports/detail/ifj-survey-one-in-two-women-journalists-suffer-gender-based-violence-at-work/category/press-releases.html

72) Online violence Against Women Journalists: A Global Snapshot of Incidence and Impacts. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization Authros: Julie Posetti, Nermine Aboulez, Kalina Bontcheva, Jackie Harrison, and Silvio Waisbord (2020). https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/ pf0000375136

73) 다음에서 발췌 "Reporting on Violence against Women and Girls: A Handbook for Journalists. Impe, AM. (2019). https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000371524. (Ed. Mirta Lourenco). UNESCO, Paris.

Journalists)》
https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000371524 8페이지에서 찾아보자. 학습자는 다음 질문을 생각해보고 탐색해본다. 여성에 대한 폭력을 보도하는 지역 미디어가 있는가? 지역 미디어는 여성 폭력 문제 보도에 관한 내부 정책이 있는가? 학습자나 교육자가 지역 미디어에 연락을 취해 해당 사실에 대해 알아볼 수 있는가? 교육자와 학습자는 디지털 통신 회사와 관련해 어떤 행동을 취할 수 있는가?

- 탐색 과정에서 학습자는 자신이 배운 미디어·정보 리터러시를 활용해 볼 수 있다. 자신이 찾은 내용을 온라인 등을 통해 공동체와 공유한다. 미디어 정책과 콘텐츠에 대해 더 알아보려면 다음의 자료를 참고하라. 《커뮤니케이션 정책에 젠더 어젠다 설정하기: 미디어와 젠더에 대한 글로벌 동맹의 새로운 제안(Setting the Gender Agenda for Communication Policy: New proposals from the Global Alliance on Media and Gender)》
https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000368962.locale=en

교육자는 이 밖에 이와 유사한 활동을 개발할 수 있다. 젠더와 관련이 있으며 장애인이나 토착민, 소수민족 또는 경제적으로 어려운 도시 및 지방 공동체의 구성원 같은 소외계층에 대한 활동을 다룬다. 활동의 목적은 미디어에서 해당 집단이 재현되고 묘사되는지 방식을 알아보는 것이며, 이를 통해 누가 누구를 위해 그와 같은 표상을 만들어내고, 해당 표상으로 인해 혜택을 얻는 자들은 누구이며, 불이익은 얻는 자는 또 누구인지 이해하는 것이다.

평가 방법 및 제안

- 뉴스 보도의 시각 자료 분석 및 평가하기-기술적·디자인적 요소를 포함
- 성평등을 다룬 최근 연구 및 보고서를 조사한 뒤 소셜 미디어 캠페인 만들기. 내가 만든 캠페인의 효과 생각해보기
- 시민성이 정보를 기반으로 발전할 수 있도록 돕는 보도 방법 알아보고 평가하기
- 시각 자료가 수용자에게 주는 영향 평가하기

3 단원: 다양성과 표상에 대한 기관별 규범

학습 시간: 2시간

주요 주제

- 미디어와 디지털 통신 회사, 도서관, 아카이브와 박물관 같은 콘텐츠 제공자의 규범과 윤리
- 미디어의 다양한 규범과 규칙 평가에 규범 적용

학습 목표

본 단원을 통해 교육자는 다음과 같은 역량을 함양할 수 있다.

- 콘텐츠 기관의 다양성과 윤리 규범을 탐색할 수 있다.
- 다양한 미디어 이미지와 텍스트에 규범과 윤리를 적용할 수 있다. 확립된 규범과 윤리를 토대로 온라인 및 오프라인 텍스트를 평가할 수 있다.
- 해당 규범의 목적과 효과를 평가할 수 있다.
- 다양한 콘텐츠 제공자의 규범과 윤리 규정에 제안 및 변화를 권고할 수 있다.

교육적 접근법과 활동 예시

요약: 본 커리큘럼의 1부에서 언급했듯, 다양한 교육적 접근법을 활용할 수 있다. 1부에서 제시한 교육적 접근법 목록을 검토한 뒤, 하단에 제시된 활동 및 기타 자체 활동에 활용할 접근법을 선택해 보자.

미디어에 대한 국가 규제를 피하기 위해 여러 지역의 미디어 산업은 자발적으로 다양성에 대한 규범을 개발하여 콘텐츠에 대한 다양성과 포용성을 보장하려 한다. 이외 다른 산업에서도 인종이나 민족, 나이나 성, 신체적 조건 또는 결혼 여부를 이유로 가학적이거나 차별적인 내용을 금지하는 윤리 강령을 따르고 있다. 어떤 디지털 통신 회사는 공동체 기준은 있으나 실제로 실행하는 데 충분한 재정적 지원을 하고 있지 않다는 비판을 받기도 한다. 도서관과 박물관은 포용성과 평등에 관련한 문제를 다루는 정책을 더욱더 활발히 개발하고 있으며, 문화적 적절성과 표상을 다루는 정책 또한 도입하고 있다.

- 내가 사는 지역에서 찾아볼 수 있는 실천 규범과 윤리 지침을 알아보자. 미디어와 디지털 통신회사, 도서관이나 아카이브, 박물관과 연관된 내용일 수 있다. 내가 찾은 실천 규범을 누가 정립했는지 알아보자. 실천 규범 속에서 주로 다루고 있는 분야와 목적을 요약 정리해 보자. 시민과 소비자의 이익을 어떻게 대변하고 있는가? 해당 규범은 기관에 어떤 영향을 미치는가?
- 앞선 활동의 뉴스 보도와 콘텐츠 개발, 전달 과정이 담고 있는 표상에 실천 규범을 적용해 보자. 규제가 얼마나 지켜지고 있는지 평가해 보자. 평가 시 텍스트와 맥락 모두를 고려한다. 보도 내용에서 나의 응답에 근거가 될 수 있는 상세한 예를 찾아본다. 콘텐츠가 규범을 어겼을 시 개인은 어떤 조치를 취할 수 있을까?

- 해당 규범이 적용되는 다양한 콘텐츠 제공자 분야를 살펴보자(광고 속 고정관념과 성차별을 포함한 젠더 묘사가 있다). 이런 상황에서 규제는 잘 지켜지고 있는지 평가해보자. 기관 또는 해당 텍스트 제작자에게 보낼 피드백을 작성해보자.

평가 방법과 제안

- 미디어와 디지털 통신 회사, 도서관과 아카이브, 박물관과 같이 다양한 콘텐츠 제공자의 다양성과 윤리 규범의 주요 분야 요약하기. 소셜 미디어 또는 오프라인 공동체 캠페인을 만들기. 내가 만든 캠페인의 효과 알아보기.
- 규범과 윤리 내용에서 바꾸거나 추가할 것 제안하기

4 단원: 텔레비전, 영화, 출판물

학습 시간: 2시간

주요 주제

- 영화와 표상
- 출판물 속의 표상
- 영화와 텔레비전 산업, 공동체와 토착민의 이야기

학습 목표

본 단원을 통해 교육자는 다음과 같은 역량을 함양할 수 있다.

- 현재 유행하는 텔레비전 프로그램과 영화가 성공한 이유를 알아볼 수 있다.
- 영화와 텔레비전, 책과 같은 인쇄물에서 보여주는 표상을 평가할 수 있다.
- 영화 또는 텔레비전의 내용에 관한 개요서를 작성할 수 있다.
- 텔레비전 프로그램 편성 시간 및 위치의 의미를 이해할 수 있다.
- 광고 속 젠더 표상을 분석할 수 있다.
- 표상이 갖는 기술적 전략을 분석할 수 있다.
- 텔레비전과 영화 속 대안적이고 토착적인 이야기를 찾을 수 있다.

콘텐츠 유형으로서의 영화

영화는 수백 년간 전 세계적 수많은 대중에게 사랑받고 있는 가장 영향력 있는 미디어 중 하나이다. 최근 들어 텔레비전과 온라인 시청각 자료 또한 많은 인기를 얻은 것이 사실이다. 물론 이와 동시에 서적은 온라인, 오프라인 할 것 없이 아이디어와 정보를 제공하는 매우 중요한 미디어로 남아 있다. 이 모든 미디어가 다양한 이야기와 특정 국가 역사를 다룸으로써 사회가 사회를 이해하는 데 매우 중요한 역할을 하고 있다. 미디어·정보 리터러시의 중요한 한 측면 역시 우리가 사는 세상을 이해하는 데 미디어가 도움을 줄 수 있는 방식을 이해하는 것이다.

교육적 접근법과 활동 예시

요약: 본 커리큘럼의 1부에서 언급했듯, 다양한 교육적 접근법을 활용할 수 있다. 1부에서 제시한 교육적 접근법 목록을 검토한 뒤, 하단에 제시된 활동 및 기타 자체 활동에 활용할 접근법을 선택해 보자.

- 최근 흥행한 영화 작품을 인터넷으로 찾아보자. 내가 사는 지역에서 또는 국제적으로 흥행에 성공한 작품 다섯 개를 목록으로 만들어본다. 가능하다면 각 영화의 예고편을 시청한 뒤, 한 영화를 골라 전체 작품을 감상해 보자. 이야기 흐름과 관련하여 영화가 대표하는 인물 및 의미 등을 설명해보자. 수용자에게 해당 표상이 의미 있는 이유를 설명해 보자.
- 교육자는 역사적 사건을 다룬 다양한 표상을 찾아보도록 한다. 예를 들면, 특정 시대에 출판되었거나 특정 시대를 다룬 출판물을 찾아본다. 또는 다양한 장르로 만들어진 영화를 찾아본다. 미술 작품이나 이미지도 좋다. 사진이나 뮤직 비디오 또한 해당될 수 있다. 그 역사적 내용을 소재로 에세이를 쓰기 위해 박물관이나 아카이브를 방문해 자료를 모아 보자.
- 학습자가 살고 있는 나라에 대해 쓴 책 또는 기사를 찾아보자. 지역 공동체나 문화, 특정 사건에 관한 내용일 수 있다. 선택한 주제에 대해 얼마나 다양한 측면을 재현하고 있는지 알아보자. 해당 표상의 내용에 동의하는가? 이유는 무엇인가? 그렇지 않다면 왜일까? 논의해 보자.
- 인터넷이나 텔레비전에서 시청각 광고를 수집해 보자. 여성과 남성 모두가 출현하는 광고를 선별한다. 소그룹을 만들어 광고 속 여성과 남성이 어떻게 묘사되는지 논의해 본다. 관찰한 내용을 적어본다. 내가 찾은 내용이 시사하는 점을 논의해 본다. 집단 구성원은 특정 표상을 다르게 받아들이기도 하는가? 왜 그럴까?
- 상업 영화는 주로 영웅 서사와 같은 전통적 서사에 집중하곤 한다. 이러한 서사는 특정 문화의 두려움과 욕망, 염원을 표현하는 내재적 신념을 의미한다. 이야기 속에서 주로 남성으로 나타나는 영웅은 자신의 운명을 모른 채 중요한 임무를 완수하도록 부름 받는다. 임무를 처리하는 과정에서 '탄생'과 시작, 자신의 운명 받아들이기, 로맨스 경험, 적과의 맞닥뜨림, 현인으로부터의 조언 받아들이기, 그리고 마지막으로 집으로 돌아오기 같은 단계를 거친다.
  - 이 같은 서사로 구성된 영화 목록을 만들어보자. 해당 이야기가 인기를 얻는 이유를 생각해 보자. 영화 속 영웅을 설명해보고, 그 영웅이 우리 사회의 열망과 가치를 어디까지 대변하는지 이야기해보자.
  - 영화 속 음향과 음악 활용을 비롯해 카메라 촬영 기법은 어떠한지 묘사해 보자. 이러한 기술적 요소가 이야기의 중심 요소에 대한 표상을 어떻게 강화하는지 평가해 보자(예를 들어 주요 악역 또는 로맨틱 영웅이 풍기는 이미지를 만드는 데 어떤 영향을 주었을까?). 만약 다른 배경 음악을 선택했다면 그 영화 속 특정 장면의 의미가 어떻게 바뀌었을지 이야기해보자.

- 블록버스터 영화에 비해 대안적 영화를 보여주는 지역이나 공동체 미디어의 웹 사이트를 방문해보자. 해당 회사나 기관이 하는 이야기를 살펴보자. 그리고, 주요 영화 스튜디오에서 만드는 이야기와 비교해보자. 이처럼 대안적이고 토착적 이야기에 목소리를 부여하고 표상에 힘을 불어넣는 '독립' 기관이 갖는 가치를 평가해 보자.

"영화와 텔레비전이 재현하는 다양한 관점을 보여주는 것이 우리의 목표입니다. 스크린에서 보여주는 관점이 많아진다고 해서 그 누구도 불이익을 받게 되지 않습니다. 오히려 더 좋은 프로그램을 만들고 스크린 위에 새로운 비전을 제시하게 됩니다."

조앤 페네파더(Joan Pennefather), 캐나다국립영화위원회 첫 여성 위원장
매클린에서 1993년 3월 29일.

- 시청자에 대한 영화와 텔레비전의 책무성과 인류 발전과의 연관성을 설명해보자. 모든 시청자가 자신의 모습을 스크린에서 보고 자신의 이야기를 스크린에서 접할 수 있어야 하는 이유는 무엇인가? 주류로 여겨지는 이야기와 표상이 다양한 수용자에게 주는 시사점이 무엇일지 논의해보자. 전문 채널이나 다양한 인터넷 사이트, 블로그와 새로운 기술이 서사 만들기라는 예술에 미치는 영향과 수용자에게 대안적 표상을 제시하는 방법을 알아보자.

평가 방법 및 제안

- 텔레비전 프로그램과 영화의 최신 사례 분석하기
- 기술적 전략이 콘텐츠와 표상에 주는 영향 평가하기
- 대안적이고 지역적인 이야기를 보여주기 위한 국가적 영화 기관 및 독립제작회사 알아보고 평가하기

5 단원: 표상과 뮤직 비디오

학습 시간: 2시간

주요 주제

- 뮤직 비디오와 표상 분석하기
- 음악과 사회 변화

학습 목표

본 단원을 통해 교육자는 다음과 같은 역량을 함양할 수 있다.

- 뮤직 비디오 제작을 위한 스토리보드와 촬영 기법 등을 구성할 수 있다.
- 젠더나 인종, 성별 표상을 중점으로 뮤직 비디오를 분석할 수 있다.
- '대안적' 음악이 나타내는 표상을 탐색할 수 있다.
- 주류 미디어와 대안 미디어에 나타난 표상을 비교할 수 있다.

교육적 접근법과 활동 예시

- 음악은 인간 사회에서 매우 중요한 역할을 한다. 엔터테인먼트의 한 종류로 여겨지기도 하지만, 다양한 종교적 및 문화적 활동에서 중요한 역할을 수행하며 정치적 활동에서도 자주 사용된다. 음악이 수용자에게 미치는 영향을 이해하는 것 또한 미디어·정보 리터러시에 해당된다.
- 내가 살고 있는 나라 또는 국제적으로 매우 인기 있는 음악가의 영상을 인터넷에서 찾아보자. 내가 고른 뮤직 비디오가 전달하려는 메시지나 가치를 분석해 보자(노래의 가사와 영상 모두를 확인해 보자.) 분석 내용은 다음을 포함하도록 한다.
  - 해당 노래의 가사를 알아보자. 뮤직 비디오가 노래의 가사와 멜로디에 어떻게 연관되는지 설명해 보고, 교사가 해석해 제시해준 가사와의 연관성을 알아보자.
  - 색감이나 조명, 편집 방식(속도나 나열 방식, 컷), 특수 효과와 음향 및 영상적 요소와 같은 기술적인 요소를 고려해 보자.
  - 뮤직 비디오가 다루고 있는 사회적 이슈를 탐색해 보자. 만약 특정 사회계급이나 인종이 뮤직 비디오에서 보인다면, 또는 여성과 남성의 역할이 바뀌어서 표현된다면 어떤 메시지가 전달되고 그 메시지가 사람들에게 어떤 변화를 줄 수 있을지 이야기해보자.
- 다음 질문을 지침으로 활용하여 뮤직 비디오가 보여주는 아이디어나 가치를 해석해 보자.
  - 특정 집단의 신념이 뮤직 비디오에서 표현되는가?

- 뮤직 비디오가 여성과 남성을 표현하는 방식에 대해 이야기해보자. 고정관념이 보이는가? 어떤 이유에서 그런 표현을 했을까?
- 어떤 집단이나 개인이 더 많은 권한을 가진 것처럼 표현되고 있는가? 그 결과로 혜택을 얻는 사람은 누구일까?
- 뮤직 비디오가 배제하고 있는 사람이나 신념이 있는가?
- 행복이나 성공, 도덕성은 어떻게 표현되고 있는가?

- 표적 수용자는 누구일까? 그 표적 수용자 외 관심을 얻고 인기를 끌 수 있는 대상은 누구일까?
- 개혁적 변화를 이끄는 도구로서 대중문화와 음악이 갖는 힘을 평가해 보자. 정치사회적인 참여를 이끌고 사회정의를 추구하는 데 음악가나 예술가가 미치는 영향은 무엇일까? 덴마크에 있는 프리뮤즈(Freemuse)의 작업을 찾아보자. 프리뮤즈는 사회정치적 운동에 참여하는 음악가들을 지원하는 단체다.그들의 음악이 표현하는 사건이나 사안은 무엇인가? 이는 어떤 효과를 일으키고 있는가?
- 한 노래의 가사를 선택하고, 가사의 메시지를 전달해줄 뮤직 비디오 스토리보드를 준비해 보자. 가사를 대변할 수 있는 이미지를 고심하여 골라보자. 이 과정을 더욱 효과 있게 만들어줄 기술적 요소도 찾아보고 골라보자.
- 만약 내가 고른 노래에 이미 뮤직 비디오가 존재한다면, 내가 만든 스토리보드와 비교해 보고 이미지나 기술면에서 다른 점을 확인해 보자.
- 미디어워치(MediaWatch)와 같은 기관의 인터넷 사이트를 방문해보자. 미디어워치는 '교육과 실천을 통한 미디어 속 인종차별, 성차별, 폭력'에 대항하는 기관이다. 미디어워치와 유사한 기관을 찾아 그들의 목표 및 캠페인을 알아보자.

평가 방법 및 제안

- 표상과 기술적 요소, 이데올로기와 가치 메시지를 토대로 뮤직 비디오 평가하고 분석하기
- 내가 선택한 노래 가사로 뮤직 비디오 스토리보드 만들기

본 모듈 참고 자료 및 참고 문헌

일부 자료는 적절치 못할 수 있기에 연수자는 자신이 사는 지역의 상황에 맞추어 자료를 만들거나 조사해본다.

BIRTH, the historical archives of European television: http://www.birth-of-tv.org/birth Cynopsis, free daily news aimed at the television industry-a number of editions are available: www.cynopsis.com

Box Office Guru, American and international box office figures, both current and past, are listed here: http://boxofficeguru.com

Equality in Journalism: Brussels, Belgium at, G., S. (2018). Promoting gender equality through education in India. Gender Parity and Women Empowerment-Challenges and Way Forward, 31-34. doi:10.9756/bp2018.1012/06

Hidden Figures (film, 2016),
https://www.imdb.com/title/tt4846340/?ref_=nv_sr_srsg_0-

http://portal.unesco.org/ci/en/files/28397/12435929903gender_booklet_en.pdf/gender_booklet_en.pdf

Imob, wide range of links to music: recordings, films, technology, production courses: www.imob.com

International Federation of Journalists. (2009). Getting the balance right: Gender

International Women's Media Foundation. (2011). Global Report on Status of Women in the News Media: Washington, DC, USA AT,
http://www.iwmf.org/pdfs/IWMF-Glob-al-Report.pdf

Masterman, L. (2010). Voices of Media Literacy with Len Masterman/Interviewer: Dee Morgenthaler. Center for Media Literacy.
Retrieved from
http//www.medialit.org/read-ing-room/voices-media-literacy-international-pioneers-speak-len-mastermaninter-view-transcript.

Reconstructions, a site launched by members of the MIT Comparative Media Studies community in the days following the events of 11 September 2001:
http://web.mit.edu/cms/reconstructions

Sidahmed, A., 2012. The Plight of Female Journalists [online] Doha Center for Media Freedom. Available at:
http://www.dc4mf.org/en/content/plight-female-journalists

The Internet Movie Data Base, the most comprehensive site for researching films and television. There is a wealth of information on individual titles, reviews, chat, actors, directors, genres: www.imdb.com

United Nations Fourth World Conference on Women, Beijing Declaration and Platform for Action (1995) at,
http://www.un.org/womenwatch/daw/beijing/platform/

World Association of Christian Communication. (2010). Who Makes the News? Global Media Monitoring Project: Toronto, Canada at,
www.whomakesthenews.org

모듈 7:

미디어와 기술이 콘텐츠에 미치는 영향



“언어는 오해의 근원이다.”

– 앙투안 드 생텍쥐페리(1900-1944)

배경과 근거

마셜 매클루언은 1964년에 ‘미디어는 메시지다’라고 말했다. 매클루언은 오늘날의 미디어·정보 리터러시를 확립한 인물 중 하나이다. 물론 미디어가 미디어의 전달 방식에 영향을 미치는 것은 사실이나, 사용자나 수용자의 경험 및 배경 또한 메시지를 해석하는 데 영향을 미친다. 미디어·정보 리터러시를 갖추는 첫 번째 단계는 다양한 콘텐츠 제공자(미디어와 디지털 통신 회사, 도서관, 아카이브와 박물관 등)를 통해 정보와 아이디어, 의미가 다르게 소통될 수 있다는 사실을 이해하는 것이다.

소통 수단의 사용과 정보의 전달은 선사 시대부터 존재해 왔다. 벽과 돌 위에 그림을 새겨 넣거나 조개껍데기를 사용하고 북이나 징을 활용하기도 했으며 두루마리에 글씨를 쓰기도 했다. 이후 1455년 요하네스 구텐베르크가 인쇄술을 발명하여 신문과 책의 세상이 열렸다. 신문과 전화기의 발명 이후인 1901년, 라디오가 등장하여 20년가량 눈부신 발전을 보여주었다. 그리고 1927년, 라디오에 그림을 입힌 ‘텔레비전’이 등장했다. 컴퓨터가 개발되기 시작한 건 1937년이었다. 그리고 이어진 20세기 후반은 그야말로 정보와 디지털 커뮤니케이션 분야의 엄청난 진보가 이루어진 시대였다. 제2차 세계대전이 발발하면서 대형 컴퓨터가 출현했고(1946년), 이는 1960년대 후반 인터넷의 등장에 매우 큰 역할을 했다. 1990년에는 컴퓨터와 인터넷 연결망을 가지고 있는 사람이라면 누구나 인터넷을 활용할 수 있게 되었다(웹2.0). 21세기가 도래하자, 더 많은 상호작용이 가능해졌고 사용자의 편의를 고려한 인터페이스가 발전하였으며 소셜 미디어가 활발해지기 시작했다. 가장 최근의 기술적 진화를 이야기하자면, 인공지능의 활용과 블록체인을 들 수 있다.

각 미디어는 각기 다른 형태의 홍수 시대를 열었다. 각 미디어는 특정 '언어'와 '문법'을 활용하여 그만의 방식으로 의미를 전달한다. 여기서 '언어'란 기술적이고 상징적인 재료 또는 코드나 약속된 형식으로, 정보와 미디어 디지털 전문가가 선택하여 아이디어나 정보와 지식을 소통하는 데 활용하는 것을 의미한다. 기술적 코드는 음향, 카메라 각도, 숏의 종류, 조명, 색감, 그래픽, 아이콘, 메뉴, 프로그래밍 코드, 알고리즘, GIF, 밈, 이모티콘 등을 포함한다. 예를 들면 영화에서 위험을 알려주고자 사용하는 불길한 음악이나 사진에서 어떤 힘이 느껴지도록 하기 위해 위에서 아래로 내려다보는 각도를 활용하는 것, 또는 특정 그래픽이나 상호작용을 이끌어내기 위해 프로그래밍 코드를 입력하는 것, 그리고 감정을 빠르게 전달하기 위한 이모티콘 활용이 있다. 이와 달리 상징적 코드는 언어, 인물의 옷차림이나 행동, 또는 쉽게 이해될 수 있는 아이콘을 포함한다. 일례로 빨간 장미는 로맨스를 보여주고 싶을 때 상징적으로 사용되곤 하며, 꽉 쥔 주먹을 보여줌으로써 화가 났다는 사실을 알려주기도 한다. 인공지능을 만들 때 사용하는 목소리나 톤과 같은 특정 형식은 성차별을 강화하거나 약화한다. 다양한 미디어에서 사용하는 언어는 특정 언어나 구, 이미지를 반복적으로 사용하는데, 이는 구두의 언어 또는 시각적 언어라고도 불린다. 미디어 언어에 대한 연구를 진행하며 다음 세 가지 주요 질문을 떠올릴 필요가 있다. 오늘날 콘텐츠를 공급하는 사람들이 사용하는 주요 형식이나 관습에는 무엇이 있을까? 수용자 또는 시민은 해당 언어를 어떻게 받아들일까? 동일한 텍스트나 정보를 접해도 사람에 따라 상이한 의미를 도출할 수 있을까? 여기서 주의해야 할 점은, '미디어'는 단순한 기관을 넘어 소통을 일으키는 기술적 수단이라는 것이다.

디지털 커뮤니케이션은 사용자–사람과 기관 모두–를 서로 연결할 수 있는 플랫폼을 배경으로 발생한다. 역동적인 소셜 미디어 환경은 페이스북이나 VK와 같은 소셜 미디어 웹 사이트, 유튜브나 비메오 같이 영상을 공유하는 플랫폼, 틱톡이나 인스타그램, 스냅챗과 핀터레스트 같은 시청각 자료를 주고받는 플랫폼, 시나, 웨이보, 트위터처럼 마이크로블로그를 게시하는 사이트, 블로그와 위키 모두에서 찾을 수 있다. 기업과 개인은 정보를 찾고 공유하며 아이디어와 상품을 구상하고 학습 및 상호작용을 하기 위해 위와 같은 플랫폼 및 웹사이트를 도구로 활용한다. 교육자와 학습자는 이러한 환경적 변화를 모두 이해하고 활용할 수 있는 능력을 갖추는 데 어려움을 느끼며, 여가나 학습, 사회적 참여와 의사 결정과 같은 목적을 이루기 위해 어떤 도구를 선택하는 데에도 어려움을 겪고 있다.

따라서 본 모듈은 미디어의 기술적 유형(디지털을 포함하여)에 따라 다른 메시지 전달 방식을 밝히고자 한다. 이에 더해, 해당 미디어가 활용하는 언어 형식도 살펴볼 것이다. 예를 들어, 음향과 시각적 기술은 달리는 말과 동일한 속도로 카메라를 움직여서 달리는 말을 포착할 수 있다. 물론 이러한 기술을 도입하고 활용하기까지 많은 시간이 걸린 것은 사실이다. 이와 마찬가지로 시트콤이나 다큐멘터리, '리얼리티 텔레비전 프로그램', 스탠드 업 뉴스 보도, 밈, 아방가르드 영화 또는 예술 영화 등이라는 장르를 개발하는 데에도 오랜 시간이 걸렸다.

본 모듈은 또한 교육자가 정보와 메시지의 전달 방법을 이해할 수 있도록 하는 데 사용되는 다양한 언어와 장르에 대한 지식을 습득하는 데 목적을 두며, 콘텐츠 제공자로부터의 정보 또는 아이디어에 대한 해석이 사람들이 사용하는 언어의 유형과 어떻게 상호작용하는지 유념할 수 있다.

단원 구성

1단원:
미디어와 정보 텍스트 읽기

2단원:
미디어와 메시지: 신문과 방송 뉴스

3단원:
영화 장르와 스토리텔링

4단원:
소셜 미디어 디지털 플랫폼과
커뮤니케이션

1 단원: 미디어와 정보 텍스트 읽기

학습 시간: 2시간

주요 주제

- 미디어와 정보 텍스트에 주로 사용되는 코드와 약속된 형식 알아보기
- 의미 분석하기– 상징과 시각적 언어
- 미디어와 기술적 언어 탐색하기– 사진과 영상 콜라주

학습 목표

본 단원을 통해 교육자와 학습자는 다음과 같은 역량을 함양할 수 있다.

- 다양한 미디어와 정보 텍스트에서 의미 전달을 위해 활용하는 형식을 찾아낼 수 있다.
- 지역 공동체와 전 세계 공동체에서 다양한 목적을 위해 사용하는 신호와 상징을 찾아낼 수 있다.

교육적 접근법과 활동 예시

요약: 본 커리큘럼의 1부에서 언급했듯, 다양한 교육적 접근법을 활용할 수 있다. 1부에서 제시한 교육적 접근법 목록을 검토한 뒤, 하단에 제시된 활동 및 기타 자체 활동에 활용할 접근법을 선택해 보자.

다음 장르에서 활용하는 기술적이고 상징적인 코드 및 약속된 형식 몇 가지를 작성해보자. 텔레비전 드라마, 여행 책자, 다큐멘터리 영화, 시트콤, 정치적 성격을 띤 광고 등이 장르의 예이다. 이 장르에서 활용하는 코드가 내포하고 전달하는 메시지와 정보는 무엇인가?

- 내가 속한 커뮤니티에서 다양한 정보 전달을 위해 사용하는 표지판 또는 상징을 알아보자(예: 길 안내판 또는 명소 표시 등). 이러한 표지판과 상징에 쓰이는 언어와 시각 '언어'를 설명하고, 우리 공동체에 속한 사람들이 보편적으로 그 의미를 이해하는지 이야기해보자. 폰트나 이미지, 디자인 등에 대해 상세히 이야기 나누어보자.
- 내가 살고 있는 나라 또는 공동체에서 사용하는 다양한 엽서를 찾아보자. 각 엽서에서 볼 수 있는 주요 상징이나 기술적 코드를 알아보자. 해당 코드를 통해 내가 사는 나라에 대해 얻을 수 있는 정보는 무엇인가? 생략된 정보는 무엇인가? 장소나 기관을 하나 골라 이를 표현할 수 있는 엽서를 만들어 보자. 내가 원하는 정보를 전달하고 사람들에게 특정 인상을 남기기 위해 활용할 수 있는 기술적 또는 상징적 코드는 무엇일까?
- 사진이나 영상 이미지로 콜라주를 만들어 내가 속한 교육 기관의 중요성을 특정 수용자에게 알려보자. 적절한 아이콘이나 상징, 시각적 언어적 언어와 음악, 색감, 카메라 숏과 앵글 등을 활용하여 수용자와 관계를 맺고

수용자에게 의미를 전달하도록 하자. 해당 콜라주의 수용자는 교육기관에 등록할 학생이나 학생의 부모, 후원자, 정치인 등이 될 수 있다.

- 소셜 미디어는 대화와 정보 공유에 매우 효과적인 플랫폼이며, 기업의 목적에 따라 만들어진 알고리즘으로 운영되는 경우가 대부분이다. 소셜 미디어를 사용하는 주요 이유는 장소에 구애 받지 않고 친구 및 친지와 연락을 주고받을 수 있다는 점도 있지만, 소비자와 투자자, 직원 등이 함께 소통할 수 있는 장이 되기 때문이기도 하다. 바로 이 때문에 소셜 미디어 마케팅 산업이 매우 중요하며 계속해서 고성장하고 있다. 학습자는 소그룹을 만들어본다. 각 그룹은 소셜 미디어 플랫폼 하나를 선택한다. 그룹이 고른 플랫폼이 소통과 메시지 전달을 위해 쓰고 있는 기술적 코드나 약속된 형식을 알아본다. 예를 들어, 트위터라는 플랫폼에서 트윗을 하나 게시할 때 240자를 넘길 수 없다는 사실을 생각해보는 것이다. 각 그룹은 발표를 준비한 뒤 다음의 질문과 교육자가 추가한 기타 질문에 대한 논의를 진행해보자. 소셜 미디어 플랫폼마다 다른 점은 무엇일까? 유사한 점은 무엇일까? 각각의 특성은 무엇인가? 기술적 코드나 약속된 형식이 학습자가 정보와 디지털 도구를 활용하는 데 영향을 미치는가? 자신의 경험은 어떠한가? 학습자에게 어떻게 영향을 미치는가? 코드나 형식은 젠더 감수성이 뛰어난 편인가? 또는 여성이나 남성에 대한 고정관념을 반영하기도 하는가? 교육자나 학습자가 의미 전달에 중요한 코드의 영향과 존재를 학습한 뒤 미래에 더 의식을 가지고 행동하기 위해 취할 수 있는 비판적 단계는 무엇일까? 플랫폼마다 특색이 있다는 사실을 유념하자(예를 들어 틱톡의 댄스 영상 클립). 또한, 플랫폼은 사용자가 사용 방법을 모른 채 그저 받아들이기만 하는 수동적인 공간이 아니라는 사실을 기억하자. 플랫폼은 자신이 이루고자 하는 목적을 알고리즘을 통해 구현해내는 시스템이나 마찬가지이기 때문이다. 교육자와 학습자가 소셜 미디어에 대해 학습한 내용을 친구, 가족들과 나눌 수 있도록 하자.
- 정보와 디지털 통신 환경이 계속해서 급변하고 있는 가운데, 교육자와 학습자는 가까운 미래에 존재할 다양한 요구에 응답해야 할 것이다. 교육자와 학습자는 아이디어 만들기와 토론 세션을 진행하도록 한다. 미래에 개발될 기술이나 미디어에는 무엇이 있고, 어떤 코드와 기술적 형식을 활용할지 이야기 나누어 보자. 예를 들어, 컴퓨터 모니터가 3차원이고 가상의 화면을 보여줄 수 있게 진화한다고 생각해보자. 이러한 발전은 어떤 변화를 불러오게 될까? 또한, 교실과 공동체 공간의 현재와 미래의 기술적 도구를 떠올려보자. 미래의 기술적 코드와 형식이 교육과 학습 과정에 도움을 줄지 또는 방해를 줄지 이야기해 보자.
- 뉴미디어와 스마트폰의 결합은 재능과 창의력을 표현하는 새로운 기회의 장을 열어준다. 일반 사람도 뉴미디어 플랫폼을 활용하면 자신을 표현하는 것은 물론 별다른 어려움 없이 자신만의 콘텐츠를 제작할 수 있다. 큰 재정적 비용이나 도구, 인력 없이도 자신의 능력을 보여주고 전 세계 소비자와 만날 수 있는 것이다. 또한, 아이디어를 구체화하고 다른 이에게 전달하는 것도 특정 사회의 특정 인물에게만 한정된 일이 아니다. 학습자가 소그룹을 형성하도록 한다. 평범한 개인이 미디어와 디지털 상품을 만들기 위해 특별한 미디어 기술 코드와 형식을 활용하고 개발한 사례를 찾아보도록 한다. 규모가 큰 미디어와 디지털 통신 회사가 만든 것과 차이가 있는가? 비즈니스 모델은 어떤 제작 콘텐츠가 인기를 끌고 수익을 내는 데 영향을 미치는가? 해당 내용을 가지고 발표와 토론을 만들어보자.

평가 방법 및 제안

- 다양한 텍스트의 코드와 형식 분석하기
- 공동체에서 사용하는 표시 및 상징 분석하기
- 지역 또는 국가의 엽서에서 활용하는 코드를 분석하고 평가하기
- 콜라주 만들기

2 단원: 미디어와 메시지: 신문과 방송 뉴스

학습 시간: 2시간

주요 주제

- 뉴스 미디어에 나타난 코드와 형식 분석하기
- 뉴스 기사에 코드와 형식 적용하기
- 미디어 언어와 의미, 뉴스와 정보 평가하고 분석하기

학습 목표

본 단원을 통해 교육자는 다음과 같은 역량을 함양할 수 있다.

- 온라인과 오프라인, 텔레비전이나 라디오, 신문 모도에 사용된 코드와 형식을 분석할 수 있다.
- 특정 뉴스 기사에 코드와 형식을 적용할 수 있다.
- 미디어와 미디어가 사용하는 코드 및 형식이 전달하고자 하는 메시지를 만드는 방식을 평가할 수 있다.
- 특정 미디어 사용을 통해 전달되는 정보를 평가할 수 있다.

교육적 접근법과 활동 예시

정부가 지속가능한 발전과 관련된 환경 보호나 성평등 문제에 부정적 영향을 미칠 수 있는 정책 입안을 앞두고 있다고 가정해 보자. 정부 당국자가 이러한 정부의 입장을 정당화하는 연설을 마친 상황이다. 많은 청년이 거리에 나와 평화적으로 시위를 진행한다. 하지만 소수의 폭력적인 사람들이 시위에 난입했고, 시위자와 보안군 사이에 몸싸움이 벌어졌다. 이와 같은 상황을 미디어가 보도한다고 생각하며 교육자와 학습자는 다음 질문에 답해보자. 시위에 참여한 청년들은 누구일까? 어떤 젠더 집단이 시위에 참여했을까? 그들은 어떻게 자신의 의견을 표현하는가? 이 활동은 미디어가 보도할 기사가 어떻게 구성되는지 보여주며, 특정 고정관념이 만들어지는 과정에 대한 이해를 도울 수 있다.

요약: 본 커리큘럼의 1부에서 언급했듯, 다양한 교육적 접근법을 활용할 수 있다. 1부에서 제시한 교육적 접근법 목록을 검토한 뒤, 하단에 제시된 활동 및 기타 자체 활동에 활용할 접근법을 선택해 보자.

- 해당 사건이 신문이나 라디오, 텔레비전 방송에서 어떻게 보도될지 생각해 보자. 각 미디어는 사건을 다르게 보도할까? 왜 그럴까? 각 미디어의 특성에 따라 보도 내용이 얼마나 달라질까?
- 위 사건과 연관되거나 내가 흥미를 느끼는 사건, 예를 들면 청년 실업이나 정치 부패 스캔들, 환경오염 재난 같은 일을 골라보자. 소그룹을 만들어 내가 고른 사건에 대한 뉴스 기사를 작성해 본다. 라디오와 신문, 텔레비전 뉴스 보도 형식에 맞추어 다르게 작성해보자. 라디오 기사의 분량은 20초 이하여야 한다. 신문이라면 210자 정도의 길이여야 하며, 텔레비전 기사는 1-2분 정도여야 한다. 기사 작성을 마쳤다면 다음 질문을 지침으로 활용하며 토론을 진행해본다.
  - 다양한 미디어는 뉴스 보도와 정보에 어떠한 영향을 미치는가?
  - 각 뉴스 기사를 작성할 때 적용하는 코드와 형식은 무엇인가?
- 학교나 기타 기관을 홍보할 수 있는 그림이나 상징 콜라주를. 표적수용자나 내가 전달하고자 하는 정보를 감안하여 만들어보자.

평가 방법 및 제안

- 다양한 미디어에서 만들 수 있는 뉴스 보도 유형을 설명하고 평가해 보기
- 라디오와 텔레비전, 신문에서 보여주는 뉴스 기사가 작성되는 방식 보여주기

3 단원: 영화 장르와 스토리텔링

학습 시간: 2시간

주요 주제

- 다양한 영화 장르
- 영화 속 기술 코드와 상징 코드
- 영화 스토리보드 만들기

학습 목표

본 단원을 통해 교육자는 다음과 같은 역량을 함양할 수 있다.

- 다양한 영화 장르를 알고, 해당 장르에서 활용하는 코드 및 형식을 알 수 있다(영화 기법, 주제, 테마, 인물, 형식적 플롯, 상황, 환경 세팅 등).
- 영화 속에서 의미 전달을 위해 사용하는 기술 코드와 상징 코드를 찾을 수 있다.
- 특정 장르의 코드와 형식을 포함하는 영화 스토리보드를 만들 수 있다.
- 다른 나라에서 인기 있는 영화 장르에서 쓰이는 코드와 형식을 찾을 수 있다.

교육적 접근법과 활동 예시

요약: 본 커리큘럼의 1부에서 언급했듯, 다양한 교육적 접근법을 활용할 수 있다. 1부에서 제시한 교육적 접근법 목록을 검토한 뒤, 하단에 제시된 활동 및 기타 자체 활동에 활용할 접근법을 선택해 보자.

- 내가 즐겨 보는 영화 장르를 적어보자. 각 장르를 정의하는 주요 요소를 알아보자. 영화를 한 편 골라 한 장면을 시청하되, 다음을 유의하며 본다: 줄거리, 세팅, 인물 유형, 음악, 조명, 특수효과, 편집과 카메라 촬영 방식. 영화에서 이와 같은 요소를 활용해서 전달할 수 있는 메시지와 가치는 무엇인가? 다양한 요소를 변형(세팅이나 배경 음악)하면 내가 본 장면의 의미가 바뀔 수 있는지 이야기해보자.
- 소그룹을 만들어 내가 고른 장르의 영화 속 장면을 스토리보드로 만들어보자. 각 장면에서 그 장르의 '언어'가 포착되는 방식을 설명해보자.
- 교육자는 외국에서 흥행한 영화 클립을 시청한다. 내가 살고 있는 나라에서 만든 영화 속 '언어'와의 차이점과 유사점을 생각해 보자. 이 외에 사용된 다양한 기법이 만들어낸 효과를 이야기해 보자. 이러한 기법을 통해 전달되는 것은 무엇인가? 각 영화의 표적 수용자는 누구라고 생각하는가?
- 인터넷이나 지역 도서관을 활용하여 여러 나라에서 상영 예정인 동일한 영화의 국가별 홍보 포스터 2장을 찾아보자. 그리고 다음 질문을 생각해보자.

- 포스터를 통해 나타나는 영화에 대한 인상은 어떠한가?
- 어떤 기술적 코드나 상징적 코드가 사용되고 있는가? 어떤 효과를 만드는가?
- 포스터를 보고 각 영화가 어떤 수용자를 대상으로 하는지 알 수 있는가?
- 포스터를 통해 영화에 대한 어떤 정보를 알 수 있는가?

평가 방법 및 제안

- 영화 장면 분석하기
- 영화 장면에 대한 스토리보드 만들기
- 영화 포스터 분석하기
- 영화 비교하기

추후 고려할 만한 주제

- 영화 속 배경 음악 활용
- 음향효과를 만든 예술가의 작품
- 다큐멘터리 영화 제작의 형식

4 단원: 소셜 미디어 디지털 플랫폼과 커뮤니케이션

학습 시간: 2시간

주요 주제

- 소셜 미디어
- 플랫폼화된 제작, 모네타이제이션(Monetization, 데이터를 기반으로 수익을 창출하는 방식), 데이터피케이션(Datafication, 일상과 모든 기업 활동의 데이터화)
- 소셜 미디어의 미적 요소, 장르, 소통 방식

학습 목표

본 단원을 통해 교육자와 학습자는 다음과 같은 역량을 함양할 수 있다.

- 커뮤니케이션 환경으로서 소셜 미디어가 갖는 특수성을 이해할 수 있다.

- 디지털 플랫폼에서 소통이 이루어지는 방식을 이해하고, 일반인의소통 방식 활용법을 알 수 있다.
- 소셜 미디어에서의 소통 패턴을 알 수 있다.

소셜 미디어의 특성

전통적 대중 매체를 접할 때, 심지어 대중 매체가 온라인으로 옮겨 왔다 하더라도, 우리는 메시지를 전달받아 해체하는 전형적인 수용자로서 역할을 수행했다. 반면 소셜 미디어와 기타 디지털 형식의 커뮤니케이션에서는 메시지를 읽어내는 수동적 지위에 있기도 하지만 동시에 메시지와 행동을 생산해 내고 타인에게 영향도 미치는 주체성을 가진 공적 존재가 되기도 한다. 따라서 소셜 미디어는 단순히 메시지를 받고 해석하는 데 그치는 것이 아니라, 메시지에 반응하고 메시지를 공유, 변형하기도 하면서 새로운 소통을 만들어 낸다. 소셜 미디어는 디지털 기술을 이용하여 사용자 간의 상호작용을 가능하게 만드는 모든 서비스를 일컫는 말로, 소통이 발생하고 많은 사람들이 그 모습을 지켜볼 수 있는 환경을 만들어준다. 소셜 미디어는 21세기에 등장한 플랫폼이라고 불리는 다양한 서비스를 모두 포함하는데, 단순히 문자를 주고받는 애플리케이션에서 사진과 영상을 공유하는 플랫폼, 스트리밍 서비스, 팟캐스트, 블로그와 마이크로블로그, 위키피디아를 예로 들 수 있다. 또한, 다양한 유형의 소통 방식이 혼합되어, 글쓰기와 청각적, 시청각적 소통방식을 혼합하여 다양한 양식의 소통을 가능하게 한다. 콘텐츠 또한 플랫폼에서 플랫폼을 넘나들며 다양한 기기를 통해 접근할 수 있다. 알고리즘은 가장 인기가 많은 콘텐츠 제작자, 즉 가장 친구 수가 많고 구독 수가 많으며 '좋아요'를 많이 받은 제작자를 찾아내 그들이 행하는 소통 행위에서 수익을 창출할 수 있게 만든다. 알고리즘을 통해서 파급력을 가진 의미 창조자가 되기도 하고, 여론을 이끄는 사람이 되기도 하며 유행을 선도하고 만드는 사람이 되기도 한다. 모든 소셜 미디어가 모두에게 공개돼 있지 않는다는 점에 주목해야 한다. 많은 소셜 미디어는 소수에게만 허락된 폐쇄성을 띠고 있거나, 제한된 규모로 소통이 이뤄지는 소셜 메시지 네트워크이다. 소셜 미디어가 데이터를 캐내고 프로파일화하는 행위에는 기업이나 기타 이해관계가 연관되어 있다는 사실을 유념해야 한다.

교육적 접근법과 활동 예시

요약: 본 커리큘럼의 1부에서 언급했듯, 다양한 교육적 접근법을 활용할 수 있다. 1부에서 제시한 교육적 접근법 목록을 검토한 뒤, 하단에 제시된 활동 및 기타 자체 활동에 활용할 접근법을 선택해 보자.

디지털 통신 회사의 행위를 이해하기 위해 다음 토의 및 과제를 참고해 보자.

- 인기 있는 소셜 미디어 애플리케이션을 맵으로 그려 보자. 전 세계적으로 많은 사용자를 가지고 있거나 내가 살고 있는 나라에서 가장 인기 있는 소셜 미디어를 다음 카테고리에 맞추어 한두 가지 골라 그려 넣은 뒤 다음의 내용을 알아보자. a) 세계적으로 또는 우리나라에서 얼마나 많은 사람이 해당 소셜 미디어을 사용하는지, b) 언제 해당 소셜 미디어가 만들어졌는지, c) 누가 소유하고 있는지를 알아보자. 소유자는 A) 콘텐츠 커뮤니티(유튜브나 블로그), B) 소셜 미디어 사이트(VK나 페이스북), C) 협력적 커뮤니티(위키피디아), D) 가상 게임 세계(월드 오브 워크래프트), E) 기타 중에서 고를 수 있다. 소그룹을 만들어 내가 그린 맵을 발표하고 다음 내용을 주제로 논의를 진행해 보자. 플랫폼에서 사용자는 어떤 방식으로 소통하고 있는가? 콘텐츠에 어떻게 반응하며 어떤 소통 방식을 주로 사용하는가? 주요 수용자는 얼마나 제한적인가? 예를 들면, 친구(구독자)의 숫자나 규모에 영향을 미치는 것은 누구/무엇인가? 지속가능한 발전 및 인권을 지원하기 위해 만들어진

메시지 기능을 사용자가 사용하거나 잘못 사용한 경우를 본 적이 있는가? 한발 더 나아간 토론 주제로서, 사용자가 콘텐츠 제작으로 벌 수 있는 수익은 얼마인지, 플랫폼에서의 모네타이제이션 원칙은 무엇인지에 대해 다룰 수 있다.

- 각 플랫폼은 다른 언어와 소통 방식을 활용한다. 블로그와 마이크로블로그(시나, 웨이보), 소셜 미디어 사이트(페이스북), 사진 기반 애플리케이션(인스타그램)과 영상 애플리케이션(틱톡)의 언어를 비교해 보자. 특정 수용자에게 전달하고 싶은 메시지를 골라보자(어린이를 위해 만들어진 새로운 춤 수업에 대해 학부모에게 알려주는 내용이라고 해보자). 각기 다른 플랫폼이 사용하는 언어 형식에 맞추어 해당 메시지를 작성해 보자. 플랫폼의 기능이 메시지에 영향을 미칠 수 있을까?
- 소셜 미디어를 통한 소통은 매우 자기중심적이며, 이는 표현 방식에서도 알 수 있다. 또한, 친구와 구독자 수를 늘리고 자신이 게시한 콘텐츠에 반응을 보인다는 면에서 굉장히 개인적이다. 온라인 소통 문화에서 셀피(자기 자신의 사진을 스스로 찍는 일. 또는 그렇게 찍은 사진)의 미적 요소와 기능이 수행하는 역할에 대해 이야기 나누어 보자. 어떤 플랫폼과 맥락에서 사람들이 셀피를 찍는 것일까? 셀피 사진에는 어떤 유형이 있는가? 셀피의 사회적 기능은 무엇일까? 사람들이 셀피를 찍는 이유와 찍지 않는 이유는 무엇일까? 셀피를 찍는 문화의 긍정적인 면과 부정적인 면은 무엇인가? 만약셀피가 금지된다면 인터넷 소통 문화는 어떻게 변하고 우리가 손해 보는 것은 무엇일까? 프라이버시 문제와 관련하여 얼굴을 인식하는 소프트웨어에 대한 우려를 생각해보자.
- 다양한 플랫폼에서 서적은 어떻게 다루어지는가? 플랫폼의 소통 방식에 따라 서적이 어떻게 제시되는지 이야기해 보자. 책을 읽는 공동체를 블로그나 브이로그, 사진 공유 플랫폼과 단체 독서 플랫폼, 북마킹과 북리뷰(Goodreads나 소셜 미디어를 활용하는 국가/지역 도서관) 등에서 예를 찾아보자.
- 소셜 미디어 콘텐츠의 유형을 '정보성의', '자기고백적인', '교육적인', '오락적인' 등의 카테고리로 분류해 보자. 각각의 콘텐츠는 수용자의 관심을 얻기 위해 어떤 방식으로 만들어졌는가? 해당 콘텐츠에 사용자가 관심을 갖는 이유는 무엇인가? 해당 콘텐츠를 소비하는 이유는 무엇인가? 콘텐츠의 어떤 특성 때문에 해당 유형의 콘텐츠가 인기를 끄는 것일까? 콘텐츠 크리에이터는 어떤 방식으로 관심을 얻으려고 하는가?
- 팟캐스트를 스토리텔링으로 생각하며 해당 유형의 형식을 평가해보자.
- 소셜 미디어상의 장르는 혼합된 것이 보통이다. 즉, 다양한 장르의 특성을 종합해 놓았다. 유튜브에서 찾을 수 있는 '매쉬업(mashup)' 장르(하나 이상의 콘텐츠를 결합하여 만드는 새로운 장르)란 무엇인가? 여러 영상을 골라서 유튜브에서 주로 활용하는 소통 전략을 찾아보며 장르를 최대한 자세히 설명해보자. 예를 들면, 브이로그를 하나 골라 그 브이로그가 수용자와 어떻게 소통하고 있는지 설명해 본다. 찾을 수 있는 장르의 예로 교육, 쇼핑, 일상, 먹방, 물건 진열 및 설명, 도전하기, 언박싱 등이 있다.
- 소셜 미디어에서 이루어지는 커뮤니케이션은 젠더의 측면에서 매우 불균형적이라 할 수 있다. 소그룹을 만들어 다양한 플랫폼에서 흔히 볼 수 있는 전형적인 여성/남성 소통 문화와 행위를 찾아보자. 예를 들면, 뷰티 블로거나 유튜버는 여성 콘텐츠 제작자가 주도하고 있으며, 게임이나 기술 문화는 남성들이 선점하고 있다. 이러한 상황은 여성의 목소리와 역량을 강화할까? 혹은 성 고정관념을 강화하고 있는 것은 아닐까? 왜 그렇게 생각하는가? 뷰티 문화에서 콘텐츠를 제작하는 남성 제작자나 기술 문화를 소개하는 여성 제작자에 대한 예를 찾아보고, 이들이 소통 방식이나 규범을 바꿀 수 있을지 이야기 나누어 보자. 젠더 균형이 잘 잡힌 온라인 문화를 찾을 수 있는가? 소통에서 젠더가 수행하는 역할은 무엇이며, 여성이나 남성이 주도하고 있는 문화

가 우리에게 미치는 영향은 무엇인가?

- 소셜 미디어를 활용하며 사용자에게 맞춤으로 제공되는 광고를 평가해 보자. 그리고 이 광고가 콘텐츠 추천 및 내가 검색한 콘텐츠와 연관이 있는지 생각해보자. 사용자는 자신이 남긴 데이터 흔적이 이러한 효과를 가져왔다는 사실을 알고 있는가? 이러한 맞춤 광고는 사용자를 더 다양한 콘텐츠 세상으로 안내하기보다 '버블'을 강화하는 결과를 낳은 것은 아닌가?

평가 방법 및 제안

- 소셜 미디어 맵 제작하기: 디지털 통신 회사의 다양성 알아보기
- 소셜 미디어 기능에 대한 비판적 분석, 플랫폼상의 미적 요소 및 소통적 선택이 가져오는 영향 분석하기
- 사용자의 일상적인 플랫폼 사용 경험에 대해 비판적으로 관찰하기

본 모듈 참고 자료 및 참고 문헌

Beckman, K. (2016). The Tortoise, the Hare, and the Constitutive Outsiders: Reframing Fast and Slow Cinemas. Cinema Journal, 55(2).

Bone, Jan and Johnson, Ron. (2001). Understanding the Film: An Introduction to Film Appreciation. US: Glencoe McGraw Hill.

Bordwell, David and Thompson, Kristin. (1998). Film Art: An introduction. 6th edition. US: McGraw Hill.

Burgess, Jean & Green, Joshua (2009). YouTube: Online Video and Participatory Culture. New York: Polity Press.

Dzandza, P. & Kolan, B. (2018). Effect of Social Media on Academic Performance of Students in Ghanaian Universities: A Case Study of University of Ghana, Legon. Library Philosophy and Practice (e-Journal). Retrieved from https://digitalcommons.unl.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=4687&context=libphilprac

Film Education, 91 Berwick Street, London UK W1F 0BP . This includes a variety of free teaching materials and outstanding study guides, many of which can be downloaded from the web site, www.filmeducation.org.

Film Study Guides for High school. Written for Pacific Cinematheque and distributed by Open Learning Agency of BC, Canada, these include study guides for individual films www.cinematheque.bc.ca

Ghani, M., Habes, M., Salloum, S. & Alghizzawi, M. (2019). The effect of social media usage on Students' e-learning acceptance in higher education: A case study from UAE. International Journal of Information Technology and Language Studies. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/338225144_The_effect_of_social_media_usage_on_students'_e_learning_acceptance_in_higher_education_A_case_study_from_the_United_Arab_Emirates

Goodman, Steve. (2003). Teaching Youth Media: A Critical Guide to Literacy, Video Production, and Social Change. NY: Teacher's College Press.

Hitchcock, Peter. (1992). Videography: A Guide to Making Videos. Ontario, Canada: Peter Hitchcock Productions.

Howard, Sue ed. (1998). Wired-Up: Young People and the Electronic Media. UK: Routledge. This anthology is designed as an accessible introduction to important research regarding new communication technologies. Jenkins, Henry. (2006). Convergence Culture: Where Old Media and New Media Collide. US: New York University.

Leaver, Tama, Highfield, Tim & Abidin, Crystal (2020). Instagram: Visual Social Media Cultures. New York: Polity Press.

Lindgren, Simon (2017). Digital Media & Society. London: Sage.

Lipschultz, Jeremy Harris (2018). Social Media Communication: Concepts, Practices, Data, Law and Ethics. 2nd. ed. New York: Routledge.

Luttrell, Regina (2016). Social Media: How to Engage, Share, and Connect. 2nd ed. Lanham: Rowman & Littlefield.

Mandiberg, Michael (ed.) (2012). The Social Media Reader. New York: New York University Press.

Manovich, Lev (2019). AI Aesthetics. Moscow: Strelka Press.

McLuhan, Eric and Zingrone, Frank. (1995). Essential McLuhan. Canada: Anansi.

National Film Board of Canada. www.nfb.ca The NFB works with schools, public libraries and museums to unite documentary films and education.

Reporting Africa: The role of the media in (Un)Shaping democratic agenda ResearchGate. https://www.researchgate.net/publication/313731941_Reporting_Africa_The_Role_of_the_Media_in_UnShaping_Democratic_Agenda

Saied, S., ElSabagh, H., & El-Afandy,A. (2016) Internet and Facebook addiction among Egyptian and Malaysian medical students: A comparative study, Tanta University, Egypt. International Journal of Community Medicine and Public Health, 3(5).

https://www.semanticscholar.org/paper/Role-of-social-media-in-retail-network-operations-Ramanathan-Subramanian/7fb6085d7da22250510e487f7b7a1d374702fd7f

The Fifth Estate (film, 2013) https://www.imdb.com/title/tt1837703/

van Dijck, José (2013). The Culture of Connectivity: A Critical History of Social Media. Oxford: Oxford University Press.

Wang, Y. & Yang Y. (2020). Dialogic communication on social media: How organizations use Twitter to build dialogic relationships with their publics. Computers in Human Behaviour, 104, Article no 106183.

모듈 8:

프라이버시와 데이터 보호, 그리고 우리



유엔 총회는 기업이

“사용자에게 기업의 데이터 수집과 활용, 공유 및 보유 사실을 명확하고 이해하기 쉬운 방식으로 알리며, 이와 같은 행위가 사용자 프라이버시에 대한 권리 보호 및 투명성에 대한 정책을 확립하는 데 영향을 미칠 수 있다는 점을 알려야 한다”고 주장했다.

– ‘유엔 디지털 시대의 프라이버시권 결의안 (Resolution: The Right to Privacy in the Digital Age)’

배경과 근거

프라이버시는 오늘날 우리 사회에서 가장 중요하고 자주 논의되는 주제 중 하나이다. 대부분의 개념어가 그렇듯, 프라이버시 또한 한두 문장으로 정의하기 어렵다. 따라서 하나의 확립된 정의가 존재하지는 않는다. 프라이버시라는 용어는 한 개인의 정보를 보호하고 타인의 접근을 제한해야 할 필요를 의미한다.[74] 개인과 집단 모두가 프라이버시에 대해 우려한다. 우리가 인지하고 있는 정보뿐만이 아닌 무의식적으로 만들어낸 정보 또한 프라이버시와 관련이 있다. 즉, 민간 부문이나 공공, 공동체 기반의 기관에서 수집하고 전달하는 정보에도 프라이버시 문제가 존재한다는 의미이다.

유엔 프라이버시 특별 보고관 조셉 카나타치(Joseph Cannataci)와 그의 동료들은 프라이버시에 대한 우려를 세 가지로 분류했다. 첫 번째는 원치 않는 접근, 간섭 및 침입으로부터 개인 또는 집단의 물리적인 공간을 보호하는 것과 관련된다. 두 번째는 한 사람이 독립적인 개체로서 자유롭게 사고하고 스스로 선택하며 두려움이나 외적 개입 없이 자신을 표현하는 데 필요한 주체

74) Global Survey on Privacy in Media and Information Literacy, With Youth Perspectives. UNESCO Series on Internet Freedom. UNESCO, Paris.

성이나 자립성에 관한 것이다. 세 번째 역시 사람으로서의 개인과 연관이 있지만 그보다는 개인 정보의 흐름에 더 초점을 맞춘다. 이것을 바로 정보 프라이버시라고 부른다.[75] 정보 프라이버시는 개인을 넘어 사회 전체에 영향을 미치는데, 정보 프라이버시는 한 사회 내에서 정보가 유통되는 방식 그리고 한 개인이 시민으로서 성장하는 데 미치는 영향력과도 관련이 있기 때문이다.[76]

정보 프라이버시는 데이터 프라이버시와 연관이 있다. 디지털 시대에는 개인의 물리적 공간, 개인이 자율성을 갖는 분야, 개인이 데이터를 제작하고 활용하는 방식이 모두 신기술로 포장돼 가상공간과 가상 데이터로 변환된다. 예를 들면, 기술 발달 이전에는 자신이 원하는 만큼 도서관에서 정보를 찾아보았고, 권한을 가진 도서관 관리인만이 도서관 이용자의 이용 이력에 접근할 수 있었다. 내가 가게에 갈 때, 그 가게를 관리하는 사람만이 내가 무엇을 구매했는지 알고 있는 것처럼 말이다. 하지만 오늘날의 온라인 환경은 완전히 달라졌다. 가게나 온라인으로 어떤 상품을 구매하거나, 정부 웹 사이트에서 업무를 처리하거나, 동네 의원이나 대학병원을 방문하거나, 검색 엔진으로 온라인 검색을 하거나 소셜 미디어에서 어떤 활동을 할 때마다 데이터가 만들어지고 수집되며 저장된다. 이런 데이터에 누가 접근할 수 있고, 어떻게 활용되고 활용을 위한 허용을 누가 하는지는 모든 사람이 우려할 사항이 되었다.

프라이버시는 인간의 권리이며 세계인권선언 제12조 및 시민적 정치적 권리에 관한 국제규약 제17조하에 보호받고 있다. 국가마다 또는 지리적인 단위마다 프라이버시 보호를 강화하는 데이터 보호법이 있다.[77] 132개국 이상이 국제기준을 토대로 데이터 보호법을 개발하여 적용하고 있다.[78] 만약 미디어·정보 리터러시와 프라이버시의 연관성이 궁금해진다면, 당신이 비판적 사고를 하고 있다고 해도 과언이 아니다. 왜냐하면 이는 아주 중요한 질문이기 때문이다. 모듈 1 및 기타 연관된 모듈은 넓은 의미의 미디어·정보 리터러시를 설명하고 제시한다. 이 역량은 사람이 정보와 미디어, 디지털 기술을 비

75) Cannataci, J., Zhoa, B. et al. 2016. Privacy, Free Expression and Transparency: Redefining their new boundaries in the digital age. Paris, UNESCO.
76) 각주 1번과 출처 동일
77) 각주 57번과 출처 동일
78) United Nations Conference on Trade and Development. Data Protection and Privacy Legislation Worldwide, https://unctad.org/en/Pages/DTL/STI_and_ICTs/ICT4D-Leg-islation/eCom-Data-Protection-Laws.aspx Accessed on 19 August 2020

판적이고 목적성 있게 활용하고 상호작용하는 데 필요한 지식과 능력, 태도 모두를 아우른다. 개인의 프라이버시를 보호하는 데 필요한 역량은 콘텐츠를 제공하는 기관과 ICT, 콘텐츠 활용에 필요한 역량과 이어질 수밖에 없다. "자신의 프라이버시를 지키고 타인의 프라이버시를 존중하는 것은 미디어·정보 리터러시를 실생활에 적용하는 하나의 예이다."[79] 다음 두 가지 예를 살펴보자. 먼저, 미디어·정보 리터러시 역량 중 정보의 위치를 찾고 접근하는 것과 정보를 윤리적이고 책임감 있게 활용하는 것은 누가 개인 정보의 위치를 파악하고 접근할 수 있는지, 어떻게 이용하는지, 어떤 목적으로 이용하는지, 그리고 그 정보를 보호하기 위해 개인이 할 수 있는 것은 무엇인지와 관련된다. 두 번째 미디어·정보 리터러시 역량은 온라인과 오프라인에서 콘텐츠 제공자가 수행하는 역할 및 기능을 이해하여 프라이버시의 사회경제적, 정치적 맥락을 이해하도록 도울 수 있다. ICT와 기관의 운영 원리 등을 알게 되면 알고리즘이 우리의 행동을 감시하고 추적하는 방법을 이해할 수 있고, 안정 장치 없이 데이터를 제작하는 행위는 이용자가 추후 의사 결정을 내릴 때 필요한 주체성 및 자율성을 침해할 수도 있다는 의미를 깨닫게 된다.

프라이버시는 지속가능발전목표와도 관련이 있다. 지속가능발전목표와 관련된 사회 발전과 민주주의를 위한 시민 참여는 콘텐츠 제공자를 통해 매개되고 시민의 미디어·정보 리터러시 역량에 따라 가능해진다. 이를 고려하면, 프라이버시에 대한 개입은 사회의 정보 흐름을 바꿀 수 있다는 뜻이 된다. 지속가능발전목표 제5번, 성평등과 여성 역량 강화를 생각해보자. 온라인에서 벌어지는 여성 혐오는 날이 갈수록 증가하고 있으며 여성 언론인이나 블로거를 상대로 하는 온라인 공격 또한 마찬가지인 상황이다. 그들의 표현의 자유를 위협하기 위해 사적인 정보가 남용되고 있다. 미디어·정보 리터러시 역량을 갖추어 프라이버시를 이해하면 지속가능발전목표의 경제, 사회, 환경적 측면과 공공 정보의 개발을 개인 정보와 연결 지어 생각할 수 있게 된다.

본 모듈은 미디어·정보 리터러시 측면에서 프라이버시의 이해를 돕기 위해 기본 내용 및 연관된 설명, 교육적 사례, 자료를 제공한다. 데이터 제작과 활용, 프라이버시와 개발 간의 연관성, 개인의 프라이버시와 데이터를 지키는 기관의 윤리적 의무에 대해서도 다룬다.

79) 각주 56번과 출처 동일

단원 구성

1단원:
미디어·정보 리터러시 관점으로
프라이버시 이해하기

2단원:
프라이버시와 데이터, 개발

3단원:
프라이버시와 데이터 보호에 관한
기관의 의무 인식

1 단원: 미디어·정보 리터러시 관점으로 프라이버시 이해하기

학습 시간: 2시간

주요 주제

- 프라이버시 역량에 대한 기본 지식
- 온라인 프라이버시 관리
- 개인 정보 보호
- 온라인 데이터의 윤리적 사용
- 온라인 데이터 제작 및 활용

학습 목표

본 단원을 통해 교육자와 학습자는 다음과 같은 역량을 함양할 수 있다.

- 온라인 프라이버시와 관련된 우려와 미디어·정보 리터러시에 주는 시사점을 알 수 있다.
- 온라인상에서 개인 정보를 보호하는 전략을 알 수 있다.
- 나의 온라인 활동이 데이터를 생성한다는 사실을 이해하고 온라인상의 개인 정보와 평판을 관리하는 방법을 알 수 있다.

본 단원에서 목표하는 역량 수준

- 기초

프라이버시와 미디어·정보 리터러시의 교차점

개인 프라이버시 보호는 미디어·정보 리터러시 역량 중 하나이다.

개인이 자신의 프라이버시를 보호하는 것은 미디어·정보 리터러시 역량 중 하나이다. 물론 인권의 하나인 프라이버시를 존중하고 보호해야 할 의무를 가진 주체는 국가이다. 하단의 표 두 개는 유네스코의 《미디어·정보 리터러시와 프라이버시에 관한 청소년 인식 조사》에서 발췌한 것이다. 해당 자료는 프라이버시와 미디어·정보 리터러시의 뚜렷한 연관성을 보여주며 교육자는 수업 자료로 활용할 수 있다. 교육자는 이를 활용해 수업 계획이나 토론 수업/토의와 같은 활동을 만들 수 있다.

[표8.1] 개인과 관련된 프라이버시[80], 및 미디어·정보 리터러시와의 관계

필요한 프라이버시 역량	미디어·정보 리터러시와 통합된 프라이버시
사이버공간에서의 개인 프라이버시권의 가치와 필요를 이해한다.	미디어·정보 리터러시에서 개인 프라이버시권은 온·오프라인 인권과 상호 연계되어야 한다. 또한, 다음과 같은 항목을 모두 포함한다. 인터넷 접근성과 평등, 정보와 표현의 자유, 모임의 자유, 협동과 참여, 교육과 리터러시, 어린이와 청소년에 대한 특별 보호, '기본적인 자유 및 인권을 억압받거나 침해당했을 때 효과적인 대처를 할 수 있는 권리' 등이 있다.[81]
개인 프로필과 정보가 특히 온라인에서 상품화되는 현상에 대해 인식할 수 있다.	인터넷/기술 중개자와 미디어가 개인 정보 보호 정책에 대해 책임을 지도록 하는 동시에 익명화된 데이터가 인터넷 응용 프로그램 및 서비스를 지원할 수 있음을 인식한다. 인터넷상의 '무료' 서비스와 '무료' 미디어를 접하는 데는 독립적이든 다원적이든 프라이버시 비용이 들기 마련이다. 그러나 해당 비용은 절대 남용되어서는 안 되며, 사용자 콘텐츠의 투명성을 보장해야 한다.
프라이버시와 익명성을 요구해야 할 때와 방법을 이해하고, 타인의 프라이버시와 익명성을 존중해야 할 때를 안다.	프라이버시와 익명성은 정보 접근성과 데이터 암호화를 포함한 표현의 자유를 보호하기 위해 필요하다는 사실을 이해하고 인정한다.
온라인 및 오프라인상의 개인 정보 공유 시 분별력을 갖는다.	시민은 자신이 의식·무의식적으로 공유하는 정보에 대해 개인적이고 정보에 기반한 결정을 내려야 하고, 표현의 자유를 방해하는 자기 검열을 하지 않아야 한다.
온라인 플랫폼을 포함한 기관을 평가하고 활용할 수 있는 능력이 있으며, 기관의 프라이버시 및 데이터 관리 행위를 명확히 이해한다.	정책 개발과 실행을 위해 미디어와 매개체를 접하고, 정부 규제에 대해 자율 규제 또는 공동 규제의 균형을 만들어 국가가 권한을 침해하지 못하도록 한다.
디지털 환경에서 발생할 수 있는 프라이버시 문제와 혜택을 이해하고, 그에 따라 프라이버시 공개 수준을 설정, 조정할 수 있다.	개인 보안, 타인 보안, 국가 안보와 비교해 프라이버시의 위험 및 이익을 가늠할 수 있다. 어떤 수준의 프라이버시는 기타 권리 보호에 제한될 수 있으며, 이는 국제 기준이 합법성, 필요성, 균형과 적법한 목적에 따라 만들어졌을 때 해당된다.
타인의 개인 정보를 윤리적으로 활용하고 타인의 프라이버시를 존중한다.	정보와 미디어 윤리에 대한 이해를 한다.

출처: 《미디어·정보 리터러시와 프라이버시에 관한 청소년 인식 조사》, 유네스코 인터넷 자유 시리즈. 유네스코 파리.

80) 표 발췌 출처: the Privacy Piece, Media Awareness Network, 2011
81) 2014년 유럽 평의회 참고

교육적 접근법과 활동 예시

요약: 본 커리큘럼의 1부에서 언급했듯, 다양한 교육적 접근법을 활용할 수 있다. 1부에서 제시한 교육적 접근법 목록을 검토한 뒤, 하단에 제시된 활동 및 기타 자체 활동에 활용할 접근법을 선택해 보자.

- 다음의 프라이버시 개념(용어와 정의)에 대해 알아보자: 프라이버시, 개인 정보, 디지털 발자국, 온라인 평판, 쇼샤나 주보프((Shoshana Zuboff, 2019)의 '감시 자본주의). 본 책의 후반부에 있는 용어해설을 참고하여 해당 용어를 포함한 다양한 개념의 정의를 찾아보자. 기본적인 개념을 이해했다면 이러한 개념들과 관련되는 역량을 찾아보자. 예를 들어 디지털 기술과 애플리케이션 활용 시 개인 프라이버시가 주는 시사점, 안전하게 공유할 수 있는 정보의 유형, 사적으로 취급해야 하는 정보의 유형과 이유, 프라이버시와 온라인 설정 관리, 온라인에서 공유되는 정보의 영구성 이해, 디지털 기술이 온·오프라인상의 우리 삶에 미치는 영향 등.
- 디지털 발자국의 중요성을 조명해 보자. 예를 들어 남아와 여아가 직접 소셜 미디어 계정을 개설하지 않아도 가족 구성원이나 친구가 남자와 여아에 대한 정보를 온라인에 게시했을 수도 있다. 디지털 발자국이란 온라인에 남아 있는 우리의 표상이다. 온라인상에서 내가 하는 행동이 내가 실생활에서 하는 행동의 거울이 되고, 그 반대가 되기도 한다.[82] 따라서, 어떤 메시지나 사진, 인터넷 링크, 댓글과 '좋아요'를 함부로 인터넷에 게시하고 표시해서는 안 된다. 정보가 온라인에 게시되는 순간부터는 해당 정보를 관리하거나 제재하기 어려워진다. 일면식도 없는 사람들이 나의 디지털 발자국을 볼 수 있게 되는 것이다. 인터넷 서비스 제공자와 서비스 제공자를 통해 작동하는 다수의 애플리케이션 제공자는 우리의 디지털 발자국은 물론 검색과 인터넷 사용 기록을 모두 알고 분석한다.
- 다음 주제를 가지고 토론을 진행해 보자. (1) 타인의 정보나 영상, 사진 등을 공유하는 것이 괜찮을 때는 언제일까? (2) 나는 누구와 비밀을 공유하는가? (3) 그 외의 사람과 비밀을 공유하지 않는 이유는 무엇인가? (4) 보호할 필요가 있는 정보는 무엇일까(예: 비밀번호, 이메일 주소, 휴대폰 번호, 등)? 온라인에 공개하고 싶지 않거나 타인에게 알려주고 싶지 않은 개인 정보에 관련된 토론을 진행해 보자.
- 각자의 이름을 검색 엔진에서 찾아보자(바이두, 구글, 얀덱스, 덕덕고, 야후, 빙, 애플 등). 찾은 정보 중 놀라운 것을 공유해보자. 각 검색 엔진마다 다르게 나온 정보가 있는지 비교해보자. 동일한 사항과 다른 사항은 무엇이 있는가? 내가 찾은 정보가 인터넷에 존재하게 된 경로는 무엇일까? 내가 스스로 게시한 것인가? 각 검색 엔진이 보여주는 데이터의 유형이 다르게 나타나는 현상의 시사점에 대해 학습자는 비판적으로 의견을 나눠본다.
- 라인, 위챗, 인스타그램, VK, 스냅챗, 페이스북, 링크드인, 틱톡, 트위터, 텔레그램, 시그널 등과 같은 유명 소셜 미디어 플랫폼의 프라이버시 환경 설정을 검토해보자. 소셜 미디어에 게시된 사진 및 기타 콘텐츠가 항상 안전한 것만은 아니다. 공개적으로 공유된 사진에는 시간이나 나의 주소, 위치 정보 같은 숨겨진 정보가 남아 있을 수 있다. 내가 사용하는 소셜 미디어 계정의 프라이버시 설정 상태를 아는 것은 매우 중요하다. 소셜 미디어 계정에는'프라이버시 환경 설정'이라는 기능이 반드시 있기 때문에 내가 온라인에 게시하는 정보에 접근할 수 있는 사람은 누구인지, 타인이 나를 태그할 수 있는지, 나의 정보 중 어떤 것이 공개되어 있는지 등을 확인할 필요가 있다.

82) Carlsson, U. (Ed.). (2019). Understanding Media and Information Literacy (MIL) in the Digital Age: A Question of Democracy. UNESCO, Göteborg Sweden.

- 가장 흔하게 사용되는 비밀번호를 목록화해 놓은 인터넷 자료가 있다. 이 중에서 한 가지 자료를 찾아 학습자와 공유해보자. 학습자 중 목록에 포함된 비밀번호를 사용하는 사람이 있는가? 학습자의 지인 중에서는 어떨까? 정보 보호를 위해 강력한 비밀번호를 쓰는 것의 중요성을 토론해보자.
- 한편 인터넷처럼 매개된 환경에서 프라이버시의 문제는 곧 인터넷 기술의 수준과 관련이 있기 때문에 이에 익숙한 남성들의 경우 데이터를 관리하기 더 수월할 수 있다(데이터 보호 시 기술적인 행동을 함). 반면에 데이터 노출에 관련한 타고난 프라이버시 우려로 인해 여성은 사적-공적 경계 설정에 더 친목적인 프라이버시 기술을 행사할 가능성(즉, 데이터 보호 시 친목적 행동을 함)이 더 높을 수도, 또는 그렇지 않을 수도 있다. 인터넷 프라이버시를 익숙하게 다루지 못하는 사람은 앞에서 말한 격차를 경험하게 되고 더욱더 중요해지고 있는 프라이버시 능력을 갖추지 못해 온라인상의 다양한 피해에 노출될 수 있다(Park, 2015; p. 253). 이러한 주장에 대해 토론을 진행해보자. 학습자는 이러한 주장에 동의하거나 반대하는 이유 및 근거를 찾아보고 나누어본다.
- 바이러스 백신 프로그램과 데이터 보호로 유명한 기업에는 카스퍼스키, 노튼, 아비라, 아바스트가 있다. 물론 다른 기업도 더 있을 것이다. 아래 노튼사가 제공한 데이터 보호 방법을 참고해 보자. 학습자들과 해당 방법에 대한 토의를 진행해보자. 생활에서 실천하고 있는 방법은 무엇인지 이야기 나누어보자. 모두 좋은 방법이라고 생각하는가? 이유는 무엇인가?
  - 소셜 미디어에 공개하는 개인 정보의 범위 설정
  - 익명이거나 비밀(private) 모드로 정보 검색하기
  - 다양한 검색 엔진 활용하기
  - 가상 사설망(VPN) 활용하기
  - 아무거나 클릭하지 않기
  - 휴대 기기 보안에 신경 쓰기
  - 우수한 성능의 바이러스 백신 프로그램 사용하기
- 온라인에서 찾을 수 있는 프라이버시 도구를 살펴보자.
  - www.haveibeenpwned.com: 나의 비밀번호나 아이디, 이메일 주소의 취약성을 확인해 볼 수 있다.
  - www.torproject.org: 무료로 사용할 수 있는 VPN 중 가장 많이 사용되는 서비스이다.
  - Anonymizer, https://ntrepidcorp.com/: 익명으로 정보를 검색하도록 도와주는 웹 사이트이다. 하지만 이런 사이트 또한 나의 정보를 저장할 수 있기에 유의해야 한다. 프라이버시 관련 정책을 상세히 읽어보고 경험이 있는 사람들의 조언을 듣도록 한다.
  - Privacy Badger, https://privacybadger.org/: 나의 인터넷 사용이나 검색 기록을 저장하지 않도록 설정할 수 있는 브라우저 확장 프로그램이다.
  - 프라이버시 전문가이자 활동가인 폴 비쇼프(Paul Bischoff)가 수집하고 제공하는 무료 프라이버시 보호 도구 73가지[83] 또한 검토해보자.
- 위의 도구 중 친숙하거나 이미 활용하고 있는 도구가 있는지 손을 들어 본다. 실제로 학생들이 활용하는 도구

83) Paul Bischoof, https://www.comparitech.com/blog/vpn-privacy/75-free-tools-to-protect-your-privacy-online/.

는 얼마나 되는가? 소그룹을 만들어 자신이 사용해 본 도구의 강점 및 아쉬운 점에 대해 이야기 나누어 보자. 또는 목록에는 없지만 개인의 온라인 프라이버시를 보호하는 데 유용한 도구의 예를 들 수 있는가? 특정 도구 활용에는 전문가의 조언 및 도움이 필요할 수 있다.

- 온라인 검색을 통해 애플리케이션 사용으로 수집된 나의 정보 데이터가 얼마나 되는지, 그리고 나의 정보가 콘텐츠 표시나 추천, 제안 및 광고에 얼마나 사용되고 있는지 알아보자. 이와 관련된 사항의 정보를 찾아보고 이를 다큐멘터리로 다룬 〈소셜 딜레마〉 같은 영화를 시청해보자. 단순히 자기 자신의 데이터를 보호하는 것을 넘어 더 큰 해결책을 논의해보자.

평가 방법 및 제안

- nordpass.com이나 password.kaspersky.com과 같은 사이트를 활용하여 내 비밀번호의 안전성을 확인해 보자. 학습자는 새로운 비밀번호를 만들어 해당 비밀번호는 얼마나 강력한지 시험해 본 뒤 개선할 점에 대해 조언을 받도록 한다. 이 사이트들은 안전한 비밀번호를 직접 생성해 주기도 하기 때문에 학습자가 비밀번호를 만들 때 도움이 될 수 있다.
- 나의 온라인 존재감을 평가해 본다–학습자가 소셜 미디어상 자신의 존재감을 분석해보도록 한다. 온라인 검색으로 자신의 정보를 찾을 수 있는가? 학습자의 소셜 미디어 프로필 내용이 플랫폼 목적과 상응하는가(친목, 전문성 개발 등의 목적)? 소셜 미디어에 공개된 내용이 학습자 자신을 잘 표현하고 있는가?
- 다양한 디지털 통신 회사를 대상으로 학습자가 해당 회사를 활용하는 이유 알아보기

2 단원: 프라이버시와 데이터, 개발

학습 시간: 3시간

주요 주제

- 데이터 주도적 개발
- 지속가능발전목표
- 프라이버시와 데이터 보호
- 프라이버시가 개인과 사회 발전에 미치는 영향
- 프라이버시, 표현의 자유, 정보 접근성
- 프라이버시와 투명성

학습 목표

본 단원을 통해 교육자와 학습자는 다음과 같은 역량을 함양할 수 있다.

- 데이터가 콘텐츠와 사업 모델, 사회·경제적 개발에 영향을 미치는 기본 메커니즘을 이해하고 설명할 수 있다.
- 프라이버시와 데이터 보호를 구분할 수 있다.
- 프라이버시와 개인 성장, 사회 발전 사이에 일어나는 상호작용을 탐색할 수 있다.
- 프라이버시가 자유로운 자기표현과 정보 접근성을 통한 혜택에 중요한 이유를 설명할 수 있다.
- 앞서 언급된 주제를 개인적, 지역적, 사회적 맥락에서 찾아보고 의문을 제기할 수 있다.

본 단원에서 목표하는 역량 수준

- 기초/중급

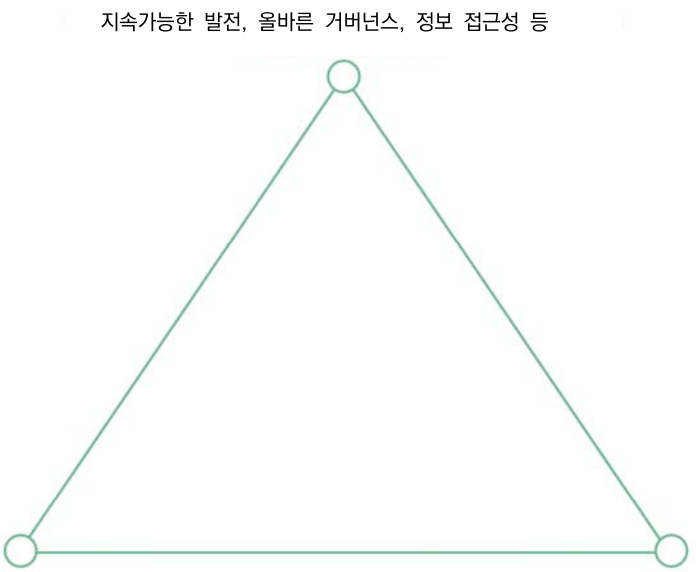
데이터와 사회

데이터와 프라이버시: 지속가능발전목표에 주는 시사점

사회를 더 포용적인 공간으로 만들고 지속가능발전목표에 더 많은 참여와 이해를 보장하기 위해서는 목적에 맞는 데이터 유형을 구성하고 체계화되고 정확한 감시 및 평가가 매우 중요하다. 2030 지속가능발전목표 달성의 기저에는 데이터 혁신이 존재한다. 기술의 급진적 발전과 디지털 정보 저장 능력과 속도의 기하급수적 성장은 상상할 수 없는 양의 정보를 수집하고 활용할 수 있는 기회를 열어주었다. 이렇게 사회 발전과 연관된 데이터 개혁에는 양면성이 존재한다. 한편으로는 (정부와 민간 부문의) 발전과 관련된 데이터로서, 성과를 수치화할 수 있고 정확하게 확인할 수 있다. 다른 한편에는 개인과 집단, 기관에 관한 데이터가 존재한다. 후자의 경우가 지속가능발전

목표와 시민의 참여에 더 큰 영향을 미치는 프라이버시 문제와 얽혀 있다. 지속가능발전목표에 대해서는 모듈 13에서 더 상세한 내용을 참고할 수 있다. 미디어·정보 리터러시는 지속가능발전목표가 제대로 측정되고 관리되어 우리의 개인적 삶과 공적인 삶에 잘 연계될 수 있도록[84] 도와주는 역할을 수행한다.

[그림8.1] 미디어·정보 리터러시와 미디어·정보 리터러시가 지속가능발전 및 민주주의(표현의 자유, 프라이버시 등)에 미치는 중요성



유엔은 특별 보고관이라는 시스템을 갖추고 있다. 특별 보고관이란 다양한 개발 관련 주제에 대해 현장 경험 및 뛰어난 전문성을 갖춘 사람을 일컫는다. 총체적인 조사와 연구를 진행할 수 있는 권한을 부여받으며 다양한 개발 관련 사안에 대해 보고서를 작성하여 유엔에 제출하는 일을 수행한다. 해당 보고서는 유엔에서 진행하는 토론이나 의사 결정 과정에 중요한 공적 문서의 한 부분을 담당한다. 본 모듈을 집필하는 시기에 유엔에서 임명한 프라이버시 특보는 조셉 카나타치이다. 임기가 끝난 특별 보고관은 다른 임명자로 교체된다. 조셉 카나타치는 한 보고서에서 그는 개인의 인격 발달이 방해받지 않으려면 다음의 세 가지가 중요하다고 말했다.

1. 프라이버시
2. 표현의 자유
3. 정보의 자유

84) Measuring Media and Information Literacy: Implications for the Sustainable Development Goals (Grizzle, A. 2015). UNESCO and NORDICOM. Media and Information Literacy for the Sustainable Development Goals. (Eds. Jagtar Singh, Alton Grizzle, Sin Joan Yee and Sherri Hope Culver)

이번 섹션에서는 프라이버시에 초점을 맞추고, 다음 섹션에서 프라이버시가 표현의 자유 및 정보의 자유와 갖는 연관성에 집중해보도록 한다.

본 모듈의 배경 설명에서 언급했듯, 개인 정보는 개발에 필요한 정보를 구성하고 기여하기도 하며, 심지어는 공공 정보에도 큰 영향을 미치는 측면이 있다. 소비자 습관에 대한 정보를 예로 들어보자. 소비자 습관에 대한 정보는 개인 정보를 모은 것으로, 경제 주체가 제공하는 상품이나 서비스에 대한 정보를 알려준다. 이와 유사하게, 수집된 개인의 의료 정보는 정부가 필요로 하는 공공 정보, 이를 테면 생애 주기별 질병의 비율이나 코로나19 같은 전염병 또는 당뇨, 고혈압 같은 만성 질환, 심장병, 암 등에 대해 정보를 알려준다. 또는 정치 참여나 시민 참여의 맥락에서는 얼마나 많은 청년이 투표를 할 것인지 등에 대한 정보도 알 수 있다. 따라서, 개인은 이러한 모든 데이터 접근성이 사회 구성원에게 영향을 미칠 수 있다는 사실을 쉽게 알 수 있다.

프라이버시, 표현의 자유, 정보 접근성, 투명성

앞선 섹션에서 프라이버시가 표현의 자유와 정보의 자유와 연관되어 우리의 개인적 성장에 영향을 미친다는 사실을 언급했다. 더 크게 생각해 보면, 단순히 개인이 아닌 우리의 가족이나 공동체, 국가, 세계에도 영향을 미친다. 유네스코는 우리 개인이 가깝고 먼 이웃 모두에게 사회적 의무를 갖는다는 사실을 설명하고자 '세계 시민'이라는 개념을 사용한다. 표현의 자유와 정보의 자유에 대한 더 자세한 설명은 모듈 1과 2를 참고하자. 또한, 세계 시민성에 대해서는 모듈 5를 참고하자. 이번 섹션은 프라이버시가 표현의 자유 또는 정보 접근성을 활성화하거나 방해하는지를 중심으로 살펴본다.

약 20년 전, 몇몇 저자들은 '프라이버시의 죽음'[85]을 제기하며 기술의 급진적이고 기하급수적 진전은 인간이 점차 자기 자신을 비롯한 가족에 대한 정보를 통제할 수 없게 되는 길이라고 주장했다. 혹자는 이 상황이 표현의 자유와 무슨 관계가 있냐고 되물을 수도 있다. 그렇다면, 다음 상황을 잠시 그려보자. 나는 인터넷에서 어떤 사회적 사안에 대해 자유롭게 의견을 개진하고자 하지만 혹시 모를 피해를 피하고자 익명을 사용하고 싶다. 올바른 데이터 보호 기법이 보장되지 않는다면 나는 자기 검열을 할 테고, 아예 아무 말도 하지 않는 방법을 선택할 수도 있다. 내가 표현하고 게시한 정보가 나라는 존재를 추적할 수도 있다고 생각하기 때문이다. 이런 상황은 익명으로 남아 있을 필요가 있는 탐사보도 기자나 내부고발을 고려하는 사람들을 포함한 많은 이들에게 현실로 일어나고 있다.

국제투명성기구(Transparency International)와 같은 기관은 책무성을 추구하고 정부나 민간 부문, 비정부 기관 및 기타 기관의 부패 행위를 근절하고자 설립되었다. 국제투명성기구는 100개 이상의 국가에 지부를 두고 있는 글로벌 네트워크다. 이와 유사한 다양한 네트워크도 존재한다. 공정과 정의, 평등을 달성하는 데 투명성 추구는 매우 필수적이다. 또한, 대중이 알아야 할 정보는 어느 정도 수준의 개방성이 필요하다. 다양한 기구와 정부, 민간 주체는 프라이버시라는 베일 뒤에 숨곤 한다. 국제 기준과 법률은 긍정적이건 부정적이건 간에 타인에게 영향을 미치는 주체에 따라 프라이버시가 어디서 시작되고 어디서 끝날지에 대해 범위를 정해준다.투명성은 기관에만 관련된 것이 아니다. '개인 투명성' 또는 윤리의 개념 또한 관련이 있다. 진실이나 신뢰라는 것은 개인 안에서

85) Privacy, free expression and transparency: Redefining their new boundaries in the digital age. UNESCO series on Internet Freedom. Cannataci, Joseph A., Bo Zhao, Torres Vives, Gemma, Monteleone, Shara, Bonnici, Jeanne Mifsud, Moyakine, Evgeni (2016).

우선 존재하여 더 넓은 뜻의 도덕적 행위가 부패 행위에 대한 기관 기준과 편협성에 영향을 미치게 되는 것이다. 이와 동시에, 힘없는 일반 시민을 위한 프라이버시와 권력층의 투명성을 위한 프라이버시를 강조하는 주장 또한 존재한다.

교육적 접근법과 활동 예시

요약: 본 커리큘럼의 1부에서 언급했듯, 다양한 교육적 접근법을 활용할 수 있다. 1부에서 제시한 교육적 접근법 목록을 검토한 뒤, 하단에 제시된 활동 및 기타 자체 활동에 활용할 접근법을 선택해 보자.

- 17가지 지속가능발전목표에 대해 이야기해 보자. 학습자는 다음과 같은 질문을 해볼 수 있다. 지속가능발전목표가 개인에게, 특히 프라이버시와 자율성에 무슨 연관이 있는가? 나의 가족이나 친구에게 어떤 영향을 미치는가? 해당 목표는 달성 가능한가? 지속가능발전목표 달성에 내가 개인적으로 기여할 수 있는 바는 무엇일까? 지속가능발전목표 중 내가 기여할 수 없는 것은 무엇인가? 그 이유는 무엇인가? 교육자는 학습자의 개인 프라이버시 관련 유무와 관계없이 그들이 할 수 있는 다양한 기여 활동을 안내해주도록 한다.
- 유엔 공식 웹사이트를 방문해 지속가능발전목표에 대한 정보와 데이터를 찾아보자. 글로벌 지속가능발전목표 지표 데이터베이스 주소는 다음과 같다. https://unstats.un.org/sdgs/indicators/database. 해당 플랫폼을 통해 지속가능발전목표 달성을 위한 과정에서 수집된 데이터에 접근할 수 있다. 학습자가 다양한 목표에 연결된 지표를 더 상세히 검토해 볼 수 있도록 한다. 데이터베이스를 활용하는 방법을 알려주자. 학습자는 자기 개인에게 연관된 목표 하나와 자신이 속한 공동체와 관련된 목표 하나를 고르도록 한다. 이 두 가지 목표와 관련된 지표를 먼저 선별한 뒤 국가나 공동체에서 찾을 수 있는 데이터에 대한 기본 조사를 시행한다. 공동체나 국가에서 자신이 선택한 지속가능발전목표 달성을 위해 이해관계자들이 수집한 데이터를 찾아보자. 다음과 같은 질문을 생각해보자. 나의 개인 데이터는 지속가능발전목표 지표와 무슨 관련이 있는가? 내가 속한 공동체 구성원의 정보는 지속가능발전목표 지표와 어떤 연관이 있는가? 내가 속한 공동체 또는 국가의 정부나 민간 주체에서 발견된 지속가능발전목표 관련 데이터로 특정 집단을 추적할 수 있는가? 데이터를 수집한 것은 해당 집단에게 득이 되는가 실이 되는가? 데이터를 익명화하고 개인이나 집단의 정체성과 자율성을 보호하는 데 도움이 잡음(noise)를 추가하는 방법에 대해 논의해보자.
- 구글, 얀덱스, 바이두, 덕덕고, 빙과 같은 다양한 검색 엔진을 활용하여 학습자가 자기 자신을 검색해 보도록 한다. 검색 결과로 얻은 정보를 공유해보자. 자신이 찾은 정보 중 놀랄 만한 사항이 있는지도 공유한다. 각 검색 엔진에서 찾은 정보를 비교해보자. 다른 점은 무엇인가? 같은 점은 무엇인가? 검색 엔진에 따른 데이터 유형이 주는 시사점은 무엇인지, 검색 결과가 달라지는 데 끼친 영향은 무엇인지 비판적으로 논의해보자.
- 나에 대해 수집된 데이터의 소유주는 누구이며, 내가 사용하는 온라인 서비스가 '데이터 이동'을 허용하거나 막고 있는지 이야기 나누어 보자. 데이터 이동을 허용한다는 것은 내가 나의 데이터 기록을 추출하여 '담장 쳐진 정원' 밖으로 가지고 갈 수 있다는 뜻이다.
- '균형법: 상업적 주체와 우리의 프라이버시 vs. 프라이버시와 개발'에 대한 토론을 진행해 보자. 미디어와 인터넷, 기술 하드웨어 및 소프트웨어를 다루는 회사가 상업적 목적을 위해서만 존재하는지, 또는 해당 주체가 지속가능발전목표 달성에 필수적인 경제, 사회, 문화적 혜택을 제공하는지에 대한 질문을 기본으로 생각해보자.
- 투명성 증진을 위해 힘쓰거나 공동체 또는 국제적으로 벌어지는 부패를 막기 위해 활동하는 협회를 찾아보자.

학습자가 해당 기관을 알고 있었는지 물어보자. 해당 기관이 하는 일에 대해 짧은 토론을 진행하고, 해당 기관의 전략이 갖는 협업적 본질에 대해 집중해보자. 국제투명성기구의 활동이 학습자가 사는 지역의 현실과 어떻게 연관되는지 물어 보자.. 다음 주장에 대해서도 이야기 나누어보자. '정부 관리와 공무원은 자신의 프라이버시에 대한 권리를 갖는다.'

- 다음 질문에 대한 토론을 진행해 보자. 대중에게 상품과 서비스를 제공하는 민간 부문 기관은 프라이버시 법에 의해 어디까지 보호받아야 하는가?
- 유엔의 프라이버시 특보가 가장 최근에 제출한 세 편의 보고서를 찾고, 학습자를 세 개의 소그룹으로 나눈다. 각 그룹은 보고서에 있는 권고 사항을 찾아본다. 내가 사는 국가에서 해당 권고 사항이 시행되고 있는지 알아볼 수 있는 방법을 찾아보자. 해당 권고 사항은 미디어·정보 리터러시와 관련이 있는가? 또는 프라이버시에 대한 시민 역량을 함양시켜주는가? 미디어·정보 리터러시 역량 강화와 어떤 연관성을 갖는가? 토론을 진행해 보자. 각 보고서가 담고 있는 권고 사항의 공통적 동향은 어떤 것이 있는가? 나와 나의 공동체에 던지는 시사점은 무엇이 있는가?
- 학습자가 만든 소그룹끼리 모여 프라이버시, 표현의 자유, 정보 접근성 간의 연관성에 대해 포스터나 인포그래픽을 만들어 보자. 각 그룹은 포스터를 활용하여 10분 정도 길이의 발표를 진행해 본다. 개인과 집단, 기관, 민간 부문, 정부에 주는 시사점을 중심으로 토론을 진행해 보자.
- 유튜브나 온라인 비디오 정보 저장소를 검색해 프라이버시와 미디어·정보 리터러시를 다룬 학습 자료를 찾아보자. 학습자에게 그들이 찾은 영상 콘텐츠의 신뢰성을 확인할 수 있는 방법을 알려주자. 소셜 미디어에서 믿을 만한 영상을 찾아 공유한다.
- 유네스코의 '미디어·정보 리터러시 클릭스 소셜 미디어 미디어·정보 리터러시 학습 계획(https://en.unesco.org/MILCLICKS)'을 활용하여 학습 활동을 만들어 보자. 프라이버시에 대한 마이크로 학습 콘텐츠를 찾기 위해 '미디어·정보 리터러시 클릭스'에 접속해보자. 교육과 학습 시 해당 자료를 활용해 본다.

평가 방법 및 제안

- 학습자는 자신의 학교나 공동체, 모임 장소에서 진행할 간단한 설문조사를 소그룹과 함께 만들고 계획하여 준비해보자. 조사는 표적 집단이 콘텐츠 제공자와 지속가능한 발전, 프라이버시 역량을 포함한 미디어·정보 리터러시 역량에 대한 지식이나 태도, 실제 행위를 탐색할 수 있는 조항으로 구성하여야 한다.
- '나의 프라이버시, 그들의 투명성, 우리의 발전'이라는 주제로 1,000자 길이의 글 작성하기

추후 고려할 만한 주제

- 프라이버시에 대한 국가, 지역, 국제적 법 체계
- 프라이버시에 대한 적법한 예외
- 인공지능과 같은 새로운 기술과 새로운 프라이버시 위협
- 프라이버시와 미디어·정보 리터러시 교육 및 학습 자료
- 테러 방지와 프라이버시 정책 및 법률

3 단원: 프라이버시와 데이터 보호에 관한 기관의 의무 인식

학습 시간: 3시간

주요 주제

- 프라이버시 보호의 주요 행위자
- 기관 의무의 다양한 유형
- 프라이버시 침해 바로잡기
- 프라이버시 보호 방편으로 기관의 미디어·정보 리터러시 증진하기
- 프라이버시 침해의 다양한 유형

학습 목표

본 단원을 통해 교육자와 학습자는 다음과 같은 역량을 함양할 수 있다.

- 프라이버시 보호의 주요 행위자와 그들의 역할을 이해할 수 있다.
- 프라이버시 보호에 있어 개인과 기관의 의무를 구분할 수 있다.
- 프라이버시가 침해됐을 때 이를 바로잡기 위해 가야 하는 곳과 해야 할 일을 이해할 수 있다.
- 개인과 집단의 프라이버시 강화를 위해 기관이 활용하는 기법 중 하나로써 미디어·정보 리터러시를 증진하는 방법을 이해하고 알 수 있다.

본 단원에서 목표하는 역량 수준

- 기초

프라이버시 보호 의무를 가진 주체는 누구인가?

프라이버시 보호 의무가 있는 행위자는 다양하다. 주요 행위자로는 입법부와 사법부, 규제 기관과 유엔, 기타 정부 간 기관 및 다국적 기관이 있다. 국제적 기준으로 본다면, 개인과 기관은 모두 권리를 남용하지 말아야 하며 특히 기업과 같은 경우는 인권을 존중해야 할 의무가 있다.

[표8.2] 프라이버시 보호 분야의 행위자

행위자	수행하는 역할
정부와 입법부, 사법부	데이터 보호를 포함한 프라이버시 보호 관련 법률을 만들고 시행한다.
정보 및 통신 부처, 사이버보안 기관, 프라이버시와 데이터 보호 협회 같이 규제력을 가진 조직	국가 또는 국제적 기준을 토대로 만들어진 프라이버시와 데이터 보호 법률에 맞추어 미시적 수준의 행위를 보장하기 위해 규제와 정책, 프로그램을 만들고 시행하며 관리한다.
개인 정보를 관리하는 민간 및 공공의 주체. 사회 복지 사업과 병원, 다양한 온라인 또는 인터넷 서비스를 제공하는 정부 주체 포함	사용자와 시민, 고객의 프라이버시를 보호하기 위한 다양한 기관 기법을 만들고 시행하며 관리한다. 프라이버시 침해 발생 시 취할 수 있는 조취에 응답할 의무가 있다.
비정부기구와 공동체 기반의 단체, 교육기관	프라이버시 인식을 향상시키고, 프라이버시권에 대한 교육 진행과 관련 있는 미디어·정보 리터러시 증진을 위한 활동을 계획하고 시행한다.
유엔 산하 기구, 다국적 기구, 기타 정부 간 기구	국제적 협력과 소통을 추구하고 국제적 기준의 프라이버시 법률을 만들어 관리하며 규제, 정책, 계획을 관리한다. 의무를 가진 기관과 권리를 가진 이들이 모두 자신의 역할을 잘 해낼 수 있도록 역량을 강화하는 데 도움을 준다.
개인과 집단	프라이버시 보호 증진과 미디어·정보 리터러시 의식을 높이는 일에 적극적으로 참여한다. 개인 프라이버시를 보호하고 타인의 프라이버시권을 존중하기 위해 미디어·정보 리터러시 역량을 갖춘다.
연구자 및 학술 공동체	연구를 통해 프라이버시 침해의 본질을 탐구하고 입증한다. 프라이버시 침해의 영향과 프라이버시 침해를 줄일 수 있는 기법을 연구한다. 프라이버시 정책에 대해 연구하고 관리하는 것이 핵심 목표이다.

교육적 접근법과 활동 예시

요약: 본 커리큘럼의 1부에서 언급했듯, 다양한 교육적 접근법을 활용할 수 있다. 1부에서 제시한 교육적 접근법 목록을 검토한 뒤, 하단에 제시된 활동 및 기타 자체 활동에 활용할 접근법을 선택해 보자.

- 학습자를 소그룹으로 나눈 뒤 위의 [표8.2]를 참고로 각 역할을 부여해보자. 각 그룹은 자신이 살고 있는 나라 또는 공동체에서 위에 설명된 역할을 수행하고 있는 특정 기구나 행위자에 대해 조사를 진행한다. 그리고 다음 질문에 답해보자. 어떤 행위자가 있으며, 그들은 역할을 적극적으로 수행하고 있는가? 해당 기관에 대한 시민의 의식과 해당 기관이 진행하고 있는 프라이버시 관련 활동에 대한 인식은 어떠한가? 프라이버시 관련 활동을 제대로 수행하지 않고 있는 행위자는 누구인가? 그 이유는 무엇일까? 상황을 개선하기 위해 필요한 것은 무엇인가? 각 그룹은 활동을 통해 찾은 결과물을 발표하고 이와 관련한 토론을 진행해 본다.

기관과 프라이버시

[표8.3] 프라이버시와 기관의 연관성

필요한 프라이버시 역량	(기관적 맥락에서) 미디어·정보 리터러시와 결합되고 통합된 프라이버시
사이버 공간에서 기관이 갖는 의무를 이해한다. →	기관의 모든 직원이 평생학습과 기관의 지속가능성을 위해 필요한 역량으로 미디어·정보 리터러시 연수를 받을 수 있는 기관 정책을 만든다.
프라이버시와 투명성, 표현의 자유와 정보 접근성 사이 존재하는 균형을 조정한다. →	데이터를 기반으로 한 사업 모델의 투명성 영향을 평가함으로써 최종 소비자의 프라이버시를 존중하고, 사용자/시민을 대상으로 교육을 하는 기업의 봉사 프로그램을 지원함으로써 미디어·정보 리터러시를 증진한다. 공익이 어디에서 어떻게 오는지는 프라이버시 '상황'과 연관이 있다. 이러한 교육은 또한 기관의 특정 정보를 알림으로써 최종 소비자의 권리 또는 혜택에 영향을 미칠 수 있을 때 정당화된다.
온라인상의 프라이버시가 갖는 적법한 한계(국제적 기준으로 보았을 때)를 평가한다. →	최종 소비자를 위한 기관의 정책이 온라인과 오프라인상의 프라이버시를 침해하지 않도록 하며 미디어·정보 리터러시 및 이와 관련된 의식 증진 교육을 시행하도록 한다.
프라이버시와 익명성, 암호화 간의 연관성을 이해한다. →	최종 소비자에게 프라이버시와 익명성, 암호화가 사회에 주는 시사점을 강조하는 미디어·정보 리터러시 교육 기회를 보장한다.
프라이버시 침해가 일어나는 상황을 분별하고 인식할 수 있다. →	대중(기관의 내외적 소비자)에게 프라이버시 침해 상황에 대해 투명하게 밝히고, 대중의 정보는 완전히 보호받거나 안전할 수 없다는 사실을 알리도록 한다. 국제 기준에 따른 정책이나 규제, 법률 밖에서는 특히 더 그러하다.
타인의 개인 정보를 윤리적으로 사용하고 타인의 프라이버시를 존중한다. →	최종 소비자의 프라이버시를 존중하고, 사용자/시민에게 미디어·정보 리터러시와 관련된 교육 프로그램을 지원하도록 한다. 특히 최종 소비자의 개인 정보가 연관되었을 때는 지원을 보장한다. 지나치게 법적이거나 기술적이고 읽고 이해하기 어려운 프라이버시 정책 개발은 삼가도록 한다.

출처: 유네스코. 《미디어·정보 리터러시와 프라이버시에 관한 청소년 인식 조사》 유네스코 시리즈 인터넷 자유. 유네스코, 파리.

- [표8.3]에서 언급한 콘텐츠를 활용하여 토론이나 활동을 구성해보자. 포스터 발표나 인터넷 검색, 퀴즈, 관련 기관 방문, 또는 외부 전문가를 방문하고 발표하기 등의 활동을 예로 들 수 있다. 또는 사례 연구도 진행할 수 있다(프라이버시 침해를 경험한 사람을 찾아 이야기를 들어본다). 디지털 통신 회사나 정부 기관, 국제 개발 기구 등의 프라이버시 정책이 얼마나 접근 가능하고 이해하기 용이한지 알아보는 활동을 진행할 수 있다.

프라이버시 침해에 적절히 대응하기

개인이나 기관이 프라이버시를 침해했을 때 알맞은 대응을 하는 것은 단순한 과정이 아니다. 그러나 다수의 국가 및 기관은 시민과 사용자를 돕기 위한 시스템을 갖추고 있거나 갖추어야 하기 때문에 도움을 받을 수 있음을 명심하라.

나의 프라이버시가 침해 받았을 때 다음과 같은 단계를 따라 대응할 수 있다.

1. 기관이나 단체가 나의 프라이버시를 침해했다면, 연락하여 항의를 한다.
2. 국가의 규정이나 정책 또는 기관 내부의 정책에서 해당 기관이 항의에 응답해야 하는 기간이 명시되어 있는지 확인해 본다.
3. 정보를 찾지 못했다면, 독립적인 프라이버시 보호 단체(independent privacy recourse mechanism[86])의 도움을 받는 방법을 생각해본다.
4. 독립적 프라이버시 보호 단체의 신뢰성을 검증하기 위해 다음의 요소를 확인해본다.
    a. 공정성
    b. 투명한 구성 및 재정 상황
    c. 증명된 실적
    d. 해당 업무에 정통한 사람을 찾아 도움 얻기
1. 기관의 프라이버시 정책이 명시하고 있는 바를 토대로 내가 얻은 응답이 적절한지 평가해본다. 필요하다면 도움을 줄 수 있는 기관 및 사람을 찾는다. 나의 경험을 공유한다. 저명한 프라이버시 네트워크나 협회에 가입한다. 작은 규모의 미디어·정보 리터러시와 프라이버시 동호회를 시작해본다.
2. 디지털 통신 회사의 투명성 증진을 지원하고 개인 데이터 활용 및 남용과 관련된 규제 및 협업 규제를 지원한다.

86) Privacy Shield Framework,
www.privacyshield.gov/article?id=11-Dispute-Resolution-and-Enforcement-a-c
Accessed on 5 November 2020

평가 방법 및 제안

한 회사를 선택한 뒤 문제점과 유익한 점을 강조하는 프라이버시 정책을 단순히 정리하여 발표하는 그룹 프로젝트를 계획해보자. 온라인에서 찾은 검색 결과를 모아 만들어보자. 프로젝트 점수를 매긴다.

추후 고려할 만한 주제

- 기관의 프라이버시 정책 투명성
- 재정적 프라이버시
- 프라이버시를 위한 대중의 요구 활성화
- 명예훼손과 프라이버시

본 모듈 참고 자료 및 참고 문헌

1. 지침

- Cannataci, J. 2016. Getting things done in privacy protection Part 2: Another dimension of privacy: communal privacy, privacy of the community and personal privacy. Online article. https://www.privacyandpersonality.org/2016/06/getting-things-done-in-privacy-protection-part-2-another-dimension-of-privacy-communal-privacy-privacy-of-the-community-and-personality/
- UNESCO Survey on Privacy in Media and Information Literacy with Youth Perspectives, https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000258993/PDF/258993eng.pdf.multi

2. 웹 사이트

- Privacy Shield Framework Programme, US-EU-Swiss, https://www.privacyshield.gov/welcome
- The International Association of Privacy Professionals (IAPP), www.iapp.org

3. 영상, 게임, 모바일 애플리케이션 등의 온라인 자료

- My Data and Privacy Online: A toolkit for young people https://www.lse.ac.uk/my-privacy-uk
- Privacy (film, 2012) https://www.imdb.com/title/tt2008602/?ref_=ttpl_pl_tt
- 영상: "Why the Web Is Such A Mess" by Tom Scott, Youtube. Website: https://youtu.be/OFRjZtYs3wY
- See a full list of resources in UNESCO, Global Survey on Privacy in Media and Information

Literacy, With Youth Perspectives. UNESCO Series on Internet Freedom. UNESCO, Paris. (2017).
https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000258993.

책/논문

"AI and the Future of Privacy," Michael Deane, Towards Data Science, Posted on 5 September, 2018. Website:
https://towardsdatascience.com/ai-and-the-future-of-privacy-3d5f6552a7c4
"California Consumer Privacy Act Basics," Data Brokers. Privacy Rights Clearing- house. Posted on 6 January, 2020.
"How Much Data Do We Create Every Day? The Mind-Blowing Stats Everyone Should Read," Bernard Marr, Forbes, 21 May 2018. A quintillion is a 1 followed by 30 zeroes.
Cannataci, J., Zhoa, B. et al. 2016. Privacy, Free Expression and Transparency: Redefining their new boundaries in the digital age. Paris, UNESCO.
Gunby, M. 2012. Changes to Facebook Privacy Settings: An Information Literacy Perspective. Syracuse University iSchool.
http://infospace.ischool.syr.edu/2012/12/19/changes-to-facebook-privacy-set-tings-an-information-literacy-perspective/
https://privacyrights.org/resources/california-consumer-privacy-act-basics.
https://publish.illinois.edu/illinoisblj/2008/11/08/international-personal-data-protec-tion-and-its-redress/
https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/17577632.2016.1183283?journal-Code=rjml20
https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/13642987.2020.1783532

"International Personal Data Protection and Its Redress," Doyle Slifer. Illinois Business Law Journal. Nov 8, 2008.

"Other legal remedies to prevent and redress serious invasions of privacy," Serious Invasions of Privacy in The Digital Era (IP 43). Australian Government: Australian Law Reform Commission. Posted on Mar 10, 2013. Website:
alrc.gov.au/publication/se-rious-invasions-of-privacy-in-the-digital-era-ip-43/issues-paper-2/other-legal-reme-dies-to-prevent-and-redress-serious-invasions-of-privacy

- "Right to Privacy: Constitutional Rights & Privacy Laws," Tim Sharp. Live Science. Posted on 12 June 2013. Website:
  https://www.livescience.com/37398-right-to-privacy.html

- The African Union's data protection convention 2014: A possible cause for celebration of human rights in Africa? (2016, 13). Taylor & Francis.
- The long arm of GDPR in Africa: Reflection on data privacy law reform and practice in Mauritius. (2020, 6). Taylor & Francis.
- "The Next Big Privacy Hurdle? Teaching AI to Forget," Darren Shou. Wired. Posted on 12 June 2019. Website: https://www.wired.com/story/the-next-big-privacy-hurdle-teaching-ai-to-forget/

모듈 9:

인터넷이 주는 기회와 과제



유엔 총회는

“급진적 기술 발달은 국가에 다양한 영향을 미치며, 이러한 영향에 대처하는 것은 국가의 현실, 역량, 개발 수준에 따라 상이하다. 영향에 제대로 대처하고 기회를 통해 이득을 얻기 위해서 국제적이고 다양한 이해관계자들의 협력이 필요하며, 이러한 변화에서 발생한 과제를 인식하고 해결하며 디지털 격차를 줄이는 데에도 다양한 주체들의 협력이 필수적임“을 인식한다.

– 유엔 ‘신기술과 인권’ 결의안. A/HRC/RES/41/11

배경과 근거

인터넷이라는 가상 세계에 접근하고 참여하는 것은 나이를 불문하고 모든 시민에게 매우 필수적인 삶의 한 부분이다. 인터넷은 모든 사용자가 자신의 삶을 개선할 수 있는 기회를 제공하고, 지속가능발전 목표 달성을 가속화한다. 교육은 물론이고 사회와 직장, 경제 성장에도 긍정적인 영향을 미칠 수 있다. 인터넷 접근성의 증가는 시민에게 보편적 정보 접근성에 대한 기회를 제공했으며, 어린 나이의 사용자 또한 동일한 기회를 누릴 수 있게 되었다. 어린이와 청소년은 기술을 다루는 데 아주 능숙하며 인터넷이라는 세상을 활용하여 다양한 혜택을 누리고 있다. 하지만 인터넷이라는 세상이 제공한 기회는 주체성이나 윤리적 의무, 그리고 이전 세대에서는 상상할 수 없었던 과제도 함께 내놓았다. 새로운 인터넷 환경에는 익명성이라는 특성으로 발생한 위험과 위협이 공존한다. 우리가 인터넷을 사용할 때는 디지털 발자국이라는 기록과 흔적이 남게 된다. 많은 사람이 자신이 저지른 실수를 곧잘 잊곤 하지만 인터넷은 영원히 기억한다–우리가 온라인에서 활동한 것과 검색한 것은 흔적을 남기고, 다수의 기업이나 국가는 우리가 기억하지도 못하는 기록을 특정 목적을 위해 보관하고 활용하기도 한다.

과거에는 미성년자 보호를 위해 다양한 수준의 조치가 시행되었다. 그러나 단순히 보호적 전략에 온전히 기대는 것은 청년층과 일반 시민의 안전한 인터넷 사용에 효과적이지 못했으며, 국가와 기업 또한 제 임무를 제대로 수행하지 못했다. 미디어·정보 리터러시 역량은 청소년을 포함한 모든 시민의 역량을 강화하고 정보 생태계를 이해하게 도우며 윤리적이고 의식 있는 온라인 활동을 통해 얻을 수

있는 혜택을 극대화하고 인터넷 사용과 관련된 위험 요소를 알아볼 수 있게 해준다.

이번 모듈은 청소년이 인터넷이라는 가상의 세계, 즉 학습을 하고 공부를 하며 사회생활을 하고 여가를 즐기며 미디어와 정보를 만들고 전달할 수 있는 공간에서 얻을 수 있는 기회와 과제에 대해 알아본다. 오늘날의 청소년은 매우 어릴 때부터 인터넷과 연결된 삶을 살고 있다. 대부분 나라의 청소년이 그렇다. 그렇다면, 그런 상황에 놓인 청소년이 더 많은 역량을 함양하여 교육과 사회, 지역과 세계의 경제에 이바지할 수 있도록 지도해야 할 필요가 있다. 청소년은 기술의 발전과 증가한 인터넷 접근성으로 아이디어를 떠올리고 목소리를 높이며 이전에는 가능하지 않았던 공간으로의 접속이 가능해졌다. 이는 청소년이 사회와 세계를 무대로 하는 활동과 연관된 사안에 더욱 적극적으로 참여할 수 있다는 뜻이다. 하지만 이는 또한 아직 채 발달되지 않은 관점이나 행위, 말이 기록으로 남겨질 수 있다는 뜻이며, 의식하지 못한 상황에서 청소년이 남긴 데이터가 활용되고 조작될 수 있다는 사실을 의미하기도 한다. 청소년은 자신의 온라인 활동과 디지털 발자국이 영구적으로 남을 수 있고 남용될 수도 있다는 사실을 알아야 한다. 나이를 불문하고 소비자이자 지식의 생산자가 된 모든 사람이 소셜 미디어를 활용하며 토론의 장에 참여하고 소통하여 다양한 상호작용을 공유한다. 어떤 메시지를 나누고 영상이나 밈, 댓글을 포함해 다양한 온라인 활동을 개시할 때 청소년은 자신을 지켜보는 대중이 누구인지 정확히 알지 못한다. 서비스 제공자는 그런 청소년의 모든 행동을 감시한다. 이런 현실은 토론이나 숙고의 과정을 민주화하는 반면, 우려와 스트레스, 오해, 특히 언어와 장벽과 문화를 넘은 상호작용이 잘못될 수 있는 근원이 될 수 있다. 잘못된 정보의 생산과 전달, 신념의 증가는 이런 새로운 현실 맥락의 한 예에 지나지 않으며, 디지털 통신 회사가 기여하는 행위 중 하나이다.

이번 모듈은 교육자가 학습자를 이끌어 디지털 발자국은 무엇인지, 인터넷 세상에서의 상호작용이 현실에 주는 시사점은 무엇인지, 지구촌 담론에 참여하는 디지털 시민으로서의 역할과 주체성, 윤리적 의무는 무엇인지, 인터넷에서 정보와 미디어를 제작하고 활용하고 접근할 때 어떤 역할을 해야 하는지 등을 이해하도록 학습 경험을 제공하는 데 중점을 둔다.

고품질의 우수한 교육은 지속가능한 발전의 토대를 마련하고 많은 일자리와 경제 성장을 도모한다. 개방된 교육자료(Open Educational Resources, OERs)는 청소년을 위한 자료로서, 교육과 연수에 쓸 수 있는 질 좋은 자료에 더 많이 접근하여 경제 성장을 도모하고 일자리를 증가하게 만드는 데 도움을 준다. 인터넷 접근성과 개방된 교육 자료를 통해 얻은 교육 기회는 더 포용적이고 평등한 교육과 당장의 학습 공간을 넘은 평생학습의 기회를 제공할 것이다.

단원 구성

1단원:
인터넷 세상의 청소년

2단원:
인터넷 세상의 과제와 위험

3단원:
학습, 네트워크 형성하기,
온라인상의 사회 참여

4단원:
미디어·정보 리터러시 발자국:
온라인 존재감 관리하기

1 단원: 인터넷 세상의 청소년

학습 시간: 3시간

주요 주제

- 웹2.0과 인터넷 세상
- 어린이와 청소년의 인터넷 사용 및 온라인 습관
- 어린이 권리와 관련된 국제 협약 및 기타 규정

학습 목표

본 단원을 통해 교육자와 학습자는 다음과 같은 역량을 함양할 수 있다.

- 청소년의 인터넷 사용 패턴과 관심사를 이해할 수 있다.
- 인터넷 사용과 디지털 통신 회사의 인터넷 감시에 연관된 용어 및 조건, 행동 강령과 프라이버시 문제를 설명할 수 있다.
- 청소년이 인터넷을 주의 깊게 사용하고 자신의 권리를 행사하며 인터넷으로 얻을 수 있는 기회와 과제, 위험 등을 제대로 인식하도록 돕는 교육 방법과 기본적인 도구 활용하는 능력을 개발할 수 있다.

교육적 접근법과 활동 예시

요약: 본 커리큘럼의 1부에서 언급했듯, 다양한 교육적 접근법을 활용할 수 있다. 1부에서 제시한 교육적 접근법 목록을 검토한 뒤, 하단에 제시된 활동 및 기타 자체 활동에 활용할 접근법을 선택해 보자.

정보의 디지털화와 저장이 용이해지고 다양한 기기를 활용해 정보에 접근할 수 있게 되면서 시민이 활용할 수 있는 인터넷 정보 자료의 양이 막대하게 증가했다. 웹2.0은 휴대폰 애플리케이션처럼 사용자가 콘텐츠를 제작할 수 있고 콘텐츠와 상호작용할 수 있게 해주는 인터넷의 양상을 가리키는 용어다. 이번 단원을 위해 인터넷에서 찾을 수 있는 자료를 활용하여 지도할 수 있다. 이를 테면, 인터넷에 대해 다루는 무료 영상 자료 또는 인터넷이 사회에 미치는 영향 및 특성에 대해 학습할 수 있다.

교육자와 학습자는 다음의 방법을 활용하여 본 단원의 주제를 탐색할 수 있다.

- 인터넷 세상을 구성하는 주요 요소를 가능한 한 많이 포함하여 간략한 발표를 준비한다. 그리고 해당 요소에 대해 이야기를 나눌 수 있는 토론을 준비한다. 소그룹을 만들어 각 그룹은 웹2.0을 통해 우리가 얻는 혜택 및 사용자나 서비스 제공자가 겪을 수 있는 피해 등에 대해서 간략하게 발표해 본다.
- 수업 참여자에게 소셜 미디어나 인터넷을 사용하는지, 사용한다면 얼마나 자주 사용하는지 물어본다. 인터넷을 검색하고 프로필을 만든 뒤 다른 사람의 프로필을 찾아보고, (위키피디아와 같은)인터넷 플랫폼에서 콘텐

츠를 다운받거나 게시해 보고, 타인과의 채팅에도 참여해 보며, 온라인으로 협업을 해보고 블로그나 트위터를 개설해본다. 일련의 활동을 마친 뒤 학습자는 웹 사이트의 다양한 활용을 통해 얻을 수 있었던 교육적 이득과 윤리적 사용 방법, 어려웠던 점과 위험했던 점 등을 공유한다. 인터넷을 활용하며 느꼈던 개인적 우려를 적어보고 공유해 보자.

- 소그룹을 만들고 위키피디아를 활용하여 교육 정책이나 관행에 대한 정보를 찾아보자. 해당 과제 수행에 충분한 시간을 제공하도록 한다. 교육자와 학습자는 위키피디아의 효과와 적절성, 영향을 평가할 수 있는 기준을 개발해 보자.
- 소그룹을 구성하고 각 그룹은 청소년이 인터넷을 활용해 가장 많이 하는 활동 다섯 가지 목록을 만들어본다. 각 활동의 중요성을 1점에서 5점까지 점수로 매겨본다. 각 소그룹은 토론 내용을 발표하며 어떤 식으로 목록을 만들었고 점수를 결정했는지도 공유해 본다. 교육자는 발표를 들은 뒤, 어린이의 인터넷 사용에 대한 통계 수치(본 세션을 진행하기 전 자료를 통해 이미 얻어 놓은 수치)를 학습자와 공유한다. 각 그룹이 발표한 내용과 실제 통계 수치를 비교해보고 다음과 같은 질문을 활용해 토론을 진행해보자. 비교해 본 결과는 어떠한가? 내가 사는 지역이나 국가를 배경으로 인터넷 사용 관련 통계 조사 자료를 찾을 수 있는가? 없다면, 어떤 시사점을 얻을 수 있을까? 해당 통계 수치를 찾을 수 없다면 어떤 조치가 필요할지 논의해 보자.
- 얼마나 많은 청소년이 교육 목적, 뉴스 검색, 정치적 활동에 참여, 다양한 문화 체험 및 소통을 위해 인터넷을 활용하는지 이야기 나누어보자. 이러한 활용을 하는 청소년에게서 발견되는 특성이 있는가? 청소년의 긍정적 인터넷 활용을 위해 할 수 있는 일은 무엇인가? 교육자와 학습자(소그룹이나 개인적으로)가 특정 과목을 골라 인터넷 활용을 접목하여 짧은 수업을 구성해보도록 한다. 해당 수업은 인터넷을 활용하여 학습 목표를 성취할 수 있는 방식뿐만이 아니라, 어떻게 학습자에게 인터넷을 잘 활용하도록 동기 부여할 수 있을지도 다루어야 한다.
- 수업 참여자는 다양한 인터넷 애플리케이션에서 사용하는 용어와 조건, 행동 강령과 프라이버시 규제 등에 대해 토론해본다. 그리고 어린이나 청소년의 인터넷 활용을 중점으로 행동 강령을 만들어본다.
- 어린이와 청소년의 온라인 행동과 프로필을 분석해 보자. 소그룹을 만들어 6-17세 어린이/청소년의 인터넷 사용을 분석해 본다. 각 그룹은 어린이와 청소년의 인터넷 사용 시간과 목적을 알아본 뒤, 부모가 생각하는 답과 비교하여 분석해 본다. 해당 자료는 어린이/청소년과 부모에게 어떤 기회와 과제를 안겨주는가?
- '세계인권선언', '유엔아동권리협약', '청년, 평화, 안보에 관한 유엔 안보리 결의안 2250호' 또는 국가와 지역의 국제/법적 조약 내 조항에 대한 토론을 진행해 보자. 토론은 청년과 인터넷 사용을 중심 주제로, 정보에 대한 권리와 표현의 자유, 참여, 미성년 보호, 부모 역할과 정부 및 시민 사회의 역할 등을 다루도록 한다. 각각의 사안에 대해 먼저 토론을 진행한 뒤, 이들 사이의 연관성을 생각해 보자. 표현의 자유와 정보 접근성에 대한 권리를 보호와 상충하는 개념으로 받아들이지 않도록 한다. 그 이유를 생각해보자. 여아와 남아가 정보 접근성이나 인터넷, 새로운 기술에 공평한 기회를 제공받아야 하는가? 내가 살고 있는 지역의 현실은 어떠한가? 이 문제는 어떻게 다룰 수 있을까? 학습자는 특정 자유나 권리, 또는 미성년을 보호할 필요성에 대해 짧은 시를 써본다.
- '무료' 온라인 서비스가 정말 무료인지 학습자에게 물어보자. 왜 무료라고 생각하는가? 해당 서비스를 위한 대가를 지불하는 주체는 누구이며, 무엇으로 지불한다고 생각하는가? 해당 질의응답을 진행하며 기업이 감시 모델을 통해 사용자의 다양한 인터넷 서비스 기록을 조회하는 방법을 알아본다. 또한, 해당 데이터를 활용하

여 소비자에게 영향을 미치고 특정 행동을 하게 만들려는 고객에게 데이터를 판매하는 방법을 알아보자.

평가 방법 및 제안

- 서면 조사 및 검토서 작성하기
- 강의, 사례 연구, 시청각 발표 자료나 전시를 보고 에세이, 감상문, 소감문 등 작성하기
- 그룹 학습 활동에 참여하기
- 정보-교육-소통 자료 제작하기(예: 포스터, 소책자, 인포그래픽, 소셜 미디어 카드, 브이로그)
- 연구 보고서 작성하기
- 조사 관련 이야기/보고서 작성하기

2 단원: 인터넷 세상의 과제와 위험

학습 시간: 3시간

주요 주제

- 인터넷 사용을 통해 얻는 과제와 위험 이해
- 인터넷 사용을 통한 역량 강화 및 인터넷 사용에 대한 윤리적 의무
- 프라이버시와 안보

학습 목표

본 단원을 통해 교육자는 다음과 같은 역량을 함양할 수 있다.

- 인터넷을 활용하며 겪을 수 있는 과제/위험을 예로 들고 설명할 수 있으며, 해당 과제 및 위험이 발생하는 때가 언제인지 서술할 수 있다.
- 새로운 인터넷 애플리케이션 활용으로 발생할 수 있는 위험이나 위협에 대한 지식을 얻을 수 있다.
- 인터넷 사용자의 특정 행동과 그 특정 행동이 사용자를 피해자 또는 가해자로 만들 확률 사이의 상호의존성을 이해할 수 있다. 인터넷 사용자가 특정 가치나 행동을 하도록 만드는 무의식적 영향을 이해할 수 있다.
- 상호의존성에 대한 이해를 활용하여, 교육자와 학습자가 의식을 가지고 인터넷을 사용하도록 하며, 자기 자신의 권리뿐만이 아닌 타인의 권리에 대한 의식 또한 고취할 수 있다.
- 온라인 프라이버시와 보안의 차이점을 정의할 수 있다.

교육적 접근법과 활동 예시

요약: 본 커리큘럼의 1부에서 언급했듯, 다양한 교육적 접근법을 활용할 수 있다. 1부에서 제시한 교육적 접근법 목록을 검토한 뒤, 하단에 제시된 활동 및 기타 자체 활동에 활용할 접근법을 선택해 보자.

온라인 콘텐츠와 관련된 과제 및 위험

출처: 청소년 보호를 위한 도구 모음(Youth Protection Roundtable Tool Kit). Stiftung Digitale Chancen 2009

본 미디어·정보 리터러시 커리큘럼 사용자는 온라인 콘텐츠 활용 시 접하는 과제 및 위험에 대해 이해관계자가 해야 할 일을 숙고하며 인권에 관련한 (아래의) 국제 규범 목록을 생각해 보아야 한다. 사용자는 아래 목록에 포함되지 않은 기타 국제 규범을 더 찾아보고 생각해 보도록 한다.

i. 시민적·정치적 권리에 관한 국제규약(International Covenant on Civil and Political Rights, ICCPR)
https://www.ohchr.org/EN/ProfessionalInterest/Pages/CCPR.aspx

ii. 세계인권선언 제19조(Article 19 of the Universal Declaration on Human Rights)
https://www.un.org/en/about-us/universal-declaration-of-human-rights

iii. 인터넷상의 인권 증진, 보장, 향유를 위한 유엔 결의안(United Nations Resolution A/HRC/32/L.20 on "The promotion, protection and enjoyment of human rights on the Internet")
https://undocs.org/A/HRC/32/L.20

iv. 글로벌 사이버 보안 문화의 조성과 주요 정보 기반 시설 보호를 위한 회원국의 노력 조사를 위한 유엔 결의안(United Nations Resolution A/RES/64/211 on "Creation of a global culture of cybersecurity and taking stock of national efforts to protect critical information infrastructures"
https://www.un.org/en/ga/search/view_doc.asp?symbol=A/RES/64/211

v. 유엔의 의견과 표현의 자유에 대한 권리 증진 및 보호에 대한 특별 보고관 보고서(United Nations A/74/486 "Report of the Special Rapporteur on the promotion and protection of the right to freedom of opinion and expression")- 온라인과 오프라인상의 혐오 표현 문제 해결의 맥락에서
https://undocs.org/A/74/486

vi. 유엔인권고등판무관(United Nations High Commissioner for Human Rights)의 '디지털 시대의 프라이버시권 보고서("The right to privacy in the digital age")'
https://undocs.org/A/HRC/39/29

vii. 유엔개발그룹(United Nations Development Group, UNDG) 2030 어젠다실현을 위한 빅데이터 이용과 관련하여 데이터 프라이버시, 데이터 보호 및 데이터 윤리에 대한 일반 지침(Privacy, Ethics and Protection: Guidance Note on Big Data for Achievement of the 2030 Agenda)
https://unsdg.un.org/sites/default/files/UNDG_BigData_final_web.pdf

미성년자 부적합 콘텐츠: 인터넷에는 모든 사용자 집단이 활용할 수 있는 방대한 콘텐츠가 존재한다. 주류 관심사는 물론 특정 이익 집단을 위한 콘텐츠도 찾을 수 있다. 그러나 어린이와 청소년에 한해서는 콘텐츠를 제한할 필요가 있다. 특정 연령대에 적합한 콘텐츠가 무엇인지 주의 깊게 검토해야 한다. 특히나, 합법적이라 해도 청소년에게 유해할 수 있는 콘텐츠는 더욱 면밀한 검토가 필요하다. 포르노처럼 미성년자에게 부적합한 콘텐츠가 무심코 노출된다면 청소년에게 매우 유해할 수 있다. 사용자가 고의적으로 콘텐츠를 검색한 경우나, 의도치 않았지만 인터넷에서 접하게 될 경우, 또는 알고리즘에 의해 추천이 되었을 때, 데이터 분석에 의해 대상이 되었을 때 등의 경우에 미성년 부적합 콘텐츠를 접할 수 있다.

미성년 부적합 콘텐츠는 상업적 이유로 인터넷상에 존재하지만, 인터넷 사용자가 스스로 제작하기도 한다. 상업적 콘텐츠는 특정 사용자들만 접속할 수 있는 반면, 사용자 제작 콘텐츠(UGC)는 모든 이가 접속할 수 있기 때문에 더욱 각별한 관리 감독이 필요하다. 오늘날 어린이와 청소년은 다양한 미디어를 접할 수 있고 인터넷 접근성을 가진 휴대폰을 소유하고 있기 때문에 부모의 관리 없이 스스로 부적합한 콘텐츠를 찾아볼 수 있다. 휴대폰과 같은 모바일 기기 또한 청소년과 어린이가 아무 때고 자신만의 디지털 콘텐츠를 제작하는 데 매우 유용하며, 그로 인해 증가세를 보이는 사용자 제작 콘텐츠에 기여한다.

불법 콘텐츠(아동 학대 콘텐츠 등): 콘텐츠를 불법으로 분류할 때는 대부분의 국가에서 이미 불법으로 분류하고 있다 해도 각 국가의 법을 확인해 볼 필요가 있다. 이미 불법으로 분류되었다고 해도 어린이와 청소년은 인터넷에서 자신의 의도에 따라 또는 무심코 불법 콘텐츠를 접할 수 있다. 어린이와 청소년은 불법 콘텐츠의 피해자가 될 수 있기에(예를 들면 아동의 성적 학대 사진이나 영상) 더욱더 특별한 관리가 필요하다.

콘텐츠 검증의 부재: 대부분의 인터넷 콘텐츠는 독립적인 기관이나 주체에 의해 검증받은 바가 없기 때문에 어린이와 청소년이 비판적인 눈으로 콘텐츠를 읽고 콘텐츠가 제시하는 정보를 곧이곧대로 믿지 않아야 한다. 웹2.0 환경의 특성 중 하나인 사용자 제작 콘텐츠는 불완전하고 편견이 있거나 부정확할 수 있다. 따라서, 연령이 어릴수록 온라인에서 접하는 모든 콘텐츠를 사실로 받아들이는 것이 위험하다는 사실을 인식할 필요가 있다.

자해 조장: 인터넷에는 사용자가 스스로에게 위해를 가하게 만드는 내용이 많이 있다(예: 자살이나 거식증을 부추기는 내용). 웹2.0의 출현과 더불어 증가세를 보이는 사용자 제작 콘텐츠로 피해를 선동하는

콘텐츠가 더욱 활발히 노출되고 있다.특히 어린이와 청소년의 경우, 해당 웹 사이트가 제공하는 내용으로 입을 수 있는 피해를 현실적으로 평가하지 못한다. 청소년과 어른은 알고리즘이 유해한 콘텐츠를 제공하며 사용자를 계속 접속 상태로 만들려고 한다는 사실과 광고와 기타 유료 콘텐츠 및 데이터를 수집한다는 사실(광고 지원을 받는 인플루언서를 통해) 또한 알아야 한다.

인권 침해/모욕: 인터넷은 익명의 공간이기 때문에 특정 집단이나 개인을 향한 혐오가 퍼지기 매우 용이하다. 게다가, 자신이 상대하고 있는 사람이나 피해자의 얼굴을 대면하지 않아도 되기 때문에 실제와 다르게 행동하게 되며, 자신이 행한 행위에 대한 처벌을 즉각적으로 감당하지 않아도 된다. 따라서, 인권 침해나 피해자에 대한 모독적 행위는 현실보다 온라인상에서 훨씬 쉽게 벌어질 수 있다. 청소년과 어린이의 경우, 왜곡 정보에 쉽게 휩쓸릴 수 있기 때문에 혐오 콘텐츠에 더욱 취약할 수 있다.

미성년자에게 부적절한 광고와 마케팅: 미성년에게 부적절한 광고란 미성년이 사용하기에 부적절한 상품이나 서비스를 소개하는 광고를 말한다. 사용자가 자신의 개인 정보(이름이나 나이, 성별)를 누설할수록 더 많은 광고에 노출되고, 복권 참여 등을 종용당할 수 있다. 어린이와 청소년은 인터넷에서 자신의 이름과 정보를 기입하는 것이 왜 유해한지 잘 인식하지 못하기 때문에 더 많은 위험에 노출될 수 있다. 오늘날 대부분의 어린이와 청소년이 휴대폰을 소유하고 있다는 사실을 감안한다면 해당 기기 사용에 더 많은 주의와 관심이 필요하다. 어릴수록 광고에 현혹되기 십상이며, 어린이를 대상으로 하는 콘텐츠를 주의 깊게 대할 수 있는 능력을 길러주어야 한다.

프라이버시: 콘텐츠가 온라인에 게시된 이후에는 전 세계에서 이를 활용할 수 있고, 영구적으로 존재할 수 있다. 사용자 중에서도 특히 어린이와 청소년은 추후 인터넷에서 공개되기를 원치 않을 수도 있는 글이나 사진을 현재 게시했을 때 얻을 수 있는 장·단기적 결과에 대한 인식이 부족하다. 인터넷 서버나 플랫폼에 게시되고 저장된 데이터는 아무나 쉽게 접할 수 있고, 대부분의 사람은 자신의 개인적인 데이터가 얼마나 무방비한 상태로 퍼져 있는지 잘 알지 못한다. 사람들이 인터넷을 활용할 때는, 인터넷 환경에 대한 완전한 이해가 매우 중요하다. 프라이버시에 대한 자료는 모듈8을 참고하자. 또한, 데이터를 자신이 직접 기입하지 않았다고 해도 데이터를 수집하는 주체 또는 시스템 해커에 의해서 남용될 수 있다.

저작권 침해: 저작권 침해는 사용자 스스로의 행위가 관련된 경우가 대부분이다. 저작권을 의도적으로 침해했는지에 대한 여부와 상관없이 사기 행위로 간주되며, 저작권을 침해한 사람은 법적 처벌의 대상이 된다. 청소년과 어른 모두 콘텐츠를 재사용하거나 유포할 때 취할 수 있는 방법을 알아야 하며, 디지털 통신 회사가 소유하고 있는 개인 정보 소유권을 이해하고, 기업이 상업적 목적으로 소셜 미디어 플랫폼을 활용한다는 사실 또한 이해해야 한다.

온라인 소통을 통해 접할 수 있는 위험

출처: 청소년 보호를 위한 도구 모음(Youth Protection Roundtable Tool Kit). Stiftung Digitale Chancen 2009

유해한 조언: 인터넷상의 포럼이나 블로그, 소통과 관련된 웹사이트는 사용자 간의 정보 교환과 조언의

장을 제공한다. 이는 잘 활용하면 매우 유용할 수 있지만, 부적절하거나 유해한 조언자와의 소통이 활성화될 수도 있다. 예를 들어, 기업 알고리즘이 사용자에게 특정 몸이나 외모를 선호하도록 부추기는 집단에 가입하도록 추천할 수 있다. 어린이와 청소년이 이같이 유해한 조언 및 정보를 접하게 되는 일은 일반적인 웹사이트보다 사회적 공동체 플랫폼이나 기타 웹2.0 애플리케이션에서 흔히 발생할 수 있다.

아이디 도용: 아이디 도용이란 타인의 인터넷 아이디(아이디와 비번)를 알아내거나 활용하여 상업적인 용도로 사기를 행한 뒤 이득을 얻는 행위를 말한다. 인터넷 사용자가 증가하고 특히 개인 맞춤형 인터넷 서비스를 사용하는 사람이 늘어날수록 가상 정체성 또한 증가하고 있으며, 아이디 도용은 빈번하게 일어나는 문제가 되었다. 비밀번호가 강력하지 않거나 통신 회사 자체의 보안이 해킹이나 기타 문제에 취약할 때 나타날 수 있다.

금전적 손실/피싱 사기: 피싱 사기란 은행 정보를 알아내고, 그중에서도 은행 비밀번호 4자리를 뜻하는 개인식별번호(Personal Identification Numbers, PINs)와 결제인증번호(Transaction Authentication Numbers, TANs)를 사용해 타인의 은행 계좌를 남용하려는 의도로 벌이는 행위를 말한다. 청소년은 가짜 웹 사이트를 구분하지 못하고 자신의 은행 정보를 넘길 수 있는 가능성이 농후하다.

상업 사기: 상업 사기란 판매자가 물건이나 서비스를 매매할 것처럼 속인 뒤 상대가 대가를 지불했음에도 물건 및 서비스를 아예 제공하지 않거나 약속을 이행하지 않는 것을 말한다. 아이디 도용이나 피싱 사기에서도 볼 수 있는 유형이다. 상업 사기의 또 다른 예는 말도 안 되는 가격에 디지털 서비스(벨소리 등)를 판매한다고 한 뒤, 알고 보니 구매자가 원하지 않았던 구독 서비스로 연결해놓는 행위를 들 수 있다. 이런 경우 대부분 사용자(특히 어린이나 청소년)는 온라인에서 맺은 계약의 결과를 인식하지 못한다.

길들이기(그루밍, grooming): '길들이기'란 소아성애자가 인터넷을 활용해 어린이나 청소년에게 자신의 정체를 숨긴 채 접근하고자 하는 행위를 말한다. 어린이가 친구나 애정 관계를 갖고 싶어 한다는 심리를 이용한다. 개인 연락처나 정보 공유가 가능한 인터넷 모든 공간은 길들이기에 필요한 기본적 정보를 제공한다고 볼 수 있다. 앞서 언급했듯, 휴대폰(타인과의 연락망 및 소셜 미디어 접속을 목적으로 주로 쓰이는)은 매우 세심한 관리 감독이 필요한 기기이다. 휴대폰은 어린이 개인의 삶의 큰 부분을 차지하며, 사용 시 어른의 관리 감독이 동반되지 않는 경우가 대부분이기 때문이다. 따라서, 휴대폰을 통한 소통 기술이 더욱 발전하고 소셜 미디어 사용이 늘면서, 길들이기라는 폭력에 노출되고 위험한 초대에 응할 수 있는 확률이 증가하고 있는 것이 현실이다.

괴롭힘(bullying): 인터넷에서 접할 수 있는 다양한 종류의 괴롭힘은 인터넷의 익명성 때문에 단순화되기 쉽다. 특히 어린이와 청소년의 경우, 괴롭힘의 피해자 또는 가해자가 될 위험이 매우 크다. 괴롭힘이란 자기 자신의 행위 또는 타인의 행위와 연관되기 때문이다. 모욕적인 사진을 게시하는 행위와 같이 콘텐츠를 제작하는 것도 괴롭힘의 일종으로 볼 수 있지만, 온라인 소통과 더 밀접한 관련이 있다. 대부분의 어린이 및 청소년이 카메라 기능이 있는 휴대폰을 쓰기 때문에 타인을 괴롭히는 것이 지나치게 쉬워진 실상이다.

개인 정보 공개: 사용자가 소셜 미디어 플랫폼에 프로필을 게시할 때 타인에게 자신의 개인 정보를 공개하게 된다. 또한 채팅방이나 포럼에서 타인에게 주소나 휴대폰 번호 등 자신의 개인 정보를 알려주게 된다. 특히 청소년의 경우 자신의 개인 정보 노출에 따르는 피해를 인식하기 어렵다. 채팅방이 사적이라고 착각하는 경우가 왕왕 있기 때문이다.

프로파일링: 자신의 프로필을 게시할 수 있는 플랫폼 수가 다양해지면서 사용자는 여러 프로필을 생성할 수 있게 되었다. 따라서 한 플랫폼에 제공한 정보와 다른 플랫폼에 게시한 정보가 수집되어 데이터 브로커나 기타 주체에게 판매될 수 있는 위험이 증가했다. 또한 프로필 때문에 사용자가 원치 않은 광고나 서비스, 콘텐츠를 추천받고 전달받을 확률도 높아졌다.

인터넷 사용자는 웹 사이트 방문 시 볼 수 있는 '쿠키 허용'의 의미를 정확히 알고 있을까? 사용자가 자신의 정보를 공공연하게 제공했을 때에도 프로필이 상업적으로 활용될 수 있지만, 더 위험한 경우는 바로 웹 사이트 방문이나 활용을 기반으로 얻은 데이터베이스에서 사용자의 프로필이 수집되고 제3의 플랫폼 제공자에게 판매되는 것이다. 어떤 온라인 플랫폼은 사용자의 데이터에 접근하기 위해 온라인 서비스와 계약을 맺기도 하는데, 사용자가 해당 플랫폼을 활용하지 않아도 데이터를 얻을 수 있게 된다.

- 교육자는 학습자가 아래에 제공된 국제 규범 프레임워크를 조사하고 탐색할 수 있게 한다. 각 문서에서 다루는 주요 권고 사항이나 실천 방안을 눈여겨보자. 우리나라는 아래의 협약이나 기타 규약에 참여하고 있는가? 유엔에서 발표하는 결의안이나 보고서, 지침이 우리나라에서 유효한가? 해당 문서에서 제공하는 권고 사항 및 실천 사항은 우리나라에서 시행되고 있는가? 위 질문에 대한 답을 찾아보고 이유 또한 알아보자. 해당 사안을 주로 다루는 이해관계자는 누구인가? 실존하는가? 해당 과정에 시민 사회는 얼마나 참여하고 있는가? 시민 사회의 역할이 존중받고 있는가? 다양한 사항을 시행하고 관리 감독하며 의사 결정을 내릴 때 시민 사회가 개입할 수 있는가? 청소년이나 여성과 같은 소외계층의 참여는 어떠한가? 참여가 제대로 이루어지고 있지 않다면 상황을 개선할 수 있는 방안은 무엇일까?

  - 시민적·정치적 권리에 관한 국제 규약(ICCPR)
    https://www.ohchr.org/EN/ProfessionalInterest/Pages/CCPR.aspx
  - 세계인권선언 제19조(Article 19 of the Universal Declaration on Human Rights)
    https://www.un.org/en/about-us/universal-declaration-of-human-rights
  - 인터넷상의 인권 증진, 보장, 향유를 위한 유엔 결의안(United Nations Resolution A/HRC/32/L.20 on "The promotion, protection and enjoyment of human rights on the Internet")
    https://undocs.org/A/HRC/32/L.20
  - 글로벌 사이버 보안 문화의 조성과 주요 정보 기반 시설 보호를 위한 회원국의 노력 조사를 위한 유엔 결의안(United Nations Resolution A/RES/64/211 on "Creation of a global culture of cybersecurity and taking stock of national efforts to protect critical information infrastructures"
    https://www.un.org/en/ga/search/view_doc.asp?symbol=A/RES/64/211

- 유엔의 의견과 표현의 자유에 대한 권리 증진 및 보호에 대한 특별 보고관 보고서(United Nations A/74/486 “Report of the Special Rapporteur on the promotion and protection of the right to freedom of opinion and expression”)– 온라인과 오프라인상의 혐오 표현 문제 해결의 맥락에서 https://undocs.org/A/74/486
- 유엔인권고등판무관(United Nations High Commissioner for Human Rights)의 디지털 시대의 프라이버시권 보고서(“The right to privacy in the digital age”) https://undocs.org/A/HRC/39/29
- 유엔개발그룹(United Nations Development Group, UNDG) 2030 어젠다 실현을 위한 빅데이터 이용과 관련하여 데이터 프라이버시, 데이터 보호 및 데이터 윤리에 대한 일반 지침(Privacy, Ethics and Protection: Guidance Note on Big Data for Achievement of the 2030 Agenda) https://unsdg.un.org/sites/default/files/UNDG_BigData_final_web.pdf

- 유해한 온라인 콘텐츠가 의미하는 바를 정확히 이해하는 것은 매우 중요하다. 국제 인권 법률은 표현의 자유를 구속할 수 있는 상황을 상세히 설명한다–특히 표현의 자유가 다른 권리와 상충하는 상황을 다룬다. 예를 들어, 어떤 표현이 폭력이나 인종 혐오, 아동의 성적 이미지를 조장할 때이다. 각 상황에 대해 국제법은 규제가 상세히 제시되고 법정에서 다루어져 한다고 강조한다. 그러나 인권과 관련되지 않은 표현은 유해하다고 간주하지 않는다. 단순히 음악 스타일을 좋아하지 않는다는 표현이 해당 음악의 팬을 모욕하는 것처럼 보일 수 있지만, 유해한 콘텐츠라고 할 수는 없다. 특정 표현 때문에 충격을 받거나 화가 났다고 해서 국제적 기준에 의해 ‘유해’하다고 말할 수도 없다. 이를 참고로 국제 기준에 대한 토론을 진행해보고, 애매하다고 판단되는 상황에 대한 사례를 들어보자.
- 잠정적 피해를 실제 피해라고 보는 것도 위험할 수 있다. 콘텐츠가 사회에 미치는 영향은 매우 복잡하고, 단순한 자극–반응 모델과는 다르기 때문이다. 먼저, 이론가 스튜어트 홀이 말했듯 사람의 반응은 모두 제각각이다–수용하거나 거부하고, 의미를 찾아가기도 하며 인지적으로 이해하려 하고, 다양한 방식으로 감정을 표현하거나 실용적으로 반응할 수 있다. 두 번째로, 콘텐츠가 미치는 영향 또한 매우 광범위하다. 정당성을 끌어내거나 어떤 현상을 강화할 수도 있으며, 프레임이나 어젠다를 만들 수도 있다. 단순히 공포나 흥분, 희망이나 화를 부추기는 경우보다 훨씬 미묘한 것이다. 이런 맥락을 고려할 때, 특정 텍스트가 끼칠 수 있는 분명한 피해보다는 뉘앙스를 이해하고 그에 맞게 대응할 필요가 있다. 미디어·정보 리터러시를 갖춘다면 잠정적 피해가 실제 위해를 초래할 수 있는 경우를 식별하는 데 도움이 된다. 예를 들어, 미디어·정보 리터러시를 통해 어떤 연설이 특정 조건에서는 위험한 결과를 초래할 수 있으므로 긴급히 대응해야 한다는 통찰력을 얻을 수 있다. 이 같은 능력은 소위 ‘라바트 행동 계획(Rabat Plan)’이라 불리는 권고 지침에서 가져온 것이다. 라바트 행동 계획은 적대나 폭력을 유발하는 혐오 표현의 금지를 주요 내용으로 삼고 있으며, ‘맥락’, ‘화자의 위치’, ‘발화의 범위’ 등의 요인을 기준으로 혐오 표현을 판단한다. 미디어·정보 리터러시는 또한 디지털 통신 회사가 콘텐츠를 유포하고 반복하는 데 수행하는 역할을 이해하도록 도우며, 겉으로는 타당해 보이지만 실상은 유해한 행동을 하도록 이끄는 신호인 ‘개호각(dog-whistle)’을 알아볼 수 있도록 한다.

- 교육자는 자신이나 자신의 친구 중 잠정적으로 또는 실제로 유해한콘텐츠와 관련해 문제를 겪은 적이 있는지 경험을 나누어본다. 어떻게 문제를해결했는가? 최종적으로 얻은 결과는 무엇이었는가? 어떤 것을 배울 수 있었는가?

- 예를 들어 아이디 도용이나 금전적 손실/피싱 사기, 인권 침해나 기타 인터넷을 통한 남용 사례를 떠올려보자. 검색을 하거나 본 커리큘럼에서 제공하는 자료를 활용하여 정보를 요청하는 온라인 사기, 사기성 웹사이트, 인권을 침해하는 콘텐츠 등을 식별하기 위해 교육자와 학습자가 알아야만 하는 과정과 특성을 확인해서 목록을 작성해 보자. 해당 활동에 활용하는 자료는 실용적이며 실제 사례를 다루어야 한다. 교육자는 위에 언급되었던 다양한 온라인 활용 시 위험한 점에 대해 본 활동을 진행해볼 수 있다.
- 코로나19 팬데믹을 고려하며 인터넷에는 얼마나 많은 의학 관련 정보가 있는지 알아보자. 내가 지금 겪고 있는 증상에 대해 정보를 얻을 수 있는 의학 사이트가 있는가? 사이트에서 얻은 정보는 적용하기에 안전한가? 의학 사이트가 제공하는 정보의 신뢰성과 정확성을 알아볼 수 있는 방법을 생각해보자.
- 만약 소셜 미디어를 이용하고 있다면 덕덕고, 구글, 얀덱스, 바이두, 기타 검색 엔진에 나의 이름을 검색해보자. 이와 같은 웹사이트에서 쉽게 접할 수 있는 나의 개인 정보는 얼마나 되는가? 내가 소셜 미디어에서 삭제한 정보를 아직도 찾을 수 있는가? 위에 언급되었던 위험 중 어떤 것과 연관될 수 있는가?
- 페이스북의 '권리와 책임 진술' 제2조 '콘텐츠와 정보 공유하기'를 찾아보자 (또는 기타 소셜 미디어나 소프트웨어가 제공하는 규정을 찾아보자). 소그룹을 만들어 내가 선택한 발췌문이 타인의 프라이버시나 보안에 미칠 수 있는 영향을 분석해보자. 사용자가 온라인에 게시된 자신에 대한 콘텐츠를 통제할 수 있는 방법은 무엇일까? 소셜 미디어나 웹 사이트에 올려진 특정 유형의 콘텐츠(사진이나 영상)의 저작권을 갖고 있는 주체는 누구일지 분석하고 나누어보자. 프라이버시에 대한 정보는 모듈 8을 참고한다.
- 인터넷 사용자가 자신 및 자신의 과거 이력, 자신의 지역에 대한 자신의 기억 vs 인터넷 회사가 사용자에 대해 알고 있는 것 사이의 불균형에 대해 나누어보자.
- 유엔의 아동권리협약을 검토해보자. 이 협약은 아동이라면 어디서나 누려야 할 기본권을 제시한다. 즉, 생존의 권리, 발달의 권리, 유해한 영향이나 학대/착취로부터 보호받아야 할 권리, 가족과 문화, 사회적 삶에 참여할 권리가 4대 기본권이다. 아동의 웰빙을 해칠 수 있는 정보나 자료로부터 아동을 보호할 수 있는 지침 개발을 요구하는 조항을 찾을 수 있는가?
- 국제전기통신연합의 《기술 감시 보고서 10(Technology Watch Report 10)》은 디지털 세상과 인터넷에서 삶을 개선하는 데 가장 필요한 것이 프라이버시와 보안에 대한 문제를 인식하는 것이라고 주장한다. 강력한 보안 시스템의 부재는 전자적 소통 방식에 의지하고 있는 모든 시스템이 무너질 수 있는 위험을 초래한다고 덧붙였다. 또한 사이버 범죄의 증가로도 이어질 수 있다고 말했다. 국제전기통신연합 관계자는 '온라인상의 평화와 안전이 보장될 수 없다면 소통 접근성은 무용지물'이라고 주장하며, 우리 모두가 디지털 세계를 '더 나은 보안을 위해 자유나 익명성을 어느 정도는 포기해야 하는 공동체'로 간주해야 한다고 말했다(국제전기통신연합 뉴스)

인터넷상의 자유를 위해 싸우는 활동가들은 정부 개입과 통제에 대해 우려한다. 인터넷이 대중의 이익을 위해 개방된 공간이라기보다는 정부와 기업이 조정하는 공간이라는 인식이 높아지고 있다. 정부와 기업에게 보안은 매우 중요한 부분이지만 일반 시민에게는 그렇지 않기 때문일 수 있다. 프라이버시권은 익명성과 암호화로 지켜지며, 특정 관점의 강요를 피할 수 있고 기업의 감시에서 벗어날 수 있으며 사이버 범죄를 막을 수 있다.

- 국제전기통신연합에서 주장한 바에 대해 이야기 나누어보자. 인터넷 세상을 더 안전하게 만들기 위해 정부의 개입이 필요하다고 생각하는가? 이유는 무엇인가?
- 특정 상황에서는 프라이버시가 어느 정도 희생될 필요가 있다는 말에 동의하는가? 어떤 시사점을 얻을 수 있는가? 만약 인터넷이 한 국가나 지역의 통제를 받게 된다면 어떤 일이 일어날까?

- 인터넷 보안에 활용되는 다양한 도구를 조사해보자– 암호화, 비밀번호 보호, 해킹 당한 정부나 회사의 보안 침해 감시 등이 있다. 각 도구가 주는 이점과 불리한 점을 이야기해보자.
- 내가 사용하는 소셜 미디어나 소프트웨어 중 하나를 선택해 프라이버시 설정을 다양하게 바꾸어보자. '이용약관'을 찾아 '프라이버시와 보안' 내용을 찾아본다. 내가 찾은 내용에서 프라이버시를 보호하기 위한 장치나 시스템이 인터넷 콘텐츠 사용이나 소통으로 겪을 수 있는 위험한 사항으로부터 사용자를 보호하기에 충분하다고 생각하는가? 만약 프라이버시를 최대치로 설정한다면 내가 겪을 파급 효과는 무엇일까? 프라이버시에 대한 더 자세한 정보는 모듈 8을, 소셜 미디어에 대한 정보는 모듈 7과 11을 참고하자.

평가 방법 및 제안

- 서면 조사 및 검토서 작성하기
- 강의, 사례 연구, 시청각 발표 자료나 전시를 보고 에세이, 감상문, 소감문 등 작성하기
- 그룹 학습 활동에 참여하기
- 정보-교육-소통 자료 제작하기(예: 포스터, 소책자, 인포그래픽, 소셜 미디어 카드, 브이로그)
- 연구 보고서 작성하기
- 조사 관련 이야기/보고서 작성하기

3 단원: 학습, 네트워크 형성하기, 온라인상의 사회 참여

학습 시간: 8시간

주요 주제

- 네트워크로 연결된 학습
- 사회 참여
- 비판적 미디어·정보 리터러시

- 소셜 미디어 사용과 소비, 제작 및 참여

학습 목표

본 단원을 통해 교육자는 다음과 같은 역량을 함양할 수 있다.

- 학습자의 소셜 미디어 사용 동기를 이해하고 소셜 미디어 활용 방식이나 기술, 방법을 이해할 수 있다.
- 학습자가 네트워크를 형성하는 방법은 무엇이며, 자신이 관계 맺은 네트워크를 제대로 인식하고 있는지, 네트워크 활동에 부여하는 가치는 무엇인지 분석할 수 있다.
- 소셜 미디어와 온라인 네트워킹을 중심으로 학습이 이루어질 수 있는 방법이 무엇인지 탐색할 수 있다.
- 소셜 미디어 활용과 연관된 학습 활동을 개발할 수 있다.
- 소셜 미디어와 온라인 네트워킹을 통해 이루어지는 사회 참여를 평가하고, 이와 같은 사회 참여가 학습자의 학습과 삶에 미치는 영향을 이해할 수 있다.

교육적 접근법과 활동 예시

요약: 본 커리큘럼의 1부에서 언급했듯, 다양한 교육적 접근법을 활용할 수 있다. 1부에서 제시한 교육적 접근법 목록을 검토한 뒤, 하단에 제시된 활동 및 기타 자체 활동에 활용할 접근법을 선택해 보자.

- 전 세계 많은 이들이 소셜 미디어를 사용한다. 소셜 미디어 회사와 애플리케이션, 서비스의 양은 매우 방대하며, 대부분은 구독료가 무료이다. 소셜 미디어에 올라온 데이터는 데이터 브로커나 광고주가 활용하고 매매하기도 한다. 이 사실은 교육 부문이 중요하게 활용할 수 있는 네트워크의 잠재력을 의미한다.[87] 그와 동시에 사용자는 네트워크 연결의 대가가 자신의 프라이버시일 수도 있다는 사실을 인식해야 하며, 자신이 접하는 콘텐츠를 통제하는 자율성을 지닌 개인으로서의 주체성 또한 희생해야 할 수 있음을 알아야 한다. 이러한 사실을 감안하더라도, 통상적으로 네트워킹은 또래 사이의 영향력과 공동체 구성, ICT와 ICT 제공자를 통한 사회적이고 학습적인 능력을 키우는 방법이 될 수 있다. 소셜 미디어에 대해 더 많은 정보를 얻기 위해 모듈 7과 11을 참고하자. 이번 단원은 사회적 변화를 위한 소셜 미디어 활용 학습과 네트워크 구성에 중점을 둔다.
- 미라(Mira, 2017)는 인터넷 접속으로 연결된 학습과 교육을 증진하기 위해 다음과 같은 요소를 강조한다.
  - 협력: 네트워크를 구성한 교육자는 협력하여 일한다.
  - 호기심: 네트워크를 구성한 교육자는 탐구자의 자세로 학습 공간에 임한다.
  - 용기: 네트워크를 구성한 교육자는 학습 경험을 통제하려고 하지 않는다.
  - 시민 참여: 네트워크를 구성한 교육자는 학습자의 사회 참여를 격려한다.
  - 돌봄: 네트워크를 구성한 교육자는 학습자와 흥미 및 학습을 공유한다.
- 소셜 미디어를 활용하여 다양한 방식으로 학습을 증진할 수 있다. 웨스트(West, 2019)는 학습자를 타인과 연결하여 상호작용 및 학습을 강화하는 다양한 활동을 상세히 제안했다. 다음은 그가 제안한 방법들이다.

87) https://www.commonsense.org/education/top-picks/social-networks-for-students-and-teachers & https://www.techlearning.com/tl-advisor-blog/25-social-networks-media-sites-for-education 참고

- 페이스북 페이지를 활용하여 새로운 소식이나 알림을 공유한다.
- 페이스북 그룹을 활용하여 강의를 실시간으로 방송하고 토론을 진행한다.
- 트위터를 교실 게시판으로 활용한다.
- 사진과 기록을 남기는 용도로 인스타그램을 활용한다.
- 온라인상의 토론 진행을 위해 학습자 블로그를 생성한다.
- 작문 과제로 블로그에 글을 게시하도록 한다.
- 교실에서 사용할 수 있는 핀터레스트 게시판을 만든다.
- 특정 관심사를 중점적으로 다루는 페이스북 그룹을 만든다.
- (긴급 상황을 대비하여) 소셜 미디어 위기 전략을 만든다.

사용자에게 위의 방법을 단순히 알려주는 것보다는 디지털 플랫폼 자체의 속성을 알려주어야 한다는 점을 기억하라.

- 다음에 제시하는 두 가지 주장 모두 또는 하나를 선택하여 교육자와 학습자는 토론을 진행한다. 토론에서 나눈 이야기와 결과물을 간략하게 정리하고 기록하여 문서화 할 학습자 그룹을 정하고 해당 보고서를 교육 관련 기관에 제출할 필요가 있을지 생각해 보자.
  - 지금 이 단원은 소셜 미디어와 네트워크 연결로 발생한 기회와 참여에 대해 다루고 있다. 이는 교육과 학습에 득이 될 수 있을뿐더러 매우 중요한 역할을 할 수도 있다. 그러나, 네트워크 구성으로 새로운 학습이 이루어진다고 해서 별다른 노력 없이도 교육이 개선되거나 데이터 마이닝, 마케팅과 같은 수법에 영향을 전혀 받지 않을 것이라는 의미는 아니다. 사회 참여 문제는 교육 진행 과정에서 진지한 성찰과 함께 계속해서 다루어져야 한다.
  - 단순히 소셜 미디어의 엔터테인먼트나 여가적 측면을 넘어, 사회 참여와 연결되는 학습과 소셜 미디어의 관계에 대한 연구가 증가하고 있다. 여기서 중요한 질문은 어떤 유형의 참여인지, 이 참여가 미치는 영향은 무엇인지이다(Jenkins, Shresthova, Gamber-Thompson, Kligler-Velenchik& Zimmerman, 2016). 예를 들어, 소셜 미디어 네트워킹이 시민 참여와 교육에 지대한 영향을 미치는가? (수용자와 세계 시민성에 대해 모듈 5를 참고하자.)
- 다음은 소셜 미디어와 네트워킹에 대해 배경 지식을 갖고 있는 교육자와 학습자를 위한 활동이다. 학습자는 다음의 주장을 다루는 강의 영상 시리즈를 만들어 공동체나 국가, 지역의 다른 교육자에게 보여줄 수 있도록 한다.
  - 소셜 미디어 사용과 제작, 참여를 다루는 일부 토론은 잘못된 정보와 음모론을 비롯하여 우리가 살고 있는 세상을 제대로 이해하기 위해 필요한 비판적 미디어·정보 리터러시의 필요성에 초점을 맞춘다.[88] 따라서, 교육자는 학생의 온라인 네트워킹을 통한 사회 참여와 소셜 미디어 활용에 대해 알아야 할 필요가 있으며, 학생이 자신이 하고 있는 활동을 이해하고 있는지, 어떤 것에 노출되고 있는지 알고 어떤 상호작용을 하게 될지 또한 알아야 한다. 소셜 미디어가 민주적 소통 방식을 개선했다는 주장은 어느 정도 맞지만, 감시나 프라이버시, 권력과 관련된 다양한 우려를 낳은 것 또한 사실이다.
- 교육자는 ChicagoLX(2019)라는 연구의 상세한 내용을 찾아보도록 한다. 이 연구는 "네트워크로 연결된 학

88) Carr, Cuervo & Daros, 2019; Carr, Daros, Cuervo & Thesee, 2020 참고

습 경험은 학습자가 교육에 임하는 마음가짐이나 인내심에 대한 자세, 반복 학습에 대해 열린 마음을 갖게 했으며, 비판적 사고가 더욱 향상하였으며, 시험 성적과도 긍정적인 연관성을 보였다"라고 주장했다. 해당 연구는 학습 능력을 기르기 위해서 흥미와 관계, 기회를 연결해야 한다고 제안한다.

  - 학교와 공동체 센터/환경, 온라인에서 실제 학습자와 학습 공간에 대한 토론을 진행한다. 토론은 여러 학생들의 피드백을 들어보는 형식으로 진행되어야 하며, 학생들은 위의 연구 결과와 주장에 대한 자신의 생각은 무엇인지, 자신의 경험과 일치하는지, 소셜 미디어를 학습에 활용하기 위해서무엇이 필요한지에 대해 이야기 나누어본다.

- '트위터로 교육하고 학습하기'와 같이 학습을 위해 소셜 미디어 학습을 제안하는 소셜 미디어 활용 지침을 알아보자.

위와 같은 소셜 미디어 활용 지침을 사용해 본 적이 있는지 교육자에게 물어보자. 경험은 어떠했는가? 장점과 단점은 무엇인가? 만약 어떤 도움을 받을 수 있다면, 교육 기관이나 소셜 미디어 회사에서 받을 수 있는 도움은 무엇일까? 수익 창출의 측면에서 회사가 서비스와 조언을 제공해 얻는 이익은 무엇일까?

- 내가 속한 교실이나 학교, 공동체 네트워크가 얼마나 잘 형성되어 있는지 소개하는 포스터를 만들어보자. 다음 링크를 참고하여 '미디어 스마트(Media Smarts)'에 접속한 뒤, 본 활동에 도움을 받아보자 (https://mediasmarts.ca/sites/default/files/publication-report/summary/ycwwiii_connected_to_learn.pdf).
- 포스터 제작을 위해 조사와 상담이 필요하다. 나의 학습 공간이나 공동체에 속한 구성원을 상대로 조사를 진행해보자. 그리고 다음의 내용을 정리하기 위해 활용할 방법론을 정해보자.
  - 조사 참여자는 누구이며, 어떤 정체성을 갖고 있는가?(나이, 성별, 기타)
  - 참여자의 현 상황은 어떠한가?(어디에서 어떤 학교에 진학 중이며, 어떤 조건에 처해 있고 어떤 언어를 쓰는가? 등)
  - 어떤 소셜 미디어를 사용하며 하루에 얼마나, 어디서, 왜 사용하는가?
  - 소셜 미디어 사용에 대해 교육자나 부모로부터 지원 또는 지도를 받고 있는가? 있다면 어떤 것인가?
  - 소셜 미디어를 이용할 때 겪는 문제는 무엇인가?
  - 소셜 미디어 제공업체를 이용함으로써 발생하는 결과는 무엇인가?
  - 소셜 미디어를 통해 어떤 네트워크가 형성되었는가? 형성된 네트워크가 학습이나 참여, 사회적 연대, 사회화 등에 도움이 되는가? 자세히 나누어보자.
  - 소셜 미디어를 통한 네트워킹이 '더 똑똑한' 학습으로 이어지는가? 만약 그렇다면 이유는 무엇일까?
  - 내가 받고 있는 교육이 소셜 미디어를 활용한 학습과 네트워킹에 미치는 영향은 무엇일까?
- 이 활동은 소규모 연구 프로젝트로 진행할 수 있다. 질문을 개발하고 답안에 대한 분석을 진행한 뒤 포스터를 만든다. 활동의 중요한 부분은 소셜 미디어 활용과 참여, 제작과 학습을 포함하여 소셜 미디어를 통한 네트워킹의 의미를 탐색하는 것이다.
- 학습자를 위한 소셜 미디어 메시지 게시판을 만들고 맞춤형 옵션을 생각해 보자. 메시지와 토론에 초점을 맞추고 학습자가 적극적으로 참여할 수 있도록 한다. 게시판 활용에 대한 지침을 개발한 뒤, 존중과 비밀, 프라이버시와 관리, 데이터 수집을 비롯한 사항들이 토론의 질과 학습자의 흥미에 어떻게 영향을 미칠지 생각해보

자. 특정 주제의 예로는 코로나19가 학습자의 교육, 사회, 경제, 보건, 공동체 수준에 미친 영향을 생각해볼 수 있다.

한 주 동안의 소셜 미디어 사용 시간 및 함께 사용한 상대, 사용 목적 등을 기록해 보자. 학습자가 소셜 미디어를 활용하며 가장 뜻 깊었다고 생각하는 내용을 이야기해보자. 학습자는 나와 친숙한 사람 또는 단순한 지인 모두와 잘 어울려 지내는가? 자신과 비슷한 생각을 가진 사람 또는 생각이 다른 사람 중 누구와 어울리는 것을 더 선호하는가? 다른 관점을 가진 사람을 만나면 자신의 의견을 바꾸게 된다고 느끼는가? 자신이 접하는 내용이나 광고가 바뀌었다고 느끼는가?

평가 방법 및 제안

- 소셜 미디어 활용이 자신에게 미친 영향 생각해 보기(질문지를 만들거나 짧은 글을 작성하도록 한다).
- 학습자가 소셜 미디어에 할애하는 시간을 비롯해 어떤 활동으로 시간을 보내는지 알아볼 수 있는 양적 도구 개발하기
- 네트워크 형성이 주요한 요소이며, 따라서 협업과 협력을 강조하는 프로젝트 만들기
- 내가 속한 공동체를 벗어나 네트워크를 형성할 수 있도록 권고하기(프라이버시와 보안이 제대로 갖추어져 있는지 확인하자). 프라이버시에 대한 내용은 모듈 8을 참고하자.
- 다양한 소셜 미디어에 대해 비판적 분석하기. 각 소셜 미디어에 대해 좋은 점과 싫은 점, 바꾸고 싶은 것, 각 소셜 미디어를 활용하며 얻게 된 시사점 등 나누어보기

4 단원: 미디어·정보 리터러시 발자국: 온라인 존재감 관리하기

학습 시간: 2시간

주요 주제

- 미디어·정보 리터러시 발자국
- 미디어·정보 리터러시 발자국과 디지털 발자국의 연관성
- 미디어·정보 리터러시 발자국을 알아야 하는 이유

학습 목표

본 단원을 통해 교육자와 학습자는 다음과 같은 역량을 함양할 수 있다.

- 미디어·정보 리터러시 발자국의 정의를 설명하고 온라인상에 미디어·정보 리터러시 발자국을 남기는 행위가 의미하는 바를 이해할 수 있다.
- 온라인상에 미디어·정보 리터러시 발자국을 남기고 관리하는 것의 의미를 설명할 수 있다.

미디어·정보 리터러시 함양하고 보여주기

미디어·정보 리터러시 발자국의 중요성을 이해하는 데에는 디지털 발자국의 의미를 아는 것이 도움이 된다. 디지털 발자국이란 사용자가 디지털 기기를 활용하며 남기는 데이터와 같다. 사용자가 능동적 또는 수동적으로 남긴 흔적이며, 인터넷 서비스와 회사가 상업적으로 활용하기 위해 시스템상으로 수집하는 정보이다. 이 데이터는 사용자가 인터넷 검색을 통해 얻는 경험, 온라인 프로필, 검색 결과, 심지어는 프라이버시와 보안 사항에도 영향을 미친다. 그렇기 때문에 인터넷 사용자는 미디어·정보 리터러시 역량을 갖추어 인터넷 서비스와 회사가 어떤 정보를 수집하는지 인식할 필요가 있으며, 개인과 사회의 변화에 긍정적으로 작용할 수 있는 발자국을 비롯하여 기록으로 남겨지길 원치 않는 발자국까지 모두 의식하고 있어야 한다. 미디어·정보 리터러시를 갖춘 사용자가 비판적 시각으로 온라인상의 활동을 수행하고 타인에게 알려줄 때, '미디어·정보 리터러시 발자국'이 생성되었다고 할 수 있다.

미디어·정보 리터러시 발자국의 유형

- 소셜 미디어 네트워크에 공유된 미디어·정보 리터러시 콘텐츠
- 미디어·정보 리터러시 증진을 위해 활용한 온라인 도구
- 개인이나 기관의 미디어·정보 리터러시 활동을 다루는 뉴스 기사 및 영상

- 미디어·정보 리터러시 목표를 알리기 위해 활용한 다양한 온라인 미디어
- 미디어·정보 리터러시 활동을 하는 개인 또는 기관에 관해 공유한 정보

미디어·정보 리터러시 발자국 생성하는 방법

- 미디어·정보 리터러시 관련 콘텐츠를 검색하고 시청하기
- 미디어·정보 리터러시 관련 콘텐츠를 타인과 공유하기

미디어·정보 리터러시 관련 게시물을 활용하여 미디어·정보 리터러시 발자국을 만들어보자. 소셜 미디어 플랫폼은 알고리즘을 통해 내가 이전에 접했던 콘텐츠와 유사한 콘텐츠를 제공하며, 나를 비롯하여 나와 유사한 관심사를 가진 사람들에게 관련 기관을 소개해주기도 한다. 이와 같은 알고리즘의 원리를 활용하여 내가 원하는 콘텐츠를 더 많이 접해보자. 이 과정에서 단순히 알고리즘이 제안하는 모든 콘텐츠를 받아들이기보다는 적극적으로 평가하고 탐색하도록 한다.

다음의 활동을 통해 미디어·정보 리터러시 발자국을 남겨보자.

- 정보를 기반으로 커뮤니케이션 생태계에 참여하기 위해 소셜 미디어 사용을 권고한다.
- 시민의 표현의 자유와 사회 참여를 위해 소셜 미디어 사용을 권고한다.
- 소셜 미디어를 사용하며 겪는 문제점에 대해 비판적 인식을 갖고 적용 가능한 해결책을 찾아 실행하기 위해 소셜 미디어를 사용한다.
- 잘못된 정보를 알리고 신고하는 데 소셜 미디어를 활용한다. 팩트체크 웹 사이트 정보를 공유하여 동료가 활용할 수 있도록 돕는다. 이를 통해 나 자신을 믿을 만한 정보원으로 만들어 타인이 따라올 수 있는 미디어·정보 리터러시 발자국을 남긴다.

- 특정 사회 문제와 관련하여 온라인에서 미디어·정보 리터러시 토론을 진행해보자. 예를 들어, 정보나 온라인 콘텐츠 내 숨겨진 성적 고정관념을 알아보고 그에 대응하는 콘텐츠를 만드는 데 미디어·정보 리터러시 역량을 함양할 수 있는 방법을 알아보자.

활용 팁:

- 나의 프로필이나 특정 그룹에 미디어·정보 리터러시를 다루는 뉴스 기사를 게시한다.
- 알고리즘이 제안하는 형식에 따라 콘텐츠 피드가 구성된다는 사실을 이해하는 데 미디어·정보 리터러시가 도움이 되는 관점에 대해 타인과 나눈다.
- 다른 이의 관점을 열린 마음으로 경청한다.
- 내가 동의하지 않더라도 타인의 의견에 귀를 기울이고 응답한다. 시민적 토론 과정을 존중하지 않는 악성 댓글은 무시한다.
- 토론이 나의 관점에 미친 영향을 공유한다.

교육적 접근법과 자체활동 예시

요약: 본 커리큘럼의 1부에서 언급했듯, 다양한 교육적 접근법을 활용할 수 있다. 1부에서 제시한 교육적 접근법 목록을 검토한 뒤, 하단에 제시된 활동 및 기타 자체 활동에 활용할 접근법을 선택해 보자.

- 미디어·정보 리터러시의 관점에서 사회 현안을 바라보는 짧은 영상을 공유하고 타인의 의견을 물어본다.
- 유네스코의 MIL 클릭스 사이트를 방문해보자. 해당 사이트는 소셜 미디어 관련 미디어·정보 리터러시 학습안을 담고 있다.
  https://en.unesco.org/milclicks '미디어·정보 리터러시 발자국'을 검색하여 관련 자료를 찾아보자. 나의 관심사에 부합하는 다른 주제도 찾아보자. 내가 찾은 자료로 교육 및 학습 경험을 구성해보고 나의 경험을 온라인에 공유해보자. #MILCLICKS를 공유해 보자.
- 나의 학습 장소나 도서관, 공동체에 미디어·정보 리터러시 동아리를 만들어보자. 기본적인 프로젝트 문서를 만들고, 개발 목표 및 기대성과, 필요한 것, 결과물, 활동/전략, 지속가능성 전략, 자료 등을 내용에 포함시킨다. 필요할 경우, 허가를 받도록 한다. 동아리 구성원에게 MIL 클릭스에 가입하도록 한 뒤 (https://en.unesco.org/feedback/commitment-be-mil-clicker), 미디어·정보 리터러시 발자국의 '홍보대사'가 되어 자신의 가족/지인/공동체에 공유할 수 있도록 하자.

페이스북: 타임라인 설정에서 다음 내용을 확인해보자.

- 페이스북을 활용하기 위해 어떤 웹브라우저에 접속했는가?
- 나의 데이터에 접근할 수 있는 애플리케이션은 무엇이 있는가?
- 나의 데이터 중 활용되고 있는 것은 무엇인가?
- 페이스북이 접근하고 활용할 수 있는 나의 정보를 설정해보자.
- 더 이상 사용하지 않는 애플리케이션이나 내가 삭제한 애플리케이션에 남은 나의 데이터는 어떻게 되는 것일까?
- 페이스북에 정보 삭제 요청은 어떻게 할 수 있는가?

평가 방법 및 제안

- 서면 조사 및 검토서 작성하기
- 강의, 사례 연구, 시청각 발표 자료나 전시를 보고 에세이, 감상문, 소감문 등 작성하기
- 그룹 학습 활동에 참여하기
- 정보-교육-소통 자료 제작하기(예: 포스터, 소책자, 인포그래픽, 소셜 미디어 카드, 브이로그)
- 연구 보고서 작성하기
- 조사 관련 이야기/보고서 작성하기

본 모듈 참고 자료 및 참고 문헌

Carr, Paul R, Cuervo, Sandra & Daros, Michelli. (2019). Citizen engagement in the contemporary era of fake news: Hegemonic distraction or control of the social media context? Postdigital Science and Education, 1–22.
https://link.springer.comarticle/10.1007/s42438-019-00052-z#citeas

Carr, Paul R, Daros, Michelli, Cuervo, Sandra, & Thésée, Gina. (2020). Social media and the quest for democracy: Faking the re-awakening?. In Trifonis, Peter (ed.), Handbook of Theory and Research in Cultural Studies and Education (1–24). New York: Springer.
https://link.springer.com/referenceworkentry/10.1007%2F978-3-030-01426-1_31-1#citeas

Chen, Joyce Chao-chen (2013) Opportunities and challenges of MOOCs: perspectives from Asia. Paper Presented at: IFLA WLIC 2013 - Singapore - Future Libraries: Infinite Possibilities in Session 98 - Knowledge Management with Academic and Research Libraries.

ChicagoLX. (2019). Connected Learning Guide: A Field-Tested Resource for Practitioners.
https://resources.chicagolx.org/clguide/clx-connected-learning-guide-compact-4-29-19.pdf

Dalberg. (2013). Impact of the Internet in Africa: establishing conditions for success and catalysing inclusive growth in Ghana, Kenya, Nigeria and Senegal. Accessed online 10/22/2013 at http://www.impactoftheinternet.com/pdf/Dalberg_Impact_of_Internet_Africa_Full_Report_April2013_vENG_Final

Jenkins, H., Shresthova, S., Gamber-Thompson, L., Kligler-Velenchik, N., & Zimmerman, A.(Eds.). (2016). By any means necessary: The new youth activism. New York: New York University Press.

Johnson, M., Riel, R. & Froese-Germain, B. (2016). Connected to learn: Teachers' experiences with networked technologies in the classroom. Ottawa: MediaSmarts/ Canadian Teachers' Federation.
https://mediasmarts.ca/sites/default/files/publication-report/full/ycwwiii_connected_to_learn.pdf

Mira, N. (2017). From Connected Learning to Connected Teaching: A Necessary Step Forward. Connected Learning Alliance (website).
https://clalliance.org/blog/connected-learning-connected-teaching-necessary-step-forward/

(PDF) Internet of things for Africa: Challenges and opportunities
https://www.researchgate.net/publication/287997186_Internet_of_Things_for_Africa_Challenges_and_Opportunities

Seidler, N. (2013). An open Internet in Africa: challenges shifting beyond. Accessed online 10/25/2013 at
http://www.internetsociety.org/blog/2013/03/open-internet-africa-challenges-shifting-beyond-access

West, C. (2019). 12 Ways to use social media for education. sproutsocial.com
https://sproutsocial.com/insights/social-media-for-education/

웹 사이트

캐나다미디어리터러시협회(Association for Media Literacy-Canada)

미디어리터러시협회는 교사와 사서, 상담가, 부모, 문화 분야 종사자와 미디어 전문가가 모여 시민이 미디어와 미디어 기법, 미디어 영향의 본질을 비판적으로 이해하고 정보를 얻을 수 있도록 돕는 비영리 재단이다. 1989년에 확립된 미디어 리터러시 주요 개념은 세계 각국의 다양한 기관에서 기본 개념으로 활용하고 있다. https://aml.ca/

미디어리터러시센터(Center for Media Literacy)

미디어리터러시센터가 제공하는 기본 프레임워크는 공동의 용어를 만들고 이해를 도우며, 분야나 수준, 학교와 지역, 심지어는 국가에 상관없이 지속적으로 적용 가능한 교수 방법의 토대를 닦는다.
https://www.medialit.org/global

연결된 학습 연합(Connected Learning Alliance)

연결된 학습 연합은 교육자와 학습자, 청소년 대상 기관의 네트워크 확장과 영향력을 지원하며, 모든 청소년의 평등을 추구하는 새로운 기술을 활성화하고 기회와 접근성을 제공하고 있다. https://clalliance.org/

캐나다 미디어스마트(Media Smarts)

미디어스마트는 디지털과 미디어 리터러시 증진을 위해 설립된 캐나다 소재의 비영리 단체이다. 어린이와 청소년이 정보를 갖춘 능동적 디지털 시민으로 미디어를 접하고 비판적으로 사고할 수 있도록 성장을 돕는 것을 목적으로 한다. https://mediasmarts.ca/

책임감 있는 미디어를 위한 미국 북서부 연합(Northwest Alliance for Responsible Media)

우리 사회에 뉴스와 엔터테인먼트 미디어가 미치는 영향을 관리 감독하고, 해당 영향을 공동체에 알리며 미디어 전문가와 협업하여 미디어 산업이 문화적 성장을 도와 책임감 있게 역할을 수행할 수 있도록 한다.
https://nwaresponsbilemedia.org/

Accessed online 10/22/2013 at
https://www.impactoftheinternet.com/pdf/Dalberg_Impact_of_Internet_Africa_Full_Report_April2013_vENG_Final

모듈 10:

광고와 미디어·정보 리터러시



배경과 근거

오늘날 전 세계 어디에서나 광고를 볼 수 있다. 회사와 기관, 시민과 정부는 광고를 통해 정보나 신념, 가치를 담은 상품과 서비스, 아이디어를 알리고자 한다. 광고는 모든 곳에서 다양한 형식으로 존재한다. 신문이나 텔레비전, 라디오와 같은 전통 매체에서도 찾아볼 수 있으며, 소셜 미디어나 블로그, 웹사이트, 스마트폰과 모바일 애플리케이션 및 기기, 영화 속 간접 광고(PPL)와 같은 새로운 매체나 방법으로도 선보이고 있다. 어마어마한 양의 개인 정보를 저장하고 온라인에 남겨진 사용자 흔적을 추적할 수 있는 인공지능은 소비자 행동을 분석하는 데 활용되고 있으며, 소비자가 무엇을 필요로 하며, 어떤 것을 선호하고 좋아하는 것과 싫어하는 것을 예측하기도 한다. 정보를 수집하여 개인 맞춤형 광고를 제안하는 데에는 알고리즘이 사용된다. 인공지능은 광고주가 특정한 소수를 겨냥해 광고를 제작하고 매우 상세한 세부사항까지 설정하도록 돕는다. 성별이나 나이, 사회적 계급과 성적 정체성, 개인적 기호 등과 같은 요소를 활용하여 고객에게 맞춤형 광고를 선사하기도 한다. 이런 현상은 우리가 알게 모르게 디지털 회사와 애플리케이션이 무료로 제공하는 서비스를 누리기 위해 개인 정보를 제공하거나 거래하면서 매우 쉽게 일어난다.

기업과 정부는 성공적으로 마케팅을 펼치기 위해 광고에 의존한다. 광고를 하면 시장을 비롯하여 겨냥하는 특정 인구에게 접근하여 기업과 정부가 원하는 특정 행동 변화나 요구를 만들어낼 수 있다. 광고를 만드는 과정은 비판적이고 이성적인 사고보다는 동기와 무의식 속에 존재하는 열망에 의존한다. 하지만 미디어·정보 리터러시를 갖춘다면 광고를 접할 때 비판적이고 분별력 있는 관점을 가질 수 있다.

일반적으로 광고는 두 유형으로 분류된다. 바로 상업 광고와 소셜 마케팅이라고도 일컬어지는 공익광고다. 상업 광고는 통상적으로 사람이나 상품, 서비스나 회사를 홍보하여 판매로 이어지게 하는 것이 목적이다(의류 회사나 식료품, 영화, 디지털 통신 회사 등이 주관하는 TV 및 인쇄 매체 광고 등).

공익광고는 일반 대중에게 혜택이 돌아가는 메시지나 서비스를 홍보하는 유형이다(보건이나 안전에 관련된 메시지, 문해력 증진 등). 두 가지 유형의 광고 모두 전통 매체나 디지털 통신 회사의 주요 수입원이다. 광고를 통해 콘텐츠 제공자가 얻는 수익은 콘텐츠(텔레비전 프로그램이나 웹사이트 자료,

디지털 서비스와 잡지 기사, 라디오 프로그램 등)를 제작하고 운영하는 비용에 쓰인다. 광고 수입이 없다면, 대부분의 민영 미디어와 디지털 회사, 즉 지속가능한 발전이나 소통, 다양성, 민주주의와 자유를 증진하는 데 중추적 역할을 수행하는 회사는 파산할 것이다. 하지만 이와 동시에 광고는 우리의 주체성과 의식적이고 합리적인 의사 결정 과정을 방해하고, 의문스러운 가치를 담은 지속 불가능한 소비지상주의를 자극하기도 한다. 본 커리큘럼에서 제시하는 여러 모듈은 미디어·정보 리터러시를 갖춘 시민이 미디어 기관과 디지털 통신 회사에 투명성을 요구하는 것이 얼마나 중요한지 강조한다. 또한, 미디어·정보 리터러시는 광고 수입 덕분에 콘텐츠의 제작과 공급이 가능함을 이해하고, 특히 수용자 규모가 작거나 저소득 계층인 지역 언론의 경우 구독료나 광고주의 관심을 받는 데 불리할 수 있음을 이해하는 데 큰 역할을 할 수 있다.

광고를 통해 전달된 정보나 메시지는 사회문화적 가치와 다양성, 평등에 영향을 미친다. 예를 들어, 광고에 등장하는 여성과 남성에 대한 이미지를 떠올려보자. 광고에서 나타나는 현대의 '여성다움'과 '여성성'은 주로 여성이 집이나 사회에서 맡은 역할, 즉 아내나 어머니와 같은 모습으로 대변된다.[89] 어떤 나라에서는 광고 속 여성의 모습이 과도하게 성적 대상화되어 있기도 하다. 이와 반면에 광고에서 남성은 리더의 역할을 하고 권위를 갖고 있으며 영향력을 가진 인물로 묘사된다. 이와 같은 콘텐츠는 성적 고정관념을 강화하고 성차별을 지속하게 만든다. 인종 차별이나 기타 사회적 사안에도 동일하게 적용할 수 있다. 미디어와 기술에서 나타나는 표상에 대해 더 알아보기 위해 모듈 6을 참고하자. 오늘날 우리 사회에서 광고가 맡고 있는 중요성을 감안하여 교육자와 학습자는 광고를 제작할 때 필요한 요소를 이해하고 정보를 제공하는 자원으로써 광고를 평가할 수 있어야 한다. 이에 더해, 시민이 광고 산업 종사자 및 기업 또는 정부 관리에게 광고에 대한 피드백을 제공할 수 있는 시스템을 배우는 것도 매우 중요하다.

광고는 미디어와 디지털 통신 회사의 독립성에 부정적 영향을 미칠 수 있다. 광고주의 압박 때문에 언론인이나 정보 전문가 또는 디지털 전문가가 사회적 논란을 일으킬 수 있는 주제에 대한 글쓰기나 보도를 꺼릴 수 있기 때문이다. 특정 수용자의 흥미를 끌기 위해 공익적 콘텐츠는 배제하고 흥미 위주의

89) Chiochhetto, L. (2008). Images of Women in Advertising Both Consumer and Object of Consumption. In Media Asia 35(4):241-249DOI: 10.1080/01296612.2008.11771964

콘텐츠만 다룰 수도 있다. 미디어와 디지털 통신 회사가 편집과 경영을 명확히 나누어 생각하지 않는다면, 사업적 이득이 콘텐츠와 뉴스 보도에 지대한 영향을 미칠 수 있는 것이다.

미디어와 디지털 기술의 급속한 발전으로 광고의 기회 또한 폭발적으로 증가하면서, 광고 산업은 대중의 신뢰를 유지하기 위해 계속해서 특정 규제를 받고 있다. 일반적으로 이러한 규제는 각 국가의 정부와 광고업계에서 만들어 운용된다. 광고가 믿을 만하고 공정하며 정확할 수 있도록 하는 장치인 것이다. 많은 나라에서 소비자가 광고 산업에 대한 문의나 불만 사항을 접수할 수 있는 광고위원회와 소비자 단체를 두고 있다.

많은 경우, 미디어가 지역의 일반 광고주로만 수입을 충당하기는 어려운 실정이다. 따라서 미디어 회사는 정부 보조금이나 후원금, 콘텐츠 판매와 같은 다른 수입원에 의지할 수밖에 없다. 정보가 공공재라는 사실을 이해한다면 뉴스 미디어에 대한 직간접적 지원 정책이 필요하다는 점을 이해할 수 있을 것이다. 어떤 나라는 세액을 공제해주고, 또 다른 나라는 공동체 미디어가 방송 운영에 투입하는 비용 일부를 보조금으로 도와주기도 한다.

물론 국가의 직접적 재정 지원이 공익을 위한 뉴스 서비스의 파산을 막기 위해 필요하기도 하지만, 뉴스 서비스 파산이나 공익 보호를 위해 필요하지만, '매체 포획'이라는 불상사를 일으킬 수도 있다. 매체 포획은 미디어의 편집권 독립을 방해하고, 편집권을 보호할 강력한 시스템의 확립을 저해한다. 이와 같이, 정부광고의 배정 역시 콘텐츠의 내용을 이유로 누군가에게 혜택을 주고 누군가를 처벌하는 도구로 쓰이지 않도록 유의해야 한다. 투명성과 독립적 감시가 필요한 이유이다.

미디어·정보 리터러시는 시민, 특히 어린이와 청소년이 자신의 감정과 동기에 맞추어 제공되는 광고를 비판적으로 보고, 듣고, 느끼고, 읽을 수 있으며 광고가 의도하는 대로 행동하지 않기 위해서 매우 중요하다.

단원 구성

1단원:
광고와 수익, 그리고 규제

2단원:
타깃형 광고와 정치계(소셜 미디어와 판매사 마케팅 포함)

3단원:
공익광고

4단원:
광고라는 창의적 과정

5단원:
다국적 광고와 '슈퍼 브랜드'

1 단원: 광고와 수익, 그리고 규제

학습 시간: 2시간

주요 주제

- 광고 규제 분석
- 현재의 광고에 규제 적용하기
- 미디어 및 정보 통신 회사 유형별 광고 수입
- 정부 규제와 윤리 문제

학습 목표

본 단원을 통해 교육자와 학습자는 다음과 같은 역량을 함양할 수 있다.

- 콘텐츠 제작 유형에 따라 광고를 중요 수입원으로 이해할 수 있다.
- 광고 규제의 목적과 영향력을 평가하고 나라별로 정부의 광고 규제에 관련된 윤리적 문제를 분석할 수 있다.
- 현재 우리가 접하는 광고에 기존의 규제를 적용할 수 있다.
- 미디어와 디지털 콘텐츠 및 프로그래밍에 광고가 미치는 영향을 평가할 수 있다.

광고로 수익 창출하기

대부분의 콘텐츠 제공자에게는 이윤을 남기는 것이 관건이며 광고가 주요 수입원 중 하나라는 점은 자명한 사실이다. 각 나라마다 미디어 산업이 준수해야 하는 광고 규정이 있다. 소셜 미디어의 시대인 오늘날, 개인과 기업은 자신의 웹 사이트나 채널 같은 다양한 인터넷 플랫폼에서 유료 광고를 게시함으로 광고 수익을 얻는다.

디지털 기술은 오랜 기간에 걸쳐 광고의 특성을 바꾸는 데 가장 크게 일조했다. 과거 광고는 특정 콘텐츠에 묶여 있었다. 예를 들어, 패션 기사를 읽는 수용자라면 상품을 팔고자 하는 의류 회사가 보내는 메시지에도 관심을 보일 거라는 가정이 일반적이었다. 하지만 오늘날, 광고는 맥락과 콘텐츠에 상관없이 나타나는데, 소비자가 인터넷에 남긴 방대한 양의 데이터를 활용하여 소비자에 대한 정보를 미리 파악하고 표적 소비자를 대상으로 광고를 제시하기 때문이다. 이제는 과거처럼 소비자가 방문할 것으로 '예상되는' 하나의 콘텐츠만을 다루지 않는다. 그렇기 때문에 대부분의 웹사이트에서 '쿠키'를 허용하느냐고 물어보며 특정 개인과 연관성이 있는 광고를 인터넷 어디에서나 보여주고자 하는 것이다. 이 과정은 매우 자동적으로 시스템화 되어 있는데, 광고가 전달하려는 메시지와 콘텐츠가 주고자 하는 메시지 사이의 충돌이 일어나기도 하면서 광고 브랜드가 당황하는 경우도 생기게 된다.

교육적 접근법과 활동 예시

요약: 본 커리큘럼의 1부에서 언급했듯, 다양한 교육적 접근법을 활용할 수 있다. 1부에서 제시한 교육적 접근법 목록을 검토한 뒤, 하단에 제시된 활동 및 기타 자체 활동에 활용할 접근법을 선택해 보자.

다음의 교육적 활동은 위에 언급된 사안을 탐색하기에 적합하다:

- 토론하기: 미디어와 디지털 통신 회사의 주요 수입원이 광고라는 사실을 감안할 때, 표현의 자유와 언론의 자유 또는 정보에 대한 접근성은 광고주와 대기업, 정부 모두가 만족할 수 있을 만큼 타협될 수 있는가? 어떤 시사점을 얻을 수 있을까? 미디어와 기타 정보 제공자에게 제공하는 정부 보조금이 투명하게 쓰일 수 있을까? 공공 또는 민간의 재정 지원을 받는 콘텐츠 제공자는 광고 수입에 대해 정부의 질문 및 조사에 응답할 의무가 있는가?
- 에세이 쓰기: 다음 주장에 대해 논의해보자. '미디어와 디지털 통신 회사 같은 콘텐츠 제공자에게는 이윤을 남기는 것이 가장 큰 목적이다.' 찬반 의견을 나누어보자. 위키피디아 같은 콘텐츠 제공자가 광고 없이 운영을 지속하는 방법은 무엇일까? 만약 콘텐츠 제공자가 광고 수입을 위해 공익을 배제하고 있다는 사실을 알게 된다면 시민이 해야 할 행동은 무엇일까? 할 수 있는 행동은 무엇인가? 운영비 보조를 위해 광고를 사용하는 공영방송과 주주를 위해 수익을 창출하기 위한 수단으로 광고를 활용하는 상업 방송 간에 차이점이 존재하는가? 수익 창출을 위해 방송을 하는 것과 방송을 하기 위해 수익을 창출하는 것은 다른가? 또는 동일한 것인가?
- 사례 연구하기: 나라마다 서로 다른 광고 규제를 가지고 있을 것이다. 다양한 나라에서 접속할 수 있는 소셜 미디어 회사(예. 위챗)나 검색 엔진 회사(예. 얀덱스)를 찾아 각 나라 정부가 적용하고 있는 광고 규제를 알아보자. 해당 소셜 미디어나 검색 엔진이 나라별로 다른 광고 규제를 따르고 있는지 알아본 뒤, 다음 사안에 대해 의견을 공유해보자. a) 상업적 수익과 공익 간의 충돌은 없는지 b) 특정 소비자 겨냥을 위한 개인 정보 활용에 있어 수익과 프라이버시가 상충하는 윤리적 문제는 없는지 c) a와 b에 대한 여론은 어떤지 d) 각 나라에서 a와 b가 어떻게 나타나고 있는지 등을 나누어보자.
- 조사 연구하기: 인터넷을 활용하여 내가 살고 있는 지역의 광고 산업에 적용되는 규제를 알아보자. 해당 정보를 얻기 위해 시민이 찾아볼 수 있는 웹사이트 또는 자료를 알아보자. 해당 규제를 만든 주체나 기관도 찾아보자. 규제가 주로 다루고 있는 분야와 규제의 목적을 간단히 정리해 보자. 시민의 이익과 소비자의 이익을 잘 대변하고 있는지 설명하자. 내가 찾은 규제가 미치는 영향을 설명해 보자.
- 지역 매체에서 접할 수 있는 다양한 광고에 기존의 규제를 적용해 보자. 규제가 얼마나 잘 지켜지고 있는지 평가해 본다. 주장의 근거로 각 광고에서 상세한 예를 찾아보자. 광고 속 내용이 규제를 어긴 경우를 찾아보고, 소비자가 취할 수 있는 조치에는 무엇이 있는지 알아보자.
- 매체 프로그램이나 보도, 소셜 미디어, 검색 결과의 질과 유형에 광고주가 영향을 미친 경우는 없는지 찾아보자. 디지털 기기와 플랫폼에 우선적으로 게시하도록 영향을 미친 경우는 없는가? 특정 매체의 수익 창출 모델로서의 광고를 조사해보자. 예를 들어, 황금 시간대의 텔레비전이나 라디오 프로그램 스케줄을 찾아보고 디지털 통신 회사가 특정 콘텐츠에 우선순위를 주는지 알아보자.
- 비교 연구하기: 위의 활동을 통해 얻은 결과를 특정 나라/지역의 경우와 비교해 보고, 차이점과 같은 점, 그 이유 등을 알아보자.

- 조사하기: 다양한 광고 기법을 조사해 보자. 각각의 특성과 유사점, 특정 기법이 갖는 영향력 등을 비교하고 분석해 보자. 다음의 기법을 생각해볼 수 있다.
  - 감정적으로 호소하기
  - 홍보성 광고
  - 밴드왜건(Bandwagon) 광고[90]
  - 사실과 통계적 수치 보여주기
  - 시리즈로 이어지는 광고
  - 소비자 보완하기
  - 전통적인 요소를 활용한 호소
  - 애국심에 호소
  - PPL이나 '인플루언서'를 활용한 숨은 광고
- 교육자는 학습자가 미디어·정보 리터러시 역량과 비판적 사고 능력을 활용하여 문화적 고정관념, 여성과 남성에 대한 이미지, 콘텐츠(영화나 텔레비전, 대중가요, 영상과 사진 공유 플랫폼, 신문, 잡지 등) 속 여아와 남아에 대한 이미지를 분석할 수 있도록 지도한다. 나이를 불문하고 모든 자료에서 제시하는 여성과 남성에 대한 고정관념을 알아보면서 시작한다. 학습자에게 성적 표상을 주제로 다양한 광고를 해체해 보고 다음 기사를 읽은 뒤 성적 고정관념을 만드는 요소에 대한 질문에 답을 해보도록 하자. (eGirls 프로젝트에서 발췌. 다음 웹사이트에서 더 많은 활동과 수업 계획안을 찾아보자. https://egirlsproject.ca/outreach/mediasmarts/media-and-gender/).
  - 사례 연구: 텔레비전이나 라디오 방송국을 하나 선택한 뒤, 인터넷 프로그램을 하나 골라 본다. 1시간 길이의 프로그램을 보거나 들으며 방송된 광고의 수를 세어보자. 특정 프로그램 앞뒤로 광고가 배정되는 이유나 논리를 찾아 설명해보자. 또한, 프로그램 내에 숨겨진 광고나 PPL도 유의해서 찾아보자. 해당 시간대에 사용된 광고 전략과 특정 소비자에게 미치는 영향력을 평가해보자.
- 프로젝트 하기: 텔레비전이나 소셜 미디어를 하나 선택한 뒤 특정 프로그램이나 시간대에 내가 광고하고자 하는 제품이나 서비스를 골라보자. 나의 선택에 대한 이유를 설명하고, 해당 시간대에 겨냥할 수 있는 수용자를 알아보자.
- 유튜브로 사례 연구 진행하기:
  a. 조사하기: 가장 인기 있는 유튜버 10명을 고른 뒤 각 유튜버의 수입을 알아보자. 다음 질문을 생각하며 유튜버가 수익을 창출하는 방법을 알아본다: 유튜브가 유튜버의 영상에 따라 수익을 제공하는가? 유튜버는 유튜브와 광고 수익을 배분하는가? 회사가 브랜드 PPL에 대한 대가를 제공하는가? 후원을 통해 생계를 이어가는가?
  b. 정의하기: 유튜버는 다음과 같은 행위를 함으로써 광고 수익을 얻는다.
  - 브랜드와 상품 PPL

90) [역주] 밴드왜건 광고: 많은 이들이 제품이나 서비스를 구매하고 있다는 생각으로 개인이 구매에 참여하도록 하는 광고

- 브랜드와 상품 통합하기
- 제품 리뷰하기
- 영상 속에서 제품의 이름이나 특성을 노출하고 광고하기
- 제휴 마케팅
- 슈퍼챗(특정 메시지가 눈에 띄도록 고정해주기)
- 후원

각 행위의 의미를 찾아보자. 본 커리큘럼 후반부의 용어해설을 참고하자.

참고 사항

해당 활동은 신문이나 잡지, 웹 사이트 등을 활용하여 진행할 수 있다.

평가 방법 및 제안

- 규제를 바탕으로 광고 분석하고 평가하기
- 텔레비전 프로그래밍, 광고, 수익 찾아보고 평가하기

추후 고려할 만한 주제

- 역동적이고 다양한 광고
- 소셜 미디어 속 광고
- 행동 겨냥 광고
- 현대의 디지털 광고 기법 더 알아보기

2 단원: 타깃형 광고와 정치계

학습 시간: 3시간

주요 주제

- 정치·선거 광고 분석하기
- 정치 광고 지침 평가하기
- 전국 규모 선거 기간 중 선거 광고를 집행하는 미디어에 규제를 적용하는 감시 기관에 대한 평가하기
- 타깃형 광고에서 소셜 미디어가 수행하는 역할

학습 목표

본 단원을 통해 교육자와 학습자는 다음과 같은 역량을 함양할 수 있다.

- 정치 광고와 선거 광고를 평가할 수 있다.
- 정치 광고와 선거 광고에서 쓰이는 감정 호소 기법을 분석할 수 있다.
- 정치 광고에서 쓰이는 감정 호소 기법을 감안하여 정보에 기반한 시민성을 유지하는 전략을 추천할 수 있다.
- 소비자의 의사 결정과 성평등, 인종차별 금지와 같은 가치에 마케팅이 미치는 영향을 평가할 수 있다.

본 단원에서 목표하는 역량 수준

- 기초

정치 광고에 얽힌 쟁점

정치 광고는 정당과 후보, 선거 결과에 관심 있는 기관이나 개인이 제작한 공개된 광고다. 이 광고는 대부분 지적 능력이나 비판적 사고 능력보다는 피선거인의 감정에 호소하는 기법을 주로 사용한다. 특정 후보를 지지하도록 만드는 것뿐 아니라 상대 후보를 지지하는 사람들이 선거에 참여하지 않도록, 즉 '투표 억제(voter suppression)' 현상을 이끌려는 목적이 있다.

위키피디아(2020)에 따르면 타깃형 광고는 "광고의 한 유형으로 온라인 광고를 포함하며, 광고주가 홍보하고자 하는 제품이나 사람에 따라 어떤 특성을 가진 수용자에게 직접적으로 다가가고자 한다. 여기서 특성이란, 인종이나 성별, 경제적 지위, 나이, 세대, 교육의 수준, 수입 수준, 취업 여부와 같이 인구통계학적 속성일 수도 있고, 소비자의 가치나 성격, 태도, 의견, 생활 스타일이나 관심사 등과 같이 심리학적인 요소일 수도 있다. 행동학적 변인일 수도 있는데, 여기에는 검색 기록이나 구매 기록, 기타 최근 활동한 내역 등이 포함된다. 타깃형 광고는 소비자의 특성에 초점을 맞추며, 강력한 선호도를 가진 소비자는 그렇지 않은 소비자보다 많은 메시지를 전달받

게 된다. 따라서 특정 소비자만 겨냥하기 때문에 낭비를 줄일 수 있는 면도 있다 https://en.wikipedia.org/wiki/Targeted_advertising).” 타깃형 정치 광고는 정당이 개인별로 매번 다르고 심지어 일관성 없는 메시지를 전달하는 매개 역할을 하며, 투표자의 마음을 흔들 수 있는 사소한 이슈(총체적인 의사 결정을 하지 못하게)를 제시한다.

소셜 미디어는 타깃형 광고 제작의 선두주자로서, 소셜 미디어 사용자가 디지털 통신 회사에 제공하는 지역이나 행동, 사회심리학적 데이터와 정보를 활용한다. 각 사용자의 활동은 인터넷 검색 기록이나 관심사가 반영된 디지털 발자국을 남기며, 어디에 ‘좋아요’를 눌렀고 어떤 정보를 찾아보았는지도 알 수 있다. 이러한 프로필 내용은 기업이 특정 인물을 겨냥해 마케팅을 진행하는 데 활용된다. 예를 들어, 페이스북이나 트위터, 시나 웨이보, 인스타그램과 같은 플랫폼 사용자는 자신이 ‘좋아요’를 누른 페이지에 따라 연관된 광고를 접하게 되며, 광고주나 업체가 사용자의 관심사에 따라 추천하는 광고를 보게 된다. 소비자와 사용자는 타깃형 광고가 자신의 의사 결정에 미치는 영향을 인식할 필요가 있으며, 소비지상주의나 정치적 결정을 내리는 데에도 영향을 미친다는 사실을 알아야 한다.

교육적 접근법과 활동 예시

요약: 본 커리큘럼의 1부에서 언급했듯, 다양한 교육적 접근법을 활용할 수 있다. 1부에서 제시한 교육적 접근법 목록을 검토한 뒤, 하단에 제시된 활동 및 기타 자체 활동에 활용할 접근법을 선택해 보자.

- 우리나라 또는 내가 사는 지역의 정치 광고를 찾아 수집해 보자. 필요 시 지역 도서관에서 자료를 검색한다. 다음에 나올 3단원의 지침을 토대로 내가 찾은 광고를 분석해 보자. 각 광고의 목적과 정보, 전달하고자 하는 메시지, 겨냥하는 수용자 등을 고려하여 광고가 갖는 영향력을 평가해 본다. 광고 내용을 강력하게 전달하기 위해 광고가 취하고 있는 디자인이나 유형은 무엇인지 설명해 보자.
- 동일한 선거 운동 기간에 제작된 몇 가지 광고를 찾아보자. 통합 그래픽이나 이미지, 슬로건과 메시지 사용에 있어 전체적인 선거 운동의 효과를 평가해보자.
- 인터넷이나 도서관 자료를 활용하여 정치 광고를 관리 감독하는 규제 기관을 알아보자. 선거 기간 중 후보자가 활용한 광고를 감독하기 위해 만들어진 지침을 검토해보자. 내가 찾아본 광고의 지침 준수 수준을 평가해 보자.
- 콘텐츠 제공자가 소수 타깃형 광고를 포함해 모든 정치 광고를 데이터베이스로 수집하여 비교하는지 알아보자.
- 정치 광고를 관리 감독하는 기관이 시민의 이익을 대변하고 있는지 알아보자. 정치 광고의 신뢰성과 정당성, 정확성을 보장하기 위해 시민이 할 수 있는 역할을 찾아본다. 관리 기관에 제안하고 싶은 사항을 작성해보자.
- 정치 광고가 활발하고 다양한 토론을 위해 논쟁이 될 만한 주제나 사안도 모두 다루어야 하는지, 혹은 사실 확인이 완료된 사항만 광고에 포함해야 하는지에 대해 의견을 나누어보자.
- 선거 보도에 있어 (국가의 선거 위원회가 확립한) 미디어 규정은 어떻게 되는지 알아보자. 여론 조사 결과 보도나 각 정당에 편성된 방송 시간, 선거 결과 보도 등에 대한 지침 또한 찾아보자. 이와 같은 요소가 정치 광고에 미치는 영향은 무엇일까?
- 정치 컨설턴트 프랑크 룬츠(Frank Luntz)는 “우리 삶의 80%는 감정이, 20%는 지성이 차지하고 있다. 난

당신이 어떻게 생각하는지보다 어떻게 느끼는지 더 알고 싶다"고 말했다. 이와 연관지어 정치 광고를 생각해 보자. 정치 광고가 감정에 호소하는 정도가 얼마나 된다고 생각하는가? 광고 속에서 특정 정당 후보와 그/그녀의 생각, 정책을 '잘 팔리게' 하기 위해 사용하는 언어를 찾아보자. 그리고 사용된 언어가 정확한지, 혹은 오해를 부르는지 평가해보자.

- 소그룹을 만들어 국가나 지역, 국제 개발 기구가 사회 발전 및 지속가능한 발전을 위해 활용하는 소셜 마케팅 기법은 무엇인지 조사해보자. 유엔 산하 기구나 기타 다국적 파트너, 국제 개발 협력 기구 등을 찾아보자. 또한, 성평등이나 기후변화, 관용, 코로나19 관련한 잘못된 정보나 허위정보에 대한 대응, 청소년 역량 강화 등과 같은 주제도 알아보자. 또는 기타 관심사를 떠올려본다. 학습자가 찾은 소셜 마케팅에 대해 느끼는 찬반의 견이나 영향력, 범위 등을 평가해보자. 각 그룹은 이러한 개발 기구가 더 많은 사람에게 손을 내밀고 중요한 개발 관련 메시지를 전달하기 위해 개선할 점은 무엇인지 문서로 작성해본다.
- 정치 광고에서 감정에 호소하는 기법을 주로 사용한다는 사실을 감안하여 우리가 정보에 기반하고 성인지 감수성을 갖춘 시민 의식을 갖기 위해 취할 수 있는 전략에 대해 이야기를 나누어보자.
- 학습자가 검색 엔진에 특정 상품, 이를 테면 자신이 구매하지 않을 상품을 검색해 보도록 한다. 그리고 검색 엔진이 디지털 트래킹 기법을 통해 제품이나 서비스를 추천하고 제안하는 방법을 분석해본다.
- 매우 많은 사용자를 보유한 소셜 미디어가 상품과 서비스를 마케팅 하는 방법을 알아보자. 소셜 미디어가 제시하는 광고는 소비자의 행동이나 지역, 성별, 나이 등을 토대로 한 것일까?
- 소셜 미디어가 학습자의 취향이나 가치, 선호도에 미치는 영향을 평가해보자.
- 소셜 미디어에서 볼 수 있는 광고 세 개를 찾아 업체가 소비자를 겨냥하기 위해 사용하는 요소를 알아보자. 나이, 성별, 가족 관계, 위치, 인종, 직업, 교육 수준 등을 예로 들 수 있다. 소비자의 프라이버시에는 어떤 영향이 있는가? 소셜 미디어 마케팅에 어떤 대응을 할 수 있을까? 광고주는 소수의 소비자에 맞추어 광고를 제시하기위해 얼마나 많은 데이터에 접근하는 걸까?

평가 방법 및 제안

- 에세이 작성하기
- 미디어와 디지털 플랫폼에서 찾은 특정 고정관념을 타파하자는 메시지를 담은 포스터 만들기 대회 개최하기
- 성인지 감수성을 내용으로 구성된 광고 스토리보드 만들기

추후 고려할 만한 주제

- 기업과 공동체 후원(학습 장소에 대한 후원과 광고 포함)
- 연예인을 활용한 광고
- 자본주의 알아보기- 연예인을 활용한 광고와도 이어지지만, 다양한 기업이 사용하는 마케팅 기법이나 전략적 이타주의에 더 초점을 맞추어본다.
- 심리통계학과 수용자 연구

3 단원: 공익광고 (Public Service Announcements, PSAS)

학습 시간: 3시간

주요 주제

- 공익광고 분석하기
- 공익광고 기획과 제작

학습 목표

본 단원을 통해 교육자와 학습자는 다음과 같은 역량을 함양할 수 있다.

- 다양한 사안에 대한 정보 소통 수단인 공익광고를 분석할 수 있다.
- 특정 사안을 선택한 뒤 목적, 메시지, 표적 수용자, 기술적·창의적 전략 등을 기술한 공익광고를 기획할 수 있다.
- 커뮤니케이션 전략과 공익광고의 영향력을 평가할 수 있다.
- 공익광고를 제작할 수 있다.

교육적 접근법과 활동 예시

공익광고는 정부와 개발 기구가 전달하고자 하는 메시지를 담은 광고로서, 일반 대중이 특정 행동을 하도록 설득하거나 사회적 문제에 대해 인식을 높이고 태도를 바꾸도록 하는 역할을 한다. 허리케인이나 지진, 홍수와 같은 자연재해가 발생했을 시 따라야 할 안전 수칙을 가르쳐 준다거나, 코로나19 바이러스 감염을 막기 위한 공중보건 캠페인을 하거나, 금연을 추천하거나 말라리아 예방 접종 또는 에이즈나 HIV 감염에 대한 인식을 높이고 마스크나 손 세정제 사용, 사회적 거리 두기를 격려하고 안전한 성관계를 해야 한다고 이야기하는 광고가 대표적인 예

이다. 공익광고의 주제는 정부나 개발 기구가 수행하는 역할만큼 다양하다. 문해력 증진부터 올바른 운전 습관, 생태계 관련 캠페인까지 매우 광범위하다. 여기서 교육적 접근법은 지역과 국가가 제작한 공익광고를 상업 광고와 비교하여 내용과 목적, 영향력을 분석하고 나누어보는 활동으로 이루어진다.

- 위에서 언급한 예시를 토대로 공익광고의 의미와 목적에 대해 이야기 나누어보자. 상업 광고와 다른 점은 무엇인가? 내가 접했던 공익광고가 다루었던 사회적 사안을 이야기해보자. 우리 지역에서 공익광고가 어떻게 쓰이고 있는지도 알아보자.
- 다음 공공 서비스 웹 사이트 중 하나를 골라 방문해보자(다음 웹 사이트는 예시일 뿐이다. 얼마든지 다른 자료를 활용하여 활동을 진행할 수 있다.).
  - http://www.un.org.za/public-service-announcement-on-the-effects-of-drugs
  - http://www.unodc.org/unodc/en/human-trafficking/human-trafficking-public-service-announcements.html
  - http://saloproductions.com/public-service-announcements/psa-samples.php
- 다양한 공익광고-인쇄물과 영상 모두-를 찾아보고 각 광고의 주요 특징에 대해 의견을 나누어보자. 주로 전달하고자 하는 정보와 메시지는 무엇이며, 해당 정보와 메시지를 제시하는 방식도 검토한다. 기술적 전략과 창의적 전략 모두를 검토해보자.
- 다양한 공익광고의 감정 호소 기법을 분석해보자. 공익광고에서 주장하는 바를 알아보고, 이를 뒷받침하는 사실적 근거가 있는지 알아본다. 공익광고의 기술적 요소가 의미나 메시지를 강화하는 방법을 분석한다. 카메라 촬영 기법이나 각도의 다양성이 미치는 영향을 알아보자. 의미 전달을 위해 음향을 사용하는 방법을 설명해보자.
- 교육자는 공익광고를 상세하게 해체해 볼 수 있다. 자신이 본 장면들을 스토리보드로 만들어본다. 한 광고를 여러 차례 반복해 보아야 하고, 광고의 내용을 스토리보드에 옮길 수 있도록 각 장면마다 정지하여 살펴보도록 한다. 스토리보드 예시는 다음 웹 사이트에서 볼 수 있다.
  www.storyboardsinc.com.
- 중요한 사회 또는 문화적 사안을 다루는 공익광고를 기획해보자. 광고에서 다룰 만한 사안을 여러 개 적어보자. 광고의 목적과 광고 수용자에 대해서도 이야기 나누어보자. 나눈 이야기는 내가 전달하고자 하는 메시지를 광고에 담는 과정에 도움이 될 것이다. 내가 주로 활용한 정보와 전달하고자 하는 메시지도 상세히 검토해보자.
- 기획안을 떠올려 보았다면, 메시지를 전달할 대상과 방법을 생각해보자. 정보와 메시지를 전달하는 대상을 특정 수용자로 제한해 본다.
- 공익광고 제작에 활용할 수 있는 콘셉트나 전략을 종이 위에 적어보자. 창의적 전략(광고에 쓸 콘텐츠 아이디어)과 기술적 전략(제작 요소)를 포함하도록 한다.
- 공익광고 기획안의 골자와 윤곽을 완성하고, 콘셉트와 기술적·창의적 전략, 대상으로 하는 수요자 등을 기술한다.

4 단원: 광고라는 창의적 과정

학습 시간: 3시간

주요 주제

- 광고와 후원-지역, 메시지, 수용자
- 광고 속 주장과 호소 평가하기
- 광고의 디자인과 제작 과정 검토하기
- 프로그램 속 제품 간접 광고(PPL)

학습 목표

본 단원을 통해 교육자와 학습자는 다음과 같은 역량을 함양할 수 있다.

- 정보를 주고받는 수단으로써의 광고를 분석할 수 있다.
- 기술적 전략과 창의적 전략을 포함한 광고 속 콘셉트 개발 과정을 검토할 수 있다.
- 광고에 쓰이는 주요 자료와 감정적 호소 전략을 해체할 수 있다.
- 광고 메시지가 특정 수용자에게 미치는 영향을 평가할 수 있다.
- '능동적' 수용자라는 개념이 광고에서 쓰이는 방식을 설명하고, 수용자가 의미를 찾아 나가는 과정을 서술할 수 있다(예: 성공적인 광고와 그렇지 못한 광고의 차이를 설명할 수 있다).
- 광고 산업의 최신 동향을 알 수 있다.
- 프로그램 내 간접 광고를 알아볼 수 있다.

교육적 접근법과 활동 예시

요약: 본 커리큘럼의 1부에서 언급했듯, 다양한 교육적 접근법을 활용할 수 있다. 1부에서 제시한 교육적 접근법 목록을 검토한 뒤, 하단에 제시된 활동 및 기타 자체 활동에 활용할 접근법을 선택해 보자.

- 내가 학습하는 공간, 주변 시설이나 인근 지역을 돌아보자.
  a. 내가 찾은 광고, 공익광고, 홍보, 후원은 무엇인가?
  b. 내가 찾은 각 광고/공익광고/후원의 예를 간략히 소개해보자.
  c. 각 예시에서 전달하고자 하는 메시지와 이미지를 설명하고, 필요한 정보를 전달하는 데 광고가 얼마나 효과적이었는지도 평가해보자.
  d. 각 예시의 출처를 알아보자(누가 제작했으며 누가 광고를 통해 이익을 얻고 있는지).

e. 기업이나 기관이 자신의 사명, 제품, 로고를 광고에 노출하는 이유를 설명해보자. 해당 후원이나 홍보가 '전통적인' 개념의 광고와 다른 이유를 설명해보자.

- 잡지나 텔레비전 광고 모음집을 찾아보고, 우리가 아는 기업들의 웹 사이트를 방문해 보자.
  a. 내가 찾은 예시에서 사용하는 광고 전략을 설명해보자.
  b. 자세히 검토할 광고 여러 편을 골라보자.
  c. 각 광고에서 홍보하는 상품의 특성을 설명하고, 광고를 통해 광고주가 소비자에게서 일으키고자 하는 감정을 알아보자.
  d. 광고나 공익광고가 제시하는 약속이나 해결책은 무엇인가? 현실적인가? 어떤 행복이나 성공의 메시지를 전달하고 있는가?
  e. 각 광고에서 전달하고자 하는 메시지와 가치를 알아보자.
  f. 기사 내용과 광고 콘텐츠의 차이를 분명히 해야 할 필요성을 논의해보자. 또한, 해당 광고에서 주장하는 바는 무엇인가? 주장하는 바를 뒷받침하는 사실은 무엇인가? 모호하거나 잘못된 정보를 전달하고 있지는 않은가? 내가 분석한 바를 토대로 수용자에게 권고하고 싶은 사항은 무엇인가? 다시 말해, 해당 광고에서 전달하는 정보를 용인할 수 있는가? 이유는 무엇인가? 정보나 메시지를 더 정확하고 완전하게 전달하기 위해 개선할 점은 무엇인가? 예를 들어 설명해보자.

- 자세히 살펴볼 인쇄 광고물을 골라보자. 본 활동은 광고에 쓰인 디자인 요소를 살펴보고, 어떤 정보와 메시지가 전달되고 있으며, 어떤 수용자를 대상으로 하는지 알아보는 것이다. 광고의 디자인적 요소(구성, 앵글, 조명, 색감, 단어 선택 등)가 전달하고자 하는 메시지와 정보를 어떻게 구성하고 있는가? 다시 말하자면, 내용을 어떻게 강화하고 있는가?

- 제품 간접 광고(PPL)란 특정 라디오나 텔레비전 프로그램, 책, 인터넷에서 상업적 제품을 광고라고 명시하지 않은 채 노출하는 것을 말하며, 프로그램에 후원하는(필요한 비용 전체를 지불하거나 어느 정도의 비용을 대는 것) 제품 생산자의 요구를 충족해주는 것이다. 몇몇 규제 기관은 프로그램의 시작과 끝에 제품 간접 광고 사실을 명시하는 조건으로 제품 간접 광고를 허용하고 있다. 하지만 디지털 통신 회사에는 대부분 의무 사항이 아니다. 제품 간접 광고의 예를 골라보자. 제품 간접 광고임을 알 수 있는가? 만약 우리나라에 제품 간접 광고와 관련된 규제가 있다면, 시민이 할 수 있는 행동은 무엇인가? 프로그램의 맥락 때문에 제품에 대해 전달되는 메시지는 무엇인가? 제품 그 자체와 제품을 보여주는 맥락을 통해 전달되는 메시지는 무엇인가? 프로그램 속 다른 맥락이나 상품 배치가 제품 자체의 이미지나 메시지에도 변화가 줄까?

- 광고 산업에 연관된 주체의 목록을 만들어 보자. 개인이나 기관/단체를 포함해 보자. 각각의 역할을 설명해 보자. 시청각 자료를 활용한 광고 또한 검토해 보자. 광고를 접했을 때 내가 작성한 주체들의 역할이 명확히 드러난다고 생각하는가? 광고를 제작하고 배포하는 데 연관된 주체를 아는 것이 내가 광고를 이해하고 상호작용하며 정보 제공에 갖는 영향력을 평가하는 데 도움이 되는가?(유의할 점: 이 활동을 하기 위해, 다큐멘터리 영화 〈설득자들(The Persuaders)〉을 참고하자-본 모듈 후반부에서 제시한 참고 문헌에서 본 영화의 요약을 찾아보자.)

- 연구: 다음 웹 사이트를 방문해보자. https://clios.com/awards/winners. 다양한 나라에서 만든 광고에 수여된 상을 찾아보자. 광고에 쓰인 기법, 기술적인 요소와 창의적인 요소를 모두 포함하여 어떤 유사점과 다른 점이 있는지 이야기해보자.

- 광고를 게시하는 주요 소셜 미디어 채널에는 페이스북, 인스타그램, 트위터, 위챗, 핀터레스트, 링크드인, 틱톡, 유튜브, 스냅챗 등이 있다. 각 소셜 미디어 플랫폼이 활용하는 접근법에 대해 이야기 나누어보자.
- 빅테이터 및 실시간 경매를 통해 중개 역할을 하는 회사와 자동 광고 배치에 대해 알아보자. '이익을 좇는 증오 확산을 중단하라(#StopHateForProfit)'와 같은 캠페인을 찾아보자. 해당 캠페인은 디지털 통신 회사가 혐오 표현을 하는 인터넷 사용자에게 이익을 제공하지 않음으로써 광고를 중단하자는 내용을 담고 있다. 해당 이익은 온라인 참여를 하는 수용자가 누군지에 따라 자동으로 배치되고, 대중의 압박이 없는 한 회사에서는 크게 관리 감독하지 않는 형식으로 발생된다.

평가 방법 및 제안

- 소셜 미디어를 활용한 광고에 대해 찬반 의견을 에세이로 작성하기

5 단원: 다국적 광고와 '슈퍼 브랜드'

학습 시간: 2시간

주요 주제

- 다국적 광고 전략에서 사용하는 새로운 기술
- '슈퍼 브랜드'의 강점
- 슈퍼 브랜드를 만들기 위한 전략
- 글로벌 광고 캠페인에서 전달하는 테마와 메시지
- 슈퍼 브랜드와 저작권 이슈

학습 목표

본 단원을 통해 교육자와 학습자는 다음과 같은 역량을 함양할 수 있다.

- 브랜딩 전략과 영향력을 분석하고 평가할 수 있다.
- 브랜딩이 지역 및 세계 공동체, 세계화에 미치는 영향을 평가할 수 있다.
- 특정 브랜딩 전략으로 전달되는 메시지나 가치를 분석할 수 있다.
- 지역과 세계를 무대로 하는 브랜딩에 새로운 기술이 수행하는 역할을 이해할 수 있다.
- '슈퍼 브랜드'의 저작권에 관련된 비윤리적 사안을 알 수 있다.

다국적 광고

다양한 사업이 세계로 무대를 확장하면서 '다국적 광고 전략'을 활용해 세계 이곳저곳에 영향력을 미치고 있다. 이에 더해 특정 지역의 취향이나 특성에 맞춘 마케팅을 통해 글로벌 브랜드 제품을 홍보하고자 한다. 세계화와 더불어 다양한 기업이 세계로 뻗어나가면서 '슈퍼 브랜드'의 출현은 불가피하다. 따라서, 다국적 광고가 전달하는 가치와 메시지, 다양한 문화에 미치는 영향 등을 이해하고 분석할 필요가 있다.

교육적 접근법과 활동 예시

요약: 본 커리큘럼의 1부에서 언급했듯, 다양한 교육적 접근법을 활용할 수 있다. 1부에서 제시한 교육적 접근법 목록을 검토한 뒤, 하단에 제시된 활동 및 기타 자체 활동에 활용할 접근법을 선택해 보자.

다국적 기업이 활용하는 마케팅 전략을 인터넷 검색을 통해 알아보자. 다음 웹 사이트를 활용할 수 있다 www.adage.com. 해당 사이트는 마케팅 및 미디어에 대한 뉴스, 분석 및 데이터를 게시하는 글로벌 미디어 브랜드이다. 제품과 문화를 팔기 위해 주요 기업이 활용하는 전략도 알아보자. '전통적' 또는 '현대적' 문화가 무엇인지, 해당 용어에 내포된 의미가 무엇인지 이야기 나누어보자.

- 다국적 기업의 웹 사이트를 방문하여 광고를 한 편 골라보자. 해당 광고의 호소력을 구성하는 요소를 찾아보자. 주장 및 감정 호소 기법을 고려해 보자. 같은 제품을 광고하지만 다른 지역이나 시장을 겨냥하는 광고를 찾아 비교해 보자. 각 광고가 겨냥하는 시장에 따라 다르게 구성된 것을 찾아보자.
- 특정 공동체나 지역에 친숙한 제품이나 서비스를 홍보하는 광고의 개요를 작성해 보자. 다른 나라와 다른 시장에 속한 수용자에게 효과 있는 광고를 만들기 위해 활용할 수 있는 기술적 전략과 창의적 전략을 생각해 보고, 기술을 활용해 얻고자 하는 효과도 고려해 보자.
- 다국적 시장에 가상의 상품을 홍보하는 기획을 만들어 보자. 대상이 되는 소비자를 설정한다. 해당 소비자에게 영향력을 미치는 데 가장 효과적일 전략을 생각해보자. 디지털 기술의 활용법과 단점을 알아보자.
- 우리 지역 공동체에서 볼 수 있는 브랜딩의 예를 찾아보자. 영향력 있는 브랜드를 만드는 데 필요한 요소를 생각해본다. 내가 찾은 예시가 인기 있는 브랜드를 만들고, 브랜드가 소통하고자 하는 의미와 원하는 소비자를 만나는 데 얼마나 효과적인지 알아보자.
- 슈퍼 브랜드나 글로벌 브랜드 중 하나를 골라 연구를 진행해 보자. 예를 들면, 유명한 식당의 메뉴는 운영하는 지역에 따라 바뀌기도 하며, 국가의 문화나 사람들의 취향과 좋고 싫음에 따라 조정되기도 한다. 적어도 5개 국가를 대상으로 다음 내용을 확인해보자. a) 특정 식당이 풍기는 이미지와 외관 b) 식당의 메뉴 c) 각 국가별로 해당 식당이 판매하고 있는 음료와 식품에 존재하는 유사성과 차이점을 알아보고 a와 b에 대한 이유를 생각해보자.
- 슈퍼 브랜드가 인기를 얻는다면, 다른 기업에서 해당 브랜드와 매우 유사한 로고와 디자인을 한 제품을 출시해 소비자에게 혼란을 주곤 한다. 이와 같은 사례를 찾아보고 저작권이나 기타 윤리와 관련된 문제를 알아보자.

평가 방법 및 제안

- 현재 찾아볼 수 있는 광고의 예와 온라인 조사 전략 분석하기
- 광고 캠페인 개요 작성하기

추후 고려할 만한 주제

- 다국적 광고와 슈퍼 브랜드에서 스포츠나 연예계 인사를 활용해 홍보 효과를 보는 것
- 성평등이나 종교 문제, 건강 문제와 같은 지역의 문화와 사회적 실천 행위에 다국적 광고 및 슈퍼 브랜드가 미치는 영향

본 모듈 참고 자료 및 참고 문헌

대부분의 자료는 북미 지역에서 제작한 것으로, 전 세계 모든 곳에서 활용하기에 부적합할 수 있다. 교육자는 학습자가 대안으로 활용할 수 있는 지역 자료를 찾아 쓰도록 한다.

Adbusuters-www.adbusters.org-Offers a critique of advertising and popular culture; famous for its 'spoof' ads

Ads of the World - http://adsoftheworld.com/ - An advertising archive and forum discussing advertising work worldwide

Advertising Age - www.adage.com - An industry publication, with advertising costs, reports on strategies, etc.

Bernstein, D., & Bruce, K. (2020). The Law of Advertising, Marketing and Promotions. USA: Law Journal Press.

Christopher A. Summers, Robert W. Smith, Rebecca Walker Reczek (2016). An Audience of One: Behaviourally Targeted Ads as Implied Social Labels. Journal of Consumer Research, Volume 43, Issue 1, June. Pages 156-178, https://doi.org/10.1093/jcr/ucw012

Fowler, E., Franz, M., & Ridout, T. (2016). Political Advertising in the United States. Boulder: Westview Press.

Fueroghne, D. (2017). Law & Advertising: A Guide to Current Legal Issues. Maryland: Rowman & Littlefield Publishers.

Hughes, A. (2018). Market Driven Political Advertising

Kleebpung, Nonthasruang (2010) Advertising and media literacy: young people and their understanding of the world of advertising in Australia and Thailand. PhD thesis, Victoria University.

Media and Information Literacy (video resource)
https://www.youtube.com/watch?v=lxSYtwaXo2M

Rejected Online – http://bestrejectedadvertising.com/html – Ads rejected by clients on aesthetic, commercial or strategic grounds. Also includes rejected, banned, spoof and most criticized ads

Social, Digital and Mobile Marketing. London: Palgrave McMillan.

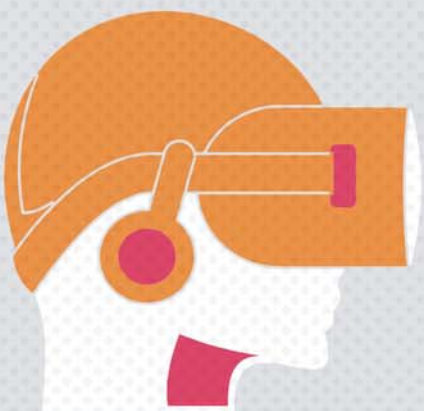
The Merchants of Cool – Frontline – www.pbs.org – A document available online that explores how advertisers target youth

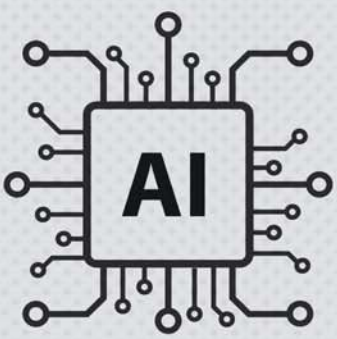
〈설득자들(The Persuaders)〉-www.pbs.org- 본 프로그램은 마케팅과 광고 전략이 우리가 구매하는 것뿐만이 아니라 우리 자신 및 우리가 살고 있는 세계를 바라보는 관점에도 영향을 미친다는 사실을 탐색한다. 약 90분 분량의 다큐멘터리로 광고와 마케팅 산업에 종사하는 다양한 전문가부터 주변인까지 다양한 주체와의 인터뷰를 진행한다. 프로그램은 PBS 사이트에서 무료로 볼 수 있다. 가능하다면 본 모듈 1단원과 2단원을 참고하자.

Think Literacy, Media, Grades 7-10 (2005) – A resource for creating public service announcements.
http://www.edu.gov.on.ca/eng/studentsuccess/thinkliteracy/library.html
http://saloproductions.com/public-service-announcements/psa-samples.php
http://www.un.org.za/public-service-announcement-on-the-effects-of-drugs
http://www.unodc.org/unodc/en/human-trafficking/human-trafficking-public-service-announcements.html

모듈 11:

인공지능과 소셜 미디어, 미디어·정보 리터러시 역량





“우리가 무언가에 대해 생각하는 방법을 생각하지 않으면, 생각하는 것에 대해서 생각할 수 없다.”

– 시모어 페퍼트(Seymour Papert),
〈Mindstorms: Children, Computers, and Powerful Ideas, 2005〉

배경과 근거

인간은 정보에 의존하여 판단을 내린다. 만약 우리가 정보를 완벽하게 숙지한다면, 즉, 적시에 내가 어떤 결정을 내리는 데 필요한 정보를 모두 갖게 된다면 어떨까? 하지만 의사 결정은 매우 복잡한 일이기 때문에 내가 필요할 때 적절한 정보를 모두 알게 되는 것은 어려우며, 복잡한 의사 결정 과정에 필요한 정보를 한 번에 모두 처리하기에 우리의 뇌는 역부족이다. 혹자는 인공지능과 같은 컴퓨터 기술이 그 일을 대신할 수 있다고 말한다. 그러나 아직까지는 인간의 능력은 물론이거니와 기술로도 필요한 모든 정보를 단번에 처리할 수는 없다.

물론 인공지능은 우리가 기술을 통해 수행하고자 하는 대부분의 역할, 즉 데이터의 저장과 처리, 분석을 통해 인간이 어떤 결정을 내릴 때 도움을 주거나 스스로 결정을 내리기도 한다. 인공지능은 하나의 도구가 아닌 소프트웨어와 하드웨어, 알고리즘, 네트워크 등의 집합체이다. 특히 알고리즘은 인공지능 시스템을 작동하는 주요 원리이다. 간단하게 말하면, 알고리즘은 어떤 과제나 문제를 해결하는 데 필요한 특정 원칙이나 규정, 지시를 제공한다고 간주할 수 있다. 이를테면, 요리를 할 때 과정을 지시하고 설명하는 레시피와 같은 것이다. 이 논리를 디지털 기술의 맥락에서 본다면, 알고리즘이 컴퓨터에게 어떤 단계를 거쳐 과제를 수행하라고 지시하거나 데이터를 처리하라고 설명하며 해당 데이터를 기반으로 결정을 내리기까지 하는 것이다. 알고리즘은 컴퓨터 프로그래머가 개발하며, 많은 알고리즘이 하나의 시스템에 통합되어 적용될 때, 꽤 복잡한 과제나 문제도 해결할 수 있다.

인공지능은 건강 진단부터 커뮤니케이션 시스템 개발에 이르기까지 다양한 분야에 적용될 수 있다. 가상의 비서가 온라인에 존재하며 기술 도구에 입혀져 우리의 질문에 답을 제공한다. 어떤 장소의 위치를 찾는 방법이나 다른 나라의 말을 통역해주기도 한다.

로봇 또한 어디에서나 접할 수 있는 존재가 되어 간다. 재난 상황에서 인공지능 응용 프로그램은 인도주의 단체가 어려운 상황에 처한 사람들에게 비상 물자를 공급하는 일을 도울 수 있다. 과학자는 인공지능이 데이터를 정보로 변환하는 속도를 활용하여 복잡한 문제를 해결하고, 이전과는 비할 수 없이 빠른 속도로 유전체 분석을 해낸다. 이렇듯 점점 더 많은 기술에 활용되고 통합됨에 따라, 인공지능은 일상적 목적을 수행하는 기술로 변화하여 우리 삶의 모든 면에 주요한 영향을 미치는 매우 중요한 도

구가 될 것이다. 여기서 우리가 던져야 할 질문은 바로 누가 인공지능 및 알고리즘의 개발과 적용을 통제할 것이며, 어떤 목적으로 제재할 것이냐이다. 현 시점까지는 세계적으로 가장 큰 영향력을 가진 나라와 산업이 그 역할을 도맡아 왔으며, 당연히 이들은 다른 나라나 산업의 입장보다는 자신들의 이익과 관점을 보호하고 관철하고자 한다. 인공지능은 절대 중립적일 수 없다-특정 인구학적 특성과 고용관계를 가진 사람이 특정한 목적을 가지고 개발한 산물이기 때문이며, 알고리즘과 데이터는 언제나 한쪽으로 편향되어 있기 마련이기 때문이다. 대부분의 가상 비서는 성별을 갖고 있으며, 프로그램된 답변은 특정 세계관이나 편견을 반영한다. 통번역 서비스를 제공하는 프로그램과 같은 경우, 소수민족의 언어보다는 대부분 많은 사람이 쓰는 언어 옵션을 주로 제공하는 것이다.

인공지능 시스템이 구현하는 능력은 인간의 지적 능력이 수행할 수 있는 영역의 행동과 유사한 점을 갖고 있는 것이 일반적이다. 이를테면 계획하기, 학습하기, 추론하기, 문제 해결하기, 알고 있는 지식을 재현하기, 지각하기, 움직이기, 조작하기가 가능하며, 가끔은 사회성과 창의성도 보여준다.[91] 인공지능 시스템은 인간이나 기계가 개발한 알고리즘 또는 지시 체계로 움직인다. 다양한 종류의 알고리즘이 있으며, 단 하나의 정의로 제한할 수 없다. 이번 모듈에서는 머신 러닝과 빅 데이터 분석, 패턴 인식과 인지체계, '좁은 관점의(narrow)' 인공지능과 '일반적(general)' 인공지능의 차이점 등을 포함해 인공지능의 다양한 영역을 알아볼 것이다.

사실 컴퓨터가 인간의 '지적 행동'을 구현하도록 프로그램 되는 것과 독립적으로 어떤 의사결정을 내린다는 사실은 굉장히 우려스러운 일이다. 통제에 대한 의문이 제기되기 때문이다. 인간의 주체성과 표현의 자유, 유대, 일과 같은 인간의 기본적 권리 보호와 관련된 문제를 야기할 수도 있다. 내가 보고 싶은 콘텐츠를 선택할 권리를 빼앗길까 걱정하며, 인공지능이 개인화된 검색의 결과물 중 하나인 '필터 버블(filter bubble)'이나 배타적 관리 체제인 '정보 사일로(information silo)' 문제를 악화할 수 있다고 우려하고, 결과적으로 다양하고 다원적인 목소리와 콘텐츠가 사라질 수도 있다는 근심을 하게 된다.

유네스코가 발간한 ≪할 수 있다면 얼굴을 붉혔을 거예요≫[92]는 앞서 언급한 인공지능 기술과 관련 젠더 이슈를 다루고 있다. 디지털 기술에 존재하는 지속된 성차별에 문제를 제기하는 정책 지침을 제공하며, 'ICT 성평등 역설'이 무엇인지 들여다본다. 'ICT 성평등 역설'이란 성평등 지수가 높게 나타난 국가에서 역설적이게도 컴퓨터 과학 및 관련 분야에서 학위를 취득한 여성의 비율이 매우 낮게 나타난다는 유네스코의 연구 결과이다. 이 책에서는 또한 인공지능 비서의 목소리를 여성으로 지정하는 개발자의 선택이 유해한 성 편

91) Nick Heath | Managing AI and ML in the Enterprise
92) 《할 수 있다면 얼굴을 붉혔을 거예요(I'd Blush If I Could: Closing the Gender Divides in Digital Skills through Education)》. https://en.unesco.org/Id-blush-if-I-could.

견을 고착화하는지 조명하고, 인공지능을 통해 점점 더 심화하는 성 격차 문제에 대한 해결책을 제안한다. 여성의 목소리를 내는 인공지능 비서가 성적 고정관념을 표현하는 일은 감소하고 있는 실정이지만, 인공지능이 사용하는 언어의 종류는 여전히 제한적이다.

정치 리서치 기업 '케임브리지 애널리티카(Cambridge Analytica)' 스캔들은 인공지능을 활용한 콘텐츠 조정과 관리, 큐레이션이 민주주의 시스템에 미치는 영향을 보여주는 아주 좋은 예이다. 빅데이터를 이용해 유권자들이 의식하지 못한 사이 그들의 결정에 영향을 미치게 만든 사건이었다. 어떤 면에서 보면 인공지능은 대중을 감시하는 도구로 쓰일 수 있다. 소셜 미디어와 디지털 통신 회사는 인공지능을 매우 광범위하게 활용하고 있다. 소셜 미디어는 고도로 발달한 머신 러닝이 사용자 제작 콘텐츠뿐만 아니라 마케팅과 사용자의 의사결정에 어떤 부정적이고 긍정적인 영향을 미치는지 알아보는 연구를 진행하고 있다. 교육 분야에서는 학습자를 파악하기 위해 데이터 분석을 활용하고 있으며, 이를 통해 부정적인 시사점과 긍정적인 시사점 모두를 경험하고 있다.

이와 동시에, 알고리즘 디자인과 알고리즘이 접근하는 데이터에 투명성이 부족하다는 사실은 여전히 의문을 제기한다.

'윤리적 디자인(Ethical by Design)' 운동은 알고리즘이 가진 편향성을 타파하기 위해 인공지능 디자인을 개선하는 방법을 찾고자 한다. 과거 인공지능 디자인은 사용자의 고정관념을 정형화하고 그들의 프로필을 파악하는 결과를 낳았다. 예를 들면, 사용자의 인종이나 민족, 성별, 사용하는 언어 등을 파악하는 것이었다. '나의 데이터는 나의 것(""My Data belongs to me)'은 또 다른 연합체로, 소비자가 자신의 개인 정보에 대한 주권과 통제를 되찾을 수 있도록 돕고 있다.

인공지능을 통해 누릴 수 있는 다양한 기회는 윤리적이고 사회적인 문제와 복잡하게 얽혀 있으며, 이를 통해 우리는 인공지능을 개혁하고 인간 중심적 접근법과의 균형을 찾는 것이 매우 중요하며 분명한 윤리적 기준과 사회적 목표를 가질 필요가 있다는 사실을 알 수 있다. 우리가 인공지능을 활용해 기회를 얻고는 있지만 분명한 목적하에 비판적으로 접근할 필요가 있다. 게다가 어떠한 지식과 능력, 태도를 갖추어야 하는지도 생각해 보아야 한다. 따라서 프로그래밍이나 코딩과 같은 기술적 측면의 디지털 능력은 물론, 비판적 사고와 시민적 참여 등 미디어·정보 리터러시와 직접적으로 연관된 역량 또한 필요하다.

이번 모듈은 독자가 인공지능 시스템의 기술적 운영 방식과 응용 프로그램에 대한 기본적인 이해를 습득하고 인공지능 시스템의 경제적, 사회적 맥락 또한 고려할 수 있도록 돕는다. 또한, 미디어·정보 리터러시 역량을 갖추어 사회 속의 인공지능 활용의 긍정적인 면을 최대화할 수 있는 방법을 제안한다.

단원 구성

1단원:
인공지능 및 소셜 미디어의
인공지능 활용에 대한 기초 이해하기

2단원:
인공지능과 소셜 미디어 시대의 미디어·
정보 리터러시 역량

3단원:
개인과 사회적 권리, 선택 및 기술

4단원:
인공지능과 소셜 미디어를 활용한 개발

1 단원: 인공지능 및 소셜 미디어의 인공지능 활용에 대한 기초 이해하기

학습 시간: 3시간

주요 주제

- 알고리즘에 대한 기본적 이해
- 인공지능의 다양한 종류–자동화, 일반적 목적의 인공지능, 머신 러닝, 인공 신경망
- 빅데이터, 패턴 인식
- 소셜 미디어와 데이터 기반 사업 모델

학습 목표

본 단원을 통해 교육자와 학습자는 다음과 같은 역량을 함양할 수 있다.

- 알고리즘의 개발 과정과 운영 방식을 이해할 수 있다.
- 인공지능의 다양한 종류와 운영 방식을 이해할 수 있다.
- 인공지능 종류와 관련한 일상 속 디지털 해결책을 알고 구분할 수 있다.
- 교육 분야에서 인공지능 활용을 통해 얻을 수 있는 기회를 이해할 수 있다.
- 소셜 미디어의 다양한 종류와 사업 모델을 설명할 수 있다.
- 인공지능이 사회에 미치는 영향을 탐색할 수 있다. 예: 사진 태그하기, 목소리 인식하기, 행동 조정하기, 프로파일 만들기

교육적 접근법과 활동 예시

요약: 본 커리큘럼의 1부에서 언급했듯, 다양한 교육적 접근법을 활용할 수 있다. 1부에서 제시한 교육적 접근법 목록을 검토한 뒤, 하단에 제시된 활동 및 기타 자체 활동에 활용할 접근법을 선택해 보자.

1. 교육자와 학습자는 알고리즘 리터러시 프로젝트(Algorithm Literacy Project)가 무엇인지 찾아보자. 이 프로젝트는 어린이에게 코딩을 통해 컴퓨터적 사고 학습의 기회를 제공하는 캐나다 소재 비영리 단체 키즈 코드 쥬네스(Kids Code Jeunesse)와 유네스코 캐나다위원회가 공동 주최한 프로젝트이다. 알고리즘에 대한 다음의 간단한 정의를 살펴보자. '알고리즘이란 단계별 계획이나 지시로서, 어떤 과제를 수행하거나 문제를 해결할 때 쓰인다–코드를 만드는 사람이 정보를 얻거나 우리에게 정보를 제공하고자 할 때 따르는 레시피 같은 것으로 생각할 수 있다.' 그리고, 다음 주소의 영상을 시청하자. https://algorithmliteracy.org/. 이후, 프로젝트에서 권고하는 지침을 따라 알고리즘 세상에 대해 생각해

보고, 더 읽고, 행동으로 옮기고, 더욱 적극적으로 참여해보자.

2. 사용자의 온라인 활동이나 디지털 기술 이용 기록의 대부분은 영구적으로 남거나 수집된다. 프라이버시와 데이터 보호에 대한 정보는 모듈 8을 참고하자. 어떤 알고리즘과 컴퓨터 프로그램은 사실상 정보를 수집할 목적으로 만들어졌다. 수집된 데이터는 다양한 용도의 사용자 프로필 구성에 쓰이는 알고리즘과 컴퓨터 프로그램에 사용된다. 어떤 콘텐츠 유형이나 광고를 보여줄 것인지 정하는 것이다. 전문가는 알고리즘에는 매우 다양한 종류가 있지만 다음의 6가지가 기본적인 유형이라고 말한다.

   a. 재귀(Recursive) 알고리즘

   b. 분할 정복(Divide and Conquer) 알고리즘

   c. 동적(Dynamic) 프로그래밍 알고리즘

   d. 탐욕(Greedy) 알고리즘

   e. 완전 탐색(Brute force) 알고리즘

   f. 퇴각 검색(Backtracking) 알고리즘

   학습자는 각 알고리즘 유형의 특징과 설명을 찾아본다. 찾은 바를 토대로 발표와 토론을 진행해 보자. 해당 알고리즘을 활용하는 디지털 도구 중 잘 알려진 것은 무엇인가? 해당 알고리즘 유형의 유용성은 무엇인가? 의도하지 않은 영향력은 무엇이 있을까? 알고리즘을 통제하는 자는 누구이며, 그 사실은 우리에게 어떤 시사점을 주는가?

3. 교육자와 학습자는 알고리즘과 알고리즘의 작동 원리에 대한 기본적인 이해를 갖추었을 것이다. 이제는 알고리즘 운영에 투명성이 필요한 이유와 알고리즘을 관리 감독해야 하는 이유를 알아볼 차례다. 유엔 특보가 인공지능 또는 알고리즘, 그리고 의견과 표현의 자유에 대한 권리를 보호하고 증진하는 것 사이의 연관성에 대해 작성한 보고서를 읽고 중요한 부분을 발췌해보자.

   https://www.undocs.org/A/73/348. 이제 다음의 질문을 생각해보자.어떤 정보가 우선시되고 배제되고 포함되고 무시되는지에 알고리즘은 어떻게 영향을 미치는가? 알고리즘이 사용자의 자유를 제한할 수 있는가? 인공지능이나 알고리즘이 인간의 권리를 지키는 원칙을 토대로 개발되었음을 보장할 수 있는 방안은 무엇이 있을까? 국가나 민간 분야, 또는 시민 사회 주체가 취할 수 있는 주요 행동 방안에는 무엇이 있을까?

4. 학습자가 컴퓨터 프로그래밍을 배운다는 가정하에 개발하고 싶은, 또는 개발하고 싶지 않은 알고리즘 유형을 떠올려 보자. 특정 알고리즘을 활용할 때 이득을 얻는 자는 누구이며 왜일지 생각해 보자. 그리고 내가 생각하는 알고리즘이 이미 존재하는지, 어디서 쓰이고 있는지 검색을 통해 알아보자. 이에 대해 학습자는 어떤 행동을 해야 할까?

5. 소그룹 또는 개인 활동으로 진행해 보자. 소그룹은 인공지능을 활용한다고 생각되는 다양한 응용 프로그램 목록을 작성해 본다. 단순 자동화와 인공지능을 구별하며 작성해보자.

6. 소그룹 토론: 음성 언어, 얼굴 인식, 사진 태그하기, 무인자동차, 챗봇, 로봇 등을 포함해 일상에서 인공지능을 활용하는 사례를 이야기해 보고 각 사례가 어떻게 작동되는지 알아보자. 본 활동은 교육 분야에서의 인공지능 활용 사례를 포함하여 다루어볼 수 있다. 인공지능의 각 종류를 다른 색 종이에 적은 뒤 포스터를 만들어보자.

7. 학습자는 짝을 지어 각자가 찾은 가장 유용한 인공지능 응용 프로그램은 무엇이며 왜 그렇게 생각하는지 이야기해 보자. 교육 분야에서 활용되는 인공지능에 대해서도 논의할 수 있다. 그리고 각 구성원은 교실 전체를 대상으로 1분 길이의 발표를 진행하며 자신이 찾은 인공지능 응용 프로그램에 대해 설명한다. 가장 좋았던 발표를 투표해 보자. 기업 콘텐츠 제공자 의존도나 개인 vs 사회적 학습에 대한 사안도 거론해보자.
8. 소셜 미디어 활용을 사례로 학습자는 소셜 미디어가 인공지능을 활용하는 방법, 소셜 미디어에 활용되는 인공지능의 종류, 소셜 미디어가 인공지능을 활용하는 이유 등에 대해 5가지 정도의 요점을 정리하여 글을 작성해보자.
9. 소셜 미디어 사이트가 데이터를 얻는 방법은 무엇일까? 그 방법을 알아야 할 이유는 무엇인가? 학습자는 소셜 미디어 사업을 시작한다고 가정한 뒤, 소그룹을 만들어 사업 전략을 개발하고 새로운 소셜 미디어 사업을 운영하기 위해 데이터를 얻을 수 있는 방안을 함께 구상해본다.
10. 다양한 인공지능 관련 해결책이 우리 삶에 미치는 영향에 대해 소그룹 토론을 진행해 보자. 함께 나눌 주요 질문은 다음과 같다. 인공지능은 필요한가? 유용한가? 인공지능 사용을 자제해야 할까? 교육자는 추가적으로 질문을 만들어 학습자에게 제시할 수 있다.

2 단원: 인공지능과 소셜 미디어 시대의 미디어·정보 리터러시 역량

학습 시간: 3시간

주요 주제

- 미디어·정보 리터러시 역량과 인공지능 및 소셜 미디어가 관련 있는 이유
- 인공지능과 소셜 미디어를 이해하고 활용하는 데 필요한 역량
- 인공지능 및 소셜 미디어 활용에 필요한 역량과 미디어·정보 리터러시 역량의 차이 및 유사성
- 인공지능과 소셜 미디어 환경에 미디어·정보 리터러시 역량 적용하기

학습 목표

본 단원을 통해 교육자와 학습자는 다음과 같은 역량을 함양할 수 있다.

- 학습자는 미디어·정보 리터러시를 갖춤으로써 인공지능의 사회적 맥락을 이해하고 인공지능 시스템을 비판적으로 활용할 수 있다.
- 인공지능과 소셜 미디어 활용에 필요한 역량을 알고 설명하며, 해당 역량이 미디어· 정보 리터러시와 갖는 연관성을 서술할 수 있다.

- 인공지능과 소셜 미디어 환경에 미디어·정보 리터러시를 적용하는 방법을 이해하며, 이를 도와줄 도구와 자료를 찾을 수 있다.

본 단원에서 목표하는 역량 수준

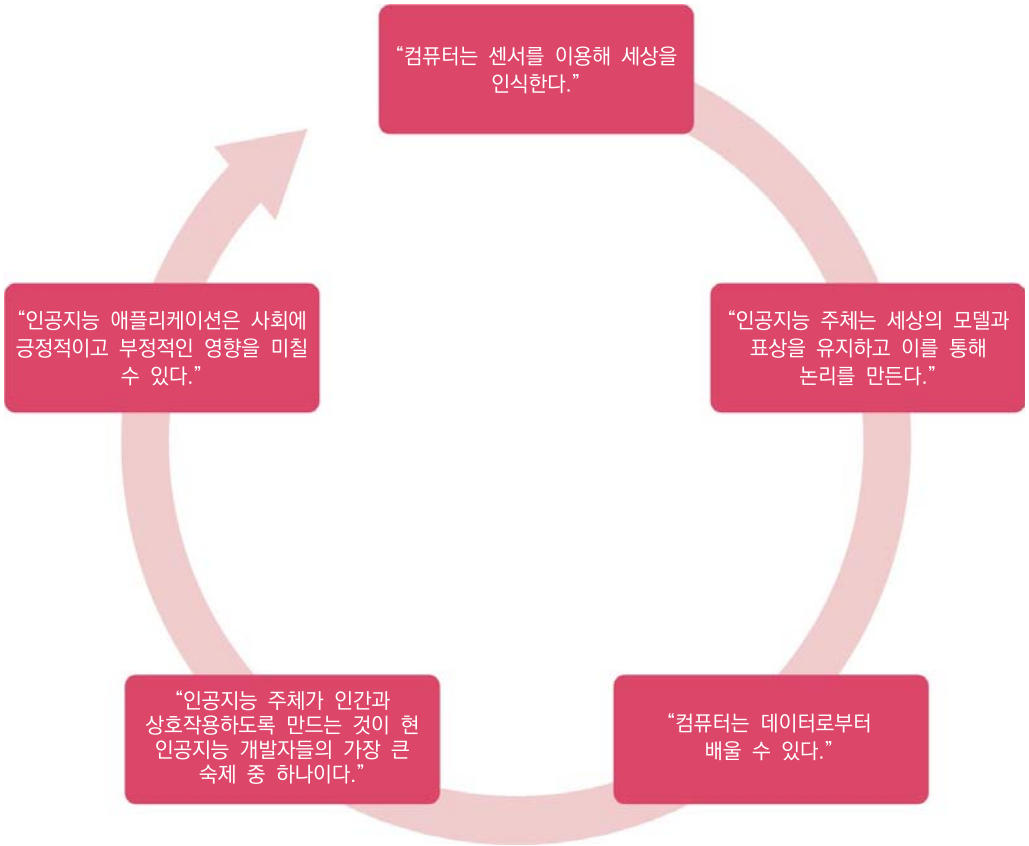
- 기본

미디어 세상의 근심, 이와 관련된 사안들

미디어 리터러시와 정보 리터러시라는 용어가 만들어졌던 1930년과 1960년대에는 현재 우리의 커뮤니케이션 방식의 대부분을 차지하는 소셜 미디어나 인공지능 시스템이 존재하지 않았다. 오늘날의 컴퓨터라는 개념 또한 없었다. 따라서 당시의 미디어와 관련된 걱정거리란, 소위 전통 미디어라고 불리는 라디오나 텔레비전을 통해 전달되는 정보를 어떻게 검증할 것인지, 또는 정치적 선전을 어떻게 분별할 것인지 등이 주를 이루었다. 하지만 미디어가 제시하는 표상의 문제를 이해하고(모듈 6 참고) 광고나 뉴스를 어떻게 접할 것이며, 미디어가 현실을 어떻게 재조합하여 재현하고 제시하는지(모듈 10 참고)를 이해하는 것의 중요성은 그때나 지금이나 매한가지다. 인터넷과 소셜 미디어, 인공지능이 출현했지만, 과거의 미디어 관련 걱정거리는 아직도 존재하고 있다. 걱정거리는 사실상 더 확장되고 복잡해졌는데, 특정 사업 모델이 활용하는 새로운 기술이 우리 사회의 관계 맺기와 상호작용하기, 세상을 배우고 이해하는 방식을 바꾸고 있기 때문이다. 예를 들어 우리는 소셜 미디어를 활용하기 시작하면서 다양한 사회적 상호작용을 텍스트로 바꾸어 단순히 표현하고 있다(메시지를 적는다든가, 사진, 영상, 예술작품을 공유하거나, 이모티콘, '좋아요', '공유하기' 등으로 표현한다). 물론 이런 현상은 과거에도 찾아볼 수 있었지만, 과거 사람들이 실재하는 공간에서 직접 만나 관계를 형성하던 것처럼 소셜 미디어는 가상의 공간에서 관계를 만들도록 하고 있다. 이런 현상은 나의 지인을 대상으로 이루어지기도 하지만, 일면식도 없는 대상과의 관계도 가능해졌으며, 개인의 문화나 경험에 따라 다를 수 있는 매우 가변적인 것들에 대해 이야기하고 공유하도록 만든다.[93] 이 같은 소셜 미디어와 기술 기기, 플랫폼에 인공지능까지 더해져 우리의 근심거리는 늘어가고 있다. 인공지능은 어마어마한 양의 데이터를 손쉽게 수집하고, 수집한 데이터를 활용하여 정보를 처리하고 학습 능력을 기르며 일반 시민에게 부정적이거나 긍정적인 영향을 줄 수 있는 의사결정까지 해내고 있다.

93) Livingstone, S. (2014) Developing social media literacy: How children learn to interpret risky opportunities on social network sites. Communications. The European Journal of Communication Research, 39(3): 283-303.

[그림11.1] 인공지능 시스템의 기본 특성



출처: Long, B & Magerko, D. (2020)에서 발췌.[94)]

94) CHI '20, April 25–30, 2020, Honolulu, HI, USA © 2020 Copyright is held by the owner/author(s). Publication rights licensed to ACM. ACM 978-1-4503-6708-0/20/04...$15.00 https://doi.org/10.1145/3313831.3376727

하단의 [표11.1]은 소셜 미디어와 인공지능 시스템으로 인해 발생하는 우려를 제시하며, 미디어·정보 리터러시가 해당 우려를 불식할 수 있는 방안을 보여준다. 다음에서는 인공지능이 우리에게 주는 이점을 다룬다.

[표11.1] 인공지능과 소셜 미디어 이용으로 제기되는 우려 해결을 위한 미디어·정보 리터러시의 활용 방안

인공지능과 소셜 미디어로 발생하는 우려	미디어·정보 리터러시의 역할	연관 지을 수 있는 항목
1. 우리의 데이터가 수집되고 활용되는 방식	미디어·정보 리터러시의 주요 역량은 정보에 효과적으로 접근하고 활용하는 방법을 아는 것이다. 이 역량은 정보의 윤리적 사용, 저작권, 지식재산권 및 정보 활용에 관한 개인 권리 등을모두 다룬다.	프라이버시권: 연대하고 관계를 맺는 권리, 정보 접근에 대한 권리와 표현의 자유, 기타 일반적 인권과 정보 활용에 연관된 사안
2. 동의와 프라이버시 침해에 대한 사안	위와 동일함(미디어·정보 리터러시가 개인과 타인의 프라이버시 보호 및 데이터 보호를 보장하기 위한 국가적 조치에 어떤 영향을 주는지 알아보기 위해 모듈 8을 참고한다).	위와 동일함
3. 익명성	미디어·정보 리터러시를 갖춘 주체는 익명성의 중요성을 이해하며 익명성이 보호되어야 하거나 배제되어야 하는 사례와 그 이유를 알고 있다.	익명성은 프라이버시와 매우 깊은 연관이 있다. 교육자와 학습자는 개인이 자신의 의견을 자유롭게 개진하기 위해 익명성은 매우 중요하다는 사실을 이해하고 내부 고발자나 언론인을 보호하기 위해서도 필수적이라는 것을 알아야 한다. 이는 공무원이나 대기업의 투명성 및 책무성을 강화하기도 한다.
4. 코드 작성자나 데이터 자체에 존재하는 편향성이 컴퓨터 프로그램이나 알고리즘에 그대로 영향을 미치는 경우	미디어·정보 리터러시의 주요 역량 중 하나는 정보와 메시지에 존재하는 편향성을 분별할 줄 아는 것이다. 정보를 제작한 주체의 목적과 배제하고자 하는 대상은 누구인지, 누가 정보로 인해 이득을 얻었는지, 누가 불리해지고 영향을 받는지 등은 모두 연관이 있다. 더 자세한 내용은 모듈 1과 6을 참고하자.	정보 편향성에 관련된 미디어·정보 리터러시 역량은 디지털 정보와 컴퓨터 코딩, 알고리즘뿐만이 아닌 전통적 미디어 뉴스와 온라인 오프라인 정보 환경 모두에 적용된다.
5. 다양하고 다원적인 환경	미디어·정보 리터러시 역량은 표상을 이해하는 역량도 포함한다. 해당 주제에 대해 더 자세한 내용은 모듈 6을 참고해보자. 미디어 소유권과 다원성은 모듈 2와 13을 참고한다. 미디어·정보 리터러시는 다양한 인종, 문화, 사회 집단의 목소리가 잘 반영되고 있는지 이해하고 분석하며 관리되도록 돕는다. 우리는 다양한 정보원에서 정보를 얻는가? 또는 하나의 정보원에만 의존하고 있는가?	여기서 우려할 점은 인공지능과 알고리즘이 우리가 보고 듣고 읽는 것에 영향을 미칠 수 있다는 점이다. 바로 미디어 기관의 편집자나 뉴스 매체, 정부 주체가 정보의 흐름을 통제하는 것과 마찬가지로 말이다. 만약 인공지능이 특정 인구 집단의 경험만을 토대로 개발된다면 응용 프로그램 또한 매우 좁은 관점에서 적용될 것이다.

6. 사회경제적 불평등	5번과 동일함. 또 다른 점은 특정 사회경제적 상황에 처한 사람들을 포함하여 어떤 집단이 현재의 정보와 커뮤니케이션 생태계에서 더 많은 이득을 얻고 그 이유는 무엇인지 아는 것이다. 미디어·정보 리터러시는 정보와 디지털 기술에 내포된 성차별 및 인종 차별적 요소를 분별하도록 돕고 소외계층 역량을 강화하여 편견에 맞서고 검증된 정보를 취할 수 있도록 한다.	정보 접근성은 사회경제적 평등에 영향을 미친다(모듈 1 참고). 예를 들어, 여성이 정보와 디지털 기술, 미디어에 접근할 수 없다면 자신을 표현할 수단과 기회를 박탈당하는 것이고, 사회경제적 개발에 의미 있는 참여를 할 수 없게 되는 것이다.
7. 안전과 보안	미디어·정보 리터러시를 갖춘 사람은 잘못된 정보, 부적절한 콘텐츠, 타인의 권리를 침해하고 해하는 정보와 콘텐츠뿐만 아니라 특히 어린이를 대상으로 하는 부적절한 광고를 구분할 수 있다. 온라인 상호작용을 통해 인권이 침해당할 수 있는 내용에 대해서는 모듈 9를 참고하자.	디지털 시대에 안전과 보안은 물질적인 접촉 그 이상에 영향을 미친다. 온라인상의 유해정보와 가상적 상호작용과도 연관이 있다. 더 자세한 내용은 모듈 9를 참고하자.
8. 딥페이크와 조작된 정보	4번과 7번 동일. 잘못된 정보와 허위정보 문제 해결은 굉장히 다면적인 과제이다. 정보의 출처를 알아내기 위한 개입이 필수적인 한편, 잘못된 정보와 허위정보를 재화로 바꾸려는 시도 및 요구 또한 분별해야 한다. 미디어·정보 리터러시를 함양하여 스스로를 보호할 필요가 있다(모듈 9에서 예를 찾아보자.)	미디어·정보 리터러시를 상당 수준 갖춘다고 해도 '딥페이크'를 구분해내기란 쉽지 않다. 대부분의 경우 그와 같은 조작된 정보를 알아보기 위해서는 범죄과학 수사 수준의 능력이 필요하다. 미디어·정보 리터러시를 갖춘 학습자는 봇과 같은 인공지능 기기를 남용하면 딥페이크와 같이 조작된 정보를 생성하고 퍼뜨릴 수 있다는 사실을 잘 알고 있다. 많은 이들은 인터넷 통신 회사가 소비자를 보호하고 정보가 조작됐음을 알리는 '수탁자의 신의성실 의무'가 있다고 주장한다. 기계가 프로그램화되어 독립적으로 정보를 생성하고 정리하며 저장하고 퍼뜨리고, 그 정보로부터 또 새로운 내용을 학습해 성장하게 된다면 이러한 능력의 남용을 통제하기가 매우 어려워진다.
9. 인권 원칙 존중	1번과 모듈 1을 참고하자. 인공지능이 다양한 분야의 개발에 긍정적인 영향을 미치고 있는 것은 사실이지만, 인공지능의 남용은 인권에 부정적인 영향을 끼친다. 예를 들어, 질 좋은 교육과 정보 접근성을 개선하기 위해 인공지능을 활용한다고 가정해 보자. 이 상황에서 인공지능을 남용한다면 학습자가 배우는 내용과 교수방법 등에 악영향을 미치게 된다. 미디어·정보 리터러시를 갖춘 사람은 인공지능의 윤리적 활용 방안과 이것이 사회에 던지는 시사점을 이해하고 개선하고자 한다.	교육자가 고려할 필요가 있는 기타 인권은 교육권, 평화와 보안에 대한 권리, 문화적이고 종교적인 표현을 할 권리 등을 포함한다.

10. 인권이 개인에게 미친 부정적 영향에 대한 해결책 접근성	1번과 10번을 참고하자. 인공지능이 나의 권리를 침해했을 시 누구에게 어떻게 고발하여 상황에 대처할지 알아야 한다. 이는 인공지능 시스템 거버넌스 및 규제와 연관이 있으며, 미디어와 인터넷 거버넌스 및 규제와도 관련되어 있다(모듈 13과 아래 내용 참고). 미디어·정보 리터러시는 커뮤니케이션 생태계에 관련된 규제, 공동 규제, 자율규제 방안에 대한 기본적 이해를 돕는다. 미디어·정보 리터러시를 갖춘 사람은 다양한 규제의 종류를 이해하고 인권과의 연관성 또한 이해한다.	1과 10번 참고
11. 소수 회사의 인공지능 독점, 통제, 지배	11번 참고. 미디어·정보 리터러시는 디지털 기술의 소유권과 통제가 사람의 표현의 자유, 정보 접근성, 목소리와 콘텐츠의 다원성 등에 영향을 미친다는 사실을 알고 있다. 모듈 1, 2, 6, 13을 참고하자.	참고 모듈이 제시하는 개념을 인공지능 시스템과 활용, 소유권과 통제에 적용할 수 있다.
12. 인공지능 시스템과 소셜 미디어의 투명하고 윤리적이며 다수 이해당사자의 거버넌스가 필요한 이유	미디어·정보 리터러시는 정보와 미디어, 디지털 기술, 인공지능의 윤리적이고 비판적인 평가 및 활용을 다룬다. 그중에는 콘텐츠와 콘텐츠를 제공하는 모든 기관의 역할 및 기능을 이해하고 해당 기관들이 어젠다 2030과 지속가능발전목표와 같은 규범적 목적을 효과적으로 달성할 수 있는 조건이 무엇인지 아는 역량이다. 모듈 1, 2, 7, 13과 위 1-12번 내용을 참고하자.	1-12번 내용 참고

교육적 접근법과 활동 예시

요약: 본 커리큘럼의 1부에서 언급했듯, 다양한 교육적 접근법을 활용할 수 있다. 1부에서 제시한 교육적 접근법 목록을 검토한 뒤, 하단에 제시된 활동 및 기타 자체 활동에 활용할 접근법을 선택해 보자.

- 논의, 토론, 기타 그룹 활동, 게임, 소셜 미디어 등을 활용하여 [표11.1]에서 제시하는 12가지의 요점과 연관 지어보자. 표에서 언급된 모듈의 활동들을 인공지능에 초점을 맞추어 진행해보자.
- '봇'이란 인공지능 시스템으로 작동하는 컴퓨터 프로그램을 일컫는다. 인터넷 사용자는 문자나 음성을 통해 온라인에서 봇과 상호작용한다. 학습자와 함께 봇에 대해 다루는 유튜브 비디오를 시청하자. https://www.youtube.com/watch?v=fEbzk4vTHsQ. 학습자에게 비디오에서 소개한 봇 중에 내가 사용해 본 적이 있는 봇이 있는지 물어보자. 자신의 경험과 우려할 점 또한 나누어본다.
  - 봇을 활용했을 시 느꼈던 긍정적인 면을 먼저 다룬 뒤 부정적인 영향을 미칠 수 있는 점에 대해서 나누어 보자.
- 인공지능은 잘못된 정보와 허위정보를 찾아내 대처할 때 쓰일 수도 있지만 잘못된 정보와 허위정보를 유포하는 데 활용되기도 한다. 유럽 의회에서 진행한 연구인 '허위정보에 대한 자동화된 대응(Automated Tackling

to Disinformation, 2019)'은 소셜 미디어에서 콘텐츠를 조작하는 전략에 광범위하게 쓰이고 있는 가짜 계정과 봇을 조명하여, 가짜 계정과 봇이 반대 의견을 가진 사람들을 공격하고 유해한 메시지를 게시하며 인터넷 괴롭힘에 참여한다는 사실을 밝힌다. 교육자는 학습자가 자신이 살고 있는 지역이나 국가에서 이와 유사한 연구를 진행한 적이 있는지 조사하도록 지도한다. 유사한 연구를 찾을 수 있는가? 찾았다면 해당 연구는 어떤 결과물을 제시하는가? 제시한 결과물에 따라 정책적인 변화가 일어났는가? 국가나 공동체적으로 행동으로 옮기고 시행하고자 하는 정책이 있는가?

  - 가능하다면, 관련된 사안을 다루는 기관이나 당국을 방문해 보자(해당 사안을 다루는 정부 부처를 예로 들 수 있다).
  - 기관이나 당국 방문이 불가하다면 해당 분야의 전문가를 찾아 이야기를 나누어 볼 수 있다.

- 교육자는 여성이 인공지능을 비롯하여 과학과 기술 분야에 더 많이 활동하도록 지지하는 데 참여하는 것이 중요한 이유에 대해 이야기를 나누어보자. '인공지능 분야의 여성(Women in AI, WAI)'과 같이 해당 사안을 다루는 단체에 대한 글을 읽어보자.
  https://www.womeninai.co. '인공지능 분야의 여성'은 '행동 지향적' 비영리단체로 인공지능 분야에서 여성의 존재와 참여를 증진하고자 노력하고 있다. 이와 유사한 기타 단체를 더 찾아보자.

- 킴 넬슨(Kim Nelsson)이 포브스 블로그에 기고한 글인 '인공지능 분야에 여성이 더 필요한 이유(Why AI needs more women,
  https://www.forbes.com/sites/kimnilsson/2019/03/08/why-ai-needs-more-women/.)'를 읽고 의견을 나누어보자. 킴 넬슨은 유럽의 가장 큰 데이터 과학 기업 중 하나인 피비고(Pivigo)의 창립자이자 최고 경영자이다. 해당 기고문과 관련하여 지역 전문가나 저명한 권위자가 집필한 블로그 게시물 또는 기사를 찾아보자. 내가 고른 글을 분석해보자. 개인적 의견을 바탕으로 글을 작성하였는가? 또는 사실에 기반하고 있는가? 인공지능에 대해 공정한 관점을 제공하는가? 또는 지나치게 긍정적이거나 부정적인가? 글에서 주장하는 바에 대한 근거가 있는가? 나는 해당 글이 주장하는 바에 동의하는가? 동의하는 이유는 무엇인가? 변화를 위해 어떤 행동을 개시할 수 있는가? 나의 행동에 동력이 되어줄 지역 주체나 기관을 찾을 수 있는가?

- 소셜 미디어에 공유된 허위정보와 잘못된 정보 때문에 공격을 받거나 목숨을 잃은 사건들이 발생하고 있다.
  - 참여자는 교사가 제공한 인공지능 시스템과 허위정보·잘못된 정보의 관련성에 대한 이야기를 읽고 의견을 나누어 보자. 학습자는 해당 이야기를 읽으며 어떤 생각이 들었는가? 어떤 감정이 들었는가? 이야기가 실제였다고 믿는가? 이야기를 실제라고 생각했다면 그 이유는 무엇인가? 어떤 요소가 이야기를 신빙성 있게 만드는가? 인공지능 시스템이 허위정보와 잘못된 정보를 만들고 퍼뜨리는 데 쓰인다면 어떤 일이 벌어질까? 인공지능과 알고리즘을 통해 퍼지는 허위정보 및 조작된 정보를 멈추게 하기 위해 어떤 대응이 필요할까? 마지막으로 학습자는 자신이 할 수 있는 개인적인 실천 행위를 생각해보고 기타 이해관계자(정부, 디지털 통신 회사 등)가 할 수 있는 일을 생각해 보도록 한다. 다른 이해관계자의 관점에서 각 행위에 대한 시사점은 무엇일지 나누어보자.
  - 인공지능 시스템과 봇이 만든 조작된 콘텐츠가 인간을 대상으로 심리적 또는 물리적 해를 끼친 사건 두 가지를 찾아보자. 두 사건에 대해 위와 같은 질문을 하며 이야기 나누어 보자.

- 허위정보가 인간에게 미치는 영향에 대한 연구는 활발히 진행되어 왔다. 어떤 한 연구에서 연구팀[95]은 "참여

95) Loftus, E. F., Miller, D. G., & Burns, H. J. (1978). Semantic integration of verbal information into a visual memory. Journal of Experimental Psychology: Human Learning and Memory, 4(1),

자에게 차 사고 장면이 담긴 슬라이드를 보여주었고, 이후 해당 사고에 대해 부정확하고 오해를 살만한 정보를 읽도록 했다. 참여자들은 잘못된 정보에 쉽게 호도되었고, 이후 실제 사고에 있었던 일을 물어보자 사실이 아닌 말을 하며 실수를 했다."[96] 연구 참여자들이 잘못된 정보를 곧이곧대로 흡수하게 만든 요소는 무엇이었을지 학습자와 이야기 나누어 보자. 기억이나 과거의 경험, 감정(두려움, 불안감, 우려, 의심), 편견, 개인의 추측 등이 요소로 작동했을 것이다. 학습자에게 자신의 경험을 떠올리며 이야기 나누어 보도록 한다.

- 소그룹을 만들어 보자. 미디어 유형(뉴스기사, 이야기, 조작된 목격자의 이야기, 사진, 영상)을 하나 선택하여 정보를 조작해 본다. 각 그룹은 자신이 조작한 정보를 다른 그룹에게 보여주고 정보가 믿을 만한지 물어보자. 어떤 점이 그렇게 느끼도록 만드는가? 이와 같은 가짜 정보가 퍼진다면 어떤 영향을 미치게 될까? 어떤알고리즘이 이 사례를 포착해서 퍼뜨리게 될까?
- [표11.1]에서 제시한 인공지능 관련 12가지 우려를 검토해보자. 내가 살고 있는 나라와 나와 함께 활동 중인 학습자 그룹의 관심사를 고려하여 관심이 가는 사안을 선택하고 그에 대한 활동을 계획해 보자.
- 소그룹을 만들어 '딥페이크' 구별하기가 가능할지 정보와 사례를 더 찾아보도록 한다. MIT 미디어 랩 프로젝트가 제시한 구별 방법을 자세히 읽어보자.

  https://www.media.mit.edu/projects.detect-fakes/overview/. 허위정보와 잘못된 정보에 대해 알아보기 위해 모듈 4를 참고하자.

  - 얼굴 변형과 기형 현상에 주목해보자. 수염이 실제같이 보이는가? 또는 수염이 엉뚱한 곳에서 보이거나 사라졌는가? 얼굴에 난 점이나 흉터는 실제같이 보이는가? 점과 흉터의 크기와 색이 나머지 얼굴 부분과 잘 융화되어 있는가?
  - 볼이나 이마의 주름이 너무 없거나 너무 심하지는 않은지 확인해 보자. 머리카락이 허옇게 세는 것이 피부나 눈가와 잘 어우러지는가?
  - 보통 그림자가 지지 않는 얼굴의 부위나 눈가, 눈썹에 그림자가 보이는가? 안경에 빛이 반사되고 움직일 때마다 바뀌는가? 눈을 너무 자주 깜빡이거나 아예 깜빡이지 않는가? "딥페이크는 어떤 장면에서 자연적으로 발생하는 물리학적 현상이나 조명의 변화를 제대로 담아내지 못하는 경우가 자주 있다."[97]

위에서 언급했듯, 딥페이크를 식별하려면 전문성을 비롯하여 과학수사에서 필요로 하는 역량이 요구될 수 있다. 따라서 교육자와 학습자는 의견을 공유하며 오랜 시간에 걸쳐 연습을 통해 익숙해져야 한다. 이에 더해, 기업들이 딥페이크 식별을위해 자료를 활용하고 라벨을 붙이고 해당 라벨을 설명하는 등의 활동을 할 수 있도록 지원하는 것도 매우 중요하다는 사실을 인지해야 한다.

- [표11.1]에서 제시한 인공지능과 소셜 미디어에 관련된 역량은 다양한 정보 출처에서 발췌한 내용이다. 각 역량을 다룰 수 있는 활동을 계획해 보자. 각 활동에서 미디어·정보 리터러시 역량이 어떻게 활용될 수 있는지도 글로 나타내 보자. 학습자가 [표11.1]의 3번째 칸과 같이 연관 지을 수 있는 기타 사안에 대해 개인 의견을 덧붙여 보자. 함께 나눈 의견을 토대로 표를 만들어 나의 소셜 미디어 계정에 게시한 뒤 MIL클릭스를 태그하고 milclicks@unesco.org로 자료를 보내보자.

19-31. https://doi. org/10.1037/0278-7393.4.1.19

96) Reboot Foundation, Elevating Critical Thinking, https://reboot-foundation.org/misinformation-effect/.

97) MIT Media Lab project and the tips they offer below, https://www.media.mit.edu/projects/detect-fakes/overview/

[표11.2] 인공지능 활용 시 필요한 미디어·정보 리터러시 역량

인공지능과 소셜 미디어 사용에 필요한 역량의 예[98]	미디어·정보 리터러시 역량과의 연관성	내용과 연관된 나의 의견
역량 1 (인공지능 인지하기) 인공지능을 활용하거나 활용하지 않는 기술 공산품 구분하기 & 구분하는 데 발생하는 어려움 인지하기		
역량 2 ('지능' 이해하기) 어떤 주체가 '지적 능력을 갖는다는 것'의 의미가 무엇인지 비판적으로 분석하고 논의하기 인간과 동물, 기계의 지적 능력이 갖는 차이점에 대해 논의하기		
역량 3 (학제 간 연구) '지적 능력을 가진' 기계를 개발하는 데 다양한 방법이 있다는 사실 인지하기. 인공지능을 활용하는 기술의 다양성을 알아보고 인지적 시스템, 로봇공학, 머신 러닝과 같은 다양한 분야를 아우르는 기술 알아보기.		
역량 4 (일반적[99] vs. 좁은 개념의[100] 인공지능) 일반적 인공지능과 좁은 개념의 인공지능 구분하기		
역량 5 (인공지능의 장점과 단점) 인공지능이 탁월하게 해결할 수 있는 문제와 인공지능이 해결하기 까다로운 문제 구분하기. 해당 정보를 활용하여 기관이 인공지능을 사용하기 적절할 때는 언제이며 인간의 영향력을 사용할 때는 언제인지 구분하기		
역량 6 (미래의 인공지능 상상하기) 인공지능 시스템을 개발하고 적용하는 주체가 누구인지에 따라 미래의 인공지능 응용방식 상상해보기. 또한 이것이 우리가 사는 세상에 미칠 영향 상상해보기. 교육자와 학습자는 인공지능과 관련한 데이터의 역할에 대해 기본 정보를 인식할 필요가 있으며, 인공지능이 사회에 던지는 시사점과 특성도 인식해야 한다.[101] 교육자와 학습자는 확률적 추론에 대한 기본 정보를 이해할 수 있다. 접근성: 교육자와 학습자는 컴퓨터적 사고를 통해 문제를 해결할 수 있다. 시각적 프로그래밍 언어를 활용하여 기본적인 코딩 원칙을 적용할 수 있다. 디지털 위험성을 평가할 수 있고, 콘텐츠와 콘텐츠 출처를 비판적으로 평가할 수 있다. 인공지능 '블랙박스' 현상과 연관된 사안을 이해하고 접할 필요가 있다. 교육자와 학습자는 강력한 권한을 가진 주체가 통제하는 기술은 사회와 가치를 변화시킬 수 있다는 사실을 인식한다. 사회와 집단, 자동화된 결정(인공지능이 내린 결정)에 윤리적이고 인권에 대한 시사점을 던진다.		

98) 출처: the Draft Outcomes of the UNESCO Workshop on Teaching and Learning Competencies for AI from an Information Access Perspective (UNESCO Headquarters Paris, 7 November 2019)

99) 일반적 인공지능은 사람의 지적 능력이 수행할 수 있는 영역을 다룰 수 있다고 간주되는 인공지능이다. 인공지능 관련 연구에서 우선시되는 목적을 다루며, 공상과학소설이나 미래 연구에서 흔히 쓰이는 주제이다. https://en.wikipedia.org/wiki/Artificial_general_intelligence

3 단원: 개인과 사회적 권리, 선택 및 기술

학습 시간: 4시간

주요 주제

- 권리라는 개념 이해하기: 사회적 권리와 개인적 권리
- 사회적 권리와 개인적 권리, 선택을 우선하는 데 기술이 수행하는 역할
- 사회적 권리, 사회 정의, 사회 운동을 위한 문화 간 소통을 비롯하여 잠재적 감시, 통제, 조작이 가능한 플랫폼으로서의 기술
- 미디어·정보 리터러시 역량과 개인, 사회적 권리, 선택을 위한 디지털 능력
- 사회적 권리와 개인의 선택을 결정하는 요인으로서의 기술결정론과 어젠다

학습 목표

본 단원을 통해 교육자와 학습자는 다음과 같은 역량을 함양할 수 있다.

- 사회적 권리와 개인의 권리 및 선택을 우선시하는 데 기술이 수행하는 역할을 이해할 수 있다.
- 권리와 선택을 찾아가는 데 기술과 기술 소유주가 미치는 중요성을 이해할 수 있다.
- 어떤 선택을 내리는 데 필요한 미디어·정보 리터러시 역량을 설명할 수 있다.
- 기술이 관리자로서 종교적 정서, 경제적 이득, 문화적 연대, 성차별, 정치적 연대 등의 측면에서 시민들을 어떻게 자극하거나 양극화시킬 수 있는지 이해할 수 있다.
- 기술과 기술을 통제하는 주체가 민주주의, 특히 정치적 기관이나 정치적 선택, 선거의 과정, 투표, 거버넌스의 책무성과 사회 투명성에 미치는 영향과 역할을 이해할 수 있다.

인공지능 그리고 콘텐츠 공유하기

기술결정론이라는 개념은 디지털 커뮤니케이션 수단이 플랫폼에서 인기 있는 콘텐츠와 인물을 정하는 데 영향을 미친다는 사실을 시사한다. 하지만 이와 같은 개념은 기술 그 자체를 구체적인 실체로 규정해 버리고, 모든 기술에 사회적 근거 및 배경이 있다는 사실을 배제한다. 나아가, 특정 사업 목적, 특히나 기술의 개발과 배치를 형성한다는 맹점 또한 시사한다. 디자인 구성과 공학적 결정을 통제하는 것은 기술 디자인, 이를테면 '담장 쳐진 정

100) 좁은 의미의 인공지능 또는 '약인공지능'이라고 명명되는 인공지능은 하나의 작업을 수행하도록 프로그램되어 있다. 날씨 확인이나 체스 두기, 뉴스 기사 작성을 위한 자료 분석 등이 그 예이다. https://medium.com/mapping-out-2050/distinguishing-between-narrow-ai-general-ai-and-super-ai-a4bc44172e22

101) Knowledge Acquisition Level of the ICT CFT Version 3 참조 (https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000265721)

원' 내외로 어떤 것을 공유할 수 있는지, 어떤 데이터의 수집, 저장, 활용이 가능한지 등을 결정하는 데 영향을 미친다.

따라서, 플랫폼에서 누가 어떤 콘텐츠를 공유하는지 이해하기 위해서는 플랫폼이 특정 목적을 가지고 콘텐츠를 제시하는 이유와 콘텐츠 조절 전략 및 실천 방안 등의 이유를 이해해야 한다. 바로 여기서 인공지능이 운영하는 컴퓨터 알고리즘이 등장하고, 콘텐츠가 제시되는 순서 및 처리되는 방식(예; 업로드 불가 처리, 삭제, 레이블 달기, 인간에게 콘텐츠 조절 맡기기, 사실 확인 거치기 등)에 영향을 미친다. 처리를 통해 얻은 결과는 어젠다의 아이템에 영향을 미치고, 우리가 개인적으로 내리는 선택부터 우리의 권리 및 여론의 의견 구성에도 영향을 미친다. 오랜 시간에 걸쳐 컴퓨터 알고리즘은 시민이 온라인에서 경험하는 것과 그들이 내리는 결정에 영향을 미치는 요소를 바꾸어 왔으며, 여론은 물론 관점의 변화까지 일으켰다. 심지어는 개인의 정체성에도 영향을 줄 수 있다- 자신의 정체성에 대한 감각과 가치, 내가 누구인지부터 어떤 사람이 되어야 하는지까지 말이다. 이는 한창 자신이라는 존재를 만들어가고 있는 청소년에게 매우 중요한 이야기다.

'필터 버블(filter bubble)'이라는 현상은 온라인 경험에 통찰력을 제공했다. 필터 버블은 알고리즘 디자인의 결과로, 사용자의 선호나 취향, 정보 습관을 강화하지 않는 콘텐츠를 어떻게 알고리즘이 걸러내는지 그 방법을 조명한다. 결과적으로 개인이 가진 편견이나 편향성이 유지되며, 다른 의견이나 관점은 시스템에 의해 완전 배제된다. 여러 연구 중 로이터 저널리즘 연구소[102]가 진행한 한 연구는 사실 사람들이 '필터 버블' 현상에 의해 접하게 되는 콘텐츠보다 훨씬 다양한 콘텐츠에 노출되고 있다고 주장한다. 이와 동시에 또 다른 개념인 '에코 챔버(echo chamber)'는 콘텐츠를 다양하게 접한다 해도 사람들은 공동체 안에서 좁은 시야를 가지고 온라인 활동을 이어간다고 말한다. 이 개념에 따르면, 개인은 자신의신념이나 가정에 반하는 정보를 접할 수도 있지만 해당 정보를 중요하게 생각하지 않는다. 그 이유는 바로 사용자가 기존의 신념이 닫힌 체계로 구성된 커뮤니케이션에 의해 같은 입장을 가진 정보만 지속적으로 되풀이 수용하기 때문이다.

알고리즘에 의해 만들어진 필터 버블은 에코 챔버를 활성화할 수 있다. 물론 에코 챔버는 그 자체만으로도 생성되고 존재할 수 있다. 극단적인 사례를 들자면, 완전히 단절된 세상에서 한 가지 의미와 관점만을 바라보게 될 수도 있으며, 각 공동체는 정치나 건강, 기후 변화 등에 대한 잘못된 정보나 편향된 정보만을 공유하게 되고 광범위하고 다양한 현실 속 이야기를 외면하게 될 것이다.

교육적 접근법과 활동 예시

요약: 본 커리큘럼의 1부에서 언급했듯, 다양한 교육적 접근법을 활용할 수 있다. 1부에서 제시한 교육적 접근법 목록을 검토한 뒤, 하단에 제시된 활동 및 기타 자체 활동에 활용할 접근법을 선택해 보자.

- TED의 유명한 토크 영상인 엘리 페리저(Eli Pariser)의 '온라인 "필터 버블"을 유의하라'를 시청하자. https://www.youtube.com/watch?v=B8ofWFx525s. 영상은 2011년에 만들어졌다. 영상을 시청한 뒤 다음 토론을 진행해보자. 해당 영상에서 다루는 내용이 오늘날과 얼마나 연관되어 있는가? 교육자는 영상에서 다루고 있는 사안을 목록화해 보자. 소그룹은 해당 사안이 오늘날에는 어떤 모습을 하고 있는지 찾아보도록 한다. 필터 버블은 오늘날 사회적 권리가 우선시되고 개인의 선택과 여론이 형성되는 데 영향을 미치는가?

102) https://reutersinstitue.politics.ox.ac.uk/

인공지능이 주도하는 알고리즘이 서사를 변형하고 더 나아가 개발이 관련되어 있는 사회적, 정치적 어젠다를 구성할 수 있는가?

- 전통 미디어에서는 검증을 위해 편집 과정을 거치고, 디지털 통신에서는 알고리즘에 의해 정보의 흐름이 통제받는다는 엘리 페리저의 주장에 대해 이야기 나누어 보자. 그의 주장에 동의하는가? 그 이유는 무엇인가? 교육자 또는 학습자가 추가할 수 있는 새로운 주장이나 증거는 무엇인가? 나의 주장과 아이디어를 뒷받침할 수 있도록 조사해 보자.
- 디지털 통신의 역설이란 누군가에게 유해할 수 있는 어떤 요소가 다른 이에게는 득이 될 수 있고, 그 반대가 성립할 때도 있다는 것이다. 콘텐츠 순위와 제안에 영향을 미치는 알고리즘은 인권에 객관적 피해를 입힐 수 있다. 그와 동시에 설계나 의도치 않은 방법을 통해 통상 소외되거나 억압받는 목소리에 힘을 부여할 수도 있다. 예를 들어, 성차별이나 여성의 과소대표, 성에 기반한 폭력, 인신매매, 인종 차별과 같이 잘 드러나지 않거나 제대로 다루어지지 않은 사안들이 다양한 담론을 통해 거론되며 조명받고 있다. 진전된 기술을 통해 다른 문화 및 새로운 정보를 접하게 되면서 혹자는 전통이라는 이름 아래 답습되던 유해한 행위, 이를테면 여성 할례와 같은 문제에 대해 자신의 입장을 확립할 수 있게 되었다. 이와 같은 사례에서처럼 기술을 통해 세상을 접하면, 사회적 권리와 사회적 의견 및 신념에 변화가 생길 수 있다고 생각하는가? 기술이 아닌 다른 요소는 어떠한가? 나의 미디어·정보 리터러시 역량을 해당 사안 토론에서 적용해볼 수 있을까?
- 교육자와 학습자를 소그룹으로 나누어 다음의 내용을 다루는 사례 연구를 찾아보자. 연대에 대한 권리, 종교의 자유, 의견을 가질 권리, 표현의 자유에 대한 권리를 증진하거나 방해하는 기술의 긍정적/부정적 활용을 다룬 사례 연구를 찾아본다. 찾은 내용을 토대로 발표와 토론을 준비한다. 역사 속에서 근본이라고 여겨졌던 추정이나 의문스러운 신념에 대한 거부, 본질적 정체성에 대한 확인, 새롭게 찾은 문화적 가치와 시스템에 기술의 발전으로 가능해진 의문을 제기하는 개인의 선택들에 대해 분석하고 토론해 보자.
- 미디어·정보 리터러시 지지자들은 인공지능이 주도한 알고리즘 플랫폼의 균형을 맞추기 위해서는 문화 간 대화를 강조하는 미디어·정보 리터러시 활용 능력에 대한 교육이 필요하다고 주장해왔다. 시민의 선택과 테크놀로지를 가능하게 하는 개인 및 사회적 권리의 맥락에서 다음의 질문을 생각해 보자.
  - 개인의 권리를 어떻게 이해하고 있는가? 면담과 토론을 통해 권리에 대한 다양한 의견을 수집해 보고, 다양한 권리가 여론을 바라보는 관점에 미치는 영향을 이야기해 보자. 해당 주제를 다루는 짧은 영상을 찾아보고 공유해 보자.
  - 21세기 현재 우리가 직면한 사회적 권리에는 어떤 것이 있는가? 이러한 권리를 인식하게 만드는 콘텐츠 제공자는 누구인가? 오늘날의 디지털 환경에서 상충하는 사회적 권리에는 무엇이 있는지 생각해 보자.
  - 사회 구성과 형성에 기관이 하는 역할이 무엇인지 생각해 볼 때, 해당 기관의 역할이 사회적 권리와 개인의 선택을 존중하는 긍정적 영향을 미쳤다고 생각하는가? 기술의 발전으로 다양해진 사회적 권리와 개인의 선택에 대해 어떻게 생각하는지 다양한 사람에게 물어보도록 한다.
- 현 시대의 사회적 권리에 대한 개인의 선택과 개인적 관점 사이의 균형 잡기에 필요한 평화로운 공존과 관용을 갖기 위해 어떤 미디어·정보 리터러시 역량을 갖추어야 할지 생각해 보자. 소그룹 면담을 진행하여 혁신적인 미디어·정보 리터러시 활동을 생각해 보자.
- 디지털 통신 회사가 온라인 정보나 서사에 공평하게 접근할 수 있도록 하기 위해서 어떤 수단이 필요할지 이야기 나누어 보자. 시민의 온라인 경험을 증진하고 필터 버블이나 잠재적으로 유해 콘텐츠의 전파 등 인공지

능이 주도하는 알고리즘 플랫폼과 관련된 문제를 해결해야 한다는 필요성을 인식한다.

- 특정 인터넷 회사가 자신들이 제공하는 서비스의 공학 디자인과 구성을 활용하여 개인의 권리와 선택을 약화하고 있는 방식에 대해 생각해 보자. 해당 문제를 해결할 수 있는 실질적 해결 방안을 떠올려보고 제안해 보자.
- 시민이 온라인 검색 엔진을 통해 찾을 수 있는 정보의 질에 미디어·정보 리터러시가 어떤 영향을 미치는지, 또한 미디어·정보 리터러시가 시민의 권리와 선택에 미치는 영향은 무엇인지 이야기 나누어보자.

평가 방법 및 제안

- 디지털 환경에서 개인의 권리와 선택의 균형을 맞추기 위해 필요한 미디어· 정보 리터러시 역량을 결정하기 위해 필요한 능력을 표로 나타내고 역량 평가 지침 개발하기
- 우리 지역의 정치인이 디지털 환경에서의 인권을 고려해 볼 수 있는 법안 구성해 보기
- 민주주의 사회에 존재하는 다양한 권리 개념에 대한 시민 이해를 알아보기 위해 조사를 진행하고, 현재 우리가 사용하는 인터넷 통신 회사가 해당 권리에 미치는 영향 알아보기
- 소그룹 면담을 진행하여 오늘날의 디지털 환경에서 시민 권리 알아보기

추후 고려할 만한 주제

- 개인 선택의 원칙
- 개인의 선택 vs. 공동의 선택
- 기술의 윤리적 활용
- 디지털 선거의 미래

4 단원: 인공지능과 소셜 미디어를 활용한 개발

학습 시간: 3시간

주요 주제

- 개발을 위한 인공지능 활용
- 개발을 위한 소셜 미디어 활용
- 인공지능을 활용하는 주요 주체들
- 인공지능 거버넌스와 규제에 관련된 주요 사안들

학습 목표

본 단원을 통해 교육자와 학습자는 다음과 같은 역량을 함양할 수 있다.

- 개발을 위해 인공지능과 소셜 미디어를 활용하는 일반적 경우를 떠올려 볼 수 있다.
- 인공지능을 활용하는 주요 주체의 예를 들 수 있다.
- 인공지능 거버넌스에 대한 기초적 내용(기준, 윤리, 규제 등)을 이해하고 설명할 수 있다.

본 단원에서 목표하는 역량 수준

- 기초/입문

인공지능을 응용하는 부문

다수의 학술, 민간 부문, 국제 개발 기구는 사회적 이익을 위해 인공지능을 연구해 왔다. 인공지능을 긍정적으로 활용하는 방안은 매우 다양하고 광범위하며, 어떤 방안은 소규모의 시험 및 연구 중에 있다. 아래는 다양한 정보 출처를 통해 인공지능을 활용한 개발 관련 사항을 발췌한 내용이다. 각 예마다 교육자와 학습자가 토론 활동에 활용할 수 있는 질문을 함께 제시했다.

교육적 접근법과 활동 예시

요약: 본 커리큘럼의 1부에서 언급했듯, 다양한 교육적 접근법을 활용할 수 있다. 1부에서 제시한 교육적 접근법 목록을 검토한 뒤, 하단에 제시된 활동 및 기타 자체 활동에 활용할 접근법을 선택해 보자.

- **공공 분야의 인공지능:** 정부의 인공지능 활용 사례가 증가하고 있다. 인공지능을 활용하면 다양한 공공 분야 일처리의 숙련도와 역량을 개선할 수 있다. 예를 들어, 시민은 인공지능을 활용하여 정부의 공공 분야 개혁 추진, 정책 구성, 다양한 서비스 과정 확립 및 공공 분야 생산성 증진 등에 참여하고 관여할 수 있다.

- 학습자는 소그룹을 만들어 시민의 사회 참여 및 공무원과의 상호작용에 인공지능을 활용하는 사례에 대해 조사하도록 한다. 이 같이 인공지능을 활용하는 사례가 나와 어떤 연관성이 있는가? AI 활용 사례는 관계 당국에 의해 알려졌는가? 또는 그와 관련된 정책이 있는가? 인공지능을 활용하여 변화를가져온 사례가 있는가? 인공지능 활용 사례에 대해 사람이 직접 투명한 감사나 검토를 진행하여 공공 보고서를 작성, 공개한 적이 있는가? 인공지능의 활용이 특정 집단이나 상황을 차별하는 경우로 이어질 수 있을까? 인공지능 주도의 시스템에 대해 모든 사용자가 가질 수 있는 불만에 대처할 수 있는 방안이 마련되어 있는가? 인공지능 활용 시스템이나 방안에 대해 여성과 남성이 다른 관점을 갖거나 시사점을 얻고 있는가? 그렇다면 이유는 무엇일까? 성에 따라 다를 수 있는 관점의 차이를 이해하는 것이 중요한 이유는 무엇일까? 해당 질문에 대한 답을 찾아 논의를 진행해 보자. 온라인과 오프라인에서 의견을 공유해 보자. 미디어·정보 리터러시와 인공지능에 대한 마이크로 러닝 자료를 제공하는 유네스코 MIL클릭스의 소셜 미디어 학습 계획을 찾아보자.
  https://en.unesco.org/MILCLICKS. 또한, 토론에 활용할 수 있도록 인공지능 관련 이야기 및 아이디어를 다룬 유네스코 영상을 시청해 보자.
  https://en.unesco.org/artificial-intelligence/stories-ideas. 유네스코를 제외한 기타 기관에서도 시청할 만한 영상을 찾아보자.

- **증강 현실과 가상현실을 활용하는 다양한 분야에서의 인공지능 응용:** 인공지능 기술은 증강 현실과 가상현실 하드웨어 및 소프트웨어 개발에 활용되고 있다. 활용을 통해 얻을 수 있는 이익은 단순한 엔터테인먼트 요소 제공부터 장애인의 사회 활동 돕기까지 다양하다. 미디어 개발과 언론인의 안전 도모 사업에 가상현실을 활용해 시민의 참여를 이끈 사례가 있다. 평범한 시민이 가상현실 헤드셋을 장착한 뒤 종군기자가 되어 보는 경험을 해봄으로써, 사실을 담는 뉴스 보도를 위해 언론인이 위험을 무릅쓰는 데 더 큰 감사를 느낄 수 있게 된다. 또한, 휴대폰 애플리케이션을 이용해 특정 공간 안에 가구나 기계 등을 집어넣어 공간을 꾸며보도록 가상현실을 활용한 예도 있다.

  - 학습자가 인공지능을 활용한 가상현실 도구를 찾아보고 실제로 사용해 보도록 한다. 만약 가상현실 도구를 개발한 기관이나 민간 업체가 학습 공간으로 찾아와 가상현실 도구 시범을 보여주고 사용 기회를 줄 수 없다면 온라인에서 해볼 수 있는 방법을 찾아보자. 가상현실 기기와 애플리케이션을 활용해본 경험을 공유해 보자. 교육 분야에서 인공지능 주도의 가상현실을 활용하는 사례에 대해 논의해 보자. 학습에 효과적일까? 윤리 또는 심리적 영향에 대한 우려가 있을까? 해당 질문에 대한 답을 찾고 의견을 나누어 보자. 더 깊은 토론을 위해 인공지능 관련한 이야기 및 아이디어를 다룬 유네스코 영상을 시청해보자.
    https://en.unesco.org/artificial-intelligence/stories-ideas.

- **과학과 보건 분야의 인공지능:** 새로운 과학 기술 도구 활용을 포함하여 기술의 엄청난 진보는 매우 다양한 데이터를 생성해 내며, 생성된 데이터를 활용한 인공지능 응용은 데이터 분석에 매우 필수적이다. 예를 들어, 인공지능을 활용하여 고도로 복잡한 유전학적 계산을 해 내는가 하면, 사진의 해상도를 높이고 과학 실험 및 연구를 재생산하는 수준을 개선했다. 이 외에도 인공지능은 매우 광범위하게 활용되는데, 가설을 세우고 데이터를 수집하며 매우 큰 단위의 데이터를 분석하고 설계한 실험을 실행할 수도 있다. 의료보건 분야에서의 인공지능은 매우 다양한 혜택을 제공한다. 예를 들어, 의료 연구에 도움을 주고 연구에 참여하는 인구를 조절, 건강 상태에 대해 빠른 진단을 내릴 수 있으며 환자 관리를 돕고 개인 맞춤형 의료 서비스를 제공하고 의료 품질과 비용을 개선할 수 있다. 하지만 이와 동시에, 일반 대중을 위해서 쓰이기보다는 소수의 엘리트 집단에

혜택이 돌아가는 상업적 의료보건 서비스에 인공지능이 활용될 수 있다는 우려도 존재한다.

- 위에서 제시한 활동을 반복하거나 응용해서 진행해 보자. 그리고 다음의 자료에서 제공하는 32가지 예를 검토해보자.
  https://builtin.com/artificial-intelligence/artificial-intelligence-healthcare. 의료 분야의 인공지능 활용과 관련된 윤리적 과제에는 무엇이 있을까?

- **보안과 형사 사법 분야의 인공지능:** 인공지능은 디지털 보안 및 물리적 보안 문제를 완화해주는 잠재력이 있지만, 잘못된 정의 실현이 될 수 있고 감시와 관련된 문제를 빚을 수 있다.
  - 인공지능은 네트워크 보안, 비정상적 행위 탐지, 보안 운영 자동화 및 위험이나 잠재적 위험 감지와 같은 디지털 보안 영역에서 광범위하게 활용되고 있다(OECD, 2017).
  - 위에 언급된 목적 달성을 위해 인공지능 알고리즘은 시간에 걸쳐 주변 환경과 공간을 채우는 사람 및 물체의 일반적 움직임 및 존재감을 분석하며, 비정상적 움직임을 포착할 시 위협으로 인식할 수 있다.
  - 위와 유사한 사례는 사법 시스템에도 적용된다. 범죄에 대응하고 사건의 결과를 예측하는 역할을 하는 것이다. 이 경우에는 특정 공동체에 대한 고정관념을 내포한 데이터로 인해 편견이 담긴 프로파일링을 진행할 수도 있다는 우려가 존재한다.
  - 영상을 통한 감시는 공공 보안을 개선하는 데 매우 유용한 방안으로 활용되어왔다. CCTV와 같은 감시 카메라의 수는 점점 증가하고 있으며(2014년 전 세계적으로 2억 4,500만 개가 있다), 이는 곧 수집되고 분석되는 데이터의 양 또한 증가하고 있다는 의미이다. 이 모든 데이터를 인간이 처리하기란 불가능하다. 따라서 인공지능 기술을 활용하여 무수히 많은 데이터를 관리하고 인식과 감시 과정을 자동화한다. 그러나 얼굴 인식 기술에 반감을 갖는 사람들이 많고 다양한 의견이 상충하고 있기 때문에 해당 기술 활용이 금지된 경우도 찾아볼 수 있다.
  - 위와 같은 감시나 잠재적 범죄를 예측하기 위해 데이터 분석 기법을 활용하는 경우는 우리의 프라이버시에 대한 윤리적 의문을 제기한다. 또한, 나의 활동이 추적당하고 기록으로 남겨지는 데 대한 허락, 편견, 프로파일링 등에서도 문제가 발생할 수 있다.
  - 위의 내용을 토대로 우리가 인공지능을 통해 얻는 이점과 불리한 점은 무엇이며, 어떤 안전장치를 마련할 수 있을지 이야기 나누어 보자. 우리나라에서 해당 사례를 찾아보고 나누어 보자.

- **소셜 미디어와 마케팅, 광고 분야의 인공지능:** 인공지능의 활용으로 온라인 경험이 매우 개인화되고 있다. 예를 들어, 인공지능은 특정 개인의 관심을 끌 수 있는 콘텐츠를 게시해준다. 광고주는 이를 활용해 더 정확한 타깃형 광고를 제작한다. ""광고주는 소비자에게 딱 맞고 역동적인 광고를 전례 없는 규모로 제공할 수 있습니다(Chow, 2017)." 이는 즉, 기업의 판매가 증가하고, 이로 인해 얻은 이익을 마케팅 캠페인에 재투자할 수 있다는 의미다. 소비자는 기업이 시장 조사에 투자하던 비용이 절감되기 때문에 혜택을 입을 수 있게 된다. 하지만 이 같은 소수 타깃형 광고의 결과로 인간의 자율성과 주체성이 감소되고 광고와 기업이 인간을 조종하는 힘이 더 커질 수도 있다는 문제도 제기되고 있다.
  - 학습자가 온라인 광고와 관련되어 겪은 경험을 나누어 보도록 하자. 학습자는 사용자에게 특정 광고가 인공지능을 활용하여 제공된다는 사실을 알고 있는가? 해당 상황에 불편을 느끼지는 않는가? 그 이유는 무엇인가? 자신이 접하는 광고를 자신이 통제할 수 있다고 생각하는가? 인터넷 사용 시 화면에 뜨곤 하는 경고문, "내가 이 광고를 보는 이유"에 주의를 기울여보자. 광고와 관련해 모듈 10을 참고하자.

- 상업적 주체가 인공지능을 활용해 얻는 이득이 매우 자명한 반면, 차별이나 부정확성과 같은 우려 또한 만연하다. 또한, 인공지능을 활용한 자동화된 거래도 문제로 떠오르고 있는데, 주식 시장의 불안정성과 단기적 이익만을 중시하는 문제점을 강화하고 있기 때문이다.

- 다음에 제시된 두 가지 보고서를 검토한 뒤 토론해 보자.

1. 유럽집행위원회의 '여성과 남성의 공평한 기회, 인공지능에 대한 의견 자문 위원회- 성평등을 향한 기회와 과제'
   https://ec.europa.eu/info/sites/info/files/aid-development_cooperation_fundamental_rights/opinion_artificial_intelligence_gender_equality_2020_en.pdf
2. 유네스코의 '인공지능과 성평등: 유네스코의 글로벌 소통 주요 결과'
   https://en.unesco.org/system/files/artificial_intelligence_and_gender_equality.pdf
   - 학습자에게 가장 중요한 이슈나 제안 사항은 무엇인가? 이유는 무엇인가? 해당 주제에 대한 글로벌 담론을 소셜 미디어에서 찾아보도록 하자. 온라인 토론에 참여하도록 격려하고, 토론 시 나눌 이야기를 미리 준비하자. 미디어·정보 리터러시 역량을 활용하여 근거를 공유하고, 내가 하고자 하는 이야기가 단순히 나의 의견일 때는 그 사실을 밝히도록 한다. 시민으로서 학습자가 할 수 있는 또 다른 행동에는 무엇이 있을까?
   - 성평등과 커뮤니케이션 미디어의 인공지능 활용에 대해 내가 특별히 관심 있는 사안이나 제안 사항을 골라보자. 그리고 온라인 캠페인이나 공문을 만들어 준비한 뒤 세계 여성의 날(3월 8일)에 나누어보자.

평가 방법 및 제안

- 글짓기 대회
- 소그룹별로 공문 작성하기
- 퀴즈
- 오픈북 테스트 하기
- 인공지능과 미디어·정보 리터러시 관련 아이디어 대회 열기

추후 고려할 만한 주제

- 인공지능 감사(監査)
- 머신 러닝
- 딥러닝
- 봇
- 얼굴과 감정 인식 및 감지

본 모듈 참고 자료 및 참고 문헌

A.I. Artificial Intelligence (film, 2001)
https://www.imdb.com/title/tt0212720/?ref_=nv_sr_srsg_0

교육 분야의 인공지능 활용
https://www.edweek.org/ew/articles/2020/05/20/artificial-intelligence-in-k-12-the-right-mix.html

Algorithm Literacy 101: A study by Project Information Literacy?
https://www.minitex.umn.edu/news/2020-07/algorithm-literacy-101-study-project-information-literacy

AI in Society, OCED,
https://ec.europa.eu/jrc/communities/sites/jrccties/files/eedfee77-en.pdf

Artificial Intelligence and Gender Equality: Key findings of UNESCO's Global Dialogue, UNESCO resource,
https://en.unesco.org/system/files/artificial_intelligence_and_gender_equality.pdf

Artificial Intelligence and Life in 2030 One Hundred Year study on Artificial Intelligence| Report Of The 2015 Study Panel | September 2016, Stanford University, https://ai100.stanford.edu

Steering AI and Advanced ICTs for Knowledge Societies - A rights, Openness, Access and Multi-stakeholder Perspective, UNESCO resource,
https://www.unesco.de/sites/default/files/2019-11/372132eng.pdf

United Nations Activities on Artificial Intelligence (AI),
https://www.itu.int/dms_pub/itu-s/opb/gen/S-GEN-UNACT-2018-1-PDF-E.pdf

Using AI for social good: This guide helps nonprofits and social enterprises learn how to apply artificial intelligence and machine learning to social, humanitarian and environmental challenges.
https://ai.google/education/social-good-guide?category=examples

인공지능의 다양한 종류
Teacher-created Lesson Plans: Introduction to Algorithms,
https://www.commonsense.org/education/lesson-plans/introduction-to-algorithms

http://content.educate.ericsson.net.s3.eu-north-1.amazonaws.com/learning-about-ai/what-is-ai.html

https://www.youtube.com/watch?v=im0XTC91qMI&feature=emb_logo

기계가 학습하는 방법

https://www.youtube.com/watch?v=R9OHn5ZF4Uo
https://course.elementsofai.com/1/3
https://theappsolutions.com/blog/development/pattern-recognition-guide/
http://teachingaifork12.org/

소셜 미디어

https://www.smartinsights.com/social-media-marketing/social-media-strategy/new-global-social-media-research/

https://www.statista.com/statistics/489230/number-of-social-network-users-in-thailand/

https://www.marketingaiinstitute.com/blog/what-is-artificial-intelligence-for-social-media

일반 자료

https://medium.com/humansforai/the-impact-of-artificial-intelligence-on-social-media-579345b6f751

https://sproutsocial.com/insights/social-media-algorithms/

추가 자료 - 게임과 온라인 코스

Machine Learning for Kids - https://machinelearningforkids.co.uk/

General Resources - The state of AI - November 2020:
https://www.mckinsey.com/business-functions/mckinsey-analytics/our-insights/global-survey-the-state-of-ai-in-ky=9411114&hlkid=87ecdb8c23534606bd5cb92d3ccd9166

International Programming Classes for Children 4.5 to 17 Years, https://mah.alg.academy/

모듈 12:

디지털 미디어, 게임, 전통 미디어



“시민이 사회·경제·환경 문제를 능동적으로 처리하고 우리 사회에 적극적으로 참여하는 역량을 강화하려고 열망하는 이 시대에, 미디어·정보 리터러시는 인생에서 필수적인 리터러시가 된다.”

타마라 라스토박 사이마쉬빌리(Ms. Tamara Rastovac Siamashvili), 세르비아 유네스코 대사이자 상임 대표

배경과 근거

이번 모듈은 새로운 기관과 융합 기술이 시민의 사회, 경제, 정치적 참여를 확장하는 데 수행하는 역할을 소개한다. 새로운 디지털 및 전자식 유형의 미디어(온라인 뉴스, 블로그, 위키피디아, 유튜브, 소셜 미디어, 비디오 게임 등)가 전통 미디어에서 진화한 과정을 설명하고, 이러한 변화가 지식과 정보, 지속가능한 발전, 표현의 자유와 올바른 거버넌스, 민주적 과정에 대한 참여 등을 더욱 가능하게 한 방법을 소개한다.

인쇄 미디어와 방송 미디어(라디오와 텔레비전), 인터넷, 휴대폰과 소셜 미디어의 공존으로 콘텐츠는 다양한 플랫폼을 넘나들 수 있으며 정보 접근성이 증가하고, 시민은 단순히 정보를 수동적으로 소비하는 것이 아니라 능동적으로 바꾸고 제작하며 전달하는 참여 문화가 조성되고 있다. 이런 맥락에서 생산에 참여하는 소비자를 뜻하는 용어인 ‘프로슈머(Prosumer)’가 생겨났다. 일례로, 새로운 ICT를 활용하여 더 많은 사람이 정보와 지식을 공유하며, 사회적이고 지속가능한 개발 과정에 더 적극적인 역할을 맡을 수 있게 되었다. 여기서 가장 주목하여 논의해볼 점은 어떻게 이러한 장점을 극대화하고 잠재적 단점은 효과적으로 줄일 수 있을 있느냐이다.

이런 우려와 관련하여 미디어·정보 리터러시는 다양한 유형의 게임뿐만 아니라 인공지능과 기타 선도 기술이 제공한 기회와 과제도 고려한다. 유네스코는 미디어·정보 리터러시와 게임 사이의 강력한 연관성을 다루고자 국제적 대화를 진전시켰으며, 관련된 자료를 개발하여 최초의 ‘디지털 세상에서의 미디어·정보 리터러시와 게임에 대한 국제 콘퍼런스’를 개최했다.[103] ICT 게

임을 활용한 학습 대부분은 통제된 학습 공간에서 이루어지지 않는다는 점을 유의해야 한다. 온라인에서는 혼자 휴대용 디지털 기기를 활용하여 게임을 하는 경우가 대다수다. 이런 환경에서 게임이 설계된 방식과 게임을 하는 데 할애하는 시간의 양은 게임 중독으로 이어지기 십상이다. 또한, 게임이 소통이나 평화로운 공존, 관용보다는 혐오를 부추기고 폭력을 일으키며 사람을 공격적으로 만들 수 있다는 우려도 존재한다. 어떤 게임에서는 나이를 불문하고 여성과 남성에 대한 고정관념을 재현하거나 특정 인종, 문화, 집단에 대한 편견을 강화하기도 한다. 여성은 성적 대상으로 그려지며 노출이 심한 복장으로 등장하기도 한다.[104] 남성은 강하고 폭력적인 존재로 묘사된다. 흑인과 기타 유색 인종은 게임에서 잘 등장하지도 않는다.[105] 퓨 리서치 센터가 2015년 진행한 연구에 따르면, 참여자(전 세계를 대상으로 한 것은 아니다) 중 흑인의 35%, 히스패닉계의 36%, 백인의 24%가 비디오 게임이 소수 집단을 제대로 다루지 않는다고 말했다.[106] 이와 같은 표상은 여아와 남아가 특정 성 역할[107]이나 자신의 민족적 정체성을 바라보는 관점에 영향을 미칠 수 있다. 미디어·정보 리터러시는 시민, 특히 청소년이 이와 같은 고정관념으로부터 자신의 입장과 생각을 자주적으로 지키고 게임이나 모든 유형의 디지털 기술에 존재하는 젠더 맹목성(gender blindness)을 분별할 수 있도록 도와준다. 더 생각해 볼 사안은 어떤 디지털 게임이 타인과의 협업보다 경쟁을 더 부추기는지, 또 게임 사용자의 데이터를 수집하고 활용하는 자는 누구이며 수집된 데이터가 어떻게 쓰이는지다. 사용자의 데이터는 게임 자체를 개선하는 데 주로 쓰이는 것일까? 또는 그저 소수 맞춤형 광고를 제작하는 데 활용하거나 제3자에게 제공할 마케팅 가능한 상품으로 취급되는 것일까?

103) Media and Information Literacy and Games in the Digital World, https://en.unesco.org/news/journeying-world-games-media-and-information-literacy.co.

104) David Griner (January 10, 2012). "Videogame Ad Sets New Low for Objectifying Women". AdWeek. Retrieved 7 May 20 Everett, Anna; Watkins, Craig (2008), "The Power of Play: The Portrayal and Performance of Race in Video Games"14. Wikipedia.

105) Everett, Anna; Watkins, Craig (2008), "The Power of Play: The Portrayal and Performance of Race in Video Games"

106) "Views on gaming differ by race, ethnicity". Pew Research Center. 2015-12-17. Retrieved 2018-03-09.

107) Dietz, Tracy (1998). "An Examination of Violence and Gender Role Portrayals in Video Games: Implications for Gender Socialization and Aggressive Behaviour". Sex Roles. 38 (5/6): 425-442. doi:10.1023/A:1018709905920

이번 모듈은 전통 미디어가 새로운 미디어 기술로 발전하는 여정을 돌아보는 것으로 문을 연다. 교육자와 학습자는 특정 기간 동안 다양한 미디어가 변화 또는 지속되어 온 과정을 보게 될 것이다. 또한 다양한 미디어의 유사성과 차이점을 소개하며 학습자가 다양한 매체에 대한 기본적 이해를 도모하도록 돕고 동시에 과거와 현재의 미디어가 가진 혁신적인 잠재력을 인식하도록 이끌 것이다.

이번 모듈에서는 단순히 공간과 시간의 기준에서 어떤 변화가 생겼는지 살펴보는 데 머무르지 않는다. 우리 사회 다양한 유형의 미디어와 디지털 기술 및 도구, 공식적 형태의 커뮤니케이션과 사적 커뮤니케이션, 마케팅, 학습과 시민 참여도 포함한다. 상호작용적 성격의 미디어 도구와 게임은 학습과 공공 담론에 참여할 수 있는 기회를 제공한다-가능성은 무궁무진하다. 교육자와 학습자는 본 모듈을 통해 학습을 활성화하는 매개로서의 기존 미디어와 새로운 미디어, 게임 사이 존재하는 공간을 넘나들게 될 것이다. 만약 게임을 하면서 자신의 게임 경험을 비판적 관점에서 돌아보고 성찰할 수 있는 능력이 있다면, 게임을 통한 이용자의 학습 경험 또한 긍정적으로 변화할 것이다. 사회적 리터러시 및 정서적 리터러시와 마찬가지로 미디어·정보 리터러시 또한 이 같은 변화와 매우 밀접한 관련이 있다. 유네스코 마하트마 간디 지속가능발전 및 평화교육센터는 이와 같은 사회적·정서적 학습을 위한 자료를 제공한다.[108]

디지털 미디어의 성장으로 이루어 낸 가장 중요한 발전은 '일 대 다수'의 모델을 고수하던 전통적 커뮤니케이션 방식이 '개인 대 개인(P2P)' 모델로서 콘텐츠를 함께 제작하고 공유할 수 있도록 변한 것이다. 콘텐츠가 디지털화되며 다양한 기기(라디오와 텔레비전, 개인 컴퓨터, 그리고 가장 중요한 휴대폰-모든 종류의 콘텐츠를 전달하고 공유하는 가장 지배적인 플랫폼으로 떠올랐다)에서 접근이 가능해졌다. 목소리와 사진, 음향과 데이터의 디지털화 또한-융합이라고 알려진-새로운 상호작용의 기회를 만들어내고 있다.

108) Resources on social and emotional literacy, https://mgiep.unesco.org/reports-and-guides

단원 구성

1단원:
전통 미디어에서 디지털 미디어 기술로

2단원:
우리 사회의 뉴미디어 기술 활용하기–
사회 변화

3단원:
학습 공간에서 디지털 게임을 포함한
쌍방향 멀티미디어 도구의 사용

1 단원: 전통 미디어에서 디지털 미디어 기술로

학습 시간: 2시간

주요 주제

- 변화와 연속성–간략한 미디어의 역사
- 미디어 융합
- 뉴미디어로서의 디지털 미디어
- 전통 미디어와 뉴미디어의 주요 차이점

학습 목표

본 단원을 통해 교육자와 학습자는 다음과 같은 역량을 함양할 수 있다.

- 미디어의 발전 과정을 간략히 설명할 수 있으며 이와 관련된 다양한 사안을 서술할 수 있다.
- 새로운 기술이 전통 미디어와 뉴미디어의 분화 및 융합을 초래한 과정을 설명할 수 있다.
- 전통 미디어와 뉴미디어의 차이점을 설명하고, 뉴미디어가 참여 민주주의 증진에 기여한 부분을 설명할 수 있다.
- 게임이 형식 교육과 무형식 교육, 비형식 교육에서 어떻게 활용되는지 탐색할 수 있다.

교육적 접근법과 활동 예시

요약: 본 커리큘럼의 1부에서 언급했듯, 다양한 교육적 접근법을 활용할 수 있다. 1부에서 제시한 교육적 접근법 목록을 검토한 뒤, 하단에 제시된 활동 및 기타 자체 활동에 활용할 접근법을 선택해 보자.

- 연구하기: 학습자는 소그룹을 구성하여 미디어가 진화한 과정을 조사하고 각 미디어 유형별 발달과 연관된 사안을 알아본다.
- 조사하기: 학습자는 두 종류의 집단을 대상으로 조사를 진행한다. 한 집단은 30세 이상의 '디지털 이주민(digital migrants)', 다른 집단은 30세 이하의 '디지털 원주민(digital natives)'으로 구성한다. 조사를 진행하는 과정에서 학습자는 다른 두 집단이 전통 미디어와 뉴미디어를 사용하는 방식을 관찰하고 분석한다. 그리고 우리 사회에서 전통 미디어(신문, 라디오, 텔레비전)가 뉴미디어(휴대폰 기술, 게임, 온라인 뉴스 사이트 등)와 어떻게 융합되고 있는지 알아본다. 여성과 남성, 청소년이 게임을 비롯하여 우리가 사용하는 미디어에서 묘사되는 방식 역시 살펴보도록 한다. 해당 사안에 연관 있는 이해관계자들에게 권고할 제안 사항을 떠올려보자.
- 연구하기: 학습자는 우리 사회에서 뉴미디어가 전통적 뉴스 미디어에 얼마나 위협적인지 알아보고, 중요한 뉴스 소재에 대한 자신의 의견을 표현하기 위해 어떤 종류의 미디어를 활용하는지, 그리고 다양한 미디어 플랫폼의 사용자는 누가 있는지 등에 대해서 많이 거론된 사안과 주제를 포함하여 조사해 보자. 연구 결과를 다른

그룹 앞에서 발표하고, 함께 토론해 보자.

- 사례 연구 하기: 사례 연구란 하나의 사례나 실생활 속 사건에 대해 심도 깊은 조사 및 검토를 통해 이론적 지식이 실제 사례에 어떻게 적용되는지 조명하는 연구 방법이다. 오늘날의 학습자는 미디어와 기타 콘텐츠 제공자로부터 다양한 메시지를 매일 전달 받기 때문에 사례 연구 방법은 미디어·정보 리터러시 교육에 아주 적합한 접근법이라고 볼 수 있다. 사건을 바라보고 사건에 관련된 데이터를 수집하며, 콘텐츠를 분석하고 결과를 보고하는 매우 체계적인 방법으로 구성되어 있으며, 학습자가 조사 진행 방법을 배우는 데 매우 효과적이다.
- 연구 및 소그룹 발표하기: 학습자는 소그룹을 구성하여 다양한 유형의 미디어가 발전해온 과정을 조사한 뒤, 각 미디어의 유사성과 차이점을 찾아 발표해 보자.
- 면담 진행하기: 전통 미디어의 특징 중 하나는 매우 체계적인 편집 과정을 통해 뉴스 기사 속 이야기가 진실인지 검증하며, 개인이 아닌 뉴스 매체 기관에 기사를 제공한다는 점이다. 하지만 온라인에서 활동하는 시민 기자는 이러한 과정을 거치지 않는다. 이러한 맥락을 고려하여 뉴스 매체에 소속된 편집자 및 온라인에서 활동하는 시민 기자와 면담을 진행한 뒤, 그들이 뉴스 소재를 선택하고 다루는 방식의 유사성 및 차이를 논의해 보자.
- 보고서 작성하기: 우리 사회에 뉴미디어와 뉴미디어 기술이 도래함에 따라 우리의 지식과 정보가 얼마나 변화 또는 지속되었는지 알아보는 보고서를 작성해 보자.
- 에세이 작성하기: 뉴미디어의 등장은 우리가 상호작용하는 방식에 어떤 영향을 미쳤으며, 그로 인해 우리에게 주어진 혜택은 무엇인지에 대해 에세이를 작성해보자. 또한, 교육자와 학습자의 사회적·학술적 삶에 미친 영향과 디지털 미디어의 접근성 개선에 새롭게 등장한 기회와 도전 과제를 알아보자.
- 중요한 뉴스 기삿거리를 하나 찾은 뒤 각기 다른 유형의 미디어가 뉴스를 보도하는 방식에 대해 사례 연구를 진행해 보자. 예를 들어, 2020년 코로나19 팬데믹이 세계를 강타했을 때 미디어는 유형에 따라 해당 사안을 다르게 분석하여 다루었으며, 사실 관계마저 다르게 보도하기도 했다. 다양한 나라의 전통 미디어와 뉴미디어에는 무엇이 있는지 알아보고, 각 나라의 미디어가 코로나19의 원인이나 발생지, 방역 체계 등을 어떻게 다루었는지 알아보자. 이 과정에서 발견한 유사성이나 차이를 정리해 그 이유를 생각해 보자. 코로나19 위기를 다룬 기사에서 성별이나 인종 관련한 문제가 다루어졌는가?

2 단원: 우리 사회의 뉴미디어 기술 활용하기- 사회 변화

학습 시간: 2시간

주요 주제

- 커뮤니케이션 기술과 발전이 사회에 미친 영향
- 새로운 미디어 환경에 대한 접근성과 활용-새로운 콘텐츠 생성 방식과 사용자 상호작용, 소셜 미디어를 포함하여
- 새로운 기술의 참여적 기능이 민주적 제도 및 과정 변화에 미치는 영향

학습 목표

본 단원을 통해 교육자와 학습자는 다음과 같은 역량을 함양할 수 있다.

- 우리 사회의 사회·정치적 삶에 디지털 커뮤니케이션이 미친 영향을 분석하고 이해할 수 있다.
- 새로운 미디어 환경을 설명하고 사람들의 활동과 상호작용, 온라인 존재감이 가진 목적, 디지털 플랫폼에서 자신을 표현하는 방식을 설명할 수 있다.
- 새로운 기술이 우리 사회의 민주적 제도와 과정에 어떻게 기여했는지(또는 기여하지 않았는지) 평가할 수 있다.

교육적 접근법과 활동 예시

요약: 본 커리큘럼의 1부에서 언급했듯, 다양한 교육적 접근법을 활용할 수 있다. 1부에서 제시한 교육적 접근법 목록을 검토한 뒤, 하단에 제시된 활동 및 기타 자체 활동에 활용할 접근법을 선택해 보자.

- 연구와 그룹 발표 진행하기: 학습자는 소규모 연구를 통해 새로운 기술 활용에 대한 정보를 수집하고, 디지털 커뮤니케이션 기술이 사회적 발전에 미친 영향을 평가해 본다. 해당 맥락에서 새로운 기술이란 인터넷과 컴퓨터, 모바일 기기를 말하며, 이 기술에 대한 접근(소유권과 기기 사용)과 활용(사용주기, 사용 시간, 사용의 목적), 기술(자기 평가)에서 얻은 데이터를 의미한다. 학습자는 새로운 기술의 활용과 이 기술의 발전을 다룬 국제적, 국가적, 지역적 통계 수치를 어디서 어떻게 찾을 수 있을지 배워야 하며, 자신이 찾은 내용을 비교하여 차이점(사회경제적, 세대적, 지역적, 시간적)에 대한 분석을 진행해야 한다. 새로운 기기가 제공하는 서비스를 소유하고 통제하는 주체가 누구인지 아는 것 또한 매우 중요하다.
- 토론 수업: e-거버넌스는 ICT가 핵심 역할을 수행하는 새롭고 진화된 유형의 거버넌스를 일컫는다. 교육자는 정부가 새로운 기술의 가능성을 활용함으로써 시민의 민주적 사회 참여를 더욱 활성화시키고자 노력해온 방식에 대해 토의를 진행해 볼 수 있다. e-거버넌스는 (1) e-민주주의로 표현할 수 있는데, 이는 의사결정의 기본이 되는 정보와 지식에 대한 접근성을 높임으로써시민의 정치 참여를 더욱 활성화하는 것이다. 또한, (2)

e-서비스로 표현하며, 세금 신고서를 작성하거나 지원서 처리 과정 확인 등의 행정 처리를 자동화하는 것이다. 마지막으로 (3) e-행정은 정부가 새로운 ICT 정보 과정을 활용함으로써 공공 부문의 업무 처리 과정을 개선하는 것이다. 학습자는 온라인에서 어떤 민주주의적 커뮤니케이션과 참여를 증진하고 개선할 수 있을지 생각해본다. 예를 들어 민주적 정치 활동(선거, 정부와 지자체의 투명성, 정치 토론)과 학교 교육, 의료보건, 취업 서비스, 도시와 같은 인공 환경, 도시 계획과 유지, 산업과 상업 등의 분야에서 생각해 볼 수 있다. 이후, 발전된 e-거버넌스 아젠다를 운영 중인 국가를 찾아 예로 검토해 볼 수 있다. e-거버넌스를 개발하지 않을 때 직면할 수 있는 주요한 문제점은 무엇이며, 어떻게 극복할 수 있을까?

- 소그룹 활동: 일반 시민은 새로운 기술을 활용하여 스스로 콘텐츠를 생산하고 공유할 수 있다. 학습자는 소규모의 사례 연구 방법을 활용하여, 자신의 나라나 이웃에서 기존 미디어나 정부 기관이 다루지 못한 내용을 사용자 제작 콘텐츠에서 다루어 주의를 환기시켰거나 실제로 진행된 적이 있는지 알아보자. 글로벌 가시성과 영향을 모두 갖춘 예로는 (2010년 초반에 있었던) '아랍의 봄' 반정부 시위와 (2017년부터 시작된) '미투' 운동이 있다. 학습자는 지역적 현상이 자신이 속한 공동체에 영향을 미친 사건을 찾아보도록 한다. 온라인 활동주의의 예로는 지역 시민 행동주의, 동물 권리 행동주의, 자기 몸 긍정주의(body positive movement) 등을 들 수 있다. 이와 같은 사례를 토대로 교육자는 새로운 기술이 민주주의를 개선하는가에 대한 토의를 진행해 볼 수 있다. 다양한 디지털 플랫폼이 사용자 제작 콘텐츠를 기반으로 메시지를 전달하는 데 기여한 방식은 무엇인가? 사용자가 자신의 목소리를 높이고 다른 이에게 전달하는 데 디지털 기술은 어떤 영향을 미쳤는가? 위챗, 트위터, VK, 페이스북, 인스타그램, 틱톡처럼 다양한 기능을 하는 소셜 미디어가 중요한 민주주의적 사안과 정의 및 평등을 증진하는 데 어떤 영향을 미쳤는가? 학습자는 온라인 활동주의가 가진 힘을 어떻게 평가하며, 위에서 언급한 지역적 사례 속 온라인 활동주의의 힘을 어떻게 보는가? 소셜 미디어와 기술이 인권을 더 존중하도록 요구하기 위해 이러한 서비스와 기술을 활용하는 활동주의는 어떻게 생각하는가?
- 접근성 평가하기: ICT 또는 새로운 기술에 대한 접근성은 남성과 여성, 다양한 연령대 집단(어린이와 노인 모두), 장애인, 또는 소수 민족이나 토착민, 이주민과 같이 소외된 계층의 역량을 강화하는 데 필수적이다. 거주 지역 또는 국제 자료를 활용하여 ICT 또는 새로운 기술에 대한 접근성이 어떠한지 알아보자. 여성과 장애인, 이주민 등의 인터넷 접근성 및 사용도는 어떠한가? 여성은 남성과 동일한 접근성을 누리고 있는가? 장애인과 이주민의 경우는 어떠한가? 각 나라에서 인터넷을 사용하기 시작하는 연령은 몇 살인가? 이를 통해 알 수 있는 시사점은 무엇일까? 불평등한 접근성에 내포된 정치적 결정이나 사회적 차이에는 무엇이 있을까? 새로운 기술 접근성으로부터 소외된 집단이 있다면 어떤 대응을 할 수 있을까? 학습자는 한 나라의 사례를 골라 분석하거나 또는 다양한 나라의 사례를 비교해 볼 수 있다. 만약 내가 살고 있는 나라와 지역에서 해당 내용에 대한 정보를 찾을 수 없다면, 그 이유를 알아보자. 관련 데이터의 부재에 책임이 있는 기관이나 부처는 어디일까? 어떤 일을 할 수 있을까?
- 공공 기관 홈페이지에 대한 사례 연구: 시 당국과 지자체, 정부와 같은 기관이 시민의 활동과 상호작용을 활성화하는 방법에는 무엇이 있을까? 예를 들자면 e-거버넌스 시행이 있다. 또 다른 예를 찾기 위해 국가의 수도와 대도시 및 소도시 홈페이지를 선택하여 이들이 시행하고 있는 e-정부 시스템을 비교해 보자. 각 홈페이지가 주민을 위해 제공하는 온라인 서비스를 개선하는 방법은 무엇인지, 시민의 지역 참여를 지원하는 방안은 무엇인지 생각해 보자. 또 다른 예로는 학교나 병원, 요양원 같은 공공시설을 찾아 각 홈페이지가 외부 사람들(이해관계자들)과의 소통 활성화를 도울 수 있는 방안을 알아보자. 알아본 내용을 토대로 표를 만들어 다양한 역할과 기능을 정리해 보자. 홈페이지가 제공하는 참여 서비스의 기능 개선 방법은 무엇일까?

- 참여적 과정 만들어 보기: 우리나라에서 찾을 수 있는 공공 참여 과정에는 무엇이 있는가? 시민이 공공 계획과 예산 편성, 계획 실행 및 과정 개선에 참여할 수 있는 방법은 무엇일까? 공공 분야 중 하나를 골라(예를 들어 청소년의 정치 활동) 지역 시민이 조회할 수 있는 표를 만든 뒤, 해당 분야에 시민이 어떻게 참여하고 기여할 수 있을지 채워보자.
- 디지털화를 통해 인식된 변화: 새로운 기술과 기업 서비스가 우리의 학교 교육을 어떻게 변화시켜 왔는가? 내가 속한 세대와 이전 세대의 학교 교육을 비교해 보자. 예를 들어, 현재 60세인 중장년 시민과 학교에서 일상을 보내는 어린이·청소년의 커뮤니케이션 방식은 어떻게 다를까? 상호작용 방식은 어떻게 변화했으며, 교사와 학생, 학부모, 외부 전문가, 시민 등 사이의 새로운 디지털 방식의 소통과 협업이 등장했는가? (1) 학생과 학생의 학습 방법, (2) 교사와 교사의 교직 수행에는 이러한 변화로 인해 어떤 혜택과 불리한 점이 있는가?
- 특정 소셜 미디어 채널에 대한 SWOT 분석: 매우 잘 알려진 휴대폰 애플리케이션을 선택한 뒤 혼자서, 또는 짝을 짓거나 소그룹으로 해당 애플리케이션의 다양한 측면에 대해 SWOT 분석을 진행하자. S는 강점(strengths), W는 약점(weaknesses), O는 기회(opportunities), T는 위협(threats)을 의미한다. 이용자가 애플리케이션을 활용하면서 경험할 수 있는 위의 네 가지 측면을 작성해보자. 내 자신의 경험 또는 동료의 경험을 활용할 수 있고, 해당 애플리케이션을 자주 사용하는 사용자를 찾아 면담을 진행해 볼 수 있다. 분석 결과를 가지고 애플리케이션이 사용자의 일상에 어떤 영향을 미치는지 평가해 보자. 전체적으로 부정적인 영향인가 긍정적인 영향인가? 이에 대한 찬반 의견에는 무엇이 있을까?
- 소셜 미디어에서 변화 만들기: 유튜브, 비메오, 틱톡, 인스타그램과 같은 소셜 미디어에 시청각 콘텐츠를 제작하여 게시하는 사람을 찾아 면담을 진행해 보자. 가능하다면 뚜렷한 철학을 가진 제작자를 찾아보자. 이 제작자의 소셜 미디어 전략은 무엇인지 알아보고, 그/그녀가 민주주의에 기여한 바가 있는지 평가해보자. 그/그녀의 커뮤니케이션은 무엇을 다루고 있으며, 어떤 임무를 수행하는가? 그/그녀의 콘텐츠를 시청하는 구독자들은 어떻게 느끼는가? 콘텐츠가 사람이나 기관의 생각 및 활동을 변화시킨 부분이 있는가? 어떤 면에서 그러한가? 어떤 단기 또는 중장기적 영향이 있을까?

3 단원: 학습 공간에서 디지털 게임을 포함한 쌍방향 멀티미디어 도구의 사용

학습 시간: 3시간

주요 주제

- 쌍방향 멀티미디어 도구, 공개 교육 자원, 교육 개선을 위한 소프트웨어 해결책의 유형
- 쌍방향 멀티미디어 도구/디지털 게임을 활용한 학습자 친화적 환경 만들기
- 글로벌 이슈에 대한 홍보 및 인식 제고를 돕는 도구로써의 미디어 게임
- 교육적 게임 vs 여가용 게임

학습 목표

본 단원을 통해 교육자와 학습자는 다음과 같은 역량을 함양할 수 있다.

- 쌍방향 멀티미디어 도구의 가치를 알아볼 수 있다. 이를테면, 상호작용이 가능한 사이트나 발표, 온라인 토론, 블로그, 위키, 위키책, e-북, 팟캐스트, 비디오캐스팅, 게임 등을 교육과 학습에 활용할 수 있다.
- 쌍방향 멀티미디어 도구 중에서도 게임을 활용하여 사회 능력 및 지적, 시공간적 능력을 개발할 수 있다.
- 쌍방향 멀티미디어 도구 중에서도 디지털 게임을 교육과 학습에서 활용할 수 있다. 학교에서 가르치는 과목의 개념을 소개하기 위해 다양한 쌍방향 멀티미디어 도구/게임을 활용한다.
- 무료로 공개된 소프트웨어나 유료 소프트웨어를 활용하여 개발된 다양한 쌍방향 멀티미디어 도구를 분석하고, 이들을 교육과 학습에 활용할 시 얻는 효과를 평가할 수 있다.
- 교육과 학습 과정에 공개 교육 자원이 제공하는 영향과 기회를 평가할 수 있다.

교육적 접근법과 활동 예시

"오늘날 디지털 학습 솔루션을 만드는 것이 절대적으로 필요하다. (중략) 이를 위해 모든 학습자가 21세기 역량은 물론이요 사회정서적 역량을 갖추는 것이 중요하다."

쉬리 라메쉬 포크리얄(Shri Ramesh Pokhriyal),
인도 인적자원개발부처 장관

요약: 본 커리큘럼의 1부에서 언급했듯, 다양한 교육적 접근법을 활용할 수 있다. 1부에서 제시한 교육적 접근법 목록을 검토한 뒤, 하단에 제시된 활동 및 기타 자체 활동에 활용할 접근법을 선택해 보자.

- 쌍방향 멀티미디어 도구: 교육자는 자신이 가르치는 과목을 떠올려 본다. 검색 엔진을 활용하여 디지털 게임과 같은 쌍방향 멀티미디어 도구를 찾아 목록을 만들어 본다. 교육자나 학습자 집단에 특정 수업을 진행할 때 활용할 수 있어야 한다. 검색을 시작하면, 굉장히 다양한 멀티미디어 도구를 찾을 수 있을 것이다. 게임의 다양성을 위하여 여성이 개발했거나 개발팀의 일원이 여성이었던 게임을 찾아본다. 또는, 소수 집단이나 소외계층이 개발한 게임을 찾아본다. 내가 사용하고자 하는 목적에 맞추어 활용도가 높은 도구를 우선으로 목록에 포함한다. 활용도 외에 어떤 기준을 고려할 수 있을까? 교육을 위해 쌍방향 멀티미디어 도구를 활용할 때 전문가는 어떤 기준을 고려하는지 찾아본 뒤, 내가 세운 기준과 비교해 보자. 어떤 점을 발견했는가? 전문가가 세운 기준에 동의하는가?
- 내가 만든 도구 목록에서 교육/학습 과정의 협업이나 논의 과정을 활성화하거나 효과적으로 바꿀 수 있는 도구가 있는가? 왜 해당 도구를 선택했는가? 내가 찾은 멀티미디어 기술이 학습자와 교육자의 정보 상호작용 및 콘텐츠 변화, 자신만의 지식 생성에 어떤 도움을 줄 수 있을까?
- 온라인 게임[109]: 온라인에서 인권 문제에 대한 무료 시뮬레이션 게임을 진행해 보자. 컴퓨터 게임을 활용하여

글로벌 사안에 대해 창의적으로 생각해 볼 수 있을까? 이와 같은 게임을 함으로써 얻을 수 있는 학습 성과는 무엇일까? 여성과 남성은 게임 속에서 동등하게 등장하는가? 어떤 시사점을 얻을 수 있는가? 변화를 위해 내가 할 수 있는 일은 무엇일까? 교육 기관의 인터넷 접근성이 제한되거나 막혀 있다면, 교육자와 학습자는 다른 공공 인터넷 서비스에서 필요한 자료를 얻을 수 있어야 한다. 인터넷 접근이 불가하다면, 교육자는 온라인이나 전자 형식으로 된 게임을 찾거나, 컴퓨터에 이미 설치된 게임을 활용할 수 있다.

- 특정 과목(언어, 수학, 지리 등)을 다루는 게임에 대해 사례 연구를 진행해 보자. 특정 학습 환경에서 하나 또는 두 개의 게임을 활용하는 실험을 해보자. 어떻게 게임을 사용했으며, 학습 단원 목표 달성에 게임이 어떤 도움을 주었는지 보고서를 작성해 보자.
- 교육과 학습의 한 부분으로 전자 게임을 활용하는 학습 계획을 만들어 가난이나 분쟁, 평화와 같은 글로벌 사안에 대한 인식을 고취해 보자. 수업을 진행한 뒤 교육자와 학습자가 각각의 사안에 대해 느낀 점을 보고서로 간략히 작성해 보자. 특히 교육자와 학습자가 던진 질문, 또는 게임이 제공한 도움을 기록하도록 한다.
- 공개 교육 자원(Open educational resources, OERs): 공개 교육 자원이란 지식 접근성을 지원하는 학습 자료, 도구, 또는 기술로서(전체 수업 계획과 모듈, 자료, 교과서, 영상, 시험, 소프트웨어, 기타 다양한 쌍방향 또는 일방향 자료), 공개 문서 형식을 취하고 있으며, 저작권이 없고 무료 사용이 가능하며 특정 목적에 맞게 재사용하거나 내용을 수정할 수 있다. 학습자는 다음과 같은 활동을 진행해 본다.
  - 공개 교육 자원 접근성을 제공하는 웹 사이트를 여러 곳 찾아, 공개 교육 자원으로 분류되기 위한 조건 및 기준은 무엇인지 알아보자.
  - 공개 교육 자원이 특정 교육이나 학습 환경 및 필요에 의해 만들어지고 활용되며 전달되고 재구성되는 과정을 분석해 보자.
  - 예를 들어, 디지털 게임이 공개 교육 자원으로 분류될 수 있는 방법이 무엇인지 분석해 보고, 저작권법을 포함하여 공개 교육 자원이 되기 위해 갖추어야 할 조건을 이해한다.
  - 도서관 검색 및 토의 수업: 학습자는 자신과 친숙한 전자 게임 속에 구현된 다양한 기술을 알아보고, 분석하고, 비평할 수 있어야 한다. 교육적 가치와 한계점을 기준으로, 전통적 또는 특정 문화권의 전자 게임을 비교해 보자. 학습자는 자신이 찾은 내용을 발표하거나 차트를 만들어 공유해 보자.
  - 토론 수업: 수업 계획을 만들어 단순한 쌍방향 멀티미디어 도구 또는 디지털 게임을 교육과 학습에 활용하는 과정을 담은 활동을 짜보자. 학습자는 디지털 게임을 교육에 활용하는 방안에 대한 찬반 의견 모두를 검토하도록 한다. 한 그룹은 이점을, 다른 그룹은 해결 과제나 불리한 점을 발표해 본다.[110]
  - 한 걸음 더 나아가기: 유네스코가 제공하는 '교사를 위한 공개 교육 자원 플랫폼 ICT 역량 프레임워크'를 찾아보자.
    https://www.oercommons.org/hubs/unesco. 교육자는 플랫폼을 검토하여 학습 공간에서 ICT를 더욱 효과적으로 활용할 수 있는 방안을 찾아본 뒤 이를 토대로 토론 수업을 진행해 보자. 교육자는 사이트에서 찾은 교육 방식에 친숙한가? 교육자가 미디어·정보 리터러시 연수를 받은 적이 있는가? 자신이 살고 있는 나라와 공동체에서 교사의 ICT 역량 및 미디어·정보 리터러시 활용 능력 증진을 위해 제공하는 과정을 알아보자. 이 활동을 진행할 때는 미디어·정보 리터러시 역량과 기술적 ICT 역량을 잘 구분하도록

109) https://en.wikipedia.org/wiki/Food_Force_2-https://papersplea.se-http://paxwarrior.com/home
110) 더 자세한 내용은 다음의 3 단원을 참고하자.
http://ames.eun.org/2009/09/teachers_handbook_on_how_to_us.html

하자. 미디어·정보 리터러시를 비판적 사고 과정으로 간주하고, 어떻게 해야 미디어·정보 리터러시 역량을 통해 학습 공간에서의 ICT 활용과 향상을 도울 수 있을지 생각해 본다.

평가 방법 및 제안

- 위의 주제와 관련된 수업 계획을 세우고 계획이 잘 시행되는지 관리하기. 문서화한 뒤 피드백 제공
- 에세이 작성하기
- 평가 목적에 맞추어 기타 활동이나 교육학적 접근법을 만들 수 있다.

본 모듈 참고 자료 및 참고 문헌

Chun, Wendy Hui Kyong. (2015). New Media, Old Media: A History and Theory Reader, 2nd edition (co-edited with Anna Watkins Fisher and Thomas Keenan, Routledge)

Digital Media: New Learners of the 21st Century (film, 2011)
https://www.imdb.com/title/tt2056555/?ref_=nv_sr_srsg_0

Games for Learning, various resources from UNESCO's Mahatma Gandhi Institute of Education for Peace and Sustainable Development,
https://mgiep.unesco.org/games-for-learning
https://mgiep.unesco.org/games-for-learning-old-page

Hjorth, L. (2011). Games and Gaming: An Introduction to New Media. Oxford: Berg.

Lenhart, A. 2009. It's Personal: Similarities and Differences in Online Social Network Use between Teens and Adults. Teens, Social Networking, Generations presentation at the International Communications Association Annual Meeting. (May 2009).
www.pewInternet.org/Presentations/2009/19-similarities-and-Differences-in-Online-Social-Network-Use.aspx

Madden, M. 2009. Eating, Thinking and Staying Active with New Media. Health, Education, Teens, Families, Web 2.0 presentation at the National Institute of Child Health and Human Development. (June 2009).
www.pewInternet.org/Presentations/2009/15-Eating-Thinking-and-Staying-Active-with-New-Media.aspx

Strasburger, V.V. & Donnerstein, E. (2013) The New Media of Violent Video Games: Yet Same Old Media Problems? Clinical paediatrics, 2013 53:8, 721–725. Available: https://doi.org/10.1177/0009922813500340

UNESCO's Mahatma Gandhi Institute of Education for Peace and Sustainable Development (n.d.)., The Draft Industry Guidelines for Digital Learning. Available: https://mgiep.unesco.org/reports-and-guides

UNESCO's Mahatma Gandhi Institute of Education for Peace, (n.d.)., A Global Review of Digital Education Media and Resources. Available: https://mgiep.unesco.org/reports-and-guides

Youth Protection Toolkit, www.yprt.eu

모듈 13:

미디어와 기술, 그리고 지속가능발전목표: 미디어·정보 리터러시의 맥락에서



“미디어·정보 리터러시를 갖춘 시민은 능동적으로 정보를 찾아 접근하며 비판적으로 평가할 수 있다. 이에 따라 시민은 국제적 소통과 지속가능한 발전을 위한 정보의 잠재력을 동력으로 이용할 수 있는 역량을 갖추게 되며, 우리 시대가 직면한 가장 큰 문제를 해결할 수 있게 된다.”

유네스코 사무부총장 싱 추(Xing Qu), 2019년

배경과 근거

지속가능발전목표란 ‘모두를 위한 더 지속가능한 미래를 만드는 청사진’[111]이며 전 세계가 함께 마주하는 기회와 과제를 알려준다. 유네스코가 미디어·정보 리터러시 커리큘럼의 개발과 시행을 위해 제시한 국제적 기준은 이 지속가능발전목표를 토대로 만들어졌고, 세계 시민 교육을 가능하게 했다.[112] 미디어·정보 리터러시는 개방되고 지속가능한 발전을 달성하기 위한 도구이며, 이번 모듈은 이러한 주제와 관련된 다른 모듈들을 보완하는 역할을 한다. 미디어·정보 리터러시는 17개의 지속가능발전목표 모두와 연관되어 있다. 그중에서도 내용적으로 관련이 깊은 목표는 다음과 같다. 양질의 교육(목표 4), 성평등(목표 5), 양질의 일자리와 경제 성장(목표 8), 불평등 감소(목표 10), 지속가능한 도시와 주거지 조성(목표 11), 평화, 정의, 효과적이고 책임 있는 기관(목표 16), 글로벌 파트너십 활성화(목표 17)이다.

우리는 세 가지 경우를 생각해 볼 수 있다. 양질의 교육을 다루는 지속가능발전목표 4의 경우, 미디어·정보 리터러시는 청소년과 성인에게 세계 시민성과 평화 구축에 이바지할 수 있도록 비판적 정보와 미디어, 디지털 역량을 제공함으로써 목표 달성에 기여한다. 두 번째는 목표 5로서, 성평등과 여성 역량 강화를 강조한다. 미디어·정보 리터러시는 나이를 불문하고 모든 여성과 남성이 미디어와 디지털

111) United Nations. (2020). About the Sustainable Development Goals. Available: https://www.un.org/sustainabledevelopment/sustainable-development-goals/

112) Singh, J., Grizzle, A., Joan S., and Culver, S. (Eds.) (2015). Media and Information Literacy for the Sustainable Development Goals. International Clearinghouse on Children, Youth and Media, NORDICOM, University of Gothenburg, Sweden. Published in cooperation with UNESCO.

플랫폼에서 찾을 수 있는 성적 고정관념과 혐오, 인종차별적 표현을 구분하고 대응할 수 있게 하며, 사용자 제작 콘텐츠를 통해 반대 담론을 구성할 수 있게 한다. 마지막으로 미디어·정보 리터러시는 목표 16 달성을 지원한다. 목표 16은 정보 접근성에 대한 시민의 비판적 인식을 높임으로써 정보에 대한 공공 접근성과 기본적 자유권을 보장하며, 커뮤니케이션 역량과 디지털 자주성, 기본 자유권, 도시를 포용적이고 안전하며 회복력 있고 지속가능하게 만드는 정보를 비판으로 받아들일 수 있도록 한다.

미디어·정보 리터러시는 다양한 콘텐츠 제공자가 활용한 개발 메시지와 정보를 해석하는 교육, 그리고 비판적 사고를 통해 시민의 인식과 이해가 성장하도록 돕는다. 또한, 정보 접근성이 사회적 맥락에서 수행하는 역할을 활성화하고 지속가능발전목표 달성에 기술을 활용할 수 있도록 한다. 지속가능발전목표에서, 시민 참여를 확대하기 위해서는 정보를 기반으로 한 시민성이 필수적이며, 미디어·정보 리터러시는 정보와 미디어, 디지털 환경에서 살아남는 데 필요한 삶의 능력이다. 유네스코 회원국과 양자 및 다자간 기구들은 지속가능발전목표 달성과 관련된 정책과 프로그램에 미디어·정보 리터러시를 통합하고 있다.

미디어·정보 리터러시를 갖춘 시민은 지속가능발전목표 달성에 필수적인 존재이다. 또 다른 중요한 요소는 디지털 통신 회사와 미디어 자체의 구조 및 구성이다. 미디어와 디지털 통신 회사의 구조 및 구성은 그들의 자유도와 독립성, 다원성의 수준과 연관이 있다(해당 주제 관련 내용은 모듈 1, 2, 용어집을 참고하자). 디지털 통신과 미디어의 소유권 및 통제에 대한 질문은 콘텐츠와 콘텐츠 처리 과정에 지대한 영향을 미치는 만큼 매우 중요하다. 언론인과 기타 정보 전문가가 자유로운 표현과 언론을 위한 실천 속에서 지속가능한 발전과 민주주의를 증진하고자 한다 해도, 몇몇의 비평가에 따르면 이 자유와 독립성은 소유주나 고용주, 광고주의 재정적 또는 정치적 관심에 영향을 받기도 한다.–어떤 경우에는 감지하기 어렵지만 매우 노골적인 경우도 있다. 이와 같은 통제는 사회적이고 경제적이며 환경적이고 정치적(지정학적인)으로 만연해 있는 현실과 소유권 독점에 대한 잠재력으로 인해 초래된 사례가 대부분이다. 따라서, 지역 수준 및 세계 수준에서 미디어, 디지털 플랫폼, 정보 저장소의 편집권 독립과 다원성이 매우 중요하다. 국가 간의 연결성이 증가함에 따라, 정보는 남에서 북으로, 북에서 남으로, 남에서 남으로 퍼지고 있다. 영향력을 가진 지역 미디어와 디지털 통신 회사는 전 세계 미디어와 기술 시스템의 환경 및 설정을 바꾸고 있다.

대부분의 국가에서 일부 매스 미디어와 디지털 통신 회사는 민간 영리 기업이다. 또 민간 소유이지만 비영리 재단인 경우가 많으며, 정부가 소유하거나 통제하는 기관도 있다. 방송 분야에서는 공영방송 모델이 상업 방송과정부가 소유한 미디어의 대안으로 간주된다. 공동체가 소유한 미디어가 점점 더 많은 인기를 얻고 있다는 점은 꽤나 고무적인데, 이는 지역 주민이 직접 콘텐츠 개발에 참여하고 사회 소외계층의 목소리를 높일 수 있다는 점에서 그러하다. 이 같은 미디어 유형과 콘텐츠 속 다원성은 지속가능한 발전에 큰 가능성을 보여준다. 대안적 미디어 또한 유색인종 같은 소외 계층과 남녀노소 모두의 목소리를 높여준다. 공동체 미디어(대안적 미디어의 하나)는 학교나 공동체, 직장 등에서 만들 수 있으며, 거대 미디어의 대안이 될 수 있다. 이 같이 '작은' 미디어 채널은 정보에 대한 권리를 증진하고 공동체에 플랫폼을 만들어 제공하며 공동체의 목소리를 방송하고 전달될 수 있게 해준다.

이번 모듈을 구성하기 위해 유네스코의 미디어·정보 리터러시와 문화 간 대화 대학 협의회(MILID Network) 연감 2015, 그리고 지속가능발전목표를 위한 미디어·정보 리터러시[113]를 부분적으로 참조하였다.

113) https://milunesco.unaoc.org/wp-content/uploads/2015/07/milid_yearbook_20151.pdf

단원 구성

1단원:
지속가능발전목표 달성을 위한 미디어·정보 리터러시의 역할

2단원:
미디어와 디지털 통신 회사의 사회·문화·정치적 측면

3단원:
미디어 소유권과 정보의 상품화

4단원:
디지털 기술을 통한 대안 미디어 활용하기

5단원:
우리 사회의 뉴미디어 기술 활용하기–사회 변화

1 단원: 지속가능발전목표 달성을 위한 미디어·정보 리터러시의 역할

학습 시간: 2시간

주요 주제

- 지속가능한 발전을 위한 미디어·정보 리터러시 교육과 학습
- 지속가능발전 교육
- 교육 커리큘럼 속 미디어·정보 리터러시 모델 탐색, 참여, 강화
- 발전을 위한 데이터와 도서관
- 모두를 위한 미디어·정보 리터러시 글로벌 파트너십: 유네스코 미디어·정보 리터러시 협의체
- 미디어·정보 리터러시 도시
- 미디어·정보 리터러시, 언어적 다양성, 문화 간 소통
- 성평등과 장애인을 위한 미디어·정보 리터러시
- 지식 사회로 가는 미디어·정보 리터러시: 환경, 기후 위기, 보건, 농업

학습 목표

본 단원을 통해 교육자와 학습자는 다음과 같은 역량을 함양할 수 있다.

- 미디어·정보 리터러시와 지속가능한 발전 목표의 연관성을 이해할 수 있다. 미디어·정보 리터러시가 다양한 개발 관련 사안에 적용되는 사례를 설명할 수 있다.
- 데이터와 도서관의 중요성을 이해하고 설명할 수 있다.
- 유네스코 미디어·정보 리터러시 협의체에 동기를 부여하고 참여하며, 도시 공간 속에서의 창의적 학습과 미디어·정보 리터러시 도시의 삶을 지원할 수 있다.

미디어·정보 리터러시의 세 가지 E모델

알라가란 II (Alagran II, 2015)는 미디어·정보 리터러시 교육과 학습 시 탐색(Explore), 참여(Engage), 권한부여(Empower)의 세 가지 E모델[114] 적용을 제안했다.

114) Alagaran II, R. J. Q;,(2015). Explore, Engage, Empower Model: Integrating Media and Information Literacy (MIL) for Sustainable Development in Communication Education Curriculum. In Singh, J., Grizzle, A., Joan S., and Culver, S. (Eds.) (2015). Media and Information Literacy for the Sustainable Devel- opment Goals. International Clearinghouse on

1. 탐색(explore)이란 정보와 미디어, 디지털 콘텐츠를 능숙하게 찾고 접근하며 검색하는 것이다.
2. 참여(engage)란 미디어와 정보, 디지털 커뮤니케이션을 비판적으로 분석하고 평가하는 것이다.
3. 권한부여(empower)란 정보와 미디어 콘텐츠를 윤리적이고 안전하고 책임감 있게 제작하고 생산하며 공유하고 소통하는 것으로, 의사 결정과 개발을 위한 행동을 위한 것이다.

세 가지 E모델은 유네스코의 지속가능발전 교육 프레임워크와 동일선상에 있다. 지속가능발전 교육은 학습자가 환경과 문화 다양성에 연관된 정보에 기반해 행동하도록 권한을 강화하는 평생학습의 유형으로, 사회 변화를 추구한다. 유네스코는 다음과 같은 학습 성과를 제시했다: 학습을 활성화하고 핵심 역량을 증진한다. 핵심 역량에는 비판적이고 체계적인 사고, 협업을 통한 의사 결정, 현재와 미래 세대를 위해 책임감 있게 행동하기 등이 있다. 이에 대해 더 알아보기 위해 #ESDfor2030 도구상자를 찾아보자.
https://en.undesco.org/themes/education-sustainable-development/toolbox

교육적 접근법과 활동 예시

요약: 본 커리큘럼의 1부에서 언급했듯, 다양한 교육적 접근법을 활용할 수 있다. 1부에서 제시한 교육적 접근법 목록을 검토한 뒤, 하단에 제시된 활동 및 기타 자체 활동에 활용할 접근법을 선택해 보자.

- 교육자는 학습자가 세 가지 E모델을 #ESDfor2030 도구 상자에 적용하도록 지도하자. 지속가능발전 교육의 다섯 가지 우선 실천 영역은 무엇인가? 실행의 여섯 분야는 무엇인가? 학습자의 공동체나 나라가 우선 실천 영역을 제대로 시행하고 있는지 알아볼 수 있는 방법이나 장소는 어디인가? 학습자가 하나 또는 두 개의 분야에 집중하여 미디어·정보 리터러시 역량을 활용하는 정보를 비판적으로 평가해보자. 학습자가 할 수 있는 행동은 무엇인가?
- 지속가능발전 교육 프레임워크의 우선 실천 영역 4는 '청년의 권한부여와 참여'이다. 학습자가 청년일 경우, 청년이 '유네스코 프로젝트 플래너-청년의 아이디어를 실천 가능한 프로젝트 계획으로 만드는 것을 돕는 팁'의 콘텐츠를 탐색하고 분석하도록 하자.
- https://en.unesco.org/youth/toptips. 학습자는 프로젝트 계획에서 무엇을 바꾸려 하는가? 여아의 관점 및 참여가 참여가 해당 계획에서 명백하게 드러나고 있는가? 학습자는 어떻게 새로운 아이디어를 제공하여 프로젝트 계획을 수정하고, 여아와 남아 또는 청년층의 여성과 남성이 모두 포함될 수 있도록 보장할 수 있을까? 교육자와 학습자가 프로젝트 계획에 미디어·정보 리터러시를 통합할 수 있는 방법은 무엇일까? 학습자 그룹은 실천 가능한 프로젝트 계획을 지속가능발전 교육과 연관 지어 소규모, 중간 규모, 대규모로 개발하도록 한다. 각 학습 계획에 미디어·정보 리터러시와 관련된 활동이 꼭 포함될 수 있도록 하자. 관련 당국에 도움을 요청하여 대규모 프로젝트를 시행할 때 필요한 재정적 지원을 받을 방법이 있는지 알아보자. 교육자와 학습자는 해당 과정을 거치며 세 가지 E모델이 적용되고 있다는 것을 알 수 있는가?
- 학습자는 소그룹을 만들어 지역이나 국제 미디어, 뉴스 네트워크 또는 온라인 디지털 통신 중 하나를 선택한다. 지속가능발전 교육과 관련된 사안을 다룬 뉴스 보도나 다큐멘터리, 어린이와 청소년을 위한 애니메이션 콘텐츠를 찾아보자. 내가 찾은 콘텐츠의 사실성을 분석해 보고, 미디어·정보 리터러시와 관련된 다음의 질문

Children, Youth and Media, NORDICOM, University of Gothenburg, Sweden. Published in cooperation with UNESCO.

을 던져보자. 콘텐츠를 제작한 주체는 누구인가? 제작의 목적은 무엇인가? 전달하는 메시지는 무엇인가? 근거로 제공하는 자료는 무엇인가? 무엇을 포함하고 있는가? 배제되는 것은 무엇일까? 콘텐츠를 통해 혜택을 입는 주체는 누구인가? 해당 정보에 영향을 받는 사람은 누구일까? 학습자는 온라인과 오프라인 네트워크에 검증된 콘텐츠를 공유하도록 한다.

- 전 세계에서 활용되는 다양한 모바일용 애플리케이션과 학습 프로그램을 알아보자. 하나의 예로 유네스코의 '청소년 모바일(YouthMobile)' 기획을 들 수 있다.
  https://en.unesco.org/youthmobile. 학습자가 아이디어를 구상하고 대략적인 계획을 구성하여 모바일에서 사용할 수 있는 애플리케이션을 개발하도록 하며, 지속가능발전 교육과 미디어·정보 리터러시를 홍보하는 용도로 쓰도록 해보자. 기존의 애플리케이션 중 유사한 용도를 가진 것이 있는지 검색해 보자.
- 지속가능발전목표를 관리 감독하는 데 있어 데이터는 매우 기본적인 요소이다. 도서관이나 교실에서 읽기 수업을 진행해 보자. 유네스코 자료인 《지속가능발전목표를 위한 미디어·정보 리터러시(Media and Information Literacy for the Sustainable Development Goals)》에서 다음 두 개의 단원을 찾아 읽고 이야기 나누어보자.
  https://milunesco.unaoc.org/wp-content/uploads/2015/07/milid_yearbook_20151.pdf
  1. 데이터 리터러시: 도서관의 책임감(Data Literacy: An Emerging Responsibility for Libraries), 티보 콜테이(Tibor Koltay), p. 131
  2. 미디어·정보 리터러시 측정하기: 지속가능발전목표에 대한 시사점(Measuring Media and Information Literacy: Implications for the Sustainable Development Goals), 알톤 그리즐(Alton Grizzle), p. 107

콘텐츠를 해체하고 분석해 보자. 비판적 질문을 던져보자. 위의 단원에서 제공한 참고 자료를 검토해 보고, 주장하는 바를 뒷받침할 수 있는 다른 증거를 찾아보자. 학습자는 단원에서 주장하는 바에 동의하는가? 이유는 무엇인가? 학습자가 실천할 수 있는 것은 무엇일까? 모듈 7에서 제시하는 지속가능발전목표의 지표 관련 활동을 알아보자.

국제도서관협회연맹(IFLA)는 도서관과 정보 서비스를 활용하는 시민을 위한 서비스 활성화에 힘쓰는 단체이다. 해당 사이트를 방문해 관련 정보를 찾아보자. https://www.ifla.org/about. 연맹은 2015년 지속가능발전목표가 채택되기에 앞서 유엔 회원국과 협의를 진행한 바 있다.

- 연맹의 프레임워크인 '도서관, 개발과 유엔 2030 어젠다'를 읽어보자.
  https://www.ifla.org/libraries-development. 도서관이 더 발전할 수 있는 방안은 무엇인가? 학습자의 지역이나 공동체, 학교 도서관이 해당 프레임워크를 실천하고 있는지 알아보자. 학습자가 할 수 있는 행동은 무엇인가? 연맹의 국제 지원 프로그램 홍보를 돕거나 참여하는 방안은 무엇일까? 연맹의 지속가능발전목표 프레임워크가 미디어·정보 리터러시 권고 사항과 어떤 연관이 있는가?
  https://www.ifla.org/publications/ifla-media-and-information-literacy-recommendations

- 도서관이나 교실에서 읽기 수업을 진행해 보자. 앞에 언급한 유네스코 자료 《지속가능발전목표를 위한 미디어·정보 리터러시》 257~287쪽에 나오는 '성평등과 장애인을 위한 미디어·정보 리터러시(MIL for gender equality and persons with disabilities)' 섹션을 읽고 이야기 나눠보자.

https://milunesco.unaoc.org/wp-content/uploads/2015/07/milid_yearbook_20151.pdf. 해당 섹션에서 제시하는 주장 및 근거를 비판적으로 분석해 보자. 학습자가 할 수 있는 행동은 무엇인가? 학습자가 지속가능발전목표와 연관이 있으며 여성과 여아, 남자, 장애인을 위한 프로그램 및 프로젝트를 찾아보도록 한다. 섹션에서 다루는 논의를 유엔이 정한 국제 장애인의 날(12월 3일)[115]과 국제 여성의 날(3월 8일)에 연관지어보자. https://www.un.org/en/observances/womens-day/background;

- 위의 활동을 같은 자료의 '지식 사회를 향한 미디어·정보 리터러시: 환경, 기후 위기, 보건, 농업(MIL to advance knowledge societies: Environment, Climate Change, Health, and Agriculture, 299-327쪽) 섹션을 이용해 반복해 보자. 지속가능발전목표 17은 지속가능한 발전을 위해 글로벌 파트너십을 활성화하고자 한다. 금융과 기술, 역량 다지기, 거래, 시스템 관련 문제로 구성되어 있으며, 다수 이해관계자 간의 파트너십, 데이터, 관리, 책무성 등을 포함한다. 이와 같은 맥락에서 미디어·정보 리터러시는 중요한 역할을 제공할 수 있다. 유네스코와 파트너는 유네스코 미디어·정보 리터러시 협의체(전 '미디어·정보 리터러시 글로벌 협의체')를 구성하였다.
  https://en.unesco.org/themes/media-and-information-literacy/gapmil. 또한 이와 관련하여 지속가능발전목표 11은 포용적이고 안전하며 회복력 있고 지속가능한 도시와 주거지 조성을 다룬다. 이와 유사하게 유네스코와 파트너는 글로벌 미디어·정보 리터러시 도시 프레임워크를 만들었다. 프레임워크는 여기서 다운받을 수 있다.
  https://en.unesco.org/milcities. '미디어·정보 리터러시 도시' 계획은 시민에 집중한다. 도시 계획의 주요 목적은 시민의 역량을 더 개혁적이고 창의적으로 강화하고, 도시의 공간과 도시의 삶 속에서 미디어·정보 리터러시를 학습하여 전 세계 다른 도시와 연결되고 시민의 역량을 증진하는 것이다. 여기서 '도시'란 다양한 공동체 공간을 모두 일컫는 용어이다.
  - 지속가능발전목표 11과 17을 탐색해보자. 미디어·정보 리터러시는 해당 목표와 어떤 연관성이 있으며, 목표 달성에 어떤 도움을 줄 수 있을지 알아보자. 유네스코 미디어·정보 리터러시 협의체와 미디어·정보 리터러시 도시 프레임워크를 찾아보자. 관련된 자료를 다운받아 학습하자.
  - 통상적으로 미디어·정보 리터러시를 증진하는 데 앞장선다고 보기 어려운 기관들을 생각해보자. 지자체나 지자체장 네트워크, 선거위원회 및 관련 기관들, 교통 시스템, 영화위원회, 미디어 규제 기관, 엔터테인먼트와 보건 및 사회 다양한 부문, 예술 학교와 기타 문화 단체, 도시 박물관, 창의적인 도시 네트워크, 환경 보호와 폐기물 관리 주체, 전문가 협회, 연구 기관, 비정부기구, 지역 공동체와 기타 사회 센터 등을 포함하여 생각해보자. 언급한 도시의 다양한 주체가 미디어·정보 리터러시를 홍보할 방안은 무엇일지 논의하고 권고 사항을 만들어 보자. 포스터나 인포그래픽을 구성하여 온라인과 오프라인에서 공유할 수 있도록 해보자. 학습자의 도시 또는 위에서 언급한 주체들이 미디어·정보 리터러시 도시 계획에 참여하도록 지원할 수 있는 방안은 무엇일까? 학습자가 유네스코의 미디어·정보 리터러시 연합에 참여하여 미디어·정보 리터러시와 지속가능발전목표를 둘러싼 파트너십을 홍보할 수 있는 방안은 무엇일까? 지역이나 국가적인 규모의 미디어·정보 리터러시 네트워크를 형성하거나 참여, 홍보할 수 있는 방법은 무엇일까? 또는 학교나 공동체에서 미디어·정보 리터러시 및 지속가능발전목표 클럽을 만들 수 있는 길은 무엇일까? 학습자가 유네스코 미디어·정보 리터러시 연합을 기관이나 개인으로써 참여할 수 있도록 지도하자.

115) https://www.un.org/en/observances/day-of-persons-with-disabilities#:~:text=UNESCO%20will%20

평가 방법 및 제안

- 위의 활동을 기반으로 한 연구 프로젝트 진행하기
- 맥락 분석 활동을 토대로 한 아이디어 구상하기

추후 고려할 만한 주제

- 지속가능발전목표와 연계된 국가적 미디어·정보 리터러시 정책 지지
- 국가적 미디어·정보 리터러시 평가
- 지속가능발전목표 달성과 디지털 시대의 소통에 종교적 지도자가 참여할 수 있도록 하는 미디어·정보 리터러시
- ICT와 지속가능발전목표

2 단원: 미디어와 디지털 통신 회사의 사회·문화·정치적 측면

학습 시간: 2시간

주요 주제

- 자기 나라의 미디어와 디지털 통신 회사, 사회구조
- 자기 나라의 미디어와 디지털 통신 회사, 문화
- 미디어와 디지털 통신 회사, 정치적 상황

학습 목표

- 미디어 기관과 디지털 통신 회사, 사회 구조 사이의 연관성을 이해할 수 있다.
- 미디어 기관과 디지털 통신 회사, 사회 내 문화 상황 사이 존재하는 연관성을 이해할 수 있다.
- 정치적 분위기와 사회가 미디어 기관 및 디지털 통신 회사의 기능에 어떤 영향을 미치는지 이해할 수 있다.

교육적 접근법과 활동 예시

미디어와 디지털 통신 회사는 사회의 진공 상태에서 운영되는 것이 아니라 다양한 사회 기관과 공존한다. 콘텐츠를 제공하는 기관과 기타 기관, 이를테면 정치적, 사회적, 문화적, 경제적 기관들 사이에는 매우 강력한 연관성이

존재한다. 콘텐츠 제공자는 이와 같이 우리 사회의 다양한 기관에 영향을 미치는 동시에 영향을 받기도 한다. 물론 이러한 상호 영향의 정도는 나라마다 다르다. 예를 들어, 우리 사회의 정치 체제는 미디어 기관에 많은 영향을 미치며, 미디어의 자유 또한 사회의 정치 체제에 영향을 미친다.

미디어 기관과 디지털 통신 회사는 국가 경제 시스템의 영향도 받는다. 민간 영역이 사회를 구성하고 있을 때 미디어 기관은 광고 및 기타 자금 출처를 주 재원으로 활용할 수밖에 없다. 반면에 사회 규제 시스템이 더 적용된 경우라면 미디어 기관은 당국에서 지원을 받거나 정부의 목소리를 대변하는 역할 또한 수행하게 된다. 문화의 경우도 마찬가지다. 미디어 기관과 디지털 통신 회사는 한 사회의 문화와 전통에 영향을 받는다.

이번 단원은 학습자가 대화식으로 이끌어가는 활동으로 이루어져있다. 각 사안에 대해 자신이 속해 있는 사회에서 예를 찾도록 한다(더 많은 정보와 활동을 알아보기 위해 모듈 1, 2, 12 등을 참고하자).

- 우리 사회의 미디어와 디지털 통신 회사는 규제로부터 자유로운 편인가? 시민은 사회의 문화나 전통에 개의치 않고 자신의 의견을 자유롭게 개진하는가? 언론인은 기사 보도 시 검증에 관한 직업 규범에 따라 자유롭게 활동하며, 취재한 정보는 공익을 고려하여 발행되는가?
- 미디어와 디지털 통신 회사는 스스로 천명한 윤리 강령을 준수한다고 할 수 있는가?
- 경제 상황이 미디어 전문가의 활동에 어떤 영향을 미치는가? 미디어 기관 및 디지털 통신 회사는 재정을 어떻게 충당하는가? 재정의 주요 기반은 무엇인가? 광고인가, 기타 재원인가, 아니면 둘 다 인가?
- 미디어 기관과 디지털 통신 회사를 소유하는 주체와 그들의 중요성에도 관심을 기울일 필요가 있다.
- 미디어 소유권에 대해서는 다음 3단원의 내용을 참고하자.

3 단원: 미디어 소유권과 정보의 상품화

학습 시간: 2시간

주요 주제

- 세계 경제, e-커머스
- 디지털 통신 회사와 미디어 소유권
- 커뮤니케이션 패턴과 미디어 소유권, 통제권
- 민영(상업) 미디어, 정부가 소유하거나 통제하는 미디어, 공영 미디어 조직(공영방송)
- 공동체 미디어와 디지털 프로젝트
- 기술 융합(대중매체, 디지털 통신 회사의 전기 통신과 컴퓨터)과 미디어 디지털 통신 복합 기업의 등장
- 다국적 미디어(글로벌 미디어 디지털 통신 기업)의 출현

- 미디어 소유권과 반독점법에 대한 국제적·국가적 프로토콜
- 미디어 디지털 통신 회사의 소유권, 콘텐츠 개발 및 프로그램 구성
- 해외 콘텐츠 vs 지역 콘텐츠
- 공공재로서의 정보 vs 유료 재화로서의 정보
- 미디어 상품과 서비스의 평가 지수인 시청률과 판매 부수
- 소비자 보호 운동 사회(수용자의 필요 vs 바람과 욕구)
- 정보의 상품화 전략 및 접근법
- 지식재산권과 자유 이용 저작물(모듈 3 참고)
- 저작권과 기타 독점적 정보권(모듈 3 참고)
- 자유 이용 저작물
- 오픈소스 소프트웨어와 크리에이티브 커먼스

학습 목표

본 단원을 통해 교육자와 학습자는 다음과 같은 역량을 함양할 수 있다.

- 미디어 소유권과 통제에 관련된 다양한 유형 및 양식을 설명할 수 있다.
- 미디어 소유권과 통제가 미디어 정책과 처리 과정, 콘텐츠와 전파에 미치는 영향을 평가할 수 있다.
- 미디어 융합이 콘텐츠 개발(예를 들어 외부 제작, 해외로의 업무 위탁, 콜센터 업무 같은 것을 집에서 처리하는 홈소싱home sourcing)에 대한 새로운 접근법을 활성화하는 방안을 알고 있다.
- 기존의 국제 협약과 국가 법률/정책이 미디어 소유권 구조의 틀을 형성하거나 규제하는 방식을 이해할 수 있다.
- 정보의 상품화를 정의할 수 있다.
- 정보 상품화의 다양한 전략 및 접근법을 인지할 수 있다.
- 독점적 정보권과 자유 이용 저작물의 차이를 구분하고, 모두에게 공평한 정보 접근성과 공공의 이익을 증진하는 자유 이용 저작물 활용이 주는 혜택을 이해할 수 있다.

배경과 관련 이슈

다국적 미디어 디지털 복합 기업으로 칭할 수 있는 글로벌 미디어 디지털 통신 회사는 그동안의 최소 규제 덕분에 지금과 같은 성장을 이루었다. 그들의 영향력은 지리적, 경제적, 정치적 장벽을 넘어 퍼져나갔다. 글로벌 미디어 디지털 통신 회사에는 지역 수준에서 운영되는 회사도 포함된다. 반독점 규제에도 불구하고 미디어 융합이 일어나면서 국내 수준 또는 국제적 수준의 미디어 기업 간 인수합병이 활발해졌다. 다수의 매스 미디어가 통신, 웹 애플리케이션, 엔터테인먼트(영화 및 비디오 게임) 회사와 연합하고 있다. 이 같은 연합으로 새롭게 태어난 회사는 이제 메시지와 이미지, 목소리를 전 세계에 전파할 수 있게 되면서 더욱 강력해졌고, 다양한 플랫폼(인쇄물,

방송, 디지털)을 통해 아주 외진 곳까지 손을 뻗을 수 있게 되었다.

글로벌 미디어 디지털 통신 회사의 등장은 기회와 과제를 동시에 가져다주었다. 일부 커뮤니케이션 학자는 이 같은 현상으로 인한 문화적 동질성의 위협을 경고했지만, 동시에 문화적 다양성과 다원성을 증진할 기회도 무시할 수 없다(지역 미디어 콘텐츠를 제작하고 공유하며 교환하는 것이 훨씬 용이해졌다). 글로벌 미디어는 또한 전문성에 대한 더 높은 기준을 상정할 능력과 자료를 보유하고 있다. 결과적으로 다수의 지역 미디어는 프로그램의 수준을 향상시켜 경쟁력을 갖출 수밖에 없게 되었다. 이에 더해, 세계를 무대로 영향력을 미치는 개발 관련 사안들, 이를테면 기후 위기나 팬데믹, 또는 생물학적 다양성에 대한 위협은 글로벌 미디어를 통해 효과적으로 알려질 수 있다. 게다가 지역의 정치·경제적 제약 때문에 유야무야 덮일 수밖에 없던 특정 국가의 이야기도 독립적인 글로벌 미디어를 통해 전 세계 수용자에게 모습을 드러낼 수 있다. 글로벌 디지털 기업은 엄청난 규모의 콘텐츠와 네트워크 보안을 감당할 수 있는 재원을 보유하고 있다.

미디어와 디지털 통신 기업이 정치적 상황 및 환경에 미치는 영향 또한 변화하고 있다. 새로운 미디어 기술을 통해 정보는 국가적 한계를 넘어 양방향으로 흐를 수 있게 되었으며, 공공 담론을 위한 플랫폼 또한 더욱 광범위하고 다양해졌다. 이 모든 현상은 관용과 이해를 쌓아가며 더불어 국경을 넘은 국제적 사업 운영도 가능하게 만들었다. 무엇보다 중요한 사안은 다음과 같다. 미디어와 디지털 통신이 우리에게 더 많은 선택권과 자유를 줄 수 있는 방법은 무엇일까? 현재 가장 지배적인 상업 미디어와 디지털 시스템에 주의를 더욱 기울일 필요가 있는데, 광고가 주요 수입원이기 때문이다. 미디어가 독립성을 유지하며 시민의 신뢰를 받는 동시에 계속해서 수익을 창출하고 (운영의 측면에서) 지속가능한 기관이 되는 방법은 무엇일까? 미디어의 관심사가 한쪽으로만 기울 경우 어떤 현상을 초래하게 될지 또한 생각해 봐야 한다.

정부의 통제와 같이 미디어에 대한 독점적 소유권은 미디어의 다양성과 다원성에 큰 위협이 될 수 있으며, 표현의 자유에도 악영향을 미칠 수 있다. 경제 규제는 저널리즘의 전문성과 독립성을 지키기 위해 독점을 막는 데 매우 중요한 역할을 한다. 다양한 관점은 다양한 형태의 소유권(공영, 민영, 비영리 등)이 공존할 때 만들어질 수 있으며, 미디어 종류(인쇄물, 라디오, 텔레비전, 인터넷 등)가 다양할수록 보장된다. 뉴스 미디어를 볼모로 잡고 소규모의 경쟁자들을 무너뜨릴 수 있는 디지털 통신 회사의 경우 또한 마찬가지이다.

논의해 볼 점: 민주주의와 발전을 위해 다양하고 다원적인 정보 출처의 광범위한 정보 전달은 매우 필수적이다. 소유주가 다른 신문사와 방송사는 서로의 콘텐츠를 비판할 수 있는 반면, 단일 소유주가 미디어를 독점한다면 자신의 콘텐츠를 홍보하는 데만 집중하여 어떠한 비판 또는 비평에도 귀 기울이지 않을 것이다.

사례 연구

- 미디어 소유주의 정치·경제적 관심사가 특정 사건에 대한 뉴스 보도에 영향을 끼친 사례에 관한 기사를 찾아보자. (모듈 2의 2단원과 3단원을 참고하여 뉴스 가치와 뉴스 기사 보도의 과정에 대한 배경지식을 찾아보자.) 학습자는 영향력이나 통제의 정도에 영향을 미치는 요소가 무엇인지 알아볼 수 있다.
- 디지털 통신 회사의 뉴스에 대한 게이트키핑이 뉴스의 중요성과 경제적 자립 능력에 미친 영향을 알아보자.

맥락 분석

- 주요 텔레비전 방송사(민영방송, 국영방송, 공영방송)가 다룬 국가적 사안을 찾아보고, 각 방송사가 사안을 바라보는 관점과 기사를 보도한 방식 등을 비교 및 대조해 보자. (모듈 2의 2단원과 3단원을 찾아 뉴스 가치와 뉴스 기사 보도의 과정에 대한 배경지식을 찾아보자.)
- 학교 유형(종교학교 vs. 비종교, 사립 vs. 공립, 주립 vs. 지역 학교)에 따라 학교 신문의 편집 정책이 어떻게 다른지 알아보자. 소유권이 출판물 관리와 콘텐츠 편집권 등에 미친 영향을 찾아보자.
- 두 가지 미디어, 그중에서도 가능하다면 서로 다른 국가의 미디어를 찾아 동일한 사안을 보도한 기사를 찾아보고, 둘의 관점이나 보도 방식에는 어떤 차이가 있는지 비교 및 대조해 보자.
- 디지털 회사에 뉴스 콘텐츠 사용료를 부과하도록 한 호주의 2021년 '뉴스 미디어와 디지털 플랫폼 협상법' 같은 정책을 찾아 내용을 검토해보자.
- 주요 신문사나 뉴스 채널의 경제부에서 다룬 사안은 무엇이 있었는지 적어도 2-3일을 할애하여 찾아보자. 경제부의 모든 기사 중 사기업에 대해 다룬 기사는 얼마나 있는지 매일 확인해 보자. 기사는 어떤 기업을 다루고 있냐에 따라 '좋은' 기사나 '나쁜', 또는 '중립적인' 기사로 분류될 수 있다.
- 페이스북, 시나 웨이보 같은 소셜 미디어 플랫폼이 제공하는 뉴스 피드는 어떤지 비교해보자.

탐구 중심적 접근법/연구

- 교육자는 최소 10명의 초등학생과 면담을 진행하여 특정 상품이나 브랜드를 선호하는 이유를 알아보자. 학습자는 학생들의 답변을 수집, 분석하고 언급된 상품의 광고를 가장 인기 있는 상품/브랜드와 비교해 보자.

지식재산권에 대한 연구 보고서

- 교육자는 지식재산권의 다양한 측면을 탐색하고, 모두를 위한 정보 접근성에 시사하는 바를 알아보자. 보고서는 지식재산권의 역사적 배경을 비롯하여 지식재산권이 준 이로운 점과 불이익, 지식재산권으로 불거진 문제 사례, 지식재산권에 반해 개발도상국이 겪는 문제 등을 다룰 수 있다. 유럽연합 회원국에서 구글이나 페이스북과 같은 글로벌 플랫폼 회사가 언론사 뉴스를 링크할 경우 내야 하는 비용을 일컫는 '링크세(link tax)'에 대한 논의도 검토해 보자.

생각해보기

- 교육자는 신문사의 발행 부수 또는 텔레비전 방송사의 시청률에 대한 정보를 입수한다. 학습자는 해당 정보를 보고 가장 많은 발행 부수를 가진 신문사 또는 시청률이 높은 방송사의 프로그램 구성 및 편집 스타일을 생각해보고 보고서를 작성해보자.
- 광고료와 관련해 신문사와 방송사의 수용자 규모와 수준에 대한 디지털 통신 회사의 주장을 검토해보자.

연구 프로젝트

- 주요 미디어 기관의 등록 소유자에 대해 조사 연구를 진행하여 기타 경제 및 정치적 이해관계와 어떤 관련이 있는지 알아보자. 해당 내용을 담아 표로 구성할 수 있다.
- 페이스북이나 타링가!, 위키피디아와 같은 회사를 소유하고 통제하는 주체는 누구인지 알아보자.

평가 방법 및 제안

- 미디어 소유권과 통제, 인터넷 회사 소유권과 통제에 대한 연구 논문 작성하기
- 사례 연구 분석에 참여하기

맥락 분석 활동을 토대로 한 아이디어

- 분석 및 연구
- 사례연구/ 연구 논문
- 토론 수업 참여와 그룹 학습 활동
- 정보/지식 사회
- 디지털/ 지식 격차
- 모두를 위한 정보 접근성 관련 사안: 지식재산권과 자유 이용 저작물

추후 고려할 만한 주제

- 미디어에 관련된 창의적 산업의 출현
- 게임 개발(쌍방향 엔터테인먼트 소프트웨어)
- 전자 출판
- 영화, 영상, 사진
- 소프트웨어와 컴퓨터 서비스
- 기타

4 단원: 디지털 기술을 통한 대안 미디어 활용하기

학습 시간: 2.5시간

주요 주제

- 대안 미디어의 출현 배경
- 주류 미디어의 공신력
- 정보통신 기술의 도래
- 미디어 습관과 소비자 선호도의 변화
- 주류 미디어에 비교한 대안 미디어의 정의
- 대안 미디어의 소유권 및 통제(소유권과 통제권 민주화). 대안 미디어의 수용자: 다양한 집단(여성, 청소년, 어린이, 노동자 등)과 소외계층(문화적 공동체, 이주민 등)
- 대안 미디어 콘텐츠(예: 공동체 또는 특정 집단 개발 사안과 우려)
- 대안 미디어의 저널리즘 과정(공동체 관점, 참여적이고 상호작용적인 접근법)
- 우리 사회의 대안 미디어의 역할(예: 투명성, 표현의 다양성 및 자유)
- 다양한 환경에서의 대안 미디어 기획, 관리, 지속하기
- 학교 속의 대안 미디어
- 공동체의 대안 미디어
- 대안적 미디어의 수익 창출 모델

학습 목표

본 단원을 통해 교육자와 학습자는 다음과 같은 역량을 함양할 수 있다.

- 대안 미디어의 이론과 특징, 응용 방식을 정의할 수 있다.
- 대안 미디어의 다양한 구성 방식-인쇄, 방송, 전자- 예를 분석할 수 있다.
- 주류 미디어와는 다른 대안 미디어만의 편적 과정(기획과 제작, 전파를 포함하는)을 설명할 수 있다.
- 대안 미디어가 특정 공동체(온라인 공동체 포함)에 미치는 영향을 평가할 수 있다. 특히, 소외된 계층으로 볼 수 있는 수용자와 그들의 목소리를 높이는 사안에 대한 경우를 다룰 수 있다.
- 공동체 또는 학교 맥락에서의 대안 미디어 구성 계획을 세울 수 있다.

교육적 접근법과 활동 예시

사례 연구

교육자는 유명한 대안 미디어(온라인 포함)에 대한 사례연구를 읽고 대안 미디어의 기획 및 관리에 가장 효과적인 실천 방안 목록을 작성해보자. 다음 영역을 고려해보자.

- 다룰 만한 사안 찾아보기(이야깃거리 찾기)
- 사실 관계 찾아보고 알아보기
- 정보/데이터 처리하고 체계화하기
- 편집 과정에 이해관계자(수용자)가 참여하도록 이끌기
- 운영(편집적인 측면 및 사업적 측면) 관리하기
- 수익을 창출하는 수용자 확대하고 지속하기
- 학습자는 다음과 같은 특성을 체크리스트의 지표로 활용할 수 있다: 창의적, 고유의, 효과적, 효율적, 참여적

대안 미디어 기관 견학

학습자는 대안 미디어 기관을 견학해 볼 수 있다. 편집장과 미디어 매니저, 언론인과 면담을 진행하고, 주류 미디어 기업과 비교하여 대안 미디어 기업의 편집 및 관리 정책과 실천 방안을 관찰할 수 있다. 견학 보고서는 다음과 같은 내용을 포함한다.

- 대안 미디어 기업이 기삿거리를 선택하는 방법
- 정보 출처를 선택하는 방법
- 관점(특정 관점)과 기사 보도 방식(보도 또는 조작)을 선택하는 방법
- 수용자 피드백 받는 방법
- 수익을 창출하는 방법
- 시청률과 발행 부수 높이는 방법

미디어 제작

교육자는 소외된 공동체를 방문하여 해당 공동체의 지도자와 구성원을 면담하고, 그들이 필요로 하는 정보는 무엇인지 알아본다. 이후 다른 교육자들과 함께 유튜브 영상을 제작하거나 팟캐스트를 만들어 게시해 보자. 해당 콘텐츠의 영향력을 개선하기 위해 음악이나 기타 요소를 추가할 수 있다.

평가 방법 및 제안

- 사례연구 하기
- 대안 미디어 제작하기

- 대안 미디어 기관 견학 보고서 작성하기
- 토론 수업 참여 및 기타 그룹 학습 활동 참여하기

추후 고려할 만한 주제

- 공동체 기자 및 공동체 방송
- 분쟁에 민감한 기사 보도/ 평화 저널리즘

5 단원: 우리 사회의 뉴미디어 기술 활용하기- 사회 변화

학습 시간: 2시간

주요 주제

- 커뮤니케이션 기술과 발전이 사회에 미친 영향
- 새로운 미디어 환경에 대한 접근성과 활용-새로운 콘텐츠 생성 방식과 사용자 상호작용(소셜 미디어 포함)
- 디지털 기술을 통한 대안 미디어 증진
- 새로운 기술의 참여적 기능이 민주적 제도 및 과정 변화에 미치는 영향

학습 목표

본 단원을 통해 교육자와 학습자는 다음과 같은 역량을 함양할 수 있다.

- 우리 사회의 사회·정치적 삶에 디지털 커뮤니케이션이 미친 영향을 분석하고 이해할 수 있다.
- 새로운 미디어 환경을 설명하고 사람들의 활동과 상호작용, 온라인 존재감이 가진 목적, 디지털 플랫폼에서 자신을 표현하는 방식을 설명할 수 있다.
- 새로운 기술이 우리 사회의 민주적 제도와 과정에 기여한 것(또는 아닌 것)을 평가할 수 있다.

교육적 접근법과 활동 예시

요약: 본 커리큘럼의 1부에서 언급했듯, 다양한 교육적 접근법을 활용할 수 있다. 1부에서 제시한 교육적 접근법 목록을 검토한 뒤, 하단에 제시된 활동 및 기타 자체 활동에 활용할 접근법을 선택해 보자.

연구와 그룹 발표 진행하기: 학습자는 소규모 연구를 통해 새로운 기술 활용에 대한 정보를 수집하고, 디지털 커뮤니케이션 기술이 사회 발전에 미친 영향을 평가해 본다. 새로운 기술이란 인터넷과 컴퓨터, 휴대폰 기기를 말하며, 새로운 기술에 대한 접근(소유권과 기기 사용)과 활용(사용주기, 사용 시간, 사용의 목적), 기술(자기 평가)에서 얻은 데이터를 의미한다. 학습자는 새로운 기술의 활용과 해당 기술 발전을 다룬 국제적, 국가적, 지역적 통계적 수치를 찾을 수 있는 방법과 위치를 배워야 하며, 자신이 찾은 내용을 비교하여 차이점(사회경제적, 세대적, 지역적, 시간적)에 대한 분석을 진행해야 한다.

평가 방법 및 제안

- 직접 체험해 보는 그룹 프로젝트 개발과 평가
- 감시된 온라인 참여
- 견학 및 기록하기
- 사례연구 분석

추후 고려할 만한 주제

- 디지털 개혁
- 개발을 위한 다큐멘터리 유산의 보존
- 교육 분야의 ICT

본 모듈의 참고 자료 및 참고 문헌

Birdsall, W. F. (N.D.), The Internet and the Ideology of Information Technology. (Accessed 2 September 2009.)
http://www.isoc.org/inet96/proceedings/e3/e3_2.htm

Educational content up close: Examining the learning dimensions of Education for Sustainable Development and Global Citizenship Education
https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000372327

Education for Sustainable Development Goals: Learning Objectives (UNESCO, 2017),
https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000247444

Education for Sustainable Development 2030 Roadmap:
https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000374802

ESD for 2030 video -- https://youtu.be/0XTIP_PsEos

Fidler, R. 1997. Media Morphosis: Understanding New Media. California. Pine Forge Press.

Green, L. 2002. Communication, Technology, and Society. London, Sage Publications;

Habermas, J. 1989. The Structural Transformation of the Public Sphere, trans. Thomas MacCarthy. Cambridge, Polity Press.

Habermas, J. 1994. Citizenship and National Identity. Steenbergen, B.V. (Ed.). The Condition of Citizenship. London, Sage Publications.

Littlejohn, S. W. and Foss, K.A., 2008. Theories of Human Communication (9th ed). Belmont, California; Thomson Wadsworth.

Marris, P. and Thornham S. (Eds.). 2002. Media Studies: A Reader (2nd ed.). New York, New York University Press.

MIL Index Study: An assessment of MIL in six African Countries,
https://www.dw.com/en/dw-akademie/mil-index/s-54253270

Pavlik, J. V. 1998. New Media Technology: Cultural and Commercial Perspectives (2nd ed.). Boston, MA; Allyn and Bacon.

Servaes, J. 2003. Approaches to Development. Studies on Communication for Development. Paris, Communication and Information Sector - UNESCO.

Stevenson, N. 1995. Understanding Media Cultures: Social Theory and Mass Communication. London, Sage Publications.

Sussman, G. and Lent, J. (Eds.). 1991. Transnational Communications Wiring the Third World. Newbury Park, California; Sage Publications.

Sustainable Development Goals -Resources for educators
https://en.unesco.org/themes/education/sdgs/material

The boy Who Harnessed the Wind (film, 2019)
https://www.imdb.com/title/tt7533152/

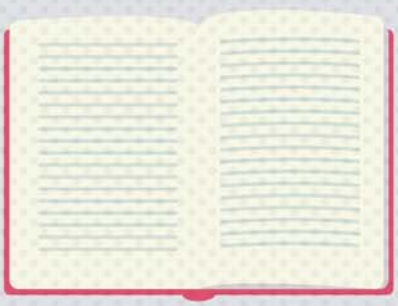
Women of fukushima (film, 2012)
https://simaclassroom.com/films/women-of-fukushima/

모듈 14:

커뮤니케이션과 정보, 미디어·정보 리터러시와 학습-캡스톤 모듈











배경과 근거

본 미디어·정보 리터러시 커리큘럼 자료는 현대의 학습 이론 중 하나로 알려진 커뮤니케이션과 정보라는 광범위한 분야에 속한다고 볼 수 있다. 교육과 학습은 매우 밀접하게 연결되어 있으며, 커뮤니케이션과 정보 처리 과정의 필수불가결한 부분을 맡고 있다. 엄밀히 말하자면 서로의 존재가 없이는 아무런 효과나 의미도 없는 것이다(Ndongko, 1985). 교육자와 학습자는 의식적 또는 의식적으로 커뮤니케이션과 정보 처리 과정의 기본 요소에서 복잡한 요소를 학습 공간에 적용한다.

교육과 학습은 대중매체(라디오, 텔레비전, 신문)와 디지털 통신 회사와 같은 콘텐츠 제공자의 자료가 학습 공간에서 활용될 때 더 풍부해지지만 동시에 다양한 과제를 낳기도 한다. 교육자와 학습자가 미디어·정보 리터러시 역량을 함양하면 교육 환경의 질이 더 높아지고 더욱 다양하고 역동적인 교육 및 학습 과정을 추진하게 된다.

교육자는 계속 이어져 온 우리 세대의 지식을 지금의 지식과 연결하고 지속하며, 새롭게 하는 등의 많은 변화에 앞장서 왔다. 오늘날 지식은 사람, 기계, 디지털 네트워크를 경계 없이 넘나든다. 그리고 이렇게 한계를 모르고 전달되는 지식을 효과적으로 상호작용하고 자유롭게 접근할 수 있어야 교실 안팎의 학습 경험이 더욱 풍요로워질 수 있다.

인터넷에 접근 가능한 대부분의 사람은 코로나19 팬데믹 이후 더욱더 활발한 온라인 활동을 보였다. 예를 들어, 학습자는 온라인 학습이나 기술을 활용한 원격 학습으로 학교교육을 이어나가야 했다. 우리는 코로나 위기 이후에도 온라인 활동의 이점을 최대화하기 위해서는 계속 미디어·정보 리터러시 역량을 필요로 할 것이다. 온라인 플랫폼과 원격 학습 콘텐츠의 개발 및 활용을 위해 교육자와 학습자는 미디어·정보 리터러시 역량을 도모할 필요가 있으며, 교육권을 지키며 온라인상의 위험이나 방해 요소를 분별해 낼 능력이 필요하다. 기관에서 미디어·정보 리터러시의 영역을 확장하고 모든 시민이 미디어·정보 리터러시를 접하고 배울 수 있게 하는 연구 및 정책 시사점에는 무엇이 있을까?

도서관, 아카이브, 박물관, 미디어, 디지털 통신 회사 같은 콘텐츠 제공자와 교육자 및 학습자 사이의 상호작용은 지속가능발전 교육을 강조하고, 다원적

이며 민주적이고 개방된 지식 생산을 격려하는 학습 환경을 조성할 수 있다. 학습 공간에서 펼쳐지는 이 다양한 상호작용을 인식하는 것은 학습 이론에서 밝힌 인지적이고 메타인지적인 정보 처리 과정과 기본적인 커뮤니케이션 및 정보 이론에 초점을 맞춘다. '인지적(cognitive)'이라는 용어는 인지(cognition)라는 단어에서 파생되었으며, 인지란 우리의 생각, 경험과 감각을 통해 정보와 지식을 얻고 이해하는 과정을 일컫는다.

이번 모듈은 앞선 모듈에서 다루었던 콘텐츠의 캡스톤[116] 역할을 한다. 커뮤니케이션과 정보, 학습(학습 이론 포함)의 연결성을 탐색하며, 미디어·정보 리터러시가 이 연결성을 개선할 수 있는 방안을 제시한다. 마지막에는 미디어·정보 리터러시를 배우고 습득할 수 있는 환경 조성을 위해 필요한 변화를 논의하며 모듈을 마친다.

116) [역주] 캡스톤(capstone): 건축물 맨 위에 올려놓는 관석을 뜻하며, 배운 이론을 바탕으로 작품을 만드는 과정을 의미함.

단원 구성

1단원:
커뮤니케이션과 정보, 교육과 학습

2단원:
학습 이론과 미디어·정보 리터러시

3단원:
학습 공간 내 미디어·정보 리터러시
교육 환경 조성을 위한 변화 관리하기

1 단원: 커뮤니케이션과 정보, 교육과 학습

학습 시간: 2시간

주요 주제

- 커뮤니케이션 정의하기
- 커뮤니케이션과 정보 기본 이론
- 커뮤니케이션과 정보 처리 과정으로써의 교육과 학습 탐색 & 미디어·정보 리터러시 지식이 해당 과정을 강화할 방법 탐색
- 미디어·정보 리터러시를 다루고 활용하는 교육 전략

학습 목표

본 단원을 통해 교육자와 학습자는 다음과 같은 역량을 함양할 수 있다.

- 커뮤니케이션과 정보에 대한 기본적 이해를 도모할 수 있다.
- 커뮤니케이션과 정보에 대한 기본 이론을 알고 분석하며, 해당 이론과 미디어·정보 리터러시 능력 응용에 관한 학습 및 교육과정의 관련성을 설명할 수 있다.

활동

도서관, 아카이브, 박물관, 미디어, 디지털 통신 회사 같은 콘텐츠 제공자를 학교 교육에서 활용할 때는 그 방식을 숙고할 필요가 있다. 콘텐츠 제공자를 어떻게 활용하고 있는지, 학습자가 정보를 습득하고 처리하는 방식에 어떤 영향을 미치는지, 학습자 간의 소통은 어떻게 이루어지는지, 학습자는 교육자와 어떻게 소통하는지 등을 생각해봐야 한다. 이 과정에서 콘텐츠 제공자는 어떤 정보를 수집하며, 이것이 우리에게 주는 시사점은 무엇인가?

커뮤니케이션과 정보 모델은 교육과 학습 경험이라는 테두리 안에 미디어·정보 리터러시를 개념화할 수 있는 프레임워크를 제공한다. 학습 공간에서 교육자와 학습자, 정보 제공자가 각각 수행하는 역할을 가까이에서 지켜볼 수 있는 기회도 제공한다.

간단한 커뮤니케이션 및 정보 모델은 제2차 세계대전 이후 공학적 패러다임을 활용한 것이었다(Shannon &Weaver, 1948; Schramm, 1954; Berlo, 1960). 본 모델은 정보 처리 및 소통의 과정이 매우 직선적이고 순차적이라 여겼으며, 이 과정은 메시지 전달자로부터 시작한다고 보았다. 다른 이들은 메시지를 운반하는 채널의 주체성과 동력 등에 집중하거나 메시지의 장르 또는 유형을 조명했지만 이 모델을 그렇지 않았다. 해당 모델은 공동체나 문화, 권력과 참여 등의 주요 사안을 다루지 않으며 제한적인 통찰력을 제시하는 요소를 밝히기도 했다.

- 발송자(제작자/출처)
- 메시지(콘텐츠)
- 채널(매체)
- 수신자(응답자/해독자)
- 피드백(수신자가 발송자에게, 또는 그 반대)

이와 다른 모델은 아래에서 찾을 수 있다. 우리는 위의 공학적 패러다임의 기본적인 개요를 지속해서 다루지만, 다음과 같이 다양한 활동에 적용해 볼 수 있다.

- 교육자와 학습자는 본 모델이 학습과 교육이 이루어지는 장소의 학습 경험에 적용될 수 있는 방안을 찾아본다. 본 모델에서 교육자가 해야 하는 역할은 무엇인가? 학습자는 어떤 역할이 있을까? 해당 역할은 어떤 학습 경험을 만들 수 있는가? 교육-학습 과정에서 피드백은 어떻게 주어지고 처리되는가? 미디어·정보 리터러시 지식이 해당 과정을 개선할 수 있는가?
- 학습자가 콘텐츠의 전달과 학습을 위해 소통하는 플랫폼을 비판적으로 검토해야 하는 기회를 생각해 보자. 이와 관련해서, 도서관, 아카이브, 박물관, 미디어 디지털 통신 회사를 통하거나 이에 대해 교육하는 것은 어떤지 고려해보자. 학습자는 어떤 제공자를 통해 콘텐츠를 전달받고 학습 공간에서 소통하는가? 학교 정규 교육 환경에서 사용할 수 있는 콘텐츠는 무엇인가? 사용할 수 없는 콘텐츠는 무엇일까? 이유는 무엇인가? 커리큘럼에 현재 금지된 콘텐츠를 포함해야 할 근거나 이유를 생각해 보자. 미디어·정보 리터러시는 어떤 도움을 줄 수 있을까?
- 미디어·정보 리터러시 교육은 모든 유형의 콘텐츠 제공자에 대한 인식 및 분석, 그리고 그들이 평생학습에서 수행하는 역할과 정보, 메시지, 커뮤니케이션 구성에서의 기능 등을 필수로 이해해야 한다(예: 도서관, 아카이브, 미디어 디지털 기술은 학교 과목이 된다). 콘텐츠 제공자를 활용한 교육은 교육자와 학습자가 맡은 역할 및 콘텐츠 제공자가 특정 어젠다와 관심사에 갖는 역할 또한 인식하고 분석해야 한다. 그 과정은 학습자에게 무엇을, 어떤 제공자나 도구를 활용하여 가르칠 것인지에 영향을 미친다. 도서관이나 디지털 통신 회사 또는 미디어를 활용해서 가르치고자 하는 특정 주제나 과목이 있는가? 교육자가 자신이 가르치고자 하는 내용에 어떻게 하면 미디어·정보 리터러시 능력을 적용할 수 있을까?
- 미디어·정보 리터러시 또는 디지털 기술, 미디어, 도서관, 아카이브, 기타 정보 제공자를 활용하는 교육의 예를 찾아보자. 내가 학습을 하는 공간에서 두 접근법이 모두 활용되는 특정 활동 또는 사례를 찾아 설명해 보자. 학습자에게 학습 경험이라는 측면에서 해당 접근법이 주는 이점은 무엇인가?
- 교육자와 학습자는 소그룹을 만들어 다음 커뮤니케이션 및 정보 모델에 대해 알아보도록 하자

커뮤니케이션 이론의 예

- 해럴드 D. 라스웰의 커뮤니케이션 모델
- 적응적 사고의 개념(Adaptive Concept of Thought)

- 의제설정 이론(Agenda-Setting theory)
- AIDA 모델(Attention-주의, Interest-흥미, Desire-욕구, Action-행동)
- 귀인 이론(Attribution Theory)
- 인지부조화 이론(Cognitive Dissonance Theory)
- 소셜 마케팅 이론(Social Marketing Theory)

정보 처리 이론의 예

- 상황별 디자인(Contextual Design)
- 정보 이론(Information Theory)
- 정보 문화
- 사회 정보 처리 이론(Social information Processing)

디지털 기술 연구 및 참여 이론의 예[117]

- 기술 수용 모델(Technology Acceptance Model)
- 제어 이론(Control Theory)
- 사회계약 이론(Social Contract Theory)
- 회로 이론(Channel Theory)
- 정보통합 이론(Information Integration Theory)
- 베이지안 결정 이론(Bayesian Decision Theory)
- 창의성 이론(Creative Theory)
- 몰입 이론(Mindfulness Theory)

각 그룹은 수업 구성원에게 해당 이론을 소개할 때 활용할 포스터를 제작한다. 교육자와 학습자는 발표를 진행한 뒤 다음의 질문에 대한 답을 구해보자(자체적으로 질문을 추가할 수 있다). 각 이론의 주요 구성 요소는 무엇인가? 무엇에 초점을 맞추고 있으며 어떤 강점을 가지고 있나? 내가 발표하는 이론은 다른 이론과 어떤 차이가 있으며, 어떤 연관성을 갖고 있나? 부족한 점은 무엇인가? 교육자나 학습자는 해당 이론이 학습이나 교육과정에서 유용하게 쓰인 실제 사례를 이야기할 수 있는가? 이론이나 모델에서 놓치고 있는 것은 무엇일까? 미디어·정보 리터러시가 채울 수 있는 부분이 있을까?

- 교육자는 위 목록에 포함되지 않은 이론이 적용된 사례를 찾아보도록 하자. 이에 대해 그룹 논의를 진행해보자.

117) Lim, Sanghee & Saldanha, Terence & Malladi, Suresh & Melville, Nigel. (2013). Theories Used in Infor- mation Systems Research: Insights from Complex Network Analysis. Journal of Information Technology Theory and Application. 14. 5-46.

평가 방법 및 제안

- 체험형 그룹 프로젝트 개발 및 평가하기
- 특정 시나리오에 대해 커뮤니케이션과 정보 모델을 하나 골라 적용해보기

추후 고려할 만한 주제

- 교육 분야의 ICT
- 과학, 기술, 공학, 수학 분야의 여성과 여아
- 디지털 혁신

2 단원: 학습 이론과 미디어·정보 리터러시

주요 주제

- 교수법과 미디어·정보 리터러시
- 학습 이론의 정의
- 메타인지의 정의
- 메타인지와 미디어·정보 리터러시 연결하기

학습 목표

본 단원을 통해 교육자와 학습자는 다음과 같은 역량을 함양할 수 있다.

- 미디어·정보 리터러시 학습자에게 알맞은 교육 전략을 개발할 수 있다.
- 학습자를 위한 메타인지 전략을 알고 개발할 수 있다.

교육 전략

학습 이론은 매우 다양하다. 이론의 대부분이 본 커리큘럼의 14개 모듈에서 제시하는 미디어·정보 리터러시 개념과 밀접하게 연관되어 있다. 학습 이론의 습득은 우리가 미디어·정보 리터러시를 배우고 일상에 적용하는 방식에 도움이 될 것이다. 다음은 학습 이론의 다양한 예이다.[118)]

- 피아제의 인지발달론

118) 참고: Teacherofsci, 15 Learning Theories in Education (A Complete Summary). https://teacherofsci.com/learning-theories-in-education/

- 비고츠키의 학습 이론
- 사회학습 이론
- 인지주의 학습 이론
- 브루너의 나선형 교육과정
- 행동주의 학습 이론
- 구성주의 학습 이론
- 인본주의 학습 이론
- 연결주의 학습 이론

- 위의 학습 이론에 대해 배워보자. 교육자와 학습자는 소그룹을 형성한다. 각 그룹은 5분가량의 영상을 자체 제작해 본다(휴대폰이나 컴퓨터 소프트웨어 프로그램을 활용하자). 영상을 공유한 뒤 논의를 진행해 본다. 교육자와 학습자는 다음의 질문에 답해 보자(자체적으로 질문을 추가할 수 있다). 이론의 주요 내용은 무엇인가? 중점적으로 다루는 것은 무엇이며, 강점은 무엇인가? 다른 이론과 어떻게 다르며 어떤 연관성을 갖는가? 부족한 점은 무엇인가? 교육자와 학습자는 해당 이론이 교육이나 학습 과정에 적용된 실제 사례를 들 수 있는가? 이론이나 모델에서 놓치고 있는 것은 무엇일까? 미디어·정보 리터러시가 도울 수 있는 부분은 무엇인가? 관심이 가는 다른 이론이 있는가?
- "트위터와 같은 소셜 미디어 플랫폼이 새롭게 출현한 것 같이 보이지만, 사회적 학습은 그렇지 않다. 사회적 학습 이론의 역사는 매우 길며, 인터넷이 등장하기 훨씬 전부터 논의되었다. 새로운 기술의 출현과 정보의 새로운 흐름, 미디어의 확산은 부정적으로 보일 수 있다. 미디어·정보 리터러시를 습득한다면 새로운 변화가 주는 위험에서 스스로를 지키면서 기회와 혜택을 누릴 수 있다. 미디어·정보 리터러시는 더 나은 사회적 학습과 평생학습을 도울 수 있다. 사회적 학습이 소셜 미디어를 통해 변화되고 적용될 수 있다는 사실은 직관이라고 볼 수 있다. 스키너와 헐, 닐 밀러와 존 달러드와 같은 유명한 교육학자가 아직 살아 있었다면, 소셜 미디어를 활용한 연구의 장점을 설파했을 수도 있다. 특히 알버트 반두라는 교육자와 기타 사회적 주체가 소셜 미디어를 통해 우리의 학습과 참여를 활성화하는 기회를 제공한다는 점에 매우 동의했을 것이다." 《트위터를 활용한 교육과 학습: 미디어·정보 리터러시, 디지털 교실(Teaching and Learning with Twitter: Media and Information Literacy, Digital Classroom)》이라는 유네스코 자료에서 발췌한 내용이다. 본 자료의 유용성을 평가하기 위해 다양한 질문을 던져보자. 교육자와 학습자로서 학교 안팎의 교육 및 학습에 트위터를 활용하는가?
- ≪트위터를 활용한 교육과 학습: 미디어·정보 리터러시, 디지털 교실≫에서 제안하는 다양한 교육 및 학습 활동을 알아보고 실제로 경험해 보자. 교육자와 학습자는 본 활동에서 자신의 경험을 문서화하고 다양한 해시태그와 소셜 미디어를 통해 타인과 공유할 수 있다. 동일한 활동을 다른 소셜 미디어 또는 디지털 통신 회사가 제공한 도구와 지침을 바탕으로 진행할 수 있는가? 본 자료들에서 미디어·정보 리터러시 관련 역량이 주로 다루어지는가? 어떤 개선점이 있을까?
- 블룸의 학습 영역과 미디어·정보 리터러시를 연결해보자.
  - 과제의 정의
  - 정보 검색하기

- 정보의 위치 및 접근성
- 메시지와 정보 분석하기
- 메시지와 정보의 맥락 분석하기
- 정보 활용
- 종합
- 평가

학습자가 학습 공간에서 위와 관련된 역량을 개발하고 선보일 수 있는 방법을 찾아보자. 활용할 수 있는 교육 전략 또는 활동을 떠올려 설명해 보자.

- 해당 전략과 활동을 적용/활용하는 커리큘럼 단원에 쓸 수 있는 수업 계획 또는 개요를 개발해 보자. 미디어·정보 리터러시만 다루는 수업 계획/개요를 하나 개발하여 기존 수업에 미디어·정보 리터러시를 적용하도록 해본다. 학습자의 효과적 학습 경험을 위해 교육자가 미리 고려해야 할 점과 준비할 내용은 무엇인지 생각해 보자.
- 이전 단원에서 제시되었던 커뮤니케이션과 정보 이론/모델을 떠올려 보고, 미디어, 도서관, 아카이브, 기타 콘텐츠 제공자가 해당 수업/단원 개요에서 맡은 역할을 설명해 보자. 교육자로서 어떤 역할을 하게 될까? 학습자는 어떤 역할을 맡게 될까? 학습 과정에는 어떤 도움을 줄 수 있을까?
- 지식과 전략이 중요하다. 메타인지란 '인지에 대한 인지' 또는 '내가 아는 것에 대해 아는 것'으로 정의될 수 있다. 메타인지 유형은 매우 다양하며, 학습과 문제 해결을 위해 특정 전략을 언제 어떻게 활용해야 하는지에 대한 지식을 포함한다. 해당 역량은 우리 삶에서 자신의 인지 능력을 조절하고, 사고와 학습의 잠재력을 최대화하며, 적절한 윤리/도덕적 규칙을 평가하는 데 쓰일 수 있다.
- 위에서 제시한 미디어·정보 리터러시 능력의 목록을 검토해보자. 각각의 능력에 대하여 학습자가 자신의 학습 경험에서 활용할 수 있는 메타인지 전략은 무엇인지 적고 설명해보자. 예를 들어, '과제 정의하기'에서는 개념 맵을 활용할 수 있고, 메시지와 정보 분석하기에서는 다양한 정보 텍스트에 비판적 질문을 달아 표에 채워 넣을 수 있다.
- 하나의 모듈을 골라 해당 모듈이 제시하는 다양한 활동을 참고해 보자. 각 활동을 진행하는 데 학습자가 갖추어야 할 능력을 생각해 보자. 해당 활동에서 배운 것을 다양한 정보 제공자(도서관, 아카이브, 박물관, 미디어, 디지털 통신 회사와 학교 밖 도구) 활용으로 전이하기 위해서는 어떤 메타인지가 필요할까?
- 모듈 1의 5단원에서 제시한 미디어·정보 리터러시 교육을 위한 교육 전략을 찾아보자. 특정 전략을 하나 골라 학습자에게 맞게 재편해 보자. 내가 고른 접근법이 커뮤니케이션과 정보 이론, 학습 이론, 미디어·정보 리터러시를 학습 경험에 적용시키는 방식은 무엇인가? 내가 커리큘럼에서 배우고자 하는 것과 전략이 어떻게 연결될 수 있는가? 교육자와 학습자가 성공적인 학습 경험을 했다고 알 수 있는 방법은 무엇인가?(평가와 분석을 위한 프로그램의 경우, 해당 전략은 어떻게 쓰이는가?)
- 도서관, 아카이브, 박물관이 미디어·정보 리터러시 능력을 개발하는 데 맡은 역할을 생각해 보자. 특정 교육 전략을 위의 다양한 주체 중 하나에서 활용할 수 있는 활동을 만들어 보자. 각 주체의 특성을 생각해 보고 학습과 교육 경험에 긍정적으로 활용할 수 있는 방안을 떠올려 보자.

- 본 커리큘럼에서 제공하는 모듈이나 나의 경험을 토대로 미디어·정보 리터러시 커리큘럼이 다양한 교육과 학습 방법(운동감각적 학습, 시각적 학습, 청각적 학습, 몰입 읽기, 사회적 학습 등)에 기회를 제공하는 방식을 설명해보자.

평가 방법과 제안

- 체험형 그룹 프로젝트 개발과 평가 경험하기
- 소셜 미디어가 응답 가능한 유일한 수단인 경우 개인별 과제. 미디어·정보 리터러시 역량이 과제 수행에 활용되도록 한다.

추후 고려할 만한 주제

- 장애인의 미디어·정보 리터러시
- 이주민이나 난민, 여아와 남아 등의 다양한 사회 집단을 위한 미디어·정보 리터러시 디자인하기
- 교육 분야의 ICT
- 젠더에 민감한 학습 접근법
- 디지털 혁신

3 단원: 학습 공간 내 미디어·정보 리터러시 교육 환경 조성을 위한 변화 관리하기

주요 주제

- 세계를 무대로 하는 미디어·정보 리터러시 운동: 세계적 움직임과 정책 개발에 대한 개요
- 형식 교육과 무형식 교육, 비형식 교육 공간에서의 미디어·정보 리터러시 학습을 위한 환경 조성
- 미디어·정보 리터러시를 학습 공간에 통합하는 데 따른 과제와 해결 방안

학습 목표

본 단원을 통해 교육자와 학습자는 다음과 같은 역량을 함양할 수 있다.

- 지역 및 전 세계에서 실행되고 있는 미디어·정보 리터러시 계획을 알고 설명할 수 있다.
- 다양한 이해관계자 집단에 미디어·정보 리터러시를 홍보할 수 있다.
- 학교 교육에 미디어·정보 리터러시를 통합할 때 고려해야 할 주요 사안을 설명할 수 있다.

교육 전략

교육자가 다음 일곱 가지 유형의 인식[119]에 대한 자기 평가를 진행하고, 이에 대해 짧은 글을 작성하도록 한다. 많은 정보를 검색할 필요는 없다. 글을 작성한 뒤에 각각의 인식에 대해 더 조사를 진행하고, 다시 생각해 본 다음 글을 수정해보자. 학습자가 해당 활동 경험에 대해 블로그에 글을 게시하거나 소셜 미디어에 자신의 감상을 나눌 수 있도록 하자.

- 인식의 종류:
  - 자기 인식(Self-awareness)
  - 정보요구 인식(Information needs awareness)
  - 의사소통 인식(Communication awareness)
  - 언어 인식(Language awareness)
  - 미디어·정보 리터러시 인식(MIL awareness)
  - 학습 인식(Learning awareness)
  - 변화 관리 인식(Change management awareness)

검색 엔진 및 기타 자료를 활용하여 미디어·정보 리터러시 프로그램이나 프로젝트, 계획을 찾아보자. 현재 온라인을 비롯하여 공동체와 학교, 교사 교육을 담당하는 기관 등의 학습 공간에서 진행되는 사례를 찾아본다. 지역적 프로그램이나 국제적 프로그램 모두를 고려해보자. 내가 찾은 예 중 하나를 골라 주로 다루어지는 영역은 무엇인지 알아보자. 본 커리큘럼과 내가 찾은 프로그램의 다른 점은 무엇일까? 내가 찾은 프로그램이 미디어·정보 리터러시에 관심이 있는 교육자와 학습자가 활용할 수 있는 유용한 자료가 되는 방법은 무엇일까?

미디어·정보 리터러시의 목적을 달성하도록 지원하는 협회나 기관에는 무엇이 있는지 알아보자. 해당 기관 및 협회의 프로그램이 교육자와 학습자에게 제공하는 정보와 자원(인적 자원과 물적 자원)에는 무엇이 있는가?

교육자와 학습자는 다음을 검색하고 참여해 보자.
유네스코 미디어·정보 리터러시 협의체
https://en.unesco.org/themes/media-and-information-literacy/gapmil
국가적 미디어 정보 리터러시 협회 또는 네트워크
유네스코 미디어·정보 리터러시(MIL) 클릭스 https://en.unesco.org/MILCLICKS

미디어·정보 리터러시 과정과 프로그램 성공의 보장을 위해 많은 전문가가 다양한 제안 사항을 개발하였다. 학습자의 특정 상황에 해당 제안 사항이 적용될 수 있는 방법을 설명해 보자. 또한, 내가 속한 부서나 기관에서 미디어·정보 리터러시의 성공적 학습을 위해 제안할 사항을 생각해 보자.

119) 출처: 드리시아 요우잇 박사가 진행한 '언어의 힘' 강연
https://www.youtube.com/watch?v=5yGWASki1OU

제안

- 콘텐츠 찾아보기
- 프로그램과 정책의 주요 참여자 및 지지자 찾아보기
- 실행과 통합을 위한 전략적 계획 개발하기
- 미디어·정보 리터러시 증진 계획 개발하기
- 미디어·정보 리터러시 지원하는 기관 및 협회 알아보기
- 활용 가능하고 필요한 자료는 무엇인지 알아보기
- 미디어·정보 리터러시 과정과 프로그램을 평가할 수 있는 도구 개발하기

학생을 위한 성공적인 프로그램의 기준을 생각한다면 해당 제안 사항 목록이 바뀔 수 있을까? 추가할 내용은 없는지 알아보자.

내가 속한 학습 교육 공동체의 필요성을 고려할 때, 교육자와 학습자를 위한 기존 프로그램에 미디어·정보 리터러시를 통합할 수 있는 방안은 무엇이 있을까? 또는, 단일 프로그램을 개발할 수 있는 방법은 무엇일까? 각각의 경우 우리가 얻을 수 있는 이점과 불리한 점은 무엇일까? 특정 모듈을 골라 예로 들어보자.

변화를 만드는 데에는 이해관계자가 누구인지 아는 것과 변화로 가는 길에 방해가 되는 것이 무엇인지, 또 변화를 통해 얻을 수 있는 이점은 무엇인지 아는 것이 중요하다. 우선순위를 명확히 하고 연대를 구성하는 것도 중요하다. 참여자는 변화 이론을 개발하여 특정 행동에 대한 전략과 계획에 대한 정보를 알려줄 수 있도록 한다.

정책 입안자와 프로그램 감독자, 유엔과 기타 국제 개발 기구, 기관이나 공동체 교육자가 미디어·정보 리터러시를 증진하는 데 활용할 수 있는 계획을 개발해보자. 각 집단의 주요 우선순위나 필요는 무엇인가? 본 미디어·정보 리터러시 커리큘럼이 해당 필요성을 해결해 줄 수 있는 방안을 알아보자. 언급된 집단 외에 추가로 포함할 수 있는 이해관계자 집단을 찾아보자. 해당 집단은 미디어·정보 리터러시 증진에 어떤 역할을 수행할 수 있을까?

평가 방법과 제안

- 아이디어 생성하기, 개발하기, 그룹 프로젝트에 실행하기

추후 고려할 만한 주제

- 국가 또는 기관의 미디어·정보 리터러시 정책과 전략 설명 및 실행에 참여하기
- 변화 관리
- 지속가능발전목표를 위한 미디어·정보 리터러시

본 모듈 참고 자료 및 참고 문헌

Big6. 2010.Teaching Information Literacy Through Literature, Big6 eNewsletter 11.1, 4. www.big6.com

Geek the Library, International Federation of Library Association and Institution, https://www.facebook.com/geekthelibrary

Media as partners in education for sustainable development: A training and resource kit (https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000158787)

Teaching and Learning with Twitter: Media and Information Literacy, Digital Classroom, https://en.unesco.org/sites/default/files/gmw2019_twitter_mil_guide.pdf

Teaching information literacy through learning styles: The application of Gardner's multiple intelligences. Intan Azura Mokhtar, Wee Kim Wee, School of Communication and Information (WKWSCI) at Nanyang Technological University (NTU), Singapore, 2008

University Library Service. 2009. Handbook for Information Literacy Teaching, third revision

Paris, UNESCO. 2003. Media Education in the Pacific: A Guide for Secondary School Teachers

용어 해설

용어 해설[120]

거버넌스(Governance): 거버넌스는 공공 기관과 시민 사회 기관 간의 상호작용이 포함된 통치 과정으로 이해할 수 있다. 거버넌스는 권력, 권한, 영향력을 행사하는 주체가 누구인지, 이들이 잘 활용되고 있는지, 사회 및 공공생활에 관한 정책 및 결정이 이루어지는 과정은 어떠한지 등의 문제와 관련된다. 거버넌스는 미디어 및 디지털 통신 회사와 같은 콘텐츠 제공자와도 매우 밀접한 관련이 있다. 다만 e-정부를 거버넌스 관련 사안과 혼동해서는 안 된다. e-정부는 정부가 맡은 기능을 효과적으로 수행하기 위해 ICT를 활용하는 것에 가깝기 때문이다.

가상사설망(Virtual private network, VPN): 공용 네트워크를 통해 개인 네트워크를 확장하고 사용자가 공유 네트워크 또는 공용 네트워크를 통해 데이터를 주고받을 수 있도록 하며, 컴퓨팅 장치가 개인 네트워크에 직접 연결된 것처럼 작동한다. 블록과 필터를 우회할 수 있지만, 사용자가 가상사설망을 사용하더라도 보안 감시 및 기업 추적에서 자동으로 제외되는 것은 아니다.

감정 소구(Emotional appeal): 사실과 이성보다 감정적 반응을 이끌어내는 설득 방법

개인 정보 설정(Privacy settings): 소셜 미디어 웹 사이트, 인터넷 브라우저, 소프트웨어, 디지털 장치 등의 일부로, 일반적으로 사용되는 서비스도 사용자에 대한 데이터를 수집한다는 점을 염두에 두고 타사 중 누가 사용자에 대한 정보를 직접 보거나 접근할 수 있는지 부분적으로 제어할 수 있다. 사용자 또는 사용자가 접근하는 콘텐츠이며, 예를 들어 사용하는 연결 공급자가 있다. 이 외에도 다양한 옵션과 함께 사용하는 응용 프로그램이 있다.

거짓 맥락(False context): 진짜 콘텐츠가 잘못된 또는 벗어난 맥락에서 공유되는 것. '유해정보(mal-information)'로도 알려져 있다.

거짓 연결(False connection): 제목, 시각자료, 혹은 사진 설명이 콘텐츠를 뒷받침해주지 못하는 경우. 또는 사실들 간의 잘못된 연결로 음모론의 구성이 가능하게 되는 경우

게이트키퍼(Gatekeeper): 콘텐츠 게시 및 방송을 위해 필터링하거나 처리하는 역할을 맡은 모든 사람(개인, 기관 또는 알고리즘)에게 적용되는 용어. 미디어 기관에서 게이트키핑이라는 작업은 기자가 어떤 소스를 어떤 기삿거리에 포함할지 결정하는 것에서부터 어떤 기사를 보도할지 결정하는 편집자에 이르기까지 모든 수준에서 발생한다. 디지털 통신 회사의 경우는 다른 콘텐츠 대신 특정 콘텐츠를 추천하거나 활성화하는 알고리즘 조치를 통해 수행되며, 때로는 콘텐츠에 대한 회사 지침을 해석하려는 내부 또는 외부 업체/진행자에 의해 수행되기도 한다.

광고(Advertising): 소비자가 광고에 등장한 상품 또는 서비스를 구매하거나 태도 및 행동을 바꾸도록 설득하기 위해 상품 및 서비스로 흥미를 끄는 행위나 기법. '타깃형 광고(Targeted advertising)' 참고.

120) 본 용어 해설은 위키피디아를 포함한 다양한 자료에서 발췌한 내용으로 구성되었다. 이는 유엔의 공식적인 자료가 아님을 밝힌다.

광고 규제(Advertising regulation): 광고에 적용되는, 또는 품위나 정직성, 진실성 등의 용어에 대한 정의를 제공하는 데 해당하는 규제(자체 규제 및 법적 규제)

공개 교육 자원(Open educational resource): 공개 교육 자원은 디지털 또는 기타 모든 매체의 교육, 학습 및 연구 자료로, 공공 영역에 소속되거나 제한 없이 다른 사용자가 무상으로 액세스, 사용, 적응 및 재배포할 수 있는 개방형 라이선스를 가지고 있다.

공영 미디어 서비스(Public service media): 사회 전반을 대표하는 균형 있고 다양한 프로그램을 제공해 공익성을 뒷받침하는 역할을 해야 하는 경우가 많은 미디어

공공 서비스 정보(Public service announcement): 사회적 이슈에 대한 대중의 태도와 행동을 인식하여 이를 변화하기 위한 목적을 가지고 무상으로 만들어지며 배포되는 공익 메시지

공공 영역(Public sphere): 사회 구성원이 자유롭게 소식과 정보, 의견을 주고받으며 공유하는 공공 장소의 개념 -평등과 포용성을 토대로 개인이 만나 공공이 공유하는 우려나 근심거리에 대한 의견을 나누는 장소. 오늘날 가장 영향력 있는 관련 이론 중 하나는 하버마스의 공론장이다.

공동체 미디어(Community media): 상업이나 공영방송과 같은 라디오 방송 외 제3 유형의 라디오 서비스를 의미한다. 지역민이 속한 공동체가 직접 관리하고 제작하는 미디어로, 지역 공동체 또는 정체성이나 이해관계를 공유하는 공동체가 될 수 있다.

공익(Public interest): 개인이나 집단의 특정 이익과는 대조적으로 일반 복지 또는 대중을 위한 이익이라는 개념. 공익을 구성하는 것이 무엇인지에 대한 일반적 합의는 없으나, 이해관계나 지위에 관계없이 모든 사람과 관련이 있으며 이들을 보호하기 위한 조치가 필요하다는 인식을 공유한다. 공통 관심사의 예로는 부패 폭로, 어린이 보호, 기후 변화 퇴치 등이 있다.

공익광고(Public service ad): 특정 상품이나 브랜드보다는 공익을 위한 측면을 다루는 광고의 한 유형

공익을 위한 정보(Information for public good): 광범위한 콘텐츠 중 대중에게 특히 가치가 있는 정보. 대중의 지지를 받을 가치가 있으며 공공 자원이 필요한 곳에 존재한다. 도서관, 박물관, 아카이브, 특정 뉴스 미디어(예: 공동체 미디어), 특정 온라인 기관(예: 공동체 자료 센터)은 모두 성능과 필요에 따라 고려할 수 있는 후보가 된다. 저널리즘이 윤리와 직업적 기준에 따라 수행될 때, 공익을 위한 정보를 생성하는 핵심 역할 수행자가 된다.

과제 해결을 위한 6단계 정보 처리 모형(The BIG 6 model of information processing): 문제를 해결하기 위한 6단계 정보 처리 모형. 체계적인 접근법이며, 비판적 사고 능력에 의존한다. 과제 정의(1단계), 정보 탐색 전략(2단계), 찾기와 접근(3단계), 정보 활용(4단계), 종합(5단계), 평가(6단계)로 구성된다.

교육적 접근법(Pedagogical approach): 교수법에서 활용하는 교육 방식과 광범위한 원칙을 가리킨다. 본 커리큘럼의 모듈 1을 참고하여 사례를 찾아보자.

규제(Regulation): 규제는 규칙과 코드를 개발하여 시행함으로써 기관과 행위자의 행동을 통제하거나 영향을 미치려는 시도를 의미한다. 이 같은 규제는 이상적으로 민주적 정책 및 법적 프레임워크를 따르는 국가가 정립할 수 있다. 예를 들어, 공정한 경쟁 대 독점에 대한 규제 또는 주파수 할당, 개인 정보 보호, 저작권 및 혐오 발언 등에 대한 규제가 있다. 관련 기관이 직접 수행하는 규제는 자율 규제 또는 동료 규제라고 하며, 공공 대표자를 포함하는 언론 위원회 같은 기관의 독립적 평가와 상소를 허용하기 위해 시민 사회가 포함된 협정을 수반해야 한다. 디지털 통신 회사에서 유사한 기관을 찾는다면 페이스북의 관리감독 위원회라고 할 수 있다. '공동 규제'라는 용어는 일반적으로 국가와 민간 부문이 공동으로 참여하는 시스템(예: 사이버 보안 문제, 대테러 및 아동 보호 시스템)을 가리킨다.

기록물관리사(Archivist): 장기적 가치가 있다고 판단된 기록이나 아카이브를 평가, 수집, 체계화, 보존, 통제하고 이에 접근성을 부여하는 정보 전문가

날조된 콘텐츠(Fabricated content): 거짓 내용을 담은 콘텐츠이자 속이고자 하는 의도를 담은 콘텐츠. 해당 콘텐츠는 인간의 명예, 정치적 참여, 정체성 등과 같은 인권 사안에 해를 끼칠 수 있다.

남성성(Masculinity): 남성과 남아의 고유한 특성으로 간주되어 온 행동, 역할, 특성

뉴미디어(New media): 디지털 플랫폼에서 체계화되고 유포되는 콘텐츠

뉴스 가치(News value): 뉴스 가치는 때때로 뉴스 기준이라고 불리며 일반적으로 뉴스 기사가 미디어에 의해 얼마나 부각되고 청중이 관심을 갖는지를 결정한다. 가장 영향력 있는 뉴스 가치는 빈도, 예상치 못한 것, 개인화, 의미 또는 분쟁 생성 등이 있다. 그러나 이 같은 뉴스 가치는 사건(예: 폭풍)보다는 과정(예: 지구 온난화), 엘리트보다는 일반인, '경마' 같은 것보다는 이슈 기반 선거와 같은 정보 콘텐츠의 중요한 차원을 평가절하한다.

뉴스 미디어(News media): 대중들에게 시사 뉴스를 전달하는 대중 매체의 한 분야. 과거 인쇄 매체(예: 신문, 잡지), 방송 매체(라디오와 텔레비전), 독점적 온라인 뉴스 매체, 비정부단체 또는 개인이 포함된다.

능동적 수용자(Active audience): 미디어가 전달하는 메시지를 자신의 역사, 경험, 관점을 통해 바라보고 해석한다는 이론으로, 다양한 집단에 속해 있다 해도 개인은 동일한 메시지를 각기 다른 방식으로 이해한다는 의미를 담고 있다.

다양성(Diversity): 차이를 존중하고 제대로 인식하는 것. 다원성이라는 개념을 상호보완한다. 민주주의 사회나 시스템은 다양성을 인권의 한 부분으로 인정하고 보호하며 인간 존엄성을 존중한다. 더 자세한 내용은 '미디어 다원주의(Media pluralism)'를 참고

다원주의(Pluralism): '미디어 다원주의(Media pluralism)' 참고

담론(Discourse): 특정 주제나 사안(구두/서면으로 된)을 상세하고 길게 논의하는 방식

대안 미디어(Alternative media): 기존의 또는 지배적인 유형의 미디어(주류 미디어 또는 대중 매체)와는 콘텐츠, 제작, 배포의 측면에서 차이가 있는 미디어. 이따금 대형 미디어 기업으로부터의 독립을 의미한다는 점에서 독립 미디어(independent media)와 동의어로 사용되기도 하지만 이 용어는 언론의 자유와 정부의 통제로부터 독립된 언론을 의미하는 용어로 사용되기도 한다. 대안적 미디어는 특정 형식을 언급하지 않으며 인쇄, 오디오, 영화/비디오, 온라인/디지털 및 거리 예술을 포함할 수 있다.

대중 매체(Mass media): 소수를 겨냥한 광고와 개인 맞춤형 콘텐츠를 제공하지만, 주로 대규모의 수용자를 대상으로 하는 미디어 기관 및 제공자

대중문화(Popular culture): 한 문화의 주류에서 비공식적인 합의에 의해 선호되는 아이디어, 관점, 태도, 주제, 이미지 및 기타 현상의 총체. 특히 20세기 초중반의 서구 문화와 20세기 후반부터 21세기 초반 사이에 부상한 세계 주류 문화

데이터(Data): 중요성을 가졌다고 간주되는 조각들로, 정보를 이루고 있는 날 것의 자료로 볼 수 있다. 사실을 구성할 수 있으며, 추후 논리적 과정에 쓰이는 새로운 데이터를 만드는 데 일조한다. 사실이나 수치와 같은 데이터가 의미 있는 참고 자료로 변화한다면, 의사결정 과정에 매우 큰 영향을 미칠 수 있다. 어마어마한 양의 데이터는 디지털 기록이나 기타 수단에 널려 있으며, 개인이 감당할 수 없는 수준이기에 컴퓨터의 힘으로 저장되고 활용된다. 이 같은 빅데이터를 모으고 소유하며 활용하는 주체가 누구인지, 이 데이터가 얼마나 올바른 표상을 가졌는지, 프라이버시와 같은 개인 자주성과 인권에는 어떤 영향을 미치는지 등은 자주 거론되는 논쟁거리 중 하나이다.

데이터베이스(Database): 데이터베이스란 체계화된 정보를 저장하는 데이터 구조이다. 대부분의 데이터베이스는 여러 개의 데이터 테이블로 구성되며, 각각의 데이터 테이블은 다양한 분야의 정보를 포함한다. 예를 들어, 한 회사의 데이터베이스는 상품, 직원, 재정적 기록 등에 대한 데이터 테이블을 가지고 있다.

도서관 활용 능력(Library skills): 도서관을 활용하여 콘텐츠 자료를 찾고 평가하며 사용하는 역량

디지털 능력(Digital skills): 디지털 리터러시의 하위 구성 요인으로 디지털 도구를 활용하는 기술적 능력을 의미한다. 디지털 기술의 코드나 특성을 꼭 이해하지 않더라도 이를 활용할 수 있다면 어느 정도의 디지털 능력을 갖춘 것으로 본다. 컴퓨터 코드를 읽고 생성할 수 있는 것이 디지털 능력으로 비추어지기도 하지만, 이게 다는 아니다.

디지털 리터러시(Digital Literacy): 디지털 리터러시는 종종 많은 것을 포괄하는 개념으로 사용된다. 하지만 본 커리큘럼에서 디지털 리터러시는 기타 리터러시 개념들과 함께 다소 협의의 개념으로 해석된다. 디지털 리터러시는 디지털 통신 회사에 대한 리터러시나 디지털 통신 회사가 제공하는 콘텐츠에 대한 리터러시가 아니다. 이러한 부분은 오히려 정치경제적 리터러시나 장르 리터러시에서 다루어지고 있다. 디지털 리러터시는 프라이버시 리터러시나 데이터 리터러시와도 다르다. 본 커리큘럼에서는 디지털 리터러시를 기술과 커뮤니케이션 도구, 네트워크 등을 이해하고 활용하여 콘텐츠의 위치를 찾고, 평가하며, 활용하고 생성하고 공유하는 능력을 말한다. 디지털 조작을 통해 데이터와 이미지를 변화할 수 있는 능력도 포함한다. 코딩 리터러시까지 확장될 수도 있지만 본 커리큘럼에서는 다루지 않는다.

디지털 발자국(Digital footprint): 디지털 발자국이란 개인이 인터넷이나 디지털 기기에서 수행한 디지털 활동, 행위, 기여와 커뮤니케이션이 추적 가능한 형태로 남은 것을 말한다.

디지털 시민성(Digital citizenship): 디지털 시민성이란 참여, 권리, 세계적 연대와 공동체에 대한 관심 등 같은 시민성의 특성을 더 발전시키도록 ICT를 활용하는 것이다. 디지털 시민성은 미디어·정보 리터러시 및 디지털 능력과 매우 밀접한 관련이 있다. 사이버불링을 막고, 온라인 안전이나 디지털 책무성, 디지털 건강과 웰빙 같은 사안을 다룰 수 있는 능력이다. 기술이 우리에게 제공하는 서비스를 적극적이고 능동적으로 활용하여 공공의 이익을 창출해내는 것을 의미한다.

맥락 분석(Contextual analysis): 미디어·정보 리터러시 교육에서 활용하는 교육학적 접근법 중 하나로, 텍스트의 기술적, 서사적, 상황적 맥락을 분석하고 탐구하는 데 초점을 맞춘다.

젠더 맹목성(Gender blindness): 젠더 맹목성은 성별에 무관하다는 암묵적 가정, 즉 생물학적 또는 역사적 차이에 관계없이 모든 성별을 동일하게 취급하는 행위를 설명하는 용어다. 비록 표면적으로는 양성평등에 기여하는 듯 보일 수 있지만, 이 같은 포괄적 취급은 실재하는 불평등을 인식하지 못하고 영속되게 하는 행위가 될 수 있다.

문화(Culture): 관점이나 행동을 형성하고 영향을 미치는 가치나 신념, 태도로 이루어진 공유되고 학습된 상징적 시스템. '정신적 청사진' 또는 '정신적 코드.' 인간 지식과 신념, 행동이 상징적 사고와 사회적 학습을 위한 능력에 의지할 때 나타나는 패턴으로도 볼 수 있다.

마케팅(Marketing): 기업이 상품, 서비스 및 아이디어에 대해 소비자가 관심을 갖도록 만드는 과정. 마케팅은 판매 기법이나 비즈니스 커뮤니케이션, 사업 개발 등을 다루는 전략을 만든다. '전략적 커뮤니케이션'과 '정보 운영'은 마케팅 유형의 기본을 구성하며, 가시적 또는 숨겨진 요소를 포함하기도 한다.

머신 러닝(Machine learning): 명확한 지시가 주어지지 않아도 배우고 적응할 수 있도록 컴퓨터 시스템을 개발하고 활용하는 것으로, 알고리즘과 통계학적 모델을 활용하여 데이터 패턴을 분석하고 파악한다.

미디어(Media): 미디어라는 용어는 최소 두 가지, 즉 사회 기관 또는 커뮤니케이션을 활성화하는 기술적 도구의 개념으로 사용될 수 있다. 사회 기관으로서의 미디어는 저널리즘 가치에 의해 결정되고 편집 책임이 조직 또는 법인에 귀속되는 편집 프로세스를 기반으로 신뢰할 수 있는 정보에 대한 규범 및 표준을 준수해야 하는 뉴스 제작 기관을 의미한다. 기술로서의 미디어는, 종이나 방송, 영화, 디지털 정보 전송과 같은 물리적인 커뮤니케이션 수단을 의미한다.

미디어/매체(Medium): 본 용어는 기술적인 면을 고려한다면 'media'와 동일한 의미로 이해할 수 있다. 하지만 본 용어는 특정 기술이나 기술을 기반으로 한 채널을 지정할 수 있는 의미도 가지고 있다. 예를 들어, 텔레비전은 방송(디지털 또는 위성), 와이파이 또는 3G 통신, 유선 인터넷을 통해 전파될 수 있는 채널이다.

미디어 다양성(Media diversity): 종종 내적 다원성이라고 불리지만 미디어 다원성과는 다른 개념이다. 미디어 기관 내 또는 미디어 부문 내에서의 목소리, 의견 및 분석 범위를 가리킨다. 다양성의 범위는 미디어 기관의 소유

권, 직원 및 대상으로 하는 수용자의 범위와 관련이 있다. 포괄적 미디어 시스템은 다양한 형식 및 언어로 구성된 콘텐츠를 제공하여 대중이 인구 통계적 포괄성에 대해 직접 선택하고 인식할 수 있도록 한다.

미디어 다원주의(Media pluralism): 미디어 다원주의는 서로 다른 유형의 미디어가 공존하는 형태를 말한다. 중앙 집중식이거나 통합식, 또는 독점화된 미디어 서비스의 반대말과 같다. 또한, 인터넷 연결 서비스와 같은 다양한 디지털 서비스와도 결을 같이 하는데, 접속 비용이 절감된다는 측면에서 사회적 재화로 간주된다. 또한 미디어 다원주의는 과점적인 "앱 스토어"와 같은 중앙 집중화된 시설 주변의 문제들, 특히 이러한 것들이 비경쟁적인 앱에 특권을 부여하고 경쟁사에 불리하게 작용할 수 있는 문제들, 또는 이러한 것들이 프라이버시 조항을 활성화(또는 비활성화)할 수 있는 문제에도 관심을 둔다. 미디어 분야에서 다원주의는 미디어 기관의 세 가지 부문, 즉 민영 미디어, 공동체 미디어, 공영 미디어의 고유한 역할을 다룬다. 각 부문은 주요 근거, 자금 시스템, 거버넌스 및 콘텐츠 측면에서 서로 다르다. 미디어 다원주의가 미디어 다양성을 보장하지는 않는다.

미디어 독립(Media independence): 미디어 독립은 미디어에서 일하는 기관비적극적인 방식으로 활용하는 능력. 미디어 기관과 그들의 소유권, 규범적이고 실제적 기능, 미디어 콘텐츠의 영향 등에 대해 정보를 기반으로 하여 비판적인 사고를 할 수 있는 능력을 포함한다. 또한, 다양한 유형의 미디어(예: 시청각, 인쇄물, 영상, 상호작용적 게임 등)의 콘텐츠를 읽고, 분석하며, 평가하고 커뮤니케이션을 주도하는 능력도 미디어 리터러시의 부분이다.

미디어 소유권(Media ownership): 개인, 기업 및 정부가 대인관계 및 대중의 커뮤니케이션 기술에 대해 상업적이고 법적으로 통제하는 것. 오늘날 디지털 통신 회사가 콘텐츠 제공에서 수행하는 역할이 증가함에 따라 디지털 통신 회사의 소유권과 책임 또한 주요 관심사로 부상하고 있다.

미디어 언어(Media languages): 미디어가 수용자에게 전달하고자 하는 메시지의 의미를 나타내는 관습, 형식, 상징, 서사 구조. 상징적으로 전자 미디어의 언어는 인쇄물에서 문법이 활용되는 방식으로 작동한다.

미디어 윤리(Media ethics): 미디어 윤리는 방송 미디어, 영화 스튜디오, 극장, 미술 스튜디오와 전시 공간, 인쇄 매체를 포함한 미디어 기관의 특정 윤리 원칙과 표준을 다루는 응용 윤리 분야이다. 미디어 윤리는 다양한 문화적 표현에 대한 존중, 평등과 비차별, 진실성과 선택 같은 가치를 추구하고 옹호한다. 저널리즘 윤리는 보다 구체적이며, 뉴스 미디어 기관(기관 밖에서 활동하는 시민 언론인과도 관련이 있지만)과 가장 관련이 깊다.

미디어 자유(Media freedom): '언론의 자유(Freedom of the press/press freedom)' 참고

미디어·정보 리터러시(Media Information Literacy, MIL): 시민이 효과적으로 콘텐츠 제공자를 접하고, 비판적 사고 능력과 평생학습 능력을 개발하여 적극적이고 사회화된 시민으로 성장하는 데 필수적인 역량(지식, 능력, 태도)을 가리키는 말

미디어 포획(Media capture): 정부 및 강력한 이익 집단이 체계적인 단계를 밟아 미디어에 가하는 미디어 통제의 한 형태. 이 같은 미디어 포획은 언론을 지배하는 규제 메커니즘, 국영 또는 국가가 통제하는 미디어 운영, 언론 재원에 사용되는 공적 자금, 민간 소유 뉴스 매체의 소유권 통제와 남용으로 이루어진다.

미디어 폭력(Media violence): 미디어 폭력은 취향과 잠재적인 영향에 대한 여러 가지 가정을 포함하는 매우 논쟁적인 개념이다. 무력을 사용하겠다는 위협, 무력을 사용하는 행위, 또는 동물(만화 캐릭터나 인간 외의 다른 종 포함)에 대한 무력의 사용 결과를 묘사하는 내용을 가리킨다. 수십 년간 축적된 과학적 데이터는 폭력적 미디어에 노출되면 공격성이 증가된다고 시사하는 반면, 일부 연구는 그렇지 않거나 심지어 그 반대라고 주장한다. 국제 기준으로 볼 때, 실제로 폭력과 인종차별을 부추기는 콘텐츠는 법적으로 제한할 수 있다. 그러나 선동 금지에 대한 유엔의 라바트 행동계획(Rabat Plan of Action)은 몇 가지 핵심 사항(화자의 지위, 공격 가능성 등)을 평가하여 상당히 위험한 경우에만 제한되어야 한다고 경고한다. 디지털 통신 회사는 실시간 데이터를 통해 특정 표현('개 호각')이라고 칭해지는 애매한 표현도)이 실제 선동을 일으키는지 평가할 수 있다. 이론적으로 본다면, 실제 폭력이 일어나기 이전에 선제적인 행동을 취할 수 있다.

민주주의(Democracy): 시민이 자유선거 시스템을 통해 선출한 대표를 통해 자신의 주권을 직접적이고 간접적으로 행사할 수 있는 정부 형태. 개인의 삶과 기본권 및 자유 보호에 영향을 미치는 의사결정을 할 수 있는 자유 또한 의미한다.

박물관 큐레이터(Museum curator): 박물관의 소장품을 담당하고 역사적 유물을 포함하는 유산 자료의 해석에 관여하는 콘텐츠 전문가. '큐레이션'이라는 용어는 디지털 통신 회사에서도 사용하고 있는데 여기서는 해당 기관이 '스토어'를 설정하는 방식, 즉 관련 알고리즘 등에 따라 콘텐츠를 추천하는 방식을 가리킨다. '조정'이라는 용어는 사용자가 큐레이션과 상호작용하는 방법과 관련된 개입을 지칭하는 데 사용한다.

박스오피스(Box office): 영화나 배우의 인기와 흥행 성적을 측정하는 지수. 매표액을 기준으로 영화나 연극이 재정적인 성공을 거두었는지 여부를 본다.

밴드왜건(Bandwagon) 광고: 주류에 편승하고자 하는 인간의 심리를 이용하여 특정 상품이나 서비스를 사거나 특정 행동과 태도를 갖도록 설득하는 방식

편협성(Intolerance): 나와는 다른 타인의 관점이나 신념, 행동을 이해하거나 존중하지 않으려는 마음의 태도

불리언 연산자(Boolean operators): 검색 시 키워드를 결합하거나 배제하기 위해 사용하는 접속사 단어(AND, OR, NOT, AND NOT)로, 생산적인 검색 결과를 얻도록 도와준다.

브랜드와 상품 통합(Brand & Product Integration): 브랜드 또는 상품을 기존의 엔터테인먼트 요소에 통합하는 과정을 말한다. 브랜드와 상품을 단순히 배경에 노출하는 것보다는 이야기나 경험에 녹아내는 것을 의미한다.

브랜드· 제품 간접 광고(Brand & Product Placements): 브랜드·제품 간접 광고는 다양한 매체에서 흔히 찾아볼 수 있다. 간접 광고를 통해 광고주에게 일정의 보상을 받고 브랜드를 프로그램이나 디지털 플랫폼 콘텐츠의 일부로 노출하는 전략이다. 브랜드 홍보는 은밀하게 진행되는 커뮤니케이션이라고 볼 수 있는데, '인플루언서'라고 불리는 온라인 행위자가 스폰서를 통해 상품을 얻은 뒤 타인에게 추천하는 행위를 예로 들 수 있다.

브이로그(Vlog): 자신의 생각이나 경험, 특정 주제에 대해 이야기한 것을 기록하여 인터넷에 주기적으로 게시하는 영상

블록버스터(Blockbuster): 엄청난 비용을 투자하고 수익을 내는 성공적인 영화와 상품 등

블록체인(Blockchain): 거래 정보를 담은 장부를 서버 한 곳에 저장하는 대신 블록체인 네트워크에 연결된 여러 컴퓨터에 저장 및 보관하는 기술이자 시스템. 종종 암호화폐(비트코인 등)의 응용 프로그램을 가리키는데, 이 응용 프로그램은 구매하거나 판매할 수 있으며, 레코드에 더 많은 블록이 추가됨에 따라 지속적으로 증가할 수 있다.

블로그(Blog): 주로 개인이 운영하는 웹 사이트를 일컫는 말로, 글을 게시하거나 특정 사건에 대해 설명하거나 사진과 영상을 올리는 용도로 쓴다. 타인이 방문하여 내가 쓴 글에 댓글을 남길 수 있고, 블로그의 주인만이 블로그 속 콘텐츠를 편집할 수 있다. '온라인 일기/기록장'으로도 불린다.

비판적 사고(Critical thinking): 콘텐츠를 평가하고 분석하여 그 안에 내포된 가치와 의미 및 논리적 연결성을 탐색할 수 있는 능력으로, 보이는 대로 받아들이지 않는 것을 의미한다. 의문을 제기해야 한다는 점에서 일종의 회의론적 태도를 수반하는데, 냉소주의(답을 단정지어 자기만의 판단을 내리는 태도)와는 다르다.

사기성 콘텐츠(Impostor content): 진짜 출처가 위조된 콘텐츠

사실(Facts): 현실 세계와 상관관계가 있다고 보이는 확립된 의미. 어떤 주장이 사실인지 확인하기 위해서는 검증이 가능해야 하며, 우리가 인식한 것을 입증할 수 있어야 한다. 모든 콘텐츠가 사실로 이루어진 것은 아니다(예를 들어, 단순 의견이 사실이거나 오류임을 입증하는 것이 불가능할 수 있다.) 코로나19와 같은 경우, 과학적 사실을 입증하고 확인하는 과정에 있으며 많은 내용이 아직 불분명할 때는 어떤 것이 사실이고 허위인지 밝히기 어려울 수 있다. 또한, 새로운 사실이 밝혀질 때마다 과거 확립된 사실 또한 새로운 의미를 얻을 수 있다.

사용자 제작 콘텐츠(User-generated content, UGC): 소비자생성미디어(CGM) 및 사용자창작콘텐츠(UCC)로도 알려진 이 용어는 디지털 미디어 사용자가 제작할 수 있는 미디어 콘텐츠를 가리킨다. 콘텐츠를 소비하는 사람들은 특별한 윤리적 기준 없이 콘텐츠를 제작하고 생산하기도 한다. 디지털 통신 회사의 큐레이션 모델은 특정 유형의 콘텐츠를 초대, 허용, 증폭하기도 하지만 다른 한편으로 조정 활동을 통해 콘텐츠 정책을 시행하려고 노력하기도 하는데 이 경우 성공적인 수행을 위해 일반 사용자, 인증 사용자, 또는 외부 유로 팩트체커의 도움을 받기도 한다.

사이버불링(Cyberbullying): 휴대폰이나 컴퓨터, 태블릿 PC 같은 디지털 기기 사용 시 발생하는 괴롭힘을 의미한다. 이용자가 보고 참여하며 콘텐츠를 공유하는 소셜 미디어, 포럼, 게임 활동 등을 할 때 문자 메시지, 애플리케이션, 또는 온라인을 매개로 발생한다. 타인에게 부정적이고 유해한 내용의 콘텐츠를 발신하거나 게시하고 공유하는 모든 행위를 아우른다. 개인적이고 사적인 정보를 공유해 타인의 수치심을 일으키는 행위 또한 사이버불링의 한 종류다. 정도에 따라 불법적이고 범죄적 행위로 간주될 수 있다.

사회적/정서적 리터러시(Social and emotional literacy): 사회-정서적 학습은 사회적, 감정적 기술을 개발하고

사용하는 과정이다. 감정에 대처하고, 목표를 설정하고, 결정을 내리고, 다른 사람들과 어울리며 공감하는 기술이다.

사회적 마케팅(Social marketing): '사회적 이익'을 달성하는 것을 주된 목표로 하는 마케팅. 예를 들어, 공중 보건의 맥락에서 사회적 마케팅은 일반 시민의 건강을 추구하고, 인지도를 높이며, 행동의 변화를 유도한다.

성차별(Sexism): 성에 따른 편견 또는 차별, 특히 여성에 대한 차별-성에 기반한 사회적 역할에 대해 고정관념을 조장하는 행동, 조건, 태도

소셜 네트워킹(Social networking): 공통 관심사 또는 활동을 둘러싼 네트워크에 있는 사람들과 온라인상으로 연결된 것. 소셜 네트워킹 활동은 자신의 정보를 제공하는 프로필을 게시하는 사람들로 이루어진다. 페이스북이나 위챗, VK가 인기 있는 소셜 네트워크의 예이다. 실제로는 기업이 구축한 광고 메시지와 데이터 수집 기법을 포함하여 플랫폼 회사의 큐레이션 및 조정 시스템, 관심사와 특히 상호작용하는 것이 현실이지만, 소셜 네트워크 이용자는 자신이 다른 사용자와 상호작용한다는 인상을 받는다. 다시 말해, 플랫폼은 사람들이 수행할 수 있는 수동적 구조가 아니다-소유주가 원하는 상업적 목적을 달성하기 위해 제작되고 운영되는 것이다.

상품/서비스 리뷰(Product/service review): 특정 상품이나 서비스(예: 식당)에 대한 소비자의 의견 또는 피드백. 숨겨진 의도가 있거나 대가를 지불받고 긍정적 또는 부정적 리뷰를 남기는 것으로 비판받는 경우가 있다.

서사(Narrative): 일련의 사건을 통해 이야기나 줄거리를 이야기하는 것. 대부분의 사실 정보는 특정 사실에 주의를 기울이는 더 넓은 서술 안에서 구조화되며, 현재 본문에 관여하는 사람에게 해석적인 지침을 제공한다. 서사는 다양할 수 있지만 그럼에도 불구하고 모두 사실이다. 그러나 일부 서사는 잘못된 정보와 허위정보의 기술로서 거짓이나 오해를 불러일으키는 내용을 서사 구조 속에 엮을 수 있다.

세계 시민 교육(Global citizenship education): 세계시민성은 더 넓은 공동체와 공동의 인간성에 대한 소속감을 의미한다. 정치, 경제, 사회, 문화적 상호의존성과 지역, 국가, 세계 간의 상호 연결을 강조한다. 교육2030 어젠다의 4.7 목표의 일부인 세계 시민 교육은 학습자가 보다 포괄적이고 정의로우며 평화로운 세상을 만드는 데 필요한 지식, 기능, 가치 및 태도의 구축을 목적으로 한다. 세계 시민 교육은 인권 교육, 평화 교육, 지속가능발전 교육, 국제 이해를 위한 교육 등 다양한 분야의 기존 개념과 방법론을 채택하여 다면적으로 접근하며 공동 목표의 발전을 목표로 한다.

수용자(Audience): 특정 미디어 콘텐츠의 잠재적 소비자로 결합된 집단. 오늘날의 다양한 디지털 통신 회사가 제공하는 콘텐츠를 적극적으로 소비하는 것으로 보아, '수용자로 알려졌던 집단'은 단순한 '소비자'가 아닌 소비자이면서 생산자의 역할을 하는 '프로슈머(prosumer)'로 불리기도 한다.

수정주의/부정주의(Revisionism/negationism): 역사 부정주의는 역사 기록의 왜곡을 일컫는다. 역사 수정주의는 새롭게 입증되고 공정하게 추론된 방식으로 역사를 학문적으로 재해석한다는, 더 광범위한 용어이다. 일부에서는 역사 수정주의가 잘못된 역사 해석과 정치적 또는 이념적 동기의 정당화를 위해 도구화되었다고 주장한다. 역사 수정주의는 정치적, 이념적 이유로 학문적으로 확립된 역사적 사실에 대한 의도적 왜곡이 될 수 있다.

스템(STEM): 과학, 기술, 공학, 수학 분야를 통합적으로 학습하고 개발하는 접근법을 의미하는 축약어. 스템을 통해 학생들은 문제 해결 능력을 기를 수 있다.

시각적 학습(Visual learning): 이미지를 흡수하거나 시범 설명을 시청함으로 진행하는 학습 방법

(능동적) 시민성(Citizenship (active)):: (정치적, 국가적, 사회적) 공동체의 구성원. 시민성은 권리(투표권, 복지권)와 책임감(참여)으로 구성되어 있다. 능동적 시민성이란 시민이 다양한 활동에 참여하고, 자발적으로 지원하며, 모든 시민의 삶을 개선하기 위한 다양한 노력을 함으로써 자신이 속한 공동체를 더 나은 곳으로 만들고자 힘써야 한다는 철학을 담고 있다. 법적인 의미의 시민성은 실제로 해당 국가에 살고 있는 사람 중 다수를 나이와 국적 등의 이유로 배제하기도 한다는 점을 유의해야 한다. 미디어·정보 리터러시에서 '시민성'이란 법적 시민성보다 의미역이 넓다.

시민성/시민적 책무성(Citizenship/ civic responsibility): 특정 사회적, 정치적, 국가적 공동체의 구성원인 상태를 일컫는 말. 사회계약이론에서 시민성은 권리와 책임 모두를 다하는 것을 의미한다.

시민 저널리즘(Citizen journalism): 전문 언론인이 아닌 일반 시민이 뉴스와 정보를 모으고 보도하며 분석하고 전달하는 과정에서 적극적이고 능동적인 역할을 도맡는 행위

시민 주도적 정보(Citizen-driven information): 시민이 주도하는 정보는 외부 이해관계자가 생산한 정보를 시민 중심 또는 시민 집중으로 간주하는 것에서 한 단계 더 나아간 행위이다. 시민이 정보 주기 또는 가치 측면에서 직접적인 역할을 수행하는 정보다.

시크릿 모드/사생활 보호 모드(Incognito / private mode): 해당 모드에서 작동할 때 브라우저는 브라우저의 기본 세션 및 사용자 데이터와는 격리된 임시 세션을 만든다. 검색 기록은 저장되지 않으며 세션이 닫힐 때 쿠키와 같은 세션 관련 데이터가 지워진다. 그러나 해당 모드는 작업이 암호화되거나 일반적으로 사용되는 쿠키나 다른 소프트웨어를 추적하지 못하도록 다른 방법으로 보호된다는 것을 의미하지는 않는다.

알고리즘(Algorithm): 일반적으로 한 부류의 문제를 해결하거나 계산을 수행하기 위해 잘 정의되고 컴퓨터로 구현 가능한 명령어 프로그램 또는 코드의 유한 시퀀스

언론의 자유(Freedom of the press/press freedom): 개인이나 기관(미디어 기관뿐만 아니라)이 표현의 자유를 이용해 대중에게 콘텐츠를 제공할 수 있는 자유이다. 해당 자유는 콘텐츠를 대량 유통할 수 있는 채널을 통해 활성화된다. 정부의 직접적인 검열이나 통제로부터 자유로워지는 규범을 의미한다. 미디어 또는 디지털 통신 회사의 독점을 방지하기 위해 경쟁법의 적용을 배제하지 않으며, 방송 주파수의 국가 할당이나 저작권, 아동 보호 또는 국제 표준에 따라 정당화될 경우 기타 제한의 시행도 배제하지 않는다.

언론인 강령(Journalistic codes): 언론인 윤리 강령, 실천 강령, 기타 강령(예: 다양성에 대한)을 예로 들 수 있다. 언론인을 위한 일련의 행동 원칙은 최고 수준의 직업적 규범을 충족하기 위한 적절한 행동을 담고 있다. 그중 하나는 국제언론인연맹(IFJ)에 의해 제정되었다. 기존의 다양한 강령들은 서로 상이한 점이 있지만, 대부분이 진

실성, 정확성, 검증, 공정성, 대중에 대한 책무성 등의 공통 원칙을 공유한다.

여성성(Femininity): 여성과 여아의 고유한 특성으로 간주되어 온 행동, 역할, 특성

영상 속 언급/광고(In-Video Shoutouts/ads): 후원하는 브랜드 명이나 상품을 영상 속 어느 부분에서 명백하게 언급하는 행위

완전 정보(Perfect information): 사람이 어떤 결정을 내릴 때 필요로 하는 모든 정보를 시의적절하게 얻는다는 가설

왜곡된 콘텐츠(Misleading content): 상대를 속여 사실이 아닌 것을 사실로 믿게 만들고자 하는 콘텐츠

운동적 학습(Kinaesthetic learning): 단순 청강 같은 학습이 아닌 물리적 활동을 포함하는 학습 접근법

원형(Archetype): 어떤 개인이나 사물의 다음 버전을 재현하고자 만들어진 개인과 사물의 모델 또는 이상적 유형

월드 와이드 웹(World Wide Web): 출판 형식, HTML, 각 정보의 주소 및 하이퍼텍스트를 통해 정보를 전송하는 방법 등 세 가지 주요 기능을 제공하여 인터넷을 통해 방대한 양의 콘텐츠를 사용할 수 있도록 하는 서비스 전송 프로토콜

웹 사이트(Website): 공통 URL을 사용하는 웹 페이지, 이미지, 데이터의 모음

웹2.0(Web2.0): 상호작용을 촉진하고 사용자가 자신의 소프트웨어 기능을 설계할 수 있도록 하는 응용 프로그램. 웹2.0 애플리케이션은 협업 및 공유의 중요성을 강조한다.

위키책(Wikibook): 위키책은 위키미디어 재단이 주최하는 위키미디어 프로젝트이다. e-북 형태의 무료 공개 교과서를 만드는 것을 목표로 한다. 누구나 자유롭게 편집할 수 있으며, 익명의 인터넷 사용자가 대가 없이 공동으로 여러 분야에 대한 교과서를 작성하는 공간이다.

위키피디아(Wiki): 일반적으로 두 명 이상의 사용자가 관리하는 웹 사이트로, 사용자들이 특정 내용에 대해 공동으로 수정하는 등의 작업을 수행한다. 종종 해설이나 사건 설명, 문서 등을 포함한 여러 페이지와 콘텐츠를 연결하여 생성한다. 위키피디아는 일반적으로 여러 사용자가 콘텐츠를 업데이트하고 더 다양한 자료를 다운로드 할 수 있다는 점에서 블로그와는 다르다.

융합(Convergence): 다양한 유형의 콘텐츠, 이를 테면 목소리나 음향, 사진 또는 글을 디지털화하는 능력으로, 개인 컴퓨터에서 휴대폰에 이르기까지 다양한 기기를 통해 이루어질 수 있으며, 디지털 커뮤니케이션 환경을 조성하기도 한다. 기관과 기관의 업무 관행이 통합되는 상황을 의미하기도 하는데, 신문사가 디지털 통신 회사 플랫폼을 활용하여 영상을 제작하여 전달하는 행위를 예로 들 수 있다.

이미지(Image): 상징적 또는 정신적 표현이나 그림, 사진

인간의 권리(Human rights): 인간의 존엄성과 자존감을 보호하기 위해 필요하다고 간주되는 일련의 권리 및 보호. 이 같은 권리는 일반적으로 해당 권리를 명시하는 국가 및 국제 문서(예: 세계인권선언, 유럽 인권 협약, 아동권리협약 등)에서 다루어진다. 또한, 사회에서 가난하거나 소외되었다고 여겨지는 집단을 보호하기 위해 집단 또는 인간 단체의 권리도 다루어진다.

인간의 주체성/자율성(Human agency/autonomy): 인간의 주체성이란 인간이 자신의 삶을 형성할 수 있는 능력을 말한다. 자율성이란 개인의 자기결정력이나 자기 통치를 위한 능력이다. 자신의 태도와 행동을 조작하거나 '몰아가려는' 외부 시도를 제대로 인식할 수 있는 능력을 필요로 한다. 자기결정권은 관련자와 다른 행위자(또는 알고리즘) 사이에 정보의 비대칭성이 존재할 때 위협받을 수 있다. 다른 행위자는 개인의 심리, 포부, 희망, 두려움, 사회적 연결고리에 영향을 미치도록 관련 개인에 대한 통찰력을 알고 상기하고 활용할 능력을 가지고 있다. 어린이와 청소년은 정체성이 형성되는 과정에 있으며, 외부 조작에 취약한 특성을 가지고 있기 때문에 더 큰 문제로 다가올 수 있다. 또한 우울증, 외로움 또는 사별과 같은 요인으로 인해 취약할 수 있는 성인 및 이러한 시기에 활용할 수 있는 데이터 보유자의 먹잇감이 될 수 있는 성인에게도 위험이 된다.

인공지능(Artificial Intelligence, AI): 언어 탐색 능력, 그림 인식 능력, 문제 해결 능력 및 학습 능력과 같이 인간의 마음이 가지고 있는 특성 중 일부를 지닌 기계 및 소프트웨어에 관한 연구, 적용 및 생산 분야. 유네스코 회원국은 2021년 11월, 만장일치로 인공지능 윤리 권고를 채택했다.
인공지능에는 다음의 세 가지 유형이 있다.
인공일반지능/강인공지능(Artificial general intelligence, AGI)은 인간이 수행하는 지적인 업무를 동일한 수준으로 해내는 기계의 지능을 말한다.
좁은 관점의/약인공지능(Artificial narrow intelligence, ANI)은 특정 영역에만 활용이 가능한 인공지능이다. 오늘날의 인공지능이 구현할 수 있는 능력 수준이다. 특정 목표를 수행하기 위해 개발되었으며, 하나의 과제를 수행한다. 예를 들어 얼굴 인식, 목소리 인식, 자율 주행, 인터넷 검색 등이다. 프로그램에 입력된 특정 과제를 수행하는 데 매우 뛰어난 능력을 가지고 있다.
초인공지능(Artificial Super Intelligence)은 인간의 능력을 뛰어넘는 인공지능을 말한다.

인종차별(Racism): 인종을 구성하는 징표로서 사회적으로 구성되는 유전적 또는 문화적 요인이 인간의 특성과 능력의 주요 결정 요소이며, 인종적 차이가 분류된 집단의 고유한 열등성과 우월성을 낳는다는 믿음

인지 시스템(Cognitive system): 인지적 컴퓨터 능력과 언어 처리, 머신 러닝을 활용하는 기술 분야로서, 인간과 기계가 인간 능력 및 인지 능력을 자연스럽게 확장하고 최대화하기 위해 상호작용하는 것을 말한다.

인터넷(Internet): 표준 TCP/IP(Internet Protocol Suite)를 사용하여 전 세계 수십억 명의 사용자에게 서비스를 제공하는 상호 연결된 컴퓨터 네트워크의 글로벌 시스템. 광범위한 전자 및 광 네트워크 기술로 연결한 수백만 개의 민간, 공공, 학술, 기업 및 정부 네트워크로 구성되어 있다.

인터넷 거버넌스(Internet governance): 정부, 민간 부문 및 시민 사회가 각각의 역할에 따라 인터넷의 발전과

사용을 형성하는 공유된 원칙, 규범, 규칙, 의사결정 절차 및 프로그램의 개발과 적용. 유네스코는 디지털 방향이 단 한 곳(예를 들어 기업 또는 정부)에 의해 통제되는 것을 방지하기 위해 여러 이해당사자에 의한 거버넌스의 가치를 강조한다. 이는 법률 제정, 정책(정부, 회사 및 기관 차원의) 개발 및 시행, 모니터링 및 검토에도 적용된다.

일반성/대중성 소구(Folk appeal): 상품이나 서비스를 홍보하는 데 일반인을 활용하는 것. 해당 상품이나 서비스가 일반적으로 모두에게 가치 있고 필요하다는 것을 보여주는 데 목적이 있다.

자기 검열(Self-censorship): 자기 검열은 자신의 담론을 억압하기로 결정하는 행위이다. 타인의 감정이나 선호(실제 또는 인지된)에 대한 두려움이나 존중을 이유로 수행되며, 특정 당사자의 과도한 지시 없이 수행된다. 외부 당사자의 명령으로 탄압이 행해지는 것은 검열에 해당한다.

자율 규제(Self-regulation): '규제(regulation)' 참고

잘못된 정보(Misinformation): 거짓 및 오해의 소지가 있는 정보. 본 커리큘럼에서는 때때로 기만적 정보와 의도성이 없는 정보의 작성 및 배포를 모두 가리키는 용어로 사용되기도 한다. 하지만 협의의 잘못된 정보는 비록 유해하거나 해를 끼칠 목적으로 만들어진 것은 아니지만 결과적으로 거짓을 담고 있는 정보를 의미한다. 종종 잘못된 정보는 초기 허위정보에서 파생된다. 동일한 내용이(예: 선거를 '도난당함') 기만적인 의도로 만들어졌지만, 진실된 내용이라고 믿는 사람들에 의해 전파될 수도 있는 것이다. 다시 말해, 거짓 내용을 다루는 것은 동일하다고 해도 해당 정보가 허위정보일 수도 있고, 잘못된 정보일 수도 있다.

장르(Genre): 특정 스타일과 유형, 콘텐츠를 특성으로 하는 예술적이고 음악적이며 문학적인 작품의 유형

저널리즘(Journalism): 검증된 정보 및 정보에 근거한 의견을 수집, 제작, 편집 및 제시하는 행위. 일부 주체는 정보의 수집(보도)에 집중하며, 다른 주체는 편집(편집자)에 집중한다. 직업윤리와 기준을 지키기만 한다면 전문 언론인이 아닌 일반 개인도 저널리즘에 참여하고 주도할 수 있다. 누구도 표현의 자유를 행사한다는 이유로 공격받아서는 안 되며, 공공 서비스의 일종인 언론을 통해 표현의 자유를 행하는 사람들은 보호받아야 한다. 유네스코가 주도하는 '언론인 안전과 면책 문제에 관한 유엔 행동 계획'은 언론인의 보호를 추구하는 내용을 담고 있다.

저작권(Copyright): 저작자가 자신이 저작한 저작물을 독점적으로 이용하거나 이를 남에게 허락할 수 있는 인격적 재산적 권리. 주로 저작물을 지원하는 회사가 저작권을 소유하는 경우가 많고, 시장에서 매매될 수 있다.

정보 리터러시(Information literacy): 정보가 필요할 때를 인식하고 다양한 유형의 정보의 위치를 파악하고 평가하며, 효과적으로 활용하고 소통할 수 있는 능력

정보 사회(Information society): 정보 사회란 콘텐츠를 제작하고 전달하고 조작하는 것이 지배적인 경제 및 문화 활동이 된 사회를 의미한다. 과거 산업과 농업에 의존했던 경제와 대조되는 유형이다. 정보 사회의 기계적 도구는 컴퓨터와 텔레커뮤니케이션 기술 등이다.

정보에 대한 권리(Right to information): '정보 접근성' 참고

정보 윤리(Information ethics): 정보의 생성과 체계화, 유포 및 활용의 관련성을 조명하는 윤리이며, 사회 속 인간 행동에 영향을 미치는 윤리적 기준과 도덕적 강령을 의미한다.

정보의 자유(Freedom of information): 공공이 제공하는 정보, 정부의 위임을 받아 연구가 진행된 사적 정보(예: 세금으로 운영되는 기관이 진행한 연구 관련 정보), 공익과 관련된 정보(예: 기름 유출 사건에 대한 정보)에 대한 접근 권리.

정보 저장소/리포지터리(Repository): 콘텐츠나 정보가 저장된 공간으로, 접근과 유포가 가능하다. 자료원이자 공급원이며, 저장소라고 할 수 있다. 물리적이거나 전자적(디지털 형식)으로 존재한다.

정보 접근성(Access to information): 정보를 찾고 얻으며 효과적으로 활용할 수 있는 권리를 말한다. 정보에 대한 법적 권리 및 기타 권리를 의미하며, 접근이 얼마나 용이한지, 권리를 현실에서 행사할 수 있도록 인터넷 연결이 가능하고 비용을 지불할 수 있는 조건을 갖추었는지 등과 관련이 있다. 해당 권리에 대한 법률(정보의 자유법)이 없는 접근성은 매우 제한적이다. 적절한 조건과 역량을 갖추지 않는다면 의미 있는 권리 행사가 불가하다.

정보 제공자(Information provider): 수집된 정보를 제공하는 개인 또는 조직. 특정 정보에 전문화되어 있는 콘텐츠 제공자도 있지만, 대부분의 콘텐츠 제공자는 단순히 콘텐츠를 혼합해서 제공하고 있다. 뉴스 미디어는 정보를 전문적으로 다루지만, 많은 미디어 회사가 뉴스와 엔터테인먼트를 모두 제공하여 때때로 경계에 혼란을 준다. 도서관은 소설뿐만 아니라 백과사전과 논문(정보)를 제공한다. 논란의 여지가 있지만 디지털 통신 회사는 정보, 창의적인 예술 및 엔터테인먼트 비디오, 밈, 광고 등과 함께 잘못된 정보, 허위정보 및 증오 표현을 포함하는 방대한 콘텐츠를 호스팅하는 것으로 알려져 있다.

정보 주기(Information lifecycle): 정보 주기란 각 정보(서면 또는 컴퓨터화 된) 기록이 생성에서 저장, 배포, 보관 또는 파괴/손실되기까지의 단계를 말한다. 이 단계들은 정보에 보다 쉽게 접근하거나 정보를 안전하게 저장하기 위한 포맷 변경 또는 기록 매체를 포함할 수 있다. 정보 주기는 시간이 지남에 따라 정보가 지식으로, 심지어는 지혜로 전환되는 등의 정보 가치 변화 과정을 포함하기도 한다. 정보 주기의 다양한 단계에서 시민의 참여가 갖는 가치와 시사점을 인식할 필요가 있다.

정보통신기술(ICT): 정보통신기술은 필요한 소프트웨어뿐만 아니라 컴퓨터와 네트워크 하드웨어를 포함하여 정보를 처리하고 통신을 용이하게 하는 데 사용되는 모든 기술적 수단을 말한다. 전화, 방송 매체, 모든 종류의 오디오와 영상을 처리하고 전송하는 것을 아우르는 정보기술로 구성된다. 현대 정보 기술에서 통신(전화 회선 및 무선 신호)의 역할을 강조하는 것이다. 모든 정보통신기술은 전자적이지만 디지털인 것은 아니다. 또한 모든 디지털 기술이 미디어·정보 리터러시적 의미에서 정보와 통신을 다루고 있지는 않지만, 상용 운영이나 고급 자동차, 기후 모니터링 등의 데이터를 분석하는 일을 수행한다.

정보 프라이버시/데이터 보호(Information privacy/data protection): 정보 프라이버시 또는 개인 데이터 보호는 데이터, 기술의 수집 및 조급, 사생활에 대한 대중의 기대 사이 존재하는 관계성을 의미한다. 데이터 보호는 기밀 데이터 보호에 대한 기업 및 정부의 기대치를 포함하기도 하지만 이는 사생활 권리의 문제와는 연관이 없다. 그러나, 기업과 정부는 시민에 대해 보유하고 있는 개인적 데이터에 관련하여 해당 권리를 보호할 의무를 진다.

정확성(Accuracy): 텍스트가 재현하고자 하는 바가 자료에 근거하는 정도를 의미한다.

제휴 마케팅(Affiliate marketing): 매체사(affiliate)가 광고주의 상품을 마케팅해주는 대가로 보상을 제공받는 기법

젠더 민감성(Gender-sensitive): 젠더 민감성은 사람이 타인에 대한 대우를 통해 젠더가 삶에서 어떤 역할을 하는지 인식하게 하는 과정이다. 성별 관계는 모든 기관에 존재하며 특히 성별에 대한 특권과 차별을 인식하는 능력에서 젠더 민감적인 태도가 나타난다. 비록 모든 여성이 같은 방식으로 폭력과 차별을 경험하는 것은 아니나, 전통적인 성 역할과 성 고정관념으로 인해 삶 속의 불편을 겪는 현상은 모든 사회 속 여성에게 발생한다. 젠더 민감성 훈련은 일반 직원인 사람들이 그들의 삶이나 직장, 프로젝트, 프로그램, 활동 등에서 성별 관련된 문제를 더 많이 인식하고 이에 민감해지도록 교육하기 위해 사용된다.

젠더 반응성(Gender-responsive): 젠더에 민감하며 여성과 남성의 다양한 요구, 열망, 역량 및 기여도를 정책과 계획의 내용에 상세히 포함하는 활동의 특성

젠더 변혁성(Gender-transformative): 기존의 편향적이고 차별적인 정책 및 관행, 프로그램이 가진 근본적인 문제 해결에 도전하고 평등을 향한 변화에 영향을 미치는 정책 및 계획의 특성

젠더화된 프라이버시(Gendered privacy): 여성과 남성에 따라 프라이버시가 다른 의미를 가지거나 다르게 기능하는지 연구하기 위해 학자들이 사용하기 시작한 새로운 용어

조작된 콘텐츠(Manipulated content): 기만하기 위해 조작된 콘텐츠나 이미지

좁은 관점의/약인공지능(Narrow AI): 단일한 또는 제한된 업무 수행에 특화된 인공지능 시스템을 가리키는 말

주류 미디어(Mainstream media): 거대한 규모의 채널을 통해 운영되는 미디어로, 미디어 소비자의 대부분이 접하고자 하는 콘텐츠를 다룬다. 주류 미디어 콘텐츠를 통해 현재 가장 대중적인 사고방식이나 영향력 있는 것, 활동 등이 무엇인지 알 수 있다. 그러나 오늘날 디지털 통신 회사를 통해 더 다양한 콘텐츠가 양산되고 전달되고 있기 때문에 주류 미디어 기관의 역할에 균열이 발생하고 있다.

지속가능발전 교육(Education for sustainable development): 학습자가 정보를 기반으로 의사 결정을 하며 현 세대와 미래 세대를 위한 환경과 경제적 자립성, 정의로운 사회 구현을 위해 책임감 있게 행동하도록 하는 교육이다. 총체적이고 변형적인 교육으로, 학습 내용과 성과, 교수법과 학습 환경을 모두 고려한다.

지시적 윤리 강령과 이상적 윤리 강령 (Directional and aspirational codes): 윤리 강령을 구성하고 있는 내용의 성격을 분류하는 용어다. 지시적 윤리 강령이란 규칙을 기반으로 하지 말아야 할 것을 지시적으로 나열한다. 이상적 윤리강령은 다양한 가치를 설명하고 이를 준수할 수 있도록 격려와 이상을 담고 있다.

지식(knowledge): 적용('노하우')하거나 이해를 위해 사용할 수 있도록 변환된 정보. 지식은 학습 가능하다. 지식은 지혜, 즉 어떤 상황에서 어떤 지식을 활용해야 할지 판단하는 능력의 토대가 된다.

지식 사회(Knowledge society): '지식 사회'는 더 높은 수준의 정보 사회를 기술하기 위해 유네스코가 주장한 개념이다. '지식 경제'의 개념과는 다르다. 유네스코에 따르면, 지식 사회는 인간 발전을 위해 지식을 구축하고 적용하고자 정보를 식별, 생산, 처리, 변환, 전파, 사용하는 능력에 대해 다룬다. 지식 사회는 본질적으로 표현의 자유, 정보와 지식에 대한 접근성, 문화적 언어적 다양성에 대한 존중, 모두를 위한 질 높은 교육을 핵심으로 다룬다.

지식재산권(Intellectual property): 지식재산권이란 인간의 지적 재산의 한 범주를 가리킨다. 다양한 종류의 지식 재산이 존재하며, 특정 국가에서는 다른 나라보다 더 많은 유형을 지식재산으로 인정한다. 가장 잘 알려진 지식재산권 유형으로는 저작권, 특허, 상표 및 영업비밀이 있다.

직소 협동학습(Jigsaw learning): 소그룹에 속한 학생 각각이 한 주제의 여러 하위 요소 중 하나에 전문성을 가지도록 돕는 학습 방법(예를 들어,열대우림에 대한 학습에서 한 그룹이 이 지대의 동물 서식지에 대해 조사한다면, 다른 그룹은 이 지대의 서식 동물의 포식자에 대해 알아볼 수 있다.)

차단(Blocking): 특정 콘텐츠나 콘텐츠 출처 주소에 접근하는 것을 막아 디지털 콘텐츠 접근성을 방해하는 기술적 또는 편집적인 방법. 과거에는 단순히 콘텐츠를 차단하거나 허용하는 것이 다였다면, 이제는 특정 콘텐츠나 서비스 접속 속도를 늦추거나 콘텐츠에 꼬리표를 달거나 다른 콘텐츠로 상쇄하는 등의 다양한 방식이 도입되고 있다.

참여/시민 참여(Participation/civic participation): 참여는 민주주의의 핵심이며, 각 개인이 사회에서 자신의 자리를 찾고 발전에 기여할 수 있도록 하는 것을 주요 목표로 설정한다. 민주적 실천의 중요한 요소이며 기본적인 인권의 초석으로 여겨지는 의사결정 과정에 중요한 역할을 한다.

청각형 학습(Auditory learning): 청각이라는 행위를 통해 학습하는 것-시각적 학습 및 운동적 학습과 함께 세 가지 학습 유형으로 분류됨.

커리큘럼(Curriculum): 학습에 대한 순차적인 접근 방식을 제공하도록 설계된 일련의 과정

커뮤니케이션(Communication): 송신자가 콘텐츠를 패키지화, 채널화하여 수신자에게 특정한 매체를 통해 전달하는 과정. 모든 커뮤니케이션이 송신자나 메시지, 수신자를 요하는 것은 아니다. 수신자는 커뮤니케이션 발생 당시 커뮤니케이션이 효과적으로 일어나게 하기 위해 제공자의 의도를 이해해야만 하는 것도 아니다. 수신자가 이 자극과 반응의 과정의 끝에 서 있는 것은 아니다. 콘텐츠를 전달받는다는 것은 메시지를 '해석'하는 데 참여하는 일이며, 최초의 메시지가 구성된 맥락과는 다른 의미를 찾는 과정이 될 수도 있다.

콘텐츠(Content): 다양한 품질과 기술적 유형을 가진 의미 있는 메시지. 콘텐츠는 엔터테인먼트적(영화)이거나 교육적(다큐멘터리), 설득적(광고) 측면을 가진 다양한 의미와 정보를 담고 있다. 콘텐츠에는 예를 들어 정보 및 엔터테인먼트 콘텐츠에서 발견되는 장르를 악용하고 다른 의제가 없는 것처럼 가장하는 허위정보, 잘못된 정보 및 증오 표현도 포함된다.

타깃형 광고(Targeted advertising): 온라인 광고를 포함한 광고의 한 형태로, 광고주가 홍보하는 제품이나 사람에 따라 특정 특성을 가진 시청자를 대상으로 하는 광고. 각 개인에 대해 수집된 수천 개의 데이터를 기반으로 한 맞춤형 광고의 탄생으로 이어졌고, 설득을 통해 사람의 감수성을 이해할 수 있는 가능성이 더 높다. 이와 반대되는 개념은 상황적 광고인데, 개인의 특정 프로필보다는 특정 콘텐츠에 관련해 전달하는 것이다. 개인에 대한 타깃형 광고는 점점 자동화되고 있으며, 기존의 특정 콘텐츠와 독립적으로 나타난다. 그렇기 때문에 많은 브랜드가 콘텐츠 맹목적인 알고리즘 작업의 직접적인 결과로 혐오 발언 및 여성 혐오 콘텐츠와 연관되는 것에 대해 점점 더 우려하고 있다.

텍스트(Text): 미디어·정보 리터러시에서 텍스트란 미디어 제작의 개인적 결과물로, 글자로 표현된 것뿐만이 아닌 시청각적이고 영상, 게임 관련 등 모두를 포함한다(예: 텔레비전 쇼 에피소드, 밈, 서적, 잡지나 뉴스 기사, 인플루언서 영상, 광고 등)

팩트체크(Fact-check): 특정 주장(연설이나 글, 사진이 담고 있는)이 사실인지 확인하는 절차로, 연구나 편집 과정의 일부를 차지한다.

퍼블릭 도메인 정보(Public domain information): 시, 음악, 미술, 책, 영화, 제품 디자인 및 컴퓨터 프로그램과 같이 다양한 형태의 지식재산권을 포함한 독창적 창작물을 가리키는 용어. 퍼블릭 도메인에 있다는 것은 사용자가 해당 콘텐츠를 자신이 원하는 목적을 위해 창의적 작업에 사용할 수 있다는 사실을 의미한다. 공공 영역에 놓인 콘텐츠는 개인의 재산과 반대로 일반적 사회의 집단 문화유산으로 간주된다.

편집권 독립(Editorial independence): 편집자가 기관의 편집 정책이나 직업 규범을 토대로 미디어 소유주나 정부, 비정부 주체의 방해나 개입을 받지 않고 편집 관련 결정을 할 수 있는 직업상의 자유. '미디어 포획(media capture)' 현상에 영향을 받지 않기 위해 필수적인 권리이다.

편집자(Editor): 출판의 편집 과정을 책임지는 인물로, 주로 신문이나 잡지에 실리는 텍스트의 최종적 콘텐츠를 결정한다. 미디어 소유주(또는 디지털 통신 회사 소유주)와는 명백히 다른 개념으로, 미디어 소유주는 미디어 기업을 소유한 개인 또는 이해관계자 집단을 의미한다. 물론 한 개인이 소유주와 편집자 등 다양한 역할을 맡아 문제가 되는 경우가 존재하기도 한다.

평등(Equality): 나이, 성별, 종교, 민족과 상관없이 모두가 동등한 권리를 누려야 한다는 신념. 세계인권선언의 토대가 되는 원칙으로, '인류 가족 모두의 존엄성과 양도할 수 없는 권리를 인정하는 것이 세계의 자유, 정의, 평화의 기초다'라는 전문 내용에서도 다루어지고 있다. 시민성이라는 개념 또한 평등에 대해 다룬다.

평생학습(Life-long learning): 학습자 중심적 교육과 연관된 학습으로, 삶이 특정한 시간과 공간 내에서 프로그램 지시에 따라 시작되고 종결되는 것이 아니라는 사실을 조명한다. 모든 개인은 평생을 걸쳐 배움을 행하며, 콘텐츠 제공자와 상호작용하여 학습을 이어나가고자 한다. 미디어·정보 리터러시 개발은 단순히 한 프로그램을 완성하는 과정에서 끝나지 않으며, 정규 교육의 틀에서 더욱 확장된 개념이다. 평생학습은 다양한 환경(직장, 공동체, 비정규적 교육 환경)에서 일어난다.

포털(Portal): 포털은 이메일, 게임, 인용문, 검색, 뉴스, 주식과 같은 광범위한 서비스를 제공하는 웹 사이트나 서비스의 아이디어이다. 포털, 웹 포털, 또는 소용돌이 사이트는 쉽게 접근 가능한 광범위한 분야의 서비스를 제공하여 방문객들로 하여금 더 자주 방문할 수 있도록 한다. 소셜 네트워킹 앱과 같이 제한된 환경에서 사용자를 유지하고 있는, 이른바 '담장 쳐진 정원'은 그 '점착성'을 유지하기 위해 알고리즘 참여나 추천과 같은 심리적 기술을 사용한다는 점에서 포털과는 반대되는 개념이다. 다만 포털과 담장 쳐진 정원 서비스 모두 지속적으로 쿠키를 추적하고 여러 인터넷 장소에서 수집된 데이터와 고유한 인터넷 프로토콜 주소를 일치시키는 것과 같은 방식으로 더 넓은 인터넷 공간에서 사용자의 행동을 모니터링하고 있다는 점에서 선택의 문제에 대해 생각해 볼 필요가 있다. 오늘날 점점 중요해지는 것은 '앱 스토어'라고 불리는 포털인데 여기에서는 특정한 앱에 대한 선택과 배제의 문제, 그리고 강탈주의자라고도 불리는 그들의 비즈니스 모델에 대한 논란이 제기되고 있다.

표상(Representation): 텍스트가 실제 텍스트 외부에 존재하는 사람, 장소, 이벤트 또는 아이디어를 나타내거나 상징과 설명을 나타내는 과정. 실제 장소, 사람, 사건과 아이디어, 내용 사이의 관계를 의미할 수 있다.

표적 수용자(Target audience): 연령, 성별, 직업, 계층 등과 같은 일련의 공유된 특징을 기반으로 하여 텍스트가 구체적으로 가리키는 대상 또는 콘텐츠 제작자나 배포자가 묶어내려는 사람들의 집단

표현의 자유(Freedom of expression): 인간에게 보장된 기본적인 권리 중 하나. 단순히 의견을 목소리로 표현하는 데 국한되지 않고 정보를 찾고 받으며 전달하는 행위 모두를 아우르는 개념이다. 해당 권리와 관련하여 언론의 자유는 당연한 결과이며 공동체와 시민 사회를 구성하고 지지하는 데 필수적인 부분이다. 대부분의 다른 인권과 마찬가지로 표현의 자유에 대한 규범은 자유가 기본 조건이며 이에 대한 어떠한 간섭도 예외적이어야 한다. 국제적 기준에서 국가가 표현의 자유를 제한할 수 있는 경우는 매우 제한적이다(예: 개인의 명예 보호, 공공 보건 또는 공공질서 관련). 또한, 법적으로 설명이 가능해야 하며 목적이 분명해야 한다.

프라이버시권(Right to privacy): 무단 침입으로부터의 자유이자 개인의 문제와 관계를 비밀에 부칠 수 있는 개인의 권리. 해당 권리는 '시민적·정치적 권리에 관한 국제 규약' 제17조에 다음과 같이 정의되어 있다. "어느 누구도 그의 사생활, 가정, 주거 또는 통신에 대하여 자의적이거나 불법적 간섭을 받거나 또는 그의 명예나 신용에 대한 불법적 비난을 받지 아니한다."

프로슈머(Prosumer): 소비자임과 동시에 콘텐츠를 제작하기도 하는 개인

학습자 중심(Learner centered): 학습자를 학습 과정의 중심에 두는 교육적 접근법이다. 개인의 필요와 열망을 모든 학습과정 및 프로그램의 중심에 두며, 학습 상황에서 자신이 하는 경험에 초점을 맞춘다. 참여의 개념을 수용하고 학습자가 학습 공동체에 기여하는 것을 중시한다.

행동 강령(Code of conduct) 대 윤리 강령(Code of ethics): 윤리 강령은 모든 임직원에게 한 기업 또는 기관에서 용납할 수 있는 행동과 결정의 일반적 기준을 규정하는 내용을 다룬다. 행동 강령은 그보다 더 상세하다. 특정 상황에서 어떻게 행동해야 하는지에 대해 설명한다. '언론인 강령(Journalistic codes)'을 참조할 것.

허위정보(Disinformation): 위조되거나 오해를 일으키는 콘텐츠. 협의에서 이 용어는 제작자가 콘텐츠에 잘못된 내용이 담겨 누군가에게 피해를 입힐 가능성이 있다는 사실을 인지하고 있는 상태에서 만들어 낸 위조 콘텐츠라는 의미를 갖는다. 이런 맥락에서 '허위정보'는 제작자의 의도 및 인식이 없는 '잘못된 정보(misinformation)'와 다른 것으로 간주된다. 그러나 허위정보와 잘못된 정보는 부정적인 영향을 미칠 수 있다는 점에서는 동일하다. 제작자의 의도와 인식을 확인하는 것이 쉽지 않기 때문에 해당 정보를 전달하고 유포하는 기술을 통해 허위정보인지 분별하는 접근법이 쓰이고 있다. '확실하지 않고 모호한' 또는 '조정된' 행동이라고 불리는 것들, 예를 들어 가짜 계정과 명백한 선거운동 등은 잘못된 콘텐츠를 담고 있을 확률이 매우 높다. 허위정보는 통상적으로 우리가 가진 역량과 권한을 약화시킨다. 검증할 수 있고 믿을 만한 정보에 접근하는 것을 막아 의미 있는 표현의 자유를 누릴 수 없도록 하는 것이다. 음모론과 같이 흥미롭고 쉬운 설명을 제공하여 수용자를 유혹하고자 하며, 허위정보를 믿게 하기 위해 진실을 말하는 사람들을 위협하고 명예롭지 못하게 만든다.

혐오표현(Hate speech): 특정 집단이 가진 고유의 공동적 특성(민족, 젠더, 생물학적 성 등)을 이유로 적대감, 차별, 폭력을 선동하는 커뮤니케이션 행위

감사의 글

제2판

감수진:

버나드 콤베스
유네스코 지속가능발전 교육 프로그램 전문가

다미아노 지암파올리
유네스코 성평등국 프로그램 전문가

이사벨 타모
유네스코 세계시민 및 평화 교육 교육 부문 프로젝트 실무직원

조이스 몬테이로
유네스코 사회 인문과학, 종교 간 대화 프로그램 전문가

카렐 프라카파네
유네스코 세계시민 및 평화 교육, 교육 부문 프로그램 전문가

크어 렝
유네스코 문화정책 및 개발 문화 부문 프로그램 코디네이터

피터 왈레츠
유네스코 교사교육국 교육 부문 프로젝트 실무직원

기여자:

교사를 위한 미디어·정보 커리큘럼에 대한 국제회의 2019년 9월 12-13일

알버트 K. 보커스트
네덜란드 암스테르담 대학교/남아프리카 공화국 프리토리아 대학교 연구원

알렉산드레 사야드
유네스코 미디어·정보 리터러시 협의체 국제 운영위원회 공동의장

앨리스 리
홍콩 침례 대학교 교수

알톤 그리즐
유네스코 프로그램 전문가

아룰 셀반
인디라 간디 내셔널 오픈 대학교 저널리즘과 뉴미디어 학부 부교수

보그단 트리퓨노빅
세르비아 도서관 협회 회장

캐롤린 윌슨
유네스코 미디어·정보 리터러시 협의체 국제 운영 위원회 전 의장
캐나다 미디어스마트 이사회 구성원이자 스페인의 미디어 리터러시를 위한 멘토 협회 회원
캐나다 웨스턴 대학교 교육학과 교수진

다리볼 토도로빅
세르비아 컴퓨터 과학 교사

디비나 프라우-메이그스
쏘흐본느 누벨르-파리 3 대학교 교수
유네스코 의장

펠리페 치바스 올티즈
브라질 상파울루 대학교 부교수

이고르 시믹
비디오 게임 개발자 데마고그 스튜디오 영화/게임 예술가

이리나 지라브스카야
유네스코의 미디어·정보 리터러시와 미디어 시민 교육 대표
러시아 모스크바 국립사범대학교

헤수스 라우
멕시코 베라크루즈 대학교 USBIVER 도서관 책임자
유네스코 미디어·정보 리터러시 협의체 국제 운영위원회 공동의장

카타리나 알렉시크
세르비아 교육 역량 및 평가원의 교육 기술 센터장

감사의 글

리사 세레로
프랑스 '평화를 위한 만화그리기' 교육 프로젝트 매니저

마하 바쉬리
아랍에미리트 알 아인의 공립 대학교 부교수

마자 자리크
세르비아 문화미디어부 소속 미디어 부처장

마하나 브르키
세르비아 과학 진흥 센터

모우나 벤슬리마네
모로코 정보 과학 학교 교사
올루니페시 수라지
나이지리아 라고스대학교 대중매체학과 부교수

레이첼 피셔
남아프리카 공화국 프레토리아 대학교 아프리카 정보 윤리 네트워크와 미래 아프리카원 연구원이자 코디네이터
정보윤리를 위한 국제 센터 공동 의장

라몬 투아존
인도 아시안 저널리즘 학교 총장
아시안 미디어 정보와 커뮤니케이션 센터 총장

록사나 모르두쵸위츠
아르헨티나 교육부 미디어 리터러시 프로그램 전 책임자

사사 머르코빅
세르비아 베오그라드의 미디어 및 정보 과학과 교수 및 미디어 전문가

타티아나 무로바나
유네스코 교육정보기술원 프로그램 전문가

바이올레타 켁맨
세르비아 베오그라드 제 5 고등학교 언어 교사

월레스 기충기
케냐 미디어·정보 리터러시 센터 책임자

슈 징
유네스코 실무직원

아랍 국가 지역적 자문회의, 2020년 12월 8일-10일

압델하미드 피시
미디어·정보 리터러시 국제 포럼 의장

암타르 다르스바우 사인
아랍 에미레이트 함단 빈 모하메드 스마트 대학교 교수

알톤 그리즐
유네스코 프로그램 전문가

안나 페이지
영국 더 오픈 대학교 수석 프로듀서

바수 덜 카히
미브후반 대학교 교수

부쉬로 빈티 알리
쿠알라룸푸르 교사교육원 수석 강사

카탈 드 파오르
아일랜드 리머릭 대학교 메리 이메큘레이트 대학 전문성 개발 지속 부 책임자

코니 일레인 조지
영국령 버진아일랜드 교육부 교육 행정가

다닐로 파딜라
유네스코 프로그램 전문가

드리시아 피시
모로코 물레이 이스마일 대학교 교수

이나스 아불리데
아랍 에미레이트 알 아인 대학교 조교수

감사의 글

가브리엘 엘힐리
유네스코 프로그램 전문가

기한 오스만
이집트 카이로 아메리칸 대학교 교수법 구성과 기술 전공 조교수

나글라 이마리
이집트 영국 대학교 상담사 및 미디어 전문가

라몬 R. 투아존
아시안 미디어 정보와 커뮤니케이션 센터 총장

스티브 워케오차
아프리카 AFTRA 책임자

수아드 알-푸레인
쿠웨이트 대학교 교육학과 조교수

수마야 아부함디에
요르단 대학교 교육 상담사

동아프리카 지역 회의 2020년 3월 5일
아바스 음핀디
우간다 미디어 챌린지 계획 기업 대표

아브디라만 모알린 아도우
우편통신기술부 국가통신원 책임자

브루스 비탈리스
우간다 미디어 리터러시와 공동체 개발 센터 총 책임자

군디아 나라이넨
모리셔스 대학교 커뮤니케이션 대학 교수

엘리파스 비산다
탄자니아 오픈 대학교 부총장
유네스코 탄자니아위원회 의장

임마누엘 문야루쿰부지
르완다 대학교 조교수

파라 쥬디스 이삭
나미비아 미디어·정보 리터러시 학습 계획 프로그램 직원

헨리 카브웨
잠비아 어린이 권리에 대한 미디어 네트워크 총 책임자

존 올루오취
케냐 롱고 대학교 정보 커뮤니케이션 대학 학과장

존 오칸데
유네스코 국가 프로그램 직원

카라 차플린
남수단 국립 주바 대학교 저널리즘과 커뮤니케이션 학과 부학과장

레비 오봉요
케냐 데이스타 대학교 저널리즘 대학 학과장

메니칠리 메세렛 아비비
에티오피아 곤다르 대학교 저널리즘과 커뮤니케이션 학과 미디어 전문가, 연구원, 교수

미르잠 게르케
방송 및 미디어 제작회사 DW 우간다 국가 코디네이터, 프로그램 감독

올루니페시 수라즈
나이지라 라고스 대학교 매스커뮤니케이션학과 교수

프로시 카왈라
우간다 미디어 리터러시와 공동체 개발 센터(CEMCOD) 총 책임자

레이첼 피셔
남아프리카 공화국 프레토리아 대학교 아프리카 정보 윤리 네트워크와 미래 아프리카원 연구원이자 코디네이터
정보윤리를 위한 국제 센터 공동 의장

레베카 라이아키팀보
탄자니아 디지털 그래스루츠 국가 코디네이터

감사의 글

토마스 싯홀
짐바브웨 미디어·정보 리터러시 센터 공동설립자 겸 총 책임자

비탈리스 브루스 지라바
우간다 미디어 리터러시와 공동체 개발 센터(CEMCOD) 책임자

월레스 기충기
케냐 미디어·정보 리터러시 센터 책임자

윌리엄 타예브와
우간다 마케레레 대학교 저널리즘과 커뮤니케이션 학과 학과장

라틴 아메리카 지역 회의 2020년 6월 29-30일

아벨 안토니오 그리잘바 베르두고
과테말라 데 옥시덴테 대학교 인문사회과학부 교수진

아비게일 카스트로 데 페레즈
전 엘 살바도르 교육부 장관

아델레이다 프루질로
영화감독

알렉산드레 비안퀴니 도 아마랄
브라질 상파울루 대학교 언론인이자 감독

알렉산드레 페르난데스 바르보사
정보사회개발연구 지역센터(Cetic.br) 센터장

알렉산드레 사야드 레 보치
ZeitGeist 대표
유네스코 미디어·정보 리터러시 협의체 국제 운영위원회 공동의장

아나 마리아 로디노
인권교육 국제 상담사

아나벨라 세리그지느
Conciencia 협회 책임자

엔젤 마틴 페치스
이베로아메리카 국가기구 책임자

카밀라 무뇨즈 츄루카
산티아고 대학교 교사를 위한 디지털 도서관 프로젝트 고문

카밀라 폰체
아메리카 솔리다리아 감독

카를로스 스태프
전 파나마 교육부 부장관
CECC-SICA 총장

카를로스 바카스 타메즈
유네스코 라틴 아메리카와 캐러비안 지역 교육부

칼로리나 카사스
세사미 스트리트 지역 감독

세실리아 마틴즈
미주 교육 위원회 코디네이터

클라우디아 둘체 로메로
유네스코 교육과 평화 문화 부문 의장

클라우디아 토바르
에콰도르 산 프란시스코 데 퀴토 대학교 교수학습원 책임자

코리나 그레이스
SERES 협회 총 책임자

다니엘라 자로코
유네스코 ASPnet 국가 코디네이터

에드가 마에스트레 시에라
비영리단체 Young Americas Business Trust 라틴 아메리카 프로그램 책임자

에디슨 란자
미주 인권 위원회 전 표현의 자유 특별 조사위원

감사의 글

에듀알도 곤잘레스 사
볼리비아 교육 연구 행동 센터 책임자

에밀리오 가르시아 멘데즈
어린이 표현의 자유 권리 전문가

얼니스트로 레이나 알칸타라
국가 기후위기 위원회 전 부총장

에스더 햄버거
브라질 상파울루 대학교 교수

에스더 퀴치-라로슈
유네스코 산호세 오피스 책임자

파쿤도 갈반
SERES 협회 세계시민교육과 교사전문성 개발 전문가

펠리페 치바스 올티즈
브라질 상파울루 대학교 조교수

펠리사 티비츠
아르헨티나 내무부 선거교육 전 책임자, 교수, 정치학자

가브리엘라 말티니
정치학자, 아르헨티나 대학교 교수, 아르헨티나 내무부 선거교육 전 책임자

길슨 슈왈츠
브라질 상파울루 대학교 부교수

글렌다 마리솔 슈루 페레즈
SERES 협회 교사

길레르모 오로즈코 고메즈
멕시코 과달라하라 대학교 교수

헨리 아리아스 귀도
코스타리카 공교육부 국제업무 및 협업 부서 지속가능발전 교육 고문

이스마르 올리베이라 소아레스
브라질 상파울루 대학교 커뮤니케이션 아트 학과 교수

하미온 나이트
유네스코 실무직원

헤수스 라우
멕시코 베라크루즈 대학교 USBIVER 도서관 책임자
유네스코 미디어·정보 리터러시 협의체 국제 운영위원회 공동의장

호세 페르난도 메히아
콜롬비아 비영리단체 Convivencia Productiva 세계시민교육 책임자

컬스틴 포스베르그
페루 해양 자원 보호 단체 Platena Oceana 책임자

로라 엔젤
조지 워싱턴 대학교
유네스코 세계시민교육 의장

루이자 빌레가스
비영리단체 PADF 교육 전문가

마누엘 살라만카 렌젤
INDH 책임자

마르셀라 브라운
아르헨티나 비영리단체 Fundacion SES의 협업 코디네이터

마르치오 구에라 아모림
브라질 National Confederation of Industry 연구 및 유망 부문 유닛 책임자

마리아 솔다드 보스
미주 개발 은행 교육 전문가

미리안 비레라
국제지구헌장 비서, 총 책임자

감사의 글

모니카 레이노소
Educational Management 전 부총장

나스키라 라미아
에콰도르 산 프란스시코 데 위코 대학교 교육 코디네이터

올란도 사엔즈
ARIUS 협회 코디네이터

로베르토 벨트란
유네스코 교육과 평화문화 의장

로사 캄퓨사노
도미니카 공화국 국가교사교육원 총 책임자

록사나 포르두쵸위츠
전 아르헨티나 교육부 미디어 리터러시 프로그램 책임자

사라 하라밀로
이베로아메리카 국가 기구 에콰도르 오피스 책임자

실비아 바쳐
Las Ostras Voces 회장

솔다드 미나
볼리비아 안디나 사이몬 대학교 교사

타이스 가데아 라라
Conexion Coral 언론인

토마스 두란-베체라
콜롬비아 CUN 대학교 국가연구책임자

비키 콜버트
콜롬비아 Escuela Nueva Foundation 창립자 및 현 이사

서아프리카 지역 회의 2020년 7월 7일

아보바카르 알리 코레
National Curricula Center 본부장

아코레 마사 주마니귀
기니 ISSEG 단체장

알라인 세수
Maison des Médias 책임자

아미비 크라 콤란
콩고 초중등교육 및 리터러시 부 연수 책임자

비야오 코코우 에쏘하남
MEPS 연수 책임자

카밀 부라부라
초중동교육 및 직업 교육 부 커뮤니케이션 정보처 책임자

시릴 구엘
EducommunikAfrik 설립자 및 전문가

엘비스 미셸 켄모
유네스코 커뮤니케이션 정보 어드바이저

에밀-피에르 바지요모
OPENEMA 교사 및 연구원
엠마누엘 에디마 은구에산
코트 디부아르 전국청소년협회 회장

에티엔 다모메
프랑스 보흐도 몽떼니으 대학교 교수
에바리스테 호도누
CNPA-BENIN 회장

프란시스 바베이
아프리카 미디어 디지털 교육 공공 정책 관측기구

조지 마디바
카메룬 두알라 대학교 문과대 사회 미디어 커뮤니케이션 학과 연구소 교사 및 연구원

제랄딘 아포 야논
전문가·연구원

저메인 곤잘로
포르토 노보 교사 연수 대학교 (언어, 현대 문학, 역사-지리 철학) 책임자

이브라힘 하로우나
나이지리아 Maison de la Presse 책임자

이브라히마 사르
세네갈 CESTI/CODESRIA 어시스턴트

이스마일라 카마라
세네갈 ICT 언론인 네트워크 회장

쟝 클로드 바티오노
쿠두구 대학 사무총장

쟌-클로드 코울리베이
코트디부아르 전국언론인노조 이사회장

케이트 아두-아데쿠
아프리카 미디어교육개발연합포럼 이사회 의장

카딤 디옵
전국청소년협회 회장

레온스 가마이
온라인 미디어 BANOTOU 총괄매니저

마이다지 마하마두
중등교육부 총괄 책임자

마마두 코네
코트디부아르 Ecole Normale Supérieure Abidjan 책임자

엘비스 미셸 켄모
유네스코 커뮤니케이션 정보 어드바이저

노엘 바쿼디
전국교육협회 회장

피에르 챠노우
교육연수연구기관(INFRE) 책임자

로저 카보레
부르키나파소 보보디울라소 초등교사교육원 책임자

로메인 라이사 지도우엠바
언론인계획네트워크 코디네이터

살카보 디모우그나
챠드전국청소년협회 커뮤니케이션 매니저

소운마일라 모모우니
베냉 나티팅구 전문대학 책임자

발리 시디베
코트디부아르 아비장 대학교 총괄 책임자

비노드 시검
정부교사조합(GTU) 회장

야오비 에코우에
Notse 교사교육대학 책임자

자키아스 라톤지
베닌미디어전문가연합(UPMB) 회장

자라 바킨우에 가오
초등교육과 리터러시, 모국어와 시민교육 증진 부 연수 책임자

캐리비안 지역 회의 2020년 7월 30일

알렉산드레 레 보치 사야드
ZeitGeist 대표
유네스코 미디어·정보 리터러시 협의체 국제운영위원회 공동의장

안띠아 헨더슨
캐리비언 미디어커뮤니케이션학교(CARIMAC) 교사

아시프 도버
세인트빈센트 그레나딘 교육부 리터러시 교육처

캐터리나 숀해머
유네스코 공보처 직원

챨린 제임스
유네스코 프로그램 직원

셰릴 베르나비 비숍
그레나다 교육, 인적자원개발, 종교부 커리큘럼 대표

코르델 그린
자메이카 방송위원회 총괄 책임자

데이지 세인트 로즈
자메이카 더 웨스트 인디스 오픈 캠퍼스 대학교 도서관 사서

데이비드 젠킨스
유네스코 IT 어시스턴트

도르카스 R. 보율러
바하마스 교육부 국립도서관정보서비스 도서관 책임자

에버튼 하남
유네스코 자메이카 전국 연합 사무총장

파랼 칸
유네스코 프로그램 전문가

조지엔 아드리아나-헨드리퀘즈
국공립학교 IT 코치

잉그리드 퍼트-윌못
자메이카 교사연합 대표 멘토링 직원

이사벨 비에라 버르뮤데즈
유네스코 커뮤니케이션 정보 어드바이저

조안 맥더못
쇼트우트 사범대학교 도서관 사서

캐서린 그릭스비
유네스코 캐리비안 킹스톤 분관 대표 및 책임자

캐시 맥 디아메드
헌터 J 프란코이스 도서관 선임 조교 사서

키란 마하라즈
캐리비안 미디어 기관 회장

라토야 스와비-엔더슨
유네스코 NO(National Officer) 직원

머셀리아 헨리
유네스코 Sint Maarten National Commission 사무총장

마르바 C. 브라운
유네스코 Curaçao National Commission 사무총장

뉴리즈카 에버츠
교육과학문화스포츠부

파울렛 스튜워트
자메이카 더 웨스트 인디스 대학교 도서관 정보학과 대표

발레리 클라크
자메이카 더 웨스트 인디스 대학교 케이브 힐 캠퍼스 도서관 사서

감사의 글

제 1판

기여자

커리큘럼 개발 전략을 위한 국제전문가그룹 회의

알버트 K. 보커스트
남아프리카 프레토리아 대학교 정보과학부 방문교수

반둘라 P. 다야라스네
스리랑카 콜롬보 대학교 미디어 교육 방문교수
국립교육원 교사 및 커리큘럼 개발자

카밀라 플로이드
스웨덴 스톡홀름 출신의 작가, 언론인, 미디어 연수 교사

캐롤라인 폰테프랙트
유네스코 파리 교사교육 섹션 대표

캐롤린 윌슨
캐나다 토론토 대학교 온타리오 교육연구원 교사
캐나다 온타리오 미디어리터러시연합(AML) 회장

K. 청
중국 홍콩 대학교 교육학과 교사연수자

디비나 프라우-메이그스
프랑스 파리-쏘흐본느 대학교 세계언론학회(IAMCR) 부회장

에블린 베보트
프랑스 파리 CLEMI 부국장

팩슨 반다
남아프리카 로즈대학교
유네스코 미디어와 민주주의 의장

헤수스 라우
멕시코 베라 크루즈 대학교 USBI VER 도서관 책임자

조르디 토렌트
국제연합 미디어 리터러시 교육, 문명 간 연대 프로젝트 매니저

호세 마뉴엘 페레즈 토네로
EAVI 부회장
스페인 바르셀로나 자치 대학교 MENTOR 사무총장

콰미 아크옘퐁
영국 브라이튼 서섹스 대학교 국제교육센터 부국장

마뉴엘 퀸테로
멕시코 라틴아메리카커뮤니케이션교육기관 총괄 책임자

마리아 에스터 만체보
우루과이 몬테비데오 공화국 대학교 교육정책과 교수

마틴 해드로우
호주 브리즈번 퀸즈랜드 대학교 저널리즘 커뮤니케이션 대학 커뮤니케이션과 사회변화 센터 책임자

노엘 치쿠쿠
유네스코 모잠비크 지구 전문직원

페니 무어
뉴질랜드 웰링턴 학교사서국제연합 교육연구 컨설턴트 & 총괄 책임자

라몬 투아존
CHED 대표의장
아시안 미디어 정보와 커뮤니케이션 센터 총장

라샤 오마르
팔레스타인 라말라 고등교육부 팔레스타인커리큘럼개발센터 과학 테크롤로지 트랙 책임자

레나토 오페르티
유네스코 제네바 국제교육지부

감사의 글

새미 타이에
이집트 카이로 미디어교육국제협회 회장
투산트 트치치
베냉 공립대학교

1차 커리큘럼 개발안 검토를 위한 두 번째 국제전문가회의

아나 나이두
남아프리카공화국 프레토리아 대학교 교육학과 부학장

아심 압둘 사타르
몰디브 몰디브고등교육대학 교육학과 학과장

C. K. 청
중국 홍콩 대학교 교육학과 교사연수자

캐롤린 윌슨
캐나다 토론토 대학교 온타리오 교육연구원 교사
캐나다 온타리오 미디어리터러시연합(AML) 회장

클레멘트 램버트
자메이카 더 웨스트 인디스 대학교 언어학/리터러시 교육 교수

조르디 토렌트
국제연합 미디어 리터러시 교육, 문명간연대 프로젝트 매니저

주타 크롤
독일 베를린 Stiftung Digitale Chancen 관리 책임자

콰미 아크옘퐁
영국 브라이튼 서섹스 대학교 국제교육센터 부국장

모우나 벤슬리마네
모로코 정보과학 대학 교사

퍼 런드그렌
스웨덴 칼스타드 어린이와 청소년을 위한 미디어 세계 정상회담 이사회 구성원

라몬 투아존
CHED 대표의장
아시안 미디어 정보와 커뮤니케이션 센터 총장

레나토 오페르티
유네스코 제네바 국제교육지부 프로그램 전문가

록사나 모르두쵸위츠
아르헨티나 교육부 미디어 리터러시 프로그램 전 책임자

수산 몰러
오스트리아 짤츠부르크 ICMPA 책임자

남아프리카, 라틴 아메리카, 캐러비안 지역과 동아시아를 위한 트레이너 워크샵 및 회의

알렌 차이다
나미비아 카프리비교육대학 교수

아나 나이두
남아프리카공화국 프레토리아 대학교 교육학과 부학장

앤드류 스티븐스
남아프리카공화국 로즈 대학교 교수

엘리자베스 브라운
나미비아 나미비아 대학교 교수

저하드 느갈랑이
나미비아 룬두교육대학 교수

게릿 스톨스
남아프리카공화국 프레토리아 대학교

이나 포리에
남아프리카공화국 프레토리아 대학교 정보과학과 조교수

요한 밴 위크
남아프리카공화국 프레토리아 대학교 사서

존 니암베
나미비아 국립교육개발원

레스 메이링
남아프리카공화국 포트 엘리자베스 넬슨만델라 메트로폴리탄 대학교 교수

마바탕 멧싱
남아프리카공화국 국립커리큘럼개발센터

마파타 폴 마파타
남아프리카공화국 레소토 교육 대학

맨디 우이스
남아프리카공화국 놀스-웨스트 대학교 교수

마리엔 힉스
남아프리카공화국 모나시 대학교 국제학과 교수

매리 앤 후드
남아프리카공화국 동런던 포트 헤어 대학교 교수

마리나 루트
남아프리카공화국 블로폰타인 센트럴 공과 대학교 교수

무사 로페
남아프리카공화국 NCC 국립커리큘럼센터 정보 담당자
수학커리큘럼개발자

펜트코스트 엔코마
남아프리카공화국 프레토리아 트쉐인 공과대학교 교수

핀딜 모린 슈말로
스와질란드 윌리엄 피쳐 대학 교육학과장

시콘질레 엔들로부
남아프리카공화국 요하네스버그 Gender Links 미디어 트레이닝 매니저

투롱가 헤노치
나미비아 옹웨디바 교육대학 교수

반 히어든
남아프리카공화국 웨스턴 케이프 대학교 교수

완딜리 시푼자
스와질랜드 국립교사협회 SNAT 편집장

라틴 아메리카 & 캐리비안 지역

바바라 포스터
자메이카 모나 더 웨스트 인디스 대학교 코디네이터

밥 해리스
자메이카 킹스턴 PBC TV 프리랜서 언론인

캐서린 깁슨
바베이도스 얼디스턴 교사사범대학교 경영학 튜터

다일라 팔머
자메이카 킹스턴 쇼트우트 사범 대학교 교수

데보라 프란시스
자메이카 킹스턴 세인트 조셉 사범대학교 선임 교수

엘리자베스 테리
HEART Trust/NTA 프로젝트와 파트너십 책임자
ICT4D 자메이카 의장

에리카 바스퀘즈
코스타리카 국립 대학교 기초학력과 책임자

에리카 워커
유네스코 자메이카 킹스톤 커뮤니케이션 정보 지부

질리안 버나드
유네스코 자메이카 킹스톤 컨설턴트

감사의 글

허르파 코리슨
자메이카 킹스턴 엑셀시오르 커뮤니티 대학교 도서관 사서

이시드로 퍼난데즈-아발리
유네스코 자메이카 킹스톤 캐러비안지역 정보커뮤니케이션 어드바이저

재클린 모리스
트리니다드 & 토바고 대학교 교수

제니퍼 팔머 크로포드
과달루페 클라렌스 피츠트로이 브라이언트 대학교 교사교육

조셉 맥킨지
자메이카 모니그 사범 대학교 선임 교수

린다 로젠발드
수리남 레이스웨그 고등사범대학 교사교육자

라이오넬 더글라스
트리니다드 & 토바고 대학교 조교수

로레인 쟈넷 캠벨
자메이카 킹스턴 에드나 맨리 예술 종합 학교 교육학과 책임자

말론 딕슨
자메이카 킹스턴 PBC TV 카메라 감독

멜로디 팔머
ICT4D 자메이카 네트워크 코디네이터 & 프로그램 매니저

로이스톤 엠마누엘
세인트 루시아 아서 루이스 경 커뮤니티 대학교 교수

소냐 베넷-커닝햄
자메이카 킹스턴 HEART Trust/NTA, VTDI 책임자

실비아 제임스-미첼
그레나다 메리쇼 커뮤니케이션 대학교 교수

발렌타인 텔레마크
도미니카 공화국 웨슬리 놀스이스트 연방학교 ICT 교사

젤린 제닝스-크레이그
자메이카 모나 더 웨스트 인디스 대학교 교육학과 책임자

남아시아

압둘 라쉬드 알리
몰디브 메일 몰디브 고등교육 대학교 예술학과장

안줌 지아
파키스탄 라호르 여자대학교 D/O 매스 커뮤니케이션 의장

앤소니 드실바
파키스탄 카라치 노틀담 교육원

아룰 셀반
인도 뉴델리 IGNOU 저널리즘 뉴미디어 연구 대학 조교수

브라자 고팔 호우믹
방글라데시 다카 국립커리큘럼교과서이사회 의장

이마 타리안 스레스타
네팔 국립교육개발센터 연수 담당자

지그미 초덴
부탄 정보커뮤니케이션부

마할락쉬미 자야람
센네이 아시아 저널리즘 대학교 전 교원

모하마드 아크타 시티퀴
인도 뉴델리 교사교육을위한국립협의회 회장

프라디파 위젯웅게
스리랑카 콜롬보 국립도서관정보과학원 책임자

감사의 글

프레밀라 가마지
스리랑카 콜롬보 스리랑카정책연구원 사서

레이하나 테슬림
방글라데시 사범대학교 조교수

샤밈 레자
방글라데시 다카 대학교 매스커뮤니케이션 저널리즘과 조교수

샤리람 라미치하네
네팔 교사연수원

슈후다 리즈완
몰디브 말레 교육부 지속교육센터 교육개발 담당자

예쉐이 양
부탄 정보커뮤니케이션부 정책과 계획 담당자

"...이러한 이유에서 이 헌장의 당사국은 교육의 기회는 모든 사람에게 충분하고 평등하게 주어져야 하고, 객관적 진리는 구속받지 않고 탐구되어야 하며, 사상과 지식은 자유로이 교환되어야 함을 확신하면서, 국민들 사이의 의사소통 수단을 발전·확대시키는 동시에, 서로를 이해하고 서로의생활을 더욱 진실하고 더욱 완전하게 알도록 하기 위하여 이러한 수단을 사용할 것을 동의하고 결의한다."

- 유네스코헌장

"미디어·정보 리터러시는 도덕적 시민 교육의 필수적인 면을 구성한다. 전 세계 모든 나라 시민의 기본적 권리이며, 자신의 프라이버시를 보호하고 빠른 속도로 변화하는 기술 환경 속 사회에서 자신의 자리를 찾아갈 수 있도록 한다."

오드리 아줄레 유네스코 사무총장

세르비아 베오그라드 2019년 9월 13일, 미디어 정보 리터러시 커리큘럼을 위한 국제회의에서

비판적으로 사고하고 현명하게 클릭하기

발 행 인 표완수 한경구
엮 은 이 한국언론진흥재단, 유네스코한국위원회
번 역 노효빈
감 수 옥현진
교 열 송은아
주 소 서울특별시 중구 세종대로 124 한국프레스센터 한국언론진흥재단
서울특별시 중구 명동길(유네스코길) 26 유네스코회관 유네스코한국위원회
이 메 일 cul.team@unesco.or.kr

한 글 판 ⓒ 한국언론진흥재단, 유네스코한국위원회 2022

비매품/무료
03070
9 791190 615372
ISBN 979-11-90615-37-2