

UCC를 활용한 정보통신윤리교육

이호O, 이재호

경인교육대학교 컴퓨터교육과

hoho5353@hanmai.net, jhlee@ginue.ac.kr

Ethics Education for Information Communication by using UCC

Ho Leel⁰, Jaeho Lee

Dept. of Computer Education, Gyeongin National University of Education

요 약

오늘날 시대는 컴퓨터 기술과 정보통신기술의 발달로 유비쿼터스 시대와 맞물려 다양한 곳에서 정보통신기술이 활용되고 있으나 그와 더불어 많은 문제점들이 발생하고 있다. 이에 본 논문에서는 정보통신윤리교육의 필요성을 강조하고 그동안의 교육 현장에서 학생들에게 일방적으로 주입하고 전달하던 교수-학습 형식을 벗어나 학생들이 흥미를 갖고 접근할 수 있도록 정보통신윤리 관련 UCC를 학생들이 직접 제작하여 교수-학습에 활용할 수 있는 방안을 제안하였다. 이를 통해 학생들 스스로 능동적이고 자발적으로 학습에 임하여 정보화의 역기능에 적극적으로 대처할 수 있는 태도를 견지하고 올바른 정보통신윤리 의식의 실천의지를 다지며 보다 심화된 정보통신윤리 의식을 함양시킬 수 있을 것이다.

1. 서 론

컴퓨터 기술과 정보통신기술의 발달로 오늘날 정보통신기술이 일상생활에서 매우 폭넓게 활용되고 있다. 기존 정보통신기술에서는 일반 이용자의 경우 그 혜택을 수동적으로 누리는 경우가 많았다. 하지만 최근엔 휴대폰의 고기능화, 전자태그의 보급, 콘텐츠의 초고속 전송, 블로그, Social Networking Service, 동영상 등 사용자 제작 서비스의 등장으로 일반 생활 영역까지 매우 폭넓게 활용되고 있다. 요즘 인터넷에서 개인이 직접 제작한 창작물인 UCC(User Created Contents) 동영상이 많은 주목을 받으며 선풍적인 인기를 끌고 있는 것도 이와 같은 정보통신기술의 발달 때문이며 이는 개인의 창작물을 교환하며 자신을 표현할 수 있는 매력 때문에 나타나는 현상이다 [1].

그런데 이러한 정보통신기술의 발달과 더불어 정보화의 역기능에 따른 인터넷상의 언어 폭력, 불건전 사이트의 접속, 개인 정보 유출

등과 같은 많은 문제점들이 생겨나고 있다. 이러한 문제점들을 극복하고자 정보통신윤리교육의 중요성이 점차 커져 가고 있기는 하지만 체계적인 교육 방법과 적절한 교육 자료가 부재하여 효과적인 정보통신윤리교육이 일선 학교 현장에서 제대로 이루어지지 못하고 있는 실정이다. 그러므로 효과적인 정보통신윤리교육을 위하여 기존의 교사의 일방적인 전달과 주입식 교육 형태로 이루어지던 교수-학습 방법과 학습 자료에서 탈피한 교수-학습 방법에 대한 새로운 접근이 요구되고 있다.

이에 정보통신윤리교육을 위해 기존의 교사 중심의 교육 방법을 벗어나 학생들이 흥미를 갖고 능동적이고 적극적으로 학습에 참여할 수 있는 교수-학습 방법으로 UCC를 활용한 정보통신윤리교육을 제안하고자 한다. 이를 통해 학생들로 하여금 공유와 참여를 근간으로 하는 UCC를 직접 제작하고 학습에 활용함으로써 학생들 스스로 정보통신윤리의식의 실천 의지를 다지고 보다 심화된 정보통신윤리의식을 함양시키고자 한다.

2. 관련연구

많은 선행 연구에서 정보통신윤리교육의 필요성을 강조하고 있으며 UCC를 활용한 교육이 학생들의 학습에 대한 능동적인 참여와 학습 이해력과 학습 효과의 향상에 긍정적인 영향을 미친다는 것을 제시하고 있다.

변영애[2]는 정보통신윤리교육의 교육과정, 목표, 내용을 분석하여 초등학교의 정보통신윤리교육 프로그램을 개발하고 적용하여 초등학교의 정보통신 윤리의식의 긍정적인 변화를 제시하였다. 강여임[3]은 정보사회에서의 정보통신윤리교육 방안 연구에서 정보화사회에서의 정보통신윤리교육의 필요성을 역설하고 정보통신윤리교육 교육과정 분석을 통하여 효과적인 정보통신윤리교육을 위한 인터넷콘텐츠 활용방안을 제시하였다. 김민경[4]은 UCC기반 온라인 교육시스템의 설계 및 구현을 통하여 UCC를 활용한 교육이 능동적인 학습 형태로 인하여 긍정적인 학습효과가 나타남을 제시하였다. 서민성[5]은 UCC를 활용한 정보보호교육 방안에서 UCC를 활용한 정보보호 학습 콘텐츠를 개발하고 적용하여 이론만으로 학습했을 때보다 학습 이해력과 효과성이 높음을 제시하였다.

본 논문에서는 위의 선행 연구들을 바탕으로 현재 초등학교현장에서 효과적인 정보통신윤리교육의 부재로 인한 실제적인 문제점을 살펴보고 초등학교에서의 정보통신윤리교육의 필요성을 강조하고자 한다. 또한 그러한 문제점을 해결하기 위해 교수-학습 방법적인 측면에서 학습자들이 흥미를 갖고 적극적이며 능동적으로 학습 활동에 참여할 수 있는 UCC를 활용한 정보통신윤리교육을 실시함으로써 학생들의 자기주도적 학습 활동을 통한 실천적인 정보통신윤리의식을 함양시키고자 한다.

3. 정보통신윤리교육과 UCC

3.1 정보통신윤리의 개념

인간 생활에는 사회적으로 승인된 행동을 할 것을 기대하는 집단 성원들의 암묵적인 믿음과 약속, 즉 규범 체계가 필요하다.

이를 우리는 '윤리'라고 칭하며 이 '윤리'를 통해 한 사람 혹은 사회 집단이 다른 사람이나 집단에 대하여 직·간접적으로 해를 끼치지 않도록 스스로 행동을 규제하기도 한다.

인간의 행동을 규제하는 것에는 윤리 이외에도 관습과 법이 있다.

관습은 규제력이 약하고 문화나 지역에 따라서 다르기 때문에 개인의 권리를 보호하고 사회 질서를 유지하는데 충분하지 못하다. 법은 질서 유지의 효과가 크지만, 자율성을 핵심으로 하는 인간의 존엄성에 위배되는 강제성을 띠고 있어 인간 관계를 경직시킬 수 있다. 반면에, 윤리는 자기 자신의 행동을 자율적으로 규제하도록 하면서도 관습에 비해 더욱 효과적이며 법과는 달리 인간의 내면적 행위까지도 그 규제의 대상으로 삼고 있다.

이런 '윤리'의 개념을 생각해볼 때, 대략적으로 정보통신윤리를 정보 사회에서 특히 필요하고 요청되는 윤리라고 칭할 수 있다.

정보통신 기술의 발달로 우리 사회는 기존 산업 사회의 윤리적 문제와는 다른 새로운 윤리적 문제들이 많이 대두되었다.

인터넷을 통한 사생활 및 인권 침해, 각종 컴퓨터 범죄, 불건전 정보의 유통 등과 같은 여러 문제들이 그 예들이다. 이러한 문제들은 정보화 사회를 살아가는 우리에게 많은 사회적 혼란을 야기 시킨다.

그러므로 이런 윤리적 문제를 올바르게 해결하고 정보 사회를 살아가는 데 있어서 옳고 그름, 그리고 좋고 나쁨, 윤리적인 것과 비윤리적인 것을 판단하여 올바른 행동을 할 수 있도록 하는데 필요한 규범적인 기준 체계를 통틀어 정보통신윤리라고 말할 수 있다.

3.2 정보통신윤리교육의 필요성

정보 통신 기술은 우리의 삶을 편리하고 유익하게 만들어 주고 있다. 그러나 우리 사회에

는 정보 통신 기술의 그릇된 사용으로 인한 부작용들도 많이 나타나고 있다.

이러한 정보화의 역기능에 대한 대응의 노력으로 역기능 방지를 위한 법안을 입법하거나, 혹은 프로그램 개발을 통한 기술적인 대응들이 있었다.

그러나 정보통신사회의 역기능과 문제점을 해결하는데 있어 이러한 법적, 기술적 대응은 한계에 부딪치게 되었다. 그러므로 보다 근본적인 해결 방법으로 정보화 사회를 살아가는 학생들에게 가장 기본이 되는 가치관을 교육함으로써 정보화의 역기능과 그 피해를 예방하고 줄이기 위한 정보통신윤리교육이 대두되었다.

정보통신윤리교육은 학생들로 하여금 정보사회를 살아가는 사회 구성원으로 갖추어야 할 건전한 가치관과 행동 양식을 심어주는 것이다. 이는 정보 사회의 구성원으로서 정보화의 순기능을 올바르게 활용할 수 있는 능력을 길러주고, 더 나아가 정보화의 역기능에 따른 피해를 줄이고 예방하는데 효과적인 교육적 방안인 것이다.[6]

3.3 정보통신윤리교육 지도요소

한국교육학술정보원에서 제시한 정보통신윤리교육 지도요소는 다음과 같다. 통신예절, 불건전 정보유통, 통신 중독/게임, 사이버 성폭력/매매춘, 언어 변형, 개인정보의 오/남용, 통신사기/도박, 해킹, 바이러스 유포, 저작권 침해가 그것이다. 통신예절을 제외하고는 대부분 정보화의 역기능에 관련된 내용이다. 이는 학생들로 하여금 정보사회에서 나타나고 있는 정보화의 역기능에 대해 바르게 이해하고 능동적으로 대처할 수 있는 태도를 기르며 그 실천의지를 함양할 수 있도록 하는데 중점을 두고 지도해야 함을 보여주는 것이다.

3.4 UCC의 정의

UCC는 User Created Contents의 약자로서,

사용자가 제작한 콘텐츠. 넓은 범위에서 보면 카페나 블로그, 미니홈피 등에 게시하는 모든 종류의 게시물을 포함하지만, 현재 주목받고 있는 UCC는 텍스트 위주의 창작물보다는 동영상 창작물을 일컫는다. 최근 포털사이트들이 동영상 검색기능을 추가하고 UCC 관련 채널을 늘리는가 하면, UCC 전문 사이트들도 높은 방문자 수를 기록하고 있다. 사용자 중심이 기본인 Web 2.0 시대에 가장 적합한 콘텐츠 형태로 주목받고 있다.

블로그와 정보검색으로 대표되는 현재의 인터넷 환경을 Web 1.0으로 볼 수 있고 UCC가 중심이 되는 새로운 인터넷 환경을 Web 2.0으로 볼 수 있다. Web 2.0은 지금보다 더욱 사용자가 중심이 된다는 것이 특징이고, 모든 정보는 개방되어 있으며 원하는 누구나 자유롭게 참여하고 공유될 수 있다는 점에서 인터넷 초기의 정신으로 회귀한다는 특징도 있다. Web 2.0 시대에서 사용자들은 참여하는 수준이 아니라 인터넷 문화의 주인이자 중심이 됨으로써 UCC가 그 문화를 선도할 것이다. 이는 UCC가 추후에 인터넷 콘텐츠의 양과 질을 모두 획기적으로 변화시킬 수 있는 큰 잠재력을 가지고 있음을 보여주는 것이다[7].

3.5 UCC의 특징

인터넷이 UCC로 넘쳐나고 있다. 네티즌의 성향변화, 다양한 미디어의 출현, 그리고 이들을 만족시키는 기술의 발전이 결합된 UCC는 단순한 정보수용자의 위치에 머물렀던 네티즌들을 이제는 정보생산자로 변모시키고 있다. 여기에 포털업체들이 관련서비스를 경쟁적으로 출시, UCC 서비스가 본격화 되고 있는데, 이는 인터넷이 단순한 텍스트, 이미지 정도의 정보만 교류하던 시대에서 이제 다양한 엔터테인먼트 요소들을 즐길 수 있는 공간으로 발전하면서 사용자들의 욕구 또한 변화해가고 있기 때문이다. 즉 발달된 인터넷 환경이라는 천혜의 조건에 포털에서 대부분의 정보를 습득하려는 10~30대 사용자의 문화 습관, 그리고

엔터테인먼트적 요소까지 한꺼번에 해결하려는 욕구가 배합되어 있는 등, 사용자들의 라이프스타일 자체가 변화하는 것으로 풀이할 수 있다[8].

3.6 UCC의 종류 및 유형

UCC를 매체와 내용, 형태로 분류를 하면 다음 <표1>과 같다[9].

<표 1> UCC의 분류

분류	세분화	약어	표현방식
매체	text	텍스트UCC	지식IN
	audio	오디오UCC	컬러링
	image	이미지UCC	네이버툰
	video	비디오UCC	텔미댄스
	packaged	UPC	복합콘텐츠
내용	Information	IUCC	댓글
	Entertainment	EUCC	컬러링
	Business	BUCC	1인홍소핑
형태	Generated	UGC	A
	Modified	UMC	A + a = A'
	Recreated	URC	A + B = C

텍스트, 오디오, 이미지, 비디오(동영상) 혹은 텍스트+이미지, 오디오+동영상 등 복수개의 매개체를 혼용한 다차원적인 패키지(hyper packaged)등이 존재할 수 있다. 텍스트는 일반적인 게시판 콘텐츠, 댓글, 블로그 post 등이 포함될 수 있으며 오디오는 우리나라에서는 아직 일반화되지 못했지만 미국에서는 큰 반향을 불러일으키고 있는 팟캐스팅 등이 한 유형이라 할 수 있다.

비디오(동영상)는 최근 판도라나 엠앤케스트 등 동영상 전문 포털의 인기와 함께 '동영상 UCC'가 이슈화됨에 따라 UCC의 일반적인 유형으로 간주되고 있다. 주로 단수개의 매체만을 활용하기 보다는 다차원적인 복수매체를 중복적으로 활용하는 'hyper packed'의 UCC가 일반적인 유형이라고 볼 수 있겠다. 참고로 최근의 조사결과에 따르면 UCC의 형태는 사진, 이미지(91%), 텍스트(85%), 동영상(30.4%), 음악(28.1%) 순으로 나타난다[10].

3.6 UCC 활용의 문제점

UCC에 관심이 집중되고 특히 동영상 UCC의 제작이 증가됨에 따라 가장 많이 제기되고 있는 것이 저작권 문제이다. 현재 동영상 UCC 서비스를 통해 볼 수 있는 콘텐츠 중 대부분은 기존 저작물을 재편집해 가공하거나 무단 재전송하고 있는 것들이다. 대부분이 국내의 버라이어티 오락프로그램, 광고, 드라마, 애니메이션 등 TV, 영화의 주요장면이나 스포츠 경기의 하이라이트, 해외 화제 영상 등을 재편집 내지 합성한 콘텐츠들이기 때문이다. 이처럼 기존 콘텐츠를 편집하거나 발췌한 내용으로 이루어진 UCC는 저작권 문제 때문에 UCC가 활성화되면 필수로 문제가 드러나고 있는 현실이다.

저작권 문제와 함께 큰 문제로 떠오른 것이 유해 콘텐츠이다. 정보통신윤리위원회의 유해정보 심의건수는 매년 늘어나고 있고 UCC 증가에 따라 정보통신윤리위원회의 심의건수는 더욱 증가할 것으로 예상된다. 위원회는 지난 2004년 음란, 명예훼손, 폭력, 사행심 조장 등의 명목으로 6만 9천 292건을 심의했다. 2005년에는 심의건수가 11만 9천 148건으로 늘어났고, 올해 7월말에는 9만 8천 751건으로 증가했다[11].

그러므로 UCC를 활용한 정보통신윤리교육을 실시함에 있어 학생들이 UCC를 직접 제작하고 학습에 활용할 때에 저작권 문제와 함께 유해 콘텐츠 문제가 발생되지 않도록 중점을 두고 지도하여야 할 것이다. 그러기 위해서는 기존의 콘텐츠를 활용할 경우에는 저작자의 허락을 받거나 출처를 반드시 밝힐 수 있도록 하고, 콘텐츠를 제작할 때에는 다른 사람의 인격을 존중하고 사회적으로 문제를 일으킬 수 있는 내용은 삼감으로써 함께 공유하고 즐기며 교육적 의미를 담을 수 있는 콘텐츠를 제작할 수 있도록 안내하고 지도해야 할 것이다.

4. UCC를 활용한 정보통신윤리교육방안

4.1 제작도구

정보통신윤리교육을 위한 교수-학습 자료로써 UCC제작을 위한 동영상 제작 및 편집은 프리미어 프로 2.0을 사용하고, 스틸이미지를 활용한 동영상 제작은 무비메이커, 포토스토리를 사용한다. 나레이션 등의 사운드 작업은 윈도우 보조프로그램인 녹음기를 사용하고, 이미지 편집 등의 작업은 포토샵을 이용한다. 제작한 UCC는 스트리밍 방식으로 하여 자체 제작한 학급홈페이지에 탑재하여 교수-학습 활동시 학습 자료로 활용하고 서로 간의 댓글 등을 통해 상호작용하게 한다.

4.2 학습형태

UCC제작 활동은 고도의 창의력을 동반한 학습활동이기에 모둠학습형태로 이루어지게 한다. 모둠구성원별로 역할을 나뉘어 효과적으로 이루어지게 하였고 모둠별로 다른 형태의 UCC를 제작하여 학습의 다양성을 추구한다.

4.3 UCC활용 방안

1) 역할극

모둠구성원 모두 참여하는 형태로 콘티작성 및 연기, 촬영 등의 역할을 분담한다. 난이도가 높은 활용방안으로 사전에 소양교육을 실시하여 효과를 극대화할 수 있도록 한다.



<그림 8> 역할극 활용 사례

2) 뉴스

시사고발 형식의 활용 방안으로 정보화의 역기능의 피해를 학생들의 입장에서 직접 느끼고 반성해볼 수 있는 계기가 될 수 있다.



<그림 9> 뉴스 활용 사례

3) 패러디

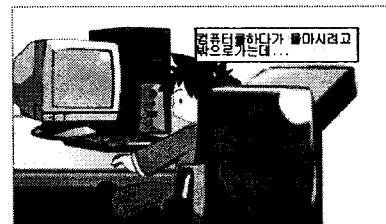
동영상과 이미지를 모두 활용할 수 있는 형태로 동영상은 유명한 영화, 드라마, 광고의 주요 부분을 패러디해 학습 효과를 높이고 이미지는 영화포스터나 공익광고의 이미지를 바탕으로 보다 손쉽게 패러디를 할 수 있다.



<그림 10> 패러디 활용 사례

4) 만화

네이버 웹툰을 이용하여 간단하게 활용할 수 있으며 정보통신윤리교육의 주제에 맞게 4컷짜리 만화로 표현하여 활용한다.



<그림 11> 만화 활용 사례

4.4 UCC 활용 정보통신윤리교육의 기대 효과

UCC를 정보통신윤리교육에 활용했을 때 다음과 같은 효과를 기대할 수 있다.

첫째, 정보통신윤리교육은 실천하지 않고서 성과를 기대하기 어렵다는 특징을 갖는다. 그러므로 학생들이 스스로 UCC를 제작하는 활동을 통하여 그 실천의지를 다질 수 있다.

둘째, UCC는 사용자가 직접 제작하는 활동으로 고도의 창의적인 사고 과정이 동반되기에 창의력을 신장시킬 수 있다.

셋째, UCC제작 활동이 주로 협력학습의 형태로 이루어지기 때문에 협동심과 상호 이해심을 배양할 수 있다.

5. 결론 및 향후 연구

본 논문에서는 컴퓨터 기술과 정보통신기술이 발달한 오늘날의 유비쿼터스 시대를 살아가는 학생들이 흥미를 갖고 능동적이며 적극적으로 참여할 수 있는 UCC를 직접 제작하고 교수-학습에 활용함으로써 정보화의 역기능에 능동적으로 대처하고 스스로 올바른 정보통신윤리의 실천의지를 다지며 보다 심화된 정보통신윤리의식을 함양 시킬 수 있는 UCC 활용 정보통신윤리교육 방안을 제시하였다.

이러한 UCC를 활용한 정보통신윤리교육은 학생들의 정보통신윤리의식의 함양과 실천의지 함양에 도움을 준다는 것을 볼 수 있다. 그러나 학교 수업 안에서 이루어지는 정보통신윤리교육 만으로는 실제 생활 속에서 학생들의 실천의지가 행동으로 이르지게 하는 데에는 아직 어려움이 있다고 하겠다. 그러므로 앞으로의 정보통신윤리교육에 있어서는 학생들이 가정이나 학교 밖의 생활 속에서 스스로 정보통신윤리를 실천하는 UCC를 제작해 봄으로써 자신의 정보통신윤리 실천 생활을 점검할 수 있는 프로그램을 개발하여 학생들의 실천 의지를 더욱 강화하고 실제 생활 속에서 실천할 수 있도록 하는 데 관심을 갖고 연구를 계속해야 할 것이다.

참고문헌

- [1] UCC활용학교교육혁신연구회, 행복한 학급 경영을 위한 UCC활용 혁신 방안, UCC활용혁신연구회 보고서 2007-(5)호, 2007
- [2] 변영애, 초등학생의 정보통신 윤리교육 프로그램에 의한 정보통신 윤리의식 변화 연구, 경인교육대학교 교육대학원 석사학위 논문, 2006
- [3] 강영임, 정보사회에서의 정보통신윤리교육 방안 연구 :초등학교를 중심으로, 경인교육대학교 교육대학원 석사학위 논문, 2004
- [4] 김민경, UCC기반 온라인 교육시스템의 설계 및 구현, 단국대학교 대학원 석사학위 논문, 2007
- [5] 서민성, UCC를 활용한 정보보호교육방안, 제주대학교 대학원 석사학위 논문, 2007
- [6] 서울시교육청, 정보통신윤리교육 지도자료, 2001
- [7] UCC활용학교교육혁신연구회, 행복한 학급 경영을 위한 UCC활용 혁신 방안, UCC활용혁신연구회 보고서 2007-(5)호, p.7, 2007
- [8] UCC활용학교교육혁신연구회, 행복한 학급 경영을 위한 UCC활용 혁신 방안, UCC활용혁신연구회 보고서 2007-(5)호, p.8, 2007
- [9] 명승은, 한국의 UCC문화 진화과정과 시사점, 국회도서관보 Vol.334, 2007
- [10] UCC활용학교교육혁신연구회, 행복한 학급 경영을 위한 UCC활용 혁신 방안, UCC활용혁신연구회 보고서 2007-(5)호, p.9, 2007
- [11] UCC활용학교교육혁신연구회, 행복한 학급 경영을 위한 UCC활용 혁신 방안, UCC활용혁신연구회 보고서 2007-(5)호, pp.9-10, 2007