

인터넷 윤리 교육의 방법론으로서의 미디어 리터러시

최준영* 이명숙** 손유익**

*계명대학교 교육대학원 전산교육전공

**계명대학교 교양교육대학

***계명대학교 컴퓨터공학과

e-mail:vertile@nate.com

Media Literacy as a internet Ethics Education Methodology

Jun-Young Choi*

Myung-Suk Lee**

Yoo-Ek Son***

*Dept of Computer Science Education Graduate School of Education,
Keimyung University

**College of Liberal Education, Keimyung University

***Dept of Computer Engineering, Keimyung University

요 약

현재의 인터넷은 엄청난 속도와 흡수성을 가진 채로 우리들의 생활에 스며들어 왔다. 인터넷은 효율성과 생산성, 오락성의 편익을 제공하는 반면, 익명성과 비대면성이라는 매체의 특성으로 인해 이를 악용한 인터넷 윤리의식이 심각한 사회문제가 제기되고 있다. 이에 인터넷으로 인한 부작용을 예방하고 보다 인간중심의 인터넷 문화를 만들기 위한 인터넷 윤리교육의 중요성이 부각되고 있다. 본 논문에서는 이러한 인터넷 윤리의식을 고취시키기 위한방법으로 미디어 리터러시를 제안한다. 기존에는 인터넷의 역기능들을 방지하기 위한 방법으로 차단을 시키거나 사용하지 못하게 하는 부정적 방법을 이용하였으나, 미디어 리터러시를 적용함으로써 인터넷을 올바르게 이해하고 느끼게 하여 긍정적인 사고를 가지게 하여 근원적인 예방을 함으로써 인터넷 윤리의식을 고취시키고자 하였다.

1. 서론

인터넷은 우리의 일상생활에서 빼 놓을 수 없는 중요한 미디어이며, 21세기의 가장 영향력 있는 매체로서 자유로운 의사소통과 여론 형성, 블로그, 개인 홈페이지, UCC, 전자상거래 트위터 등 사회 문화 및 산업발전에 긍정적인 도구로 사용되고 있다. 그러나 음란·폭력물의 급증, 개인정보 유출, 피싱, 그리고 게시판이나 댓글에서의 욕설과 비방, 허위사실 유포 등에 의한 사이버 폭력 등 인터넷의 역기능 현상도 발생되고 있다.^[1]

또한 개인의 삶과 사회의 전 영역에서 인터넷이 일상화됨으로써 인터넷이 지니는 비대면성, 익명성, 신속한 전파성, 모호성 등의 매체 특성을 악용한 인터넷 역기능의 폐해가 심각한 사회문제로 부각되고 있다. 특히 국내에서 인터넷을 기반으로 사이버 공간에서 행해지는 폭력은 매년 크게 증가할 뿐만 아니라 지능화 또는 융합되는 양상을 나타내면서 그 위험수위가 높아지고 있다. 이에 인터넷 폭력을 제지하기 위하여 인터넷 실명제 도입이나 가해자 처벌의 법적 제재 강화, 보안이나 차단의 기술적 보호수단 개발의 다양한 방안이 강구 되고 있으나 근원적인 예방을 위하여 인터넷 윤리의 중요성이 대두되고 있다.^[2]

그동안 많은 학교와 국가기관 그리고 시민단체에서 청소년들에게 올바른 인터넷 문화를 교육시키기 위한 다양한 연구와 시도들을 해왔다. 때로는 네티켓교육, 정보통신 윤리교육, 사이버윤리교육이란 이름으로 때로는 인터넷 윤리교육, 인터넷 미디어 교육, 인터넷 리터러시 교육이라는 이름으로 올바른 인터넷 사용법에 대해 가르치고 있다.^[3]

그러나 지금까지 진행되고 있는 교육방식은 대부분 기술을 차단하거나 법적 제재를 강화시키는 등 인터넷의 여러 장점들이 있음에도 불구하고 역기능이라는 이유를 들어 활용하지 못하게 하는 부정적인 방법들이 대부분 사용되어 왔다. 그러나 리터러시를 통하여 우리에게 편리하고 유익한 인터넷을 올바르게 인식 시키고 바르게 사용할 수 있도록 교육하는 것이 차단시키는 방법보다 근원적인 문제를 해결하여 예방할 수 있는 교육방법이라 할수 있다.^[4]

리터러시라는 말은 다양한 형태의 메시지에 접근하고 그것을 분석하고 평가하며 의사소통하는 능력을 의미한다. 인터넷 리터러시 교육이란 “다양한 연령 및 비판적 이해 능력, 인터넷을 통한 자기표현 능력, 그리고 인터넷을 통한 나눔과 참여 능력을 갖추도록 함으로써 궁극적으로 주체적 삶을 영위하기 위한 커뮤니케이션 능력을 갖추도록

하는”교육으로 정의하고 있다. 이렇듯 인터넷을 사용하는 데 있어 긍정적 방향으로 유도하여 인터넷 윤리의 역기능들을 줄여보고자 하는 것이다.^[5]

최근 방송통신위원회와 한국인터넷진흥원이 실시한 ‘인터넷이용자의 SNS이용 실태조사’ 결과에 따르면, 만12-49세 인터넷이용자 중 61.3%가 카페, 클럽, 인터넷동호회, 블로그, 미니홈피, 인스턴트 메신저, 인맥관리(교류) 서비스, 가상현실 서비스 등의 SNS를 이용하고 있다고 한다. 뿐만 아니라 인터넷 이용자 중 95.4%가 SNS 이용 의향자이며, SNS 이용자의 98.7%와 비이용자의 90.0%가 향후 SNS를 이용할 것으로 조사되고 있는바와 같이 SNS 이용자는 시간이 지남에 따라 늘어날 것이다.^[6]

따라서 본 논문에서는 이러한 발전과 변화하는 사회에 부흥하고자 SNS를 활용하여 미디어 리터러시를 적용할 수 있는 시스템을 만들고자 한다. 기존의 인터넷 윤리교육을 위한 리터러시 방법들은 텍스트중심의 주입식 교육으로 이루어져왔다. 그러나 본 연구에서 미디어 리터러시를 적용하여 많은 사람들이 사용하고 있는 SNS시스템에서 활용함으로써 학습자의 흥미도를 높이고 긍정적 사고를 갖게 하여 역기능들을 예방할 수 있고 아울러 정보윤리의식을 제고시키고자 한다. 또한 학습자들은 미디어 리터러시 교육방법을 통하여 교과서 내용과 관련된 멀티미디어들을 시청하여 문제를 인식하고 비판할 수 있는 능력을 갖게 될 것이다. 이를 기반으로 하여 인터넷윤리적인 올바른 사고를 이끌어 낼 수 있다.

2. 관련 연구

가. 미디어 리터러시

리터러시(Literacy)의 사전적 정의는 “글을 읽고 쓸 줄 아는 능력”이다. 미디어 리터러시(Media literacy)란 다양한 형태의 미디어(텍스트, 영상, 매체, 정보)를 비판적으로 분석하고, 평가하며, 읽고 쓰는 능력이다.

미디어 교육은 미디어 텍스트가 담고 있는 문화를 읽어내고 이를 통해서 사회를 재인식시키는데 일차적 목표가 있으며, 이를 위해 미디어 리터러시 교육은 사회의 구조와 문화를 반영하는 비판적 해독과 이를 넘어 창조적인 메시지의 생산이라는 미디어 교육의 방향과 목표를 제시 한다. 그리고 미디어를 리터러시 관점에서 접근하여 미디어 교육의 영역을 사회와의 소통에 대한 문제로 그 개념을 확장시키고자 하는 것이다.^[7]

미디어 리터러시는 단순히 미디어를 활용할 수 있는 기능적 차원의 능력을 말하는 것이 아니라 미디어가 표상하고 있는 메시지를 적극적으로 그리고 비판적으로 읽고, 분석하고, 평가함으로써 미디어를 통해 재현되고 있는 현실을 이해하고, 나아가 미디어 제작을 통해 의미의 생산자로서 메시지를 창의적으로 창조해 나가는 종합적인 과정임을 알 수 있다.^[8]

위와 같이 미디어 리터러시의 여러 관점과 특성을 통해 미디어의 환경은 대부분의 사회문화와 시대적 배경을 거

쳐 학습자들의 가치와 신념, 활동방향에 큰 영향을 미치며, 이것으로 미디어와 사회의 관계는 적극적으로 창의적인 영향을 미치며 자기 주도적 행동 규제와 강화를 통하여 창의적인 생산 능력 그리고 상호작용을 강화하는 방향으로 진화 하고 있다.

기존의 미디어 교육 관련 논의들은 단순히 미디어를 활용할 수 있는 기능적인 차원의 능력으로 한정하여 접근하거나, 미디어 읽기의 관점에 치우쳐 접근해온 경향이 매우 강하였는데 최근의 미디어 리터러시 교육의 과정은 미디어 읽기(해독)의 과정과 제작의 과정 모두를 포함하는 형태로 변하고 있다.^[9]

나. SNS(Social Network Service)

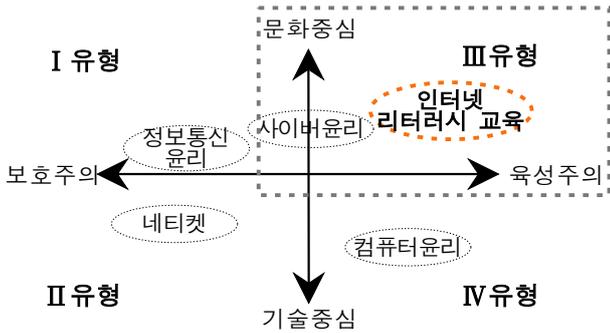
SNS는 회원들끼리 서로 친구를 소개하거나 사이트내에서 공통 관심사를 가진 사람과 친구가 되는 등 새로운 인간관계를 넓혀 가는 것을 목적으로 개설된 커뮤니티형 인터넷 사이트이다.^[10]

SNS는 온라인상에서 공통의 관심사를 가진 사용자간의 관계 맺기를 지원하고, 다양한 커뮤니티 활동이나 정보공유를 할 수 있도록 하는 서비스를 말한다. 또한 온라인 커뮤니티와 혼용되어 사용되기도 하나, 커뮤니티가 주로 비슷한 관심사의 사람들이 한 장소에 모여 활동하는 그룹 중심 커뮤니티 서비스를 지칭한다면, SNS를 제공하는 소셜 네트워킹 사이트에는 개인이 중심이 되어 다른 개인과 관계를 맺고, 서비스에 축적된 개개인의 관계가 모여 더 큰 네트워크를 형성하는 구조를 띤다. 따라서, 소셜 네트워킹 사이트에는 개인의 아이덴티티를 밝히는 프로필 서비스와 관계맺기 기능이 중심이 되며, 이렇게 구축된 네트워크를 활용해 콘텐츠를 생산하거나 배포하는 기능, 개인간의 커뮤니케이션을 지원 할 수 있는 기능들로 구성된다.

다. 인터넷 윤리교육의 접근법

인터넷은 우리의 일상생활에서 빼 놓을 수 없는 중요한 미디어이다. 인터넷은 과거에 등장한 그 어떤 미디어보다 우리의 삶에 많은 큰 영향을 미치고 있다. 특히 인터넷을 공기처럼 마시고 살아온 청소년들에게 있어 인터넷은 이제 단순한 기술과 도구의 수준을 넘어 삶의 일부로 그 의미가 확장되고 있다.

(그림 1)은 인터넷 윤리교육의 방향성을 설정할 수 있는 접근법을 설명하고 있다.^[4]

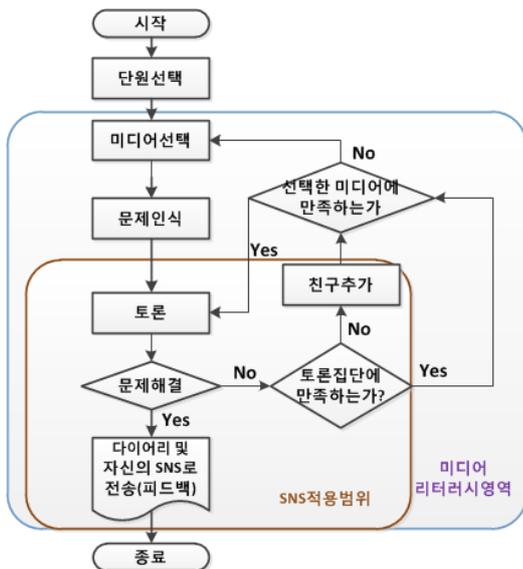


(그림 1) 인터넷윤리 교육의 접근법

네 개의 교육은 교육철학이나 배경, 커리큘럼 그리고 교육방식 등이 조금씩 다르지만 인터넷을 바르고 잘 사용해 보자는 측면에서는 동일한 목표를 지니고 있다. 따라서 보호주의 인터넷 윤리교육은 나쁜 교육방법이고 육성주의 인터넷윤리교육만이 바람직하다고 생각한다면 인터넷은 기술이 아니고 문화이기 때문에 문화로서 인터넷을 바라보는 윤리교육이 이루어져야 한다는 이분법적 사고는 문제가 있다. 보호와 육성, 기술과 문화 어느 한쪽이 치우치지 않는 균형적인 관점을 지니고 인터넷윤리 교육을 시행할 때 우리들의 인터넷 생활은 행복해 질 수 있다.

3. 시스템 설계 및 구현

(그림 2)는 SNS기반의 시스템 구조를 설계한 것이다. 학습자들의 흥미를 높이기 위하여 SNS기반으로 구현하였다. 학습메뉴를 통해 주제가 다른 관점이 있는 동영상 학습하게 되고 문제를 인식하게 되면, 토론을 통하여 그 문제를 풀어 나간다. 문제가 해결되지 않을 경우 교수자의 역할로 문제를 풀어나갈 수도 있고 집단 토론으로 문제를 해결할 수도 있다. 이렇게 함으로써 인터넷에서의 행동에 대한 옳고 그름을 판단할 수 있고, 긍정적 사용을 유도할 수 있다.



시스템은 학습방, 아고라, 다이어리, 미디어 제작으로 카테고리리를 두어 리터러시를 적용하고자 하였다. 학습방에서는 미디어 선택에서 긍정적 미디어와 부정적 미디어를 함께 제시한다. 학습자는 두 종류의 미디어를 보고 비판적 판단을 할 수 있도록 하였다. 아고라방에서는 미디어를 보고 느낀점을 아고라에서 토론할 수 있도록 하였다. 다른 사람의 생각도 알 수 있고 자신의 생각과 어떻게 다른지 무엇이 잘못된 생각이고 옳은 생각인지를 판단할 수 있도록 하였다. 또한 아고라에서 댓글을 달 때 선플과 악플도 달게하여 악플이 나에게 얼마나 큰 고통을 주는지 선플이 나에게 어떤 기쁨을 주는지를 느끼게 하여 그것에 대한 토론도 이루어진다. 다이어리에서는 여러 토론을 거쳐 나온 결과를 통해 자신의 생각을 정리하는 곳이다. 미디어 제작은 음란물과 같은 역기능으로 인해 여러 차단 기술들을 사용하고 있는데 미디어 제작에서 미디어 만드는 방법을 제공하고 좋은 미디어를 만들고, 공모전 작품을 같이 만들어 참가하게 하여 동영상으로 새로운 성취감을 느끼게 함으로써 동영상에 대한 새로운 인식을 갖게 한다.

(그림 3)은 SNS를 기반으로 웹 시스템을 구현하였다. 학습자가 학습이 이루어지고난 후의 토론하는 모습을 보여주고 있다. SNS를 활용하여 즉각 피드백을 함으로써 학습자들의 흥미도를 높일 수 있다.



(그림 3) SNS기반 웹 시스템 화면

(그림 4)는 스마트폰에서 캡처한 화면이다. 스마트폰에서도 토론을 할 수 있고 직접 토론 글을 기록할 수 있다. 스마트폰에서 하는 사람과 일반 웹으로 하는 학습자끼리 대화를 공유할 수 있고 서로 자료 공유가 가능하다. 이렇게 함으로써 자료 저장에 가능함으로 자료 재사용이 가능하게 하였다.



(그림 4) 스마트폰 화면

4. 결론 및 향후과제

인터넷 윤리 교육의 목적은 인터넷에서 발생하는 여러 가지 윤리문제들에 관해 ‘그것이 왜 잘못된 일이며, 어떤 피해를 낳고, 어떤 정도의 처벌을 받는가?’에 관한 지식 정보를 먼저 알게 하는 인지영역, ‘진심으로 도덕적으로 선함을 사랑하고 악함을 미워하는 마음과 태도’를 강조하여 느끼게 하는 정의영역, ‘직접 경험해 보는 연습’을 하는 실천하는 행동영역이다. 즉, 무엇이 옳고 그른지 알게 하고 진정으로 나쁘다고 느껴야 하고 그것을 실천하게 하는 것이 인터넷 윤리의 목적이다.

인터넷이 우리에게 편리하고 유익함을 가져다주는 것임에는 틀림없다. 그러나 인터넷 상에서 발생하는 여러 가지 역기능 때문에 많은 가정, 학교, 국가에서는 해로운 것을 차단하고 사용하지 못하게 하는 방법을 사용하고 있다.

편리한 도구를 만들어 놓았음에도 불구하고 부작용 때문에 사용하지 못하는 것에서 편리함을 잘 활용할 수 있도록 긍정적 생각을 갖게 하여 잘 사용할 수 있도록 하는 것이 본 논문의 목적이다.

이와 같은 목적을 이루기 위한 방법으로 미디어 리터러시를 활용한다. 인터넷을 올바르게 활용하기 위해서 여러 가지를 배우고 나쁜 것을 나쁘다고 느끼고 실천하지 않게 하기 위해서 정보를 올바르게 해독하고 비판하는 사고를 가져야 하고 이를 실천할 줄 알아야 한다. 리터러시를 교육함에 있어 학습자들의 흥미도를 높이기 위한 방법으로 요즘 많이 사용하고 있는 SNS기반으로 구현하였다. 인터넷이란 도구는 문제를 해결할 수 있는 긍정적 요소, 여러 가지 미디어를 제작하여 내가 직접 참여하여 성취감을 높일 수 있는 긍정적 요소 등 여러 가지 긍정적 요소를 제공함으로써 인터넷 사용을 긍정적인 방법으로 활용할 수 있으

리라 기대해 본다.

향후과제로는 이 시스템을 많은 학습자들에게 적용한 후 여러 가지 설문조사를 통하여 학습자의 긍정적 상태를 분석할 필요가 있다. 또한 미디어 리터러시 뿐만 아니라 여러 가지 리터러시를 적용하여 분석할 필요가 있다.

참고문헌

- [1] 박종현, 사이버 폭력의 실태와 대처 방안, 지역정보화, 제49권, pp.50-57, 2008.
- [2] 김문구, 박종현, 국내 성인의 인터넷 윤리수준 영향 요인과 인터넷 폭력과의 관계에 관한 연구, 소비자 문제 연구, 제33호, pp.65-91, 2008.
- [3] 정은주, “미디어 리터러시를 통한 다문화교육”, 교수-학습의 구성과 실천, 한국 교원대학교 석사학위논문, 2010.
- [4] 이미나, 미디어 리터러시로서의 미디어교육수업사례 제안, 한국사회과교육학회 학술논문, 41권 3호, pp.139, 2009.
- [5] 한국생산성본부, 인터넷 윤리, 확산을 위한 강사 정보서, 2010.
- [6] 김승아, SNS 사용자들의 관심사 파악을 통한 SNS 개선 방안 연구:트위터 중심으로, 동국대학교 컴퓨터교육 전공, 2010.
- [7] 기선정, 김아미, 미디어교육: 학습, 리터러시 그리고 현대문화, iNBook.
- [8] 정재훈, “사회과 문화교육의 방법론으로서 미디어 리터러시.” 한국교원대학교 석사학위 논문, 2007.
- [9] 김묘은, 미디어 리터러시 교육이 청소년 인터넷 중독 치료에 미치는 효과, 홍익대학교 영상대학원 인터랙션 디자인전공, 2006.
- [10] 백인걸, Social Network Service를 위한 동영상 콘텐츠 활용에 관한 연구-메타데이터를 중심으로-, 홍익대학교 대학원 석사학위논문, 2007.
- [11] 노기영, 뉴미디어의 의사소통성과 쌍방향성, 한국사회의 방송·통신 패러다임 변화 연구자료, 2008.