

2021년 한국인터넷거버넌스포럼 최종 보고서

2021. 11.

한국인터넷거버넌스포럼 프로그램위원회

목 차

0. 한국 인터넷거버넌스포럼 소개	3
1. 2020년 한국 인터넷거버넌스포럼 개요	4
2. 준비 과정	5
1) 프로그램위원회	5
2) 프로그램위원회의 준비 과정	6
3) 사무국	9
3. 프로그램	11
4. 행사 평가	13
1) 참석자 통계	14
2) 프로그램위원회 평가 내용	14
5. 수입 및 지출	15
6. 사진	16
7. 워크숍 세부내용	18

0. 한국 인터넷거버넌스포럼 소개

인터넷거버넌스포럼(Internet Governance Forum, IGF)은 정부, 기업, 시민사회, 학계, 기술 커뮤니티, 이용자 등 다자간(multi-stakeholder)의 정책 대화를 위해 만들어진 포럼입니다.

지난 2005년 개최된 정보사회세계정상회의(W SIS)의 결과 문서인 튀니스 어젠더(Tunis Agenda)의 72항에 따라 2006년 아테네에서 처음 개최되었으며, 이후 개최 국가를 달리하며 매해 개최되고 있습니다.

IGF는 인터넷 관련 공공정책 이슈와 관련하여 정부, 기업, 시민사회, 학계, 기술 커뮤니티, 국제기구 등 다양한 이해당사자 사이의 대화를 촉진하고, 새로운 인터넷 관련 이슈들이 제기되며, 개발도상국이나 새로운 참여자의 정책 역량을 강화하는데 큰 역할을 해온 것으로 평가되고 있습니다.

한편, IGF는 단순히 정책토론에 그치는 것이 아니라, 주요 인터넷 관련 정책 이슈에 대해 ‘권고’ 등 보다 구체적인 결과물을 생산할 것을 요구받고 있습니다.

지난 2014년 4월 23~24일 상파울루에서 개최된 넷문디알(NetMundial) 회의(인터넷 거버넌스의 미래에 대한 멀티스테이크홀더 회의)에서도 IGF의 강화 필요성을 다시 한 번 권고한 바 있습니다.

한국 인터넷거버넌스포럼(KrIGF)은 주요 인터넷 관련 공공정책 이슈와 관련하여 정부, 기업, 시민사회, 학계, 기술 커뮤니티, 이용자 등 국내 다양한 이해당사자들 간의 대화와 토론을 촉진하는 것을 목적으로 합니다.

또한, 주요 인터넷 거버넌스 이슈에 대한 교육과 홍보를 통해 보다 많은 시민들이 인터넷 정책결정 과정에 참여할 수 있도록 하고자 합니다. 더불어, 아태 지역 IGF 및 세계 IGF와의 연계를 강화함으로써 한국의 이해당사자들이 지역 및 세계적 차원의 논의에 보다 적극적으로 참여할 수 있도록 하고 있습니다.

한국 인터넷거버넌스포럼은 2012년부터 매해 개최되어 왔으며 2021년에 10회 행사를 개최하게 되었습니다. 2014년부터는 다자간 이해당사자가 참여하는 프로그램위원회를 구성하여 행사를 준비하고 있습니다. 2017년부터 행사에 대한 최종 보고서를 발간 하였으며, 세계 IGF에 국가인터넷거버넌스포럼(National IGF)으로 공식 등록되었습니다. 2021년에도 지난해에 이어 최종 보고서를 발간하며, 이를 세계 IGF 사무국에 전달할 예정입니다.

이 보고서에 대한 의견이 있으신 분은 아래 연락처로 의견을 주시기 바랍니다.

o 문의처 : KIGA 사무국 (Tel. 02-587-3072, E-mail. sec@kiga.or.kr)

1. 2021년 한국 인터넷거버넌스포럼 개요

- 주 제 : 새로운 시작: 평등, 공정, 참여의 거버넌스
- 일 시 : 2021년 8월 20일(금), 10:00~17:50
- 장 소 : Zoom 온라인 회의
- 주 최 : 다자간인터넷거버넌스협의회(KIGA)
- 주 관 : 한국인터넷진흥원(KISA), 가비아, 사단법인 오픈넷, 정보통신정책연구원(KISDI), GP3 Korea, 진보네트워킹센터, 카카오, (사)한국인터넷기업협회, (사)한국호스팅도메인협회, 미래인터넷포럼(FIF), 사이버커먼스(CyberCommons) (총 11개 기관)
- 후 원 : 과학기술정보통신부, DotAsia, ICANN, 카카오, 가비아 (총 5개 기관)
- 홈페이지 : www.krifg.kr
- 참석인원 : 총 557명(줌 참석자 397명(71%), 유튜브 시청 160명(29%))
 - * zoom, YouTube에서 워크숍 별 최고 시청자 수를 기록하여 중복 집계 있음
 - * 줌 참석자에는 패널도 포함 되어 있음

○ 주요결과

- ‘새로운 시작 : 평등, 공정, 참여의 거버넌스’라는 슬로건 아래 평등, 공정, 참여 세 가지 주제의 공모 워크숍 7개, 주소자원분과, 프로그램위원회, 한국인터넷진흥원이 각 주관하여 진행한 주관 워크숍 3개, 데이터 공유 및 프라이버시 관련 강좌, 총 11개의 워크숍을 진행.
 - *12개 워크숍 및 튜토리얼을 진행 예정이었으나, 제안자 부재로 워크숍 1개를 진행하지 못 하였음.
- 특히 ICAAN에서 진행한 한국도메인 이름 관련 워크숍, 미얀마 인권과 민주주의 등 사회적 이슈가 되는 워크숍이 진행되었음.
- KrIGF 영상 품질 제고 및 문자 통역 제공을 통해 KrIGF 접근성 개선
- 행사 전후 서포터즈의 적극적인 온라인 홍보, 유튜브 채널 도메인 활성화(krifg-channel.kr), 유튜브 채널을 통한 행사 동영상의 아카이브 등 한국 인터넷거버넌스포럼의 영상 체계화

2. 준비 과정

1) 프로그램위원회

- 한국 인터넷거버넌스포럼은 다자간인터넷거버넌스협의회(KIGA) 산하의 워킹그룹인 한국 인터넷거버넌스포럼 프로그램위원회에서 담당합니다. 현재 프로그램 위원회는 정부, 업계, 학계, 기술계, 시민사회 등 다양한 분야의 참여자들로 구성되어 있습니다.

- 2021년 프로그램위원회는 다음과 같이 구성되었습니다.

(보기: 위원장 제외 가나다 순)

- 김태은(위원장), 정보통신정책연구원(KISDI), 정부
- 김경석(위원장), 부산대학교, 기술계
- 박복남, 드림이즈, 산업계
- 서창호, 공주대학교, 학계
- 손재원, 광주과학기술원, 학계
- 신중현, 한국도메인호스팅협회, 산업계
- 오경미, 오픈넷, 시민사회
- 오병일, 진보네트워크센터, 시민사회
- 이미루, 진보네트워크센터, 시민사회
- 이재영, 동국대학교, 학계
- 장시영, 한국인터넷진흥원(KISA), 정부
- 조부승, 한국과학기술정보연구원(KISTI), 정부
- 최은창, GP3Korea, 시민사회
- 최은필, 카카오, 산업계
- 최지연, 오픈넷, 시민사회
- 최현아, 한국인터넷진흥원(KISA), 정부

2) 프로그램위원회의 준비 과정

- 2021년에 프로그램위원회는 다음과 같이 회의를 열고 행사 준비를 논의하였습니다. 자세한 논의 내용과 회의 결과는 회의록을 참고하시기 바랍니다
- 3월 05일 : 2021년 프로그램위원회 1차 회의 (제49차 회의)
 - 2021년 KrIGF 프로그램위원회 위원 참여현황 및 위원장 선정
 - 2021년 KrIGF 위원별 역할(조직위원회) 논의
 - 2021년 KrIGF 준비 일정 검토
- 3월 26일 : 2021 프로그램위원회 2차 회의 (제50차 회의)
 - 2021년 KrIGF 프로그램 설문조사 결과보고
 - 2021 KrIGF 슬로건/프로그램(안) 논의
 - ▶ 슬로건 : 새로운 시작: 평등, 공정, 참여의 거버넌스
 - 2021 KrIGF 일시 및 진행방식 논의
- 4월 05일 : KrIGF 프로그램 소위원회
 - KrIGF 개최 일시 결정
 - KrIGF 진행방식 결정 논의(오프라인, 온/오프라인(하이브리드))
 - 온라인 진행 시 화상회의 플랫폼 시스템 결정 논의
 - 트랙별 실시간 스트리밍 방안
 - 소위원회 운영 방향성 논의
- 4월 23일 : 2021 프로그램위원회 3차 회의 (제51차 회의)
 - 2021 KrIGF 개최일시 확정 및 온오프라인 방식 논의
 - 2021 KrIGF 워크숍 공모 계획(안) 및 주관워크숍 논의
 - 2021년 NRIs 워크숍 주제 선호도 조사 논의
- 5월 03일 ~ 06월 07일 : 워크숍 공모 기간
- 5월 21일 : 2021 프로그램위원회 3차 회의 연장
 - KrIGF 프로그램위원회 신규 위원 안내 및 소개
 - 2021 KrIGF 워크숍 접수 현황 공유
 - KrIGF 메인세션 및 기획세션 구성(주관워크숍 제안 3건)

- 5월 28일 : 2021 프로그램위원회 4차 회의 (제52차 회의)
 - 워크숍 접수 현황 공유 및 향후 계획 논의
 - 프로그램위원회, 주소자원분과위원회 주관 워크숍 준비현황
 - 2021 KrIGF 워크숍 제안서 평가 등 향후계획(안)
- 6월 09일 : 워크숍 평가 관련 사전 회의
- 6월 10일 ~ 6월 21일 : 평가위원 워크숍 개별 평가
- 6월 25일 : 2021 프로그램위원회 5차 회의 (제53차 회의)
 - 2021 KrIGF 워크숍 확정 및 프로그램 기획
 - ▶ 트랙명 결정: ①평등, ②공정, ③참여
 - ▶ 총 12개의 워크숍 및 튜토리얼 결정
(공모 워크숍 7개, 주관 워크숍 4개, 튜토리얼 1개, 총 12개)
 - 2021 KrIGF 공동주관 및 후원 논의
- 7월 08일 : 선정된 서포터즈 사전교육
 - (진행: 사무국, 장소: 온라인(zoom 회의), 회의시간: 1시간30분)
 - KrIGF 소개 및 활동방안
 - 지원혜택
- 7월 22일 : 2021 프로그램위원회 6차 회의 (제54차 회의)
 - 2021 KrIGF 워크숍 업데이트 현황 공유
 - 공동 주관 및 후원 모집 현황 공유(공동주관 9곳, 후원 6곳)
 - 메인시안 및 홍보 계획 안 공유
- 8월 03일 : 2021 프로그램위원회 7차 회의 (제55차 회의)
 - 개회식 및 인사말 연사 구성
 - 후원관련 현황(닷아시아, ICANN, 잉카인터넷)
 - KrIGF 워크숍 및 주관워크숍 현황 공유
- 8월 20일 : 2021 한국인터넷거버넌스포럼(KrIGF) 개최

- o 8월 27일 : 2021 프로그램위원회 8차 회의 (제56차 회의)
 - 2021 KrIGF 개최 결과 보고
 - 사진 및 영상 활용 동의서 관련 논의
 - 차기 KrIGF 프로그램 위원 구성 및 기타 논의사항
- o 9월 30일 : 2021 프로그램위원회 9차 회의 (제57차 회의)
 - 서포터즈 활동 보고서 보고
 - 2021 KrIGF 평가 및 워크숍 결과보고서 평가
 - KrIGF 프로그램 위원회 활동 평가 및 개선방안 논의
 - 프로그램위원 구성관련 활동 및 홍보방안 논의

3) 사무국

o 2021년 한국인터넷거버넌스포럼의 준비와 진행을 위해 다음과 같은 분들이 수고해주셨습니다.

- 윤주혁, 상상앤컴퍼니
- 구범서, 상상앤컴퍼니
- 강수진, 상상앤컴퍼니
- 이미옥, 상상앤컴퍼니
- 방선미, 상상앤컴퍼니
- 송기복, 상상앤컴퍼니

o (서포터즈)

권연지, 중앙대학교	유상민, 아주대학교
김민지, 중앙대학교	이보은, 공주대학교
김민지, 명지대학교	이신희, 단국대학교
김지우, 연세대학교	이연지, 서울대학교
문필섭, 서울시립대학교	임현정, 한국외국어대학교
박주희, 경희대학교	정우진, 충남대학교
박지민, 경상국립대학교	채진주, 조선대학교
신대용, 가천대학교	최영, 명지대학교
심효천, 경기대학교	최유정, 연세대학교

4) 페이스북 페이지

- o KrIGF의 공식 계정을 통해 한국인터넷거버넌스포럼 소개, 서포터즈 모집, 행사 홍보 등을 진행하여 조직적인 홍보를 강화함
- o 페이스북 페이지 : <https://www.facebook.com/krigf.kr/>

5) 유튜브 채널 개설 및 KrIGF 동영상의 체계적인 관리

- o 유튜브 채널을 개설하여 과거 행사 기록을 정리하고, 2021 KrIGF 행사 영상 또한 게재하여 체계적으로 관리 중
- o 유튜브 채널 : [krigf-channel.kr](https://www.youtube.com/channel/UCkri9f-channel.kr)

6) 문자통역

- o 장애인 접근권 보장 및 속기록을 남기는 의미에서, 행사 현장에서 문자통역을 제공하기로 함.
- o 사회적 협동조합인 AUD(<http://www.sharetyping.com/>)의 문자통역 유료 서비스 이용.
- o 유료 서비스로 진행하였으며, 2021 KrIGF는 zoom 선택자막 기능을 활용하여 참여자가 워크숍과 자막을 동시에 시청할 수 있도록 진행

7) 동시통역 및 순차통역

- o ICANN 워크숍에서는 동시통역으로 진행하여 한영 통역사 1명, 영한 통역사 1명을 추가하여 참여자 및 패널에게 제공
- o 해당 통역비는 ICANN 후원금을 활용하여 통역비를 제공하였음
- o 미얀마 인권과 민주주의: 인터넷 접속 차단과 SNS 민주화 운동
워크숍에서는 순차통역이 진행되었으며, 망고(가명)가 통역역할을 맡아 워크숍을 진행하였음.
- o 해당 통역비는 KrIGF 예산에서 제공하였음.

3. 프로그램

- 2021년 한국 인터넷거버넌스포럼은 참여, 평등, 공정 등 3개 트랙으로 7개의 공모 워크숍, 3개의 KIGA 및 KISA 주관 워크숍, 1개의 강의 (튜토리얼) 세션 형식으로 구성되었습니다.

시간	내용		
10:00 ~ 10:30 (30')	개회식		
	☐ 사회: 김태은, KriGF 위원장 ☐ 개회사: 이동만, KIGA 위원장 ☐ 인사말: 박지환, 오픈넷 이사 / 송관호, 인터넷거버넌스 연구협의회 의장 이원태, 한국인터넷진흥원 원장 / 박성호, 인터넷기업협회 회장 ☐ 축사: 강도현, 과학기술정보통신부 정보통신정책관 조승래, 과학기술정보방송통신위원회 간사 더불어민주당 대전유성군(갑) 국회의원 Edmon Chung, 닷아시아 CEO Jia-Rong Low, ICANN 아태지역 부사장		
구분	트랙1	트랙2	트랙3
	평등	공정	참여
10:30 ~ 12:00 (90')	디지털 전환기의 노령화와 노인인구: 참여, 포용 혹은 소외		참여와 공동생산 측면에서 살펴본 인터넷주소법 개정안과 거버넌스 미래
	☐ 좌장: 강하연, KISDI 국제협력연구 본부장 ☐ 발제: 전선민 KISDI 부연구위원 ☐ 패널: 황남희 한국보건사회연구원 고령사회연구센터 센터장 황윤주 서울시50플러스재단 강민정 서울디지털재단 손학 (주)에스씨이코리아 김태은 정보통신정책연구원 이다경 정보통신정책연구원		☐ 사회: 윤복남 법무법인 한결 변호사 ☐ 발제: 박지환 오픈넷 이사 ☐ 패널: 오한빈, 과학기술정보통신부 디지털산업제도과 사무관 조준상, 한국인터넷진흥원 인터넷주소센터 단장 김상민, 가비아 차장 이동만, KAIST 교수 이벽규 전 거버넌스센터 이사
12:00 ~ 13:00	휴식(점심시간)		
13:00 ~ 14:30 (90')	청소년의 미디어 리터러시 교육이 이루어져야 할 방향	그래서 AI를 어쩌라고요?: AI의 현상과 고민들	지속 가능한 플랫폼 거버넌스
	☐ 사회: 김봉섭 NIA 지능정보윤리팀 ☐ 패널: 이선민, 시청자 미디어재단 연구원 최숙기, 한국교원대학교 교수 공현, 청소년인권운동 연대 지음 활동가 이성철, KATOM 전국미디어 리터러시교사협회 이재승, 카카오 제주협력팀 이사	☐ 사회: 백가을 서울대학교 ☐ 패널: 임소연, 숙명여자대학교 한지윤, 업스테이지 조경숙, 독립활동가 미루, 진보넷 활동가	☐ 사회: 전응준 법무법인 로고스 변호사 ☐ 패널: 김보라미 경실련 변호사 홍대식, 서강대법학전문대학원 교수 정미나, 코리아스타트업포럼 정책실장 김익현, ZDNET Korea 미디어 연구소장 정원준 한국법제연구원 규제법제연구센터 부연구위원
14:30	휴식		

~ 14:40			
14:40 ~ 16:10	Enabling Korean Domain Names and Email Addresses for Inclusive Internet	[튜토리얼] 데이터 공유와 데이터 프라이버스	인공지능 규제와 거버넌스
	☐ 사회: Ms. Pitinan Kooarmonpatana , IDN Programs Senior Manager, ICANN, Technical ☐ 패널: Prof. Dongman Lee , Chair, Korea Internet Governance Alliance (KIGA), Academia Prof. Kyongsok Kim , Chair, Korean Generation Panel, Academia Ms. Maria Kolesnikova , Chair, Universal Acceptance Local Initiative (CIS-EE), Technical Mr. Champika Wijayatunga , APAC Technical Engagement Manager, ICANN, Technical	☐ 사회: 최은창 프리인터넷프로젝트 펠로우 ☐ 패널: 김경훈 , 정보통신정책연구원 전응준 , 법무법인 로고스 변호사	☐ 사회: 김기중 정보인권연구소 이사 ☐ 패널: 허유경 , 소비자시민모임 IT 금융전문위원 서채완 , 민주사회를 위한 변호사모임 디지털정보위원회 김현경 , 서울과학기술대학교 교수 신용우 , 법무법인 지평 변호사 최인선 한국지능정보사회진흥원 지능화법제도팀 팀장
16:10 ~ 16:20	휴식		
16:20 ~ 17:50	미얀마 인권과 민주주의: 인터넷 접속 차단과 SNS 민주화 운동	타겟광고를 위한 IT 플랫폼 기업의 개인정보 수집 및 활용 문제	국가인터넷주소자원 중장기 전략 및 주요 정책 과제
	☐ 사회: 수박(가명) , 고려대학교 ☐ 발제: 수박(가명) , 고려대학교 ☐ 패널: 최은창 , 프리인터넷프로젝트 펠로우 사과(가명) , 배(가명), 파파야(가명) 파인애플(가명) , 두리안(가명), 망고(가명) 통역사	☐ 사회: 이재영 VoY@GI ☐ 패널: 김이준 대학생 이진규 네이버 CPO 김가연 오픈넷 변호사	☐ 사회: 박정섭 KISA인터넷주소정책팀 팀장 ☐ 발표: 임준형 , KISA인터넷주소기술팀 팀장 장시영 , KISA인터넷주소정책팀 선임연구원 김보영 , KISA인터넷주소정책팀 선임연구원 황해란 , KISA인터넷주소정책팀 선임연구원 ☐ 패널: 오한빈 , 과학기술정보통신부 사무관 조부승 , 한국과학기술정보연구원 이영음 , 한국방송통신대학교 교수 오병일 , 진보네트워크 활동가 전응준 , 법무법인 로고스 변호사 서재우 , 코리아센터 차장

○ 세부적인 논의 결과는 [7. 워크숍 세부내용]을 참고하시기 바랍니다.

4. 행사 평가

1) 참석자 통계

- 총 사전등록자 : 402명 / 설문조사 응답 인원 : 168명
- 참석인원 : 총 557명(줌 참석자 397명(71%), 유튜브 시청 160명(29%))
 - * zoom, YouTube에서 워크숍 별 최고 시청자 수를 기록하여 중복 집계 있음
 - * 줌 참석자에는 패널도 포함 되어 있음

2) 프로그램위원회 평가 내용

○ 2021 KrIGF 평가

- 설문조사 결과 주요내용 공유

- ▶ 발표내용 및 다양한 이해관계자의 의견은 좋으나 청중과 소통할 수 있는 시간이 부족하였음
- ▶ 화면 구도상 한 명의 패널만 보이며, 참가한 패널 및 다른 참가자의 화면을 같이 송출하여 각 패널들의 분위기를 같이 보여주면 좋을 것 같음
- ▶ 다양한 이해관계자의 의견을 들을 수 있어서 좋았음

- 자체 평가

- ▶ zoom 웨비나를 사용하다보니 패널 및 워크숍 관계자 개인화면과 음성만 송출되며, 참가자 인원들은 채팅으로만 소통이 가능하다보니 자유로운 소통에 불편함이 있음
- ▶ 주관 워크숍(기획 워크숍)은 특정 담당자를 선정하여 진행함으로 일반적인 워크숍과 차별성이 없으며, 차년도 KrIGF에서는 주관 워크숍 진행에 대한 논의필요
- ▶ 최우수 서포터즈 선정과정 중 활동보고서 평가를 진행하다보니 객관적인 평가보다 주관적인 평가가 반영되어 최우수 서포터즈 선정 방안 및 필요성에 대한 논의 필요

○ 2021 KrIGF 개선방안

- 공모 워크숍 1개의 제안자와 연락이 되지 않아 행사 당일 워크숍을 진행하지 못하였음. 추후 KrIGF에서는 지속적인 확인 및 사전대비 방안 필요
- KrIGF 주관단체 및 프로그램위원회의 역할이 제대로 이루어지지 않아, 차년도부터는 적극적인 행사홍보 등 참여 유도 필요

5. 수입 및 지출

5.1 수입

수입 항목	세부항목	예산(원)	결산(원)	비고
KISA	KrIGF 개최예산	24,900,000	25,747,000	추가 편성 포함
후원금	DotAsia	-	5,760,000	
	ICANN	-	3,000,000	
	카카오	-	2,750,000	부가세 포함
	가비아	-	1,100,000	
합계		24,900,000	38,357,000	

5.2 지출

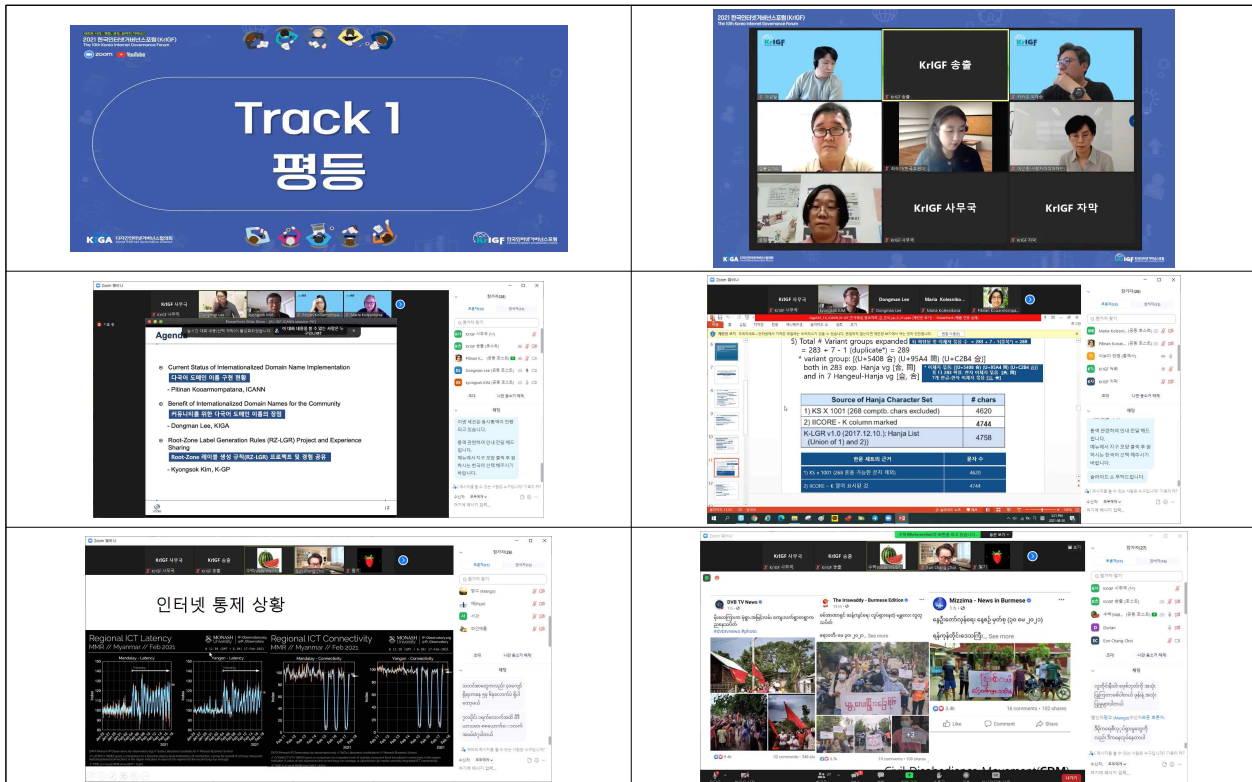
지출 항목	세부항목	예산 (원)	결산 (원)	비고
기획 및 관리	기획료 및 디자인	2,000,000	2,000,000	
인건비	총괄,보조 및 온라인 채널관리 (6명 2일 기준, 셋업포함)	2,400,000	3,300,000	Zoom 및 유튜브 채널 채팅 관리
	서포터즈	1,000,000	1,900,000	최우수 서포터즈 포상금 10만원 포함
시스템 및 장소 대관	온라인 유튜브 송출시스템	11,700,000	9,000,000	유튜브 3개 트랙 송출
	zoom 웨비나 계정구매		1,050,000	총 6개 계정구매 트랙 당 줌 계정 2개 운영
	동시통역 및 실시간 자막서비스		4,500,000	ICANN 세션 통역, zoom 실시간 자막 서비스
홍보 및 경품	포럼개최 온라인 홍보	2,000,000	2,500,000	유료홍보 채널 및 페이스북
	포럼 참석률제고 온라인 경품(기프트콘)		2,000,000	온라인 기프트콘
영문번역 및 영상촬영	사후 국문보고서 영문번역료	1,000,000	1,000,000	지출(결산) 금액 미확정
	영문 번역 및 영상 촬영	-	3,000,000	해외 인사말 및 발표자료 영문번역료, 영상 촬영 및 편집, 자막작업
운영	온라인송출 및 채널관리 장비 대여	-	600,000	노트북 및 송출장비 대여
	미얀마 세션 통역비 지원	-	450,000	미얀마 세션 순차통역비
	운영진, 시스템 관리자 식비 및 진행비	480,000	400,000	
1) 건적 합계(대행료, 부가세 불포함)		20,580,000	31,700,000	
2) 대행료 1)의 10%		2,058,000	3,170,000	
3) 건적합계 + 대행료		22,638,000	34,870,000	
4) 부가세 3)의 10%		2,263,800	3,487,000	
5) 최종 건적		24,901,000	38,357,000	*예산원은 천단위 미만 절삭

6. KrIGF 행사 사진

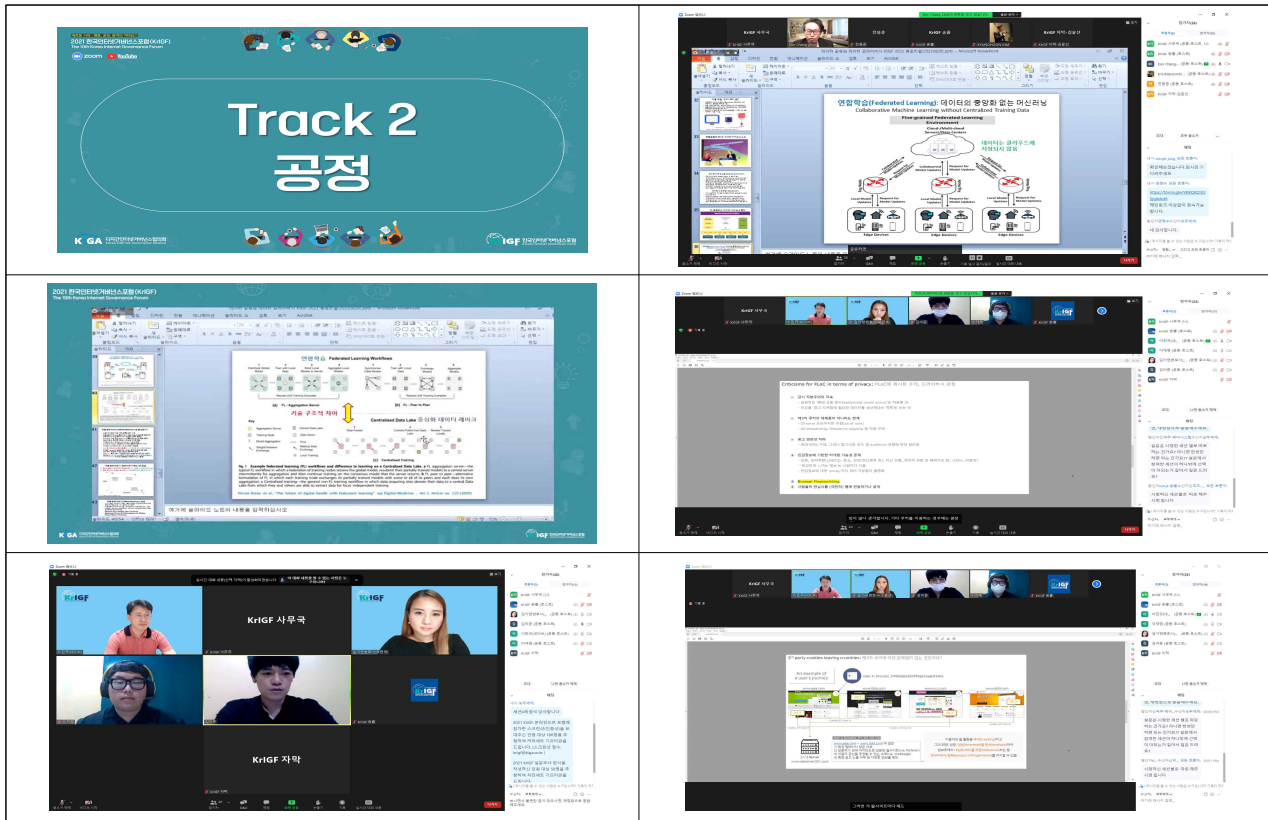
1) 개회식



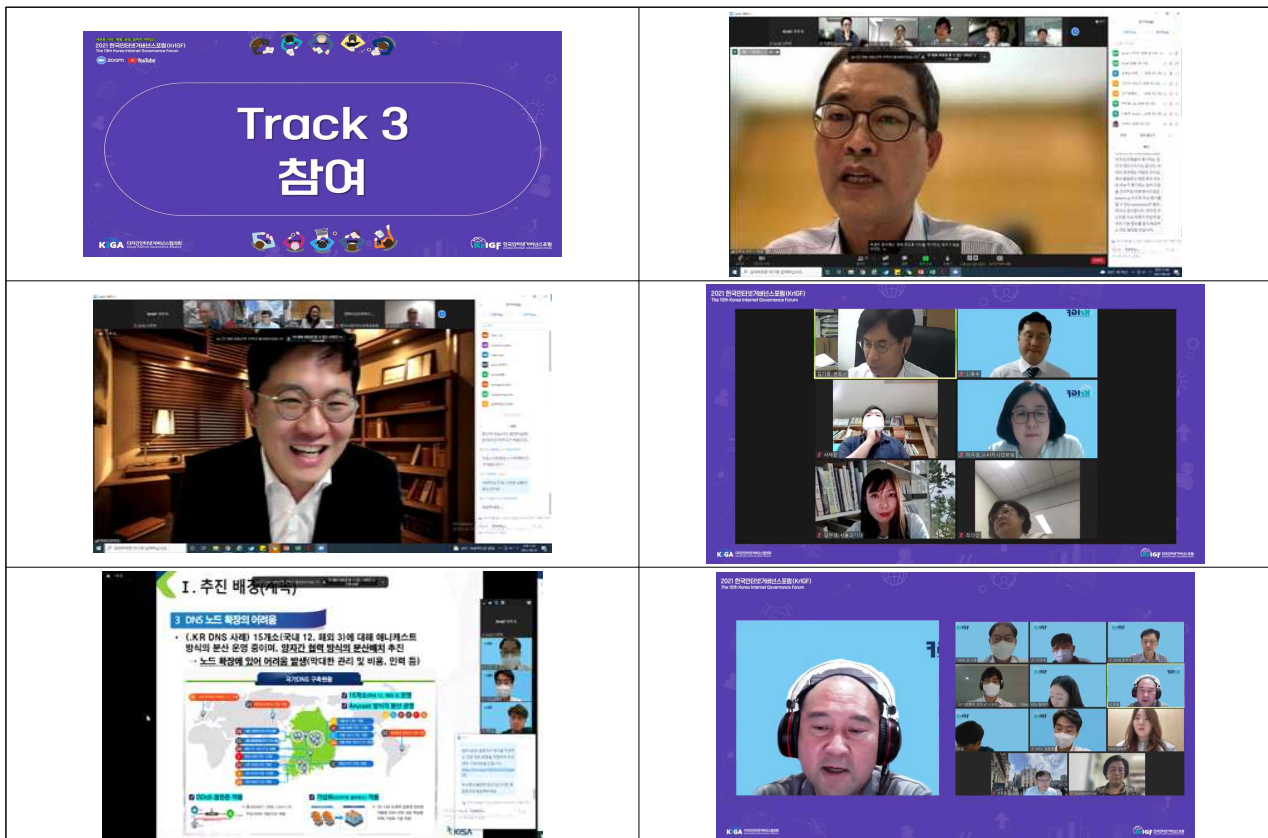
2) 트랙1



3) 트랙2



4) 트랙3



7. 워크숍 결과보고서 세부내용

작성자 : 전선민·이다경

세션명	디지털 전환기의 노령화와 노인인구: 참여, 포용 혹은 소외				
일시	2021.8.20.(금) 10:30 ~ 12:00		장소	온라인 회의(Zoom)	
참석자	좌장	강하연 KISDI 국제협력연구 본부장		발제	전선민 KISDI 부연구위원
	패널	황남희 한국보건사회연구원 고령사회연구센터 센터장			황윤주 서울시50플러스재단
		강민정 서울디지털재단			손학 (주)에스씨이코리아
		김태은 정보통신정책연구원			이다경 정보통신정책연구원

제안 내용	○ (제안 배경) 고령화의 진전 속에서 고령층의 디지털 격차와 디지털 소외문제가 글로벌 어젠다로 대두되어왔으며, COVID-19로 인해 이러한 문제의 심각성과 시급성이 주목받고 있음 - UN의 2016-2019 VNR* 보고서는 급속한 고령화로 인해 야기되는 도전과제들의 해결과 지속가능발전목표 달성을 위한 ICT와 혁신의 중요성에 주목 *Voluntary National Reviews(VNR):자발적국별평가 - 디지털 전환의 가속화는 고령층에게 더 많은 가능성을 열어주는 기회이기도 하지만 디지털 격차를 초래하는 양면성이 공존 ○ (주요 내용) 고령층에 디지털 기술 훈련 제공을 통한 디지털 격차 해소 노력, 고령화로 야기되는 문제 해결을 위한 제도적·사회적·기술적 혁신의 연결고리 활용의 중요성, 재난 상황에서 노인의 안정을 보장하기 위한 새로운 기술의 중요성 등 강조 ○ (목적 및 주제) 노령층의 정보격차 및 소외의 현실을 공유하고, 포용적 디지털 사회에서 노인의 공정하고 평등한 참여를 위한 다음을 포함한 논의 추진																	
요약 내용	○ 좌장: 강하연 KISDI 국제협력연구 본부장 ○ 발제: 전선민 KISDI 부연구위원 “디지털 시대의 노년층: 포용 혹은 소외” ○ 토론: <table><tr><th>구분</th><th>토론자</th><th>주제</th></tr><tr><td>학계</td><td>황남희 한국보건사회연구원 고령사회연구센터장</td><td><노인의 디지털소외 실태와 대응방안></td></tr><tr><td>공공부문</td><td>강민정 서울디지털재단 주임</td><td><고령층 디디털기기서비스이용 장애요인 공유 및 고령층친화 디지털 접근성 표준 소개></td></tr><tr><td>기술계</td><td>손학 SCE코리아 대표</td><td><고령자를 위한 정보통신 보조기기></td></tr><tr><td>공공부문</td><td>황윤주 서울시50플러스재단 정책연구센터장</td><td><장노년층 디지털역량 및 대응방안></td></tr></table> ○ 질의응답 진행			구분	토론자	주제	학계	황남희 한국보건사회연구원 고령사회연구센터장	<노인의 디지털소외 실태와 대응방안>	공공부문	강민정 서울디지털재단 주임	<고령층 디디털기기서비스이용 장애요인 공유 및 고령층친화 디지털 접근성 표준 소개>	기술계	손학 SCE코리아 대표	<고령자를 위한 정보통신 보조기기>	공공부문	황윤주 서울시50플러스재단 정책연구센터장	<장노년층 디지털역량 및 대응방안>
구분	토론자	주제																
학계	황남희 한국보건사회연구원 고령사회연구센터장	<노인의 디지털소외 실태와 대응방안>																
공공부문	강민정 서울디지털재단 주임	<고령층 디디털기기서비스이용 장애요인 공유 및 고령층친화 디지털 접근성 표준 소개>																
기술계	손학 SCE코리아 대표	<고령자를 위한 정보통신 보조기기>																
공공부문	황윤주 서울시50플러스재단 정책연구센터장	<장노년층 디지털역량 및 대응방안>																
논의 세부 내용	☐ 발제 및 토론자 소개 ○ KISDI 강하연 본부장은 2021 KrIGF ‘새로운 시작: 평등, 공정, 참여의 거버넌스’라는주제 아래 평등의 첫 번째 세션인 “디지털 전환기의 노령화와 노인인구: 참여, 포용혹은 소외”를 소개하고, 발제자 및 토론자를 소개함																	

□ 정보통신정책연구원 전선민 부연구위원의 발제: “디지털 시대의 노년층: 포용 혹은 소외”

- COVID-19로 인한 디지털 전환의 가속화로 고령층의 디지털 격차 문제의 심각성이 전 세계적으로 더욱 주목받고 있으며, 디지털 가속화는 노년층에게 기회이자 동시에 위기로 작용함
- 따라서, 노년층을 포함한 전 국민이 디지털 사회 및 경제에 활발히 참여할 수 있도록 정책적 고려와 정부, 산업계, 학계 등 모든 이해관계자의 협력이 필요함
 - 고령층 디지털 포용을 위한 디지털 접근성 확보가 필수적이며, 고령층의 디지털 사용능력과 기술적 필요사항을 고려하여 이용 가능한 환경을 보장해야 함

□ 토론

가. 황남희 한국보건사회연구원 고령사회연구센터장

<노인의 디지털소외 실태와 대응방안>

- 한국 노년층의 정보화 수준은 청년층 및 중장년층 대비 취약하며, 4대 취약계층 중에서도 가장 낮게 나타남. 또한 노인 집단 내에서도 모바일기기 보유 관련 디지털 접근성, 디지털 역량, 디지털 활용도 등에 따른 디지털 격차가 존재하며, 성별·연령·교육수준이 노년기의 디지털 정보화 수준에 영향을 미침
- 이러한 다양성을 고려한 다각적인 대응이 필요
 - (방향성-정부) 노인복지 관점에서 디지털 소외에 관한 적극적·체계적인 정부의 관심
 - (접근성-홍보) 노인의 디지털 인식 개선 필요
 - (역량·교육) 기존 정책과 지역자원과의 연계 등 범부처 차원의 협력을 통한 인력 확보
 - (접근·역량·활용-민간) 정보기기 접근·활용의 노인 친화성 제고, 정부차원의 인센티브
 - (기타) 정보 취약계층 지원을 위한 대면 서비스 지속/제공

나. 강민정 서울디지털재단 주임

<고령층 디디털기기서비스이용 장애요인 공유 및 고령층친화 디지털 접근성 표준 소개>

- 서울시와 서울디지털재단에서는 고령층 사용자 중심의 접근성·사용성을 보장하기 위한 노력으로모바일웹·무인단말기·영상콘텐츠 등 고령층이 자주 접하는 디지털 기기·콘텐츠에 대해 ‘고령층 친화 디지털 접근성 표준’을 개발
 - 고령층의 신체 인지 심리적 특성을 고려하여 콘텐츠 및 서비스 설계 시 충족해야 할 기본적인요소와 적용방법을 제시하고 있으며, 각 콘텐츠 별 고령자 특성 및 주요원칙(가독성·조작성·이해성·편의성·심미성) 반영
 - 모바일웹·앱, 영상콘텐츠에 대한 표준은 21년 3월 공개했으며, 무인정보단말기에 관한 표준은 올해 하반기에 착수하여 현재 개발 중

다. 손학 SCE코리아 대표 <고령자를 위한 정보통신 보조기기>

- 정보통신 보조기기의 유니버설 디자인의 범위를 고령자층으로까지 확대해서 많은 사람들이사용할 수 있는 제품 및 서비스를 개발해야 함
 - 정보통신 보조기기 개발에서 고령층 내 다양한 분포별 특징에 대한 고려가 필요함
 - 현재 무인단말기 표준 및 모바일 애플리케이션 접근성 표준이 국가표준으로 승격되어 활성화중이며, 다양한 자체 개발 표준들이 보급됨으로써 유니버설 디자인과 관련된 키오스크 및 모

바일 부분 이슈는 개선될 것으로 예상

- 정보통신 보조기기에 대한 흐름은 크게 세 가지가 있음: 1) 신체적으로 불편한 사용자들의 조작을 보조해주기 위한 보조조작 기능 2) 긴급한 상황을 통보하고 혜택을 받을 수 있는 긴급 시 통보 기능 3) 모니터링 관련 기능
- 한국의 65세 이상은 1인 가구가 많고, 65세 인구의 절반 정도가 저소득층에 해당한다는 특수성이 존재하며, 정보통신 보조기기는 사회복지적인 측면에서 해당 부분을 지원할 수 있도록 발전할 것으로 예상
- 이러한 기술개발 및 발전으로 고령자가 혜택을 보는 것 뿐만 아니라, 고령자를 지원하는 사회적 비용도 줄고 간병인에 대한 지원 전략도 효율적으로 운영 가능하다고 생각

라. 황윤주 서울시50플러스재단 정책연구센터장 <장노년층 디지털역량 및 대응방안>

- 고령층 디지털 소외문제 맥락에서 심리적 장벽을 낮추는 것이 가장 큰 문제로 여겨지고 있으며, 온라인 자체에 접근하기 어려워하는 사람들을 위한 해결방안이 필요
- 5060 세대에서도 개인의 역량 차이가 크기 때문에 서울시50플러스재단에서는 디지털 활용을 잘하는 사람들을 중심으로 집중 교육을 하고 이들을 ‘디지털 세대이음단’으로 선발하여 활동 지원
- 고령층이 디지털과 관련하여 실생활에서 소외되지 않게 생활 밀접 모바일 교육을 지속적인 대면 서비스로 제공해야 하며, 취약계층들이 보다 정보친화적으로 변화할 수 있도록 하는 정책의 저변 확대가 필요

□ 질의응답

- 황남희 한국보건사회연구원 고령사회연구센터장에게 디지털 전환기에서 노인의 디지털 포용 문제가 우리나라 사회만의 문제인지 아니면 전 세계적인 문제인지 질문하며, 해당 문제에 대한 중요성을 다시 상기할 수 있는 인사이트 공유를 요청
- (황남희 센터장) 2020년에 COVID-19 관련 일상생활에서의 디지털 활용이 늘어나고 비대면 경제, 비대면 문화가 확산 및 자리 잡아가는 과정에서 노인들의 낮은 정보화 수준은 일상생활의 불편함을 넘어서서 생존의 위협이 될 수 있음(마스크 구입, 백신 접종, 장보기 등)
- 우리나라는 높은 청장년층의 교육수준에 비해 고령층의 낮은 교육수준, 그리고 높은 노인빈곤율이라는 세대별 특성이 존재하며, 우리나라는 OECD 내 정보화 진전이 빠른 국가이면서도 세대간 정보격차가 가장 심각한 수준이라는 점에서 노인의 디지털 소외 혹은 디지털 포용에 대한 사회적 관심이 크게 요구됨
- 손학 SCE 코리아 대표에게 모바일 기기와 키오스크 같은 정보화 기기의 보급과 사용이 급속히 증가하는 시대에 고령자를 위해 사회의 대처 방안에 관해 기업의 시각은 어떠한지 질문함
- (손학 대표) 대부분의 개발자들이 젊은층으로 고령층을 포함한 취약계층이 느끼는 불편함을 개발자들이 인지하지 못하는 경우가 대부분으로 개발 단계에서 접근성과 다수의 이용자에 대한 고려가 현재는 열악한 상태임
- 개발 단계에서 이해당사자들의 요구사항 반영 노력과 일상생활의 비대면 서비스와 관련된 장애인이나 고령자의 접근성에 대해 국가적 차원에서 범부처 공동 대응이 필요
- 현재 COVID-19와 같은 상황에서 제정된 법과 표준을 보편화할 수 있는 추가 확산 노력이 필요하며, 고령화와 관련된 문제들에 관해서도 정부차원에서 입법적인 노력을 통해 의무적으로 법과 표준을 적용하는 것이 필요함
- 손학 SCE 코리아 대표에게 이와 관련된 논의들이 ITU 등 국제기구차원에서 이뤄지고

	있는지에 관해 추가적인 질문을 함 - (손학 대표) 굉장히 많은 논의들을 하고 있고, 개발도상국 지원 사업도 정보 격차 해소를 위한 지원 사업이 많이 이뤄지고 있음. 이런 관심과 노력은 이전부터 ITU 차원에서 진행되고 있었음. - ITU에서는 일상생활에서의 스마트홈, 스마트 시티 등이 포함되는 다양한 포괄적인 접근성 이슈를 다루고 있으며, 현재 사물인터넷 관련 표준이나 스마트 시티 관련하여 장애인이나 고령층과 같은 취약계층들을 고려한 ICT와 관련된 표준을 개발 중 - 또한, 최근에는 모바일 디바이스나 각종 키오스크 등을 하나의 스마트 애플리케이션이라는 확대된 영역으로 간주하여, 이에 대한 접근성 표준도 현재 개발 중 ○ 강민정 서울디지털재단 주임에게 ‘고령층 친화 디지털 접근성 표준’에 대한 추가적인 설명을 요청 - (강민정 선임) 서울디지털재단에서 개발한 접근성 표준의 차별점과 관련하여, 기존 접근성은 모든 정보취약계층을 포용하도록 하는 개념임에도 불구하고 실제 웹콘텐츠 접근성 지침의 검사항목을 장애유형별로 구분해 보면, 특히 전맹시각장애(스크린리더, 대체텍스트 제공 등)를 위한 기능적인 요건에 편중되어 있는 경향이 있음 - 이에 비해 서울디지털재단의 표준은 고령층 특징에 특화된 항목으로 구성되어 있으며, 기능과 같은 물리적인 요건들보다 콘텐츠 내 UI/UX 부분을 강조하는 가이드라인임 ○ 황윤주 서울시50플러스재단 정책연구센터장에게 디지털 변화에 대해서 노인들이 어떻게 소외되고 있으며, 이 문제를 해결하기 위해 노력이 필요한 부분과 재단에서 진행 중인 프로그램에 대한 소개를 요청 - (황윤주 센터장) 한국이 무료 와이파이도 잘 되어있고, 저소득층 대상으로 기기 및 요금제 지원을 하고 있지만, 고령층의 소외를 방지하려면 많은 고령자들이 요금제 걱정 없이 디지털 기기를 누릴 수 있도록 지원의 확대가 필요하며 현재 정부는 관련 노력을 하고 있음 - 또한, 디지털 소외 대처방안으로는 심리적 장벽 완화와 일상생활과의 밀접한 연결을 위한 디지털 기기 학습과 디지털 활용을 통해 생활의 저변을 확대할 수 있는 디지털 역량 교육이 필요하며 1:1 교육이 매우 중요 - 재단에서 운영중인 학습지원단, 세대이음단 등 다양한 프로그램이 있고 여기서 고령층 대상 강사로 활동하려면 예를 들어, 유튜브의 구조를 이해하고, 플랫폼에서 의사 표명을 할 줄 알아야 하고, 오픈 채팅방을 관리하는 등의 디지털 역량이 필요함
워크숍 총평	○ 고령화와 디지털 전환이 급속히 진전되는 상황에서 고령층의 포용 문제에 대해 모두가 공감하였으며, 특히 코비드 19로 인하여 이러한 문제의 심각성이 더욱 부각되어 뉴노멀이라고 불리는 포스트 코비드 19를 앞두고 시급히 해결되어야 할 사안이라는데 견해를 같이함 ○ 고령층의 디지털 접근 인프라 확충, 디지털 리터러시 강화 노력, 디지털 제도적 환경 선도 등 다양한 정보격차 해소를 위한 정책적 노력 뿐만 아니라 디지털 포용을 이루기 위해서는 범정부적 차원에서의 접근과 연구계·학계·시민사회(노인 등)·산업계의 역할과 협력도 지속적으로 필요함이 강조됨 ○ 고령층도 COVID-19로 인해 인터넷/모바일 기술이 삶에 더 중요해졌다는 점과 인터넷/모바일 기술 사용 능력 부족시 사회에서 낙오될 수 있다는 것에 대해 인식하고 있으나 고령층의 ICT에 대한 심리적 접근성 향상을 위한 노력이 더욱 필요하며 이들의 이해를 반영한 1:1 디지털 활용능력 교육이 중요 ○ 기술의 개발 단계에서부터 고령층의 수요를 반영하고 고령층이 디지털 활용을 통해 자주적인 사회관계를 유지하면서 노후에도 자신의 역량을 발휘하고 사회의 일원으로서 적극적인 역할을 할수 있게 도와주기 위해서는 다양한 이해당사자들, 지방자치단체, 시민사회, 공동체 등의 적극적인 참여와 통신사업자 및 플랫폼 기업 등 IT 산업계의 고령층 디지털 포용에 대한 인식제고와 관심이 중요성이 재차 강조됨

세션명	청소년의 미디어 리터러시 교육이 이루어져야 할 방향		
일시	2021.8.20.(금) 13:00 ~ 14:30	장소	온라인 회의(Zoom)
참석자	사회	김봉섭 NIA 지능정보윤리팀	발제
	패널	이선민 시청자 미디어재단 연구원	최숙기 한국교원대학교 교수
		공현 청소년인권운동 연대 지음 활동가	이성철 KATOM 전국미디어 리터러시교사협회
		이재승 카카오 제주협력팀 이사	

제안 내용	기술의 발달로 디지털 미디어를 접하는 연령대의 범위가 확대됨에 따라 청소년 역시 미디어에서 적극적으로 활동하게 되었다. 2020년 한국지능정보사회진흥원의 인터넷이용실태조사 결과에 따르면 10대의 인터넷 사용률이 100.0%로 청소년의 생활에 미디어가 큰 축을 차지하고 있음을 확인할 수 있다. 이처럼 청소년의 인터넷 사용이 빈번하게 이루어지다 보니 학교에서는 이들을 대상으로 미디어 윤리나 규범 준수에 관한 교육을 실시하고 있으며 이로 인한 효과도 드러나고 있다. 대중의 디지털 미디어 이용 정도가 늘어감에 따라 이를 활용하는 다양한 산업이 발달하고 있고 사람들의 니즈를 충족시킬 다양한 콘텐츠가 제공되고 있다. 그러나 이러한 현상은 부작용을 안고 있는데, 사람들의 관심을 끌기 위해 자극적인 제목을 작성하거나 가짜뉴스, 매크로 댓글을 게시하는 등의 문제점이 발생한다. 인터넷에 존재하는 수많은 정보 중 자신이 보고 있는 게시물이 올바른지 또는 정확한 내용을 담고 있는지 알기 어려워진 것이다. 그렇기에 디지털 정보를 무분별하게 수용하는 자세는 위험하며, 미디어에 접근해서 수용하는 정보를 비판적으로 이해하고 활용하면서도 이를 창조적으로 표현하는 능력을 기르기 위한 “미디어 리터러시 교육”의 필요성에 대한 인식이 높아지고 있다. 이러한 교육은 특히 미디어를 상대적으로 어린 나이부터 접하면서 이를 활발하게 사용함으로써 앞으로의 사회 변화를 이끌어가게 될 청소년을 대상으로 이루어지는 것이 중요하다. 현재 우리나라는 교과내용 연계 미디어 교육과 동아리 활동, 자유학기제 주제선택 활동을 통해 학생들의 미디어 리터러시 교육을 실시하고 있고, 그 외에도 추천사이트와 가짜뉴스 판별 가이드라인을 제공함으로써 이를 보완하고 있다. 그러나 학교 교육만으로는 청소년이 접하는 다양한 디지털 미디어를 다루기 부족한 면이 있고, 미디어 리터러시가 단기간에 길러지는 것이 아니므로 지속적이고 연속적인 교육 방안이 필요하다. 그러므로 가정, 교육기관, 사회 등 모두가 청소년의 미디어 리터러시 교육에 참여해야 하고, 청소년 역시 적극적으로 참여 및 소통해야 한다. 이처럼 다양한 주체에 의해 교육이 다방면으로 이루어져야 하다 보니 거버넌스 구조에서 해당 주제를 다룰 필요성이 있다. 따라서 사회적 요구에 맞는 청소년의 미디어 리터러시 교육이 어떠한 방향으로 이루어져야 하는지에 대해 논의하는 자리를 만들고자 한다. • 쟁점 1. 현재 미디어 리터러시 교육은 어떻게 이루어지고 있으며 한계는 무엇인가? • 쟁점 2. 기존 미디어 리터러시 교육의 한계를 보완하면서도 보다 유기적이고 연속적으로 교육이 이루어지기 위해 가정·기업·시민단체·청소년 등 참여 주체들이 협력하여 진행할 수 있는 프로그램으로는 어떠한 것이 있는가? • 쟁점 3. 디지털 시대 미디어 리터러시 교육이 달성해야 하는 목표와 이러한 교육이 이
------------------	---

	루어져야 하는 올바른 방향은 무엇인가?
요약 내용	• 디지털 쉐어런팅이나 AI 선도 학교 선정 등 아동의 프라이버시 권리가 침해되고 있음에도 미디어 역기능이나 윤리에 중점을 둔 수업이 이루어지고 있는데, 프라이버시에 대한 감각을 길러주고 인간으로서의 권리를 심어주는 방향으로 교육이 진행되어야 한다. • 미디어 리터러시 교육을 정부가 지원하면서도 단순 미디어 교육법 시행이 아니라 관련 환경을 조성할 수 있도록 기업을 지원 및 강제할 수 있는 정책을 마련해야 한다. • 미디어 리터러시의 하위 역량 요소로는 미디어에 대한 접근, 미디어에 대한 비판적 수용, 미디어의 창의적 생산이나 미디어를 통한 사회 참여 및 윤리적 실천 등이 있다. • 교사가 미디어 생산, 가짜뉴스 판정 기준 등에 대한 기본적인 역량이 충분하지 못해 이후 개정 교육과정 자유학년제 또는 미디어 교과 신설의 상황이 도래하더라도 학교의 미디어 교육이 충분히 기능을 할 수 있을지는 의문이다. • 교과서나 교재 개발의 맥락에서 현실에 부합하는 소재를 다루기가 어렵다 보니 학교 밖의 다양한 소재를 연계하기 위해 시민단체 혹은 미디어 단체와의 협력을 통해 보완해야 한다. • 현재 학생들이 느끼기에는 미디어 리터러시 교육이 일회적으로 이루어지고 있는데, 미디어에 있는 내용을 독해하고 비평 및 토론하면서도 더 나아가 자신만의 창작으로까지 연결되도록 하는 활동으로 발전할 필요가 있다. • 미디어 리터러시라는 말이 이 문제를 학생 개개인이 가지고 있는 역량이나 능력의 문제인 것처럼 인식하게 만드는 것도 한계이다. • 기업 역시 미디어 리터러시에 대해 정책적인 연구를 진행하고 오랫동안 생각하면서 실질적으로 서비스에 어떻게 도입할지를 결정하고 있는데, 각 부문이 다루기 어려운 부분을 보완 및 협업할 수 있는 거버넌스 체계가 만들어지는 게 중요하다. • 미디어 리터러시 교육에서도 실제적인 문제들을 가지고 역량을 기를 수 있는 기회를 많이 제공할 필요가 있다. • 이전에 진행한 프로젝트에서 산업에 있는 분들이 학생들의 활동에 관심을 가지고 관련 조사 활동을 도와주었는데 이 부분은 긍정적이고 고무적이라 본다. • 학교라는 공공기관에서 미디어 리터러시 수업이 진행되려면 명확한 근거와 상황을 제시해야 하는데, 미디어 리터러시를 고유한 교육과정으로 제시하고 이에 대한 문서화된 근거가 필요하다.
논의 세부 내용	[발제] (김봉섭 NIA) 디지털 미디어 이용이 증가하면서 편향된 시각이나 사회적 갈등 등 다양한 부작용을 초래하고 있다. 미디어가 제공하는 정보를 비판적으로 이해하고 활용하면서도 창조적으로 표현할 수 있는 능력이 점차 중요해지고 있다. 이와 관련해서 리터러시 능력을 기르기 위한 교육이 활발하게 이루어지고 있지만 보다 종합적이고 체계적으로 진행할 필요성이 대두되었다. 청소년 미디어 리터러시 교육의 현황과 한계, 미디어 리터러시 교육이 나아갈 방향 등을 모색하는 자리를 마련하고자 공공부문, 학계, 교육 현장, NGO, 기업 등 다양한 전문가들이 현재와 미래를 함께 고민하고 새로운 방향을 모색하러 한다. (이선민 시청자미디어재단) 우리가 그동안 생각해오고 실천해온 미디어 리터러시는 과연 무엇인지. 그리고 미디어 리터러시의 책임 주체는 누구인지를 생각해봐야 한다. 대부분 미디어 리터러시라고 얘기를 하면 미디어 리터러시 자체가 미디어 리터러시 교육으로 얘기가 되고 모든 것들을 교육으로 해결을 해야 한다는 인식을 갖는다. 그러나 EU에서 미디어

리터러시의 맥락을 설명하는 자료를 보면 개인의 역량과 환경적 요인이 모두 필요함을 볼 수 있다. 이를 통해 우리나라 미디어 교육이 그동안 개인의 역량을 강조하는 측면에만 초점을 맞추고 있었다는 문제를 확인할 수 있다. 미디어 환경 측면에서 교육과 정책, 기업의 환경 조성 또는 시민사회의 문제 제기 등이 어우러지도록 해 미디어 리터러시 역량을 기르는 것이 필요하다. 작년 UN의 아동권리협약 발표로 디지털 환경에서의 아동의 권리에 대해 논의가 이루어졌는데, 디지털 환경을 구성함에 있어 아동(19세 미만의 청소년)의 이익을 최우선적으로 고려해야 함을 이야기하였다.

시청자미디어재단에서는 디지털 리터러시가 다자관계 속에서 만들어져야 함을 문제로 제기하고, 디지털 환경 속 아동·청소년의 권리 인식, 교육 연구 및 구체적 프라이버시 인식의 데이터 리터러시 관련 연구를 진행하고 있다. 그리고 올해 7, 8월에 걸쳐서 37명의 초중등생들을 만나서 FGI를 했고 그 결과를 바탕으로 우리나라 미디어 교육은 어떠한지 그리고 어떠한지 하는지, 각각의 주체가 무엇을 해야 하는지에 대해서 연구했고, 이 자리에서 이를 말하고자 한다. 가정, 학교, 미디어 기업이라는 세 가지 측면으로 봤을 때 학생들이 프라이버시 권리를 침해 및 위협받고 있음을 알 수 있다. 디지털 쉐어런팅 등 스마트폰 관리 앱이 그 예인데, 관리라고는 하지만 사실은 학생들의 사생활을 부모가 일거수일투족 감시하고 조절할 수 있게 되기 때문이다. 그리고 디지털 교과서가 도입되는 경우 학생들이 수행한 과제나 어떠한 수업을 하는지, 학업성취를 어떻게 내고 있는지에 대한 기록이 클라우드에 저장될 수 있다는 위험성도 있다. 그리고 AI 선도 학교를 지정해 인공지능 로봇이 학교에 돌아다닐 수 있게 하는 경우 학생들의 프라이버시나 개인정보가 노출될 수 있다. 일부 선생님의 인권 인식이 부족해 아동의 프라이버시 권리를 침해하고 있음을 볼 수 있다.

미디어 기업이 광범위한 데이터를 수집·저장·이용·판매하고 있다는 점도 생각해봐야 한다. 단순 회원가입할 때 필요한 것 이상의 데이터를 무차별적으로 수집하는 행태에 대해서 말하고자 하는 것이다. 이에 대한 우리나라의 교육은 초등학교에서 실과 과목으로 이를 가르치고, 중등학교에서는 정보 교과로 40시간 정도 가르치고 있으며, 이와는 별도로 교육이 진행되고도 한다. 그런데 학생들에게 배운 내용을 물어보면 저작권만을 답하였는데, 기계적으로 개인정보를 물어서 저작권이라는 답을 들을 수 있었고 학습한 내용은 바꾸기, 알려주지 말기 정도였다고 한다. 그리고 14세 미만 어린 학생들이 SNS를 오랫동안 이용하고 있었다는 점, 낯선 사람이나 프로필이 수상쩍은 사람들이 말을 걸어서 공포를 느끼는데 어떻게 할 줄 몰라서 당황했던 기억, 선생님이 약관을 읽으라고 했는데 읽으려 했지만 알아들을 수 없는 말들이 가득한 경험 등을 들을 수 있었다.

미디어 리터러시 교육의 범위가 넓은데 단순히 미디어 역기능이나 윤리 차원으로 이야기하지 않고 프라이버시 교육에 대한 감각을 길러주고 인간으로서의 권리를 심어주는 방향으로 진행되어야 한다고 생각한다. 보다 넓은 미디어 리터러시를 구현하기 위해서는 학교 교육뿐만 아니라 정부, 기업, 시민 사회가 협업하는 것이 필요하다. 영국의 아동청 같은 경우는 따로 청소년용 약관을 제공하고 있는데, 짧고 간명하게 페이스북이나 인스타그램 등의 약관을 쉽게 볼 수 있도록 되어 있다. 영국의 정보보호위원회에서는 아동을 위한 데이터 보호 최소화나 프로파일링 표준을 제작, 약관 설정 등에 대해 세심하게 살피고 있다. 이는 단순히 아동을 환경으로부터 보호하는 게 아니라 그 환경 안에서 살아갈 수 있도록 스스로 방어하는 능력을 기르는 방향으로 이루어지고 있다.

현재 교육부, 문화부, 과기부, 방송통신위원회와 산하 기관들이 상당히 많은 미디어 교육을 하고 있는데, 이러한 교육을 정부가 지원하면서도 단순 미디어 교육법 시행이 아니라 관련

환경을 조성할 수 있도록 기업을 지원 및 강제할 수 있는 정책을 마련해야 한다. 기업에서는 데이터를 최소한으로 수집하거나 쿠키 설정을 선택할 수 있도록 하는 옵션 또는, 사용자의 동의를 받아내기 위한 형식적 절차가 아닌 쉽게 읽을 수 있는 약관을 마련해야 한다. 최근 국가인권위원회에서 스마트폰 감시앱에 대해서 지적인 내용이 있는데 이러한 문제 제기는 청소년을 위한 미디어 리터러시를 만들어가도록 할 것이라 생각한다.

(최숙기 한국교원대학교 교수) 학교 미디어 교육의 현황과 한계 그리고 이를 기반으로 한 방향성을 다루고자 한다. 미디어 리터러시는 OECD를 비롯해 현재까지 이루어지고 있는 미래의 핵심 역량 중 하나이며, 기존의 전통적인 리터러시인 읽기, 쓰기, 셈하기 등의 기본 속성으로 자리잡고 있다. 교육 내용에 대한 구축이 중요하므로 현재 교육과정이나 차기 교육과정으로 제기하는 과정에서도 현재 수준보다 확장된 형태의 미디어 리터러시 교육의 내용 요소가 국가 수준에서 정립하려는 방향성이 있다. 이러한 방향성에 관한 관련 정책 연구가 교육부나 혹은 문체부를 비롯한 다양한 정부 주체를 통해서 연구들이 진행되고 있다. 미디어 리터러시라고 하는 개념이 확대되면서 기존에는 대중매체를 기반으로 비판적인 수용 및 접근을 다루었다면 현재는 미디어에 대한 디지털 시민성의 역량까지 확장되는 추세다. 따라서 미디어 리터러시의 하위 역량 요소로는 미디어에 대한 접근, 미디어에 대한 비판적 수용, 미디어의 창의적 생산이나 미디어를 통한 사회 참여 및 윤리적인 실천 등으로 보고 있다.

국가 수준에서 학교 미디어 교육을 정의할 때 지식정보 처리 역량을 핵심 요소로 설정한다. 그렇지만 학교 미디어 리터러시 교육의 주체는 굉장히 많으며, 국어뿐 아니라 사회, 도덕, 실과, 기술·가정, 정보, 미술과 같이 수많은 교과가 실제로 미디어 리터러시 교육 요소를 일부 혹은 중점적으로 포괄하는 형태를 가진다. 현재 정부에서 민주시민 역량과 연계한 미디어 리터러시 교육에 방점을 두고 있다. 2015 개정 교육과정에서 주목할 것 중 하나가 미디어 리터러시의 문항이 도입되어 올해부터는 관련 내용이 시험 문제에 포함되어 출제된다는 점과 2021년부터는 인정 도서로 청소년과 미디어라는 교과서가 개발 중이다. 이런 교육 현황에도 불구하고 미디어 리터러시 교육은 분명한 한계점을 가지고 있다. 실제로 국가 수준 교육과정을 구성하고 새로운 미디어 리터러시 교육과정을 개정할 때 교과별로 또는 미디어 리터러시 교육을 개념하는 설정별로 내용이 분산되어 있다는 점이 문제이며, 이를 통합하는 요소를 마련하는 것이 필요하다. 또한 컨버전스 현상이라고도 하는 디지털 소비자의 출현, 사회적인 문제 해결을 위한 참여 소통, 윤리적인 미디어 활용을 포함하는 새로운 미디어 리터러시의 개념화에 대한 내용이 교육과정에 현재 포함되어 있지 않다, 이런 한계점들이 향후 개발을 통해 극복되어야 한다. 미디어 리터러시 교육의 가장 중요한 문제 중 하나는 교육의 주체가 학교여야 한다는 논의가 강한 반면 이를 감당할 수 있는 교원의 전문성이나 역량 개발에 대해서는 한계가 존재한다는 점이다. 현장 교사가 실제로 미디어 리터러시 교육을 감당할 수 있는 교육 전문성을 가지고 있지 않기 때문이다. 교사가 미디어 생산, 가짜뉴스 판정 기준 등에 대한 기본적인 역량이 충분하지 못해 이후 개정 교육과정 자유학년제 또는 미디어 교과 신설의 상황이 도래하더라도 학교의 미디어 교육이 충분히 기능을 할 수 있을지는 의문이다.

두 번째 쟁점인 유기적이고 연속적 교육을 위한 상호협력 방안에 대해 생각하려면 먼저 학교 미디어 교육과 관련한 현재의 한계점을 중심으로 개별 협력 주체들이 어떤 협력 방안을 갖출 수 있을까 중심으로 살펴보아야 한다고 생각한다. 현재 한계점은 미디어 교육

의 환경이나 기술적 지원이 학교 공간에 충분히 마련되지 않았다는 점이다. 와이파이부터 태블릿 등 스마트 교실이 구축되지 못한 상태에서 실제성 있는 활동을 구현하기에는 상당한 한계가 있다. 또한 교사 학습 자료개발실의 저작권 또는 기술적 구현의 문제로 인한 제약으로 폭넓은 활동이 어렵다. 또 미디어의 기술적인 접근력을 떠나 교육 환경이나 가정의 환경적 변인에 따라 소외계층이 발생한다는 문제도 있다. 사회적 지원에 대한 부분 역시 학교 교육으로는 해결하기 어려운 부분이다 보니 관련 기업과의 협력적인 연계 방안을 모색해 공간 조성이나 기술적 지원, 플랫폼의 구성 미디어 리터러시 역량 지원을 위한 프로그램의 개발 및 제공 등을 논의할 수 있지 않을까 기대한다. 또 다른 문제로는 미디어 리터러시가 사회적인 논제를 다루어서 교과서나 교재 개발의 맥락에서 현실에 부합하는 소재를 다루기가 어렵다는 점이다. 학교 밖의 다양한 소재를 연계하는 방법은 시민단체 혹은 미디어 단체와의 협력을 통해 보완적으로 활용할 수 있을 거라 생각한다.

세 번째 쟁점인 미디어 리터러시 교육에 대한 방향성에 대한 말씀드리고자 한다. 교육 목표에 대해 위와 같이 네 가지 접근이 가능한데 디지털 시대의 접근 역량, 비판적인 수용의 역량이나 생산 역량이나 윤리적 실천에 해당하는 역량 요소는 교육 방향별로 충분히 구체화될 것이라 생각한다. 가짜뉴스와 관련해 청소년층이 겪는 문제점으로는 불확실한 정보 자원, 확장 편향성을 강화하는 정보 자원의 선별, 재가공 및 공유가 있다. 고등학교를 졸업하고 가장 가까운 청소년층과 유관한 79명을 대상으로 연구를 해본 결과, 코로나 바이러스와 관련한 가짜뉴스 판별에 성공한 예비교사가 5명뿐이었다. 판별 실패로 인한 문제 원인을 인터뷰했더니 뉴스라는 매체 자체에 오류가 있을 거라 생각하지 못했기 때문이었다. 전략 부재를 보완하는 교육을 받은 후 대상자들이 판별 전략을 활용하는 성공률이 높아졌다. 이런 교육적 가능성을 고려한다면 확장 편향성 등의 문제를 극복할 수 있을 거라 전망한다.

(공현 지음 활동가) 중고등학생 청소년에게 학교에서 이루어지는 미디어 리터러시 교육에 대해 물어본 결과 개인정보보호, 저작권과 관련된 특강과 같이 일회성 교육이거나 디지털 미디어 활용 수업을 받은 정도로 기억한다는 답변을 받았다. 이에 대해서는 미디어 리터러시 교육에 포함되는 활동이 광범위하다 보니 해당 주제에 맞는 대상이라고 판단하는 데 고민스러웠던 부분도 있었던 것 같다. 일단은 카드뉴스 제작, 콘텐츠를 활용한 유튜브 영상 제작, 발표와 같이 디지털 미디어에 익숙해지도록 하는 수업이 큰 비중을 차지하는 것으로 체감한다. 우수 활동이나 독후감을 살펴보았을 때 실제 콘텐츠를 접하고 독해 및 토론하면서 이를 자기만의 방식으로 해석해 다시 콘텐츠로 제작하는 일련의 연결된 활동이 많았다. 일회적인 교육보다는 미디어에 있는 내용을 독해하고 비평하고 토론하고 더 나아가 자신만의 창작으로까지 연결되는 활동으로 발전할 필요가 있다.

한계로 짚고 싶은 건 미디어 리터러시 교육이 요청되는 문제의식이 유튜브 등 특정 미디어의 특성이나 가짜뉴스 같은 현안에 관한 내용으로 한정되는 경향이 있다는 점이다. 미디어 리터러시가 현대사회를 살아감에 있어서 굉장히 중요하고 의미 있는 역량이므로 더 종합적으로 문제의식이 제기되어야 한다. 그리고 미디어 리터러시 교육의 내용이나 방식이 학생들의 실제 삶과 사회 현실에 발맞추지 못하는 경우가 많고, 한정된 수업 주제 안에서 주어진 과제나 정해진 틀 안에서만 다루는 경우가 많다는 점 또한 개선이 필요하다.

마지막으로 미디어 리터러시라는 말이 이 문제를 학생 개개인이 가지고 있는 역량이나 능력의 문제인 것처럼 인식하게 만드는 것도 한계로 보아야 한다.

자기 삶의 경험이나 문제의식과 연관 지어 다양한 웹툰이나 유튜브 영상 등 콘텐츠를 읽고 비평하는 일종의 비평 교육으로 깊이 있게 진행되어야 한다는 생각한다. 그리고 한 걸음 더 나아가서는 학생들이 자신의 삶의 문제, 실제로 일어나고 있는 정치적·사회적 이슈나 쟁점을 다루는 방식으로 이루어질 필요가 있다. 마지막으로 가짜뉴스를 믿는 사람이 역량이 부족해서 그런다는 보기보다는 왜 가짜뉴스를 믿고 싶어 하고 온라인 커뮤니티 같은 곳에서 사회 현실과 동떨어진 해석을 받아들이는지에 대한 질문이 필요한데, 이는 청소년 인지와는 별개의 문제라 본다. 얼마 전 정부 부처에서 일부 유튜브와 온라인 커뮤니티에서 생성된 민식이법 놀이을 받은 게 문제 됐는데 담당자가 리터러시 능력이 없어서 그런 게 아니라 사람들이 어떤 것을 쉽게 믿거나 믿고 싶어 하는지, 어떤 목소리가 우리 사회에서 힘을 가지고 경청되는지에 대한 문제의식이 필요하다. 미디어 리터러시 교육이 물론 콘텐츠나 정보가 생산·유통되는 것을 이해할 수 있게 해주는 의의는 있지만, 교육만으로는 분명히 한계가 존재한다는 고민도 필요하다. 청소년에게 주체성이나 비판적 사고 등을 요구하지 않는 문화와 사회 구조, 가정이나 학교의 분위기 같이 이러한 구조 속에서 살면서 수업 시간에서만 이를 발휘하라는 것은 분명히 한계가 있을 수밖에 없다. 그래서 학생들이 사회의 책임 있는 주체로 참여하고 참여 맥락 속에서 스스로 필요성을 느끼고 미디어를 활용해 정보를 이해하는 것이 미디어 리터러시 교육의 중요한 조건이 될 것 같다. 학교나 가정의 문화 역시 그런 게 가능하도록 변화하는 게 미디어 리터러시 교육의 전제이고 그런 통합적인 교육 방향의 변화 속에서 미디어 리터러시 교육이 배치되고 기획되어야 할 것이다.

(이재승 카카오 이사) 제주의 학교에 디지털 OFF 일상 ON이라는 형태의 플래카드가 붙어 있는데 이를 통해 학교에서 실제로 디지털 시대로의 전환으로 가는 데 있어서 상당한 거부감 내지는 어려움을 겪고 있다는 느낌을 받았다. 실제로 청소년뿐만 아니라 80% 정도의 사람들이 소셜미디어를 활용하고 본인들의 페르소나로 활용하고 있다. 특히 코로나 팬데믹 이후 콘텐츠의 방향성이 스낵 컬처 중심으로 가다 보니까 문제가 되지 않냐는 우려가 있었고 실제로 인포데믹 현상으로 같이 이어지고 있는 것 같다.

그러면서 실제 디지털 미디어가 결국에는 콘텐츠에 대한 이해도 하락, 허위정보의 확산과 같은 문제를 가져오는 것 아닌지 등에 대한 고민을 한다. 기업의 입장에서는 새로운 디지털 도구를 만들어내고 여기에 많은 이용자가 들어오기를 원하면서도 이용자 스스로 실제 비판적 의식을 가지고 미디어를 분석하고 활용하기를 원한다. 그런 과정 없이 역량 중심으로 가다 보니까 지금과 같은 상황으로 이어진 거라 생각한다. 물론 이러한 현상을 지나치게 정치공학적으로 판단하는 경향도 있어 학교 교육에서 활용하기 어려워지고 악용이 되는 게 아닌가 생각한다. 일련의 상황이 미디어 리터러시 교육에 대한 사회적 관심이나 사회적 합의를 만들기에는 좋은 여건임에도 불구하고 이를 같이 논의하는 데는 미흡하다. 미디어 리터러시에 대한 공감대는 형성돼 있지만, 유기적으로 묶을 수 있는 거버넌스가 있는지에 대해서는 회의적이다. 미디어 리터러시 교육이 산발적으로 이루어지고 각각의 관계와 역량에 대해 천차만별하게 이루어지다 보니 균등한 교육의 기회가 제공되지 못하고 지역별로 내지는 성별로 학년별로 미디어 리터러시가 다른 경우가 발생한다.

정부나 교육도 큰 방향을 지향점을 찍어놓고 한 발 한 발 간다고 생각하지만, 정부의 경우 5년마다 정책의 방향성이 바뀌다 보니 이 과정에서 혼돈이 올 수 있는 구조이기도 하다. 제주도의 경우 제주에서 코딩교육을 중심으로 하다 보니까 제주론코딩 거버넌스가 만들어

저 도청, 교육청, 지역시민사회, 기업이 함께 코딩 교육을 어떻게 진행할지를 논의하는 거버넌스가 있었다. 관이 중심이 돼서 끌고 가다 보면 추동력을 잃어버릴 수 있다는 문제가 있어 미디어 리터러시보다는 흐름을 끌고 가는 형태이다.

우리가 어떻게 협력하고 일해야 하는지에 대해서는 유럽권 사회를 많이 생각하게 된다. 핀란드의 경우는 시민사회에서 준비한 것들이 오랜 기간 동안 성숙해지고 정부나 기업, 사회 전반이 참여하는 형태의 리터러시 교육으로 확장되는 모습으로 나아가야 한다고 본다. 이는 학교 교육만으로는 절대 불가능하다고 생각합니다. 앞서 통합적인 교과과정이 만들어질 수 있게 사회적인 합의를 모으는 과정이 필요하다는 말에 동의한다. 여기서 특히 기업의 역할이 중요하다고 생각한다. 미디어 리터러시는 현대사회에서 생존하고 사회를 올바르게 살아가기 위한 척도를 정하는 거라고 생각한다. 기업은 미디어 리터러시에만 국한되지 않고 디지털 리터러시 교육을 NGO와 함께 교육할 수 있으며, 개인정보나 프라이버시, 디지털 인권, 권리 침해 같은 다양한 영역들을 다룰 수 있다. 학교 교육에서는 첨예한 이슈에 대해 이야기하기 어려운 환경이 맞기에 이 부분에 대해서는 기업도 역시 고민하고 있다.

교사의 전문성을 확보할 수 있게 하고 이 과정에 민간에서도 참여해야 한다. 교사에게 디지털 리터러시를 어떻게 교육할 것이고, 미디어 리터러시를 어떻게 바라볼 것인지에 대한 교육 프로그램을 만들어서 교사 연수를 진행하고 직접 진행해 볼 수 있도록 해야 한다. 개인정보 관련된 지침이나 약관이 청소년에게 이해하기 어렵다는 점도 기업에서 정책연구를 진행하고 있는데, 본인의 개인정보 등이 어떻게 취급되고 관리되는지를 쉽게 이해할 수 있는 방안을 마련하고 있다. 이러한 정책연구를 할 때 기업만 하는 게 아니라 시민사회단체나 학계에서도 진행하는 만큼 함께 논의를 이어가면 좋을 거라 생각한다.

앞으로 미디어 리터러시가 어떤 목표와 방향성을 설정해야 하는지에 대해서는 원론적으로 이야기할 수밖에 없다고 생각한다. 기존의 미디어 리터러시는 다양한 디지털 미디어 콘텐츠에 대한 지식과 정보를 획득·이해·비판할 수 있는 능력을 기르는 게 중점이다. 그렇지만 기존 미디어 리터러시는 텍스트 중심으로 되어 있었고 지금은 영상이나 미디어 중심으로 역량이나 활용 능력을 기르려다 보니 스낵컬처를 소비하고 만드는 형태의 교육이 이루어지는 것 같다. 가짜뉴스나 정치사회적인 이슈를 디지털 미디어 리터러시 관점에서 어떻게 보고 판단할 건지, 학생들이 어떻게 이해할 건지에 대한 방향성이 정해질 수 있는 좋은 시점이라고 생각한다.

실제로 접근성 높이는 교육보다는 질 좋은 뉴스나 콘텐츠를 선별하는 방법에 대한 역량을 키워야 하며, 이는 결국에는 기존의 교육방식인 주제에 대한 배경지식 학습, 해당 맥락에서 토론 및 글쓰기, 비판하기와 같은 방법으로 돌아와야 할 필요가 있어 보인다. 다만 지금은 영상이라는 미디어가 다루어지고 있고 개인 미디어도 오픈해서 볼 수 있어야 하는 상황이 필요하다 보니 이에 대한 합의를 어디에서 할지를 고민해야 한다. 그리고 기업, 시민사회가 각각 다루기 어려운 부분을 보완하면서 협업할 수 있는 거버넌스 체계가 만들어지는 게 가장 중요한 지점이라 생각한다. 기업 역시도 이러한 고민을 아주 오랫동안 생각하고 정책적인 연구를 진행해 실질적으로 서비스에 어떻게 도입할지를 결정한다. 미디어 리터러시에 대해 다각적인 관점에서 포용성을 넓히는 방향 나아가야 할 필요가 있다.

(이성철 KATOM) 실제 학교 현장에서의 교육이 과연 역량으로써의 미디어 리터러시를 위한 교육에 걸맞게 실행되고 있는지를 다루고자 한다. 표층적인 구조에서 어떻게 교육이 진

행되고 있는지도 상당히 중요한 문제이다. 역량으로써 미디어 리터러시 교육은 학교 현장에서 이루어지고 있지 않고, 이루어진 적도 없고, 교사들도 경험한 적 없다고 생각한다. 실천적인 영역에서 역량을 가르치는 방법에 대해서도 이제 고민해야 한다. 어떤 특정한 지식 이니까 기술을 활용해 영상을 만들어보는 등의 학습은 고정된 지식이나 기술만으로 이루어지므로 빠르게 변화하는 미디어 환경에 적응하기 어려우므로 교육 패러다임이 변화해야 한다. 청소년의 인지적인 능력뿐 아니라 동기, 윤리, 사회, 개인의 가치 측면까지 포괄하는 넓은 범위에서 다루어져야 한다. OECD 2030에서는 학습자가 주체적인 의식을 가지고 자신의 삶을 영위할 수 있도록 하는 방향으로 논의되고 있다. 그리고 2022 개정 교육과정에서도 지식처리, 정보처리 역량을 기르는 것만이 아니라 학습자들이 자신의 상황에 맞게 필요한 역량들을 재조직하고 찾아나가도록 주체적인 의식을 기르는 것을 중요하게 다루고 있다. 현재 교육의 패러다임은 필요한 역량을 직접 제시하고 이에 따라 교육을 설계하기보다는 학생이 스스로 필요한 역량을 길러나가고 목적지를 설정하도록 변화가 이루어지고 있다. 그리고 미디어가 계속해서 변화하고 있으므로 역량 중심의 교육이 제대로 이루어지고 있는지 계속해서 질문을 던지며 발전해야 할 것이다.

유럽의 교육은 개인주의나 합리주의의 토대에 의해서 실제적인 문제를 던지면 그 상황 속에서 문제를 해결해 보도록 함으로써 경험을 길러줘 역량과도 상당한 연결성이 있다. 이처럼 미디어 리터러시 교육에서도 실제적인 문제들을 가지고 역량을 기를 수 있는 기회를 많이 제공할 필요가 있다. MIL 뉴스나 EU 해커톤 등 학생들이 허위 정보를 해결하는 아이디어를 내면 그 아이디어를 실제로 실현하기 위해 인텔, MS, IBM, 구글에서 학생을 지원해 주는 프로그램이 있다. 여기서 유네스코는 중재자의 역할을 하는데, 기업과 학생을 연결해주고 프로젝트를 지원한다. 이런 방식과 같이 역량을 실제적으로 기를 수 있는 다양한 행사가 이루어져야 한다. 그리고 거버넌스 구축을 위해서 미디어 리터러시 교육이 우리 모두에게 도움이 된다는 점에 대해 산업뿐만 아니라 학생, 지역사회 모두가 공통의 비전을 공유하는 것이 우선적으로 이루어져야 한다.

지역에 있는 선생님과 같이 진행한 프로젝트를 소개하자면 부촌 아파트에 사는 학생들을 대상으로 장애인특수학교 설립 관련 허위정보에 대응하는 교육을 진행했었다. 학생들이 시민들을 인터뷰하거나 부동산 전문가 또는 변호사의 의견을 듣는 등 허위조작정보에 대한 팩트체크를 하도록 실제 현장을 돌아다니면서 정보를 확인하도록 하였고 소문이 사실과 동떨어졌음을 확인했다. 이런 과정을 학생들이 직접 수행하고 교사는 전문가와 같은 사람들을 학생에게 연결해주는 연결자 역할을 하는 거다. 이러한 프로젝트를 통해 실제 사례에서 학생들이 팩트체크를 하는 방법. 이러한 과정의 필요성 및 가치, 태도, 참여의 문제와 같이 복합적인 역량을 기를 수 있다. 결국 현재 지능정보기술의 발달과 미디어의 다변화는 지식이나 기능만 가르치는 것이 아니라 활동이나 가치, 문화의 인식 등 전반적인 변화에 대한 요구를 충족해야 한다. 역량으로써의 미디어 리터러시 교육이 이루어지려면 미디어 수용자 중심으로 정책이나 교육과정이 수립될 필요가 있다. 이는 거버넌스와 연관되는 부분으로 학교, 사회, 기업과 연관되도록 해 전 세계를 아울러 교육이 이루어질 수 있도록 해야 한다. 예를 들어 학생들이 가짜뉴스를 알려주는 웹사이트를 만들고 싶더라도 만들 방법이 없다. 관련 기업이나 회사에 연락하면 공통의 비전을 같이 나누지 못한 상황이라 별 관심이 없는 경우가 많다. 한편 부동산 전문가나 변호사의 같은 경우도 산업에 있는 분들이지만 학생들의 활동에 관심을 가지고 이렇게 충분히 아이들과 조사 활동을 도와주었는데 이 부분에서는 긍정적이고 고무적이라 본다.

교과 측면에서 살펴보면 국어에서는 비교적 미디어 리터러시 관련된 내용이 많지만, 사회나 과학은 성취기준의 도구적인 목적으로 교과의 내용들을 학습하는 활용, 도구. 이런 관점으로 미디어 리터러시를 보고 있다. 국어도 마찬가지로 미디어 리터러시를 전반적으로 다루는 부분이 있지만, 일부 영역은 문학 같은 부분에서 미디어로 수업을 재구성하는 부분에 대해 비판적인 시각을 가진 분들도 있다. 미디어 리터러시를 고유한 교육과정으로 제시하고 이에 대한 문서화된 근거가 필요하다. 학교라는 공공기관에서 미디어 리터러시 수업이 진행되려면 명확한 근거와 상황이 필요하다.

[질의응답]

(김봉섭 NIA) 우리나라 청소년의 디지털 기기 이용 능력이 뛰어나다고 알려져 있었지만, 올해 OECD의 조사 결과 정보 이용 능력은 최상위권이었지만 비판적 사고능력은 37개국 중 35위였다. 이러한 결과에 대한 이유로 ①청소년이 매체를 대개 오락적인 목적으로 쓰고 있고, ②미디어 리터러시 교육이 이루어지고 있기는 하지만 기능적인 부분에 매몰되었기 때문이라는 분석이 나오고 있다. 이러한 문제점과 개선방안에 대한 질의응답을 진행하고자 한다.

(이선민 시청자미디어재단) 기업에서 청소년이 이용할 수 있는 매뉴얼을 연구하고 있다고 했는데, 구체적인 내용을 소개해주실 수 있으신가요?

(이재승 카카오 이사) 구체적인 내용은 대외비라 어렵지만, 현재 고민하고 있는 내용으로는 현재의 약관에 대한 이해도를 높일 수 있는 방안과 실제 청소년이 이해하기 좋은 방식이 무엇인지이다.

(이선민 시청자미디어재단) 법의 테두리에서 수집되는 데이터는 관리되고 있지만 보이지 않게 수집되는 데이터는 큰 문제인데, 디지털 세계에 쌓인 개인정보가 당사자도 모르게 이용되는 점에 대해 청소년에게 경각심을 심어주는 것도 기업이 고민해봐야 할 것 같다.

(이재승 카카오 이사) 일부를 제외한 기업들은 AI 윤리나 프라이버시 정책을 투명하게 공개하고 있으며, 정책 연구를 통해 학습적인 측면도 고려해 지킬 수 있는 약속을 하고 내부 직원들에 대한 윤리 교육도 함께 진행 중이다. 이를 통해 우려하시는 부분이 최대한 발생하지 않도록 조심하고 있고 실제 프라이버시 정책을 보더라도 기업이 서비스를 운영 중인 것에 대한 프라이버시 정책을 쉽게 설명하고 있다. 개인정보를 어떻게 처리하고 있고, 개인의 프라이버시 보호 현황이 어떤지를 투명성 보고서로 대응 방법 등에 대해 공개하고 있다. 이는 기업이 자정할 수 있는 역량을 모으고 공개하는 형태로 가는 게 바람직해 보인다. 특히나 AI 윤리의 경우 유럽권과 미국권이 방향이 달라 한국에 맞는 형태의 AI 윤리 규범은 어떤 것인지 계속해서 정책연구를 진행하고 있다.

(최숙기 한국교원대학교 교수) 학교 미디어 교육의 한계이었던 교사의 전문성, 교육 전문성의 한계에 대한 교육 측면 입장을 듣고 싶다. 미디어 리터러시 교육의 전문성을 개발하는 과정에 어떻게 접근하고 개발하는지 등에 대해 질문드리고 싶다.

(공현 지음 활동가) 저는 미디어 리터러시 교육 관련 프로그램을 개발하는 거 같은 입장은 아니지만, 생각을 말해보자면 어떻게 콘텐츠를 읽어내고 그 콘텐츠에 대해 해석할지, 그 해석이 실제 학생들 자신의 삶의 문제나 경험과 어떻게 연결될 수 있는지 공감하거나 문제의식을 느끼는 측면에 대해 이런 이야기를 나오는 게 좋을 거 같다. 교사의 전문성으로는 미디어 기술이나 인터넷 활용의 측면에서보다는 그것들이 놓여 있는 사회적인 맥락, 제도, 구조와 같은 것들이 연관된 여러 문제를 파악하고 학생들에게 이를 전달할 수 있는 능력이 필요하다고 생각한다.

(이성철 KATOM) 지금 아무리 미디어 교육을 얘기하고 교사 연수를 하더라도 미디어 리터러시 교육은 인식론에 관한 문제라고 생각한다. 교사가 미디어를 어떻게 바라보고 있고 사회적인 현상을 어떻게 해석하는지에 대한 힘을 길러주지 않으면 아무리 연수를 해도 미디어 리터러시 교육이 잘 이루어지기는 힘들 것이다. 자기 스스로가 발견하지 못하는데 어떻게 학생들과 함께 이것들을 발견할 수 있을지 의문이 든다. 교원 양성 기관에서 교육자에게 이런 인식을 조금 더 길러주고 관점을 변화시킬 수 있는 교육이 상당히 많이 필요하다고 생각한다. 실제로 매체를 분석해 보고 사회 현상을 이야기하면서 미디어 리터러시 교육을 위한 인식론을 키울 수 있는 교육과정이 충분히 이루어져야 학교 현장에서도 미디어 리터러시를 잘 수행해낼 수 있을 거다.

(이재승 카카오 이사) 사회 전반에 대해서 디지털에 대한 포용성 측면을 얘기하는데 학교 교육 현장에서 연수 프로그램을 운영한다든지 논의를 하다 보면 포용성에 대한 개념이 각자 다르다는 게 가장 어려운 부분인 것 같다. 디지털 기업에서 생각하는 포용성은 상당히 넓은 분야인데 학교에서는 그쪽 방향에 대해 다르다는 생각을 한다. 기업이 아젠다를 정하고 이를 주제로 삼아 이야기를 풀어보는 것에 대해 학교 선생님들이 부정적으로 보는 견해가 발생하기도 한다. 기존에 교원을 양성하는 단계에서 리터러시라는 이름이 아니라 앞단에 교양적인 측면에서의 사회적인 다양성, 포용성을 넓히는 형태로 이루어지면 좋을 거라는 생각을 했다.

(최숙기 한국교원대학교 교수) 최근 이슈는 논란이 되는 내용 또는 정치적인 경향성을 띄거나 소수자의 문제를 담고 있는 것까지 주제가 굉장히 다양하고 이러한 것들이 미디어를 통해 논의되어야 할 사회적인 쟁점임이 분명하다. 그러나 교과서를 개발을 하거나 아니면 교재나 수업에서 이런 것들을 활용할 때 그게 교육용 자료로 적합한가를 따지는 틀에 갇히다 보니까 정형화된 소재만 학교 교육에서 다룰 수밖에 없다. 그것이 학교의 한계이고 그렇기에 기업이나 미디어 재단, 혹은 사회에서 미디어 학교 등이 학교 밖에서 이런 한계점을 돌파하는 방향성을 모색하면 좋을 것 같다. 그런데 최근 학교와 지역, 기구 간 협력적 학교 교육이 이루어지는 과정에서 문제가 해소되기보다는 다시 생기는 문제가 많아 더 고민해봐야 할 거 같다. 한편 예비 교사를 양성하는 양성기관 내에서도 위에 나온 문제를 동일하게 생각하고 있다. 미디어 리터러시 이전에 사회를 바라보는 관점을 제시하는 크리티컬 리터러시에 대한 교육을 많이 얘기해 주셨는데, 이 실타래를 정말 어디서부터 풀어가야 할 것인지를 더 논의해야 할 것 같다. 교육사에서 메타적인 논제를 만들어야 할 만큼 사회적 이슈를 다루는 것은 어려운 부분이 있다. 그래서 미디어 교육의 실제성을 높이기 위해 이 부분을 학교 안과 밖에서 어떤 식으로 생각해봐야 한다.

(이선민 시청자미디어재단) 허위정보에 대해서는 기본적으로 비판적 이해나 정보에 대한

분석 등 기존의 리터러시 교육과 연동된 건데 그런 맥락들은 사라지고 이것들이 사실인지 아닌지 확인해보자고 하는 대진적이고 단편적으로 이해되는 게 안타깝다. 그리고 여기 계신 분들이 중요한 호스트에 계신 분들이어서 제안을 하나 드리자면 가짜 뉴스라는 표현이 위험할 수 있기 때문에 허위 정보라고 지칭하는 게 맞지 않을까 생각한다. 기본적으로 뉴스는 사실이 검증된 것들인데 가짜라는 것들이 붙음으로써 전체에서 불신하는 효과가 나기 때문이다. 사실 허위 정보에 대해서도 얘기할 스펙트럼이 다양한데, 악의를 가지고 얘기하는 것인데 프레임이 다르거나 각자의 관점이 있는 경우 등이 있다. 그런 것들을 정확히 알려주는 것도 각각의 역할을 하시는 분들의 중요한 역할이라 생각해 여기서라도 그런 표현을 바꿔봤으면 좋겠다고 생각해 제안을 드린다.

(김봉섭 NIA) 기존의 리터러시는 보호주의적 관점에서 출발했는데 디지털 미디어 리터러시를 청소년 관점에서 보면 여전히 보호주의적 관점으로 이루어지는 것이 맞는가 하는 생각이 든다. 미디어의 환경으로부터 청소년을 보호하자는 관점으로 가버리면 실은 리터러시의 확장성이라든가 발전은 있을 수 없다는 생각이 드는데, 청소년들이 직접 이해 관계자로 참여함으로써 솔루션을 제시하는 방법이 필요할 것 같다. 이러한 점에서 우리 사회의 리터러시 교육은 여전히 보호주의적인 관점에 머물러 있다는 생각이 든다. 이 부분에 대한 다른 분들의 의견을 듣고 싶다.

(이성철 KATOM) 이 문제는 미디어 리터러시의 문제를 떠나서 우리 사회가 아동을 어떤 문제로 바라보느냐의 문제와 직결된다고 판단된다. 아동은 곧 학생이고 아동은 그야말로 어떤 존재로서의 욕구나 욕망이 거세된 존재로 순진무구하고 착하게 공부해서 자신의 꿈을 이루어나가야 하는 그런 존재로 바라본다. 그런데 미디어 리터러시 교육을 하면서 보았을 때 아동과 성인의 욕구는 다르지 않다. 어른들도 스마트폰으로 게임 같은 거 오랫동안 하고 핸드폰이 없으면 불안해하는 것처럼 아이들도 나름대로의 이유가 있다. 친구들과 이야기할 하거나 쾌감 또는 성취감도 느끼고 싶은 다양한 욕망이 있는데 이를 보호주의적 관점으로 아동을 욕망을 없는 존재로 바라보고 있는 우리 사회의 전체적인 시선이 문제이다. 아동을 하나의 완성돼 있는 인격적 존재로 존중해 주는 게 굉장히 중요하다. 아이들도 성인과 마찬가지로 존중되어야 할 존재로서 바라야 하며, 이는 사람들의 인식과 아이들을 대하는 태도가 함께 변해야 패러다임도 완전히 변화될 수 있을 거라고 생각한다. 물론 보호주의적 관점으로 아동을 유해한 정보로부터 보호하는 등의 필요성은 있겠지만 그외의 부분에서는 아동을 바라보는 관점, 문화나 인식에서의 문제들이 변화되었으면 하는 바람이다.

(이선민 시청자미디어재단) 가정에서 부모와의 관계 속에서 프라이버시 말하자면, 스마트폰 관리 앱의 존재 자체가 어른이 아이들을 어떤 존재로 바라보고 있는지 단적으로 보여준다고 생각한다. 많은 기관에서 미디어 교육을 하면 상당 부분의 내용이 중독에 관한 이야기이다. 오프라인 공간에서 모든 권리가 제어되는 아이들에게 인터넷 세상은 마음대로 활동할 수 있는 공간이다. 그만큼 아이들이 왜 이럴 수밖에 없는지에 대한 이해가 없이 단순히 막거나 부모가 간섭·통제한다는 사고는 미디어 리터러시 교육이나 미디어 관련 교육 관점에서 재고할 필요가 있다.

(이재승 카카오 이사) 기존의 미디어 리터러시 교육이나 포용된 방향성을 보면 어른이 메

	이커가 되어 유저인 청소년을 통제할 수 있어야 한다는 접근이 이루어진 것 같다. 그런데 청소년이 지역의 문제를 실제로 발견하고 이를 본인들이 해결하기 위해 IT 관련 기술을 배우는 등의 방법으로 문제를 바꿔나가는 케이스가 있다. 이처럼 참여하는 청소년이 문제해결 과정을 만들어가는 과정을 통해 어른이 생각하는 것처럼 청소년들이 유저 관점에서 접근하는 것보다 본인들이 만들어 나가는 관점에서 접근하고 있는데 너무 교육의 방향성을 정해주고 있는가에 대한 고민을 하고 있다. 이 부분은 당분간 많은 논의가 있어야 하는데, 디지털 미디어를 통해서 청소년들이 무엇을 만들고 공급자 관점을 가지고 실제 사회 주체로 나가는 방향에 대해서는 지속적으로 고민해야 한다.
워크숍 총평	(이성철 KATOM) 미디어 리터러시에 대한 각 부문의 공감을 확인했지만 서로 가야 할 부분들이 많이 남았다는 생각이 든다. 그만큼 다양한 위치에 있는 사람들이 모여서 논의하는 기회가 굉장히 중요하다는 생각한다. 한편 오늘 카카오에서 산업계 측면으로 참여해 주셔서 많은 이야기를 들을 수 있어 유용했다. 기업도 교육기관이 될 수도 있다는 관점에서 본다면 기업에서 할 수 있는 것도 굉장히 많을 거라는 생각이 든다. 앞으로 더 많은 참여의 기회를 열어주시고 교사들도 함께 참여할 수 있으면 좋을 것 같다. 카카오톡 같은 경우 수업 시간에 검색하거나 캡처하기, 여러 가지 물건을 찾아보는 등 수업에 활용하기 좋은 굉장히 훌륭한 플랫폼이다. 이런 부분에 대해 기업이 더 적극적으로 나서서 참여의 폭을 넓혀주고 교사들의 이야기도 많이 들어주면 좋을 것 같다. (이재승 카카오 이사) 오늘 많은 선생님을 뵈고 좋은 말씀을 들었던 것 같다. 실제로 기업에서 고민하던 것과 같은 방향성을 가진 것과 알지 못했던 부분도 있었고 기업에서 준비하는 것들에 대한 기대도 있었다. 이런 목소리를 최대한 담아 정책을 연구하는 부서나 실제 활동할 수 있는 부서와도 협의해 실질적인 프로그램을 같이 만들어볼 수 있는 계기가 왔으면 좋겠다고 생각한다. 그리고 아까 말씀드린 것처럼 이런 논의를 할 수 있는 거버넌스가 많이 이루어졌으면 좋겠다. (공현 지음 활동가) 사실 미디어 리터러시 교육, 독해력, 문해력에 대한 교육이 예전부터 상당히 필요한 것이었는데 최근에서야 많이 화두가 되는 게 상당히 뒤늦었다는 생각이 든다. 그리고 이 교육이 왜 필요한지, 왜 활성화되어야 하는지에 대해서 합의가 많이 돼 있다고 말씀하셨지만, 우리 사회에서 충분히 합의가 되었는지 다시 생각해봐야 할 것 같다. 가짜뉴스와 같은 문제점이 생기니까 이를 개개인들이 알아서 잘 활용할 능력을 갖추게 해야 한다는 식으로 접근하는 것 같은데, 가짜뉴스도 작성하고 작성하면 읽는 사람이 가짜인 줄 어떻게 판별할지 걱정된다. 미디어 리터러시 교육이 필요하지만, 이것이 왜 필요한지에 대해서는 우리 사회가 전반적으로 교육이 무엇이고 어떤 것을 기대하는지에 대한 고민을 계속해야 한다고 생각한다. (최숙기 한국교원대학교 교수) 미디어 리터러시 교육에 대해 현 시점의 문제를 어떻게 풀어나가느냐에 급급했던 것 같다. 교육의 내용을 풀어나가는 게 크리티컬 리터러시, 뉴스 리터러시와 같은 페이크 뉴스 흐름으로부터 구조의 변화를 만들어가면서 예비교사 교육 방향을 만들어갈 합의점이 나온 것 같아서 감사하다는 말씀을 드리고 싶다. (이선민 시청자미디어재단) 다양한 분야에 계신 선생님들로부터 좋은 얘기를 들을 수 있었고, 짧은 시간이었지만 허심탄회하게 이야기를 나눌 수 있어서 많이 배울 수 있어 좋았다.

세션명	Enabling Korean Domain Names and Email Addresses for Inclusive Internet				
일시	14:40 ~ 16:10 20 th August, 2021(Fri.)		장소	Zoom	
참석자	사회	Ms. Pitinan Kooarmonpatana , IDN Programs Senior Manager, ICANN, Technical	발제		
	패널	Prof. Dongman Lee		Chair, Korea Internet Governance Alliance (KIGA), Academia	
		Prof. Kyongsok Kim		Chair, Korean Generation Panel, Academia	
		Ms. Maria Kolesnikova		Chair, Universal Acceptance Local Initiative (CIS-EE), Technical	
Mr. Champika Wijayatunga		APAC Technical Engagement Manager, ICANN, Technical			
제안 내용	Tim Berners-Lee, the founder of the World Wide Web, once said, "The Web does not just connect machines, it connects people". To connect people, language is a very important aspect and therefore, enabling multilingual internet ecosystem is the key to embrace the next billion Internet users." The session invited the Korean community members who worked on Korean Label Generation Rules (LGR) to share their views on what the benefits of Internationalized Domain Names (IDNs) are for the Korean community as well as their experience from working on Root-Zone Label Generation Rules (RZ-LGR). The session also included an introduction to Universal Acceptance (UA) and an overview of how to enable the Email Address Internationalization (EAI) in applications and systems. The objectives were to raise awareness of the status of the use of Korean language as identifiers on the Internet, and to invite various stakeholders to join UA efforts and together build an inclusive Internet for the whole Korean community. The target audience included policy makers, technology providers, technology administrators, and general Korean internet users.				
	요약 내용	Speakers shared the benefits of having domain names in Korean as well as on the progress on the Korean RZ-LGR, which is the solution for using Korean script in the Root-Zone. They also shared what next steps would be to make these Korean domain names and email addresses useable across online systems and platforms.			
	논의 세부 내용	Pitinan Kooarmonpatana shared an overview of the basic technical knowledge of IDNs, an overview of delegated IDN top-level domains, and on IDN registration at the second-level of domains. Prof. Dongman Lee shared on the direct and indirect benefits of using Korean domain names. Direct benefits include: Korean domain names are easy to spell and remember, and also prevent Korean users from being phished by non-Korean domain names. Indirect benefits include the ability to seamlessly synchronize between online and offline environments in Korean and the opportunity to expand the name space to support new ideas. Korean domain names could also help to bridge			

	generational differences and avoid unnecessary linguistic confusion from multiple English translations/spellings for the same thing. Prof. Kyongsok Kim shared his experience as the Chair of the Korean script Generation Panel (K-GP) for developing the Korean script RZ-LGR. He explained an overview of K-GP procedures as well as how the K-GP worked with both the local community and the Chinese GP and Japanese GP to finalize solutions for possibly overlapped characters. Maria Kolesnikova shared an overview of UA including its challenges, benefits, its community-led working groups, and the active Local Initiatives around the globe. She also provided some details on the UA Local Initiative for the Commonwealth of Independent States-Eastern Europe (CIS-EE). Champika Wijayatunga provided a brief introduction to Email Address Internationalization (EAI) as email is a key Internet application. He explained the concept behind email mechanisms and how to set up a UA-ready mail server. There were some good questions received from the audience regarding the use of mixed-scripts for Korean domain names, and the naming of email mailboxes according to the UA-ready report UASG028. It was clarified that mixed-scripts are not allowed in the Korean RZ-LGR, and more information was shared on how UASG028 acted as a guideline for naming mailboxes. As the session ran out of time before the last question could be answered, KISA helped to reach out to the enquirer with our response after the session.
워크숍 총평	The workshop was attended by 36 participants. We provided live simultaneous interpretation in Korean and English, and the presentations were translated into Korean for the local audience. There was good interaction to the poll conducted during the session. The poll results showed that while a few participants already owned Korean domain names, most only know about them but have never owned one. In addition: 88% are aware that domain names can be in Korean. 75% have ever accessed a website using a Korean domain name. 13% have ever owned English and Korean domain names. While the awareness of IDNs in the Korean community is encouraging, more can be done to grow the awareness and use of Korean domain names. Prof. Kyongsok Kim noted very well that if major tech firms such as Google, or Naver and Daum domestically, could promote IDNs then others will follow suit. Users should demand to have IDNs and UA-compliant services, and the government should also take the lead. ICANN appreciates the support received from KIGA, the KriGF Secretariat, KISA and all our session speakers who helped to make this session possible and a success.

세션명	미얀마 인권과 민주주의: 인터넷 접속 차단과 SNS 민주화 운동				
일시	2021.8.20.(금) 16:20 ~ 17:50		장소	온라인 회의 (Zoom)	
참석자	사회	수박(가명)_고려대학교		발제	수박(가명)_고려대학교
	패널	최은창 프리인터넷프로젝트 펠로우			사과(가명)
		배(가명)			파파야(가명)
		파인애플(가명)			두리안(가명)
		망고(가명) 통역사			

제안 내용	1. 워크숍 제안 배경 이 워크숍은 쿠데타 세력이 지배하고 있는 미얀마에서 인터넷이 민주주의에 미친 영향을 살펴보고자 한다. 현재 미얀마에서는 군사 쿠데타로 인해 많은 사람들이 시위를 하다 사망하거나 구속되고 있다. 이러한 민주주의 위기에서 시민들은 어떻게 인터넷을 사용하고, 소통하고, 문제를 공유하고 있을까? 미얀마 인권을 위해 소셜미디어는 앞으로 어떤 역할을 할 수 있을까? 본 워크숍은 미얀마를 통해 민주주의와 인터넷, 소셜미디어의 민주주의적 기능을 알아보려고 한다. 2. 미얀마 군부의 정보 차단 미얀마뿐 아니라 동남아시아의 다른 국가에서도 정보 차단을 통해 민주주의 저항을 막은 사례는 많다. 방글라데시, 인도네시아, 태국에서도 권위주의적 정부가 인터넷 사용을 규제하며 다수의 인터넷 이용자가 정보를 공유하거나 의견을 주고받지 못하도록 억압한 이력이 있다. 일반적으로 국민들이 인터넷을 사용하지 못하도록 막는 것은 비민주적 국가에서 전형적으로 나타나는 정보 차단 전략이다. 정보 차단 전략은 진실을 알리지 못하게 하고 저항운동을 위해 결집하기 어렵게 만든다. 그 중에서도 미얀마 사태는 심각하다. 미얀마의 주요 미디어매체인 방송, 뉴스, 인터넷에 대한 규제가 지속되고 있다. 미얀마 군부는 방송채널을 장악하고 공중파채널인 MRTV, MRTV 4, Channal 7에서는 예능, 드라마 등 오락적 요소만 방영되고 있다. 군사정부가 운영하는 MWD 채널에서는 뉴스가 방영되지만, 가짜뉴스나 군사정부를 옹호하는 내용이 주를 이룬다. 대중들에게 오락용 콘텐츠 위주로 정보를 편향 시키면서 '우민화(愚民化)' 정책을 추진하고 있는 것이다. 신문 매체 또한 기존에는 40개 이상으로 다양했다면 최근에는 군부가 직접 운영하는 5~6개의 군부 매체로 축소되었으며 군부에 대해 비판적인 신문사는 신문 발행 자체가 불가하도록 건물이 폐쇄되었다. 이후 미얀마 군부는 현재까지 8개 주요 언론사의 허가를 취소했다. UNHCR에 의하면, 지난 2월 쿠데타 이후 미얀마 군부는 80여명의 언론인을 체포했으며, 이 중 48명이 여전히 구금돼 있거나 이미 실형을 선고받았다. 또한 이로 인해 '미얀마 프론티어', '미얀마 나우(Myanmar Now)', '미찌마(Mizzima)' 등 주요 언론사의 기자들이 국경지대나 산악지대로 숨어들어 기사를 인터넷을 통해 내보내고 있다. 접속은 차단되고 물리적으로 차단됐지만 기자들은 여전히 콘텐츠를 공유할 수 있다.
----------	--

방송, 신문 뿐 아니라 군부는 인터넷 서비스 제공업체(Internet Service Provider, ISP)도 장악했다. 미얀마는 유선인터넷 사용이 거의 없이 대부분이 휴대폰을 통한 데이터 사용 또는 가정 내 광케이블 및 라우터 설치를 통한 광가입자망(fiber to the home, FTTH) 형태의 인터넷 사용이 주를 이루고 있다. 미얀마의 주요 휴대폰통신사는 엠피티(MPT), 올레도(Ooredoo), 텔레노(Telenor), 마이텔(Mytel)로 가장 대중적으로 쓰이고 있는데, 군부는 이 업체들을 교통통신부처를 통해 장악하고 있으며 2021년 5월까지 물리적으로 휴대폰을 통한 인터넷 접속이 불가능하도록 규제했다. 특히 올레도(Ooredoo), 텔레노(Telenor)는 각각 카타르, 노르웨이와 합작회사임에도 불구하고 다른 통신사들과 마찬가지로 군부에게 꼼짝없이 강력하게 규제된 것이 특징이다. 마이텔(Mytel)은 현재 쿠데타의 주동자인 민 아웅 흘라잉(Min Aung Hlaing)의 아들이 운영하는 통신사로 인터넷 접속차단에 적극적으로 동참하고 있어 시민들의 보이콧이 진행되고 있다. 한편 FTTH는 군부가 라우터 설치 비용 및 사용 비용 인상하였다. FTTH의 월 사용료는 평균 25,000껏(한국 통화가치 기준 약 12만원)으로 가난한 서민들은 와이파이조차 사용하지 못하거나 중산층도 와이파이 사용 시 사용시간을 정해두는 등 최소화하여 사용하고 있는 실정이다.

3. 인터넷과 글로벌 플랫폼 셧다운의 문제

몇몇 해외언론에서는 미얀마에서의 인터넷 셧다운이 해제되었다고 보도하고 있으나 실제로는 그렇지 않다. 현재 미얀마에서는 모바일을 통한 무선 인터넷 사용이 가능하나 페이스북, 트위터, 인스타그램, 유튜브는 VPN을 사용해야만 사용이 가능한 상황이며 이마저도 속도가 매우 느려 사용이 어려운 실정이다. 대부분의 미얀마인들은 페이스북에서 검색을 하여 한국의 “지식in”처럼 페이스북 포스팅으로 정보를 확인한다. 미얀마에서 인터넷은 곧 페이스북을 의미한다는 말이 있을 정도로, 페이스북에서 뉴스, 검색, 메시지 등의 기능이 활발히 사용되고 있다. 특히, 페이스북은 미얀마에서 뉴스 공유 등 정보전달과 시민불복종운동(Civil Disobedience Movement, CDM)의 수단으로 사용된다. 그러나 어플리케이션 접속 차단으로 민주화 운동을 위한 결집, 민중 동원이 어려워졌다. 또한 군사정부는 CDM에 참여하는 공무원, 교사, 교수 등을 해임시키고 있는데, 이들은 소셜미디어를 통해 생계유지를 위한 후원이 필요함을 알리고 있다. SNS 통제는 CDM 참여자들을 위한 후원 경로를 막아 민중운동을 억압하고 있다. 군인, 경찰들은 길거리에서 페이스북 계정을 불시검문하기도 한다. 이에 많은 미얀마인들이 2개 이상의 페이스북 계정을 가지고 있으며 용도를 달리하여 사용하고 있다.

4. 소셜미디어의 역할

소셜미디어의 역할은 2016년도 로힝야 학살 당시와 달라졌다. 로힝야족 학살 당시 페이스북은 민족주의자들이 협력하여 소수민족을 탄압하고 공격 지시를 내리는 수단이었던 반면 현재 페이스북, 트위터, 텔레그램 등 소셜미디어가 저항적인 미디어 언론인들이 글을 올리는 공간이 되었다. 소셜미디어는 플랫폼 자체를 군사정부가 막지 못하기 때문에 접속 차단의 수단으로 소셜미디어 플랫폼을 통제하고 있다. 소셜미디어가 군부독재로부터 저항하는 공간을 제공하고 있다는 것이다.

첫째, 소셜미디어는 가짜뉴스를 구별할 수 있도록 뉴스제공자와 일반 대중이 소통할 수 있게 해준다. 뉴스 정보에 오보된 내용이 있을 경우 댓글을 통해 국민들이 정정을 요청하고 확인되지 않은 정보를 공공연하게 배포하고 있는 경우 소셜미디어 내 report 기능을 사용하여 가짜뉴스를 신고한다.

둘째, 페이스북 스스로도 군부 채널 삭제하는 조치가 있었다. 과거, 페이스북은 가짜뉴스가 공공연히 배포되어도 이용자의 자유를 침해하지 않는다는 변명 아래 방관적인 태도였다면, 미얀마 쿠데타 관련해서 페이스북은 가짜뉴스를 날조하는 급진 언론 채널 계정을 삭제 조치하여 많은 사람들의 지지를 받았다.

셋째, 소셜미디어는 미디어 아웃렛의 기능 수행하며 폐간된 언론 등 군부의 제재를 받은 언론인들이 활동할 공간을 제공한다. 많은 언론들이 군부에 의해 허가가 취소되거나 신문발행 자체가 금지되고 있는데 소셜미디어는 언론이 배포될 수 있는 공간과 독자를 제공하여 기자들이 작성하는 뉴스가 유통될 수 있는 창구를 마련해준 것이다.

5. 소셜미디어 플랫폼과 시민들의 모니터링 활동 - 가짜뉴스 차단

1) 군부 프로파간다의 차단과 감시 vs 플랫폼의 가짜뉴스 차단

앞서 언급한 것과 같이, 미얀마 국민들은 대부분이 페이스북으로 정보와 연락을 주고받는다. 이에 군부는 페이스북, 트위터 등 SNS를 강력하게 규제하고 있으나 소셜미디어 기업이 외국자본인지라 소셜미디어 자체를 규제하고 있지는 못하고 있다. 군부는 인터넷 접속으로 ISP 규제를 통해 물리적으로 차단하는 방식을 취하고 있는데, 현재 미얀마 국민들을 VPN를 사용하지 않고는 해당 어플에 접속할 수 없는 상황이다. 뿐만 아니라, 군부에서 운영하는 페이스북 채널을 통해 아웅산 수지(미얀마 민주정당 NLD의 수장)가 뇌물 수수했다는 등의 가짜뉴스를 퍼뜨리기도 한다. 이에 페이스북은 지난 3월 페이스북과 인스타그램에서 운영되는 군부 계정을 삭제조치 하는 등 모니터링을 강화했으나 교묘하게 가려진 군부 채널은 여전히 존재한다.

2) 군부 프로파간다의 차단과 감시 vs 시민들의 가짜뉴스 검증

가. 뉴스 필터링

미얀마 국민들은 스스로 가짜뉴스를 감별하기 위해 신뢰도 있는 뉴스채널을 선택하여 구독하고 있다. 디브이비(DVB), 이라와디(Irrawaddy), 미찌마(Mizzima)가 신뢰받는 신문사로 여겨지고 있다. 언론 기자들은 온라인 상에서 활동하면서 정부 프로파간다를 배격하고 비판하는 역할을 수행하고 있다. 이를 통해 국민들은 군부가 장악한 미디어를 통해 주어진 정보를 받아들이는 것이 아니라 소셜미디어 속 다양한 정보 중에서 취사선택하여 정보를 취득할 수 있게 된다.

나. 가짜뉴스 감별

온라인상 게재되는 뉴스는 언제, 어디에서 발생한 사건인지 구체적으로 기록되고 있으며 미얀마 국민들은 댓글을 통해 해당 지역에서 발생한 일이 맞는지 증언함으로써 뉴스의 참과 거짓을 분별하고 있다. 기자들은 소문이나 부정확한 정보가 퍼지는 것을 막기 위해 가짜뉴스를 배격하는 뉴스를 배포하기도 하고 국민들도 스스로 소셜미디어 내 report 기능을 사용하여 가짜뉴스를 신고한다.

	다. 정보공유 페이스북과 트위터, 인스타그램, 텔레그램은 통해 뉴스나 시위정보 등을 공유하는 역할을 수행하고 있다. 언론사뿐만 아니라 소셜미디어 자체가 군부 폭력의 피해자, 일반 국민 등 광범위한 사용자들이 시위 장소 등의 정보를 공유하는 장으로 사용되고 있으며 댓글 및 리트윗 등의 기능으로 정보를 재생산 및 확산시키고 있다. 쿠데타 초기에는 페이스북으로 대규모 시위정보가 공유되었으며 최근에는 소규모게릴라 시위로 전환되면서 텔레그램을 통한 지인들과의 정보공유가 활발히 진행되고 있다. 특히, 텔레그램은 VPN을 사용하지 않아도 사용이 가능하고 추적이 불가능하다는 특성 때문에 활발하게 이용된다. 민주주의와 인터넷, 인권의 관계를 패널들과의 토론을 통해 알아보고자 한다. 패널 토론의 예상 질문은 다음과 같다. 1. 지난 4월 모바일 인터넷 접속이 차단되었는데 정부가 인터넷 서비스 제공업체(Internet Service Provider, ISP)를 어떻게 압박했나요? 2. 소셜미디어에 대한 군부의 접속 통제 방법이 어떻게 다른가요? 3. 인권보호를 위해 인터넷 접속이 어떤 점에서 중요하다고 생각하시나요? 4. 군부가 가짜뉴스를 어떻게 퍼뜨리고 있으며 소셜미디어와 시민들을 어떻게 확인하고 걸러내고 있나요? 5. 시민들은 시위 관련 정보를 어떻게 주고받고 있나요? 정보에 대한 직접적, 간접적 검열이 어떻게 이루어지고 있나요? 6. 왜 페이스북, 트위터, 인스타그램, 유튜브만 VPN 사용이 필수적일까요? VPN 사용 전(2월 쿠데타 전)과 비교할 때 무엇이 달라졌나요? 7. 미얀마 인권을 위해 소셜미디어 사용이 어떻게 개선되어야 한다고 생각하시나요?
요약 내용	미얀마는 2019년 기준 인터넷 자유도가 40점 정도로 디지털 권리를 침해받는 국가로 보여진다. 특히 최근에는 쿠데타 상황이 겹쳐져 방송, 언론, 인터넷에 대한 정부의 규제가 강화되었다. 인터넷 통제는 특히 인터넷 망 자체를 끊어버리는 방식으로 진행된 경우가 많았는데 이를 이해하기 위해서는 미얀마의 인터넷을 살펴볼 필요가 있다. 개발도상국이나 저개발국들은 랜선 인터넷을 바로 뛰어넘어서 휴대폰을 활용한 인터넷 사용이 많다. 미얀마 또한 휴대폰 소유자는 거의 100%가 넘습니다. 한 사람당 심카드를 여러개 소유하기도 해서 통계상으로는 127%정도로 확인된다. 반면에, 랜선 인터넷은 속도도 느리고 보급률이 굉장히 낮다. 그래서 휴대폰을 통한 인터넷 사용이 보편화되어 있는 상황이다. 지난 2013년 미얀마 통신법이 통과되면서 선불폰 가격들이 저렴해졌고 그래서 해외 이동통신사들이 미얀마에 진출하면서 휴대폰 가입자들이 급속하게 늘어났다. 특히 미얀마가 국영으로 운영되는 MPT가 2,400만 가입자를 유치하고 있으며 전체 인구의 한 40% 정도를 차지한다. 그리고 나머지는 노르웨이에 텔레노가 40% 정도, 카타르의 오레두라는 회사가 20% 정도 차지하고 있다. 베트남의 비엠텔이라는 그룹도 마이텔이라는 이름을 가지고 미얀마에 진출해 있다. 미얀마는 이러한 이동통신사에게 강한 규제를 한다. 지난 3월 통신업체별 트래픽을 나타낸

그래프를 보면, 인터넷 트래픽이 현저하게 감소하고 있다.

올레도(Ooredoo), 텔레노(Telenor)는 각각 카타르, 노르웨이와 합작한 회사로 투자유치때문에 외국기업의 눈치를 볼만도 한데, 미얀마정부는 왜 이렇게 강력하게 규제하는 걸까? 그 이유는 인터넷이 가진 파급력에 있다. Facebook, Twitter, Instagram, YouTube 등을 통해 쿠데타의 인권침해 정보가 공유되는데 이는 해외 플랫폼으로 미얀마에서 통제가 불가능하다. 그렇기 때문에 통제 가능한 Internet Service Providers (ISP)를 직접 통제하여 정보를 차단시키는 것이다.

이에 대해 통신사들이 아무런 저항 없이 정부의 통제에 순응한 것은 아니었다. 특히, 노르웨이 텔레노 기업은 가입자 정보를 공개하는 것에 대해 상당한 저항을 했다. 그러나 결국 버티지 못하고 지난 7월 8일, 사업체를 매각하겠다고 발표했다.

정부의 SNS 통제의 중심에는 페이스북이 있다.

2021년 1월 기준 페이스북은 미얀마에서 270만명의 가입자를 보유하고 있다. 핸드폰이 저가에 빠르게 보급이 될 때 미얀마에서는 페이스북이 기본앱으로 깔려 있었기에 빠르게 모바일 SNS 시장을 점유할 수 있었다. 페이스북을 통해 뉴스가 확산되고 정치적인 수단으로 사용되기도 했는데 지난 2012년, 로힝야라는 소수민족 학살 관련해서 가짜뉴스가 퍼지면서 로힝야족에 대한 전반적인 혐오가 확산된 적이 있었다. 당시 페이스북에서는 혐오 발언을 없애고자 군 간부들 계정을 차단하는 조치들을 했고 이것이 미얀마 정부와 페이스북간 일종의 대립적인 관계 형성으로 이어졌다.

최근에도 페이스북이 정보를 공유하고 알리는 역할을 하다보니 민주주의 운동을 확산시킨다는 점에서 미얀마정부는 촉각을 곤두세우고 있다. 특히 투데타 관련 뉴스 공유 등 정보전달과 시민불복종운동(Civil Disobedience Movement, CDM)의 수단으로 사용되었는데, 군사 정부는 온/오프라인으로 CDM에 참여하는 공무원, 교사, 교수 등을 해임시키기도 했다. 페이스북은 이렇게 직장을 잃은 사람들의 생계유지를 위해 후원이 필요함을 알리는 수단으로 사용되기도 했는데 이에, 미얀마 군부는 SNS를 강력하게 단속하고 있다.

현재 미얀마에서는 모바일을 통한 무선 인터넷 사용이 가능한 하지만 페이스북, 트위터, 인스타그램, 유튜브는 VPN을 사용해야만 사용이 가능한 상황이며 이마저도 속도가 매우 느려 사용이 어려운 실정이다. 무료 VPN도 인터넷 사용 기록 및 개인정보 유출, 금융 사기 등의 문제가 많다.

그럼에도 불구하고 미얀마 Z세대들은 계속해서 방법을 찾고 있다. 미얀마의 Z세대들은 휴대전화와 인터넷 등 디지털 기술에 능숙하고, 이를 통한 연결성을 자연스럽게 여기며 성장한 세대다. 이에 글로벌 청년 문화를 형성하고 저항 문화 수용하면서 밀크티를 마시는 국가들(인도, 태국 등)과 현합한 MilkTeaAlliance를 형성하여 온라인 태그 방식으로 민주화운동이 진행되기도 하였다. Z세대는 시민불복종운동에 참여하는 다양한 사회집단의 공통분모로서 시위의 동력을 제공한다는 점에서 의의가 크다.

새로운 어플리케이션이 급속도로 퍼지기도 한다. 브리지파이는 와이파이나 무선인터넷이 연결이 안 된 상태에서도 블루투스로 서로 1:1로 연결을 해서 소통을 할 수 있는 앱인데, 미얀마에서 100만 명이 이상이 다운받아서 사용하고 있을 정도로 시위 과정에서 소통하는 데 널리 쓰이고 있다.

<패널토론 세부내용>

1. 지난 4월 모바일 인터넷 접속이 차단되었는데 정부가 인터넷 서비스 제공업체(Internet Service Provider, ISP)를 어떻게 압박했나요?

- 두리안 : 지난 3월과 4월, 미얀마 정부는 국민들에게 사전통보 없이 인터넷 연결선을 망가뜨리거나 ISP 업체들을 압박하여 인터넷 접속을 차단했다. 현재 모바일 데이터 가격도 지속적으로 인상되고 있는 상황이다.

- 배: 올해 4월 말까지 미얀마 양곤에 체류했던 경험을 떠올려보면, 쿠데타가 발생한 당일 오전 TV 유선 통신을 제외한 모든 모바일 통신이 차단됐다. 쿠데타 초기에 인터넷 차단이 된 것에 대해서 외국 대사관이나 외국 기업들이 강력하게 반발했고, 이 때문인지 재빨리 복귀가 되었다. 하지만 이후 단계적으로 모바일 업체를 통해서 접속 시간 제한, 시스템 차단, 특정 인터넷 사이트, SNS 접속 차단을 단행했다.

특히 SNS 차단과 관련해서, 미얀마 국민들이 VPN 어플을 통해 다양하게 우회할 수 있는 방법들을 공유하였는데 군부는 인터넷 차단 효과가 줄어들자 무선이나 와이파이, 모바일을 통한 데이터를 전면적으로 차단하는 것까지 조치를 취하였다.

최후에는 모든 인터넷이 차단될 거라는 소문이 돌았으나 국가 운영 시스템뿐만 아니라 기관 산업에 영향을 미칠 것을 우려해서 전면 차단까지는 하지 않았고, 인터넷과 SNS를 검열하는 장비를 중국으로부터 지원받았다는 의혹까지 불거졌으나 확인되지 않았다.

- 사과: 당시 미얀마 시골 지역에 체류중이었고, 2월 1일 새벽부터 오후 1시까지 어떠한 전화도 데이터도 터지지 않은 상태에서 통신이 연결되기만을 기다렸다. 양곤에서는 와이파이 보급률이 높다 보니 휴대전화 데이터를 통한 인터넷이 끊겼음에도 불구하고 와이파이를 통해서 인터넷 접속이 어느 정도 가능했으나, 시골 지역은 변화가에서도 와이파이 설치된 곳이 다섯 손가락 안에 들었기 때문에, 통신이 복구될 때까지 TV나 라디오만 보면서 어떠한 정보가 전달되기를 기다렸다.

2. 소셜미디어에 대한 군부의 접속 통제 방법이 어떠했나요?

- 파인애플: 군부가 인터넷을 차단한 이유는 소셜미디어 사용을 막으려는 목적이었다. 이네 미얀마 국민들은 와이파이와 함께 VPN을 통해 소셜미디어를 사용하고 있다. 이에 군부는 소셜미디어에 올린 게시물을 이용해서 쿠데타 관련된 사람을 체포하거나 SNS 활동을 하는 유명인(연예인)들에게는 체포 영장을 발부했다. 최근에는 물리적인 눈 검열도 이루어지고 있는데, 군인이 길거리에서 무작위로 행인의 휴대전화를 검사하면서 소셜미디어 사용이 있는지 검문을 한다. 마음에 안 들거나 의심스러운 사람들에게는 때리고 학대하며 인권이 침해되고 있다. 나 또한 포토그래퍼로 활동하여 인스타그램 등에 쿠데타 관련 사진을 게시하는데, 안전성이 50% 정도이다. 현재 페이스북 계정의 경우 군부의 검열이 강화되어 계정 삭제 후 사용하지 않고 있다.

3. 인권보호를 위해 인터넷 접속이 어떤 점에서 중요하다고 생각하시나요?

- 최은창: 법학자로서 미얀마 사태를 지켜보는 것이 안타깝다. 쿠데타는 민주주의를 파괴하는 행위고, 쿠데타를 이겨내고 다시 민주주의로 돌아와야 하기 때문에 사람들의 소통과 토론

이 필요하다. 이를 위해서는 인터넷 접속이 굉장히 중요하다. 인터넷 접속이 안되는 상황은 단순히 불편하다고 치부되어지는 문제가 아니라 시민들이 공개적으로 이야기를 할 수 있고, 주장을 펼치며 군부 통제를 파괴할 수 있는 수단을 빼앗기는 것이다. 사실 이런 매커니즘을 아는 미얀마 군부는 인터넷 접속을 차단하고, 콘텐츠 검열하고, ISP 통제 권한을 차지하려고 하는 것이다. 쿠데타 상황 속에서 인권을 보호하기 위해서는 인터넷 접속은 필수적인 요소이며, 민주주의를 다시 되살리기 위해서도 끝까지 싸워 쟁취해야한다고 보여진다.

- 사과: 미얀마에서 페이스북은 지역 정부가 어떤 정책적인 공지나 공식적인 입찰, 사업 소개, 코로나 관련 뉴스 등 중요한 뉴스들이 공식적으로 공유되는 플랫폼이다. 특히 지역 부처들은 구글링을 통해서 공식 홈페이지를 찾아보면 그 홈페이지가 페이스북으로 연결될 정도로 페이스북은 미얀마에서 굉장히 중요한 역할을 차지하고 있는데, 미얀마 인접 국가들에서, 코로나 변이 바이러스가 확산되고 있는데도 인터넷 차단으로 인해 관련 정보들이 공유되지 못하면서 6월 말에는 최대 일일 확진자 7,000명 이상이라는 코로나 대유행을 맞게 되었다. 페이스북은 미얀마에서 모든 정보를 주고받고 연락을 하는 매체로, 대도시나 해외에서 일하고 있는 가족들을 연결시켜주고, 코로나 상황에서는 어디에 가야지 약을 구할 수 있는지, 검진을 받을 수 있는지, 그 운영 시간이 몇 시부터 몇 시까지인지 등을 공유해주는 창구이다. 쿠데타 관련해서도, 어디서 대규모 학살이 일어나고 있고, 군대가 어디에서 어디로 이동하고 있는 지에 대한 정보들을 알 수 있는 방법이었다. 쿠데타 초기, 학살이 계속 될 때에는 민주운동 활동가들을 구하는 방법으로도 이용이 되었다. 페이스북을 차단한 것들은 군부가 미얀마 시민들의 생명과 직결된 정보를 차단했던 것과 다름없다.

-두리안: 인터넷 연결이 잘 될 때에는 정보의 흐름이 빠르고 군부의 잔인한 인권 침해를 국내뿐만 아니라 국제 여러 나라에서도 보여줄 수 있었다. 예전에는 소수 민족들이 있는 국경 인근 지역에 인권 침해 상황들은 알 수 없었기 때문에 버마족과 소수 민족들 사이에 오해가 있었다. 이제는 인터넷을 통해서 사실을 보여준 동영상도 공유되면서 군부가 어떻게 민족들을 이간질하고 있는지 서로 알게 됐다. 페이스북 등 소셜미디어가 있기에 국민들이 더 연합할 수 있었다.

- 배: 군부에서 인터넷을 차단하는 목적은 그들이 자행하고 있는 폭력 진압과 국가적인 통계를 외부에 노출시키지 않게 하기 위함이다. 이번 쿠데타는 과거의 다른 쿠데타들과 달리 쿠데타 발생 직후부터 국가 내부에서 일어나는 상황들이 국제 사회에 실시간 중계에 가까울 정도로 노출이 되었다. 군부도 그런 상황을 인식해서 국제 사회 눈치를 볼 수밖에 없었고 시위 초반에 진압 강도가 조심스러웠고 약했다. 시간이 갈수록 낮시간에 인터넷 접속이 불가능한 상태가 되면서 군부의 행동이 도를 넘어서기 시작했다. 2월 1일에 쿠데타가 발생됐고 시민의 목소리가 커지는 와중에 2월 6일 아웅산수찌 여사가 석방됐다는 가짜뉴스가 유포되면서 당일 오전에 사람들이 길거리에 나와서 환호했다. 이후 가짜뉴스라는 게 확인이 되면서 거리에서 시위대와 환호하는 시민들이 뒤엉키는 헤프닝이 있기도 했다. 이런 걸 통해서 원활한 인터넷이 정보를 판단하는 데 있어서 얼마나 중요한지 알 수 있었다.

4. 군부가 가짜뉴스를 어떻게 퍼뜨리고 있으며 소셜미디어와 시민들을 어떻게 확인하고 걸러내고 있나요?

-배: 군부는 기본적으로 군부의 정책과 활동을 옹호하는 국영방송, 신문사를 통해 지속적으로 반복적으로 보도를 하고 있다. TV를 켜면 하루종일 지겨울 정도로 똑같은 보도가 반복되고 새로운 뉴스가 없다. 그런 기사들은 과장된 내용을 담고 있고, 시민불복종운동에 대해서는 국민을 테러 조직으로 보여지게끔 악의적인 내용을 송출하고 있다.

대부분의 국민들은 군부를 지지하는 기사들이 사실이 아니고 과장하고 포장된 내용임을 알고 있으나, TV에서 지속적인 내용이 나오다보니 국민들이 채뇌당할 수 있다고 보여진다. 이런 점에서 군부가 주요 언론들을 장악하는 것은 그들의 유일한 무기일 것이다. 시민들 입장에서 기사를 보도하던 언론사들은 거의 대부분 허가가 취소되거나 언론인이 체포되었다. 이로 인해 해당 언론사가 페이스북에 게재하는 뉴스 기사 내용이나 보도횟수도 줄어들고 있는 상황이다. 미얀마 내부의 상황에 대한 보도가 줄어들수록 군부는 더더 유리할 수밖에 없고 어쨌든 이 가짜뉴스 구분하는게 더 어려워지고 있다. 교묘하고 계획적으로 가짜뉴스가 유포되기 때문에 진정성 있는 방송, 언론이 어떻게든 유지되고 인터넷 창구를 열어두는 게 중요하다.

-딸기: 군부는 국영 방송 MRTV를 장악하고 가짜뉴스도 내보내고 있는데 MRTV 홈페이지를 운영해서 가짜뉴스를 퍼뜨리고 있다. 대부분의 미얀마 사람들을 뉴스 자체를 믿지 않는 편이다. SNS, 특히 트위터는 현재 상황을 전 세계에 알려줄 수 있는 유일한 해결책이라고 생각하며 뉴스를 공유하고 있다. 요즘에는 페이스북에 대한 검열이 심해져 트위터가 더 많이 이용되고 있다.

- 최은창: 페이스북을 사용하는 미얀마 국민이 아직 많기 때문에 페이스북에서 가짜뉴스가 올라오면 댓글 등을 통해 가짜뉴스임을 공유할 수 있을 것으로 보인다. 미얀마와 해외에 있는 시민운동가들이 페이스북이나 트위터라는 소셜미디어 플랫폼을 통해 거짓말에 속지 않도록 알리는 활동이 필요하다고 보여진다. 또한 세계적인 기업인 페이스북 자체에서도 군부의 사용을 방지하지 않고 제한하고 있는 상황이다. 소셜미디어 자체적으로 가짜뉴스를 정화하려고 고민하고 있으니 군부 계정으로 의심되는 채널이나 게시글은 신고하기 기능을 통해 소셜미디어 플랫폼에 알려서 그 계정을 차단할 수 있거나 삭제할 수 있도록 조치하는 것이 필요하다. 다만, 페이스북은 이 과정을 신중하게 진행하기 때문에 해악이 분명해야 조치가 가능하다. 해당 계정에서 나오는 게시물이 선동적이거나 고의적으로 사람들을 오해하도록 만드는 부분들이 있으면 해당 가짜뉴스를 신속하게 신고하는 것이 중요하다.

5. 시민들은 시위 관련 정보를 어떻게 주고받고 있나요? 정보에 대한 직접적, 간접적 검열이 어떻게 이루어지고 있나요?

-사과: 2월 쿠데타 직후 전국적으로 대규모 집회나 시위가 이루어지면서 지역 주민들은 페이스북을 통해 시위를 어디에서 집결할지, 몇 시에 모일지를 공지했다. 주민들은 페이스북 공지를 통해서 집결지에 모여서 같이 행진했고 시위에 참여하지 못한 시민들은 도로변에서 시위대가 먹을 간식이나 도시락을 나눠줬다. 또한 페이스북을 통해 냄비 두드리기 캠페인도 홍보되었는데 매일 저녁 8시부터 20분간 군부에 저항하는 의미로 냄비 두드리기가 진행되고 있다. 해당 시간을 제외한 다른 시간에 냄비를 두드리는 소리가 들리면 그곳에서는 내가 위험에 처해 있으니 도와달라는 뜻으로 받아들여진다. 실제로 내가 산던 동네에 민간인을 체포하기 위해서 늦은 밤 늦게 군인이 들이닥쳤고, 냄비 소리가 들리기 시작했다. 그 소리를 들

은 지역 주민들은 해당 집으로 달려갔고, 군이 어떤 행동을 할지 모두 함께 지켜봤다. 당시 1~2시간 정도 대치가 있었고 군경들이 돌아가 후에도 주민들이 남아 페이스북 라이브를 통해서 아침 해가 밝을 때까지 실시간으로 정보를 공유했다.

이렇게 페이스북이나 트위터 그리고 여러 SNS를 통해서 이런 시위나 CDM 운동들이 이루어지면서 군부는 직접 검열을 시작했어요. 군부가 중국과 이스라엘을 통해서 IP와 위치 정보를 추적하는 기계를 샀다는 소문이 계속 돌았고, 군인들은 대낮에도 시민들의 휴대전화를 직접 검열하기 시작했다. 사진첩과 페이스북 계정을 열어군부를 비난하거나 쿠데타 관련 내용이 있다면 구타, 체포, 폭력을 가하기도 했고 민주화 항쟁 관련 노래가 있다든지 아웅산수씨의 사진 등이 발견되면 고문을 하고 총, 칼을 겨누면서 지금 여기에서 노래를 불러보라고 시키는 등 시민들을 공포에 떨게 만들었다. 그래서 한동안 시민들은 스마트폰이 아닌 문자나 통화만 가능한 휴대전화를 들고 다니기도 했었고 한국 교민 단톡방에서도 외출 시 휴대전화를 주의하라는 공지가 있기도 했었다. 얼마 전 보도된 현지 언론에 의하면 군부가 국민 통합 정부를 옹호하는 페이스북 계정들을 모으고 있다고 하며, 이에 참여한 60여 명의 유명 인사들의 수배 명단이 공개되었다.

최근 들어 시민들은 검열 가능한 페이스북 대신 바이버, 시그널, 텔레그램 등 암호화 가능한 SNS를 통해서 부상자, 사상자 지원, CDM 지지를 하기 위한 기부, 코로나19 지원과 같은 다양한 활동들을 진행하고 있다.

-배: 페이스북 차단 등의 어려움에도 불구하고 시위는 산발적으로, 야간 조명 시위나 침묵 시위 등 다양한 방법으로 꾸준히 진행이 되고 있다. 인터넷 차단을 극복하기 위해전단지를 뿌리는 아날로그 방법이 이용되기도 했다. 국부는 국민들의 SNS 검열을 통해 블랙리스트를 작성해서 유명 인사들, 인플루언서들을 체포했다. 특히 국내 가입자뿐만 아니라 해외 가입자, 해외 주민들이 미얀마 시위를 지지하는 게시물을 올리면 그런 것들조차 검열하고 경고 메시지를 보내고 있다.

6. 왜 페이스북, 트위터, 인스타그램, 유튜브만 VPN 사용이 필수적일까요? VPN 사용 전(2월 쿠데타 전)과 비교할 때 무엇이 달라졌나요?

-파인애플: 쿠데타 이후로는 군사 정부는 소셜미디어를 사용하지 못하게 모든 걸 차단해 버렸기때문에 VPN 사용이 필수적이다. VPN을 사용할 경우 화면 로딩 및 동영상 재생 등의 속도가 매우 느리고 일부 웹사이트는 접속이 불가하여 찾고 싶은 정보를 찾지 못하게 되었다.

-딸기: 페이스북, 트위터, 인스타그램 등 SNS 뿐 아니라 웹사이트도 VPN 사용이 없으면 접속이 불가하다. 교육 웹사이트가 접속이 안 되는 경우도 있어 온라인 수업을 할 때에는 지장이 있었다. 휴대전화에 VPN을 연결하면 접속이 가능하지만 인터넷 비용이 비싸 여전히 어려움이 있다. 보통 월 3만~5만짜 정도 소비되는데 이는 한국 돈으로 15만 원~ 25만 원 정도 통화가치에 해당한다.

-사과: VPN을 사용하지 않으면 SNS 어플리케이션 자체는 확인이 가능하지만 보이는 정보가 이틀 전, 3일 전의 내용으로 뜬다. VPN을 사용해야지만 최신 업데이트가 되는데 굉장히 느렸다. 비용적으로도 인터넷을 원활하게 사용하기 위해 태국 심카드를 이용하기도 했는데

	한화로 2만 5000원을 충전하면 3일 정도면 모두 소진했다. 그런 비용마저도 없는 일반 미얀마 시민들은 정보를 접근할 수 있는 방법이 없었다. -최은창: VPN을 사용하면 SNS를 이용할 수 있겠으나 VPN 어플리케이션을 통해서도 어떤 대화가 오가는지 검열할 수 있기에 VPN도 안전하지 않다. 법적으로는 페이스북 메신저 등을 영장 없이 열람하는 것이 불법이지만 미얀마는 현재 법 위에 군부가 군림하고 있어 가능한 것으로 보인다. 7. 미얀마 인권을 위해 소셜미디어 사용이 어떻게 개선되어야 한다고 생각하시나요? -최은창: 먼저, 국제 사회의 압력이 필요하다. 군부가 ISP 인터넷 서비스 제공, 이동 통신사 같은 경우에는 통제할 수 있지만 소셜미디어는 통제할 수 없다. 페이스북, 트위터 서버는 외국에 있고, 미국 회사이기 때문이다. 소셜미디어 이용자들이 접속이 어렵더라도 많은 협력적인 소통을 해서 시민발언의 힘을 키우고 미얀마 국내 상황을 외국에 많이 알려야 한다. 소셜미디어를 통해서 자유로운 이야기가 오갈 수 있도록 소셜미디어 업체와 미얀마 시민들이 협력할 수 있는 연계가 필요하다. 추가로, 미얀마분들이 미얀마어로 작성된 정보가 영어 및 다국어로 번역되어 유포되면 좋을 것으로 보인다. 좋은 내용이 있으면 언론사들이 취재하러 미얀마에 방문할 수도 있기때문에 이런 활동들을 왕성하게 할 필요가 있다. -딸기: 소셜미디어는 새로운 기회를 제공하기도 하지만 인권을 억압하는 목적으로 악용되기도 한다. 군부는 소셜미디어를 통해 사람들을 감시하는 것이 편리하기 때문에 미얀마 인권을 더 잘 억압하고 있다. 이를 막기 위해서는 인권을 소셜미디어에 적용될 수 있는 새로운 방법들을 개발해야 한다. 미국이나 한국 등 선진국에서 군부의 인터넷 차단 및 감시에 대항할 수 있는 신기술을 알려주거나 도와줬으면 좋겠다고 생각한다. UN에서 적극적인 대책이 나올 수 있도록 세계시민들의 성명서 등 적극적인 참여와 미얀마 인권 보호를 위한 지속적인 관심을 부탁한다.
워크숍 총평	내용적인 부분에서 미얀마 인터넷 차단 문제에 대해 범분야의 활동가들이 모여 논의했다는 점에서 의의가 있었으며 다각적인 시각의 대책을 고민해볼 수 있었다. 특히 미얀마 현지인이 패널로 참여하여 최근 미얀마 상황에 대한 최신 정보가 공유되었다. 진행적인 부분에서 온라인 형식의 논의가 오히려 국내외 전문가들이 모여 논의할 수 있는 기회를 제공했다고 보여진다. 통역 또한 원활하게 이루어져 전반적으로 청중들에게 양질의 정보를 전달할 수 있었다. 이와 같은 논의가 차후에도 지속적으로 이루어져 보다 나은 미얀마 사회를 위해 도움이 될 수 있기를 바란다.

세션명	그래서 AI를 어찌라고요?: AI의 현장과 고민들		
일시	2021.8.20.(금) 13:00 ~ 14:30	장소	온라인 회의(Zoom)
참석자	사회	백가을 서울대학교	발제
	패널	임소연 숙명여자대학교	한지윤 업스테이지
		조경숙 독립활동가	미루 진보넷 활동가

제안 내용	2021년 2월 이루다 사건을 기점으로, 인공지능과 관련한 논의는 계속 확장되어 왔다. 차별 없는 AI 뿐만 아니라 AI와 개인정보 보호, AI의 활용과 남용 등 AI를 둘러싼 담론들이 지속적으로 발표되고 토론되었다. 그렇지만 정작 각자의 현장에서 AI를 구체적으로 &어떻게 다루어야 하는지'에 대한 현장 기반의 논의는 매우 부족한 실정이다. 뿐만 아니라 연구자와 활동가, 개발자의 현장은 각각 연결되지 않고 단절되어 있다. 이번 워크숍에서는 연구자, 활동가, 개발자, 스타트업 등 각자의 현장에서 이루어지는 실질적인 고민을 나누고, 서로의 고민이 연결될 수 있는 지점을 모색하고자 한다.
요약 내용	최신 기술로 칭송받고 있는 AI산업은 그 기술적 가치만큼이나 여러 사회적 문제를 발생시키고 있다. 특히 젠더적 관점으로 AI산업을 접근해야 할 필요가 있다. 이를 위해 AI와 관련한 사회적 담론 구축이 필요하며, 특히 이 사회적 담론을 만들 때에는 학계, 산업계, 시민사회 등 다양한 영역의 이해관계자들의 의견 수렴이 필요하다.
논의 세부 내용	임소연 박사는 과학기술 담론 연구자의 현장이라는 주제로 발표를 진행했다. 알파고는 남성형 AI인데에 반해 이루다는 여성형 AI로 나타난 점, 그리고 그 안에서 AI가 사회적으로 다루어지는 점이 크게 차이나는 점 등을 지적하며 AI 이슈 안에 젠더화된 사회 구조에 대해 논평했다. 나아가 이를 해결하기 위해 AI산업의 인력 균등, AI 윤리의 발전 등을 제안하고 나아가 AI의 개발 현장에 다양한 이해관계자가 참여하여 논의를 발전시킬 수 있는 구조가 필요하다고 역설했다. 한지윤은 데이터 연구자의 현장이라는 주제로 발표했다. 데이터를 수집하고 가공, 설계하는 데이터 연구자의 현장에서는 원천데이터 혹은 작업자의 영역에서 데이터 편향이 발생할 수 있으며 실제로 이와 비슷한 사례가 있음을 발표했다. 또한 연구자로서 데이터의 편향성과 관련해 고민하는 내용을 구체적으로 설명하며 데이터 표준 확립이 필요하다고 제안했다. 조경숙은 AI 스타트업 현장이라는 주제로 AI 스타트업 관계자들을 인터뷰한 내용을 풀어냈다. AI 산업에 있어 빅테크와 스타트업은 그 규모 자체에서 이미 크게 차이남여, 이루다를 개발한 스캐터랩은 스타트업으로 그 안에는 빅테크와 다른 별개의 이해관계들이 내포되어 있음을 지적했다. 미루는 시민사회단체 활동가의 현장이라는 주제로 발표했다. AI로 인해 여러 사회적 문제가 대두하고 있는 점, 특히 차별과 혐오 인권 침해와 같은 심각한 사례들이 보고되고 있다는 점을 소개했다. 또한 이 과정에서 당사자도 모르는 사이 개인정보가 유출되고 활용되는 건들을 지적하며 인공지능 알고리즘에 대해 새로운 사회적 논의가 필요하다고 역설했다.
워크숍 총평	AI산업과 관련한 다양한 영역의 활동 주체들이 각자의 영역을 발표했다는 데에서 의의가 있었다. 그뿐만 아니라 기존 AI산업에서 경시되어 오던 성비 구조를 깨고, 본 워크숍은 여성 패널으로만 이루어져 있다는 데에서 더 큰 의의가 있다. 다만 워크숍에 참여한 참여자들은 다만 공공 부문의 참여자가 없었던 점, 그리고 패널 이외의 청중의 질문이 없었던 점이 아쉬웠으며, 추후 보완이 필요하다.

세션명	[튜토리얼] 데이터 공유와 데이터 프라이버시			
일시	2021.8.20.(금) 14:40 ~ 16:10		장소	온라인 회의(Zoom)
참석자	사회	최은창 펠로우 프리인터넷 프로젝트	발제	최은창 펠로우 프리인터넷 프로젝트
		김경훈 정보통신정책연구원 위원		전응준 법무법인 로고스 변호사
	패널			

제안 내용	인터넷 사용자들이 데이터 수집 관행의 현실과 차분 프라이버시 기술을 소개하고 인공지능 개발을 위해 데이터를 안전하게 수집 활용할 수 있는 방안을 토론했다. 데이터는 중요한 가치를 인정받고 있지만 데이터 프라이버시에 대한 우려는 계속되고 있다. 정부기관들은 공공 데이터 등을 공유하고 있지만 사적 영역의 비즈니스는 여전히 양질의 데이터 부족으로 AI 개발에 어려움을 겪고 있다. 국내에서는 개인정보보호법 통과 이후 데이터 프라이버시 보호수준이 높아졌지만, 여전히 AI 개발 (AI 챗봇) 타겟팅 광고와 마케팅 목적으로 사용자들의 동의를 받지 않고 데이터를 수집, 이용하는 사례들이 넘쳐나고 있다. 데이터 공유가 활성화되고 제도적으로 정착된다면 사회적 편익이 클 수 있음에도 프라이버시 침해의 소지를 없애려면 비식별화, 데이터 전처리를 거쳐야 한다. 그러나 AI 개발 실무에서는 데이터 프라이버시 보호를 이해하지 못하는 경우가 많다. 연결된 네트워크에서 사용자들은 끊임없이 많은 양의 데이터 흐름을 남긴다. 기업들은 사용자들의 데이터를 분석하여 서비스를 제공한다. 동시에 사용자의 앱 활동과 사용자가 실제로 이동한 경로의 정보를 결합한 타겟 광고가 가능해진다. 글로벌 IT기업들은 차분 프라이버시 (differential privacy) 같은 수학적 기법으로 개인 데이터를 피상적으로 보호하며, 집합적 데이터를 분석하여 이득을 얻고 있다. 마케팅 목적으로 개인 데이터를 수집하는 데이터브로커 (data broker) 산업은 온라인, 오프라인을 망라한 데이터 소스로부터 막대한 데이터를 수집하여 유통하고 있다. 국내 데이터 브로커 산업은 활성화되지 않았지만 데이터 경제가 부상하면서 데이터 수집·활용 요구는 급증하고 있다. 데이터 수집은 모바일폰 앱을 통해서도 이루어진다. 앱 이용약관 (terms of use)에 데이터 범주를 공지하고 사용자의 '동의'를 받는다면 사용자 데이터를 합법적으로 수집할 수 있다. 그러나 앱의 작동에 필요하다는 이유로 요청하는 데이터의 범주는 이메일 주소, 민감한 건강정보, 위치정보, 카메라 접근 권한까지 넓기 때문에 사용자의 선택권은 사실상 존재하지 않으며 데이터 유출의 불안감은 여전하다. 사용자들은 앱 서비스 제공자가 데이터를 얼마나 수집하여 활용하는지 알지 못하며 접근권한 동의를 거부하면 앱을 이용할 수 없어 부득이하게 허용하는 실정이다. 사용자의 동의를 얻지 않고 페이스북과 데이터를 공유하는 앱도 상당수 발견되었다.
----------	--

요약 내용	수많은 모바일 앱을 통해 수집된 데이터는 플랫폼 기업에게 넘어가 다시금 맞춤형 타킷 광고에 활용되고 있다. 페이스북 등 소셜 미디어 플랫폼은 타킷 광고를 위해 데이터 브로커들의 접근을 허용해 왔다. 모바일 앱과 소셜 미디어 플랫폼이 지치게 광범위한 범주의 사용자 데이터를 수집하여 관련 법규 위반되는 사례가 빈번하게 발생하고 있다. 데이터 최소화(최소한의 데이터 수집), 투명성 및 통제 (사용자의 통제 권한) 등이 필요하다. 그렇지만 기업들은 AI로 새로운 효율성을 추구하고, 제품과 가치사슬에 도움이 된다면 외부 데이터를 공유하고 싶어한다. 만약, 데이터를 공유한다면, 제조업체 및 제약업체는 공급 속도를 가속화하고 신제품 출시까지 걸리는 기간을 단축할 수 있다. 풍부한 데이터를 갖춘 AI 모델이 예컨대 의약품 연구 데이터 공유는 백신 연구개발을 가속화하고, 도로를 더 안전하게 만들고, 대중교통을 더 좋게 바꾸므로 사회 전체가 혜택을 받게 된다. 그러나 데이터 프라이버시 침해의 우려 때문에 데이터 공유는 아직 초기 단계에 머무르고 있다. 따라서 데이터 프라이버시 침해의 위험을 줄이고 데이터 공유에 대한 신뢰를 구축하고 데이터 공유의 이점을 살릴 수 있는 제도가 필요하다. 그러나 데이터 공유의 전제로서 프라이버시 보호를 확실히 해둘 필요가 있다.
논의 세부 내용	- 모바일 앱과 소셜 미디어 플랫폼의 개인 데이터 수집 관행 - 글로벌 데이터 브로커 산업의 현재 - 애플Apple과 페이스북Facebook의 프라이버시 정책 충돌 - 차분 프라이버시(Differential Privacy) 기술이 — 이해와 한계 - 데이터 트러스트(Data Trust), 데이터 오너십(Data Ownership)의 장점 - 사용자 행태 데이터와 타겟팅 광고는 데이터 프라이버시 보호와 양립되는가? - 차분 프라이버시(differential privacy)의 방식과 그 문제점은 무엇인가? - 인공지능 개발과 비즈니스를 위한 비식별 데이터를 수집하기 위한 방안은? - 챗봇 이루다의 발언과 말뭉치 데이터 전처리 문제와 AI용 데이터의 부족
워크숍 총평	유럽의 데이터 거버넌스 법안은 데이터 공유(data sharing)을 제도적으로 모색하고, 우리나라 국회에 제안된 <데이터 산업진흥 및 이용촉진에 관한 기본법>도 데이터 프라이버시 보호와 함께 데이터를 활용할 수 있는 길을 제시하고 있다. 이번 튜토리얼 세션은 데이터 경제를 맞아 데이터 생산, 유통, 활용과 인터넷 사용자들의 프라이버 보호 제도 간의 균형을 모색하였다.

세션명	타겟광고를 위한 IT 플랫폼 기업의 개인정보 수집 및 활용 문제		
일시	2021.8.20.(금) 16:20 ~ 17:50	장소	온라인 회의(Zoom)
참석자	사회	이재영 VoY@GI	발제 패널 전원
	패널	김이준 대학생	이진규 네이버 CPO
		김가연 오픈넷 변호사	

제안 내용	1. IT 플랫폼 기업들은 맞춤형 광고 서비스의 제공을 위해 고객들의 개인정보와 행태정보를 어떻게 수집, 활용하고 있는가? 2. 기업들의 개인정보 수집, 활용으로 인해 발생하는, 혹은 발생할 수 있는 일반 소비자들의 정보인권 침해 정도는 어떠한가, 이를 해결할 수 있는 입법 방향이나 해결책이 존재하는가? 3. 구글, 애플 등 글로벌 빅테크 플랫폼 기업들이 새롭게 내놓은 개인정보 수집 관련 기술과 정책들은 이용자와 맞춤형 광고 시장 모두에 긍정적이라고 볼 수 있는가?
요약 내용	최근 범세계적으로 주목받고 있는 개인정보 보호 이슈와 관련하여, 기업의 관점/법률적 논의/인터넷 이용자(광고 시청자)의 입장을 듣고, 대한민국의 맞춤형 광고 시장의 현황과, 향후 나아가야 할 방향에 대해 토론하였음. 기업 측에서는 맞춤형 광고 시장의 운영방식, 광고 노출에 활용되는 개인정보의 범위, 맞춤형 광고 시장에서의 기업의 철칙과 목표, 기업의 민감 데이터 처리 원칙, 시장에서 우려하는 독점적 지위 획득 우려에 대한 입장을 제시하였음. 법률적 관점에서는 개인정보의 법적 정의, 현재 논의되고 있는 개인정보 관련 법률 개정 진행사항, 실제 맞춤형 광고에 사용되는 정보들의 법적 구분, 개인정보 동의 약관의 가독성 제고를 위한 논의 과정에 대한 정보를 제공하였음. 이용자 측에서는, 빅테크기업(구글, 애플)의 개인정보정책 변경 이후 실제 이용자의 체감, 맞춤형 광고에 대한 이용자의 인식에 대한 정보와, 이용자로서 기업, 법조계가 답변을 제공할 수 있는 질의가 진행되었음. 제안 내용에 대한 패널들의 발제 이후, 디지털광고 시장에 대한 간단한 브리핑이 이루어졌으며, 현행 개인정보, 민감 정보에 대한 법률 정보도 제공되었음. 해당 논의 이후, 현행 동의 체계의 문제(지식기반 사회의 동의권이 지니는 한계점)에 대한 논의 역시 이루어짐.
논의 세부 내용	최근 인터넷을 사용하다 보면, 자신이 클릭한 사이트 혹은 자신이 유심히 살펴 본 제품에 대한 광고가 화면 어딘가에 노출되어 있는 것을 볼 수 있다. 이를 ‘맞춤형 광고’라고 한다. 맞춤형 광고는 이용자의 관심사에 맞는 광고를 노출한다는 점에서 편의성을 제공할 수 있지만, 그와 동시에 노출 과정에서 개인정보의 수집/활용이 이루어지기에 개인정보 처리에 대한 이용자들의 우려를 발생시킨다. 이러한 우려에 대해 구글, 애플 등의 글로벌 빅테크기업들이 각자의 개인정보 보호조치를 적용하기 시작하였는데, 이러한 변화에 맞추어 대한민국의 맞춤형 광고 현황을 알아보고 관련된 이용자들의 인식, 법적 문제, 기업의 입장을 경청하는 세션을 구성하였다.

발제1 - 이진규 CPO

네이버를 비롯한 기업은 개인정보를 활용하여 이용자의 관심사에 맞는 광고를 노출하고, 이용자들이 만족할만한 광고를 효과적으로 노출하여 이용자들의 효용을 제고하는 데 많은 노력을 기울이고 있다. 이 과정에서 광고를 제공하는 주체와 다양한 이해관계자들이 개입되며 개인정보의 수집/활용/파기도 이루어진다. 이용자들의 효용과, 기존에는 자사의 제품을 효과적으로 홍보하지 못했던 중소기업들의 만족도를 향상시키고자 노력 중에 있다.

발제2 - 김가연 변호사

맞춤형 광고에 사용되는 정보들이 ‘개인정보’에 해당되는지를 파악하는 것이 중요한데, 법적으로 개인정보는 살아있는 개인정보로서 ‘식별 가능성’의 여부가 개인정보 판단여부의 핵심이다. 이름, 주민등록번호 등 직접적으로 개인을 식별할 수 있는 정보, 그 자체로는 개인을 식별하기 어려우나 몇 가지 정보를 조합하면 식별 가능성이 생기는 정보가 법률상의 개인정보이다. 개인은 자신의 정보에 대해 동의, 열람, 파기, 구제의 권리를 가진다. 현재 맞춤형 광고에 사용되는 행태정보는 ‘온라인 쿠키’인데, 이는 현행 법률에서는 개인정보로 인정되지 않는다. 그러나 현재 논의 중인 전자상거래법 개정안에서는 행태정보를 개인정보로 규정하려는 논의가 진행 중이며, 개정이 이루어진다면 해당 부분에 대한 약관 재정립이 필요하게 될 것이다.

발제3 - 김이준 대학생

애플이 2021년 들어 앱스토어의 모든 어플리케이션에 개인정보 활용 동의 조항을 도입하였고, 구글도 플룩이라는 신기술을 도입하여 개인정보를 보호하고자 한다. 현행 맞춤형 광고는, 해당 광고를 클릭하는 경우 노출 경로와 활용된 데이터에 대해 설명하고 있지만, 개인의 입장에서는 설명이 명확하지 않다고 느껴지며, 난잡한 광고, 화면을 가리는 등의 나쁜 광고 문제도 있다. 그러나 디지털광고 시장이 TV광고의 시장규모를 넘어 큰 시장으로 성장했기 때문에, 무조건적인 개인정보 규제보다는 인터넷 이용자와 기업 모두가 만족할 수 있는 대안을 찾아내는 것이 중요할 것이다.

논의1 - 맞춤형 광고시장의 표준 모델과 이해관계자들.

광고 시장의 거래방식은 매우 다양하지만, Real Time Bidding이라는 방식의 실시간 경매 방식이 가장 표준화된 모델로 자리 잡고 있다. 광고주는 광고를 노출하고자 하나, 무분별한 다량의 노출은 비용은 많이 발생시키는 동시에, 광고효과는 낮은 문제가 있으므로, 특수한 조건을 요구해야 한다. 특정 연령대의 소비자, 그 소비자 중에서도 특정한 성향을 지니고 있는 집단의 이용자들이 많이 방문하는 사이트를 희망하게 되는데, 이에 광고대행사는 해당 광고주의 요청사항을 반영하여 경매시장에 입찰하고, 웹사이트는 각 사이트의 성격, 목적에 맞는 광고들 중 가장 수익성이 높은 광고를 찾기 위해 AD Exchange 시장에 진입하고 거래가 성사되게 된다. 이 과정에서 DNP라는 개인정보 제공자들이 개입하게 되며 DSP(Demand Side Provider), SSP(Supply Side Provider) 등의 이해관계자들도 개입된 경매가 진행된다. 이러한 광고 경매 절차는 0.1초 이내에 이루어진다. 맞춤형 광고 시장의 이해관계자들은 거의 모든 웹사이트들과 계약을 체결한 상태이기에 광고가 이용자를 따라 웹사이트를 따라

다니며 노출되는 것도 가능하다. 구글의 플룩과 애플의 새로운 정책에 대해서는, 플룩의 경우 개인의 대한 신용평가와 감시 자본주의 구축, 구글의 독점 문제와 개인정보 수집이라는 문제에서 자유롭지 못하며, 애플의 개인정보의 상업적 이용 제약 정책은 어플리케이션들로 하여금 구독료 시스템을 도입하게 하는 경향이 있는데, 이 과정에서 어플들이 앱스토어에 종속되며, 결국 애플의 검색광고역량만 독점적으로 강화되는 문제가 있다.

논의2 - 민감정보의 정의와 처리 현황.

민감 정보는 사상, 신념, 노조가입여부, 정치성향, 성적 정보, 유전정보, 범죄경력, 인종, 민족에 대한 정보로서 법률에 규정되어 있으며, 원칙적으로 ‘처리’ 자체가 불가능하다. 네이버 등의 기업에서도 해당 법규를 인지하고 있기에, 민감 정보에 해당하는 개인정보에 대해서는 원천적으로 연관을 시키지 않는 기술이 적용되어 있다. 다만 문제가 되는 점은, 법적으로는 민감 정보에 해당하지 않는데, 특정 개인이 민감한 정보라고 인식하는 경우이다. 이런 인식이 연관될 소지가 있는 광고의 경우, 광고 내용적인 측면에서 사전에 차단하는 방식을 취하고 있다. 애플, 구글의 본사가 위치하는 미국의 경우 한국과 같은 엄격한 개인정보보호법이 존재하지 않는데, 한국의 개인정보보호법이 엄격한 만큼 미국처럼 개인정보가 무분별하게 사용되지는 않으며, 맞춤형 광고 모델들도 미국에 비해서는 그 수가 적다.

논의3 - 일부 플랫폼 기업으로의 정보 쏠림 현상과, 그로 인해 자연적으로 발생할 수 있는 독점에 대한 견해.

과거에는 단순히 검색포털 역할을 하던 네이버, 다음카카오 등의 플랫폼기업이 이제는 금융, 쇼핑, 사회기반서비스 등을 제공하고, 이 과정에서 수집하는 데이터의 종류가 다양해지고 다양한 정보를 바탕으로 맞춤형 광고 역량을 발전시켜, 자연스럽게 경쟁우위를 확보하고 독점시장을 구축할 수 있다는 우려가 있다. 이에 대해, 해당 우려는 기업에서도 충분히 우려하고 있는 내용이며, 기업에서는 타사와의 초 격차 확보를 위해 개인정보를 수집하고 활용하는 방침을 세우고 있지는 않다. 다만 보다 소비자들의 만족도를 제고할 수 있는 광고를 제공하려는 것이다.

논의4 - 현행 동의체계의 문제점에 대한 논의.

DIY(Do It Yourself)라고 불리는 이케아식 문화가 현대의 동의 체계에 적용되고 있다. 이는 현대 사회에서 개인은 특정 분야에 대해 충분히 인지하고 판단할 수 있는 정보와 지성을 보유하고 있으며, 정보가 없다고 하더라도 얼마든지 인터넷을 통해 획득할 수 있다는 개념이다. 이런 관점에서, 개인정보의 수집, 활용을 수행하는 주체들은 개인정보 제공 동의란에 체크를 한 개인들이 개인정보 수집, 처리, 활용 과정에서의 기술체계를 인지하고 있거나, 학습할 수 있음을 전제로 하고 동의를 얻는다. 그러나 현실은 그렇지 아니며, 이런 방식의, 무지를 담보로 개인정보를 획득하는 관행에 대한 근본적인 논의가 필요하다. 그러나 법적인 측면에서는 ‘동의권’에 대한 논의가 수십 년 간 이루어졌음에도 아직 명확한 결론이 나오지 않고 있다.

논의5 - 개인정보 약관에서의 가독성 문제에 대하여.

	현행 개인정보 수집, 활용에 대한 약관은 그 내용이 방대하며, 난해한 법적 용어들로 구성되어 있어, 현실적으로 이를 숙지하는 개인이 매우 드물다. 이는 이용자에게 책임을 떠넘기는 행위라고 볼 수도 있기에, 해당 분야에서 개선을 위한 논의가 이루어지고 있다. 이러한 부분에서 개별 사업자들이 자체적인 개인정보 보호 방안을 만들어, 이용자들의 편의성과 보안 문제 양 측에서 발전을 이루면 좋겠으나, 대한민국의 현행 개인정보보호법이 엄격하기 때문에, 민간에서는 법률 규정에 명시된 지침만 따르는 문제가 있다. 다소 느슨한 개인정보보호법 때문에, 기업 자체적인 보안 시스템이 많이 만들어진 미국과는 상이한 부분이다. 그만큼 대한민국의 개인정보보호법이 엄격하지만, 해당 규정을 넘어 보다 나은 보안체계를 만드는 민간 기업에 대한 인센티브 제도의 도입이 필요할 것이다.
워크숍 총평	총평 - 인터넷 이해관계자 간 불확실성을 해소하는 데 기여한 워크숍. 인터넷 사용자들의 입장에서, 맞춤형 광고의 노출이 어떤 개인정보를 활용했는지에 대한 불확실성은 오랜 시간 해소되지 않았다. 이 문제에 대하여, 본 워크숍을 통해 ‘맞춤형 광고 시장의 대략적인 운영방식’, ‘맞춤형 광고에 사용되는 개인정보의 범위’, ‘타국과 비교한 대한민국 개인정보보호의 현황’에 대해 각 분야 전문가의 전문적인 답변을 얻을 수 있게 되었다. 대한민국의 개인정보보호법은 세계적으로 엄격한 축에 속하며, 엄격한 법규로 인해 맞춤형 광고에 활용될 수 있는 데이터의 범위 역시 크게 제한되어 있다. 그러므로 대한민국에서는 맞춤형 광고로 인한 개인정보의 오/남용, 침해 등의 가능성이 크지는 않다고 볼 수 있다. 하지만, 엄격한 개인정보보호법의 존재로 인해 기업들 사이에서는 ‘법만 지키면 된다’는 인식이 퍼져 있으며, 이는 성장하고 있는 맞춤형 광고산업과 정보보호산업에서의 동기부여에 장애물로 기능하고 있다. 그러므로 해당 분야에서의 경쟁력 제고를 위하여 기업 자체적인 개인정보 보호기술 개발 독려를 위한 인센티브가 필요할 것이다.

세션명	참여와 공동생산 측면에서 살펴본 인터넷주소법 개정안과 거버넌스 미래			
일시	2021.8.20.(금) 10:30 ~ 12:00		장소	온라인 회의(Zoom)
참석자	사회	윤복남 법무법인 한결 변호사	발제	박지환 오픈넷 이사
	패널	오한빈 과학기술정보통신부 디지털신산업제도과 사무관		조준상 한국인터넷진흥원 인터넷주소센터 단장
		김상민 가비아 차장		이동만 KAIST 교수
		이벽규 전 거버넌스센터 이사		

제안 내용	(1) 소주제1 : 인터넷주소법 개정안에 대한 종합적 의견 (2) 소주제2 : 개정안에 따른 초기 주소정책위원회 선발과정에 대한 의견 - 심의위원회 위원 위촉 시 이른바 멀티스테이크홀더 모델에 부합하게 각 이해당사자의 의견을 고루 반영하기 위해 각 이해당사자별 추천과정을 두는 등 대표성을 강화할 수 있는 방안과, 위원 위촉의 전문성, 객관성을 담보할 수 있는 방안 (개정안에는 위원 위촉 방법 등에 관한 내용은 시행령에서 정하도록 되어있음) - 이 같은 목적에 부합하는 국내외 사례 소개 (3) 소주제3: 주소정책위원회 의제 발굴 및 토의 방식 - 법정 위원회의 의사결정 방식이 제한된 시간에 주로 정부가 마련한 의제를 소극적으로 심의하는 방식으로 이루어지고 있는데, 개정안의 취지를 달성하기 위해 이른바 bottom-up 방식으로 의제를 발굴하여 위원회의 의사결정방법을 개선시킬 수 있는 방안 - 현재 심의위원회에서도 회의에 방청이나 의견제출을 통해 의견을 수렴하는 제도가 운영되고 있는데, 시행 상 문제는 없었는지, 상향식 의제발굴과 토의를 위해 구체적으로 개정안의 시행령 등에 반영할 사항이 있는지 (4) 소주제4: 인터넷주소법 이외의 주제로 정책논의를 확대하는 방안 - 인터넷주소법이 다룰 수 있는 정책범위를 넘어서서 예컨대 KIGA와 같은 다수 이해당사자가 모인 구조 하에서 인터넷주소법 이외의 분야를 다루고 해당 정책의사결정과정에 반영시킬 수 있는 방안 (5) 기타 자유 질의 및 토의
요약 내용	인터넷주소자원법 개정안 주요 내용에 대해 아래와 같이 공유됨 1) 심의위원회에서 의결 기능이 추가하고 정책위원회로 명칭 변경 2) 기존 10인의 위원 구성을 20인 규모로 확대하고 다양한 이해당사자의 고른 참여를 명시 (1) 총평 : 개정 취지 및 방향성에 대해서 참가자 전원이 동의하였으며, 특히 정부와 KISA 역시 이에 동의하면서, 세부적 시행 방안이나 논의 확대를 위한 노력이 필요하다는 의견을 밝힘한편, 개정을 통해 민간부문 중 산업계의 참여가 활성화해 주요 이슈에 적시에 대응을 기대하는 의견이 있었으며, 중앙부처 특히 과학기술정보통신부가 이른바 멀티스테이크홀더 거버넌스 모델을 받아들이는 주목할 사례라는 의견, 정부의 의사결정의 공공성을 담보하기 위해 KIGA 등 기존 커뮤니티의 경험이 도움이 될 것이라는 의견도 제시됨 (2) 위원회 구성 및 의사결정과정, 논의 범위 확대 등 : 개정안의 취지를 살리기 위해 위원회 구성 시 각 이해당사자를 고루 참여시키고, 이들 간 이른바 bottom up 방식의 논의 및 의견수렴이 가능해야 한다는 데 의견이 모아짐. 이를 위해서 시행령을 준비할 때 이 같은 점이 충분히 반영되어야 하며, 한편 ICANN과 같이 인터넷

	주소자원과 관련한 구체적 정책이 함께 논의되거나, 이를 가능케 하기 위한 포괄적 법 개정이 필요할 수도 있다는 의견도 제시됨.
논의 세부 내용	주요 의견 (1) 총평 이동만 KIGA 위원장 : 인터넷의 특성을 고민해야 함 - 인터넷의 경우 역할이 정부 민간 한 곳에 치우치지 않고, 공공성과 상업성 모두 중요하고 이들 간 조율이 중요함. 정부의 의견과 민간의 의견 모두 중요하며, 인터넷 정책의 경우 최근 정부도 자기의 권리를 주장하는 커뮤니티의 일원으로 참여하는 경향. 인터넷주소자원법 개정의 취지도 이와 같음. 김상민 가비아 차장 : 개정을 통해 민간부문 참여확대 등 개선 희망 - 과거 인터넷주소자원 관리업무가 민간(인터넷정보센터)에서 정부 주도로 변경되는 것을 경험함. 정부 주도 방식도 여러 장점이 있으나, 예컨대 최근 개인정보 이슈 등이 국제적으로 활발하게 논의되고 있는데 다소 대응이 늦어지는 것으로 보임. 개정을 통해 발전적인 정책이 논의될 것으로 기대함. 조준상 KISA 단장 : 세부적 시행방안과 확장성을 고민해야 할 시점 - 세계적 인터넷 거버넌스 흐름을 따라가는 개정안의 방향성과 취지에 대해 큰 틀에서 찬성하고 조직적 차원에서 수행도 어려움이 없을 것. 다만 시행 단계의 디테일은 고민됨. 주소 자원은 핵심적 인프라이지만, 안정적으로 구현되고 있다는 점 등의 이유로 인프라 위에서 논의되는 다른 정책 이슈만큼 활발한 논의가 가능할지 의문. 인터넷 주소자원정책과 함께 다른 정책을 논의하는 방안을 고민해 볼 시점. 오한빈 과학기술정보통신부 사무관 : 개정방향에 동의하며 개정에 필요한 사항 지원 예정 - 과기부는 개정안에 대해 수용 의견이며, 정부 지원 방안 고민 중 현행 심의위원회는 28개의 행정위원회와 비교하여 위원수가 적은 편을 고려. 전체 위원회 중 의결 권한 있는 것이 13개이며, 인터넷주소자원법에서 정부 주도를 넘어서 합의에 기초한 방식으로 위원회 권한을 강화하는 방식에 동의. 이벽규 전 거버넌스센터 이사 : 중앙정부 차원에서 시행하는 주목할 사례임 - 의사결정과정은 거버넌스 방식과 거버먼트 방식이 구분되며, 거버넌스 방식의 시장 시민참여가 중요한 시점. 그동안 지자체 위주 등으로 추진되던 방식에서 중앙정부 그것도 혁신 정책을 다루는 과기정통부가 추진한다는 점에서 주목할 만함. 박지환 오픈넷 이사 : 시민사회를 포함한 오랜 커뮤니티 경험이 도움이 될 것임 - 법 개정도 중요하나 운영도 중요함. 새로운 의사결정 방식이 중앙정부 차원에서는 의사결정의 공공성 측면에서 고민이 되겠지만 KIGA라는 커뮤니티 하에서 상호 신뢰, 투명성이라는 자원을 이용하여 이를 충분히 보완이 가능할 것으로 보임 (2) 선발과정 이동만 KIGA 위원장 - 여러 이해당사자가 고루 참여하는 방식이 낫설 수 있으나, 인터넷의 특성이나 관련 정책이 논의되는 방식이 어느 한 쪽이 의견을 주도하는 방식은 적합하지 않음. 최종 의사결정은 정부(장관)가 하되, 다양한 이해당사자 그룹의 고른 참여가 필요하며, 이를 담보하기 위해서는 자기추천 방식을 포함하여 투명한 추천 절차를 거치는 것이 타당해 보임 박지환 오픈넷 이사 - 시행령에 이해당사자를 반영하도록 한 참고 사례 소개

	- 건축기본법 시행령 : 추천 권한을 위원회에 부여, 세월호 참사 피해구제 및 지원 등을 위한 특별법 시행령: 각 이해당사자 별 추천을 받도록 함 (3) 의제발굴 및 운영방식 이벽규 전 거버넌스센터 이사 - 독일 하이델베르그 2012. 조례로 제정, 2011. 후쿠시마 원전사고 이후에 에너지 관련 새로운 거버넌스 모델 도입. 하이델베르그 모델이라고 불리기도 함. 구체적으로는 시민참여를 담보할 절차적 규정과 정보공개 등 전제사항 명시, 참여 수단 명문화, 시민참여 지원하는 센터, 기획 책임 명시, 프로세스를 논의하는 워킹그룹, 기획서 작성 방법, 비용부담 명시 등으로 구성 이동만 KIGA 위원장 - 현재처럼 1년에 4회 정도의 논의로는 충분한 논의가 어려울 것으로 보임. 공공데이터법의 공공데이터전략위원회 사례를 반면교사로 참고하면 좋을 것으로 보이며. 정부 내에서도 먼저 의제를 bottom-up 방식으로 발굴해보는 것이 중요. 여러 이해당사자로부터 자연스럽게 bottom up 방식으로 의견을 수렴하기 위해서는 ICANN 모델을 참고할 필요성. 각 인터넷주소자원정책 및 관련 영역별로 분과를 구성하여 구체적 주제를 논의할 수 있는 프로세스가 시행령에서 구체적으로 마련되길 희망 (4) 주제 확대 및 기타 조준상 KISA 단장 - 논의주제 확대는 필수적이며, 상향식 의사결정과도 밀접함. 인터넷 인프라 단을 넘어서는 다양한 주제가 다루어져야 논의가 활성화 될 것으로 보임 박지환 오픈넷 이사 - KIGA나 KrIGF 등의 채널을 통해 전문적인 정보가 많이 공유되고 다양한 주제가 함께 논의되길 희망 이벽규 전 거버넌스센터 이사 - 제도가 바뀌기 위해서는 1) 사건 2) 참여 3) 준비가 필요하며, 법 개정을 통한 준비 단계가 잘 이루어지길 희망 과학기술정보통신부 사무관 - 인터넷주소자원정책을 넘어서기 위해서는 법의 한계와 충돌하는 지점을 해결해야 할 것임. 추후 범위 확대와 관련한 포괄적 법 개정이 필요할 것임
워크숍 총평	- 정부, 거버넌스, 인터넷주소자원정책 등 다양한 분야와 이해당사자가 참여하여 논의가 이루어져, 짧은 시간이지만 풍부한 논의가 이루어진 것으로 판단됨. - 법 개정의 취지에 대해서는 모든 참여자가 이견이 없었으며, 법 개정의 취지를 구체화하기 위해서는 시행령을 꼼꼼하게 준비하고 정부, KISA의 노력과 지원, 각 이해당사자의 적극적인 참여가 전제되어야 함을 확인함 - 추후 법 통과 이후 시행령의 구체적인 문구를 마련하는 단계에서 조금 더 구체적인 논의가 가능할 것으로 보임

세션명	지속 가능한 플랫폼 거버넌스		
일시	2021.8.20.(금) 13:00 ~ 14:30	장소	온라인 회의(Zoom)
참석자	사회	전응준 법무법인 로고스 변호사	발제
	패널	김보라미 경실련 변호사	홍대식 서강대학교 법학전문대학원 교수
		정미나 코리아스타트업포럼 정책실장	김익현 ZDNET Korea 미디어 연구소장
		정원준 한국법제연구원 규제법제연구센터 부연구위원	

제안 내용	◎ 제안 취지 커뮤니티, 쇼핑, 미디어 등 인터넷을 통한 소통이 플랫폼을 기반으로 이루어지면서, 플랫폼의 권력화에 따른 공정경쟁의 훼손이나 소비자 피해에 대한 우려가 제기되고 있음. 특히 상당수 플랫폼이 글로벌 빅테크에 의해 운영되면서 플랫폼에 대한 규제 이슈는 빅테크에 대한 규제 이슈와 겹쳐서 나타나고 있음. 유럽연합에서는 지난 2020년 12월 빅테크/플랫폼 규제 패키지 법안으로 디지털 시장법안(DMA) 및 디지털 서비스법안(DSA)을 발의하기도 하였음. DMA는 디지털 게이트키퍼의 반경쟁 행위 규제를 내용으로 하고 있으며, DSA는 서비스 제공자를 통한 콘텐츠 규제와 플랫폼의 책임과 의무 등을 규정하고 있음. 한편, 미국에서는 바이든 정부의 연방거래위원회(FTC)가 빅테크 독점에 대한 규제를 강화할 태세를 보이고 있음. 국내에서도 앱 마켓에서의 불공정 행위를 규제하기 위한 전기통신사업법 개정안(소위 구글 갑질 방지법)이 국회에서 논란이 되고 있으며, 공정거래위원회도 온라인 플랫폼 중개거래의 공정화에 관한 법률 제정안, 전자상거래 소비자 보호법 개정안 등을 추진하고 있음. 포털 뉴스서비스의 알고리즘 공정성을 둘러싼 논란도 제기되고 있음. 플랫폼을 둘러싼 이슈는 플랫폼을 중심으로 한 인터넷 환경에서 공정한 경쟁, 기술 혁신, 인권 및 소비자 보호 등을 어떻게 보장할 것인가와 관련되어 있으며, 이를 위한 규제 체제를 신중하게 설계할 필요가 있음. 단지 최근에 이슈가 되고 있는 법안에 국한되지 않고 플랫폼과 관련하여 어떠한 규율이 필요한지 큰 틀의 관점에서 논의해보고자 함. ◎ 주요 쟁점 - 기존 산업분야의 공정경쟁 이슈와 플랫폼의 공정경쟁 이슈는 어떻게 다른가 - 플랫폼의 공정경쟁을 보장하기 위해 어떠한 규범/규제가 필요한가 - 플랫폼의 무료 서비스는 소비자 후생의 증진인가, 소비자의 피해는 무엇인가 - 플랫폼의 알고리즘은 어디까지 공개 혹은 규제의 대상이 되어야 하는가
요약 내용	빅테크/플랫폼에 대한 규제 필요성에 대해 의견이 나뉨. 플랫폼 규제는 향후 인터넷의 질서를 어떻게 수립하느냐의 문제로 봐야 하며, 여러 문제가 제기되고 있으므로 규제기관의 역할이 필요하다는 의견과 함께, 반면 기존 산업의 독점과 다른 측면이 있기때문에 사전 규제에 신중할 필요가 있다는 의견이 제시되었음. 또한, 기존 산업분야와 달리 플랫폼은 심판이 선수로 뛰면서 유리한 위치를 남용하는 측면이 있음. 그러나 수평적, 쌍방향적 특성을 가지고 있는 플랫폼을 기존 법의 틀로 어떻게 분석할지는 여전히 논란이 많으며, 해외에서의 빅테크 규제 논리가 국내 기업의 규제로 이어질 수 있으므로 신중할 필요가 있다는 의견이 제시되

	있음. 알고리즘에 대해서는 영향을 받는 사람들이 납득할 수 있는 수준으로 기본 원칙 정도는 공개되어야 한다는 점에 공감대가 형성되었음.
논의 세부 내용	1. 총론적 견해 홍대식 : 다양한 이해관계자들이 플랫폼을 통해 연결되면서 갈등이 생길 수 밖에 없고 이를 조정하는 것은 어려운 과제다. 그러나 그 이전의 논리나 제도를 플랫폼에 적용할 때, 의도가 좋아도 국내 경제에 어떤 식의 영향을 미칠지 고려할 필요가 있다. 김익현 : 플랫폼 규제는 바이든 정부 이후 미국에서 훨씬 관심이 많다. 국내 사업 보호의 관점이 아니라 인터넷의 질서를 어떻게 수립할 것인지의 문제로 봐야 한다. 플랫폼을 놔두면 인터넷 생태계가 무너질 것이라는 위기감이 있다. 다만, 시장을 어떻게 규정할 것인지가 중요하다. 김보라미 : 플랫폼 사업자들이 경쟁 사업자를 배제하거나 개인정보를 남용하는 등의 문제가 나타나고 있고, 이 때문에 한국, 미국 등에서도 규제 필요성이 제기되고 있다. 쇼샤나 주보프는 감시자본주의에서 독점과 프라이버시 차원을 넘어 빅테크 규제를 위한 새로운 프레임의 필요성을 얘기한다. 국내도 공정거래법, 망법 등 적용가능한 법은 이미 있다. 다만, 규제기관이 제대로 역할하는 것이 중요하다. 정미나 : 플랫폼은 어디에나 있었지만, 다만 디지털과 결합하면서 벌어지는 현상들인데, 기존의 독점과 동일하게 보기는 힘든 측면이 있다. 개선할 필요는 있지만, 너무 비판만 하는 것보다는 국내 플랫폼 기업들이 처한 상황을 함께 봐주면 좋겠다. 정원준 : 플랫폼의 확장성이나 기술 혁신에 기여하는 측면을 고려할 때 균형있게 봐야한다. 첫째, 플랫폼의 역동성을 고려하여 사전 규제는 신중해야 한다. 둘째 플랫폼의 광범위성으로 다부처의 중복규제 가능성 있어 조정이 필요하다. 셋째 국내에는 빅테크에 경쟁할만한 기업이 존재하므로, 글로벌 경쟁상황에 대한 고려가 필요하다. 넷째 추가적인 입법이 필요한지, 현재 시장실패가 있는지 실증이 필요하다. 2. 기존 산업분야와 플랫폼의 공정경쟁 이슈는 어떻게 다른가 김익현 : 플랫폼은 심판이나 감독의 역할을 하면서 선수로 뛰고 있어서 문제다. 첫째 플랫폼이 자사 서비스나 콘텐츠 우대하는 문제가 있다. 둘째는 심판이나 감독이기 때문에 선수 정보가 많고, 이를 활용하여 경쟁 서비스보다 나은 서비스를 내놓는 문제가 있다. 홍대식 : 기존 법은 수직적 구조를 갖고 있는 기존 산업구조에 최적화된 법이다. 플랫폼은 기본적으로 수평적, 쌍방향적인데, 사업의 양면성, 네트워크 효과, 피드백 루프 등을 어떻게 해석할 것인지, 경쟁법적인 틀에서 분석할 수 있는 방법이 아직 개발되지 않았다. EU, 미국, 한국 등에서 새로운 이론을 통해 규제를 하지만 여전히 논란이 많다. 그리고 국가마다 환경의 차이가 있는데, 같은 사안에 대해 미국에서는 당국의 규제가 법원에 가면 수용이 안되기 때문에 새로운 입법을 시도하고 있지만 우리나라에서는 기존 규범이 탄탄해서 법으로 규제 가능할 것으로 본다. 그런데 외국에서는 GAFA 규제 논리가 한국에서는 국내 기업을 잡는 논리가 될 수 있다. 김보라미 : 상당히 많은 법에서 공정경쟁에 대한 지향이 포함되어 있다. 문제가 되는 사례들

	을 정리하면서 공정거래법 혹은 다른 법을 적용할지 체계화하는 논의가 필요하다. 3. 공정경쟁을 위한 규범과 소비자 후생 정미나 : 최근 카카오모빌리티 이슈가 있었는데 플랫폼 보다는 일반 택시 기사들에게 이익이라고 보았다. 문제는 카카오모빌리티가 지배적 사업자이기에 의도와 무관하게 권력 남용으로 인식된다는 것이다. 사업자 입장에서 경쟁 플랫폼이 있어야 더 자유롭게 비즈니스 모델을 펼칠 수 있다. 정원준 : 네트워크 효과에 따른 고착화가 제거되는 효과가 있고 이용자의 플랫폼 전환 비용도 들지 않아 시장진입이 용이하며, 멀티호밍을 하므로 가격인상이 어려워진다. 시장지배력 형성이 사실은 어려울 수 있다. 전통적 이론이 플랫폼이 적용되기 힘들다. 시장 획정 문제와 규제 관할의 중첩 문제도 있다. 현재 발의된 법안들은 수범대상이 불확실하고 정부의 개입이 강하다는 문제가 있다. 김보라미 : 첫째 플랫폼 기업의 문제를 입점업체나 피해업체가 얘기하기 힘들어 문제 파악이 힘들다는 문제가 있다. 둘째 우리도 빅테크(GAFA)에 대해 엄격한 규제가 필요하다. 셋째 규제기관이 더 전문적이고, 엄격하고, 독립적인 입장을 취해야 한다. 또한 플랫폼은 무료라는 인식이 있는데, 플랫폼에서 소비자는 개인정보를 제공하는 원료일 뿐이기 때문에 무료 서비스라는 용어는 부적절하다. 홍대식 : 플랫폼도 다양한 모델이 있는데 이를 어떻게 통합적으로 규율할 것인지에 대한 고민이 부족하다. 전통적으로는 가격에 초점을 맞추었지만, 플랫폼은 가격이 없어 가격 외적인 요소들을 주목해야 한다. 그러나 국내 상황은 EU, 미국과 다르기 때문에 해외를 무작정 따라하는 것은 위험하다. 김익현 : 시장에 대한 개념 규정을 정확히 하는 전문성이 필요하다. 둘째 집행 기관이 시장을 정확하게 파악하는 전문성이 있어야 한다. 또한, 플랫폼이 경쟁업체처럼 보이지만 전환비용이 많이 드는 경우(예를 들어 아이폰과 안드로이드폰), 각자 독점사업자로 규정될 수 있다. 4. 알고리즘 전응준(사회) : 알고리즘은 영업비밀성이 있어서 전부 공개는 힘들고 기본 원칙 정도의 공개가 적합하다는 것이 대체적인 의견인 듯 한다. 홍대식 : 알고리즘을 다 공개해도 이용자가 이해하지 못하거나 기술 발전에 저해될 수도 있다. 영향을 받는 사람들이 납득할 수 있는 정도의 공개면 충분하다고 본다.
워크숍 총평	시간이 충분하지 않아 사전에 기획된 쟁점들을 충분하게 소화할 수는 없었음. 그러나 패널들이 워크숍 전에 자신의 의견을 문서로 정리하는 등 적극적인 참여와 토론을 해주셨음. 대체적으로 현재 플랫폼의 문제가 향후 인터넷 생태계에 영향을 미칠 중대한 문제이고 엄밀한 분석에 기반한 규제의 필요성이 있다는 견해와 기술과 산업의 역동성을 고려할 때 아직 플랫폼의 문제점에 대한 실증적 분석과 전통적인 논리와 다른 새로운 이론 등이 형성되지 않았으므로 규제에 신중해야 한다는 견해로 나뉘었음. 추후 세계적인 규제 추세의 변화와 실증적인 데이터에 기반하여 주요 쟁점 각각에 대한 심도 깊은 토론으로 이어질 필요가 있음.

세션명	인공지능 규제와 거버넌스		
일시	2021.8.20.(금) 14:40 ~ 16:10	장소	온라인 회의(Zoom)
참석자	사회	김기중 정보인권연구소 이사	발제
	패널	허유경 소비자시민모임 IT 금융전문위원	서재완 민주사회를 위한 변호사모임 디지털정보위원회
		김현경 서울과학기술대학교 교수	신용우 법무법인 지평 변호사
		최인선 한국지능정보사회진흥원 지능화법제도팀 팀장	

제안 내용	공공 및 민간 부문의 인공지능(AI) 활용이 증가하고 있고, 오래 전부터 인공지능 윤리에 대한 논의가 이어져오고 있으나, 인공지능의 위험성을 최소화할 수 있는 규율 방안은 아직 정립되지 못한 상황임. 이와 관련하여 최근 유럽에서는 인공지능에 대한 규제 법안을 발표하기도 했음. 한편, 과학기술정보통신부, 방송통신위원회, 개인정보보호위원회, 공정거래위원회, 국가인권위원회 등 여러 정부기관이 인공지능에 대한 서로 다른 분야를 규율하는 바, 인공지능 거버넌스를 어떻게 할 것인지도 향후 중요하게 대두될 것으로 보임. 인공지능과 관련한 분야가 다양한 만큼 인공지능과 관련하여 규율이 필요한 지점은 어디인지, 규제의 내용은 어떠한지, 인공지능 거버넌스는 어떻게 구축할지 등에 대한 논의를 국내에서도 활성화할 필요가 있음. 이 워크숍에서는 별도의 발제 없이 다음과 같은 질문을 중심으로 서로 다른 이해관계자로 구성된 패널들과 자유롭게 토론을 진행하고자 함. - 인공지능의 개발 및 도입에 따른 위험에는 어떠한 것이 있는가, 그리고 이러한 위험을 통제하기 위해서 어떠한 원칙과 절차가 필요할까. - 어떤 인공지능은 개발 및 도입이 금지될 필요가 있을까, 만일 그렇다면 어떠한 경우인가. - 국내에서 인공지능의 규율을 위해 어떠한 법제가 마련되어야 하는가. (기존 법률의 개정 혹은 새로운 법률의 제정 등) - 인공지능 거버넌스의 요소는 무엇인가, 그리고 인공지능의 사회적 감독체계는 어떻게 구성되어야 하는가
요약 내용	이미 AI로 인한 문제가 발생하고 있으므로 AI에 대한 법적 규제가 필요하다는 의견, 국민의 인권을 보장하는 것은 국가의 의무이므로 AI 규제를 위한 기준과 틀을 만들어야 한다는 의견, 반대로 예측되지 않는 공적 규제는 위험하므로 신중할 필요가 있으며, 분야별로 접근이 필요하다는 의견이 제시되었음. 인공지능 투명성 보장에 대한 요구가 있지만, 그 범위, 방식 등에 대한 연구가 필요함. 위험 기반 접근은 필요하지만 무엇이 고위험인지는 사회마다 다를 수 있기 때문에 우리 나라의 고민이 필요하며, 인권 기반 접근에 대한 연구할 필요가 있음. EU AI 법에서 규정한 인공지능 위원회가 국내 현실에 부합하지 않을 수도 있으며, 공정위, 개보위, 인권위 등 기존 기구의 역할을 어떻게 규정할 것인지에 대한 고민이 필요함.
논의 세부 내용	1. 종합의견 허유경 : AI는 소비자와 기업간의 정보 비대칭, 거래 불균형을 심화시키는 요소로 작용할 수 있다. 맞춤형 광고, AI 기반 추천 서비스, 차별 계약이나 가격 등을 소비자가 인지하지 못할

수도 있다. 소비자 문제가 이미 발생하고 있으므로 규제가 필요하다. 지금까지 자율규제 중심으로 논의되어 왔지만 법적 규제에 들어올 필요가 있다. AI에 관한 일반법을 제정하거나 개별 법에서도 AI 관련 조항을 포함할 수 있다.

서채완 : AI 역시 인권법의 틀에서 벗어날 수 없다. 관련하여 AI로 인한 피해의 규제뿐만 아니라, 권리를 보장하는 것도 국가의 의무다. 그러나 이렇다 사태 등을 봤을 때 현재 규제의 공백이 있다. 다양한 AI 서비스가 이미 나오는데, 이에 대비하지 않는 것도 국가의 의무를 다하지 않는 것이다. 기본법이든 개별법이든, 인증제도, 영향평가 등 AI 규제를 위한 기준이나 틀을 만들어야 할 시기다. 국제인권기준에서는 안전장치를 만드는 것도 국가의 의무로 보고 있다.

김현경 : 예측되지 않는 공적 규제는 위험하다. AI가 구체화된 영역도 있지만, 그렇지 않은 영역도 있다. AI에 대한 논의는 필요하지만, 공적 규제는 신중할 필요가 있다. 이미 기본적인 방향은 지능정보화기본법에 담겨 있다. 기술 규제는 기술 자체가 아니라 기술을 사용하는 방식을 규제하는 것이었다. 인간이 AI 를 사용하는 상황에 대한 규제를 논의할 필요가 있다.

신용우 : AI가 강력한 성능을 갖고 있는 반면 기술 특성상 불명확성에 대한 우려가 있어 규제가 필요하다. 그러나 규제의 형식은 매우 어려운 주제다. EU는 포괄적 AI 규제법 초안을 내놓았고, 미국이나 국제기구는 분야별로 구체적인 규범을 내놓고 있는 상황이다. 아직 명확한 관행이 확립되지 않은 상황이므로 당장의 강한 법적 규제는 신중할 필요가 있다. 분야별로 자율규제 혹은 연성법적 접근이 필요하고, 헌법적 기준과 원칙을 반영하는 탑다운식 접근도 필요하다.

최인선 : 지능정보화기본법이 인공지능 기술 등 신기술 관련 규정을 포함하고 있어 포괄적인 법제의 틀은 마련되어 있다. 기술 기준을 고시하도록 하고 금지행위도 포함한다. 필요하다면 규제할 수 있는 틀은 있다. 다만, AI의 특수성과 산업발전을 고려하면 AI 법을 마련할 필요도 있다. AI의 불투명성은 수용을 저해할 수 있고, 기본권 침해나 안전을 위협할 수 있다. EU도 제품 안전과 기본권 침해로 나누고 제품안전은 기존 법 내에서 포괄하고, 기본권 침해는 특별히 규율한다. 우리도 안전은 기존 법제로 포괄 가능하다. 적절한 규제는 필요하지만, 위험이 가시화 되었는지 보고 규제를 해야한다.

2. 인공지능의 투명성 요구

최인선 : EU AI 법에서 고위험 서비스가 아닐 경우에도 투명성 보장 의무는 있다. AI와 상호작용하고 있음을 알려줘야 한다. 우리는 투명성과 관련하여 신용정보법에서만 설명 의무를 부과하고 있고, 사전 고지를 의무화한 법령은 없다.

신용우 : EU 에서 AI 가이드라인 체크리스트를 발표한 적이 있는데, 추적가능성, 설명가능성, 이용자와의 의사소통을 투명성 요건으로 보고, 이를 지키고 있는지 파악하도록 하고 있다. AI는 설계자조차 알 수 없게 되어 있어 설명가능성은 기술적 뒷받침이 되어야 한다. 설명 의무를 둘 필요는 있지만 어느 범위에서 공개할 것인지는 논의가 더 필요하다. 영업비밀 침해와의 상충 문제도 있고, EU 순위투명성 가이드라인에서도 어뷰징 가능성을 우려하고 있다. 이용자가 이해못할 수도 있고 어떻게 설명할 것인지에 대한 논의도 필요하다. 투명성을

높일 수록 성능이 저하될 수 있다는 주장도 있다.

김현경 : 법적 규제, 자율 규제 등은 영역별로 고민할 필요가 있다. 자율주행자동차가 상용화된다면 신체 상해에 대한 책임을 규율할 필요가 있을 것이다. 반면 대화형 챗봇을 법으로 규율해야할지 의문이다.

서채완 : 규제와 기술 발전이 상충하는 것은 아니다. AI이기 때문에 예외로 취급해서는 안되고 모든 법제는 기본권이 중심이 되어야 한다. 인권 원칙은 기술 중립성을 유지하며 적용되어야 한다. 구체적으로 드러난 위험만 규제하는 것은 한계가 있다. 국가가 간섭하지 말아야 할 부분이 있고, 실현해야 할 인권이 있는데 국내에서는 후자를 약하게 보고 있다. 이렇다건의 경우 제3자 대화도 대상이 되었는데 이에 대한 규율 법안이 있는지 모호하다. 제도 수립 과정에서 안전장치를 마련하는 것(규제)이 원칙이고 예외로서 AI 활용을 고민해야 한다. 편향성은 대다수 AI에서 발생하는 문제이다. 사회의 데이터가 다수주의 관점에서 수집되어 소수자 관점에서 영향을 받을 수 밖에 없기 때문이다.

3. 위험 기반 접근과 권리 기반 접근

허유경 : 위험 기반 접근이 일응 타당해보이나, 무엇이 고위험인지는 사회마다 다를 수 있다. EU에서는 경제적 손실이 고위험으로 되어 있지 않은데, EU 소비자단체는 이를 비판하고 있다.

신용우 : 위험기반 접근이 적절하다고 본다. 무엇이 고위험인지는 논쟁이 필요하다. 아예 금지해야 할 인공지능이 있는지는 조심스럽다. EU도 실시간 원격 생체인식에 대해서도 예외적인 사용은 허용하는데, 이는 요건을 강화했을 뿐 결국 허용하는 것이다.

최인선 : 위험 등급을 정하는 접근은 필요하다. 분류 기준을 마련할 필요가 있다. 다만, 위험성 판단은 나라마다 다를 수 있으므로, EU 기준이 우리나라에 맞다고 보지는 않는다. 금지할 영역은 선언적으로라도 명시할 필요가 있다.

김현경 : 금지 대상 AI는 원래 AI가 아닌 인간에 의해 이루어지더라도 금지되는 행위가 아닐까 싶다. 예를 들어 공공부분의 블랙리스트 작성 등. 유럽에서 이 프레임에 취한 이유는 인권적 접근보다 경쟁법적 접근에 기반해서 만든 것이기 때문이다. 이를 우리가 가져올 때에는 우리에게 맞게 수정, 보완되어야 한다.

(권리 기반 접근은 무엇인가)

최인선 : 위험기반 접근이 위험 정도에 따라 규제를 달리하는 것이라면, 권리기반 접근은 침해되는 권리를 모두 따져보고 권리 침해의 정도에 따라 규제하겠다는 것이다. 이 입장에서는 EU의 AI법이 부족하다고 비판한다.

서채완 : 권리 기반 접근이 추상적 개념이기는 하다. 참여, 책임성, 비차별 등의 기본적 요소가 있고 국제사회에서 점점 구체화하고 있다. 위험기반 접근이 실효성은 있는데, 빈틈없는 권리 보장을 위해서는 인권기반 접근이 연구되고 이에 기반해서 법제가 구축되는게 필요하다

	다. 4. AI 거버넌스 허유경 : 기존 법안을 보면 산업 육성 정책 위주로 논의되는 경우가 많은데, 소비자보호, 인권, 개인정보, 시민사회의 견해가 거버넌스에 반영될 수 있어야 한다. 감독기관의 전문성도 우려된다. 설명가능성, 투명성과도 관련이 있는데, 소비자 뿐만 아니라 감독기관도 파악하지 못하는 등의 현상이 있지 않을까. 개별 감독기관의 전문성을 키우면서 규율할 수 있을 것인지가 숙제다. 서채완 : 유럽을 따라갈 필요는 없다는 것에 공감한다. 국내에서는 기존 기구를 활용하는 것도 방법이다. 공정위, 개보위, 인권위가 어떤 역할을 할 수 있느냐에 따라 인권 보호 체계가 결정될 것이다. 최인선 : EU와 한국 상황은 다르기 때문에 EU의 인공지능 위원회를 한국에 적용하기는 힘들다. 한국에서 위원회가 많고 잘 돌아가지 않는 문제가 있어 새로운 위원회를 설립하는게 옳은지 의문이다.
워크숍 총평	별도의 발제가 없는 토론회였음에도 불구하고 AI 에 대한 규율 및 거버넌스에 대해 풍부한 토론이 이루어짐. 이미 AI가 도입되고 있고 피해가 발생하고 있기 때문에 법적 규율이 필요하다는 의견과 설부른 공적 규제는 위험하고 분야별로 접근해야 한다는 견해로 나누어짐. 위험 기반 접근의 타당성에 대한 공감은 형성되었으나 국내 상황에서 고위험 인공지능, 금지해야 할 인공지능을 어떻게 볼 것인지에 대해 추후 구체적인 논의가 필요함. 더불어 AI 규율을 위한 거버넌스 체제도 유럽연합과 다른 방식이 될 수 있기 때문에 국내에 맞는 거버넌스 모델에 대해 향후 별도의 토론회가 마련될 필요가 있음.

세션명	국가인터넷주소자원 중장기 전략 및 주요 정책 과제		
일시	2021.8.20.(금) 16:20 ~ 17:50	장소	온라인 회의(Zoom)
참석자	사회	박정섭 KISA 인터넷주소정책팀 팀장	발제
	패널	장시영 KISA 인터넷주소정책팀 선임연구원	김보영 KISA 인터넷주소정책팀 선임연구원
		항해란 KISA 인터넷주소정책팀 선임연구원	오한빈 과학기술정보통신부 사무관
		조부승 KISTI	이영음 한국방송통신대학교 교수
		오병일 진보넷 활동가	전응준 법무법인 로고스 변호사
		서재우 코리아센터 차장	

제안 내용	국내 인터넷주소자원 개발·이용 촉진, 인터넷주소자원의 안정적 관리·운영 등 국가 인터넷 주소자원 중장기 전략 내 주요 정책과제(1. 국가 도메인 질의 데이터 동향 및 전망, 2. 다자 간 DNS 스와프 추진 계획, 3. 인터넷 거버넌스 역량 강화, 4. 인터넷주소 법제 정비 및 정책 개선방안) 발표 후 다양한 이해관계자로부터의 의견수렴을 통해 민주적 참여의 국가정책 추진에 기여.
요약 내용	국내 인터넷주소자원 개발·이용 촉진, 인터넷주소자원의 안정적 관리·운영 등 국가 인터넷 주소자원 중장기 전략 내 주요 정책과제(1. 국가 도메인 질의 데이터 동향 및 전망, 2. 다자 간 DNS 스와프 추진 계획, 3. 인터넷 거버넌스 역량 강화, 4. 인터넷주소 법제 정비 및 정책 개선방안) 발표 후 다양한 이해관계자로부터의 의견수렴을 통해 민주적 참여의 국가정책 추진에 기여.
논의 세부 내용	1. 국가 인터넷주소자원 주요 정책 과제 발표 : (1) 국가 도메인 질의 데이터 동향 및 전망 : 2020년 1월부터 12월까지 수집된 국가도메인(KR) 대상 DNS 질의 데이터를 분석. 분석 결과, 1) (비대면 활동과 동조화) 코로나-19에 따른 사회적 거리두기 확대와 사회·경제·교육 전 분야의 비대면 활동의 증가로 인한 전 세계적인 인터넷 이용증가와 비례하며, 2) (빅테크 기업의 영향) 구글 등 빅테크 기업의 질의가 전체 해외 질의의 약 25%를 차지 했으며, 애플의 최신 OS 배포 이후 새로운 유형의 DNS 질의 증가 사례 발견되었으며, 3) (자동화된 질의) 크롤러, 봇 등 사람이 아닌 기계적으로 발생하는 DNS 질의의 지속 발생. 결론적으로, 데이터·네트워크·인공지능(DNA) 기반 디지털 전환 및 비대면 서비스 확산 추세에 맞물려 국가DNS 질의량은 계속 증가 전망 (2) 다자간 DNS Swaps(스와프) 추진 현황 및 계획(안) : 사회 전 분야에서 디지털 전환이 가속화됨에 따라 해외발 국가DNS 질의량에 효과적으로 대응하고 아·태지역 ccTLDs 간 실질적 협력기반 마련을 위한 ‘다자간 DNS 스와프 협력체계’ 마련 제안. 컨셉(안)으로는 1) (주최국) 인터넷 회선, 네트워크 및 보안장비, 가상화장비가 설치된 물리서버 등을 가지고 가상화 서버를 참여국에게 제공 → 2) (참여국) 주최국이 제공한 가상화 서버 내 운영OS, 라우팅 프로토콜, DNS 소프트웨어 등 필요한 시스템을 자체적으로 구성·운영 → 3) (공통) DNS 분산체계(노드)를 참여국 모두 자국 내 동일하게 구축·운영하여 DNS질의 분산처리 수행. 추진현황으로는 KISA 주도하에 사전연구를 위한 글로벌 WG(연구반)을 운영하여 DNS 스와프

	구축 가능성 합의(8개국) 후 현재 시범운영을 위한 참여국 모집 중. (3) 인터넷거버넌스 역량강화 활동 : 기존 분산(파편화)되어 있는 역량강화 활동을 체계적으로 조직화하기 위한 방안(1. 이론교육 : 국내 대학 교과과정 운영 → 2. 실전경험 : 국제기구 연계 교육 → 3. 인터넷 커뮤니티 활동 : 한국인터넷거버넌스 청년 그룹(VoY@IG), 인터넷 거버넌스 전문가 그룹(EG@IG) → 4. 국제기구 참여 및 정책제안 : ICANN, APNIC 등 국제기구 참여) 마련 추진 (4) 인터넷 주소 법제 정비 및 정책 개선방안 : (추진배경) 첨예한 정책 이슈 감소, 코로나19로 인한 비대면 사회 촉진, 이해당사자의 관심도 저하, 인터넷 기반의 생활 등으로 인해, 1) 도메인이름 부정사용 피해 예방을 위한 도메인 말소기준 개선, 2) 3단계 Kr도메인에 대한 등록자격 명확화, 3) 도메인 등록정보와 WHOIS 서비스 내 개인정보보호 트렌드 등 반영 추진 2. 각 정책발표에 대한 이해관계자 의견수렴 : (1) 국가 인터넷주소자원 관련 국가정책 수립 및 실행을 위해 과기정통부와 KISA에서 추진하는 정책내용을 이런 자리에서 발표하고 공개하는 것에 많은 의미가 있음. 향후에도 관련하여 이런 자리가 많이 마련되어, 관련 이해관계자들이 정부정책을 이해하고 의견개진할 수 있는 기회가 생길 것을 기대함 (2) 국가정책수립에 있어, 정부만이 아닌, 민간, 시민사회, 연구계, 기술계 등 여러 이해관계자들이 참여할 수 있는 부분이 개선 필요. 실제 중요한 정책수립 및 이행과정에서 다중이해관계자 기반 연구반 운영 등을 통해 관련 논의의 장 마련 필요.
워크숍 총평	한 세션동안 주요 정책 네 가지를 모두 발표한 뒤에 여러 이해관계자들의 의견수렴을 하는 과정이 부족한 것이 아쉬웠음. 향후 세션 진행 시에는 발표 시간을 줄이고, 여러 이해관계자들간 주요 이슈 몇가지 선정 후 토론할 수 있는 세션구성을 추진하고 싶음.