

## <미디어인권 가이드라인 제정을 위한 토론회>(안)

미디어 환경이 변화하면서 생산자와 이용자의 경계가 허물어졌다. 이용자는 콘텐츠를 직접 생산하며 메시지를 전달할 수 있고, 다양한 플랫폼을 활용하는 적극적인 미디어 이용자로서 디지털 미디어 환경을 구축하고 있다. 또한 과거 매스미디어의 영향력과 파급력으로 사회문제를 지적하고 개선해나갔다면, 현재는 디지털 공간 속 미디어가 그 역할을 대체했다.

미디어의 자극적이고 폭력적인 콘텐츠로 인한 사회·문화적 문제들이 등장하고 있다. 최근 넷플릭스를 통해 전 세계를 강타한 <오징어게임 (2021)>의 유해성 위험이 대표적이다. 넷플릭스에서는 <오징어게임>의 폭력성과 선정성을 이유로 연령제한을 두고 아동청소년의 시청을 제한하였지만 유튜브, 틱톡 등 타 미디어 플랫폼에서는 너무도 쉽게 청소년들에게 노출되고 있는 것이다. 단순 영상물의 폭력성과 선정성 문제가 아닌 청소년들의 모방 행위 등으로 이어질 수 있어 소셜 미디어 플랫폼의 이용자 보호 및 제도적 개선이 시급한 시점이다.

특히 유튜브 플랫폼의 경우 언제, 어디서, 누구나 쉽게 영상을 볼 수 있는 개방형 플랫폼으로서 갖는 문제점들이 꾸준히 드러나고 있다. 유튜브 측에서 제공하는 어린이 전용 '키즈 모드'로 설정해두지 않는 이상, 아동·청소년의 유해 콘텐츠 시청을 막을 수 있는 방안이 거의 없는 실정이다. 따라서 이용자 및 시민단체, 관련 기관에서는 지속적으로 유튜브 콘텐츠 모니터링을 진행하며 유튜브 플랫폼 및 콘텐츠 문제점을 지적할 수 있어야 한다. 또한 유튜브는 이용자들의 시청권과 데이터, 알고리즘 등 권익을 보호하기 위한 개선 및 해결방안을 제시할 필요가 있다.

○ 디지털 공간의 회복: 미디어 윤리 가이드라인을 통해 모두의 인권이 존중받는 미디어 환경을 만들기 위한 실질적인 방안을 마련함으로써 디지털 공간의 장점인 정보의 자유로운 교환, 다양한 정보 접근성, 의견 교류의 공간, 공론자의 역할을 회복하고자 한다. 디지털 공간의 회복은 시민들이 다양한 논의를 할 수 있는 장을 확대해 민주주의 진전과 사회를 통합하는데 기여할 것이다.

○ 디지털 시민성 함양: 오늘날 지능정보사회의 등장과 코로나19로 인해 디지털 시민성 함양은 중요한 역량으로 요구되고 있다. 삶 자체가 미디어화 되어가는 환경에서 미디어 윤리 가이드라인은 스스로 미디어 이용 점검을 넘어 네트워크화된 공간에서 구성원 간 소통과 협력을 통해 문제를 해결해 조화롭게 살아갈 수 있는 능력을 키울 수 있게 할 것이다. 궁극적으로 디지털 시민성을 함양하는데 큰 도움이 될 것이다.

○ 변화하는 미디어 환경에 맞춰 요구되는 디지털 시민성 역량을 시민들에게 알리고 역량을 강화하기 위한 방안을 마련함으로써 시민운동의 영역을 넓혀나간다. 새로운 미디어 이용자 권익 분야를 개척하고 보호하는데 선도적인 역할을 한다.

- 토론회 개요

- 주 최: 언론인권센터
- 일 시: 2021.11.26.(금) 10:00 ~ 12:00
- 장 소: 언론인권센터 강의실
- 세부내용: [사 회] **윤여진** (언론인권센터 상임이사)  
[발 제] 1. 미디어인권 모니터링 결과: 유튜브 콘텐츠를 중심으로  
**김민주** (언론인권센터 미디어인권 모니터링단)  
[발 제] 2. 미디어인권 가이드라인(안) 결과  
**김원재** (언론인권센터 미디어인권 모니터링단)  
[종합토론] **김채운** (서울대학교 인권센터 전임위원)  
**금준경** (미디어오늘 기자)  
**심영섭** (경희사이버대 미디어영상홍보학과 겸임교수)
- 지 원: 국가인권위원회