

알고리즘은 어떻게 민주주의를 왜곡할까?

2025. 3. 26(수) 오후3시
Zoom 온라인

참가신청



정보인권연구소, 진보네트워크센터

평등한 대화와 토론을 위한 약속

*천만의대화 운영가이드

[존중과 평등]

- 토론하는 동안 서로를 존중하는 언어와 호칭을 사용해주세요.
- 나이나 성별, 정체성과 장애, 출신 지역과 학력 등과 관계 없이 서로를 존중하고 평등한 관계 속에 대화를 나눠주세요.
- 누군가를 가르치고 설득하기 보다, 나의 경험과 생각을 나눠주세요.
- 혐오와 비난의 표현은 삼가주세요.

[경청과 이해]

- 서로의 생각을 경청해 보아요.
- 상대의 의견을 들을 수 있는 질문을 많이 해주세요.
- 주제에서 벗어난 이야기는 하지 않도록 주의해주세요.

[배려와 공감]

- 발언은 상대방의 말이 끝난 후에 진행해주세요.
- 단, 한 사람이 너무 오래 말하지 않도록 주의해주세요.

극우세력에
대항하기 위해
주목해야 할 것은
무엇일까요?

민주주의 위기를
낳은 세상을 바꾸기
위해 어떤 변화가
필요할까요?

알고리즘은 어떻게 민주주의를 왜곡할까?

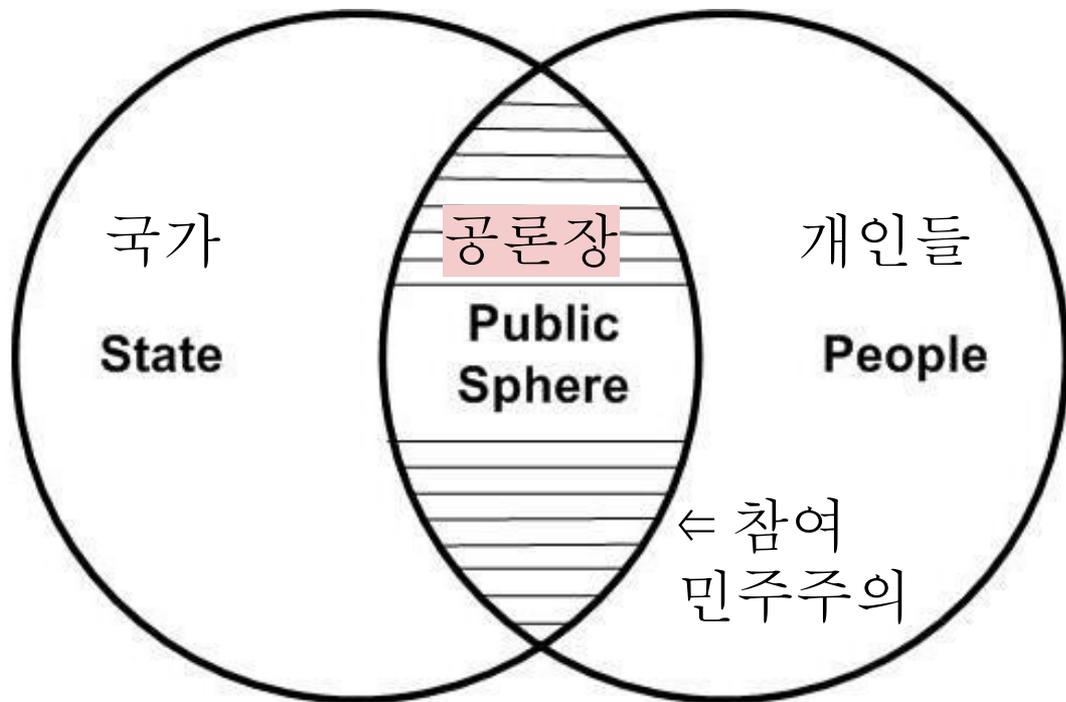
2025. 3. 26.

정보인권연구소 장여경

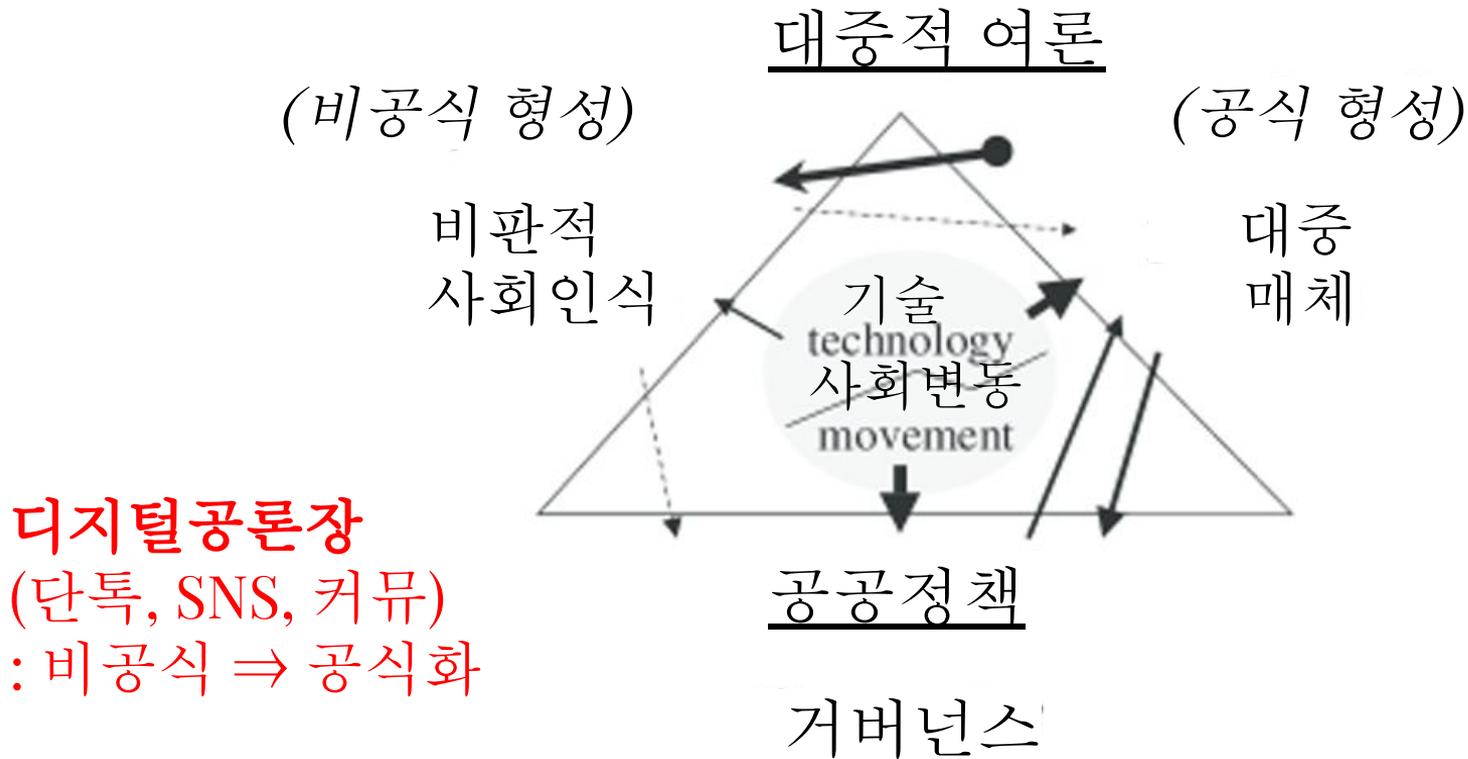
공론장의 위기

공론장이란

- “개인들이 모여 자유롭게 토론하고 사회문제를 파악하며 이러한 논의를 통해 정치적 행동에 영향을 미칠수있는 사회 생활 공간”
- **공통적 사회인식** 과 **다양성** 추구
= 정치민주주의

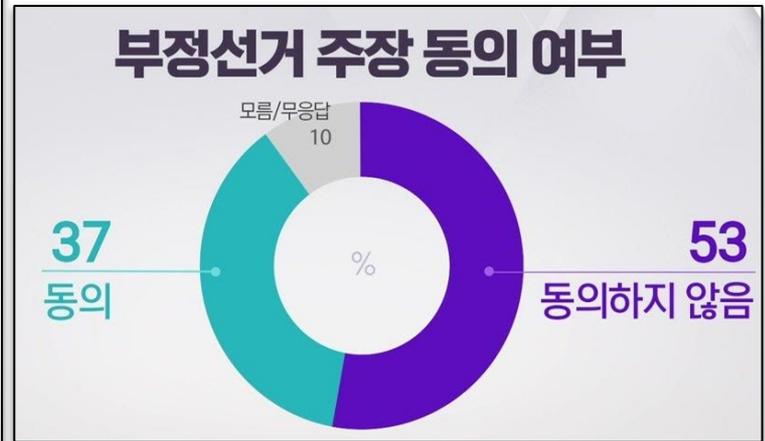
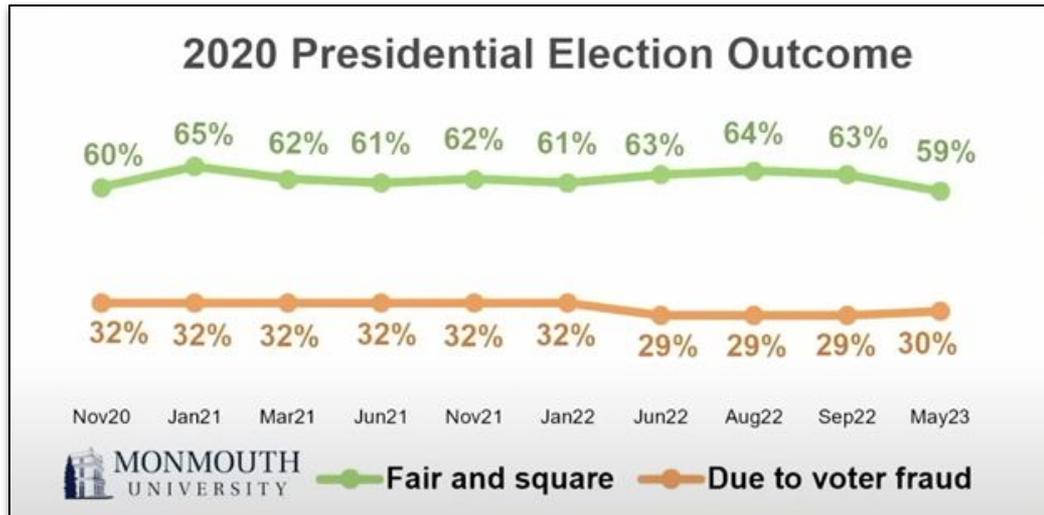


공론장과 미디어



(디지털 공론장을 통해) 허위/조작정보의 확산

- 객관적 진리에 대한 추구보다 < 주관적 가치에 대한 추구
- 합리적 숙의 추구보다 < 정서적 결속감 추구



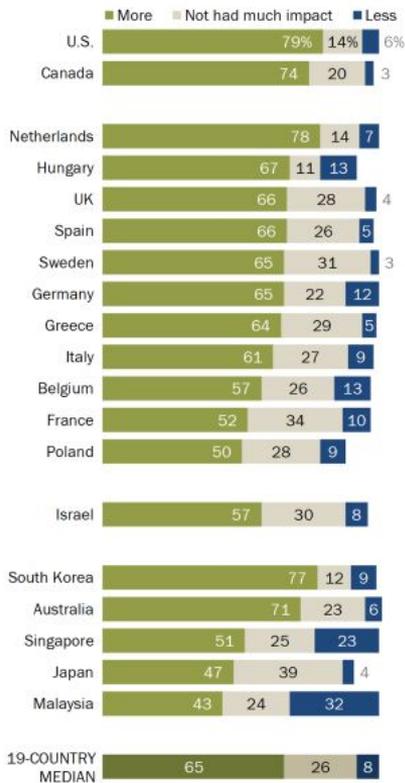
(디지털
공론장
에서)

정치적
양극화

정서적
양극화

Many see social media leading to political division

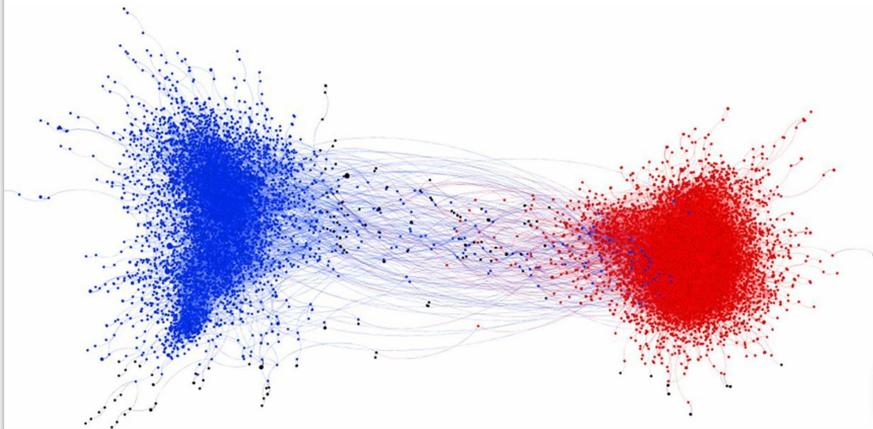
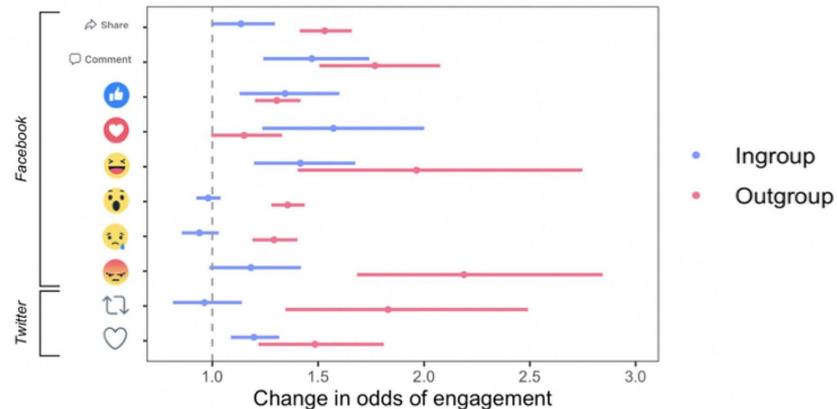
% who say access to the internet and social media has made people ___ divided in their political opinions



Note: Those who did not answer not shown.
Source: Spring 2022 Global Attitudes Survey. Q31b.
"Social Media Seen as Mostly Good for Democracy Across Many Nations, But U.S. is a Major Outlier"

PEW RESEARCH CENTER

Mean effect sizes (reactions)



Trends in Cognitive Sciences

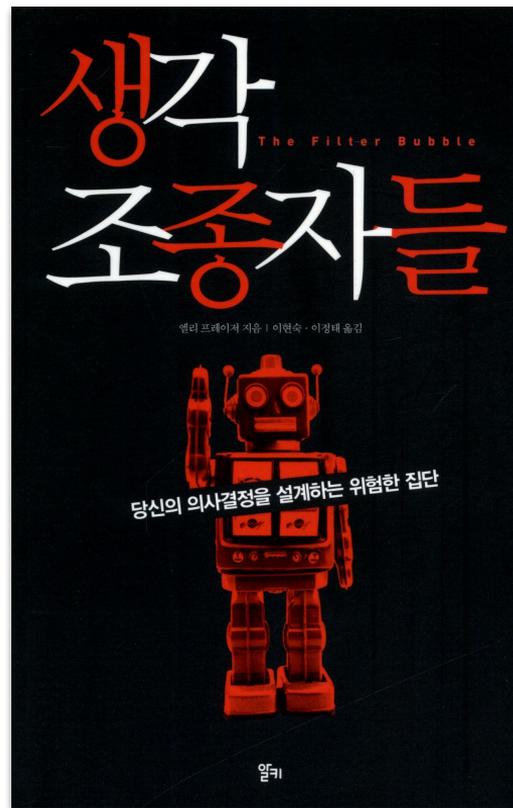
플랫폼의 영향

페이스북 내부 고발 (프랜시스 하우건)

- (2018년 페이스북 알고리즘 변경) 수동적인 미디어 소비보다 **친구와의 상호 작용**을 강화
 - 알고리즘 변경 결과 : 주류 미디어의 트래픽 감소, **분노와 선정주의 콘텐츠 증가**
 - 내부 통제 실패 : 알고리즘 시정에 대한 내부 제안이 거부당함
 - **정치적 민주주의에 악영향** :
“알고리즘 변경 후 한 정당 소셜 미디어 관리팀은
공정/부정 콘텐츠의 비율을 50/50에서 부정적 콘텐츠 80%로
전환하였다.”

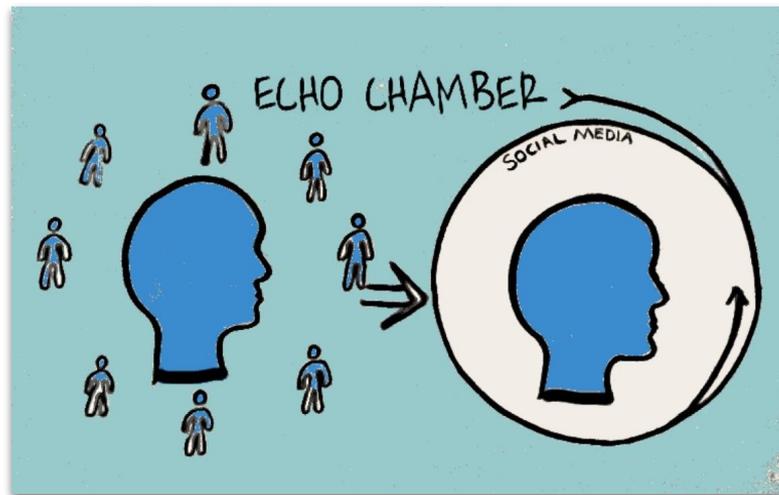
1. 개인화 알고리즘 영향

- 플랫폼의 **개인화 알고리즘**이 동질적 신념을 가진 집단을 분류 (필터링) ⇒ 정치적 극단화
- **필터버블**: 자신의 관심사/신념/의견에 도전하는 정보에 직면하지 않게 됨
- 유튜브 추천 알고리즘 등



2. 확증 편향 영향

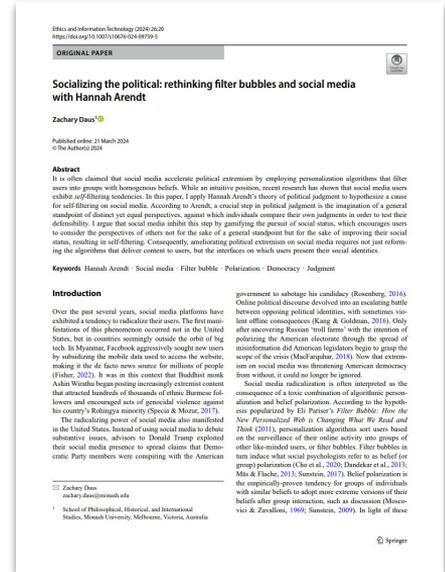
- “더 중요한 필터는 [...] 우리 머릿속에 존재한다.”
(에코 챔버 = 반향실 효과)
- 소셜미디어 이용자들은 비알고리즘 환경에서도 스스로 동질적인 집단을 ‘선택’하는 경향을 보임
- 소셜미디어는 기존미디어보다 더 다양한 관점을 보이지만 이용자 의견은 여전히 양극화
- 한국 커뮤니티 게시판 문화 등



3. 게임같은 사회화 영향



- 소셜미디어 환경은 개인의 사회 정체성을 형성함
 - 정치적 판단의 일반화 단계(아렌트)는 자신과 다른 관점을 일반적으로 상상하고 자기 판단의 정당성을 검증하는 비판적 단계임. 그런데 정치적 판단이 사회화되고 사회적 지위를 추구하면 일반화 단계를 생략하고 극단화함
- 소셜미디어는 유사 정체성 집단으로부터 정량적 피드백/[여론]입증으로 보상 받으면서 일반화 단계를 생략하고 사회적 지위를 추구
 - 사회 정체성의 '게임화' ⇒ 동질집단 비교에 헌신 ⇒ 극단화
- 페이스북 좋아요, 게시판 좋아요/공감지수 등



플랫폼의 책무

필터 버블의 대안

- 개인화 표적 기술의 대상이 된 개인은
자유롭고 독립적인 의견 형성과 결정에 방해를 받고,
경제적/사회적/정치적 행동이 유도당할 수 있음
- **개인화 알고리즘을 완화하거나 선택을 보장하자**
 - 개인화 콘텐츠보다 문맥 관련 콘텐츠를 추천하자
 - 개인 프로파일링을 제한하자. 특히 민감정보 프로파일링,
아동정보 프로파일링은 금지하자
 - 이용자에게 투명하게 공지하고 교육하자.
나아가 이용자의 알고리즘 선택권을 보장하자

프로파일링 제한

Google 계정 정보

다음 세부정보를 사용하여 내가 공유한 정보나 추측된 정보를 기반으로 광고를 개인화합니다. [Google 계정에서 관리](#)



연령
만 45-54세



언어
언어 2개

광고 게재에 사용되는 카테고리

다음 카테고리의 사용자를 타겟팅하는 광고가 표시되며, 이는 내 Google 활동을 기반으로 합니다. 다른 카테고리의 광고를 표시하거나 사용하지 않을 카테고리를 끌 수 있습니다.



사용

관계
싱글



사용

가계 소득
평균 또는 낮은 소득



사용

교육
학사 학위



사용

업종
정보가 충분하지 ...



회사 규모
정보가 충분하



에코 챔버의 대안

- **공론장을 복원하자:** 합리성을 복원하는 디지털 리터러시 교육과 담론 투쟁
- **공론장 플랫폼의 디지털 권력을 견제하자:** 정보를 전달하고, 분류하고, 때로는 감춤으로써 사회적 의견을 형성할 수 있는 권력
 - 특히 시장 점유율이 높은 플랫폼은 여론 형성의 문지기(게이트키퍼)
- **국가의 역할:** “미디어 다원주의는 민주주의 시스템에서 매우 중요하다. 국가는 다원적 정보 환경을 보장해야 한다(유럽인권재판소).”
 - 여론 형성에 영향을 크게 미치는 플랫폼의 경우, 그 작동 메커니즘을 민간 행위자에게만 맡겨서는 안 되며 공공적 개입이 필요하다는 취지
 - “디지털 공론장의 차별금지, 의견 다양성/다원성, 개인의 자유롭고 독립적인 의견 형성에 대하여 국가의 인권보장이 요구된다(유럽평의회).”

게이밍 사회화 대안 논의

- 콘텐츠 다양화, 알고리즘 개선만으로는 부족하다.
소셜미디어를 ‘탈게이미화’하자
- **이용자의 사회 정체성을 표현하는 인터페이스를 재설계하자**
 - 공개 팔로워수, 지지 지표 등 사회적 지위를 나타내는 기능의 재설계 등
- “민주주의 영향” 설계를 빅테크 책무로 포함하자

플랫폼의 투명성

개인의 의견 형성과 플랫폼 투명성

- (유럽평의회 시청각기구)
“의견을 자유롭게 형성하고
완전한 정보에 접근하려면
특정 콘텐츠가 표시되는 이유는 무엇인지,
콘텐츠의 게시자 또는 출처가 누구인지,
자금 지원은 누가 했는지
명확해져야 합니다.”



플랫폼이 어떻게 투명해야 하는가?

- 플랫폼이 공론장 형성에 어떻게 작동하는지, 공론장 플랫폼이 개인과 사회에 어떤 영향을 미치는지 **자료가 공개돼야** 정책 대안이 가능함
 - 인간의 감독 부족, 공공 가치에 대한 결정의 은밀한 사유화, 인권과 민주주의 가치에 대한 고려보다 시스템/개발자 가치의 우선시 파악
- 플랫폼과 이용자의 **권력 비대칭이 해소되어야** 함
 - 플랫폼은 이용자를 점수화하고 그로 인한 상호작용에 영향을 미침
 - 이용자가 자신의 의견 형성에 영향을 미치는 플랫폼 환경을 이해하고 나아가 조건을 설정할 수 있어야 함
- 공론장을 왜곡하는 플랫폼의 경우 인권 규범 준수를 요구할 수 있는 **공공적 조사와 개입**이 가능해야 함

플랫폼 책무성 제도 사례 : EU 디지털서비스법(DSA)

- 대규모 온라인 플랫폼(인구 10%가 이용하고 일정 규모 이상 매출의 빅테크)에 알고리즘/서비스의 ‘체계적 위험’에 대한 영향평가 요구
 - **불법적 서비스 오남용** (아동성폭력 콘텐츠, 불법 혐오표현 유포, 위조품 등 법률에서 금지하는 상품과 서비스 제공 등)
 - **기본권에 미치는 부정적 영향** (인간 존엄성, 사생활권과 개인정보 권리, 표현의 자유와 정보의 자유, **언론의 자유와 다양성**, 차별받지 않을 권리, 아동 권리와 소비자 권리 등에 대한 위험 등)
 - **시민 담론, 선거 과정 및 공공 안전에 미치는 실제적/잠재적 영향**
 - **젠더 폭력, 공중 보건, 아동 보호 및 개인의 신체적, 정신적 건강에 미치는 실제적이고 예상되는 부정적인 영향**

플랫폼 투명성 제도 사례 : EU 디지털서비스법(DSA)

- 이용 약관 투명성
 - 콘텐츠 관리, 알고리즘 의사결정, 인적검토 등 **이용자에 대한 모든 제한사항** 공지
 - **콘텐츠 추천**에 사용되는 주요 매개변수/**변경방법** 공지
- 투명성 보고서 공개
 - 자동화 도구 및 콘텐츠 관련 조치에 대한 정보
 - (빅테크) 위험평가결과/완화 조치, 감사보고서/감사이행보고서
- 온라인 광고 투명성
 - 해당 정보가 광고라는 사실, 광고게시자, 광고주, 주요 매개변수 및 **변경방법** 공개
 - **정치적 견해 등 민감정보 기반/ 아동대상 프로파일링** 금지
 - (빅테크) 광고내용, 광고게시자, 광고주, 광고표시기간, 타게팅 여부, 공지내용, 총 이용자수 등의 정보를 저장소에 공개

감사합니다

세상을 바꾸기
위해 우리는
무엇을 할 수
있을까요?