

| 중학교 |

청소년과 미디어 지도서



차례



01	청소년과 미디어 과목의 성격	8
02	청소년과 미디어 과목의 목표 및 내용 체계	9
03	청소년과 미디어 과목의 성취 기준	10
04	청소년과 미디어 과목의 교수·학습 및 평가 방향	12
05	청소년과 미디어 교과서의 특징	15
06	청소년과 미디어 교과서의 단원 구성	16



I	미디어, 너는 무엇이니?	20
1	그것이 알고 싶다! 미디어의 정체	24
2	다재다능한 친구! 미디어의 쓸모	28
3	알아보자! 나의 미디어 DNA	33
II	미디어, 함께 놀아 볼까?	42
1	미디어로 즐기는 대중문화	46
2	소통하며 성장하는 놀이, 게임	55
3	표현과 연결의 기쁨, 소셜 미디어	62
III	미디어, 꼼꼼하게 따져 볼까?	74
1	미디어 환경의 변화와 미디어의 양면성	78
2	미디어가 비추는 세상	87
3	현명한 미디어 이용	94
IV	미디어, 세상을 바꿔 볼까?	106
1	권리와 책임이 필요한 미디어	110
2	세상을 변화시키는 미디어	115
3	다양성을 품는 미디어	121
	자료 및 사진 출처	134



총론

- 01 청소년과 미디어 과목의 성격 8
- 02 청소년과 미디어 과목의 목표 및 내용 체계 9
- 03 청소년과 미디어 과목의 성취 기준 10
- 04 청소년과 미디어 과목의 교수·학습 및 평가 방향 .. 12
- 05 청소년과 미디어 교과서의 특징 15
- 06 청소년과 미디어 교과서의 단원 구성 16



디지털 미디어 시대를 살아가고 있는 청소년에게 미디어는 세계를 인식하고 타인과 관계를 맺게 하는 주요한 도구이다. 태어날 때부터 디지털 기기에 둘러싸여 성장했다는 의미로 오늘날의 청소년은 ‘디지털 네이티브(Digital native)’라고도 불린다. 청소년과 미디어는 아주 밀접한 관계를 맺고 있는 것이다. 그렇기 때문에 청소년에게 미디어를 올바르게 이용하는 능력은 반드시 갖추어야 하는 소양이 되었다.

중학교 『청소년과 미디어』는 이러한 시대 상황의 요청으로 도입된 과목이다. 이 과목은 청소년의 ‘미디어 리터러시(Media literacy)’를 길러 주기 위해 일상적 삶의 수행과 지적 성장을 미디어와 관련하여 설계하였다. 미디어 리터러시는 다양한 미디어에 효과적으로 접근하고 비판적으로 해석하며, 자신의 생각을 표현하기 위해 콘텐츠를 창의적으로 생산하면서도 그 영향에 대한 책임을 지고, 미디어를 활용해 사회적 소통에 참여할 수 있는 능력을 말한다.

교육적 측면에서 개인과 국가의 미래는 교육이 미디어의 이해와 활용을 얼마만큼 효율적으로 견인할 수 있는가에 달려 있다고 볼 수 있다. 과거에 미디어는 인간의 생각을 전달하는 보조적인 역할을 했지만, 오늘날에는 인간의 사고나 행동을 확장하는 강력한 도구로 자리 잡았다. 그만큼 미디어를 바르게 읽고 쓸 수 있는 미디어 리터러시가 중요해진 것이다.

중학교 『청소년과 미디어』는 청소년에게 미디어의 개념과 기능 같은 본질적인 지식을 제공하고, 미디어를 의미 있게 즐기며 소통하는 능력을 길러줄 것이다. 또한 청소년이 미디어를 통해 대중문화를 건전하게 향유할 수 있도록 이끌 것이다. 나아가 미디어를 통해 자기를 표현하고 관계를 형성하는 것의 가치와 의미를 이해함으로써 건강하고 행복한 미디어 이용자가 되도록 도울 것이다.

세상의 모든 것이 빛과 그림자를 가지고 있는 것처럼, 미디어 또한 장점과 단점을 가지고 있다. 중학교 『청소년과 미디어』는 청소년이 미디어 환경의 변화와 미디어의 양면성을 이해하도록 안내할 것이며, 미디어의 재현 과정에서 나타난 고정 관념과 편견을 비판적으로 해석하는 능력을 길러 줄 것이다. 또한 허위 조작 정보를 분별하는 방법을 익혀 인포데믹(Infodemic) 시대를 헤쳐 나갈 힘을 길러 줄 것이다. 결국 이 책은 청소년이 미디어를 현명하게 이용하는 태도를 가질 수 있도록 도울 것이다.

공동체의 문제를 해결하는 것은 사회의 지속 가능한 발전을 위해 매우 중요하다. 중학교 『청소년과 미디어』는 자신이 속한 공동체의 문제를 협력적으로 해결하는 경험을 제공하여 다른 사람들과 함께 살아가는 민주 시민 또는 세계 시민으로서의 자질을 갖추도록 도울 것이다. 그 과정에서 청소년이 미디어와 관련된 권리와 책임을 자각하고 미디어를 윤리적으로 이용할 수 있도록 이끌 것이다. 결국 중학교 『청소년과 미디어』는 원활한 의사소통을 통해 공동체의 문제를 협력적으로 해결하고, 다른 사람을 배려하는 미디어 문화를 조성함으로써 사회의 구성원으로서 갖추어야 하는 미디어 리터러시를 함양하게 할 것이다.

가 목표

1. 미디어의 개념과 역할을 이해하고 청소년의 미디어 이용 방식을 성찰한다.
2. 미디어를 심미적으로 체험하고 건강하게 향유하는 능력을 기른다.
3. 미디어를 통해 자신을 효과적으로 표현하고 사회적 관계를 맺으며 소통한다.
4. 미디어가 제공하는 정보를 비판적으로 분석하고 주체적으로 이용하는 능력을 기른다.
5. 미디어 이용자의 권리와 책임을 인식하고 존중과 배려가 담긴 미디어 문화를 조성한다.

나 내용 체계

영역	일반화된 지식	내용 요소	기능
미디어의 본질	<ul style="list-style-type: none"> • 미디어는 다양한 개념과 의미를 지니고 있다. • 미디어는 다양한 기능을 하면서 사회에 영향을 미친다. • 미디어 환경의 변화가 청소년의 미디어 이용 방법, 경향, 인식에 영향을 준다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 미디어의 개념 • 미디어의 변화 • 미디어의 기능 • 미디어의 영향 • 청소년의 미디어 이용 현황 	<ul style="list-style-type: none"> 이해하기 조사하기 분석하기 탐구하기 성찰하기
미디어의 향유	<ul style="list-style-type: none"> • 미디어는 대중문화를 향유하는 중요한 매개체이다. • 미디어는 다양한 놀이 경험을 제공한다. • 미디어는 자기를 표현하고 관계를 형성하는 도구이다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 미디어를 통한 대중문화 향유 • 미디어와 놀이 문화 • 미디어를 통한 자기표현 • 미디어와 관계 형성 	<ul style="list-style-type: none"> 이해하기 조사하기 토의하기 표현하기 소통하기
미디어의 비판적 분석과 주체적 이용	<ul style="list-style-type: none"> • 미디어 환경의 변화에 따라 미디어 이용자의 역할이 변화한다. • 미디어는 양면성을 가지고 있다. • 미디어에는 고정 관념과 편견이 담길 수 있다. • 필요한 정보에 효과적으로 접근하고 정보를 분별하는 비판적 미디어 이용 능력을 갖추어야 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 미디어 환경의 변화 • 미디어의 양면성 • 미디어 재현과 고정 관념 • 인포데믹 현상의 배경 • 허위 조작 정보와 팩트 체크 • 미디어의 비판적 이용 	<ul style="list-style-type: none"> 이해하기 분석하기 비교하기 분별하기 조사하기 활용하기
미디어 생산과 사회 참여	<ul style="list-style-type: none"> • 미디어 소비자로서 권리와 책임을 인식해야 한다. • 미디어는 공동체의 문제를 협력적으로 해결하는 수단이다. • 존중과 배려가 담긴 미디어 문화를 조성해야 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 미디어 소비자의 권리와 책임 • 미디어를 통한 문제 해결 • 존중과 배려가 담긴 미디어 문화 	<ul style="list-style-type: none"> 발견하기 분석하기 활용하기 성찰하기 소통하기

(1) 미디어의 본질

8청미 01-01	<p>미디어의 개념과 변화 과정을 이해할 수 있다.</p> <p>해설 미디어의 개념에 대한 이해와 변화 과정에 대한 탐색을 통해 미디어의 본질을 이해할 수 있게 한다.</p>
8청미 01-02	<p>미디어의 기능을 이해할 수 있다.</p> <p>해설 다양한 층위에서 미디어의 기능을 이해하게 한다. 이를 통해 미디어가 인간의 삶에 미치는 영향을 파악할 수 있다.</p>
8청미 01-03	<p>청소년의 미디어 이용 현황을 파악할 수 있다.</p> <p>해설 청소년의 미디어 이용 현황을 파악하고, 나의 미디어 이용 습관과 태도를 성찰하게 한다.</p>

(2) 미디어 향유

8청미 02-01	<p>미디어를 통해 대중문화를 향유할 수 있다.</p> <p>해설 미디어로 대중문화를 향유하는 다양한 방법을 이해하게 한다. 나아가 미디어를 통해 만들어지는 문화가 갖는 의미와 가치를 이해하고 평가할 수 있게 한다.</p>
8청미 02-02	<p>미디어를 의미 있게 즐기며 소통할 수 있다.</p> <p>해설 미디어를 통한 심미적 체험의 가치를 알고, 소통하고 협력하며 미디어를 즐길 수 있도록 한다.</p>
8청미 02-03	<p>미디어를 통한 자기표현과 관계 형성의 의미를 이해할 수 있다.</p> <p>해설 미디어에서 형성되는 정체성을 발견하고, 미디어로 사회적 관계를 맺는 과정이 갖는 의미를 파악하도록 한다. 그 과정에서 미디어로 자신을 표현하고, 타인과 소통하는 즐거움을 체험할 수 있다.</p>

(3) 미디어의 비판적 분석과 주체적 이용

8청미 03-01	<p>미디어 환경의 변화와 미디어의 양면성을 이해할 수 있다.</p> <p>해설 기술의 발달이 미디어 환경을 어떻게 변화시켰는지 파악하고, 미디어가 공공성과 상업성이라는 양면적 특성을 지니게 된 배경을 이해하게 한다.</p>
8청미 03-02	<p>미디어에 나타난 고정 관념과 편견에 유의하며 정보의 진위와 질을 평가할 수 있다.</p> <p>해설 미디어에 나타나는 고정 관념과 편견이 어떤 문제를 가져올 수 있는지 파악하게 한다. 이를 바탕으로 비판적 미디어 이용의 중요성을 체감하고, 미디어가 제공하는 정보의 진위와 질을 평가할 수 있게 한다.</p>
8청미 03-03	<p>미디어를 현명하게 이용하는 태도를 기를 수 있다.</p> <p>해설 필요한 정보에 효과적으로 접근하고 신뢰할 수 있는 정보를 선별하여 이용할 수 있게 한다. 이를 통해 비판적 사고력을 기르는 것은 물론, 미디어를 주체적으로 이용하는 자세를 확립하도록 한다.</p>

(4) 미디어 생산과 사회 참여

8청미 04-01	<p>미디어와 관련된 권리와 책임을 이해할 수 있다.</p> <p>해설 미디어를 생산하고 이용하는 과정에서 자신과 타인의 권리를 지키고 책임을 준수하는 태도를 갖추도록 한다.</p>
8청미 04-02	<p>미디어를 통해 공동체의 문제를 협력적으로 해결할 수 있다.</p> <p>해설 미디어를 활용하여 공동체의 문제를 인식하고, 협력적으로 해결할 수 있게 한다.</p>
8청미 04-03	<p>다양성을 존중하고 배려하는 미디어 문화를 조성할 수 있다.</p> <p>해설 미디어를 생산하고 이용할 때 다양성을 고려함으로써 존중하고 배려하는 미디어 문화를 조성할 수 있게 한다.</p>

가 교수·학습 방향

(1) 중학교 『청소년과 미디어』 교육 과정에서 제시한 목표와 성취 기준을 고려하여 학습자의 미디어 리터러시를 기를 수 있도록 교수·학습을 계획하고 운용한다.

- ① 중학교 『청소년과 미디어』 교수·학습은 2015 개정 교육 과정 총론의 자기 관리 역량, 지식 정보 처리 역량, 창의적 사고 역량, 심미적 감성 역량, 의사소통 역량, 공동체 역량을 토대로 한 미디어 리터러시를 함양하는 데에 중점을 둔다.
- ② 다양하고 실제적인 삶의 맥락에서 학습자 간 상호 협력을 통해 문제를 해결하도록 하는 학습 과제를 제시하고, 학습자가 과제를 해결하는 과정에서 자연스럽게 미디어 리터러시를 함양하도록 교수·학습을 운용한다.
- ③ 학습자가 과제를 해결하는 과정에서 기르게 되는 교과 역량에도 주목하여 각각의 교과 역량이 상호 연결되도록 한다. 교과 역량을 중심으로 각각의 성취 기준을 통합하여 운영함으로써 목표를 내실 있게 달성할 수 있다.

(2) 교과목 사이의 벽을 허무는 통합형 교수·학습을 계획하고 운용한다.

- ① 중학교 『청소년과 미디어』와 다른 교과 간(특히 국어, 사회, 도덕, 정보, 미술, 기술·가정), 비교과 활동 및 학교 밖 생활과의 통합을 고려하여 미디어에 접근할 수 있도록 교수·학습을 계획하고 운용한다.
- ② 중학교 『청소년과 미디어』와 관련될 수 있는 매개 요소(주제, 학습 내용 요소, 학습 자료나 제재, 학습 과제 해결을 위한 사고나 기능, 교과 역량과의 관련성, 의사소통 상황 등)를 다양하게 탐색하여, 통합의 취지에 알맞은 교수·학습을 계획한다.
- ③ 통합 요소 간 공통점과 차이점, 영역 및 과목 간 횡적 연계성, 학습 요소의 종적 연계성을 고려하여 학습의 효율성을 높일 수 있도록 교수·학습을 운용한다.

(3) 교수자 중심이 아닌 학습자 참여형 교수·학습을 계획하고 운용한다.

- ① 학습자의 요구를 적극적으로 수용하고 학습자 스스로 활동을 선택하도록 한다. 이 과정에서 중학교 『청소년과 미디어』의 교육 목표 달성에 필요한 지식, 기능이나 전략, 태도에 관한 배움이 일어나도록 하는 데 중점을 둔다.
- ② 학습자가 흥미를 느끼고 몰입하여 미디어 관련 경험을 쌓을 수 있도록 학습자의 수준, 관심과 흥미, 적성과 진로, 언어와 문화 배경 등의 개인차와 학교 및 교실 환경 등의 물리적 조건을 고려하여 수업 활동을 계획한다.
- ③ 학습자의 관심과 참여를 높이기 위해 지식을 일방적으로 전달하는 강의형 수업 형태에서 벗어나 다양한 미디어를 활용하여 수업을 조직한다. 퀴즈, 미디어 제작 활동, 프로젝트 활동, 문제 해결 활동 단원에 맞는 다양한 교수·학습 방법을 선택하여 운용하되, 학습자 참여형 교수·학습이 되도록 한다.

(4) 학습 목표를 달성하는 과정에서 인성과 창의성을 함양하도록 교수·학습을 계획하고 운용한다.

- 1 비판적 사고력뿐만 아니라 타인과 공동체를 배려할 수 있는 인성과 개성적이면서도 타인의 인정을 받을 수 있는 합리적인 창의성을 길러 줄 수 있도록 교수·학습을 계획한다.
- 2 학습 자료나 제재의 선정, 학습 활동 설계, 교수·학습 방법의 선택과 활용, 수업 과정에서의 발문 등 다양한 차원에서 인성 및 창의성 함양을 고려하여 교수·학습을 계획한다.
- 3 자신의 미디어 생활을 성찰하여 바람직한 미디어 문화를 발전시키도록 하고, 학습자가 교수·학습 과정에서 자기 자신과 타인, 사회·문화에 대해 바람직한 가치관과 태도를 기르도록 하는 데 중점을 둔다.

(5) 미디어에 관해 학습하는 과정에서 학습자가 어떻게 지식, 기능, 태도를 획득하는지에 중점을 두어 교수·학습을 계획하고 운용한다.

- 1 미디어에 관한 지식을 탐구해 가는 과정과 이 과정에서 획득한 비판적 사고 능력과 창의적 표현 능력, 의사소통 능력과 사회 참여 능력을 실제 생활에 활용할 수 있는지에 관심을 갖는다.
- 2 학습자의 수준을 고려하여 미디어에 대한 탐구 활동을 계획하고, 실제 미디어 생활에 활용할 수 있는 방안을 계획한다.

나 평가방향

(1) 중학교 『청소년과 미디어』 교육 과정과 연계하여 평가 내용의 균형, 평가 방법 및 평가 도구의 타당성, 신뢰성, 적절성 등을 고려하여 평가 계획을 수립한다.

- 1 중학교 『청소년과 미디어』 교육 과정의 목표와 성취 기준을 반영하여, 학습 목표 및 학습 내용을 평가 내용 및 평가 도구와 연계하여 평가 계획을 수립한다.
- 2 중학교 『청소년과 미디어』에서 기르고자 하는 역량 및 창의·인성 등 평가 내용의 특성을 고려하되, 표현 능력과 이해 능력, 인지적·행동적·정의적 요소가 균형을 이루도록 평가 계획을 수립한다.
- 3 직업적인 지식보다는 학습자의 실제적인 미디어 리터러시를 평가할 수 있도록 계획을 수립하되, 미디어의 본질에 대한 이해 능력, 미디어 정보에 대한 분석 능력, 미디어를 활용한 표현과 소통 능력을 복합적으로 활용할 수 있는지를 함께 평가할 수 있도록 계획한다.
- 4 평가 목적, 내용, 상황 등을 고려하여 양적 평가와 질적 평가, 형식 평가와 비형식 평가, 간접 평가와 직접 평가, 과정 평가와 결과 평가, 지필 평가와 수행 평가 등을 적절히 활용하여 평가 계획을 수립한다.
- 5 구술 평가, 서술형 평가, 논술형 평가, 연구 보고서 평가, 포트폴리오 평가, 관찰 평가 등 다양한 평가 방법을 적절하게 활용하여, 평가 과정에서도 배움이 일어날 수 있도록 평가 계획을 수립한다.

(2) 학습자의 미디어 리터러시 신장을 판단하고, 교수·학습 방법 및 평가 도구 개선에 기여할 수 있도록 학습 과정과 결과를 균형 있게 평가한다.

- ① 학습자의 수준, 관심, 흥미, 적성, 진로 등 개인차를 고려하되, 활동의 과정과 결과를 균형 있게 평가할 수 있도록 다양한 평가 방법을 모색한다.
- ② 미디어 생산과 이용 과정에서 실제성이 드러나도록 평가 과제, 평가 상황을 실제 삶의 맥락에서 설정하여 평가한다.
- ③ 사전 지식이나 능력보다는 활동을 통해 얻은 배움의 내용과 과정을 중심으로 평가한다.
- ④ 평가 기준이나 방향을 학습자에게 미리 안내하여, 학습자가 무엇에 초점을 맞추어 학습해야 하는지를 알고 교수·학습 과정에서 평가를 준비할 수 있도록 한다. 또한 학습자가 수행한 평가 결과를 분석하여 교수·학습 내용 및 방법을 개선한다.
- ⑤ 평가 목적, 평가 내용, 평가 상황을 고려하여 교사 평가 이외에 자기 평가, 상호 평가를 적극적으로 활용한다.

(3) 학습자의 미디어 리터러시 발달 정도를 판단하고 교육 활동을 개선하는 데 평가 결과를 활용한다.

- ① 학습자의 개인차를 고려하여 평가 결과를 해석하고 활용한다.
- ② 평가 결과는 교수·학습 방법이나 평가 방법, 평가 도구를 개선하기 위한 자료로 활용한다.
- ③ 평가 결과를 누적하여 학습자의 성장과 발달을 파악하거나 학습자에게 피드백을 할 수 있는 근거로 활용한다.
- ④ 학습자, 학부모 및 교육 관련자가 이해하기 쉽도록 세부 능력과 성취 수준을 중심으로 평가 결과를 상세히 제공한다.

(4) 평가할 때는 특히 다음 사항에 유의한다.

- ① 미디어에 대한 지식을 직접적으로 평가하거나 미디어 제작 결과물만을 평가하기보다는 미디어 본질에 대한 지식을 탐구해 가는 과정이나 미디어 정보를 분석하고 비판적으로 이해하는 과정, 그리고 배움의 내용을 실제 생활에서 적용하고 실천하는 과정을 중심으로 평가하도록 한다.
- ② 비판적 이해 능력을 평가할 때는 지필 평가보다는 관찰과 질문, 모둠원들과의 토의·토론 과정, 그리고 학습자가 산출한 자료를 수시 평가하여 종합적으로 반영한다.
- ③ 미디어 표현 능력을 평가할 때는 미디어의 기능적 표현 측면보다 의사소통적 측면에서 미디어의 특성을 이해하고 있는지 확인하고 그것을 바탕으로 한 창의적 표현 능력에 초점을 두고 평가하도록 한다.
- ④ 평가를 할 때는 학습자가 미디어를 다루는 수준 및 미디어 환경을 고려하되, 학습자의 상황에서 충분히 수행할 수 있도록 융통성을 가지고 평가 과제, 방법, 수준을 조절한다.

● 학습자의 미디어 리터러시를 기르는 교과서

우리는 다양한 미디어에서 방대한 양의 정보가 무분별하게 쏟아지는 정보 홍수의 시대를 살고 있다. 이러한 상황에서 살아남으려면 정보에 체계적으로 접근하고, 이를 비판적으로 분석하고 평가하여 활용할 수 있는 미디어 리터러시가 필수적이다. 이 교과서는 학습자가 미디어 본질에 대한 이해 능력, 미디어 콘텐츠 향유 능력, 미디어 정보에 대한 비판적 분석 능력, 미디어를 이용한 창의적 표현 능력, 미디어를 통한 소통과 사회 참여 능력을 기르는 데 목표를 두고 편찬하였다. 이 교과서를 바탕으로 학습자는 미디어에 효과적으로 접근하고, 미디어를 비판적으로 이해할 뿐만 아니라 미디어를 통해 얻은 지식이나 정보를 다른 사람과 공유하고, 문제를 해결하는 과정에 참여함으로써 세상과 소통할 수 있는 능력을 기를 수 있을 것이다. 더불어 급변하는 사회 환경에 대처할 수 있는 미디어 리터러시를 함양할 수 있을 것으로 기대한다.

● 디지털 미디어 시대의 시민 역량을 기르는 교과서

디지털 미디어 시대에는 전통적으로 강조해 왔던 시민 역량 외에 미디어를 통한 자기표현 능력, 공유 능력, 네트워킹 능력, 협업 능력, 실천과 참여 능력 등이 요구되고 있다. 이 교과서에서는 그러한 능력을 함양할 수 있는 다양한 활동을 배치함으로써 미디어로 자신을 효과적으로 표현하고 사회적 관계를 맺을 수 있도록 하였다. 이를 바탕으로 학습자는 주체적인 미디어의 이용자로서 지녀야 하는 권리와 책임을 인식하며 공동체의 문제 해결에 참여하고, 미디어로 세상과 소통하는 현명한 디지털 시민으로 자리매김할 수 있을 것이다.

● 현상 기반 학습을 구체화한 교과서

현상 기반 학습이란 일상의 현상을 주제로 관련 과목을 융합하여 해당 주제를 깊이 있게 탐구하는 프로젝트 학습을 말한다. 이 교과서는 학습자의 일상생활, 특히 미디어 생활에 기반하여 문제를 발견하고 해결하는 탐구 학습이 가능하도록 다양한 활동과 프로젝트를 배치하였다. 현실 기반 학습을 통해 학습자는 미디어 관련 문제를 실질적이고 구체적으로 해결하고자 노력하게 되고, 문제 해결의 과정 속에서 자주성과 책임감, 협동심을 기를 수 있다. 또한 학습 내용을 실생활에 적용할 수 있는 전이 능력을 기르는 데 도움이 되며, 과제의 완수를 통해 자신감과 성취감을 맛볼 수 있게 된다. 오늘날 미디어는 물과 공기처럼 우리 삶의 일부로서 자리매김하고 있다. 학습자의 실제 미디어 생활을 바탕으로 한 현상 기반 학습을 통해 미디어에 대한 지식을 습득하고 필요한 기능을 익히며, 올바른 미디어 이용 태도를 갖출 수 있을 것으로 기대한다.

대단원	소단원	주제 활동
I 미디어, 너는 무엇이니?	1 그것이 알고 싶다! 미디어의 정체 소단원 학습 목표 <ul style="list-style-type: none"> • 미디어의 개념을 이해할 수 있다. • 미디어의 다양한 의미를 파악할 수 있다. 	① 미디어의 개념과 의미
	2 다재다능한 친구! 미디어의 쓸모 소단원 학습 목표 <ul style="list-style-type: none"> • 미디어의 기능을 이해할 수 있다. • 미디어의 긍정적인 면과 부정적인 면을 파악할 수 있다. 	① 미디어의 기능
	3 알아보자! 나의 미디어 DNA 소단원 학습 목표 <ul style="list-style-type: none"> • 10대의 미디어 이용 현황을 이해할 수 있다. • 자신의 미디어 생활을 성찰할 수 있다. 	① 10대의 미디어 이용 생활
	대단원 프로젝트 활동: 미디어 조절 능력 기르기	
II 미디어, 함께 놀이 볼까?	1 미디어로 즐기는 대중문화 소단원 학습 목표 <ul style="list-style-type: none"> • 미디어의 변화로 다양해진 대중문화 향유 방식을 이해할 수 있다. • 미디어를 통해 대중문화를 향유하는 즐거움을 느낄 수 있다. 	① 미디어의 변화와 이야기의 힘
	2 소통하며 성장하는 놀이, 게임 소단원 학습 목표 <ul style="list-style-type: none"> • 게임을 하며 얻는 재미와 성장의 기쁨을 이해할 수 있다. • 소통과 협력을 통해 사회적 관계를 형성하며 게임을 즐길 수 있다. 	② 참여하며 즐기는 미디어
		③ 다양한 재미를 담은 유튜브
		① 게임이 주는 몰입의 즐거움
3 표현과 연결의 기쁨, 소셜 미디어 소단원 학습 목표 <ul style="list-style-type: none"> • 소셜 미디어의 특징을 이해할 수 있다. • 소셜 미디어를 통한 자기표현과 상호 작용의 즐거움을 느낄 수 있다. 	② 게임과 함께 성장하기	
	③ 소통하고 협력하며 게임하기	
	① '나'를 표현하는 소셜 미디어	
		② 관심과 인정을 주고받는 소통
		③ 행복한 소셜 미디어 이용을 위한 안내서
		대단원 프로젝트 활동: 진로 탐색 '부캐' 놀이

Ⅲ 미디어, 꼼꼼하게 따져 볼까?	1 미디어 환경의 변화와 미디어의 양면성 소단원 학습 목표 <ul style="list-style-type: none"> • 미디어 환경의 변화를 이해할 수 있다. • 미디어의 공공성과 상업성을 이해할 수 있다. 	① 소비자에서 생비자로 ② 미디어의 특성 ③ 기사일까? 광고일까?
	2 미디어가 비추는 세상 소단원 학습 목표 <ul style="list-style-type: none"> • 미디어에 나타난 고정 관념과 편견의 문제점을 파악할 수 있다. • 인포데믹 현상의 위험성을 이해하고 오보와 허위 조작 정보를 구별할 수 있다. 	① 미디어는 현실을 있는 그대로 보여 줄까? ② 정보 전염병을 조심하라! ③ 오보와 허위 조작 정보
	3 현명한 미디어 이용 소단원 학습 목표 <ul style="list-style-type: none"> • 미디어를 비판적인 태도로 이용할 수 있다. • 허위 조작 정보를 구별하는 방법을 알고 적용할 수 있다. 	① 비판적 사고로 나와 우리를 지켜요! ② 허위 조작 정보를 구별하는 방법
	대단원 프로젝트 활동: 정보 품평회 열기	
Ⅳ 미디어, 세상을 바꿔 볼까?	1 권리와 책임이 필요한 미디어 소단원 학습 목표 <ul style="list-style-type: none"> • 미디어를 생산하고 이용하는 과정에서 발생하는 권리와 책임을 이해할 수 있다. • 미디어를 생산하고 이용하는 과정에서 발생하는 권리 침해 문제에 적절하게 대응할 수 있다. 	① 슬기로운 미디어 소비자 ② 권리 침해에 대응하기
	2 세상을 변화시키는 미디어 소단원 학습 목표 <ul style="list-style-type: none"> • 공동체의 문제 해결에 미디어가 어떤 역할을 하는지 이해할 수 있다. • 미디어 생산 활동을 통해 공동체의 문제 해결에 참여할 수 있다. 	① 미디어로 연결되는 소통의 힘 ② 공동체의 문제를 해결하는 미디어
	3 다양성을 품는 미디어 소단원 학습 목표 <ul style="list-style-type: none"> • 다양성을 고려하여 미디어를 생산할 수 있다. • 배려하고 존중하는 미디어 문화를 조성할 수 있다. 	① 소외 없는 미디어 세상 ② 배려의 미디어, 배리어 프리 영상 ③ 미디어로 따뜻한 세상 만들기
	대단원 프로젝트 활동: 도전! 배리어 프리 영상	



각론

- I** 미디어, 너는 무엇이니? 20
- II** 미디어, 함께 놀아 볼까? 42
- III** 미디어, 꼼꼼하게 따져 볼까? 74
- IV** 미디어, 세상을 바꿔 볼까? 108





미디어, 너는 무엇이니?

우리는 미디어라는 다재다능한 친구를 통해 새로운 정보를 얻고 즐거움을 누리며 사람과 세상을 만납니다. 내 삶의 일부가 된 미디어, 여러분은 얼마나 잘 알고 있나요? 이 단원을 학습하며 미디어가 무엇이고 어떤 기능을 하는지 알아봅시다. 또 자신의 미디어 이용 생활을 돌아보고, 미디어를 현명하게 이용하는 방법을 생각해 봅시다.





1 그것이 알고 싶다! 미디어의 정체

- 미디어의 개념
- 미디어의 의미

2 다재다능한 친구! 미디어의 쓸모

- 미디어의 기능

3 알아보자! 나의 미디어 DNA

- 10대의 미디어 이용 현황
- 미디어 생활 성찰



대단원 개관

1. 대단원 안내

이 대단원은 미디어의 개념, 기능, 미디어 이용 생활을 묶어 미디어에 관한 배경지식을 쌓고, 자신의 미디어 생활에 적용해 볼 수 있도록 구성하였다. 첫 번째 소단원에서는 미디어의 개념과 종류를 중심으로 미디어란 어떤 것인가에 대해 배운다. 두 번째 소단원에서는 미디어의 기능에 대해 배우고 미디어가 지닌 긍정적인 면과 부정적인 면을 알아본다. 마지막으로 세 번째 소단원에서는 나의 미디어 이용 현황을 점검하고 현명한 미디어 이용 방법에 대해 알아본다.

이 단원은 미디어를 제대로 이용하기 위해 알아야 할 기본적인 지식과 정보가 담겨 있는 단원이다. 인류의 역사와 함께해 온 미디어 전반에 대해 이해하고, 우리의 삶에 미디어가 어떤 영향을 미치고 있는지를 깨닫게 됨으로써 자신의 미디어 이용 생활을 되돌아보는 계기를 마련할 수 있을 것이다.

이 단원을 지도할 때에는 실생활의 예를 중심으로 미디어의 개념과 역할을 파악할 수 있게 하고, 학습자가 자신의 미디어 이용 실태를 스스로 점검하고 성찰할 수 있도록 한다.

2. 관련 교과 교육 과정

교과	성취 기준
사회	[9사(일사)02-03] 대중 매체와 대중문화의 의미와 특징을 이해하고, 대중문화를 비판적으로 평가하는 태도를 지닌다.
기술·가정	[9기(가)04-16] 정보 통신 기술의 의미, 특성, 발달 과정을 이해하고, 현대 정보 통신 기술의 특징을 설명한다.
도덕	[9도01-05] 행복한 삶을 위해 좋은 습관과 건강의 필요성을 설명하고, 정서적 건강과 사회적 건강을 가꾸기 위한 방안을 제시하고 실천 의지를 함양할 수 있다.
정보	[9정01-03] 정보 사회에서 개인이 지켜야 하는 사이버 윤리의 필요성을 이해하고 사이버 폭력 방지와 게임·인터넷·스마트폰 중독의 예방법을 실천한다.
보건	[9보06-03] 과몰입의 영향과 건강 관련성을 분석하고 예방 및 대처 방법을 토론하여 도출한다.

3. 대단원 구조 및 지도 계획

차시	구성 요소	주요 학습 활동
1~2차시	(1) 그것이 알고 싶다! 미디어의 정체	[생각 열기] 미디어에 해당한다고 생각하는 것 고르고 그것의 역할 말해 보기
		[주제 활동] 미디어의 개념과 의미 <ul style="list-style-type: none"> • 미디어의 개념과 의미를 정리하며 자료 글 읽기 • 나만의 방식으로 미디어의 개념과 의미 표현하기 • 미디어가 없는 삶 추측해 보기 • 미래에 새로 등장할 미디어 생각해 보기
3~5차시	(2) 다재다능한 친구! 미디어의 쓸모	[생각 열기] 미디어의 도움이나 혜택을 받은 경험 이야기하기
		[주제 활동] 미디어의 기능 <ul style="list-style-type: none"> • 미디어가 우리 사회에서 하는 기능을 생각하며 자료 글 읽기 • 미디어의 네 가지 기능 이해하기 • 미디어의 역기능을 줄이는 방법 토의하기
6~7차시	(3) 알아보자! 나의 미디어 DNA	[생각 열기] 미디어 이용 시간표 정리하기
		[주제 활동] 10대의 미디어 이용 생활 <ul style="list-style-type: none"> • 10대의 미디어 이용 현황 조사 결과 확인하기 • 강연 내용에서 나의 미디어 생활과 비슷한 점과 다른 점 찾기 • 내가 자주 이용하는 미디어 서비스의 종류, 이용 시간, 이용 목적 정리하기 • 제시된 질문에 답하며 자신의 미디어 이용 생활 성찰하기
8차시	대단원 프로젝트 활동	[미디어 조절 능력 기르기] <ul style="list-style-type: none"> • 나의 스마트폰 이용 습관 점검하기 • 나의 유튜브 시청 시간 점검하고 자기 조절 능력 기르기
	대단원 마무리	<ul style="list-style-type: none"> • 제시된 문제에 답하며 배운 내용 확인하기 • 평가표를 작성하며 나의 학습 정도 점검하기

4. 대단원 지도상의 유의점

이 교과서를 개관하는 첫 단원인 만큼 미디어란 무엇이고, 어떤 기능을 하고 있는지를 파악하는 데 지도의 중점을 둔다. 또한 10대 청소년의 미디어 이용 현황을 살펴 보면서 학습자가 자신의 미디어 생활에 대해 성찰하고, 현명하게 미디어를 이용하는 방법에 대해 고민해 보는 기회를 마련해 주도록 한다. 다분히 이론적이고 개념적인 단원이므로 구체적인 예를 제시하고 실제 경험을 활용할 수 있도록 하는 것이 중요하다. 미디어 및 미디어 생활에 대한 개념적 이해를 넘어 보다 구체적인 접근이 가능하도록 지도한다.

1

그것이 알고 싶다! 미디어의 정체

학습 목표

- 미디어의 개념을 이해할 수 있다.
- 미디어의 다양한 의미를 파악할 수 있다.

소단원 개관

◆ 소단원 안내 및 지도의 중점

이 소단원은 미디어의 개념과 종류에 대한 이해를 목적으로 설정되었다. 미디어의 개념과 의미를 정리하며 글을 읽은 후, 미디어가 나에게 어떤 존재인지를 표현해 보도록 한다. 또 미디어가 없는 삶을 추측해 보고, 미래에 등장할 미디어를 상상해 보는 활동을 하며 미디어가 우리 삶에 미치는 영향을 생각해 보도록 한다. 이 소단원을 지도할 때에는 지나치게 개념에 대한 이해를 강조하기보다 미디어의 발전 과정을 파악하며 미디어가 단순히 의미를 전달하는 도구에 그치지 않고, 인간의 사고에 영향을 미치고 문화를 형성하는 토대가 되고 있다는 것을 학습자가 이해할 수 있도록 이끈다.



◆ 소단원 성취 기준

미디어의 개념과 변화 과정을 이해할 수 있다.

미디어의 개념에 대한 이해와 변화 과정에 대한 탐색을 통해 미디어의 본질을 이해할 수 있게 한다.

◆ 생각 열기

| 교수·학습 방안 |

이 활동은 학습자가 미디어의 개념을 어느 정도 이해하고 있는지 파악하기 위한 목적으로 설정되었다. 미디어의 개념과 의미에 대한 학습을 하기에 앞서 원시 시대의 동굴 벽화부터 현대의 스마트폰에 이르기까지, 어떤 정보를 한쪽에서 다른 쪽으로 전달하는 역할을 하는 모든 것을 '미디어'라고 부를 수 있음을 이해할 수 있도록 한다. 이 활동을 통해 미디어가 없는 삶은 상상할 수 없을 정도로 미디어가 우리 생활에서 많은 부분을 차지하고 있음을 인지할 수 있을 것이다. 그림으로 제시된 아홉 가지 미디어 외에 추가로 자신이 미디어라고 생각하는 것에는 어떤 것들이 있는지 이야기해 보도록 안내할 수도 있다.



미디어의 개념과 의미

1 다음은 인류와 함께해 온 미디어에 관한 이야기입니다. 미디어의 개념과 의미를 정리하며 글을 읽어 봅시다.

| 교수·학습 방안 |

제시된 자료 글은 어떤 것을 다른 이에게 전달하는 모든 도구가 미디어가 될 수 있다는 것과 미디어는 원시 시대부터 현재에 이르기까지 다양한 형태로 존재해 왔음을 설명한 글이다. 학습자가 미디어의 역사와 개념, 의미를 쉽게 파악할 수 있도록 사례를 곁들여 설명하였다.

원시 시대의 '동굴 벽화'를 통해 문자가 생기기 전의 소통 방법에 대해 다루었고, '마라톤' 일화를 제시하여 사람도 미디어가 될 수 있다는 것을 인식하도록 하였다. 또 '팔만대장경'의 사례를 통해 문자가 사람들의 생각과 느낌을 전달하는 대표적인 매체인 것을 강조하였다. 나아가 지금은 구시대의 미디어로 간주되고 있지만 본격적인 미디어 시대를 열었던 신문, 라디오, 텔레비전의 매체적 특성을 삽화를 활용하여 흥미롭게 제시하였고, 학습자에게 친숙한 대표적인 뉴 미디어인 컴퓨터와 스마트폰의 특성도 소개하고 있다. 학습자가 제시된 사례와 삽화를 통해 미디어의 개념과 의미를 정리해 보도록 안내한다.

| 자료 글 정리 |

• 미디어와 뉴 미디어

미디어	어떤 정보를 한쪽에서 다른 쪽으로 전달하는 역할을 하는 것
뉴 미디어	컴퓨터, 스마트폰 등과 같이 새롭게 등장한 미디어

• 미디어의 의미

콘텐츠	동영상, 음악, 사진, 게임, 뉴스와 같이 어떤 내용을 담고 있는 것
기기	콘텐츠를 이용하게 하는 텔레비전, 컴퓨터, 스마트폰 등과 같은 기계나 기구
플랫폼	포털 사이트나 온라인 동영상 서비스, 메신저 서비스 등과 같이 이용자가 콘텐츠를 만나는 곳

• 미디어의 변화

미디어 빅뱅의 시대	급속도로 발달한 통신 기술로 많은 미디어가 새롭게 등장하는 시대
미래 미디어의 방향	<ul style="list-style-type: none"> • 사람들이 선택하고 즐길 수 있는 미디어가 훨씬 많아지고, 더 발전된 형태의 기기가 나올 수 있음. • 콘텐츠를 생산하고 공유하는 방식이 다양해져 참여와 소통이 더욱 강조되는 미디어 세상이 펼쳐질 것임.

(1) 내가 생각하는 미디어의 의미를 다음과 같은 문장 형식으로 표현해 봅시다.

| 교수·학습 방안 |

청소년은 다양한 미디어를 자연스럽게 접하고 이용한다. 그러다 보니 미디어를 습관적으로 무감각하게 이용하는 경우가 많다. 이 활동은 미디어를 자주 이용하고 있는 학습자에게 미디어가 어떤 의미를 가지고 있는지 생각해 보도록 하기 위해 설정되었다. 나아가 그렇게 생각한 이유를 써 보게 하여 미디어가 자신의 삶에서 어떤 역할을 하고 있는지, 자신이 미디어를 이용하면서 누리고 있는 것이 무엇인지 등을 되돌아보게 한다.

| 예시 답안 |

미디어는 가장 가까운 친구이다.
왜냐하면 비가 오나 눈이 오나, 즐거울 때나 괴로울 때나 언제나 내 곁에 있으면서 나를 위로해 주고 내 마음을 전해 주기 때문이다.

(2) 미디어가 없었다면 우리의 삶이 어떠했을지 이야기해 봅시다.

| 교수·학습 방안 |

지금은 누구나 손쉽게 미디어를 접하고 이용하고 있다. 또한 다양한 미디어를 이용해 자신의 생각과 느낌을 표현하고 있다. 하지만 불과 100년 전만 하더라도 미디어가 다양하지 않았으며 미디어에 접근하여 그것을 이용할 수 있는 사람도 많지 않았다. 이 활동을 통해 인류의 역사와 함께 발전해 온 미디어가 없었다면 우리 삶이 어땠을지 상상해 보게 하고, 미디어와 함께 살아가는 현재의 삶을 돌아보면서 미디어의 의미에 대해 생각할 수 있도록 지도한다.

| 예시 답안 |

- 자신의 생각과 느낌을 전달하고 표현하기 힘들었을 것이다.
- 재미있는 게임하기, 영화 보기 등을 할 수가 없어서 지금보다 심심하고 재미가 없었을 것이다.
- 멀리 있는 친구에게 연락을 하거나 서로의 안부를 알기 어려워서 매우 답답했을 것이다.

(3) 최근 새로 등장한 미디어의 사례를 참고하여 앞으로 어떤 미디어가 등장할지 생각해 봅시다.

| 교수·학습 방안 |

미디어가 새롭다는 것은 기존의 미디어가 가지고 있지 않은 영역을 다룬다는 의미일 것이다. 또 새로운 미디어의 사례를 살펴보고 미래 미디어의 등장을 가늠해 보는 것은 곧 미래 사회의 모습을 예측하는 활동이라고 할 수 있다. 먼저 예시로 제시된 '인공 지능 스피커', '메타버스' 등 새로운 미디어의 특징을 파악한 뒤, 본 활동을 수행하는 것이 좋다.

미래에는 어떤 미디어가 등장할까?

IoT(Internet of Things, 사물 인터넷)와 AI(Artificial Intelligence, 인공 지능)가 결합된 새로운 미디어가 만들어질 것 같다. 미디어가 이용자가 어디에 있는지, 어느 정도의 시간을 필요로 하는지를 파악한 후 이용자에게 딱 맞는 콘텐츠를 찾아 제공하는 것이다. 예를 들어, 어떤 사람이 조수석에 동승자를 태우고 차를 탄 후 내비게이션에 20분 거리에 위치한 장소를 입력하는 상황을 가정해 보았을 때, 내비게이션은 그 장소로 가는 최적의 경로를 찾아 줄 것이다. 이때 이동 시간이 20분이라는 정보는 콘텐츠 제공자에게 핵심 정보가 될 수 있다. 그 20분간 조수석에 앉아 있는 사람에게 어떤 콘텐츠를 제공한다면 1시간짜리 콘텐츠는 유용하지 않을 것이기 때문이다. IoT와 AI가 결합된 새로운 미디어로서의 내비게이션은 이용자가 있는 장소가 어디인지 파악하고 콘텐츠 이용에 할애할 수 있는 시간이 얼마인지를 파악하여 최적화된 콘텐츠를 제공할 수 있을 것이다.



참고 자료 미디어의 변천사

문자 미디어 시대	기원전 3000년경: 수메르인이 점토판에 글씨를 쓰고, 이집트인이 파피루스에 기록을 함.	
	인쇄 미디어 시대	1455년: 『구텐베르크 42행 성경』이 금속 활자와 수동 인쇄기로 인쇄됨.
		1650년: 독일 라이프치히(Leipzig)에서 일간 신문 『아인코멘데 차이퉁(Einkommende Zeitung)』이 창간됨.
		1833년: 미국 뉴욕에서 『뉴욕 선(New York Sun)』이라는 최초의 대중 신문이 창간됨.
	방송 미디어 시대	1844년: 새뮤얼 모스(Samuel Morse)가 최초로 전신 메시지를 송신함.
		1876년: 그레이엄 벨(Graham Bell)이 최초로 전화 메시지를 송신함.
		1895년: 루미에르(Lumière) 형제가 최초의 영화 촬영기 겸 영사기 ‘시네마토그래프(Cinematograph)’를 발명함.
		1920년: 미국에서 최초의 정규 라디오 방송이 시작됨.
		1941년: 미국에서 최초의 상업 텔레비전 방송이 시작됨.
	양방향 미디어 시대	1980년대: 개인용 컴퓨터(PC)가 대중화됨.
1989년: WWW, 웹(Web)이라고도 불리는 인터넷 서비스인 ‘월드 와이드 웹(World Wide Web)’이 개발됨.		
1993년: 그래픽 기반의 웹 브라우저(Web browser) ‘모자이크(Mosaic)’이 개발되어 웹 서핑(Web surfing)이 가능해짐.		
소셜 미디어 시대	1997년: 미국에서 ‘웹(Web)’과 ‘로그(Log)’의 줄임말인 블로그(Blog)가 처음 시작됨.	
	2000년대 이후: 휴대 전화에 컴퓨터 지원 기능을 추가한 지능형 단말기인 스마트폰이 대중화되고 페이스북(Facebook), 트위터(Twitter), 유튜브(Youtube), 카카오톡(Kakaotalk), 인스타그램(Instagram) 등 다양한 소셜 미디어 플랫폼이 생겨남.	

- 박한철 외 3인, 고등학교 『청소년과 미디어』에서

2

다재다능한 친구! 미디어의 쓸모

학습 목표

- 미디어의 기능을 이해할 수 있다.
- 미디어의 긍정적인 면과 부정적인 면을 파악할 수 있다.

소단원 개관

◆ 소단원 안내 및 지도의 중점

이 소단원은 미디어의 기능을 이해하고, 미디어의 긍정적인 면과 부정적인 면을 파악할 수 있도록 하기 위해 설정되었다. 미디어의 네 가지 기능을 알아본 후, 미디어의 역기능을 줄이기 위해 미디어를 만드는 사람과 미디어를 이용하는 사람이 어떻게 해야 할지를 토의해 보도록 한다.

이 소단원을 지도할 때에는 미디어의 기능을 정확하게 이해하는 데 중점을 준다. 다만 이 과정에서 이론적인 측면보다는 실생활과의 연계를 통해 미디어의 기능을 이해할 수 있도록 이끈다. 나아가 미디어의 순기능과 역기능에 대해 탐구하는 것은 물론 미디어가 가지고 있는 역기능에 대응할 방안에 대해 생각해 볼 수 있도록 안내한다.

(2) 다재다능한 친구! 미디어의 쓸모

주제 활동

미디어의 기능

◆ 소단원 성취 기준

미디어의 기능을 이해할 수 있다.

다양한 층위에서 미디어의 기능을 이해하게 한다. 이를 통해 미디어가 인간의 삶에 미치는 영향을 파악할 수 있다.

◆ 생각 열기

| 교수·학습 방안 |

이 활동은 일상생활에서 미디어의 도움을 받았던 경험을 떠올려 봄으로써 우리의 일상이 미디어와 얼마나 깊숙이 연관되어 있는지를 인식할 수 있도록 구성하였다. 이 활동을 통해 미디어가 우리의 생활에서 얼마나 많은 기능을 하고 있는지 파악하고, 중요한 역할을 하고 있다는 것을 이해할 수 있도록 한다.



미디어의 기능

1 다음 글을 읽으며 미디어가 우리 사회에서 어떤 기능을 하는지 생각해 봅시다.

| 교수·학습 방안 |

제시된 만화와 글은 정보의 수집과 전달, 사회관계와 갈등의 조정, 문화의 전파와 전수, 오락과 재미 등을 담당하는 미디어의 기능에 대해 다루고 있다. 미디어의 기능에 이 네 가지만 있는 것은 아니나, 학습자의 수준을 고려하여 미디어의 가장 핵심적인 기능 네 가지를 선별하여 제시하였다. 자료 글에서 사례를 충분히 제시하고 있으나, 학습자가 각 기능에 해당하는 또 다른 미디어의 예를 일상생활에서 떠올려 볼 수 있도록 지도할 필요가 있다.

| 자료 글 정리 |

• 미디어의 기능

정보의 수집과 전달 기능	일기 예보, 교통 상황과 같이 신속하게 알면 좋은 정보, 전 세계 곳곳에서 일어나는 다양한 일들과 새로운 분야의 지식, 긍정적인 정보 및 부정적인 사건이나 사고 등 다양한 정보를 수집하고 전달하는 기능
사회관계 속 갈등 조정 기능	사회에서 발생한 갈등의 원인을 분석하고 갈등 상황에 놓인 사람들 각각의 입장을 파악함으로써 갈등을 해소하도록 돕는 기능
문화의 전파와 전수 기능	사회에 존재하는 다양한 문화 현상과 규범, 가치를 공유하고 전수하는 기능
휴식과 오락 기능	사람들의 휴식과 오락을 위해 볼거리와 읽을거리, 재밌거리를 제공하는 기능

• 미디어의 역기능

- 잘못된 정보나 허위 정보를 유포하여 사회에 혼란을 줌.
- 갈등 상황을 제시할 때 한쪽으로 치우친 내용을 제공하여 올바른 판단을 방해함.
- 즐거움과 재미만을 강조하여 선정적이고 폭력적인 내용을 담음.
- 미디어가 다른 사람이나 집단을 공격하고 비난하는 수단으로 이용되기도 함.

• 현명하고 슬기롭게 미디어 생활 즐기기



(1) 평소 새로운 정보를 얻기 위해 자주 이용하는 미디어를 쓰고, 최근에 알게 된 중요한 정보를 정리해 봅시다.

| 교수·학습 방안 |

이 활동의 목적은 정보를 전달하고 수집하는 미디어의 기능을 이해하고, 나아가 미디어를 습관적으로 이용하는 경향이 있는 학습자에게 자신이 미디어를 이용하여 주로 어떤 정보를 얻는지 확인해 보도록 하는 것이다. 그리고 그 정보가 어느 정도의 유용성이 있는지 등을 살펴보게 하여 자신의 미디어 이용 습관 및 정보 활용 습관을 되돌아보게 할 수 있다.

| 예시 답안 |

정보를 얻기 위해 자주 이용하는 미디어	<ul style="list-style-type: none"> • 나는 새로운 정보를 주로 인터넷 포털, 텔레비전 등에서 얻고, 내가 관심을 두고 있는 정보는 주로 유튜브를 통해 얻는다.
최근에 내가 알게 된 중요한 정보	<ul style="list-style-type: none"> • 이비에스(EBS) 다큐멘터리 「여섯 번째 대멸종」을 보고, 지구 온난화, 서식지 파괴, 남획, 인수 공통 바이러스 확산 등 인간이 저지른 잘못으로 수많은 생명이 사라져 가고 있음을 알고 경각심을 느끼게 되었다. • 국제연합(United Nations)이 운영하는 유튜브 채널에 올라온 영상을 통해 방탄소년단이 문화 특사로서 제76회 유엔 총회에 참석했음을 알게 되었다.

(2) 미디어에서 서로 다른 입장을 지닌 사람들이 의견을 나누는 모습을 본 적이 있는지 떠올려 보고, 그것이 나에게 어떤 영향을 미쳤는지 이야기해 봅시다.

| 교수·학습 방안 |

토론은 어떤 주장에 대한 근거를 제시하면서 상대의 생각이나 행동의 변화를 이끌어 내는 설득적 담론이다. 텔레비전 토론 프로그램이나 인터넷 토론 게시판, 포털 뉴스 댓글 창과 같은 미디어는 서로 다른 의견을 조율하고 각자의 입장을 정확하게 알리는 중요한 역할을 하고 있다. 이 활동을 통해 미디어가 갈등을 중재하고 조정하는 역할을 할 수 있다는 것을 인식하도록 한다.

| 예시 답안 |

미디어에서 접한 서로 다른 의견	<p>악플로 인한 인터넷 뉴스 댓글 페이지에 대해 사람들이 서로 다른 의견을 나누는 것을 인터넷 뉴스 댓글 창에서 본 적이 있다. 댓글에 특정 대상에 대한 혐오 표현이 너무 많으므로 폐지하는 게 낫다는 찬성 의견과 기사를 비판하거나 여론을 드러내는 공론장으로서의 역할을 무시해서는 안 된다는 반대 의견이 팽팽했다.</p>
나의 생각에 미친 영향	<p>인터넷 뉴스 댓글 창에는 텔레비전에서 전문가들이 이야기한 것보다 더 논리적이고 설득력이 있는 댓글도 많았다. 하지만 어떤 댓글들은 주제에서 벗어나 상대방을 공격하는 내용이 많았고, 사실인지 알 수 없는 내용도 많았다. 인터넷 댓글의 장점과 단점을 함께 느낄 수 있었던 경험이었다.</p>

(3) 미디어로 '한국의 문화'를 전 세계에 알리려고 합니다. 어떤 내용을 담고 싶은지 마인드맵(mind map)을 만들어 봅시다.

| 교수·학습 방안 |

이 활동의 목적은 '한국의 문화'를 세계에 알리는 방안을 수립하는 것이 아니라, 문화를 전파하고 전수하는 미디어의 기능에 대해 이해하는 것이다. 그러므로 학생들이 세계에 알릴 한국의 문화에 초점을 두는 것이 아니라, 그 내용을 어떤 미디어를 이용하여 어떻게 알릴지를 중심으로 구상할 수 있도록 안내해야 한다.

| 예시 답안 |

나는 이번에 한국의 김치를 세계에 널리 알리고 싶다. 요즘 텔레비전을 보면 외국 사람들이 김치 요리를 해 먹으면서 즐거워하는 모습이 자주 나온다. 그런데 텔레비전에서 다루어지는 김치는 주로 배추 김치다. 만약 외국 사람들이 이런 프로그램만 보게 된다면 한국에는 배추 김치만 있는 것으로 오해할 수 있겠다는 생각이 들었다. 내가 김치에 대해 많이 아는 것은 아니지만 다양한 김치를 잘 담그시는 할머니의 도움을 받아 김치를 소개하는 유튜브 영상을 제작하여 우리나라의 다양한 김치에 대해 널리 알리고 싶다.

(4) 나에게 가장 큰 즐거움과 재미를 주는 미디어를 친구들에게 소개해 봅시다.

| 교수·학습 방안 |

즐거움과 재미를 주는 여러 미디어 중 자신이 가장 좋아하는 것을 자유롭게 이야기해 보도록 한다. 자신이 어떤 때 즐거움과 재미를 주는 미디어를 찾는지, 해당 미디어의 어떤 요소 때문에 재미를 느끼는지를 생각해 볼 수 있도록 한다. 이 활동을 통해 현대인이 가장 많이, 자주 하는 놀이가 텔레비전, 라디오, 스마트폰 등 미디어를 매개로 한 것임을 이해하도록 한다.

| 예시 답안 |

나에게 가장 큰 즐거움과 재미를 주는 미디어는 웹툰이다. 내가 웹툰을 좋아하는 이유는 현실에서 다루기 어려운 이야기를 다양하게 다루고 있기 때문이다. 또 스마트폰을 이용해 어디서든 쉽고 편하게 볼 수 있어서 부담이 없고, 댓글로 다른 독자와 감상을 나누고 소통하는 것이 재미있어서 자주 이용한다.

2 미디어의 역기능을 보여 주는 네 가지 사례를 살펴보고, 역기능을 줄이기 위해 미디어 생산자와 이용자가 어떤 역할을 해야 하는지 모둠별로 토의해 봅시다.

| 교수·학습 방안 |

앞서 배운 것처럼 미디어는 다양한 긍정적 기능을 가지고 있지만 어떤 측면에서는 허위 정보나 조작된 정보를 확산시키거나 폭력적이고 선정적인 정보를 제공하여 사회에 혼란을 가져오는 역할을 하기도 한다. 이 활동은 미디어 생산자의 입장과 미디어 이용자의 관점에서 미디어의 역기능을 줄이는 방법을 마련해 보는 것에 지도의 중점을 두도록 한다. 나아가 누구나 미디어를 만들어 내는 생산자이면서 동시에 미디어를 소비하는 소비자일 수 있기에 미디어 소비자로서의 책임에 대해 성찰해 보는 계기를 마련해 주도록 한다.

| 예시 답안 |

미디어 생산자가 해야 할 일	미디어 이용자가 해야 할 일
<ul style="list-style-type: none"> • 잘못된 정보를 제공하지 않도록 사실 검증을 철저함. • 대화방 필터링 및 무료 스팸 차단 프로그램을 의무적으로 설치함. • 유해 매체물 점검 모니터링을 강화하고, 청소년 보호 대책을 마련함. • 미디어 이용 매뉴얼을 제작하고, 학부모 교육·홍보를 강화함. 	<ul style="list-style-type: none"> • 신뢰할 수 있는 정보만 이용하고, 정보에 비판적으로 접근함. • 잘못되거나 조작된 정보의 유포에 참여하지 않음. • 다른 사람에게 상처를 주는 댓글은 달지 않고, 악플을 남기는 사람을 보면 신고함. • 미디어 이용자의 권리와 의무를 준수함.

학습 목표

- 10대의 미디어 이용 현황을 이해할 수 있다.
- 자신의 미디어 생활을 성찰할 수 있다.

소단원 개관

◆ 소단원 안내 및 지도의 중점

이 소단원은 청소년의 미디어 이용 현황을 되돌아보게 하여 학습자가 미디어를 성찰적으로 이용할 수 있도록 돕기 위해 설정되었다. 10대 청소년의 미디어 이용 실태 조사 자료와 관련 강연 자료를 통해 10대 청소년의 미디어 이용 생활에 대해 살펴보고, 자신의 미디어 생활을 돌아보게 한다.

이 소단원을 지도할 때에는 다른 친구들의 미디어 이용 생활과 자신의 이용 생활을 비교해 보며 청소년의 미디어 이용 생활 전반에 대해 숙고해 볼 수 있도록 이끄는 것이 중요하다. 이를 통해 미디어의 이용이 자신의 생활 태도와 많은 연관이 있으며 스스로 미디어를 조절하며 이용할 수 있어야 행복하고 건강한 삶을 살 수 있음을 깨달을 수 있도록 한다.

(3) 알아보자! 나의 미디어 DNA

주제 활동

10대의 미디어 이용 생활

◆ 소단원 성취 기준

청소년의 미디어 이용 현황을 파악할 수 있다.

청소년의 미디어 이용 현황을 파악하고, 나의 미디어 이용 습관과 태도를 성찰하게 한다.

◆ 생각 열기

| 교수·학습 방안 |

이 활동은 개개인이 일상에서 미디어를 얼마나 사용하고, 미디어로부터 어떤 영향을 받고 있는지 스스로 성찰해 보면서 미디어의 올바른 사용이 얼마나 중요한지를 느낄 수 있도록 구성하였다. 하루 동안의 미디어 이용 생활을 시간표로 정리해 봄으로써 미디어가 우리의 생활에서 얼마나 많은 부분을 차지하고 있는지, 얼마나 중요한 역할을 하고 있는지를 인식할 수 있도록 한다.



10대의 미디어 이용 생활

1 10대의 미디어 이용 현황을 조사한 자료와 강연 내용을 보고, 자신의 미디어 이용 생활을 돌아봅시다.

| 교수·학습 방안 |

이 활동은 한국언론진흥재단에서 2019년 조사한 '10대 청소년 미디어 이용 조사' 자료와 그 자료를 쉽게 풀이한 해설 강연을 바탕으로 자신의 미디어 이용 생활을 되돌아볼 수 있도록 구성하였다. 조사 결과를 정리한 인포그래픽 자료와 함께 강연 내용을 주의 깊게 살펴보면서 10대 청소년의 미디어 이용 생활을 점검해 보고, 10대 청소년이 이러한 미디어 이용 실태를 보이고 있는 이유를 학습자의 생활과 연계하여 성찰할 수 있도록 안내할 필요가 있다.

| 자료 글 정리 | 10대의 미디어 이용 현황

미디어별 중요도	<ul style="list-style-type: none"> 스마트폰 > 컴퓨터 > 텔레비전 > 라디오 > 잡지 > 종이 신문 모바일 인터넷 이용률 > 피시(PC) 인터넷 이용률 	
서비스 부문별 이용률	온라인 동영상 플랫폼	유튜브 > 네이버 TV > V LIVE
	메신저 서비스	카카오톡 > 페이스북 메신저 > 인스타그램 다이렉트 메시지
	인터넷 포털	네이버 > 구글 > 다음
	소셜 네트워크 서비스	페이스북 > 인스타그램 > 트위터
관심이나 흥미를 가진 주제에 대한 접근	<ul style="list-style-type: none"> 온라인 동영상 플랫폼 > 포털 및 검색 엔진 > 소셜 네트워크 서비스 > 이용자 기반의 지식 생산 사이트 > 인공 지능 스피커 > 기타 	
10대의 텔레비전 이용률	<ul style="list-style-type: none"> 전통적인 미디어임에도 불구하고 81.8%가 이용함. 텔레비전을 보면서 컴퓨터와 스마트폰 등 다른 미디어를 동시에 이용하는 경우가 많음. 	

(1) 강연 내용을 바탕으로 다음 질문에 답해 봅시다.

| 교수·학습 방안 |

10대의 미디어 이용에 관한 자료와 강연을 바탕으로 자신의 미디어 생활과 10대 청소년의 미디어 생활의 공통점과 차이점을 되돌아보게 한다. 이때 자신의 미디어 생활과 청소년의 미디어 생활이 다를 수 있음을 안내하여 자신의 미디어 생활을 정확하게 점검할 수 있도록 한다.

| 예시 답안 |

- '나'의 미디어 생활과 비슷한 점은 무엇인가요?
 - 스마트폰을 가장 중요한 미디어라고 생각하는 점이 비슷하다.
 - 온라인 동영상 플랫폼 중 유튜브를 자주 이용한다는 점이 비슷하다.

- ‘나’의 미디어 생활과 다른 점은 무엇인가요?
 - 나는 구글을 주로 이용하는데, 다수의 청소년들은 네이버를 가장 많이 이용한다는 점이 다르다.
 - 텔레비전 이용률이 81.8%인데, 나는 텔레비전은 거의 보지 않고 주로 노트북이나 태블릿에서 넷플릭스나 티빙 같은 동영상 스트리밍 서비스를 이용한다는 점이 다르다.

(2) 내가 자주 이용하는 미디어를 생각해 보고 미디어의 종류, 이용 시간, 이용 목적을 정리해 봅시다.

| 교수·학습 방안 |

자신이 자주 이용하는 미디어의 종류, 이용 시간, 이용 목적을 살펴봄으로써 자신의 미디어 생활을 구체적으로 성찰해 보게 하는 활동이다. (1)의 활동이 10대 청소년과의 비교를 통해 나의 미디어 생활을 점검해 보는 활동이었다면, 이 활동은 자신의 미디어 생활을 구체적으로 점검해 보는 것을 목적으로 한다. 이용 시간을 개별 미디어마다 세분화하여 적기 어려운 경우, 항목별 전체 이용 시간을 대략적으로 기입하여 적도록 한다.

| 예시 답안 |

	종류	하루 이용 시간	이용 목적
자주 이용하는 온라인 동영상 플랫폼	유튜브, 릴스, 틱톡	2시간	재미있는 영상 시청
자주 이용하는 메신저 서비스	카카오톡, 인스타그램 다이렉트 메시지	2~3시간	친구와 대화, 사진이나 자료 공유
자주 이용하는 인터넷 포털 및 검색 엔진	구글, 다음	2시간	자료 찾기, 카페 활동, 쇼핑물 이용
자주 이용하는 소셜 네트워크 서비스	인스타그램, 페이스북	2시간	댓글 달기, 정보 탐색

2 미디어를 슬기롭게 이용하려면 어떻게 해야 할까요? 다음 질문에 답하며 나의 미디어 이용 생활을 성찰해 봅시다.

| 교수·학습 방안 |

제시된 질문에 답하며 자신의 미디어 활동을 스스로 성찰해 보게 하는 활동이다. 이 활동을 수행할 때에는 솔직하게 답변하는 것이 가장 중요함을 강조하도록 한다. 간혹 바람직하다고 여기는 답을 내기 위해 인위적인 답변을 하는 학습자가 있을 수 있으므로 자신의 미디어 이용 생활을 성찰한다는 이 활동의 취지를 잘 설명하여 학습자의 솔직한 성찰이 이루어질 수 있도록 해야 한다.

| 예시 답안 | 생략

미디어 조절 능력 기르기

◆ 활동 선정의 이유

이 활동은 학습자가 자신의 미디어 이용 습관을 스스로 조절하여 미디어를 현명하게 즐길 수 있도록 돕기 위해 선정되었다. 최근 스마트폰, 유튜브, 온라인 게임 등에 과몰입, 과의존하여 일상생활에서 문제를 겪는 사람들이 많다. 이는 비단 아이들에게 국한된 문제만은 아니다. 이를 '의지 부족'의 측면에서 비난하고 강압적으로 이용을 제한하는 것은 근본적인 해결책이 될 수 없다. 자신의 미디어 이용 습관을 성찰하는 기회를 마련해 주어 스스로 미디어를 조절하며 사용할 수 있도록 유도하는 것이 중요하다.

1 나의 스마트폰 이용 습관을 점검해 보고, 스마트폰 과의존 상태에 있지 않은지 되돌아봅시다.

(1) 한국지능정보사회진흥원에서 운영하는 '스마트 씬 센터' 사이트에서 자신의 스마트폰 의존 정도를 점검해 봅시다.

| 교수·학습 방안 |

'스마트 씬 센터(www.iapc.or.kr)'는 한국지능정보사회진흥원에서 스마트폰 과의존 문제를 해소하기 위해 만든 사이트이다. 실제로 학생들이 '스마트씬센터'에 들어가서 활동을 수행하고 그 결과를 확인하도록 한다. 스마트폰 과의존 청소년 척도는 만 10~19세의 자기 보고용 검사로, 10가지 문항으로 구성되어 있다. 획득 점수에 따라 고위험/잠재적 위험/일반 사용자군으로 분류된다.

획득 점수	평가
31~40점	고위험군
21~30점	잠재적 위험 사용자군
20점 이하	일반 사용자군

| 예시 답안 |

청소년 대상의 스마트폰 과의존 척도 검사 결과 40점 만점에 26점이 나와 '잠재적 위험 사용자군'으로 확인되었다.

잠재적 위험 사용자군은 스마트폰 이용에 대한 조절력이 약화된 상태이다. 스마트폰 이용 시간이 증가하여 대인 관계가 갈등이 발생하는 등 일상의 문제를 겪기 시작한 단계로 정보 통신 기술 역량 발달에 부정적 영향을 미칠 위험성이 존재하는 상태이다. 스마트폰 과의존의 위험을 깨닫고 스스로 조절하며 계획적으로 사용하려는 노력이 필요하며, 스마트폰 과의존에 대한 주의가 요망되는 단계이다.

(2) 친구들과 진단 결과에 대해 이야기를 나누어 봅시다.

| 교수·학습 방안 |

자신의 진단 결과를 친구와 함께 비교해 보는 활동이다. 자신의 스마트폰 이용 태도를 점검해 볼 수 있고, 동시에 또래의 친구들이 스마트폰을 얼마나 이용하고 있는지를 인식할 수 있다.

| 예시 답안 |

나는 26점으로 잠재적 위험 사용자군이었다고, 내 짝은 31점을 획득하여 고위험군으로 분류되었다. 내 앞에 앉은 친구는 30점으로 나와 같은 잠재적 위험 사용자군으로 분류되었다. 주변 친구들 중에 일반 사용자군은 거의 찾아보기가 어려웠다. 이를 종합해 볼 때 나를 포함하여 많은 친구들이 위험군에 해당될 정도로 스마트폰에 많이 의존하고 있다는 것을 알게 되었다.

(3) 스마트폰 이용을 조절하기 위한 방법을 친구들과 토의해 봅시다.

| 교수·학습 방안 |

자신과 친구들의 스마트폰 이용 실태에 대한 점검과 성찰이 이루어진 후, 토의를 통해 문제 상황을 개선할 방안을 마련해 보는 활동이다. 이 활동을 통해 청소년의 스마트폰 이용 실태에서 나타나는 문제점을 살펴보고, 서로의 의견을 모아 구체적인 해결책을 합리적으로 모색할 수 있도록 이끈다.

| 예시 답안 |

취미 늘리기, 스크린 타임 설정하기, 운동하기, 스마트폰 끄기, 밖에 나가서 산책하기, 친구와 이야기하기, 2G 핸드폰으로 바꾸기, 가족과 함께 대화하기, 스마트폰 중독 방지 앱 활용하기 등의 방법으로 스마트폰 이용 시간을 조절한다.

2 나의 유튜브 시청 습관을 점검하며 미디어 조절 능력을 길러 봅시다.

(1) 자신의 유튜브 시청 시간을 확인해 봅시다.

| 교수·학습 방안 |

제시된 절차에 따라 학습자가 하루에 평균적으로 유튜브를 얼마나 이용하는지를 확인할 수 있도록 안내한다. 평균 시간은 대략적인 것으로 아주 정확하지 않아도 된다. 다만 단지 시청 시간만 점검하는 활동에 그치지 않고 자신의 유튜브 이용 시간에 대한 성찰의 계기가 될 수 있도록 지도해야 한다.

| 예시 답안 |

일일 평균 1시간 54분(일주일 13시간 17분)

(2) 친구들과 유튜브 시청 시간을 비교해 보고 나의 유튜브 이용 습관을 평가해 봅시다.

| 교수·학습 방안 |

최근에는 청소년들이 어린 시절부터 유튜브를 시청해 오고 있어 자신이 얼마나 유튜브를 많이 이용하는지 기늠하기가 어려울 수 있다. 이 활동은 자신의 유튜브 이용 시간을 다른 친구들과 비교해 봄으로써 자신의 이용 시간이 적절한지 평가해 보는 계기를 마련해 줄 수 있다. 이때 이용 시간이 자신보다 많은 친구들이 있을 경우 자신의 이용 시간을 합리화할 수 있으므로 주의해야 한다. 유튜브 이용 시간을 다른 활동 시간(학습, 독서, 취침 등)과도 비교해 보게 하여 전체 활동에서 유튜브 시청이 지나치게 큰 비중을 차지하고 있지 않은지 점검하도록 안내한다.

| 예시 답안 |

친구 A는 일일 평균 45분, 친구 B는 2시간, 친구 C는 3시간 30분을 시청했다.
친구들의 유튜브 시청 시간을 살펴보았을 때 나보다 더 오래 시청하는 친구가 있기는 하지만, 나의 이용 시간도 다른 활동 시간과 비교해 볼 때 적지 않은 시간인 것 같아 조절할 필요성을 느꼈다.

(3) 유튜브의 '시간 관리 도구' 기능을 활성화하여 시청 시간을 스스로 조절해 봅시다.

| 교수·학습 방안 |

유튜브에는 자신의 이용 습관을 조절할 수 있도록 설정하는 기능이 있는데, 많은 사람들이 이를 알지 못해 사용하지 못하고 있다. 특히 청소년들은 이 기능을 사용하지 않는 경우가 더 많으므로, 이 기능을 사용하여 자신의 유튜브 이용 습관을 되돌아보고 조절하도록 안내한다.

유튜브 시간 관리 도구 이용하는 방법

- (1) 유튜브 애플리케이션에서 오른쪽 상단 로그인 프로필 아이콘을 선택하여 계정 메뉴에서 시청 시간 메뉴를 선택한다.
- (2) 시청 중단 시간 알림 메뉴를 선택한다. 알림 빈도 시간을 설정한다. 5분 예약으로 설정했으면 5분 후 알림이 나타난다.
- (3) 취침 시간 알림을 선택한다. 취침 시간 알림을 사용하면 설정한 시간에 동영상을 멈추고 취침하도록 알림이 표시된다.

| 예시 답안 | 생략



참고 자료 올바른 유튜브 이용 습관 형성을 위한 미디어 교육

유튜브 시청 습관은 기존 미디어와 매우 다르게 형성될 수 있다는 점에서 면밀한 계획이 필요하다. 과거 텔레비전과 같이 고정된 장소에서 영상을 시청할 경우, 부모는 아이와 동반 시청을 하면서 지도할 수 있었다. 또한, 심의를 거친 콘텐츠는 시청 관람 등급에 따라 편성되었기 때문에 시청 시간과 시청 습관을 어느 정도 예측할 수 있었다. 그래서 시청 총량이나 미디어 이용 시간 조정에 그나마 투명성이 있었다.

그러나 유튜브와 같은 인터넷 동영상 사용자 환경(UI)에서의 콘텐츠는 플랫폼에서 거의 사라지지 않는다. 언제 어디서든 인출이 가능하고, 시간이나 공간에 구애받지 않는다. 무엇보다 추천 시스템 알고리즘으로 흥미를 끌 만한 영상을 계속해서 제공해 주기 때문에 계획적인 시청을 방해한다. 게다가 검색 앱이 자 쉽게 배우는 동영상 학습 도구라는 순기능도 무시하기 어려우므로 “1시간만 유튜브 보고 공부해!”와 같은 시간 통제적 지도는 점점 더 어려워질 전망이다.

‘나의 이용 습관, 과연 올바른가?’

자녀나 가족 구성원의 미디어 교육 또는 이용 조정이 필요한 경우, 스스로 유튜브를 어떻게 보고 있는지 자가 분석을 해 보는 것이 좋다. 타인의 이용을 조정하기에 앞서 자신의 이용 습관을 객관적으로 분석해 보면 공감대를 형성할 근거를 가질 수 있기 때문이다.

이용 습관을 가시적으로 확인하는 방법은 첫째, 이용 로그 데이터를 추적해 보는 것이다. 유튜브 계정에서 시청 총량과 자주 본 콘텐츠, 댓글 개수 및 내용을 확인할 수 있다. 언제 어디서 그 콘텐츠를 보게 되었는지 상기하는 것은 자신의 유튜브 이용 습관을 파악하는 중요한 단서가 될 수 있다. 둘째, 자주 보는 콘텐츠 특성과 구독 채널, ‘좋아요’를 누른 콘텐츠의 특징은 무엇인지, 왜 그것을 보았는지에 대해 간단한 시청 감상을 써 보는 것이다. 이때, 가족 구성원끼리 자신이 즐겨 보는 콘텐츠에 대해 의견을 주고받는 것도 유익하다. 셋째, 유튜브로 인해 사라진 미디어 활동이 무엇이며, 어떤 채널의 동영상이 주요 미디어 활동을 대체했는지 생각해 본다. 유튜브로 뉴스 보기를 대체하고 있다면, 그 채널의 동영상이 신뢰할 만한 정보를 제공한다는 확신이 있는지도 숙고해 봐야 한다. 그러나 이 모든 방법은 합의가 가능한 관계에 놓여 있을 때 효과가 있다. 누군가는 자신이 즐겨 보는 콘텐츠를 공개하지 않을 가능성도 있기 때문이다.

올바른 습관 형성 위한 이용자 교육 필요

유튜브는 세대 간 소통을 증진시키고, 양육과 교육을 대체하는 순기능도 있지만, 이에 따르는 기초적인 이용자 교육은 없다는 문제점을 가지고 있다. 예컨대 ‘울고 있는 아기에게 모바일로 유튜브 영상을 보여 주는 것이 옳은가?’, 울다면 ‘무엇을, 얼마나 보여 주는 것이 좋은가?’ 등과 같은 단순한 질문에 대한 명쾌한 답이 아직 없다. 마찬가지로 부모님이 즐겨 보시는 뉴스 동영상이 허위 정보일 때, 이용 자제를 요청할 수는 있겠지만 견해 차이를 좁히기 위해 근거를 들어 설득할 방법은 마땅히 없다. 이미 습관화된 시청 패턴을 수정하려면 훨씬 더 복잡한 과정을 거쳐야 하므로 오히려 갈등의 원인이 될 수도 있다. <중략>

유튜브 시대에 적절한 미디어 교육이 수행되려면 유튜브가 이용자의 복지와 일상생활에 어떠한 영향을 미치고 있는지, 이용자가 선호하는 콘텐츠의 특징은 무엇인지, 연령별·세대별 이용의 특징이 무엇인지 지속적으로 관찰하는 것이 필요하다. 또한, 통계 수치에 매달리기보다 유튜브 시청이 가족 관계에 어떤 영향을 미치는지, 유해 콘텐츠나 허위 정보, 악성 댓글, 채팅으로 인해 정신 건강에 영향받는 것은 없는지 등 미디어 교육에 활용할 이용자 자료가 확보가 시급하다.

- 최선영, 「유튜브, 올바른 이용 습관 형성을 위한 미디어 교육 시급」에서

배운 내용 확인하기

1 다음 설명 중 맞는 것은 ○, 틀린 것은 ×에 표시해 봅시다.

- (1) 미디어란 어떤 정보를 한쪽에서 다른 쪽으로 전달하는 역할을 하는 것이다. (○, ×)
- (2) 포털 사이트나 온라인 동영상 서비스, 메신저 서비스 등 이용자와 콘텐츠를 만나게 하는 플랫폼을 미디어라 부르기도 한다. (○, ×)
- (3) 미디어는 일기 예보, 교통 상황 등과 같이 사람들이 필요로 하는 정보를 수집하고 전달하는 기능을 한다. (○, ×)
- (4) 사회가 중요하게 여기는 가치나 지켜야 하는 규범을 알리고 다음 세대에 전달하는 미디어의 기능은 사회관계 속 갈등 조정 기능이다. (○, ×)

2 모둠별로 스피드 퀴즈를 하며 이 단원에서 배운 내용을 확인해 봅시다.

스피드 퀴즈 방법

- ① 이 단원에서 배운 내용을 떠올리며 8개의 단어를 선정하고 종이에 적는다.
- ② 모둠별로 적은 단어 문치를 견고, 각 모둠에서 설명할 사람 한 명과 종이 넘길 사람 한 명을 정한다.
- ③ 설명할 사람이 단어 문치를 선택한다. (자신이 속한 모둠의 단어 문치는 선택할 수 없음.)
- ④ 제한 시간 3분 내에 나머지 모둠원이 순서대로 단어를 맞힌다. (답을 모를 경우 넘길 수 있음.)
- ⑤ 제한 시간 동안 가장 많은 단어를 맞힌 모둠이 승리한다. (답을 모두 맞혔을 경우, 가장 빨리 맞힌 모둠이 승리함.)

| 교수·학습 방안 |

스피드 퀴즈를 통해 미디어와 관련된 용어들에 대해 다시금 상기하도록 하는 활동이다. 미디어의 개념과 의미를 정확하게 이해하고 있는지를 효과적으로 평가할 수 있다. 스피드 퀴즈 방법은 교실 상황에 따라 적절히 변경하도록 한다.

스스로 점검하기

| 각 항목의 주요 점검 사항 |

미디어의 개념을 설명할 수 있다.

어떤 정보를 한쪽에서 다른 쪽으로 전달하는 역할을 하는 것을 모두 미디어라고 부를 수 있음을 상기하고, 콘텐츠, 기기, 플랫폼의 의미를 맥락에 따라 구별하여 사용할 수 있는지 확인하도록 한다.

미디어가 지닌 다양한 기능을 설명할 수 있다.

미디어의 기능을 정보 전달과 수집 기능, 사회관계 속 갈등 조정 기능, 문화의 전파 및 전수 기능, 휴식과 오락 기능으로 나누어 설명할 수 있는지 확인한다. 각 기능을 대표하는 사례를 제시할 수 있도록 하고, 생산자와 이용자의 태도와 윤리 의식에 따라 미디어가 부정적으로 기능할 수 있음을 다시 한번 강조하도록 한다.

자신의 미디어 생활을 솔직하게 돌아보고 점검하였다.

10대의 미디어 이용 현황을 조사한 결과를 떠올리며 자신의 미디어 이용 생활을 솔직하게 점검하였는지를 판단해 보도록 한다. 개개인이 일상에서 미디어를 얼마나 사용하고, 미디어로부터 어떤 영향을 받고 있는지 스스로 성찰해 보면서 미디어의 올바른 사용이 얼마나 중요한지를 깨달을 수 있게 한다.

미디어를 현명하게 이용하는 방법을 깊이 고민해 보았다.

미디어를 현명하게 이용하기 위해서는 미디어가 무엇인지, 어떤 기능과 역할을 하는지를 제대로 이해하는 것이 중요하다는 것을 강조한다. 또한 자신의 미디어 생활을 성찰한 것을 바탕으로 슬기롭고 현명한 미디어 사용자가 되기 위해 어떤 노력을 할 것인지 고민한 결과를 공유할 수 있도록 한다.

II



미디어, 함께 놀아 볼까?

놀이는 인간의 본성입니다. 그리고 현대 사회에서의 놀이는 '미디어'를 떼어 놓고 생각하기 어렵습니다. 우리는 미디어로 다양한 문화를 접하고 여가를 즐깁니다. 또 미디어를 통해 자신의 정체성을 발견하기도 하고, 사람들과 관계를 맺는 즐거움을 체험하기도 합니다. 어떻게 하면 미디어를 더 즐겁고 바르게 누릴 수 있을지 알아봅시다.





1

미디어로 즐기는 대중문화

- 이야기의 힘
- 대중음악과 팬덤 문화
- 온라인 동영상 플랫폼

2

소통하며 성장하는 놀이, 게임

- 몰입의 즐거움
- 게임과 성장
- 소통과 협력

3

표현과 연결의 기쁨, 소셜 미디어

- 자기표현
- 관심과 인정
- 소셜 미디어와 행복

대단원 개관

1. 대단원 안내

청소년에게 미디어는 재미있는 놀이와 다양한 문화를 경험하는 중요한 수단이다. 이 대단원은 학습자가 미디어 활동을 하면서 느끼는 즐거움의 체험을 분석적으로 살펴보고, 일상 속에서 더 성숙하게 미디어를 즐길 수 있도록 구성하였다.

첫 번째 소단원에서는 미디어의 변화에 따라 대중문화를 향유하는 방식이 어떻게 변화했는지를 이야기, 대중음악, 온라인 동영상 플랫폼의 사례를 통해 살펴본다. 두 번째 소단원에서는 게임이라는 미디어가 무엇인지를 분석하고, 게임이 주는 긍정적 영향과 부정적 영향을 균형 있게 살펴본다. 마지막 소단원에서는 소셜 미디어를 통해 어떻게 자신의 정체성을 표현하고 일상을 재미있는 놀이터로 만들어 가는지, 그리고 서로 연결된 사람들이 어떻게 상호 작용하면서 즐거움을 만들어 가는지를 알아보는 시간을 가진다.

2. 관련 교과 교육 과정

교과	성취 기준
국어	[9국03-08] 영상이나 인터넷 등의 매체 특성을 고려하여 생각이나 느낌, 경험을 표현한다.
사회	[9사(일사)02-03] 대중 매체와 대중문화의 의미와 특징을 이해하고, 대중문화를 비판적으로 평가하는 태도를 가진다.

3. 대단원 구조 및 지도 계획

차시	구성 요소	주요 학습 활동
1~3차시	(1) 미디어로 즐기는 대중문화	[생각 열기] 즐겨 이용하는 엔터테인먼트 애플리케이션과 콘텐츠 떠올려 보기
		[주제 활동 ①] 미디어의 변화와 이야기의 힘 <ul style="list-style-type: none"> • 이야기의 힘에 대해 생각하며 자료 글 읽기 • 최근 재미있게 본 콘텐츠 중 스토리텔링이 매력적이었던 콘텐츠 추천하기 • 역사적 사건을 재구성한 콘텐츠의 제작 기획안 작성하기
		[주제 활동 ②] 참여하며 즐기는 미디어 <ul style="list-style-type: none"> • 대중문화 향유 방식과 태도에 미디어가 끼치는 영향을 생각하며 자료 글 읽기 • 자신이 좋아하는 아티스트의 동영상을 보고 느낀 점 정리하기 • 아티스트와 소통하기 위한 새로운 플랫폼 구상하기

		<p>[주제 활동 ③] 다양한 재미를 담은 유튜브</p> <ul style="list-style-type: none"> • 유튜브에서 콘텐츠를 즐겼던 경험 떠올리며 자료 글 읽기 • 재미있게 봤던 유튜브 채널과 영상 소개하기 • 친구들과 구독 중인 유튜브 채널을 공유하고 감상 후 평가하기
4~5차시	(2) 소통하며 성장하는 놀이, 게임	<p>[생각 열기] 아바타 이름 지어 보기</p> <p>[주제 활동 ①] 게임이 주는 몰입의 즐거움</p> <ul style="list-style-type: none"> • 게임을 재미있게 만드는 요소 생각하며 자료 글 읽기 • 자신이 즐겨 하는 게임의 재미 요소 알아보기 • 게임에 몰입하는 이유에 대해 이야기 나누기 <p>[주제 활동 ②] 게임과 함께 성장하기</p> <ul style="list-style-type: none"> • 게임과 성장의 관계를 생각하며 자료 글 읽기 • 게임에서 얻을 수 있는 보상과 성취감에 대해 성찰해 보기 • 게임이 현실의 삶에 도움을 주는 요소에 대해 이야기 나누기 <p>[주제 활동 ③] 소통하고 협력하며 게임하기</p> <ul style="list-style-type: none"> • 게임에서 소통했던 경험을 떠올리며 자료 글 읽기 • 서로를 존중하며 게임을 즐기기 위한 규칙 만들기
6~7차시	(3) 표현과 연결의 기쁨, 소셜 미디어	<p>[생각 열기] 청소년이 소셜 미디어를 이용하는 이유 짐작해 보기</p> <p>[주제 활동 ①] '나'를 표현하는 소셜 미디어</p> <ul style="list-style-type: none"> • 소셜 미디어로 자신을 표현하는 것의 의미를 생각하며 자료 글 읽기 • 소셜 미디어 속 자신의 정체성에 대해 성찰하기 <p>[주제 활동 ②] 관심과 인정을 주고받는 소통</p> <ul style="list-style-type: none"> • 소셜 미디어로 소통했던 경험을 떠올리며 자료 글 읽기 • 소셜 미디어로 소통할 때 지켜야 할 약속 정하기 <p>[주제 활동 ③] 행복한 소셜 미디어 이용을 위한 안내서</p> <ul style="list-style-type: none"> • 소셜 미디어와 행복의 관계를 생각하며 자료 글 읽기 • 제시된 사진을 보며 소셜 미디어 활동에 대해 성찰하기 • '행복한 소셜 미디어 생활'을 주제로 한 소셜 미디어 게시물 만들기
8차시	대단원 프로젝트 활동	[진로 탐색 '부캐' 놀이] 자신의 진로를 탐색하고 그와 관련된 '부캐' 만들어 보기
	대단원 마무리	<ul style="list-style-type: none"> • 제시된 문제에 답하며 배운 내용 확인하기 • 평가표를 작성하며 나의 학습 정도 점검하기

4. 대단원 지도상의 유의점

놀이와 문화는 매우 개인적인 영역으로 보이기 쉬우나, 사실 집단적이고 사회적 차원의 의사소통을 통해 이루어진다. 그러므로 미디어를 통한 놀이와 문화 향유에 있어서 학습자가 자신의 미디어 이용 태도를 성찰하고 타인을 배려하고 존중하는 태도를 기를 수 있도록 지도하는 데 주안점을 둔다.

1 미디어로 즐기는 대중문화

학습 목표

- 미디어의 변화로 다양해진 대중문화 향유 방식을 이해할 수 있다.
- 미디어를 통해 대중문화를 향유하는 즐거움을 느낄 수 있다.

소단원 개관

◆ 소단원 안내 및 지도의 중점

이 소단원은 미디어로 대중문화를 즐기는 다양한 방식을 살펴보기 위해 설정하였다. 주제 활동 ①에서는 웹소설, 웹툰과 같은 이야기 갈래가 미디어의 변화에 어떻게 적응하면서 독자들의 사랑을 받았는지를 살펴본다. 주제 활동 ②에서는 대중음악을 향유하는 방식이 어떻게 달라지고 있으며, 그 과정에서 미디어 이용자가 어떻게 대중문화의 주체로 자리매김할 수 있었는지 알아본다. 마지막으로 주제 활동 ③에서는 유튜브로 대표되는 온라인 동영상 플랫폼에서 콘텐츠가 어떻게 향유되고 있는지를 살펴본다. 이 소단원을 지도할 때에는 미디어의 변화에 따라 문화를 향유하는 방식이 어떻게 달라지는지를 이해시키는 데에 중점을 둔다.



◆ 소단원 성취 기준

미디어를 통해 대중문화를 향유할 수 있다.

미디어로 대중문화를 향유하는 다양한 방법을 이해하게 한다. 나아가 미디어를 통해 만들어지는 문화가 갖는 의미와 가치를 이해하고 평가할 수 있게 한다.

◆ 생각 열기

| 교수·학습 방안 |

이 활동은 스마트폰 애플리케이션을 통해 학습자가 실제로 뉴 미디어 시대에 어떻게 대중문화를 즐기고 있는지를 살펴보기 위해 선정되었다. 애플리케이션으로 대중문화를 즐기는 오늘날의 모습이 과거의 대중문화 향유 방식과 어떻게 다른지를 비교해 볼 수 있도록 지도한다.



미디어의 변화와 이야기의 힘

1 다음 글을 읽고 이야기의 힘에 대해 생각해 봅시다.

| 교수·학습 방안 |

제시된 자료 글은 스토리텔링이 가진 힘을 통해 이야기가 사람들로부터 오랫동안 사랑을 받아 온 이유를 살펴 보고 미디어의 변화가 스토리텔링 방식에 어떤 영향을 주는지에 대해 설명하고 있다. 미디어의 변화에 따라 스토리텔링의 방식과 독자의 감상 형태가 달라졌지만 좋은 이야기가 갖는 특징은 변하지 않는다는 점을 인식할 수 있도록 이끈다. 또 좋은 이야기가 만들어지는 문화적 토양을 위해 대중이 갖춰야 할 태도에 대해서도 생각해 볼 수 있도록 지도한다.

| 자료 글 정리 |

• 미디어의 변화와 이야기의 힘

스토리텔링이라는 마법	스토리텔링 기법은 같은 사건도 새로운 이야기로 만들어 내는 힘을 지니고 있으며, 이야기는 미디어의 엄청난 변화 속에서 여전히 사람들에게 재미와 감동을 전달하고 있음.
뉴 미디어 시대의 스토리텔링	미디어의 변화에 따라 이야기를 감상하는 사람들의 모습과 스토리텔링 방식도 변화되고 있으며, 하나의 이야기가 다양한 형태로 제작되기도 함.
다양한 감각을 통해 입체적으로 즐기는 이야기	뉴 미디어 시대로 접어들면서 이야기는 시각적인 이미지로 만들어지는 경향이 강해지고 있음.

• 좋은 이야기의 가치와 미디어 이용자의 자세

좋은 이야기	사람들의 상상력을 키우고 우리가 살아가는 현실을 더 깊이 이해할 수 있게 해 줌.
미디어 이용자의 자세	스토리텔링의 의미와 표현 요소를 파악하는 역량을 기르고, 적극적으로 이야기를 감상할 수 있는 태도를 갖춰야 함.

2 최근에 본 콘텐츠 중에 스토리텔링이 매력적이었던 콘텐츠를 하나 골라 친구들에게 추천해 봅시다.

| 교수·학습 방안 |

학습자가 재미있게 즐겼던 콘텐츠를 친구들에게 소개하는 활동이다. 이야기가 아니라 콘텐츠라고 한 것은 광고나 예능 프로그램 같은 것에도 이야기가 담겨 있기 때문이다. 학습자가 콘텐츠에서 느낀 재미를 스토리텔링의 측면에서 생각해 볼 수 있도록 지도한다.

제목	「여중생 A」
콘텐츠 유형	웹툰
즐거리	여중생 장미래는 폭력적인 아버지, 무기력한 어머니와 함께 살아간다. 불우한 가정 환경 속에서 장미래는 문학과 게임으로 스트레스를 푼다. 학교에서는 어떤 관계도 맺지 않고 고립되어 지내지만, 이태양이라는 남학생과 가까워지면서 그에게 마음을 주게 된다. 하지만 이태양이 공부도 잘하고 얼굴도 예쁜 이백합을 좋아하는 것을 알게 되면서 상처를 받는다. 한편 이백합은 장미래의 글솜씨에 관심을 갖게 되고 장미래와 친하게 지내고 싶어 한다. 장미래는 그런 이백합의 접근을 이해하지 못하고 부담스러워한다. (후략)
명장면 / 명대사	미래의 담임 선생님이 미래에게 해 준 말: “미래야, 지금 너의 고민은 다른 사람이 대신 답을 내려 줄 수 없는 숙제 같은 거야. 하지만 지금 이 시기를 견뎌 내면, 어른이 되고 좀 더 단단해지면 알 수 있겠지. 넌 분명 멋진 어른이 될 거야. 지금까지도 잘 해 내 왔잖니.”
추천 이유	이 웹툰은 세상과 사람에 대한 두려움으로 점점 자기만의 세계로 파고들던 장미래라는 여중생이 세상 밖으로 한 발짝 발을 내딛으며 우정과 사랑을 배우는 이야기이다. 세상, 그리고 세상 사람들과 쉽게 관계를 맺지 못하는 사람들이 있다. 누구에게나 친구 사귀기는 쉬운 일이 아니다. 이 웹툰은 그런 어려움을 겪고 있으며 자기만의 어둠 속에서 살아가고 있는 친구들에게 많은 위안을 줄 수 있는 웹툰이라고 생각한다. 아직 관계의 어려움을 겪어 보지 못한 친구들에게도 이 웹툰을 추천하고 싶다. 세상은 우리들에게 밝고 아름다운 것들만 과장해서 보여 주는 경향이 있다. 어둠과 그늘에서 밝은 빛으로 나오는 이 이야기가 세상은 밝고 행복하다고만 말하는 이야기보다 더 공감할 수 있고, 어려움이 닦혔을 때 위로가 되어 줄 것이다.

3 모둠별로 역사적 사건을 재구성한 콘텐츠의 제작 기획안을 작성해 봅시다.

| 교수·학습 방안 |

모둠별로 역사적 사건을 효과적인 스토리텔링 기법으로 재구성한 콘텐츠를 기획해 보는 활동이다. 학습자가 기존의 역사적 사건을 하나 골라 이를 더욱 재밌고 색다르게 전달하기 위한 스토리텔링 기법을 고민해 봄으로써 스토리텔링이 갖고 있는 힘에 대해 생각해 볼 수 있도록 지도한다. 이때 너무 복잡하지 않으면서 갈등이 분명한 역사적 사실을 선정하게 하고, 스토리텔링을 기획할 때는 사실을 왜곡하지 않도록 지도한다.

(1) 재구성할 역사적 사건을 선정하고 자료를 조사해 봅시다.

| 예시 답안 |

역사적 사건	사도 세자의 죽음	
시기 및 주요 인물	<ul style="list-style-type: none"> • 시기: 조선 영조 38년(1762년) • 주요 인물: 영조, 사도 세자, 어린 정조, 혜경궁 홍씨 	
사건 개요	원인	영조는 자신을 이어 왕이 될 사도 세자에게 거는 기대가 컸으나, 시간이 갈수록 실망하게 된다.
	경과	사도 세자에 대한 실망이 커질수록 영조는 사도 세자를 더욱 몰아세운다. 사도 세자는 아버지 영조를 점점 더 두려워하고 급기야 이상 행동을 하기 시작한다. 이에 영조는 사도 세자보다는 그의 아들이자 훗날 정조가 될 세손에 대한 기대를 갖게 된다.
	결과	나경언의 고변으로 그간 사도 세자가 저지른 잘못들이 드러나고 결국 영조의 명에 의해 사도 세자는 뒤주에 갇힌다. 8일 후 사도 세자는 뒤주 안에서 죽음을 맞이한다.

(2) 역사적 사건을 새로운 콘텐츠로 재구성하기 위한 계획을 세워 봅시다.

| 예시 답안 |

콘텐츠 종류	영화 / 드라마 / 웹툰 / 웹소설 / 기타()
<ul style="list-style-type: none"> • 기획 의도: 사도 세자의 죽음을 영조와 사도 세자 부자의 관점이 아니라, 사도 세자의 아내인 혜경궁 홍씨와 아들인 정조의 관점에서 재구성하고자 하였다. 남편, 아버지의 죽음을 겪는 그들의 입장에서 사건이 갖는 비극성을 표현해 본다. • 등장인물: 혜경궁 홍씨, 어린 정조 • 스토리텔링 방식: 사도 세자가 뒤주에 갇힌 첫날, 세손인 어린 정조는 어머니인 혜경궁 홍씨를 찾아간다. 세손은 아버지를 살려 달라고 영조에게 간청을 드리겠다고 하지만 혜경궁 홍씨가 이를 만류한다. 두 사람은 사도 세자가 갇힌 8일 동안 사도 세자에 대한 걱정과 옛 기억들을 나누며 불안하고 슬픈 시간들을 견딘다. 혜경궁 홍씨와 어린 정조가 나누는 이야기 속에서 영조와 사도 세자 사이의 비극, 사도 세자가 겪었던 불안과 두려움, 잘 알려지지 않았던 사도 세자의 새로운 면모와 재능이 드러난다. 	



참여하며 즐기는 미디어

1 사람들이 대중문화를 즐기는 방식과 태도에 미디어가 어떤 영향을 끼치는지 생각하며 다음 글을 읽어 봅시다.

| 교수·학습 방안 |

제시된 자료 글은 사람들이 대중문화를 즐기는 방식과 태도에 미디어가 어떤 영향을 끼치는지를 대중음악을 중심으로 설명하고 있다. 스트리밍 애플리케이션이나 유튜브와 같은 온라인 동영상 플랫폼이 음악을 즐기는 체험을 어떻게 확장시켰는지 알아보고, 뉴 미디어를 통해 팬덤이 수동적인 소비자에서 아티스트와 직접 소통하며 음악 산업을 주도하는 층으로 성장하게 된 과정을 살펴본다. 학습자가 새로운 미디어 환경에서 대중문화의 주체로서 어떤 역할을 해야 하는지에 대해 생각할 수 있도록 지도한다.

| 자료 글 정리 |

• 미디어의 변화에 따른 대중음악 향유 방식의 변화

스트리밍 애플리케이션	• 스트리밍 애플리케이션이 가진 정보 제공 서비스, 추천 기능은 이용자가 음악을 훨씬 다채롭게 경험하게 함.
온라인 동영상 플랫폼	• 유튜브와 같은 온라인 동영상 플랫폼은 음악을 듣는 재미뿐 아니라 음악 관련 영상을 보는 재미도 더해 줌. • 리액션 영상, 안무 연습 영상 등 대중이 음악을 즐기는 방법이 더욱 다양해짐.
아티스트와 팬들의 소통 플랫폼	• 아티스트는 일상 영상이나 라이브 방송 채팅을 통해 팬과 더 밀접한 관계를 맺고, 그 과정에서 아티스트에 대한 팬의 애착과 팬들 간의 유대감이 커짐.

• 새로운 미디어가 가져온 긍정적인 변화

대중문화의 주체로서의 팬	새로운 미디어는 팬덤을 수동적인 소비자가 아니라 대중문화의 주체로서 자리매김할 수 있게 함.
---------------	---

2 자신이 좋아하는 아티스트의 동영상을 보고 음악을 즐기는 다양한 방식에 대해 생각해 봅시다.

| 교수·학습 방안 |

자신이 좋아하는 아티스트의 동영상을 통해 음악을 즐기는 체험이 어떻게 확장되고 있는지를 느껴 볼 수 있도록 구성하였다. 뮤직비디오, 직캠 영상, 리액션 영상 등 대중음악을 소재로 만들어진 다양한 영상을 보면서 팬으로서 어떤 것을 느꼈는지, 그리고 미디어가 음악을 즐기는 방식에 어떤 영향을 주고 있는지를 생각해 볼 수 있도록 지도한다.

| 예시 답안 |

아티스트	블랙핑크
동영상 종류	'뚜두뚜두' 무대 제니 직캠 영상
동영상 내용	멤버 제니에게 초점을 두고 블랙핑크 무대를 직접 촬영한 영상
동영상을 보고 느낀 점	내가 제일 좋아하는 멤버인 제니에게 초점을 둔 영상이라 제니의 춤과 표정을 더 자세히 볼 수 있어 좋았고, 요즘 댄스 커버 영상을 찍기 위해 친구들과 연습하고 있는데 내가 맡은 제니 파트만 따로 집중해서 볼 수 있어 유용했다.

3 플랫폼 개발자가 되어 좋아하는 아티스트와 소통하기 위한 새로운 플랫폼을 구상해 봅시다.

| 교수·학습 방안 |

자신이 좋아하는 아티스트와 소통할 수 있는 플랫폼을 구상해 보는 활동이다. 위버스나 브이라이브 같은 플랫폼을 참고하여 팬과 아티스트의 관계를 더욱 밀접하게 만들고 팬 활동에서의 만족감을 높일 수 있는 방법을 구체화해 본다. 미디어가 팬과 아티스트의 관계에 어떤 영향을 미칠 수 있는지를 고민하면서 활동할 수 있도록 지도한다.

| 예시 답안 |

플랫폼 이름	FANGRAM
주요 콘텐츠	팬이 직접 제작한 팬 아트와 같은 콘텐츠나 일상 속 소소한 팬 활동의 모습을 올리고 서로 소통하는 소셜 미디어
팬과 아티스트의 소통을 위한 기능	팬과 아티스트가 만나 소통하는 라이브 방송 기능과 실시간 채팅 기능
플랫폼 메뉴 구성	게시물 포스팅, 메시지 보내기, 라이브 방송, 실시간 채팅



다양한 재미를 담은 유튜브

1 유튜브에서 다양한 콘텐츠를 즐겼던 경험을 떠올리며 다음 글을 읽어 봅시다.

| 교수·학습 방안 |

제시된 자료 글은 많은 사람들이 유튜브를 통해 다양한 콘텐츠를 즐기고 있는 현상을 유튜브라는 미디어가 갖는 특성을 중심으로 설명하고 있다. 유튜브가 지니고 있는 추천 기능, 쌍방향 의사소통 구조 등은 유튜브의 영향력을 더욱 확장시키는 요소이다. 그러나 유튜브를 통해 접할 수 있는 콘텐츠에는 자극적이거나 허위 정보를 담고 있는 것들도 많다. 그러므로 학습자가 유튜브의 이러한 미디어적 특성을 이해하면서 양질의 콘텐츠를 가려내는 태도를 기를 수 있도록 하는 데 중점을 두고 지도한다.

| 자료 글 정리 |

• 유튜브의 미디어적 특성

유튜브의 영향력	2021년 조사 결과 유튜브는 한국인이 가장 오래 이용하는 애플리케이션 1위를 차지했음.
다양한 주제의 콘텐츠	다양한 주제의 콘텐츠를 자유롭게 제작할 수 있다는 점, 크리에이터들이 엄청난 경쟁 속에서 자신만의 콘텐츠를 만들고 있다는 점이 유튜브를 더욱 재미있고 매력적인 플랫폼으로 만들고 있음.
추천 기능	이용자의 관심사와 취향을 분석해 적합한 동영상을 제시하는 서비스로, 엄청난 양의 동영상들 사이에서 흥미를 잃지 않고 유튜브를 즐길 수 있게 함.
쌍방향 의사소통 구조	유튜브 방송의 실시간 소통은 이용자들의 적극적인 참여와 소통을 이끌어 더욱 큰 즐거움과 보람을 느끼게 함.

• 양질의 콘텐츠를 가려내는 능력

유튜브의 부정적 영향	조회 수를 늘리기 위한 자극적이고 선정적인 콘텐츠, 편향된 시각으로 혐오를 조장하는 콘텐츠, 상황을 조작하여 시청자를 속이는 콘텐츠는 이용자에게 악영향을 끼침.
이용자의 인식과 태도	나에게 도움이 되는 콘텐츠를 의미 있게 즐기기 위해 유튜브의 추천 기능에 무의식적으로 휩쓸리지 않고 양질의 콘텐츠를 가려낼 수 있는 능력을 길러야 함.

2 자신이 재미있게 봤던 유튜브 채널을 친구들에게 소개해 봅시다.

| 교수·학습 방안 |

자신이 재미있게 봤던 유튜브 채널을 친구들에게 소개하는 활동이다. 해당 유튜브 채널을 분석하면서 시청자들에게 인기를 얻기 위해 유튜브 채널이 어떤 전략을 사용하는지, 유튜브에서 입소문을 타고 화제가 되기 위해서는 어떤 조건을 갖춰야 하는지를 파악한다. 콘텐츠의 흥미 요소만 찾는 데 그치지 않고 어떤 콘텐츠가 대중의 인기를 얻게 되는지를 비판적으로 분석할 수 있도록 지도한다.

채널 이름	겨울서점	
구독자 수	2만 5천 명	
조회 수가 가장 높은 영상	내 말을 상대방의 귀에 꽂는 발음 팁	
영상의 구성	내용	정확하고 효과적인 발음으로 자신의 의사를 상대방에게 명확하게 전달하는 세 가지 방법을 소개하고 있음.
	촬영 방식	책장을 뒤에 두고 유튜버가 카메라를 정면으로 바라보는, 1인 미디어에서 자주 볼 수 있는 촬영 방식을 사용하고 있음.
	배경 음악 / 효과음	특별한 배경 음악이나 효과음은 없고 유튜버의 말이 중심을 이루고 있음.



참고 자료 유튜브가 해결해야 할 숙제

유튜브에서 자극적인 영상들이 계속 만들어지는 이유는 무엇일까? 그것은 바로 조회 수가 높을수록 더 많은 돈을 벌게 되는 인터넷 방송의 수익 창출 구조 때문이다. 유튜브는 조회 수를 두고 치열한 경쟁이 펼쳐지는 전쟁터이다. 심지어 최근에는 유튜브 조회 수를 올려 주는 업체들이 등장하기도 했다. 이들 업체는 돈을 받고 조회 수와 ‘좋아요’의 숫자를 올려 주고 댓글을 달아 준다. 그러나 현실적으로 선정적 영상이나 인터넷 방송을 규제할 방법은 없다. 인터넷 방송 같은 경우 기존 방송법의 규제를 받지 않기 때문이다.

표현의 자유는 민주주의를 지키는 매우 중요한 권리이다. 하지만 유튜브에 여과 없이 올라오는 사생활 노출, 폭력적이고 선정적인 콘텐츠, 사회적 약자를 향한 폭력적인 언행이 표현의 자유라는 이름으로 정당화될 수는 없다.

또 한 가지, 연관된 콘텐츠를 골라 주는 유튜브의 동영상 추천 기능에 대해 생각해 볼 필요가 있다. 사람들은 유튜브에서 동영상을 시청하기 시작하면 헤어지기 힘들다는 말을 많이 한다. 하나의 동영상을 보면 그와 관련된 무수한 동영상을 유튜브가 추천해 주기 때문이다. 그런데 그 동영상들은 이용자가 전에 보았던 동영상 데이터를 기반으로 해서 선별된다. 그렇기 때문에 유튜브를 통해 접하는 정보는 편향적으로 쏠리게 된다. 즉 이용자는 자신이 갖고 있던 관심 분야와 관련된 동영상들만 보게 되는 셈이고 이는 다양한 시각의 정보를 접할 기회를 차단당하는 것이다. 유튜브에는 하루에도 전 세계에서 엄청난 양의 동영상이 올라온다. 그러나 정작 유튜브의 추천 기능은 이용자를 매우 편협한 정보로 몰고 간다. 만약 유튜브로만 세상을 바라본다면 세상의 어느 일부분만을 보고 그것이 세상의 전부라고 생각하기 쉬워진다.

- 김광희 외 4인, 『미디어 리터러시 수업』에서

3 자신이 구독 중인 유튜브 채널과 친구들이 구독 중인 유튜브 채널을 적어 봅시다.

| 교수·학습 방안 |

자신이 구독 중인 채널과 친구들이 구독 중인 채널을 비교해 보는 활동이다. 유튜브는 시청 목록과 시청 양상을 분석하여 이용자에게 동영상을 추천해 주므로 이용자들마다 특정 편향성이 존재할 수 있다. 서로 구독 중인 채널을 비교하면서 이러한 편향성을 파악해 볼 수 있고 새로운 콘텐츠를 접하며 관심의 폭이 확장될 수도 있다.

| 예시 답안 |

내가 구독 중인 채널	친구들이 구독 중인 채널
<ul style="list-style-type: none"> 겨울서점: 책을 추천해 주는 채널 웹소남: 웹소설을 추천하고 비평하는 채널 드림텔러: 영화를 분석하고 추천해 주는 채널 도시오라: 반려동물 관련 채널 	<ul style="list-style-type: none"> 끝단지공: 과거 인기를 끌었던 고전 게임을 소개하는 채널 우키파: 아티스트와 관련된 에피소드를 알려 주는 음악 전문 채널

4 친구들이 구독 중인 채널 중 하나를 골라 감상하고 다음 기준에 따라 평가해 봅시다.

| 교수·학습 방안 |

친구들이 구독 중인 채널을 감상하고 평가하는 활동이다. 새로운 콘텐츠를 접하여 관심의 폭을 확장시키고 평가 기준에 따라 콘텐츠를 평가하면서 양질의 콘텐츠를 가려내는 능력을 기를 수 있다. 평가 내용은 개인마다 다양할 수 있음을 안내하고, 한 채널에 대한 여러 학습자의 평가 내용을 비교하며 종합해 볼 수도 있다.

| 예시 답안 |

채널 이름	닥터프렌즈
채널 유형	현직 의사 3인이 나와 다양한 의학 상식을 알려 주는 콘텐츠
평가 기준	<ul style="list-style-type: none"> 시청자의 흥미를 끌기에 충분한가? 부위별 복부 통증 원인, 눈 건강을 위한 좋은 습관 등 시청자가 일상적으로 궁금해할 내용을 주제로 삼고 있어 흥미를 끌기에 충분하다고 생각한다. 시청자들에게 유익한 내용을 담고 있는가? 건강한 삶을 위한 의학 상식을 소개하고 있기 때문에 유익하다. 과장되거나 거짓된 정보는 없는가? 의학서, 연구 논문 등을 근거로 설명하고 있기 때문에 과장·허위 정보는 없다. 자극적이거나 선정적이진 않은가? 대부분의 영상은 자극적이거나 선정적이지 않지만, 수술 시뮬레이션 게임을 하는 영상은 조금 자극적으로 느껴지기도 했다.

2

소통하며 성장하는 놀이, 게임

학습 목표

- 게임을 하며 얻는 재미와 성장의 기쁨을 이해할 수 있다.
- 소통과 협력을 통해 사회적 관계를 형성하며 게임을 즐길 수 있다.

소단원 개관

◆ 소단원 안내 및 지도의 중점

이 소단원은 게임이 가진 재미 요소를 이해하고 나아가 게임을 자신의 성장의 계기로 삼으면서 다른 사람들과의 사회적 관계를 어떻게 맺어야 하는지를 생각해 볼 수 있도록 설정되었다. 학습자가 게임과 관련된 직접 혹은 간접 체험을 바탕으로 게임에 대해 이해하고 성찰할 수 있도록 활동이 구성되어 있다. 이 소단원을 지도할 때는 게임을 객관적으로 분석하고 파악하면서 게임이라는 미디어와 자신의 삶의 관계를 반성적으로 바라볼 수 있도록 한다. 이 과정에서 학습자가 게임을 하는 개인적 그리고 사회적 이유에 대해서 함께 토론하며 성찰할 수 있도록 이끈다.



◆ 소단원 성취 기준

미디어를 의미 있게 즐기며 소통할 수 있다.

미디어를 통한 심미적인 체험의 가치를 알고, 소통하고 협력하며 미디어를 즐길 수 있도록 한다.

◆ 생각 열기

| 교수·학습 방안 |

온라인에서 개인을 대신하는 캐릭터인 아바타의 이름을 지어 보는 활동으로, 게임이라는 미디어를 알아보기 전, 가볍게 접근하기 위해 선정하였다. 아바타의 이름은 이용자의 정체성을 드러내는 기호이며 다른 이용자와 나를 구별 지으며 자신을 표현하는 중요한 도구이기도 하다. 아바타 이름 짓기를 하면서 게임 속에서 자신의 정체성을 어떻게 그리고 싶은지에 대해 생각해 볼 수 있도록 지도한다.



게임이 주는 몰입의 즐거움

1 게임을 했던 경험을 떠올리며 다음 글을 읽고, 무엇이 게임을 재미있게 만드는지 생각해 봅시다.

| 교수·학습 방안 |

제시된 자료 글은 게임이 가진 미디어적 특성이 어떻게 이용자들에게 몰입감과 재미를 주는지를 설명하고 있다. 게임이 제공하는 가상 세계 속에서 이용자는 다양한 감각적 쾌감을 경험하고, 목적을 달성했을 때 그에 따른 보람과 성취감을 경험하게 된다. 이 글은 학습자가 이러한 게임의 재미 요소들을 세 가지 상황 속에서 찾을 수 있도록 구성하였다. 또한 학습자가 게임의 재미 요소를 이해하는 한편, 게임에 비판적으로 접근하게 함으로써 스스로를 절제하면서 게임을 즐기는 태도에 대해 생각해 볼 수 있도록 하였다.

| 자료 글 정리 |

• 게임의 재미 요소

가상 세계	게임은 현실에서 경험할 수 없는 일들을 가상의 세계에서 경험할 수 있게 해 줌.
감각적 쾌감	이용자는 게임을 하며 다양한 조작을 통해 감각적인 쾌감을 느끼게 됨.
성취감	게임에서 설정한 목표나 임무를 완성하게 되면 이용자는 성취감과 보람을 느낌.

• 게임과 자기 통제

자기 통제	<ul style="list-style-type: none"> • 게임이 어떤 특성을 가진 미디어인지 꼼꼼하게 따져 보면 게임을 즐기는 우리들의 모습을 더 깊이 이해하게 됨. • 게임이 나의 삶에 끼치는 영향을 깊게 성찰하면 자기 통제력을 가지고 건강하게 게임을 즐길 수 있음.
-------	---

2 내가 즐겨 했던 게임을 하나 고르고 그 게임이 가진 재미 요소를 친구들에게 설명해 봅시다.

| 교수·학습 방안 |

학습자가 게임을 했던 경험을 떠올리면서 자신이 즐겼던 게임이 어떤 식으로 재미 요소를 설계했는지를 파악할 수 있도록 활동을 구성하였다. 앞서 자료 글을 읽으면서 살펴봤던 게임의 재미 요소들을 자신의 게임 체험에 적절하게 적용할 수 있도록 유도한다. 만약 게임을 즐겼던 경험이 없는 학습자가 있다면 보드게임이나 슬래집기와 같은 고전적인 게임의 체험을 떠올리며 활동할 수 있도록 지도한다.

| 예시 답안 |

게임 이름	카트라이더
게임 소개	자동차 레이싱 게임으로, 다른 이용자와 트랙에서 경쟁하며 레이싱을 즐기는 게임이다.
게임의 재미 요소	게임 속 트랙이 매우 다양하고 판타지 요소가 가미되어 있어 현실에서는 볼 수 없는 가상 세계를 경험할 수 있다. 절묘한 코너 돌기로 경쟁자들을 제치거나 장애물을 피할 때는 짜릿한 느낌이 든다. 높은 순위로 레이스를 마치면 그 자체로 성취감도 얻을 수 있고 더 좋은 아이템이라는 보상도 얻게 된다.

3 사람들이 게임에 몰입하는 이유는 무엇인지 이야기를 나눠 봅시다.

| 교수·학습 방안 |

이 활동은 재미와 게임 미디어의 관계를 종합적으로 정리하면서 게임 미디어의 본질을 파악하고, 더 나아가 게임 과몰입과 같은 게임 관련 논란에 대한 학습자의 생각을 자유롭게 나눌 수 있도록 구성하였다. 게임이 주는 몰입감과 즐거움은 게임 미디어가 갖는 분명한 장점이면서 동시에 많은 문제를 야기하는 원인이기도 하다. 사람들이 게임에 몰입하는 이유에 대해 이야기를 나누고, 나아가 건강하게 게임을 즐길 수 있는 방법에 대해 생각해 볼 수 있도록 지도한다.

| 예시 답안 |

게임을 하게 되면 많은 것들을 잊게 된다. 산더미처럼 쌓인 과제, 부모님의 잔소리, 친구와의 갈등은 게임에 접속하는 순간 내 머릿속에서 지워진다. 게임에서 나는 중요한 임무를 부여받았고 세계의 평화가 나에게 달려 있다. 이것보다 더 중요한 일이 어디 있을까? 아마 사람들이 게임에 몰입하는 것도 이런 것 때문이 아닐까 싶다. 진짜 세상은 아니지만 진심으로 최선을 다하여 실력을 발휘하며 살아 볼 수 있다는 것. 하지만 정작 더 열심히 최선을 다해야 하는 것은 진짜 세상의 일이다. 따라서 게임에 과도하게 몰입하는 것은 주객이 전도된 것일 수도 있으니 경계해야 할 것이다.



참고 자료 게임에 몰입하게 되는 또 다른 이유

- 현실 도피: 게임을 통해서 잠시나마 현실에서 자신이 처한 곤경을 회피하고 골칫거리를 잊고자 하는 것이다.
- 관계 형성: 사람들은 게임을 하면서 다른 이용자와 관계를 맺고, 정도의 차이는 있지만 그러한 관계를 통해서 심리적 지지를 받고자 한다.
- 못된 짓 하기: 남을 골리고 헐방을 놓는 데서 즐거움을 얻는 경우이다. 다른 이용자들이 게임하는데 이유 없이 갑자기 공격하기도 하고, 남이 가져야 할 아이템을 가로채는 등의 행동을 즐기는 것이다.

- 최명기, 『좋은 부모 콤플렉스』에서



게임과 함께 성장하기

1 게임이 나의 성장과 어떤 관련이 있을지 생각하며 다음 글을 읽어 보시다.

| 교수·학습 방안 |

제시된 자료 글은 게임을 통해서 어떻게 개인적·사회적으로 성장할 수 있는지에 대해 설명하고 있다. 성장이란 자신의 한계를 뛰어넘어 더 높은 단계로 진입하는 것이다. 게임이라는 미디어는 임무를 주어 이를 계속 달성하게 하고 그 과정에서 적절한 보상을 주는 식으로 이용자의 성장을 이끈다. 이 글은 게임과 성장의 관계를 세 가지 측면에서 검토하고 있다. 글에서 제시하는 다양한 사례를 통해 학습자가 자신의 성장을 위해 어떻게 게임을 해야 하는지에 대해 성찰할 수 있도록 지도한다.

| 자료 글 정리 |

<p>게임 속에서의 성장</p>	<p>게임 속에서의 성장은 주어진 임무를 완수하고 보상을 받는 형식으로 이루어짐.</p> <p>예 게임 「알바: 야생의 모험」</p> <ul style="list-style-type: none"> • 임무: 자연 보호 구역에 커다란 호텔을 지으려는 시장의 계획을 무력화시키고 자연 보호 구역을 지켜 내야 함. • 임무 완수를 위한 미션: 야생 동물 도감 완성하기, 호텔 개발 저지를 위한 서명 받기, 쓰레기 줍기, 동물 구하기, 자연 보호 구역의 망가진 시설 수리하기 등 • 보상: 칭찬, 다른 캐릭터들도 자연 보호에 동참하는 모습을 보며 느끼는 성취감
<p>성장을 돈으로 살 수 있을까?</p>	<p>게임 속에서의 성장을 돈으로 쉽게 얻는 것은 노력을 통한 성장이라는 소중한 가치를 훼손하는 행위임.</p>
<p>단단한 실력을 위한 노력</p>	<p>게임을 할 때 부단히 연습하면서 문제점을 고치고 발전해 가려 노력하는 태도가 중요함.</p>

2 여러분이 해 봤거나 알고 있는 게임을 떠올리면서 아래의 질문에 답해 보시다.

| 교수·학습 방안 |

학습자가 자신의 게임 경험을 떠올리면서 게임에서 주어진 임무를 완수하고 느꼈던 성장의 경험을 되돌아볼 수 있도록 구성하였다. 게임이 이용자에게 임무를 주고 이에 대한 이용자의 처리 결과에 따라 보상과 처벌이 대응되도록 구성되었다는 것을 이해하면서 게임 안에서의 성장이 어떻게 이루어질 수 있는지를 자신의 경험을 바탕으로 깨달을 수 있도록 지도한다.

게임 이름: 젤다의 전설

- 게임을 하며 가장 뿌듯했던 성과는 무엇인가요?

젤다의 전설은 링크라는 인물이 되어 링크가 망각한 열두 개의 기억을 찾고 젤다 공주의 숨겨진 마지막 기억까지 찾으면 완료되는 게임이다. 이용자는 임무를 수행하고 하나씩 기억을 되찾으며 점점 자신의 정체성과 과업을 깨달아 간다. 가장 보람 있었던 것은 젤다 공주의 마지막 숨겨진 기억을 찾았을 때이다. 마지막 기억의 조각이 맞추어지면서 드디어 이 게임의 전체적인 스토리가 완성되는 순간 무언가 이뤄냈다는 뿌듯함을 느꼈었다.

- 게임에서 보상을 받기 위해 어떤 노력을 했나요?

젤다의 전설은 자유도가 굉장히 높은 게임이다. 주어진 임무를 수행할 때도 많은 곳을 탐색하면서 답을 찾아 나가야 한다. 풀리지 않는 수수께끼를 풀려고 노력하듯이 인내심을 갖고 단서를 종합하면서 천천히 해 나가야 했다.

3 게임이 어떤 면에서 현실의 삶에 도움이 될 수 있는지 이야기를 나눠 봅시다.

| 교수·학습 방안 |

학습자가 게임을 하면서 얻었던 성취감이 현실에서 자신과 사람들에게 어떤 도움이 되었는지를 생각해 보도록 구성하였다. 이를 통해 게임과 현실을 연결 지으며 게임 미디어가 이용자에게 줄 수 있는 긍정적인 효능감을 생각해 보고 학습자가 자신의 삶 속에서 이에 대해 실천적으로 고민해 볼 수 있도록 지도한다.

| 예시 답안 |

처음엔 미숙하지만 노력을 기울여 게임을 잘하게 되면 자신감을 갖게 된다. 물론 부모님이나 선생님께 게임을 잘한다고 자랑해 본 적은 없다. 오히려 핀잔을 받을 것 같았기 때문이다. 그런 점에서 게임을 잘한다고 현실의 삶에 무조건 도움이 되는 것 같지는 않다. 하지만 게임을 잘하게 되면 같은 게임을 하는 이용자와 친구들로부터 인정을 받게 된다. 다른 분야에서는 받아 본 적이 없었던 인정을 게임을 통해서 받게 되었을 때 기분이 정말 좋았고 자존감도 높아졌던 기억이 난다. 이런 점을 생각해 보면 게임에서 얻은 성취감이 현실의 삶에서 자존감을 회복하게 하는 효과가 있다고 생각한다.



소통하고 협력하며 게임하기

1 다음 글을 읽고, 게임을 하면서 다른 사람들과 소통했던 경험을 이야기해 봅시다.

| 교수·학습 방안 |

제시된 자료 글은 게임을 통해서 어떻게 타인과 소통하고 협력할 수 있는지에 대해 설명하고 있다. 사례를 통해 게임에는 사회적인 활동도 포함되어 있으며 이미 많은 이용자가 게임을 통해 다른 사람들과 관계를 맺고 의사소통을 주고받고 있음을 확인한다. 학습자가 자료 글을 읽으며 게임이 사회적 행위를 이해하고 게임을 통해 다른 사람들과 사회적 관계를 맺는 방법에 대해 생각해 볼 수 있도록 지도한다.

| 자료 글 정리 |

• 소통하고 협력하는 게임

게임 「잇 테이크스 투 (It takes two)」에서의 협력	<ul style="list-style-type: none"> • 두 명의 이용자가 게임 진행 내내 서로 대화하며 끊임없이 협력하도록 설계됨.
온라인 게임에서의 소통	<ul style="list-style-type: none"> • 온라인 게임에서는 길드라는 공동체를 만들어 활동하면서 서로 다른 연령, 직업, 사회적 지위를 가진 이질적인 사람들이 소통하며 새로운 관계를 맺음. • 현실에서의 인간관계가 게임을 통해 더욱 강하게 결속되기도 함.
페이 잇 포워드 (Pay it forward)	<ul style="list-style-type: none"> • 게임에서 도움을 받은 이용자가 또 다른 이용자를 도와 선행이 연쇄적으로 일어나는 현상

• 게임과 사회성

게임 공동체와 윤리	온라인 공간의 익명성 뒤에 숨어 다른 사람에게 모욕적인 말을 하거나 무시하는 태도를 보이는 것은 게임 공동체의 건전한 문화를 훼손하는 행위임.
긍정적인 상호 작용	게임 속 세계에서 긍정적인 상호 작용이 많이 일어날 수 있도록 이용자들은 책임감을 갖고 게임에 참여해야 함.

2 다음 사례를 보고 바람직한 게임 문화에 대해 이야기를 나눠 봅시다.

| 교수·학습 방안 |

학습자가 두 명의 게임 이용자의 사례를 보고 난 후 바람직한 게임 속 소통에 대해 생각해 볼 수 있도록 구성하였다. 사례는 게임을 하면서 타인에게 상처를 주었던 프로 게이머의 경험과 다른 게임 이용자로부터 차별을 경험했던 여성 청소년의 이야기를 담고 있다. 학습자가 사례를 읽고 게임으로 맺어지는 사회적 관계 속에서 어떤 점을 고려하며 게임에 참여해야 하는지를 성찰하도록 지도한다.

(1) 게임할 때 다른 사람에게 상처를 받았거나 주었던 경험을 이야기해 봅시다.

| 예시 답안 |

상처를 받았던 경험	상처를 주었던 경험
같은 팀을 이루어 게임을 하다가 내 레벨이 낮다는 이유로 강제로 퇴장당한 적이 있다.	온라인으로 게임을 하면서 상대방에게 채팅으로 욕설을 했던 적이 있다.

(2) 게임을 하면서 주고받을 수 있는 긍정적인 상호 작용에는 어떤 것이 있을지 생각해 봅시다.

| 예시 답안 |

- 실수를 하더라도 더 응원하고 힘을 북돋는 말을 해 준다면 팀의 분위기가 더 좋아질 것이다.
- 임무를 성공할 수 있는 방법을 함께 의논하면서 협력 게임을 하다 보면 결속력이 생긴다.
- 서로 서먹한 사이라도 함께 게임을 하면서 서로 돕게 된다면 서먹함이 빨리 사라질 것이다.

(3) 바람직한 게임 문화를 조성하기 위한 규칙을 만들어 봅시다.

| 예시 답안 |

- 비록 온라인에서 만나는 사이지만 예의를 갖추고 서로 존댓말을 사용한다.
- 나이, 성별 등을 이유로 상대방을 차별하는 말이나 행동을 하지 않는다.
- 게임 공간에서 욕설이나 혐오 표현을 사용하는 이용자가 있다면 다른 이용자들이 이를 제지하는 분위기를 함께 만들어 간다.



참고 자료 게임에서 맺어지는 사회적 관계

게임 속 공간, 특히 온라인 게임 공간은 실제 사회와 유사한 구조를 갖췄다. 이용자들이 실재하는 사람들이며, 이들의 선택으로 여러 가지 사건이 일어난다는 점에서 게임 세계는 또 다른 현실이기도 하다. 실제 게임 속 공간은 개인주의적이고 느슨한 특징을 가진 현대인에게 적합한 구조를 형성하며, 이용자들을 이어 주고, 물리적 공간만큼 강력한 영향력을 발휘한다. 심지어 온라인 게임 공간이 타인과의 협동과 리더십을 경험할 기회를 제공하고, 온라인 게임을 한 청소년 집단이 그렇지 않는 집단에 비해 자존감이 높았다는 연구 결과가 등장하면서 게임에서 맺어지는 사회적 관계의 평범성이 강조되고 있다.

- 『뉴스스』, 2021년 9월 3일 기사

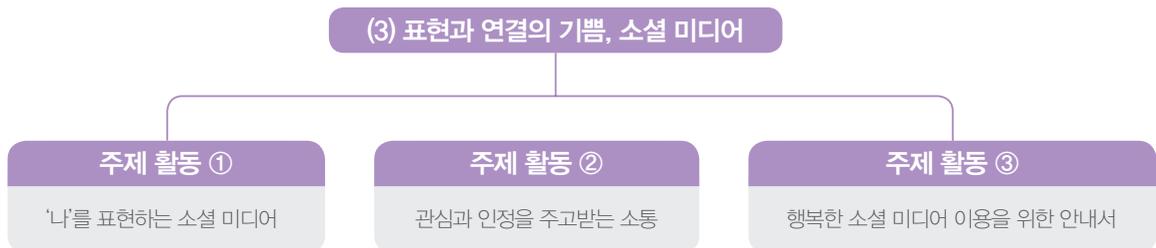
학습 목표

- 소셜 미디어의 특징을 이해할 수 있다.
- 소셜 미디어를 통한 자기표현과 상호 작용의 즐거움을 느낄 수 있다.

소단원 개관

◆ 소단원 안내 및 지도의 중점

이 소단원은 소셜 미디어를 통해 자신을 표현하고 다른 사람들과 상호 작용하면서 얻는 즐거움에 대해 알기 위해 설정되었다. 주제 활동 ①에서는 소셜 미디어로 ‘나’를 표현하는 것이 갖는 의미를 생각해 본다. 주제 활동 ②에서는 소셜 미디어를 통해 주고받는 관심과 인정이 우리의 삶에 어떤 영향을 끼치는지를 살펴본다. 마지막으로 주제 활동 ③에서는 소셜 미디어를 보다 행복하게 이용하기 위한 태도에 대해 성찰해 본다. 이 소단원을 지도할 때는 학습자가 스스로의 삶을 돌아보며 어떻게 소셜 미디어 속에서의 삶과 현실에서의 삶을 균형 있게 꾸려 나갈 것인지 성찰할 수 있도록 지도하는 데 중점을 둔다.



◆ 소단원 성취 기준

미디어를 통한 자기표현과 관계 형성의 의미를 이해할 수 있다.

미디어에서 형성되는 정체성을 발견하고, 미디어로 사회적 관계를 맺는 과정이 갖는 의미를 파악하도록 한다. 그 과정에서 미디어로 자신을 표현하고 타인과 소통하는 즐거움을 체험할 수 있다.

◆ 생각 열기

| 교수·학습 방안 |

청소년들의 삶에서 소셜 미디어가 갖는 의미와 중요성에 대해 생각해 보기 위해 선정한 활동이다. 객관적인 통계 자료를 보면서 소셜 미디어가 학습자 자신들의 삶에서 어떤 역할을 하고 있는지, 소셜 미디어가 갖는 의미와 가치는 무엇인지 이해할 수 있도록 한다. 조사 결과 2위는 '소통/대화를 하기 위해', 3위는 '친구의 최신 소식을 알고 싶어서'로 나왔다.



'나'를 표현하는 소셜 미디어

1 소셜 미디어로 '나'를 표현하는 것이 갖는 의미를 생각하며 다음 글을 읽어 봅시다.

| 교수·학습 방안 |

제시된 자료 글은 이용자들이 소셜 미디어를 통해 많은 사람들에게 자기 자신을 표현하는 행위의 의미에 대해 설명하고 있다. 소셜 미디어에 자신과 자신의 일상을 드러내는 것은 단순한 표현 행위가 아니다. 소셜 미디어는 이용자가 새롭게 만들어 내는 또 다른 정체성이 연출되는 공간이다. 즉 소셜 미디어를 한다는 것은 '나'가 꿈꾸는 새로운 정체성의 표현 놀이에 참여하는 것이다. 학습자가 이러한 표현 놀이는 어떤 의미가 있으며 우리의 삶에 어떤 영향을 주는지에 대해 생각해 볼 수 있도록 지도한다.

| 자료 글 정리 |

• '나'를 표현하는 소셜 미디어

소셜 미디어의 역할	누구나 자신의 이야기를 표현할 수 있게 해 주었고 평범한 일상도 사람들에게 주목받는 하나의 콘텐츠가 될 수 있게 만들어 주었음.
표현 놀이	소셜 미디어를 한다는 것은 자신의 일상을 연출하고 그 모습을 수많은 사람들에게 전시하는 하나의 표현 놀이임.
표현 놀이의 재미	단순하게 반복되는 일상 속의 '나'가 아닌, 다른 사람들에게 보여 주고 싶은 '나'의 새로운 정체성을 드러낼 수 있음.
표현 놀이의 부작용	온라인 공간에서의 '나'에 과도하게 집착하여 자신을 부풀리거나 다른 사람의 평가와 반응에 민감하게 반응해 공허감과 불안감을 느끼는 경우 오히려 건전한 일상을 해치게 됨.

• 건강한 소셜 미디어 생활

자기 자신을 잃지 않기	자신의 개성을 살리면서도 다른 사람들과의 관계를 원활하게 유지할 수 있는 지혜로운 자기표현 방법을 모색해야 함.
--------------	--

2 자신의 소셜 미디어 계정에 접속한 후 다음 활동을 해 봅시다. 소셜 미디어를 이용하지 않는다면 계정을 새로 만들어 봅시다.

| 교수·학습 방안 |

소셜 미디어에서 형성된 정체성에 대해 점검해 보는 활동이다. 소셜 미디어에서의 '나'는 현실의 '나'에게서 비롯된 것이지만 현실의 '나'와 일치하지는 않는다. 소셜 미디어로 연결된 세계에서의 '나'는 어떤 모습으로 존재하는지를 돌아봄으로써 미디어가 새로운 정체성을 구성하는 데 어떤 영향을 주는지를 이해할 수 있다. 학습자가 미디어 속에서 만든 자신의 또 다른 정체성을 성찰하며 자신의 미디어 이용을 비판적으로 점검해 볼 수 있도록 지도한다.

(1) 소셜 미디어에서 '나'의 모습이 어떤지 다음 질문에 답하며 정리해 봅시다.

| 예시 답안 |

어떤 플랫폼을 사용하고 있나요?	인스타그램	
프로필 사진은 어떤 것인가요?	유명한 축구 선수의 유니폼	
소개 글에서 자신을 어떻게 표현하고 있나요?	스포츠, 특히 축구를 좋아하는 중학생으로 소개하고 있다. 좋아하는 축구 선수와 응원하는 축구 팀을 밝히고 있다.	
소셜 미디어를 자주 접속하나요?	그렇다면 그 이유는?	내가 좋아하는 분야의 콘텐츠가 계속해서 새로 올라오니까 재밌고 시간 보내기에도 좋아서
	그렇지 않다면 그 이유는?	광고가 많이 뜨고 재미가 없어서

(2) 소셜 미디어 속의 '나'와 실제의 '나'는 어떤 점에서 같고 어떤 점에서 다른지 생각해 봅시다.

| 예시 답안 |

같은 점	다른 점
나는 현실에서도 축구와 관련된 모든 것을 좋아한다. 이러한 나의 모습이 소셜 미디어 속에서도 분명하게 드러나고 있다.	현실에서 '나'는 다소 소극적이고 내성적인 편이다. 하지만 소셜 미디어 속에서의 나는 '축구'에 대한 열정을 과감하고 조금은 거칠게 표현하고 있다.

(3) 사람들이 소셜 미디어에서 자신을 어떻게 표현하고 싶어 하는지 친구들과 이야기해 봅시다.

| 예시 답안 |

- 현실은 항상 즐겁거나 좋은 일만 가득할 수는 없지만, 소셜 미디어에서는 행복한 순간만 선택적으로 보여 줄 수 있다. 그래서 사람들은 소셜 미디어에서 자신의 밝은 모습을 표현하고 싶어 한다.
- 소셜 미디어는 서로 만나 보지 못한 사람과도 친구를 맺을 수 있다. 그래서 현실에서는 소극적인 인간 관계를 맺던 사람이 소셜 미디어에서는 자신을 사교적인 사람으로 표현하고 싶을 수도 있을 것 같다.



관심과 인정을 주고받는 소통

1 소셜 미디어에서 사람들과 소통했던 경험을 떠올리며 다음 글을 읽어 봅시다.

| 교수·학습 방안 |

제시된 자료 글은 사람들이 소셜 미디어에서 서로 어떻게 소통하고 관심과 인정을 주고받는지, 이러한 상호 작용이 소셜 미디어를 이용하는 사람들에게 어떤 긍정적인 영향을 주는지에 대해 설명하고 있다. 더불어 소셜 미디어 안에서 지켜야 할 윤리가 있음을 안내하며 서로를 존중하고 배려하는 태도의 중요성을 강조하고 있다. 학습자가 소셜 미디어를 통해 따뜻한 관심을 주고받았던 경험을 떠올리면서 미디어가 인간관계에 있어서 어떤 역할을 하는지, 안전하고 즐거운 소셜 미디어 이용을 위해서 어떻게 행동해야 하는지를 생각해 볼 수 있도록 지도한다.

| 자료 글 정리 |

• 소셜 미디어와 소통

소셜 미디어에서의 상호 작용	사람들은 소셜 미디어에 자신을 기꺼이 노출하고 서로의 콘텐츠에 적절히 반응하면서 상호 작용함.
댓글, 좋아요, 이모티콘, 팔로우	게시물마다 표시되는 댓글, 좋아요, 이모티콘, 팔로우 등은 서로의 콘텐츠에 반응하며 상호 작용하는 수단이자 인기의 척도가 됨.

• 소셜 미디어에서의 표현과 경쟁

숫자로 표현되는 인기	• 소셜 미디어는 사람들의 관심이 숫자로 표시되므로 이용자들 사이에 경쟁을 부추김.
표현과 경쟁의 놀이	• 이용자들은 표현과 경쟁의 놀이를 즐기며 지속적으로 자신의 계정을 관리하고 더 큰 주목을 받을 수 있는 콘텐츠를 고민함.
소셜 미디어 안에서 지켜야 할 윤리	• 글이나 사진을 올릴 때 누군가에게 불쾌감이나 수치심을 주지는 않을지 고려해야 함. • 다른 사람을 깎아내리거나 모독하는 말은 하지 말고 내가 책임질 수 있는 말만 예의를 갖춰서 해야 함. • 소셜 미디어를 활용한 집단 따돌림이나 괴롭힘이 일어나지 않게 주의해야 함.
소셜 미디어를 바르게 이용하는 태도	• 이용자들이 서로를 존중하고 타인의 권리를 침해하지 않기 위해 노력해야 함.

2 소셜 미디어 게시물에 대한 사람들의 반응을 정리해 봅시다.

| 교수·학습 방안 |

소셜 미디어는 댓글, 좋아요, 이모티콘, 팔로우 등을 통해 게시물에 대한 반응을 표시할 수 있다. 소셜 미디어의 이러한 기능들이 이용자에게 어떻게 상호 작용의 재미를 느끼게 하는지, 그리고 어떤 콘텐츠가 왜 사람들로 부터 좋은 반응들을 얻었는지를 분석할 수 있도록 지도한다.

(1) 가장 많은 관심을 얻은 게시물에 대해 정리해 봅시다.

| 예시 답안 |

플랫폼 종류	페이스북
게시물의 내용	내가 그린 해리포터 그림과 글
관심도	<ul style="list-style-type: none"> • 좋아요(하트)수 : 32 • 공유 횟수: 24 • 댓글 수 : 10 • 이모티콘 수: 5
기억에 남는 반응	제가 본 해리포터 그림 중에 가장 멋진 것 같아요. 해리포터에 대한 애정이 진심으로 느껴지네요.

(2) (1)에서 정리한 게시물이 사람들의 관심을 많이 받은 이유가 무엇인지 생각해 본 후 친구들과 이야기를 나눠 봅시다.

| 예시 답안 |

사람들이 관심 있을 법한 주제였고, 우선 그림이 누가 보더라도 잘 그려졌기 때문일 것이다. 물론 나보다 더 잘 그리는 사람들도 있겠지만 해리포터에 대한 나의 진실한 관심과 애정이 사람들에게 진정성 있게 다가가지 않았을까 생각한다.

3 소셜 미디어에서 서로를 존중하며 소통하기 위해 함께 지켜야 할 약속을 정해 봅시다.

| 교수·학습 방안 |

소셜 미디어를 통한 소통이 긍정적인 효과를 거두기 위해 지켜야 할 원칙을 세워 보는 활동이다. 소셜 미디어를 통한 소통의 부작용에는 무엇이 있는지 짚어 보고, 서로를 존중하며 소통하기 위해 지녀야 할 소통의 자세 및 태도를 떠올리며 구체적인 원칙을 세울 수 있도록 지도한다.

| 예시 답안 |

- 비판은 할 수 있지만 비난은 해서는 안 된다.
- 자신이 책임질 수 있는 말만 한다.
- 친구를 따돌리거나 무시하지 않는다.
- 직접 대면하여 하지 못할 말은 소셜 미디어에서도 하지 않는다.



행복한 소셜 미디어 이용을 위한 안내서

1 다음 글과 만화를 보고, 소셜 미디어와 행복의 관계에 대해 생각해 봅시다.

| 교수·학습 방안 |

제시된 만화와 글은 어떻게 하면 소셜 미디어를 의미 있고 행복하게 이용할 수 있을지에 대해 설명하고 있다. 소셜 미디어는 사람들을 연결시키고 그 안에서 이용자의 삶을 더욱 확장시킬 수 있다. 그러나 소셜 미디어에 과도하게 몰입하다 보면 다른 사람들과 자신의 삶을 비교하면서 열등감과 같은 부정적인 감정을 느끼게 되기도 한다. 학습자가 자신들의 소셜 미디어 이용을 성찰해 보고, 행복한 소셜 미디어 생활을 위해 필요한 태도에 대해 생각해 볼 수 있도록 지도한다.

| 자료 글 정리 |

• SNS를 유량하는 당신을 위한 안내서

갈래	만화
주제	• 타인의 평가나 관심에 휘둘리지 말고 '나'라는 중심을 굳건히 지키면서 소셜 미디어를 사용해야 함.
특징	• '나의 생각과 마음을 나무의 뿌리와 잎들로 비유하여 표현하고 있음. • 소셜 미디어를 사용하는 한 인물의 시점에서 주제를 전달하고 있음. • 그림이 표현하는 상황마다 교훈적인 메시지를 글로 제시하고 있음.

• 소셜 미디어와 행복의 관계

소셜 미디어의 장점	자신의 생각이나 일상을 시공간의 제약 없이 공유하고 다른 사람들과 소통하면서 인정과 관심을 주고받을 수 있음.
소셜 미디어의 단점	소셜 미디어에 과도하게 집착하면 오히려 열등감을 느끼거나 남들이 좋아할 만한 '나의' 이미지를 만드는 데에 열중하게 될 수 있음.
행복한 소셜 미디어 이용을 위한 자세	자신을 더욱 사랑하고 나아가 세상에 의미있는 존재가 되기 위해 소셜 미디어에 어떤 '나'의 이야기를 만들어 가야 할지 고민해야 함.

2 다음은 태국의 사진 작가 촘뿌 바리또네가 자신의 소셜 미디어에 올린 사진입니다. 사진이 비판하고 있는 점이 무엇인지 이야기해 봅시다.

| 교수·학습 방안 |

사진 작가 촘뿌 바리또네의 작품에 담긴 메시지를 통해 소셜 미디어에 대해 비판적으로 검토해 보는 활동이다. 소셜 미디어에 전시되는 사람들의 모습은 연출된 것이다. 자신의 일상을 연출하는 행위 자체가 나쁜 것은 아니나 자신을 과시하기 위해 진실을 왜곡하고 다른 사람을 속이는 것은 바람직하다고 볼 수 없다. 학습자가 소셜 미디어를 이용하는 사람들의 모습과 왜곡된 욕망을 비판적으로 점검할 수 있도록 지도한다.

| 예시 답안 |

- 소셜 미디어에서 현실을 왜곡하거나 조작한 모습을 올리는 행태를 비판하고 있다.
- 남들의 시선에 과도하게 집착하여 진짜 '나'의 모습을 잃어 가는 사람들의 모습을 지적하고 있다.

3 '행복한 소셜 미디어 생활'을 주제로 한 게시물을 만들어 봅시다.

| 교수·학습 방안 |

앞선 활동들을 토대로 '행복한 소셜 미디어 생활'을 주제로 한 소셜 미디어 게시물을 만들어 보는 활동이다. 소셜 미디어를 이용하면서 오히려 불행하다고 느꼈던 경험을 떠올려 보고, 소셜 미디어를 건강하고 행복한 생활을 위한 도구로 활용하기 위해 필요한 것들을 이야기한 후 게시물을 제작해 보도록 한다. 학습자가 자신들의 소셜 미디어 생활을 성찰하고 그를 통해 얻은 깨달음을 적절한 메시지로 표현할 수 있도록 지도한다.

(1) 소셜 미디어를 이용하면서 오히려 외로움을 느끼는 상황에는 어떤 것이 있는지 생각해 봅시다.

| 예시 답안 |

- 소셜 미디어 속 다른 사람들의 화려하고 멋진 일상을 보면 나의 모습이 초라하게 느껴진다.
- 내가 올린 게시물에 '좋아요'나 댓글이 별로 달리지 않아 속상한 적이 있다.
- 팔로워 수가 늘지 않아 스스로를 존재감 없는 사람처럼 생각할 때가 많다.
- 소셜 미디어를 관리하는 데 너무 많은 시간을 써서 지치고 힘들 때가 있다.

(2) 건강하고 행복한 삶을 위한 소셜 미디어 이용법에 대해 이야기를 나눠 봅시다.

| 예시 답안 |

- 일상생활에서 소셜 미디어를 사용하는 시간을 일정하게 정해 놓고 생활한다.
- 나를 과시하기 위해 비싼 옷이나 물건을 사지 않는다.
- '좋아요'나 댓글 그리고 팔로워 수 같은 것에 연연해하지 않는다.
- 소셜 미디어에서 서로를 존중하고 배려하는 문화를 만들어 간다.

(3) '행복한 소셜 미디어 생활'을 주제로 한 게시물을 만들어 소셜 미디어에 올려 봅시다.

| 예시 답안 |

게시물의 내용
행복한 소셜 미디어 활동을 위한 나만의 체크리스트를 적어 내 책상에 붙여 놓은 사진

게시글
소셜 미디어를 하면서 가끔 '이게 진짜 나일까? 진짜 내 생각일까?' 싶을 때, 이 체크리스트를 보면서 자신을 돌아보자!

해시태그
#행복한_소셜_미디어 #나_자신을_알자 #타인의_평가는_두렵지_않아 #소셜_미디어_체크_리스트

(4) 다른 친구들이 올린 게시물에 답글을 달아 봅시다.

| 예시 답안 | 생략

진로 탐색 '부캐' 놀이

◆ 활동 선정의 이유

'부캐'는 본래 게임 용어로, 본캐릭터가 아닌 새로 만든 캐릭터라는 뜻으로 사용되었다. 그러나 '부캐'란 용어는 대중문화 분야에서 평소 자신과 다른 모습의 캐릭터라는 의미로 확대되어 사용되기 시작했다. 최근에는 평범한 사람들도 소셜 미디어 계정을 통해 '부캐'를 만들어 활동하고 있기도 하다. 이번 대단원 프로젝트 활동에서는 자신의 진로와 관련지어 '부캐'를 만들어 보고 소셜 미디어 활동까지 해 본다. 이러한 활동을 통해 학습자가 미디어에서 만들어지는 정체성을 어떻게 바라봐야 하는지, 미디어에서 자신을 표현하는 놀이를 어떻게 자신의 성장으로 이어 가게 할 것인지를 탐색하고 성찰해 볼 수 있도록 한다.

자신의 진로에 대해 고민해 보고 나의 진로에 관련된 '부캐'를 만들어 봅시다.

1 내가 관심 있는 진로를 친구에게 소개해 봅시다.

| 교수·학습 방안 |

'부캐'를 만들기 전에 자신이 관심 있는 진로에 대해 먼저 생각하고 조사해 보는 활동이다. 자신이 그 진로에 대해 어떻게 관심을 갖게 되었는지 떠올리고 그 분야에서 성공한 인물에 대해 조사해 보면서 해당 진로에 대한 이해도를 높일 수 있도록 한다.

| 예시 답안 |

관심 있는 진로	영화감독
진로를 선택한 이유	영화를 좋아하고 사람들에게 용기와 희망을 줄 수 있는 영화를 만들고 싶기 때문이다.
해당 분야에서 유명한 인물	봉준호, 데이비드 핀처, 알폰소 쿠아론

2 다양한 미디어에서 자신이 선택한 진로에 관한 정보를 더 찾아봅니다.

| 교수·학습 방안 |

앞선 활동에 이어 자료를 조사하는 활동이다. 진로와 관련된 '부캐'가 좀 더 입체적이고 구체적으로 만들어지기 위해서는 해당 진로에 관한 더 많은 정보가 필요하다. 학습자가 다양한 미디어를 활용하여 되도록 다양한 자료를 조사해 볼 수 있도록 함으로써 해당 진로에 대한 이해를 더 깊게 할 수 있도록 지도한다.

| 예시 답안 |

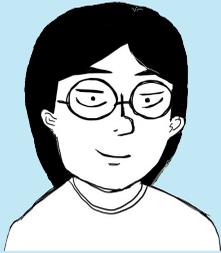
미디어	주요 내용 및 출처
포털 사이트	영화진흥위원회 / 익스트림무비
유튜브	지무비 / 고몽 / 젊은달
소셜 미디어	봉준호 감독 소셜 미디어 계정 / 영화 천국(영화 관련 소셜 미디어 계정)
기타	민병훈, 『영화감독이 되는 길』, 가세, 2018

3 지금까지 조사한 내용들을 바탕으로 나의 '부캐'를 만들어 봅시다.

| 교수·학습 방안 |

1, 2에서 조사한 내용들을 바탕으로 해당 진로와 관련된 '부캐'를 만들어 보는 활동이다. '부캐'의 이름, 직업, 성격 등을 만들어 보고 기타 특징을 설정해 본다. 학습자가 해당 진로에서 활동하는 모습을 상상하면서 자신이 이상적으로 생각하는 캐릭터의 모습을 구체화할 수 있도록 지도한다.

| 예시 답안 |



- 이름: 김감독
- 직업: 영화감독
- 성격: 완벽한 장면이 나올 때까지 포기하지 않는 완벽주의자
- 기타 특징: 유명한 배우보다는 길거리에서 배우를 캐스팅하는 것을 선호함. 선배 감독인 봉준호 감독의 영화 「옥자」를 보고 난 후 채식주의자가 되었음. 쉴 때는 집 밖으로 나오지 않고 추리 소설을 읽음.

4 3번 활동에서 만든 '부캐'의 소셜 미디어 계정이 있다고 가정하고 '부캐'의 특징이 잘 드러나는 게시물을 구성해 봅시다.

| 교수·학습 방안 |

앞선 활동으로 완성한 '부캐'의 소셜 미디어 게시물을 구성하는 활동이다. 게시물의 내용은 물론 계정 아이다, 프로필 사진, 게시 글의 어투 등에도 '부캐'의 정체성이 잘 드러날 수 있도록 지도한다. 실제 계정을 만들어 활동해 보아도 좋다.

| 예시 답안 | 생략

배운 내용 확인하기

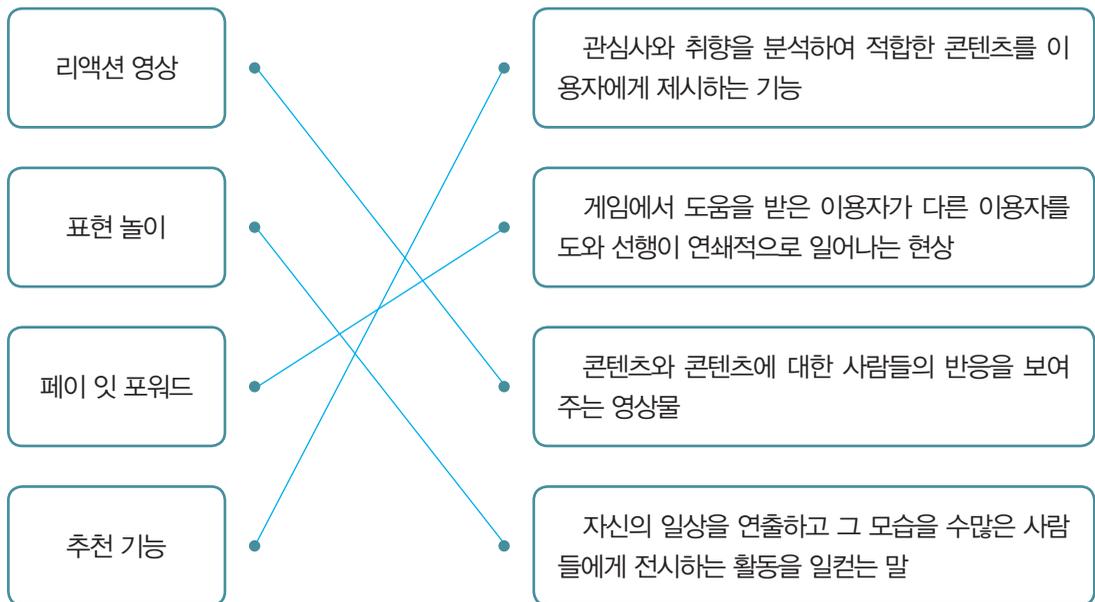
1 이 단원에서 배운 내용을 떠올리며 빈칸에 들어갈 말을 <보기>에서 찾아 적어 봅시다.

보기

스토리텔링 몰입감 소셜 미디어 팬덤 온라인 동영상 플랫폼

- 이야기는 전달하는 스토리텔링 방식에 따라 같은 사건도 전혀 다른 느낌을 줄 수 있다.
- 게임의 가상 세계 체험, 감각적 쾌감, 목표 달성의 보람 등은 이용자에게 몰입감을 준다.
- 미디어의 발달로 팬덤은 수동적인 소비자가 아니라 대중문화의 주체로 자리매김했다.

2 이 단원에서 배운 내용을 떠올리며 다음 단어와 그에 관한 설명을 바르게 연결해 봅시다.



스스로 점검하기

| 각 항목의 주요 점검 사항 |

다양한 미디어를 통해 대중문화를 체험할 수 있다.

미디어의 변화에 따라 문화를 향유하는 방식이 어떻게 달라지는지를 이해하고, 더 나아가 새로운 미디어 환경에서 단순한 소비자가 아니라 적극적인 참여자로서 대중문화의 발전에 어떻게 기여할 수 있을지를 고민할 수 있도록 한다.

게임 미디어의 특징을 이해하고 게임을 절제하며 즐길 수 있다.

게임 미디어가 갖는 특성을 통해 게임이란 무엇인지를 이해하고 게임이 주는 긍정적 영향과 부정적 영향을 균형 있게 파악할 수 있으며, 서로 협력하고 소통하는 게임 공동체의 문화를 만들어 갈 수 있도록 한다.

소셜 미디어를 통한 소통과 관계 형성의 즐거움을 발견할 수 있다.

미디어를 통해 자기를 표현하고 다른 사람들과 관계를 형성하는 것의 의미를 이해하며, 미디어에서 형성되는 새로운 정체성을 어떻게 건강하게 만들어 나갈 수 있을지를 고민하고 실천할 수 있도록 한다.

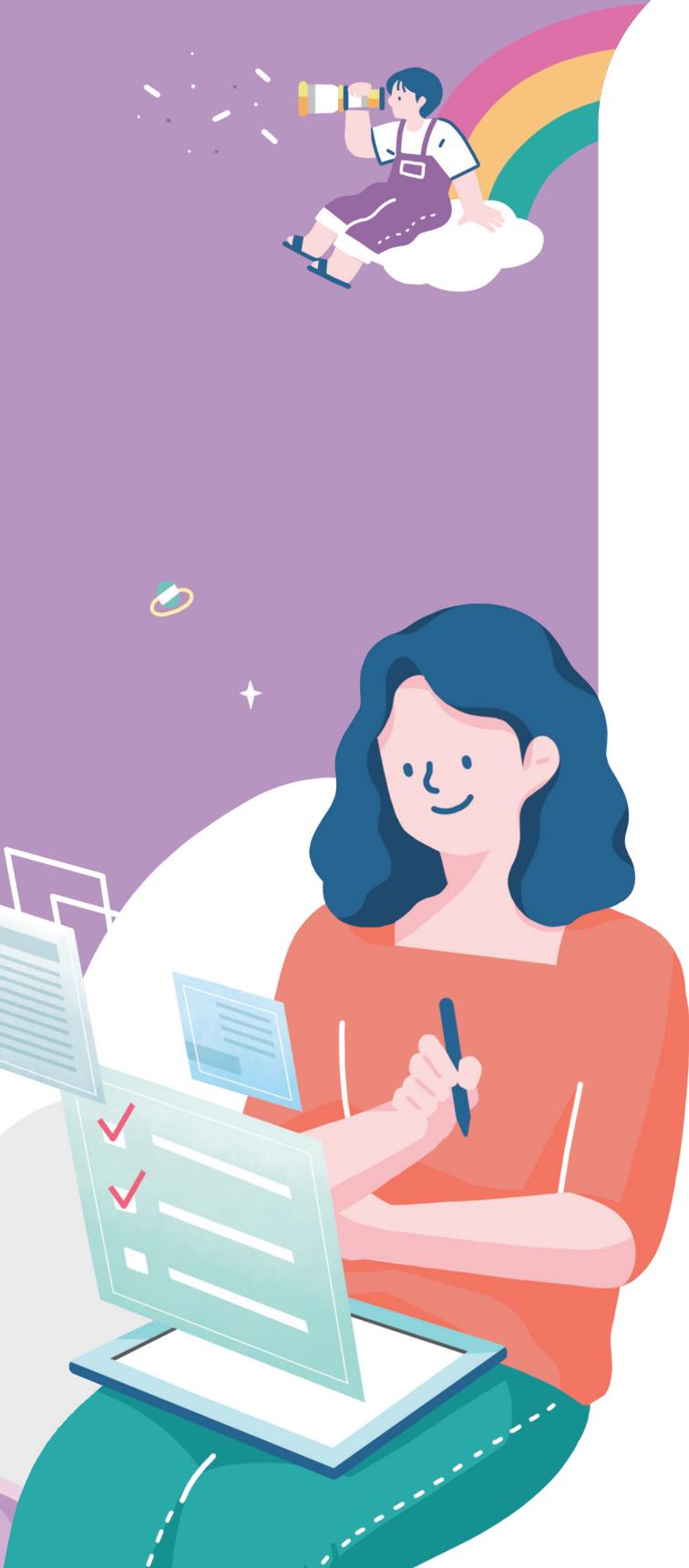
III



미디어, 꼼꼼하게 따져 볼까?

우리에게 도움을 주기도 하고 우리를 속이기도 하는 미디어, 어떻게 하면 현명하게 이용할 수 있을까요? 이 단원에서는 변화하는 미디어 환경, 그리고 공공성과 상업성이라는 미디어의 양면적 특성을 살펴보고 정보를 무분별하게 받아들였을 때의 문제점을 생각해 봅니다. 또 허위 조작 정보를 구별하는 방법을 익혀 미디어를 비판적으로 이용하는 능력을 길러 봅니다.





1

미디어 환경의 변화와 미디어의 양면성

- 미디어 소비자
- 미디어의 공공성과 상업성
- 기사형 광고와 광고성 기사

2

미디어가 비추는 세상

- 미디어 속 고정 관념과 편견
- 정보 전염병, 인포데믹
- 오보와 허위 조작 정보

3

현명한 미디어 이용

- 필터 버블과 확증 편향
- 허위 조작 정보와 팩트 체크

대단원 개관

1. 대단원 안내

이 대단원은 미디어를 이용할 때 비판적 태도를 가져야 하는 이유가 무엇인지, 정보의 진위와 질을 평가하는 방법에는 어떤 것이 있는지를 학습할 수 있도록 구성하였다. 첫 번째 소단원에서는 미디어 환경의 변화와 미디어의 양면적 특성을 통하여 미디어를 능동적이고 비판적인 태도로 이용해야 하는 이유를 이해한다. 두 번째 소단원에서는 미디어에 드러나는 고정 관념과 편견의 문제점을 파악하고, 코로나19로 확산된 인포데믹 현상을 이해해 본다. 세 번째 소단원에서는 합리적인 판단과 균형 있는 정보 수용을 위협하는 필터 버블 현상과 확증 편향에 대해 알아본다. 그 후 구체적인 정보 분별법을 익히고 실제로 정보를 분석하고 평가하는 활동을 하며 비판적 사고를 길러 본다.

이 단원을 지도할 때에는 미디어 소비자로서의 자아를 인식할 수 있도록 하고, 능동적인 미디어 생활의 필요성을 깨닫고 실제 생활에서 정보를 분별하는 능력을 키울 수 있도록 한다.

2. 관련 교과 교육 과정

교과	성취 기준
국어	<ul style="list-style-type: none"> • [9국01-11] 매체 자료의 효과를 판단하며 듣는다. • [9국02-07] 매체에 드러난 다양한 표현 방법과 의도를 평가하며 읽는다. • [9국03-08] 영상이나 인터넷 등의 매체 특성을 고려하여 생각이나 느낌, 경험을 표현한다.
사회	<ul style="list-style-type: none"> • [9사(일사)02-03] 대중 매체와 대중문화의 의미와 특징을 이해하고, 대중문화를 비판적으로 평가하는 태도를 가진다.

3. 대단원 구조 및 지도 계획

차시	구성 요소	주요 학습 활동
1~2차시	(1) 미디어 환경의 변화와 미디어의 양면성	<p>[생각 열기] 만화를 보고 미디어의 수익 구조에 대해 생각해 보기</p> <p>[주제 활동 ①] 소비자에서 생비자로</p> <ul style="list-style-type: none"> • 미디어 환경의 변화에 유의하며 자료 글 읽기 • 나의 미디어 소비 활동과 생산 활동 알아보기 <p>[주제 활동 ②] 미디어의 특성</p> <ul style="list-style-type: none"> • 미디어의 공공성과 상업성을 이해하며 자료 글 읽기 • 미디어의 역할과 미디어가 공공성을 지켜야 하는 이유 알아보기 • 지상파 방송 중간 광고 허용에 대해 토론하기

		<p>[주제 활동 ③] 기사일까? 광고일까?</p> <ul style="list-style-type: none"> • 기사형 광고와 광고성 기사의 개념을 이해하며 자료 글 읽기 • 사례를 보고 기사형 광고와 광고성 기사 비교해 보기 • 기사와 광고를 구분해야 하는 이유, 구분 방법에 대한 생각 적기
3~5차시	(2) 미디어가 비추는 세상	<p>[생각 열기] 이미지를 보고 미디어 재현과 미디어의 한계 생각해 보기</p> <p>[주제 활동 ①] 미디어는 현실을 있는 그대로 보여 줄까?</p> <ul style="list-style-type: none"> • 미디어 속 고정 관념과 편견의 문제점 파악하며 자료 글 읽기 • 광고에 드러난 고정 관념이나 편견 찾아보기 • 다양한 미디어에서 고정 관념이나 편견을 찾아보고 개선 방법 탐색하기 <p>[주제 활동 ②] 정보 전염병을 조심하라!</p> <ul style="list-style-type: none"> • 인포데믹의 위험성을 이해하며 자료 글 읽기 • 자신이 알고 있는 허위 조작 정보 말해 보기 • 영상을 보고 인포데믹 현상의 원인과 문제점 확인하기 <p>[주제 활동 ③] 오보와 허위 조작 정보</p> <ul style="list-style-type: none"> • 오보와 허위 조작 정보의 개념을 이해하며 자료 글 읽기 • 오보와 허위 조작 정보의 차이를 알고, 잘못된 정보에 대처하는 방법 말해 보기
6~7차시	(3) 현명한 미디어 이용	<p>[생각 열기] 신뢰하기 어려운 정보를 고르고 그 이유 말해 보기</p> <p>[주제 활동 ①] 비판적 사고로 나와 우리를 지켜요!</p> <ul style="list-style-type: none"> • 미디어를 비판적인 태도로 이용해야 하는 이유 생각하며 자료 글 읽기 • 필터 버블, 확증 편향에 대응하는 방법 탐색하기 • 정보를 비판적으로 수용하기 위한 질문 만들기 <p>[주제 활동 ②] 허위 조작 정보를 구별하는 방법</p> <ul style="list-style-type: none"> • 허위 조작 정보를 구별하는 방법을 이해하며 자료 글 읽기 • 허위 조작 정보의 문제점과 대응 방안 탐구하기 • 정보의 진위 여부 판별하기
8차시	대단원 프로젝트 활동	<p>[정보 품평회 열기]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 검색한 정보의 신뢰성, 완전성, 유용성 평가하기 • 정보 품평상 수여하기
	대단원 마무리	<ul style="list-style-type: none"> • 제시된 문제에 답하며 배운 내용 확인하기 • 평가표를 작성하며 나의 학습 정도 점검하기

4. 대단원 지도상의 유의점

이 단원은 미디어로 인해 발생하는 다양한 문제점을 파악하고 그에 대한 해결 방안을 탐구하는 데 지도의 중점을 둔다. 이 단원은 미디어의 비판적 이용을 다루고 있으므로 학습자가 미디어에 대한 편견을 갖지 않도록 유의하여 지도할 필요가 있다. 비판적인 태도로 미디어를 이용하는 것의 중요성을 이해한 후, 정보를 판별하는 구체적인 방안을 실제 정보에 적용하며 미디어 리터러시를 갖추도록 해야 한다. 이 단원에서 제시하고 있는 정보 판별 방법 외에도 학습자가 스스로 다양한 방법을 탐구해 보는 기회를 제공할 수 있다.

1

미디어 환경의 변화와 미디어의 양면성

학습 목표

- 미디어 환경의 변화를 이해할 수 있다.
- 미디어의 공공성과 상업성을 이해할 수 있다.

소단원 개관

◆ 소단원 안내 및 지도의 중점

이 소단원은 미디어 환경에 대한 이해를 바탕으로 공공성과 상업성이라는 미디어의 양면적 특성을 알아보기 위해 설정되었다. 주제 활동 ①에서는 인터넷의 보급으로 달라진 미디어 환경을 이해하고, 나의 미디어 활동을 떠올리며 미디어 소비자로서의 역할에 대해 생각해 보도록 한다. 주제 활동 ②에서는 미디어의 공공성과 상업성을 이해함으로써 미디어를 바라보는 시각을 넓히도록 한다. 주제 활동 ③에서는 기사의 모습을 하고 있는 광고를 살펴보고 미디어를 비판적으로 이해해야 하는 이유를 인식할 수 있도록 한다.



◆ 소단원 성취 기준

미디어 환경의 변화와 미디어의 양면성을 이해할 수 있다.

기술의 발달이 미디어 환경을 어떻게 변화시켰는지 파악하고, 미디어가 공공성과 상업성이라는 양면적 특성을 지니게 된 배경을 이해하게 한다.

◆ 생각 열기

| 교수·학습 방안 |

이 활동은 학습자가 자주 이용하는 ‘유튜브’를 예로 들어 미디어의 수익 구조를 생각해 보도록 하기 위해서 선정하였다. 미디어를 무료로 즐겼던 경험을 떠올려 보고, 보이지 않는 미디어의 수익 구조에 대해 생각해 봄으로써 미디어 생산자, 미디어 이용자, 광고주 등 미디어 세상을 움직이는 사람들을 파악할 수 있도록 한다.



소비자에서 생비자로

1 다음 글을 읽고 미디어 환경이 어떻게 변화해 왔는지 생각해 봅시다.

| 교수·학습 방안 |

자료 글은 인터넷의 등장을 계기로 미디어 이용자였던 대중이 미디어 생비자로서 변화하는 과정을 보여 주고 있다. 이 글은 텔레비전, 신문, 라디오 등의 대중 매체가 중심이었던 미디어 환경에서 스마트폰, 컴퓨터 등의 뉴 미디어가 등장하게 됨에 따라 변화된 의사소통 방식을 설명하고 있다. 소수의 언론사가 대중에게 일방향적으로 메시지를 전달했던 과거와 달리 인터넷으로 연결된 다수의 생비자가 자유롭게 의견을 주고받으며 양방향적 소통을 하게 된 배경을 이해하는 것이 중요하다. 이 과정을 통해 학습자는 자신이 미디어 소비자에 그치는 것이 아니라 생산자의 역할도 하고 있음을 인지할 수 있도록 한다.

| 자료 글 정리 | 미디어 생비자의 등장

인터넷 등장 이전	대중 매체 중심의 환경에서는 소수의 생산자가 다수의 소비자에게 일방적으로 메시지를 전달하는 일방향적인 의사소통이 이루어졌음.
인터넷 등장 이후	인터넷을 통해 다수의 생비자가 다각적, 양방향적으로 활발히 의사소통을 함.
미디어 생비자	미디어 생산자와 소비자가 결합된 용어로서, 미디어 소비와 생산을 동시에 하는 사람을 가리키는 말임.

2 내가 최근에 이용한 미디어를 떠올리며 미디어 생비자로서의 경험을 나누어 봅시다.

| 교수·학습 방안 |

학습자가 자신의 미디어 활동을 떠올려 보며 생활 속에서 이미 미디어 생비자로서의 역할을 하고 있음을 인식하도록 지도한다. 자신의 미디어 소비 활동과 미디어 생산 활동을 구분해 보되, 미디어 소비 활동과 미디어 생산 활동이 결합된 형태로 이루어지는 경우도 있음을 이해할 수 있도록 지도한다. 서로의 미디어 활동 내용을 비교해 보도록 하여 미디어 생비자로서 다양하게 활동하는 모습을 살펴보게 한다.

(1) 나의 미디어 활동 내용을 정리해 봅시다.

| 예시 답안 |

활동 내용	메신저로 친구와 대화를 함.	점심시간에 게임을 함.	이번 주 날씨를 확인함.
미디어	메신저 서비스	스마트폰	인터넷 뉴스

활동 내용	새로 산 운동화의 사진을 찍고 친구들에게 보여 줌.	친구의 인스타그램 게시물에 댓글을 씀.	학교 과제를 하기 위해 피피티(PPT) 자료를 만들.
미디어	스마트폰 카메라	소셜 미디어	컴퓨터

(2) (1)에서 정리한 미디어 활동을 소비 활동과 생산 활동으로 나누어 봅시다.

| 예시 답안 |

미디어 소비 활동	미디어 생산 활동
<ul style="list-style-type: none"> • 메신저로 친구들과 대화를 나눔. • 점심시간에 게임을 함. • 이번 주 날씨를 확인함. 	<ul style="list-style-type: none"> • 메신저로 친구들과 대화를 나눔. • 새로 산 운동화의 사진을 찍고 친구들에게 보여 줌. • 친구의 인스타그램 게시물에 댓글을 씀. • 학교 과제를 하기 위해 피피티(PPT) 자료를 만들.

(3) 나의 미디어 활동과 친구들의 활동을 비교해 보고 느낀 점을 적어 봅시다.

| 예시 답안 |

- 친구들도 스마트폰이나 컴퓨터를 활용한 미디어 활동을 한다는 점에서 나와 비슷한 점이 많았다.
- 미디어 소비 활동이면서 동시에 생산 활동인 경우도 있어서 명확히 구분하기 어려웠다.
- 나와 달리, 어떤 친구는 스마트폰이나 컴퓨터 외에 책, 신문, 텔레비전, 라디오 등 다양한 미디어를 활용하기도 하였다.



참고 자료 텍스트 생산에 참여하는 사회 구성원의 증가

텍스트 생산에 참여하는 사회 구성원의 비율이 급증하고 있다. 2018년 조사에 따르면 우리나라 만 6세 이상 인터넷 이용자의 65.2%가 누리 소통망을 이용하고 있다고 하였는데, 우선 이들이 직간접적으로 텍스트 생산에 참여하는 사회 구성원들이라고 할 수 있다. 여기서 직간접적이라고 표현한 까닭은 자신의 고유한 텍스트를 직접적으로 생산하는 행위 외에 누군가가 생산한 텍스트에 댓글을 달거나 그 텍스트를 자신의 디지털 네트워크를 통해 공유하는 행위 역시 간접적인 텍스트 생산 행위라고 할 수 있기 때문이다. 최근에는 본격적인 경제 활동을 목적으로 하여 텍스트 생산에 참여하는 사회 구성원들이 증가하고 있다. 1인 미디어가 확산되는 것도 그러한 이유에서인데, 여기서 1인 미디어란 1인의 창작자에 의해 생산된 텍스트가 구독을 원하는 소비자들에게 원활하게 제공될 수 있도록 지원하는 형태의 미디어를 말한다. <중략> 2018년에 수행된 ‘초·중등 진로 교육 현황 조사’에서는 1인 창작자(해당 보고서에서는 ‘인터넷 방송 진행자’로 명명됨.)가 초등학생들의 희망 직업 5위에 오르기도 하였다.

- 옥현진, 「디지털 미디어 시대의 비판적 읽기」에서



미디어의 특성

1 다음 글을 읽고 미디어의 공공성과 상업성에 대해 생각해 봅시다.

| 교수·학습 방안 |

자료 글은 미디어의 공공성과 상업성이라는 상반된 두 측면을 살펴볼 수 있도록 예시를 들어 설명하고 있다. 이 글을 읽으며 미디어가 공동체의 담론을 만들고 공동체의 이익을 확대해 나가려는 공공성이나, 개인이나 기업의 경제적 이익을 추구하는 상업성을 모두 지니고 있음을 이해할 수 있도록 이끈다. 미디어의 공공성과 상업성은 대립적이지만 공존하는 개념이므로 어느 한쪽만을 옳은 것으로 보기보다는 공공성이 강한 미디어도 있고 반대로 상업성이 강한 미디어도 있음을 인지하는 데 초점을 두도록 지도한다.

| 자료 글 정리 |

미디어의 공공성	미디어가 가진 전달의 힘을 이용해 공동체의 문제를 알리거나 공동체의 이익을 확장해 나가는 특성
미디어의 상업성	미디어를 통하여 이윤을 창출하는 특성 • 광고주: 광고비를 미디어 기업에 제공함. • 미디어 기업: 광고비 등을 통한 수익으로 콘텐츠를 제작하고 플랫폼을 운영하여 이용자를 확보함. • 이용자: 미디어를 이용하는 과정에서 광고에 노출됨.
미디어의 공공성과 상업성의 관계	• 미디어의 공공성과 상업성은 서로 대립되지만 공존하는 개념임. • 미디어의 상업성이 점점 강해지고 있으나, 미디어의 공공성을 지키기 위한 노력도 계속되고 있음.

2 다음 대화를 바탕으로 미디어의 역할과 미디어가 공공성을 지켜야 하는 이유에 대해 이야기를 나눠 봅시다.

| 교수·학습 방안 |

제시된 대화를 읽으며 미디어가 공동체에 어떤 역할을 하고 있는지 파악해 보도록 지도한다. 유사한 실제 사례를 주변에서 찾아보고 미디어가 사회 문제를 해결하기 위한 매개로 활용될 수 있음을 파악하게 한다.

| 예시 답안 |

- 미디어의 역할
 - 사회의 문제를 공론화하고 문제점을 드러내는 역할을 하고 있다.
 - 문제의 개선 방안을 공유하고 문제 해결에 참여할 수 있게 하는 매개로서의 역할을 하고 있다.
- 미디어가 공공성을 지켜야 하는 이유
 - 미디어는 국민에게 사회적 이슈에 대한 다양한 정보를 제공하여 여론을 형성하는 데 막대한 영향을 미친다. 그러므로 미디어가 공공성을 지키지 않는다면 그 피해는 고스란히 국민에게 돌아갈 것이다.



참고 자료 미디어의 공공성이 드러난 사례

김OO SH 사장 후보자 오늘 시 의회 인사 청문회

서울시가 서울도시주택공사(SH) 사장에 김OO 전 의원을 내정했다. 5일 서울시와 시 의회에 따르면 오△△ 시장은 이날 김 전 의원을 SH 사장으로 내정하고 곧 시 의회에 인사 청문회 개최를 요청할 예정이다. 김 내정자는 □□대에서 도시계획학으로 학·석·박사 학위를 받은 도시 계획 전문가다. 2016~2020년 비례 대표로 제20대 국회의원을 지냈고, 작년 5월부터 올해 4월까지 당 비상 대책 위원으로 활동했다.

- 『연합뉴스』, 2021년 7월 27일 기사

→ 인사 청문회 방송과 뉴스는 많은 국민들이 정치적 안전에 관심을 갖도록 한다.

‘쪽방촌 2부작’ 데이터 기반 탐사 보도상 시상식

한국일보의 ‘쪽방촌 2부작(지옥고 아래 쪽방·대학가 新쪽방촌)’이 한국 데이터저널리즘 어워드에서 ‘올해의 데이터 기반 탐사 보도상’을 수상했다. ‘지옥고 아래 쪽방’은 서울 쪽방촌 건물 318채의 등기부 등본을 전수 조사해, 재력가의 재테크 수단으로 변질된 주거 난민들의 빈곤을 드러냈다. 속편 ‘대학가 新쪽방촌’은 서울 성동구 OO동 일대 대학촌 원룸 건물의 불법 쪼개기 실태를 데이터로 입증해, 주거 빈곤의 경계에 놓인 청년들의 삶을 조명했다.

- 『한국일보』, 2019년 11월 23일 기사

→ ‘상위 계층의 불법 자산 증식’이라는 중요한 사회 이슈를 탐사 보도하여 공동체 문제를 알렸다.

3 다음 신문 기사를 참고하여 지상파 방송의 중간 광고 허용에 대한 나의 입장을 정하고, 모둠별로 찬반 토론을 해 봅시다.

| 교수·학습 방안 |

지상파 방송에서도 중간 광고가 허용된다는 내용의 기사를 읽고 지상파 방송이 가지고 있는 공공성과 상업성에 대해 생각해 보도록 지도한다. 지상파 방송 중간 광고에 대한 찬성과 반대 논리를 조사해 보고, 지상파 방송은 왜 다른 방송보다 더 많은 공공성이 요구되는지 생각해 보도록 이끈다. 나아가 방송사들이 광고 수익을 얻는 과정과 이유에 대해 생각해 보도록 유도하여 미디어의 상업적 구조를 파악할 수 있게 한다.

| 예시 답안 |

지상파 방송 중간 광고 허용에 대한 나의 입장

지상파 방송 중간 광고에 반대한다. 평소 텔레비전을 볼 때 재미있는 순간에 ‘1분 후 계속됩니다.’와 같은 안내가 나오고 광고가 이어지면 시청 흐름이 끊겨 기분이 좋지 않았다. 그러다 보니 텔레비전 방송을 시청하는 대신 중간 광고가 없는 동영상 스트리밍 서비스를 이용하는 경우가 점점 많아지고 있다. 중간 광고는 한 편의 프로그램을 처음부터 끝까지 시청하지 못하게 해 몰입을 방해하는 등 시청자에게 많은 불편함을 준다.

찬성 근거	반대 근거
미디어 환경의 변화로 방송사의 광고 매출이 큰 폭으로 하락했고, 많은 지상파 방송사들이 재정난을 겪고 있다. 시청자가 원하는 고품질의 프로그램을 제작하기 위해서는 중간 광고 허용 등 광고 규제를 완화해야 한다.	공영 방송은 공공성을 지키는 것이 매우 중요하므로 지상파 방송의 중간 광고 허용에 반대한다. 지상파 방송사의 재정난 해소를 위해 시청자가 불편을 감수해야 할 이유가 없다. 또한 시청률이 높은 프로그램에 광고가 몰릴 것이므로 재미에만 초점을 둔 콘텐츠가 많아질 것이다.



참고 자료 지상파도 “60초 후에 계속됩니다” 나온다…… 7월부터 중간 광고

지상파 중간 광고 흡수 오나…… 최대 6회

지상파 중간 광고는 케이비에스(KBS), 엠비시(MBC), 에스비에스(SBS) 등 지상파 3사가 지난 2010년 중편 출범 이후 줄기차게 요구해 온 사안이다. 케이블 텔레비전, 아이피티브이(IPTV), 종합 편성 채널 등은 모두 중간 광고를 한다. 방통위는 “기존 비대칭으로 되어 있던 규제 형평성을 맞추고 시장 환경과 맞지 않는 낡은 규제를 해소하기 위해 지상파 중간 광고 도입이 불가피했다.”라고 밝혔다.

지상파 중간 광고는 케이블 텔레비전 등 유료 방송과 동일한 시간, 횟수로 허용된다. 45~60분 분량의 프로그램은 1회(회당 1분 이내), 60~90분 분량 프로그램은 2회 등 30분당 1회씩 횟수를 늘려 가며 프로그램 시간에 따라 최대 6회까지 중간 광고를 내보낼 수 있다.

광고 총량도 매체 간 규제 차이를 해소하는 방향으로 개정했다. 지상파 방송 광고 시간이 프로그램 편성 시간당 최대 18%에서 20%로 늘어난다. 일 평균 광고 시간 역시 15%에서 17%로 조정된다. 매체 구분 없이 가상·간접 광고(PPL) 시간도 7%로 맞추기로 했다.

중간 광고로 인한 시청자의 시청권 훼손을 방지하기 위한 보호 조치도 마련했다. 중간 광고를 편성할 때는 방송 프로그램의 성격과 주 시청 대상을 고려해 프로그램의 온전성이 훼손되거나 시청 흐름이 방해되지 않도록 해야 한다. 방송 프로그램 출연자가 중간 광고에 출연하는 등 광고가 방송 프로그램과 혼동되지 않도록 해야 한다는 허용 원칙도 신설했다. 중간 광고 시작을 시청자들이 명확하게 알 수 있도록 사전에 자막·음성 등으로 고지해야 한다. 고지 자막 크기를 화면의 1/32 이상으로 하도록 고지 의무도 강화했다.

중간 광고 규제를 우회한 ‘꼼수’로 지적을 받아 온 분리 편성 광고(PCM)에 대한 규정도 신설했다. 분리 편성 광고는 동일한 방송 프로그램을 2부 또는 3부로 분리해 그 사이에 편성하는 광고다. 에스비에스(SBS)는 지난해 인기 드라마 「스토브 리그」에 대해 한 편을 3부까지 쪼개 편성하며 편법 중간 광고를 내보내 방통위가 집중 단속에 나선 바 있다. 사실상 중간 광고처럼 운영돼 왔던 분리 편성 광고 역시 중간 광고와 통합해 같은 시간, 횟수 기준을 적용받는다.

주파수도 공짜, 수신료에 광고 수입까지…… 지상파 3사 특혜?

지상파 방송사는 환영의 뜻을 밝혔다. 엠비시(MBC)는 이날 성명에서 “47년 만의 중간 광고 재도입 결정이 지상파 재정난을 털 수 있는 단비가 되길 기대한다.”라며 “중간 광고 재도입을 국민들에게 은혜를 갚는 공영 방송으로 나아가는 계기로 삼겠다.”라고 전했다.

하지만 지상파 광고 규제 완화에 대한 우려도 적지 않다. 지상파 방송사들은 이통사들이 수조 원씩 내는 주파수 재원을 사실상 공짜로 이용한다. 게다가 케이비에스(KBS)는 상업적 재원에 의존하지 않기 위해서 수신료 인상도 추진 중이다. 여기에 광고 규제마저 푸는 것은 또 다른 특혜라는 지적도 나온다. 현재 지상파 경영 위기를 콘텐츠 경쟁력 약화나 방만 경영 등에서 찾는 시각도 만만치 않기 때문이다.

- 「머니투데이」, 2021년 4월 28일 기사



기사일까? 광고일까?

1 다음 글을 읽고 기사와 광고를 구분해야 하는 이유를 생각해 봅시다.

| 교수·학습 방안 |

제시된 자료 글에서는 기사형 광고와 광고성 기사의 개념과 특징을 비교하여 설명하고 있다. 비슷해 보이는 두 개념에 어떤 차이가 있는지 분명하게 이해하도록 지도하고, 기사와 광고가 구분되어야 하는 이유를 깨달을 수 있도록 이끈다. 또한 우리 주변에서 기사형 광고와 광고성 기사를 쉽게 찾아볼 수 있다는 점을 인지하고 평소에 주의 깊게 살펴볼 필요가 있음을 인식하게 한다.

| 자료 글 정리 | 기사형 광고와 광고성 기사

	기사형 광고	광고성 기사
개념	특정 상품, 서비스 등을 홍보할 목적으로 제작한 기사 형태의 광고	광고주로부터 대가를 받고 특정 업체, 상품 등을 홍보할 목적으로 작성된 기사
특징	전면 광고, 기획 광고, AD 등의 표시를 함.	광고임을 표시하는 내용이 없어 일반 기사와 구분하기 어려움.

2 '기사형 광고'와 '광고성 기사'를 비교해 봅시다.

| 교수·학습 방안 |

체크 리스트를 통하여 기사형 광고와 광고성 기사를 스스로 판단하며 구분해 볼 수 있도록 지도한다. 광고성 기사는 광고임이 명확히 드러나지 않으므로 경우에 따라 다르게 판단할 수 있음을 안내한다. 두 개념을 구분하는 것을 넘어 왜 광고주가 기사형 광고나 광고성 기사를 원하는지 생각해 보고, 기사형 광고와 광고성 기사가 뒤섞인 미디어 속에서 어떠한 질문을 떠올려야 하는지 생각해 보도록 이끈다.

광고주가 기사로 위장한 광고를 내보내는 가장 큰 이유는 비용이 저렴해서이다. 그리고 기본적으로 언론은 독자의 신뢰를 기반으로 하여 운영되는 곳이기 때문에 광고 효과가 크다는 장점이 있다. 특히 인터넷 뉴스는 포털을 통해 전송되기 때문에 더 널리 알릴 수 있다. 그러나 이는 뉴스 이용자를 오인하게 할 수 있다는 문제가 있다. 독자가 광고임을 인지하지 못하고 언론사를 신뢰하여 상품을 잘못 구매했을 경우 피해를 입을 수 있기 때문이다. 특히 정확한 정보 전달이 요구되는 의료 영역의 경우 현행 의료법 제56조에서 '신문, 방송, 잡지 등을 이용하여 기사 또는 전문가의 의견 형태로 표현되는 광고'를 금지하고 있다. 그러나 교묘하게 규제를 피한 광고가 기사로 나오는 경우가 많다. 이와 같은 내용을 추가로 설명하여 기사로 위장한 광고의 문제점을 진지하게 받아들일 수 있도록 이끈다.

(1) 다음 문항에 답하며 ㉓와 ㉔를 '기사형 광고'와 '광고성 기사'로 구분해 봅시다.

| 예시 답안 |

문항	㉓	㉔
특정 상품이나 서비스 등을 홍보하려는 목적이 있다.	○, ×	○, ×
광고임을 독자가 알 수 있도록 표시하고 있다.	○, ×	○, ⊗
기사를 작성한 기자가 누구인지 알 수 있다.	○, ⊗	○, ×

• ㉓: 기사형 광고

• ㉔: 광고성 기사

(2) 다음 질문에 대한 나의 생각을 빈칸에 적어 봅시다.

| 예시 답안 |



광고가 아닌 줄 알았던 정보가 알고 보니 광고였던 적이 있어?

응 있어. 내가 팔로우하고 있는 인플루언서가 자신이 사용해 보고 너무 좋았다며 소개한 제품이 있었거든. '#내돈내산'이라는 태그가 걸려 있어서 믿고 나도 구매했는데, 알고 보니 그 소개한 글이 광고였더라고.



왜 기사와 광고를 구분해야 하지?

사회 통념상 사람들은 언론사에게 나온 기사는 객관적으로 작성했을 것이라고 믿는 경향이 있어. 기사와 광고가 구분되어 있지 않으면 사람들은 광고를 기사라고 생각하고 믿게 되는 거지. 이것은 국민의 알 권리를 침해할 뿐만 아니라 이용자에게 왜곡된 정보를 제공하여 사회 문제를 일으킬 가능성도 있어.



기사와 광고를 구분하려면 어떻게 해야 할까?

가장 중요한 건 언론사가 기사와 광고를 구분하는 표시를 명확하게 해서 이용자를 헷갈리지 않게 하는 거야. 포털 사이트에서도 기사로 위장된 광고에 대해 심의를 강화하는 게 필요할 것 같아. 이용자도 기사를 읽으며 광고라는 의심이 든다면 기자가 이전에 쓴 기사를 검색해 보거나 관련 내용을 다른 미디어에서는 어떻게 다루고 있는지 확인해 보아야 해.





참고 자료 기사형 광고 심의 규정

● 심의 운영 규정

제1장 총칙 제2조(정의)

이 규정에서 사용하는 용어의 정의는 다음과 같다.

1. “기사형 광고”라 함은 기사와 같은 형식으로 만들어진 광고를 말한다.
2. “편집 기준”이라 함은 독자가 광고를 기사로 혼동하지 않도록 준수해야 하는 편집에 관한 기준을 말한다.

● 편집 기준

제1조(광고의 명시)

기사형 광고에는 “광고”, “기획 광고”, “전면 광고”, “광고 특집”, “의견 광고” 등과 같이 “광고”임을 명시하여야 한다.

제2조(광고 크기에 따른 표시)

- ① 전면 크기의 기사형 광고에는 해당 매체의 면별 안내와 동일한 크기의 글자체로 지면 상단에 “광고”의 표시를 하여야 한다.
- ② 면별 안내가 없는 전면 크기의 기사형 광고나 전면 미만 크기의 기사형 광고에는 광고 외각선 및 광고란 상단에 광고 본문 글자보다 크게 “광고”의 표시를 하여야 한다.

제3조(오인 유도 표현 금지)

기사형 광고에 “취재”, “편집자 주”, “독점 인터뷰”, “글(또는 취재) ○○ 기자”, “전문 기자”, “칼럼니스트” 등 기사로 오인하게 유도하는 표현을 해서는 아니 된다.

- 한국광고자율심의기구(www.karb.or.kr)

2

미디어가 비추는 세상

학습 목표

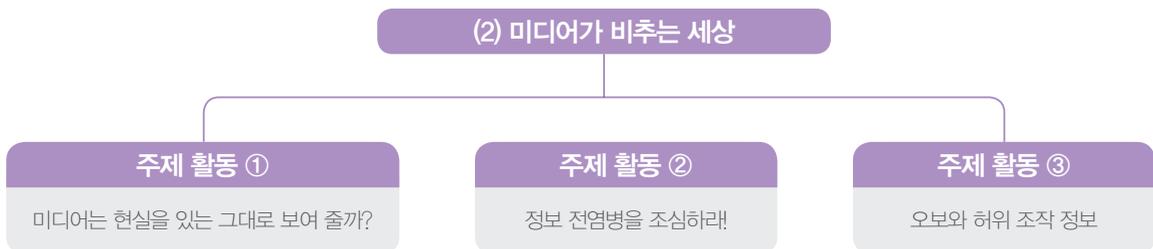
- 미디어에 나타난 고정 관념과 편견의 문제점을 파악할 수 있다.
- 인포데믹 현상의 위험성을 이해하고 오보와 허위 조작 정보를 구별할 수 있다.

소단원 개관

◆ 소단원 안내 및 지도의 중점

이 소단원의 목적은 학습자가 미디어에서 발생할 수 있는 문제들을 파악하고 미디어를 비판적으로 이용하는 태도를 갖게 하는 것이다. 주제 활동 ①에서는 미디어가 고정 관념과 편견을 강화될 수 있음을 인식한다. 주제 활동 ②에서는 인포데믹 현상의 위험성을 이해하고, 주제 활동 ③에서는 오보와 허위 조작 정보의 개념을 정리하고 정보를 능동적으로 검증하고 확인하려는 태도의 중요성을 깨닫는다.

이 소단원을 지도할 때에는 미디어에서 제공하는 정보의 불완전성을 이해하되, 미디어 자체가 부정적인 것이 아니라 고정 관념이나 편견을 강화하거나 허위 조작 정보를 퍼뜨리는 등 사회의 혼란을 야기하는 현상이 문제임을 이해할 수 있도록 이끈다.



◆ 소단원 성취 기준

미디어에 나타난 고정 관념과 편견에 유의하며 정보의 진위와 질을 평가할 수 있다.

미디어에 나타나는 고정 관념과 편견이 어떤 문제를 가져올 수 있는지 파악하게 한다. 이를 바탕으로 비판적 미디어 이용의 중요성을 체감하고, 미디어가 제공하는 정보의 진위와 질을 평가할 수 있게 한다.

◆ 생각 열기

| 교수·학습 방안 |

이 활동은 미디어가 보여 주는 세상은 현실의 일부분이라는 점, 미디어가 현실을 있는 그대로 보여 주는 것이 아니기에 왜곡이 발생할 수 있다는 점을 인식할 수 있도록 구성하였다. 그림을 관찰하며 자신이 발견한 점을 자유롭게 이야기할 수 있도록 하고, 미디어가 가진 한계와 문제점을 생각해 볼 수 있도록 이끈다.



미디어는 현실을 있는 그대로 보여 줄까?

1 다음 글을 읽고 미디어 속 세상과 현실의 차이점을 생각해 봅시다.

| 교수·학습 방안 |

제시 글은 미디어가 현실의 충실한 반영이 아닐 수 있다는 가능성을 인지해야 함을 설명하며, 콘텐츠가 생산되는 과정에서 특정 대상에 대한 고정 관념이나 편견이 담길 수 있음을 사례를 통해 보여 주고 있다. 미디어가 가진 근본적 한계와 미디어 재현 과정에서 발생하는 왜곡 현상을 이해할 수 있도록 한 후, 비판적인 태도로 미디어를 이용하는 것이 중요하다는 점을 스스로 도출해 낼 수 있도록 이끈다.

| 자료 글 정리 |

<p>미디어가 보여 주는 세상</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 미디어의 지면이나 화면은 제한되어 있어 대상의 특정한 부분만 보여 줄 수밖에 없으므로, 미디어 속 세상이 현실과 똑같은 수는 없음. • 미디어가 보여 주는 세상은 만드는 사람의 의도에 따라 과장되거나 축소되고, 어떤 부분은 아예 보이지 않을 수도 있음.
<p>미디어 속 고정 관념과 편견</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 성별이나 인종 등에 의한 차별적 요소가 담긴 미디어는 이용자에게 고정 관념과 편견을 심어 줄 수 있음. • 미디어가 비추는 세상이 현실을 있는 그대로 보여 주는 것은 아님을 이해하고, 미디어가 우리에게 고정된 생각을 심어 줄 수 있음을 기억해야 함.

2 다음 광고에 어떤 고정 관념이나 편견이 담겨 있는지 친구들과 이야기를 나눠 봅시다.

(1) 이 광고가 전달하려는 메시지가 무엇인지 적어 봅시다.

| 교수·학습 방안 |

광고는 비교적 메시지가 명확하게 드러나는 미디어 중 하나이다. 그러므로 미디어 생산자의 의도와 그 의도를 드러내기 위해 사용한 장치들이 무엇인지 학습자가 비교적 쉽게 파악할 수 있다. 학습자가 광고의 이미지를 충분히 살펴보고 광고의 메시지를 스스로 찾아낼 수 있도록 이끈다. 활동 (1)에서는 비판적 시각보다 광고의 메시지 자체에 집중할 수 있도록 안내한다.

| 예시 답안 |

광고가 전달하고 있는 메시지
 우리 회사의 비누는 세정 효과가 매우 뛰어나다.

(2) 이 광고에 어떤 고정 관념이나 편견이 담겨 있는지 찾아보고, 문제점을 친구들과 이야기해 봅시다.

| 교수·학습 방안 |

이 제품을 광고하기 위해 흑인과 백인을 등장시키는 것이 반드시 필요한 요소인지 질문해 보거나 이 광고를 보고 난 사람이 자신도 모르는 사이에 갖게 될 수 있는 고정 관념이나 편견이 무엇인지 이야기해 보게 한다. 이 광고를 통하여 해당 시대의 사람들이 인종에 대한 고정 관념과 편견을 가지고 있었으며 그것을 당연하게 여겼다는 점도 미루어 생각해 볼 수 있다.

| 예시 답안 |

나의 생각	친구의 생각
흑인을 비누로 씻겨 하얗게 만드는 모습은 마치 흑인이 잘 씻지 않아서 피부가 검다는 편견을 심어 줄 수 있다.	검은 피부색을 흰색으로 바꿔야 하는 것, 바꿀 수 있는 것처럼 묘사한 것은 흑인에 대한 부정적 인식을 심어 줄 수 있다.

3 모둠별로 즐겨 이용하는 미디어를 하나 고르고, 인종, 성별, 연령, 지역, 학력 등과 관련된 고정 관념이나 편견이 드러난 부분을 찾아 발표해 봅시다.

| 교수·학습 방안 |

이 활동은 우리 주변의 미디어를 비판적인 관점에서 살펴보며 미디어에 담긴 고정 관념이나 편견을 능동적으로 찾아내기 위하여 구성하였다. 고정 관념과 편견을 찾아보는 것에 그치지 않고 문제점과 개선 방안까지 마련해 봄으로써 비판적 사고력을 증진시킬 수 있다. 또한 정리한 내용을 공유하여 우리가 무심코 수용하고 있는 대중가요, 웹툰, 드라마, 예능 프로그램 등에 고정 관념과 편견이 담긴 부분이 상당히 많다는 점을 인지할 수 있도록 이끈다.

| 예시 답안 |

- 우리 모듬이 고른 미디어

가요 / 만화 및 웹툰 / 드라마 / 예능 프로그램 / 영화 / **광고** / 기타

- 미디어의 제목: **냉장고 광고**
- 미디어 생산자: **OO전자**
- 고정 관념이나 편견이 드러난 부분: **여성이 주방에서 냉장고를 사용하며 “여자라서 행복해요.”라고 말하고 있다.**
- 문제점: **냉장고의 주된 사용자는 여성이며 여성이 집안일을 하는 것이 행복하다고 말함으로써, 성 역할에 대한 편견을 심어 줄 수 있다.**
- 개선 방법: **남성과 여성이 동일하게 식사를 준비하는 장면으로 묘사할 수 있다.**



정보 전염병을 조심하라!

1 다음 글을 읽고 인포데믹 현상이 무엇인지 알아봅시다.

| 교수·학습 방안 |

‘정보 홍수의 시대’라는 말은 익숙하나 얼마나 많은 정보가 생성되고 있는지 체감하기는 쉽지 않다. 자료 글은 ‘1분 동안 인터넷에서 일어나는 일’을 보여 주는 인포그래픽을 제시하여 정보의 홍수 시대에 얼마나 많은 정보들이 만들어지고 있는지를 가늠해 보도록 안내하고 있다. 이 글을 읽고 기하급수적으로 늘어나는 정보 속에는 잘못된 정보가 있을 수 있다는 점, 자신도 모르는 사이에 허위 조작 정보에 노출될 수 있다는 점을 인지하도록 지도한다. 특히 ‘인포데믹’이라는 용어가 등장할 정도로 허위 조작 정보가 순식간에 퍼져 나가는 현상의 문제점을 파악할 수 있도록 이끈다.

| 자료 글 정리 | 인포데믹 현상

인포데믹

- 정보(information) + 전염병(epidemic) = 정보 전염병(infodemic)
- 허위 조작 정보가 마치 전염병처럼 통제할 수 없을 만큼 빠르고 넓게 퍼져 나가는 현상

2 내가 알고 있는 허위 조작 정보를 말해 봅시다.

| 교수·학습 방안 |

학습자들에게는 ‘허위 조작 정보’라는 말이 낯설게 느껴질 수 있다. 하지만 허위 조작 정보의 역사는 인류가 소통해 온 역사만큼이나 길고, 그 사례를 주변에서 쉽게 찾아볼 수 있다. 특히 소셜 미디어를 통해 유포된 허위 조작 정보는 확산되는 것을 막기가 어렵고 사실 확인을 통해 거짓으로 드러났다 하더라도 바로잡기가 힘들다는 점을 강조한다. 또 과거에는 허위 조작 정보가 입소문을 통해 퍼져 나갔다면 최근에는 ‘정식 언론’의 얼굴을 하고 더욱 자극적이고 비윤리적인 형태로 확산되고 있음을 설명하며 자연스럽게 다음 활동으로 넘어가도록 한다.

| 예시 답안 |

1923년 관동 대지진이 일어났을 때 일본 내무성이 “조선인이 공동 우물에 독을 넣었다.”라는 허위 조작 정보를 퍼뜨려 조선인을 잔인하게 학살하였다.

3 다음 영상을 보고 인포데믹 현상의 원인과 문제점을 확인해 봅시다.

| 교수·학습 방안 |

이 영상은 허위 조작 정보가 빠르게 전파되는 현상과 그 이유, 허위 조작 정보가 퍼져 나갔을 때 발생할 수 있는 사회적 문제점에 대해 설명하고 있다. 영상을 보면서 허위 조작 정보의 위험성을 되새기고, 미디어를 비판적으로 이용하는 태도를 기를 수 있도록 지도한다.

(1) 허위 조작 정보가 진짜 뉴스보다 빠르게 전파되는 이유를 써 봅시다.

| 예시 답안 |

자극적이고 참신한 내용과 형식으로 만들어지는 경우가 많아, 사람들의 관심을 쉽게 끌 수 있기 때문이다.

(2) 소셜 미디어에 허위 조작 정보가 유포되어 발생한 사회 문제와 피해 사례를 적고, 그 심각성에 대해 이야기를 나눠 봅시다.

| 예시 답안 |

- 영국에서는 5G 전파가 면역력을 떨어뜨린다는 허위 조작 정보로 인해 5G 기지국 70여 곳에서 방화가 발생한 사건이 있었다.
 - 2016~2017년 미안마에서는 로힝아족 집단 학살이 발생하였다. 이때 로힝아족을 증오하고 혐오하는 내용이 소셜 미디어를 통해 빠르게 퍼진 것이 학살을 가속화시켰다고 한다.
 - 미국에서는 허위 조작 정보로 촉발된 시위에서 5명이 사망하였다.
- 특정 대상에 대한 증오와 혐오를 확산시킬 목적으로 허위 조작 정보를 퍼뜨리는 등 소셜 미디어를 범죄의 도구로 이용하는 경우가 많다.



참고 자료 딥페이크(deepfake)

딥페이크(deepfake)는 딥러닝(deep learning)과 페이크(fake)의 합성어다. 적대 관계 생성 신경망(GAN: Generative Adversarial Network)이라는 기계 학습(machine learning) 기술을 사용하여, 기존 사진이나 영상을 원본에 겹쳐서 만들어 낸다.

2017년 미국 대형 온라인 커뮤니티 ‘레딧’에 올라온 합성 포르노 영상을 딥페이크 시초로 본다. ‘Deepfakes’라는 아이디어를 쓰는 이용자가 오픈 소스 소프트웨어(SW) 텐서플로(TensorFlow)를 활용해서 유명 연예인과 포르노를 합성한 영상을 올렸다. 이후 ‘FakeApp’이라는 무료 소프트웨어가 배포되면서 초보자도 쉽게 딥페이크 영상을 만들어 올리기 시작하였다. 기술이 고도화되면서 점차 진짜와 구분하기 어려운 수준까지 발전하였다.

딥페이크 기술은 많은 윤리 논쟁을 촉발하였다. 위조 포르노로 피해자가 늘고 있다는 점이 가장 큰 우려를 사고 있다. 미국 할리우드의 유명 여배우들이 딥페이크 포르노 영상으로 많은 피해를 입었다. 아시아 지역에서는 한국 케이팝 가수들을 타깃으로 하고 있다. 사이버 보안 연구 회사 딥트레이스의 보고서에 따르면 2019년 유통되고 있는 딥페이크 영상 1만 4698점 가운데 96%는 포르노로 소비되었다. 얼굴 합성 피해자는 미국·영국 여배우가 46%, 한국 케이팝 가수가 25%로 많은 비중을 차지하였다.

딥페이크 가짜 뉴스로 인한 위험성도 제기된다. 유명 정치인의 얼굴을 합성한 딥페이크 연설 영상은 텍스트로 된 가짜 뉴스와 비교하면 퍼급력이 더 클 것으로 예상된다. 조던 필 영화감독은 버락 오바마 전 미국 대통령이 “트럼프는 천하에 쓸모없는 놈”이라고 말하는 딥페이크 영상을 만들어 공개하였는데 이것은 딥페이크 기술이 내포한 위험성을 사람들에게 알리기 위한 목적이었다.

- 한국정보통신기술협회, 『ICT 시사 상식 2021』에서



오보와 허위 조작 정보

1 다음 글을 읽으며 오보와 허위 조작 정보의 개념을 확인해 봅시다.

| 교수·학습 방안 |

제시된 자료 글은 실제 사례를 바탕으로 오보와 허위 조작 정보의 개념을 설명하고 있다. 실제 생활에서 오보나 허위 조작 정보를 접한 경험을 떠올리며 글을 읽을 수 있도록 안내하고, 두 개념의 공통점과 차이점을 정리해 보도록 지도한다. 또 오보와 허위 조작 정보의 문제점에 대해 이야기해 보는 과정을 통하여 정보를 이용할 때 주의해야 할 점을 인식할 수 있도록 이끈다.

| 자료 글 정리 |

	오보	허위 조작 정보
개념	잘못된 내용을 담고 있는 뉴스	사실이 아닌 거짓 정보의 통칭. 누군가 이득을 취하기 위해 의도적으로 만들어 유포한 정보
특징	의도성 없음.	의도성 있음.
문제점	정정 보도가 제대로 전달되지 않을 경우, 이용자들은 잘못된 내용을 수정하기 어려움.	중요한 사회적 이슈를 다룬 것이 많아 여론에 큰 영향을 미치며, 사회적·정치적 혼란을 야기함.

2 오보와 허위 조작 정보의 차이를 이해하고, 대처 방법을 생각해 봅시다.

| 교수·학습 방안 |

오보와 허위 조작 정보의 공통점과 차이점을 정리해 보고, 오보와 허위 조작 정보의 문제점에 대해 이야기함으로써 각각에 대응하는 방법을 스스로 생각할 수 있는 기회를 제공하도록 한다. 오보와 허위 조작 정보 중 어느 한쪽만을 문제시하는 것으로 정답을 정해 놓는 것이 아니라 학습자의 다양한 의견을 공유하는 과정을 거치도록 안내한다.

(1) 오보와 허위 조작 정보의 공통점과 차이점을 다음 표에 정리해 봅시다.

| 예시 답안 |

	오보	허위 조작 정보
공통점	사실과 다른 내용을 포함하고 있음.	
차이점	생산자가 의도하지 않았으나 사실 확인이 충분하지 않아 발생함.	생산자가 고의적으로 허위 조작 정보를 생산하고 전파함.

(2) 오보나 허위 조작 정보에 속지 않으려면 어떻게 해야 하는지 친구들과 대처 방법에 대해 이야기를 나눠 보시다.

| 예시 답안 |

- 그 정보가 어디에서 시작되었는지 출처를 확인해 보고, 출처의 신뢰성을 따져 본다.
- 공공 기관이나 관련 주제를 다루는 공식 연구 사이트 등 신뢰할 수 있는 곳에 올라온 정보 위주로 이용하고, 미심쩍은 정보일 경우 여러 사이트를 두루 검색해 보면서 서로 반대되는 내용이 있는지 점검해 본다.
- 공신력 있는 언론사에서 관련 내용을 보도한 적이 있는지 찾아보고, 다른 언론사의 보도 내용과 교차 검증해 본다.



참고 자료 특종과 오보, 그 미묘하고도 아슬아슬한 경계

기자들에게 오보를 낼 위험은 상존한다. 아무리 팩트 확인을 거듭해도 결과적으로 오보를 낼 수가 있다. 이는 취재원의 잘못일 수도 있고 때로는 취재원에게 속을 때도 있다. 어느 경우든 오보의 책임은 취재 부족에서 비롯한다. 교차 검토와 반론 청취는 취재의 기본이지만 현실적으로 그게 어려울 때도 많다. 제한적으로 드러난 사실에 근거해 기사를 써야 할 때 기자들은 오보를 낼 위험을 감수할 것인지를 두고 고민하게 된다.

기자들이 언제나 완벽한 팩트로 기사를 쓰는 건 아니다. 필요하다면 합리적인 의문을 제기하거나 드러난 사실을 근거로 분석과 전망을 해야 할 때도 있는데 그 과정에서 주관을 완전히 배제할 수는 없다. 기자의 신념이나 편견이 본질을 가리는 경우도 있고 스스로를 속이면서 팩트를 혼동하거나 좀 더 지나치면 팩트를 임의로 취사선택하거나 무시하기도 하고 고의로 오보를 내는 경우도 있다. <중략>

여러 오보 사례를 살펴보면 몇 가지 유형을 정리할 수 있다.

첫째, 대부분의 오보는 충실하지 않은 팩트 수집에서 비롯한다. 특종과 속보 욕심에 소수의 취재원에 전적으로 의존해 기사를 내보내는 경우도 많다.

둘째, 취재원의 실수 또는 의도적인 거짓이 오보를 만들기도 한다. 교차 검토만 잘해도 피할 수 있는 경우지만 취재원이 핵심 관계자일 경우 그의 의도에 말려들기 쉽다.

셋째, “○○에 따르면”이라고만 쓰고 인용해도 기계적으로 오보를 피할 수 있는 경우도 많다. 한쪽의 주장을 일방적으로 받아들이기보다는 한발 물러나 객관적인 태도를 취할 필요가 있다. 이 경우 반론 청취는 필수다.

넷째, 기자가 의도적으로 팩트를 과장하는 경우도 많다. 흘러 넘긴 말 한 마디를 확대 해석하는 경우도 마찬가지다. 확인되지 않은 사실을 단정적으로 보도하는 건 무책임한 일이다.

다섯째, 기사를 작성하는 시점과 독자들이 기사를 읽는 시점이 다르기 때문에 결과적으로 오보가 되는 경우도 있다. 현재 진행형의 사안을 그대로 전달해도 결과적으로 오보가 될 수도 있지만 오보를 내지 않으려고 선불리 결과를 예단해 보도하는 것은 더욱 위험하다.

- 『미디어오늘』, 2012년 3월 31일 기사

학습 목표

- 미디어를 비판적인 태도로 이용할 수 있다.
- 허위 조작 정보를 구별하는 방법을 알고 적용할 수 있다.

소단원 개관

◆ 소단원 안내 및 지도의 중점

이 소단원은 정보에 비판적으로 접근하는 방법을 익혀 학습자가 미디어를 현명한 태도로 이용할 수 있도록 하는 데 목적이 있다. 주제 활동 ①에서는 필터 버블과 확증 편향의 개념을 이해함으로써 균형 잡힌 정보 접근의 중요성을 인지한다. 주제 활동 ②에서는 허위 조작 정보를 구별하기 위한 구체적인 방안을 제시함으로써 학습자가 비판적인 미디어 이용 능력을 기른다.

이 소단원을 지도할 때에는 정보를 판별해야 하는 이유를 이해하게 하고, 실제로 정보를 검증해 보는 활동을 제공하여 비판적 사고력을 기르도록 하는 데 중점을 둔다.



◆ 소단원 성취 기준

미디어를 현명하게 이용하는 태도를 기를 수 있다.

필요한 정보에 효과적인 방법으로 접근하고 정보를 선별하여 이용할 수 있게 한다. 이를 통해 비판적 사고력을 기르는 것은 물론, 미디어를 주체적으로 이용하는 자세를 확립하도록 한다.

◆ 생각 열기

| 교수·학습 방안 |

이 활동은 일상생활 속에서 허위 조작 정보를 마주할 수 있는 상황을 제시하여, 허위 조작 정보를 판별하는 능력이 필요하다는 점을 인식하게 하기 위하여 제시하였다. 제시된 정보 중 신뢰할 수 없는 정보를 고르고 그렇게 판단한 근거가 무엇인지 이야기하게 하여 허위 조작 정보를 구별하기 위한 기준이 무엇인지 자연스럽게 생각해 보는 기회를 제공하도록 한다.



비판적 사고로 나와 우리를 지켜요!

1 다음 글을 읽으며 미디어를 비판적으로 이용하기 위해 어떤 태도를 지녀야 하는지 알아보시다.

| 교수·학습 방안 |

미디어를 비판적으로 이용한다는 것은 자신의 미디어 이용을 반성하는 태도를 포함한다. 이를 위해서는 스스로가 필터 버블에 갇혀 있는 것은 아닌지 점검해 보고, 확증 편향에 의해 선별된 정보만 이용하고 있지는 않은지 생각해 보도록 할 필요가 있다. 미디어를 비판적으로 이용하기 위한 기본적인 질문을 정리해 봄으로써, 정보를 균형 있게 이용하고 열린 마음으로 나와 다른 의견도 있음을 인정하는 태도를 갖게 할 수 있다. 또한 어떤 정보를 공유하기 전에 정보에 대해 충분히 검증해 본 것인지 스스로 질문을 해 보는 자세를 갖도록 지도한다.

| 자료 글 정리 |

• 정보화 사회의 부작용

필터 버블	이용자가 개인의 취향, 관심사 등에 맞추어 여과된 정보에 갇히는 현상
확증 편향	다양한 정보 중에서 자신이 믿고 싶은 것에만 주목하고 그 외의 정보는 무시하는 심리적 경향

• 미디어를 비판적인 태도로 이용하기 위한 세 가지 질문

- 첫째, 내가 필터 버블에 갇힌 것은 아닐까?
- 둘째, 내가 믿고 싶은 것만 보고 있는 것은 아닐까?
- 셋째, 다른 사람에게 공유하기 전에 충분히 검증해 보았을까?

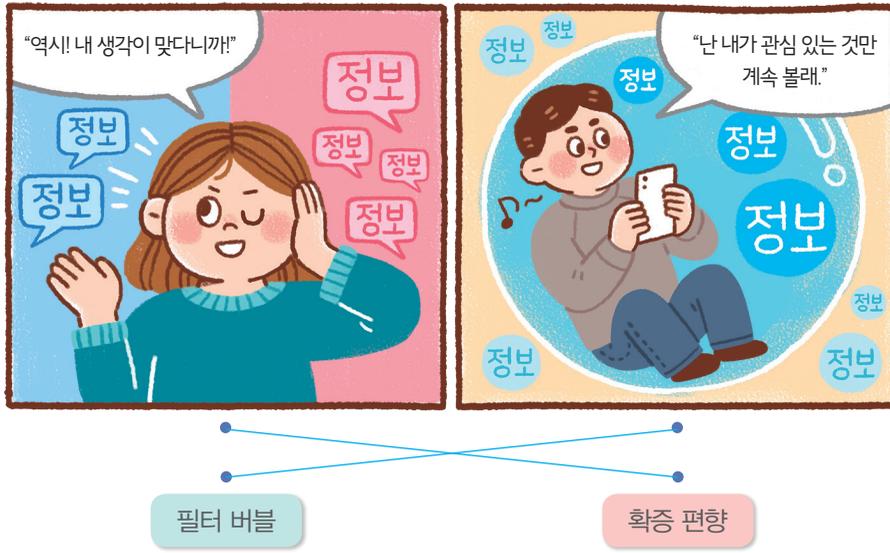
2 다음 활동을 하며 필터 버블과 확증 편향에서 벗어나기 위한 방법을 생각해 봅시다.

| 교수·학습 방안 |

필터 버블과 확증 편향의 개념을 점검해 보고 관련한 직간접적 경험을 떠올리며 자신의 미디어 생활을 반성적으로 살펴보도록 지도한다. 필터 버블은 인터넷 정보 제공자가 인터넷 이용자의 사용 패턴을 근거로 한 알고리즘을 활용하여 콘텐츠를 추천해 주어, 이용자가 추천된 정보 안에 갇히는 현상을 가리킨다. 이용자 맞춤형 서비스는 개인에게 흥미롭고 유용한 정보를 추천해 준다는 점에서 긍정적인 측면도 있으나 이용자를 객관적인 사실 인식에서 멀어지게 하여 확증 편향을 강화하는 등 다양한 문제점도 안고 있다. 알고리즘 추천 서비스의 장단점을 이야기해 보고 필터 버블과 확증 편향의 위험성에 대해 인지할 수 있도록 안내한다.

(1) 다음 그림과 아래의 제시어를 관련 있는 것끼리 연결해 봅시다.

| 예시 답안 |



(2) 필터 버블과 확증 편향에 관한 경험을 이야기해 보고, 그것에 대응하기 위한 방안을 생각해 봅시다.

| 예시 답안 |

	나의 경험	대응 방안
필터 버블	내가 키우고 있는 강아지에 대한 정보를 찾기 위해 포털에서 검색을 한 적이 있었는데 그 이후로 강아지와 관한 광고와 영상이 계속 추천되었다.	<ul style="list-style-type: none"> • 미디어 기업들은 필터 버블을 완화하기 위한 시스템을 구축하고, 다양한 정보를 제공하기 위해 노력해야 한다. • 개인은 다양한 입장에서 사건을 바라보는 시각을 가지려 노력하고, 나와 다른 의견도 존중하는 태도를 지녀야 한다.
확증 편향	건강을 위해 식단 조절을 한 적이 있었는데, 초콜릿이 너무 먹고 싶었다. 그래서 인터넷에서 초콜릿이 건강에 좋다는 내용을 많이 찾아본 후에 초콜릿을 먹었다. 많은 양을 먹으면 해롭고, 카카오 함량이 얼마 이상이어야 한다는 내용도 있었는데, 그런 내용은 눈에 들어오지 않았다.	

(3) 알고리즘 추천 서비스에 대한 나의 생각을 정하고 그 이유를 말해 봅시다.

| 예시 답안 |

나의 생각 [] 유용하다.

이유

텔레비전 방송에서 유튜브, 넷플릭스나 티빙 같은 동영상 스트리밍 서비스까지 세상에는 너무나 많은 콘텐츠가 있다. 수없이 많은 콘텐츠 중에서 어떤 것을 볼지 정하는 것도 쉬운 일이 아니다. 제목이나 썸네일만 보고 들어갔다가 실망하는 경우가 많은데, 그동안 내가 이용한 콘텐츠가 무엇인지를 분석하여 나의 취향에 맞는 콘텐츠만 골라서 제공해 주면 시간도 절약할 수 있고 이용 후의 만족도도 높다.

3 정보를 비판적으로 수용하기 위한 질문을 만들어 봅시다.

| 교수·학습 방안 |

일상생활 속에서 쉽게 접할 수 있는 정보를 제시하고 그 정보를 어떤 태도로 수용할 것인지 생각해 보게 하는 활동이다. 활동을 통하여 정보의 출처를 확인하는 습관, 정보에 쓰인 취재원이나 통계 등의 오류를 확인해 보는 습관을 기를 수 있도록 이끈다. 정보를 그대로 수용하기보다는 그 정보를 뒷받침할 수 있는 근거가 무엇인지 확인해 보는 비판적 사고력을 기를 수 있도록 유도한다.

| 예시 답안 |

- 미세 먼지 측정의 기준은 무엇일까?
- 현 정부의 어떤 정책 실패가 미세 먼지 사태의 원인이라는 것일까?
- 이 기사를 쓴 언론사와 기자를 신뢰할 수 있을까?



참고 자료 정보의 홍수에서 편견에 갇히다

구글, 페이스북, 트위터 등 테크 기반 기업들은 콘텐츠를 유통하는 플랫폼을 운영하고 있다. 인터넷은 어마어마한 정보의 홍수다. 개인의 소셜 미디어도 정보량이 많다. 자주 이용하는 소셜 미디어는 모든 친구의 소식을 확인할 수 없는 수준이다. 수백 명의 친구, 팔로잉하는 페이지 등에서 한두 개씩만 정보를 생산해도 수백 개다. 가뜰이나 조그만 모바일 화면에서는 표시되는 정보량도 적다.

이 상황에서 좋은 이용자 환경을 마련해 주기 위해서 테크 기업들은 개인이 좋아하는 것, 개인이 자주 보는 것 위주로 보여 주는 방법을 선택했다. 이용자가 어떤 콘텐츠를 소비했는지, 어디에 반응했는지, 좋아하는 주제는 무엇인지 파악하고 이용자가 좋아할 만한 콘텐츠 위주로 제공하는 방식이다.

이 개인 맞춤형 콘텐츠 추천 시스템에 뉴스 콘텐츠가 섞이면 생각지 않았던 부작용이 생긴다. 자기가 좋아하는 뉴스, 보고 싶은 뉴스만 보면 결국 정치·사회적인 문제에서 고정 관념과 편견을 강화하는 계기가 된다. 강화된 고정 관념과 편견은 좀 더 입맛에 맞는 게시물만 가지고 온다. 악영향이 강화되는 셈이다. 이렇게 되면 여론을 잘못 이해하게 될 뿐만 아니라, 전혀 잘못된 소식이 확산력을 가지게 되는 상황도 생긴다.

이처럼 필터 버블은 개인의 편견이나 고정 관념만 강화하는 데 그치지 않는다. 필터 버블은 사회와 정치에 악영향을 미쳐 궁극적으로 민주주의의 오작동에 기여한다. 테크 기업들이 적극적으로 해결책을 모색하지 않으면, 민주주의를 훼손하는 서비스라는 오명을 피할 수 없다. 메르켈 독일 총리는 “건강한 민주주의는 반대 의견을 얼마나 접하는가에 달렸다.”라고 강조하며 필터 버블 현상을 우려했다.

- 채반석, 『용어로 보는 IT』에서



허위 조작 정보를 구별하는 방법

1 다음 글을 읽고 허위 조작 정보를 구별하는 방법을 알아봅시다.

| 교수·학습 방안 |

제시된 자료 글에서는 허위 조작 정보를 구별하기 위한 방법을 구체적인 사례와 함께 살펴볼 수 있도록 하여 이해도를 높였다. 허위 조작 정보를 구별하는 방법은 이 밖에도 다양한 것이 있을 수 있으나 가장 중요하고 효과적인 방법 7가지를 선별하여 설명하였다. 이 글을 읽으며 학습자는 정보를 접했을 때 출처, 생산일, 생산자 등을 확인해 보아야 한다는 점, 교차 검토로 정보를 검증해 볼 수 있다는 점, 광고와 구분해야 한다는 점 등을 인지할 수 있을 것이다.

| 자료 글 정리 |

허위 조작 정보를 구별하는 7가지 방법

- ① 정보의 출처 확인하기
- ② 언제 쓰인 내용인지를 확인하여 가장 최신 정보를 찾아보기
- ③ 생산자가 드러나 있고 그 생산자가 믿을 만한 사람인지 조사하기
- ④ 다른 언론사나 관련 기관에서 다양한 입장의 정보를 찾아보며 교차 검토하기
- ⑤ 과도하게 감정을 부추기거나 불안감과 공포감을 주는 정보는 한번 더 의심하기
- ⑥ 특정 인물에게 유리하거나 불리한 내용이 드러나는 경우 더욱 주의하여 살피기
- ⑦ 상품의 기능을 부풀리거나 거짓 정보를 사용하지는 않았는지, 정보를 주는 것처럼 포장하며 특정 상품이나 기업을 홍보하고 있지는 않은지 확인하기

2 다음 자료를 바탕으로 허위 조작 정보의 문제점을 인식하고 대응 방안을 마련해 봅시다.

| 교수·학습 방안 |

㉞는 허위 조작 정보를 퍼뜨린 10대 청소년이 불구속 입건되었는 내용의 신문 기사이다. 신문 기사의 내용을 참고하여 허위 조작 정보를 생산했거나 공유했던 직간접적 경험을 이야기해 보고, 허위 조작 정보의 문제점이 무엇인지 탐구해 보도록 한다. ㉟는 한국언론진흥재단이 청소년의 분별 있는 미디어 이용을 장려하기 위해 개최한 ‘청소년 체커톤 대회’를 소개한 신문 기사이다. 이를 참고하여 허위 조작 정보에 속지 않기 위해서 정보를 이용할 때 어떤 점에 주의해야 하는지 이야기해 보는 기회를 제공할 수 있다. 나아가 ‘허위 조작 정보와 팩트 체크’를 주제로 공익 광고를 만들어 보는 활동을 하며 허위 조작 정보 대응 활동에 직접 참여해 보도록 한다. 자신이 만든 콘텐츠를 주위 사람들에게 직접 알리는 홍보 활동까지 하도록 안내함으로써 허위 조작 정보에 대응하는 것이 얼마나 중요한지를 깨달을 수 있도록 한다.

(1) ㉗처럼 허위 조작 정보를 생산했거나, 허위 조작 정보에 속아 다른 사람에게 공유했던 경험이 있는지 이야기해 봅시다.

| 예시 답안 |

- OO기업의 유산균 음료를 먹으면 코로나19 예방에 효과가 있다고 해서 그 음료를 많이 구입하였는데 나중에 사실이 아니라고 밝혀졌다.
- 소셜 미디어 계정에 올라온 맛집의 사진과 별점 리뷰를 보고 친구들과 함께 가 봤는데 사진과 분위기가 너무 다르고 음식도 맛이 없었다. 알고 보니 별점 리뷰가 조작된 것이었다.

(2) ㉘처럼 허위 조작 정보에 대응하기 위해 어떤 노력을 할 수 있을지 생각해 봅시다.

| 예시 답안 |

- 대구에 살고 있는 중학생 두 명이 코로나19와 관련된 가짜 뉴스의 확산을 막기 위해 코로나나우(Coronanow)라는 사이트를 개발했다고 한다. 코로나나우는 코로나19의 국내 현황, 지역별 격리 병상 수, 검사 진행 수, 퇴원 환자 수 등의 정보를 제공하는 사이트다. 질병관리본부 등 신뢰할 수 있는 기관의 공식 자료를 분석한 후 정보를 한눈에 볼 수 있도록 직관적으로 제공하고 있다. 이처럼 생산자는 신뢰할 수 있는 정보를 제공하기 위해 노력해야 하고, 이용자 역시 정보의 출처와 신뢰도를 확인하고 정보를 이용해야 한다.
- 최근 실제로 구매를 하지 않고 올리는 허위 리뷰나 판매자에게 피해를 입히는 악성 리뷰, 대가를 받고 올리는 뒷광고 등을 차단하기 위해 정보 기술(IT) 기업들이 다양한 아이디어와 기술을 활용하고 있다고 한다. 인공지능(AI) 기술로 패턴을 분석해 가짜 리뷰를 가려내고, 가게의 특성을 보여 줄 수 있는 다양한 리뷰 방식도 도입하고 있다. 이처럼 허위 조작 정보를 걸러 낼 수 있도록 하는 기술의 개발도 병행해야 한다.

(3) ‘허위 조작 정보와 팩트 체크’를 주제로 공익 광고를 만들어 봅시다.

| 예시 답안 |



**‘가짜 뉴스’에 현혹되면
방향을 잃게 됩니다**

가짜 뉴스에 휘둘리지 않으려면 어떻게 해야 할까요?
내 귀에 거슬리는 뉴스라도 찬찬히 뜯어 보는 균형 잡힌 태도가 여러분을 바른길로 안내합니다.

3 다음 정보의 진위 여부를 판별해 봅시다.

| 교수·학습 방안 |

전 세계적으로 코로나19와 관련한 허위 정보들이 쏟아져 나와 사람들의 혼란을 가중시켰다. 이 활동은 앞서 학습한 7가지 방법을 활용하여 코로나19와 관련한 정보를 검증해 보기 위하여 구성하였다. 팩트 체크를 할 수 있는 방법을 안내해 주고, 학습자가 직접 관련 정보를 찾아보며 진위 여부를 판별해 볼 수 있도록 이끈다.

(1) 다음 표에 모둠 이름과 모둠원을 쓰고, ㉠~㉣ 중 진실이라고 생각하는 정보를 적어 봅시다.

| 예시 답안 |

모둠 이름	진실의 힘
모둠원	김OO, 윤OO, 한OO, 박OO
진실이라고 생각하는 정보	㉠, ㉡

(2) ㉡~㉣ 중 하나의 정보를 선택하여 관련 자료를 찾아보고, 정보의 진위를 판별해 봅시다.

| 예시 답안 |

선택한 정보	㉡
찾은 자료	“마늘 - 카레 먹으면 예방? 코로나 뺨치는 ‘인포데믹’” - 『동아일보』, 2020년 3월 18일 기사 “중국 당국이 예방책으로 마늘 꼽았다? 허위 정보 검증” - 제이티비시(JTBC), 2020년 1월 30일 뉴스
근거 및 설명	마늘이 면역력을 높여 준다는 과거 연구 결과가 있으므로 좋은 음식인 것은 맞지만, 이번 코로나19 감염병을 예방 또는 치료해 준다는 식의 직접적 상관관계는 과학적으로 밝혀진 바 없음.
진위 여부	

(3) 모둠별로 판별 결과를 발표하고, 각 정보의 진위를 판별해 봅시다.

| 예시 답안 | 생각

(4) 코로나19와 관련된 허위 조작 정보가 쉽게 퍼지는 이유가 무엇인지 이야기해 봅시다.

| 예시 답안 |

사람들이 새로운 전염병인 코로나19에 대해 막연한 두려움과 불안감을 가지고 있어 허위 조작 정보에 더욱 쉽게 현혹되는 경향이 있다.

정보 품평회 열기

◆ 활동 선정의 이유

정보의 질은 신뢰성, 완전성, 유용성 등 다양한 요소로 평가될 수 있다. 허위 조작 정보부터 사실을 충실히 담은 정보, 개인 의견 위주의 정보 등 정보의 유형에 따라 평가 요소가 달라질 수 있으나 이 활동에서는 일반적으로 적용할 수 있는 신뢰성, 완전성, 유용성의 기준에 따라 정보를 직접 평가해 본다. 정보의 홍수 속에서 정보를 단순히 사실과 거짓으로 구분하는 이분법적 판별을 넘어서 그 정보의 질을 판단하는 것이 중요하다는 것을 인지할 수 있도록 한다. 이 활동을 통해 이 단원에서 학습한 다양한 미디어 리터러시를 종합적으로 적용해 볼 수 있을 것이다.

1 다음 절차에 따라 정보를 검색하고 평가해 봅시다.

| 교수·학습 방안 |

제시된 주제에 대해 검색한 자료를 정리한 후, 신뢰성, 완전성, 유용성의 기준에 따라 정보의 질을 평가해 보도록 한다. 평가한 내용을 공유하고 서로가 찾은 정보를 비교해 보는 과정을 거치며 정보의 질적 차이를 직접 발견할 수 있도록 지도한다.

(1) '미세 플라스틱'과 관련한 자료를 검색한 후, 내용을 정리해 봅시다.

| 예시 답안 |

정보의 제목	조개·낙지·새우…… 해산물 1g당 '미세 플라스틱' 0.47개
정보 검색 경로	포털 사이트에서 '미세 플라스틱'으로 기사 검색
정보의 유형	신문 기사
정보 생산 일자	2021. 08. 17.
출처	조선일보 김은경 기자
정보의 내용 또는 요약	해양환경공단이 지난 4월 발표한 보고서에 따르면 우리나라 해안의 플라스틱 쓰레기 가운데 깨지거나 부서진 '파편' 형태는 2018년 17.6%에서 2019년 29.9%, 2020년 44.1%로 매년 늘고 있다. 버려진 플라스틱이 자외선과 해류에 쪼개지는 과정을 반복하면 크기 5mm 미만의 '미세 플라스틱'이 된다. 수백 년이 지나도 썩지 않는 데다 수거하기도 어려워 그대로 바닷물과 공기 중을 떠돈다.

미세 플라스틱은 해양 생태계의 기초 먹이인 플랑크톤의 몸으로 들어가고, 먹이 사슬을 거쳐 포식자인 갑각류와 물고기의 체내에도 쌓인다. 작년 식품의약품안전처 조사에 따르면 국내에서 유통 중인 조개류와 낙지·새우 등 해산물 14종에서 1g당 평균 0.47개의 미세 플라스틱이 검출됐다. 국내외 연구를 종합하면 미세 플라스틱은 해산물뿐만 아니라 소금과 쌀, 생수에서도 발견되고 있다.

사람 몸에 들어온 미세 플라스틱이 어떤 영향을 미치는지는 정확히 밝혀지지 않았다. 동물 실험이나 세포 배양 환경을 인위로 조성한 실험에서는 미세 플라스틱이 세포와 미토콘드리아를 손상시키는 것이 관찰됐다. 하지만 포유류를 대상으로 한 연구 결과가 충분히 축적되지 않아 사람 몸 안에서 구체적으로 어떤 작용을 하는지는 아직 연구 단계다.

다만 과학자들은 미세 플라스틱의 크기가 작을수록 위험할 것으로 보고 있다. 세포막을 쉽게 통과해 온몸에 쌓일 수 있다는 것이다. 플라스틱이 100nm(나노미터·1nm는 1m의 10억분의 1) 미만으로 작아지면 모든 신체 기관에 침투할 수 있는 것으로 알려져 있다. 미세 플라스틱에 중금속 등 유해 물질이 흡착된 경우 신경계나 면역 체계에 장애를 일으킬 위험도 있다.

(2) 다음 질문에 답하며 내가 찾은 정보의 질을 평가해 봅시다.

| 예시 답안 |

신뢰성	작성자의 이름과 소속이 밝혀져 있으며, 작성자는 믿을 만한가요? → 조선일보 김은경 기자	⊙, ×
	취재원은 믿을 만한가요? → 해양환경공단의 보고서, 식품의약품안전처 조사 결과를 인용함.	⊙, ×
완전성	사건을 이해하는 데 필요한 정보를 충분히 제공하고 있나요? → 미세 플라스틱 문제의 현황, 사람들에게 미칠 영향 등을 구체적으로 제시하고 있음.	⊙, ×
	한쪽의 입장만 제시하고 있나요?	○, ⊗
	해당 사안에 대한 당사자의 입장이 드러나나요?	○, ⊗
유용성	고정 관념이나 편견을 유발하지 않도록 작성되었나요? → 객관적인 사실만 전달하고 있음.	⊙, ×
	중요한 사회적 문제를 다루고 있나요? → 미세 플라스틱은 생태계를 위협하는 중요한 환경 문제임.	⊙, ×
	필요한 정보를 얻는 데 도움이 되었나요?	⊙, ×

(3) 모둠별로 검색한 정보를 공유하고 각자의 정보 평가 결과를 발표해 봅시다.

| 예시 답안 | 생략

2 정보 평가를 가장 잘한 친구를 선택하고 이유를 적어 봅시다. 가장 많이 선택된 친구에게 '정보 품평상'을 수여해 봅시다.

| 예시 답안 |

내가 선택한 친구

- 이름: 서○○
- 이유: 정보의 내용을 꼼꼼하게 분석하여 체크 리스트의 내용을 충실하게 점검하였고 평가의 근거를 잘 설명하였기 때문이다.



참고 자료 뉴스 평가를 위한 뉴스 분석 틀

뉴스를 평가하기 위해서는 신뢰성과 완전성, 유용성을 판단해야 하는데, 아래에 제시된 세부 질문을 던지고 답을 구해 보며 진행할 수 있다.

차원	질문
신뢰성	<ul style="list-style-type: none"> • 작성자는 믿을 만한가요? (작성자 이름, 소속 등 명시) • 취재원은 믿을 만한가요? (취재원 명시, 취재원의 전문성과 다양성 등) • 인용된 자료가 믿을 만한가요? (검증된 자료 등) • 취재 과정은 믿을 만한가요? (직접 취재, 사실 관계 확인) • 작성자(언론사)가 보도 대상과 이해관계가 있나요? • 추측에 근거한 보도 내용이 있나요?
완전성	<ul style="list-style-type: none"> • 제목이 보도 내용을 잘 반영했나요? • 사건의 내용을 이해하는 데 필요한 정보를 충분히 제공하고 있나요? • 사건의 배경, 원인, 대안 등 심층적인 정보를 제공하고 있나요? • 한쪽의 입장이나 주장만 제시했나요? • 해당 사안에 대한 당사자의 입장을 반영했나요? • 사회적 약자나 소수의 입장을 고려하고 있나요?
유용성	<ul style="list-style-type: none"> • 중요한 사회적 문제를 다루고 있나요? • 사회 구성원으로서 알아야 하는 규범이나 사회적 가치 등을 이해하는 데 도움이 됐나요? • 개인적 관심이나 필요한 정보를 얻는 데 도움이 됐나요? • 자신의 의견을 형성하는 데 도움이 됐나요? • 주변 사람과의 대화나 토론에 도움을 주나요?

- 김경희 외 4인, 『스마트 미디어 시대의 뉴스 분석법』에서

배운 내용 확인하기

다음 설명에 해당하는 말을 상자에서 찾아 묶으며 배운 내용을 확인해 봅시다.



- ① 생산자와 소비자가 명확히 구별되던 과거와 달리, 최근에는 생산과 소비를 동시에 하는 **생비자**가 등장했다.
- ② **인터넷** 등장 이전에는 소수의 언론사가 다수의 소비자에게 일방적으로 정보를 전달했다.
- ③ 미디어가 가진 전달의 힘을 이용해 공동체의 문제를 알리거나 공동체의 이익을 확장해 나가는 것을 미디어의 **공공성**이라고 한다.
- ④ 기사 형식으로 제작한 광고를 '**기사형 광고**'라고 한다.
- ⑤ 미디어가 보여 주는 세상은 생산자의 의도에 따라 과장, 축소, 삭제될 수 있으므로, 이용자는 **고정 관념**과 편견에 빠지지 않도록 주의해야 한다.
- ⑥ 거짓 정보가 바이러스처럼 퍼지는 '**인포데믹**' 현상이 심각해지면서 많은 피해가 일어나고 있다.
- ⑦ 이용자의 취향, 관심사 등에 맞춰 걸러진 정보를 제공하여 이용자를 비눗방울처럼 한정된 정보에 가둬 버리는 현상을 '**필터 버블**'이라고 한다.

스스로 점검하기

| 각 항목의 주요 점검 사항 |

미디어 환경의 변화를 이해하고 미디어의 공공성과 상업성을 설명할 수 있다.

미디어는 공익에 기여하는 공공성을 지니는 경우도 있고, 특정 개인이나 기업의 이익을 추구하는 상업성을 지니는 경우도 있다. 이와 관련한 다양한 사례를 학습자의 주변에서 찾아보게 하고, 학습자의 실제 미디어 생활을 구체적으로 떠올리며 이야기해 보도록 안내한다. 수동적인 미디어 이용자에만 머무르지 않고 능동적인 미디어 소비자가 되도록 이끈다.

미디어에 드러난 고정 관념과 편견을 찾을 수 있고 정보의 진위와 질을 평가할 수 있다.

드라마, 광고, 웹툰 등 다양한 미디어 자료를 활용하여 미디어에 나타난 고정 관념과 편견을 그대로 수용하지 않게 주의하도록 지도한다. 학습자가 정보의 진위와 질을 평가할 때에는 제시된 기준에 따라 근거를 들어 평가 결과를 설명할 수 있도록 이끈다.

미디어에 질문을 던지며 비판적 태도로 현명하게 이용할 수 있다.

비판적인 사고의 정의에 먼저 접근하기보다는 실제 미디어 사용의 예를 들어 귀납적으로 이해할 수 있게 한다. 수많은 정보 중에는 객관적인 사실과 합리적인 사고가 담긴 정보도 있는 반면, 타인의 권리를 침해하거나 거짓된 정보가 담긴 경우도 있음을 인지하고, 정보의 진위와 질을 평가하는 습관을 내면화할 수 있도록 이끈다.

IV

미디어, 세상을 바꿀까?

인간은 사회적 동물입니다. 그래서 우리는 서로의 소식을 궁금해하고 이야기를 나누며, 공동의 문제에 관심을 가지고 행동합니다. 그 과정에서 미디어는 우리를 더 끈끈하게 연결시켜 주지요. 미디어를 통해 생각을 펼치고 힘을 모아 세상을 바꾸는 사람들이 늘어나고 있습니다. 여러분은 미디어로 어떤 세상을 만들고 싶나요?





1

권리와 책임이 필요한 미디어

- 표현의 자유와 권리 침해
- 권리 침해 대응 방법

2

세상을 변화시키는 미디어

- 미디어와 소통
- 공동체 문제 해결

3

다양성을 품는 미디어

- 미디어 소외 계층
- 배리어 프리 영상



대단원 개관

1. 대단원 안내

이 대단원은 미디어를 통해 공동체 생활에서 더불어 살아가는 역량을 기르기 위해 설정되었다. 이를 위해 미디어 이용에 있어 지켜야 할 권리와 책임, 미디어를 통한 공동체 문제 해결, 다양성을 존중하는 미디어 문화 조성을 단원의 핵심 목표로 삼았다. 또한 삶의 장면에서 마주할 수 있는 미디어 생활의 사례를 구체적이고 다양하게 제시하였다.

첫 번째 소단원에서는 미디어를 생산하고 이용하는 과정에서 발생하는 권리와 책임의 중요성, 권리 침해에 대한 대응 방안을 배운다. 두 번째 소단원에서는 미디어 소통을 통한 구체적인 공동체 문제 해결 과정을 살펴보고 실제 미디어 제작을 통해 문제 해결을 경험한다. 마지막 소단원에서는 다양성을 고려한 미디어 제작의 필요성을 이해하고 배려하고 존중하는 미디어 문화를 조성하는 방법을 배운다.

2. 관련 교과 교육 과정

교과	성취 기준
도덕	<ul style="list-style-type: none"> [9도02-05] 정보화 시대에 요구되는 도덕적 자세와 책임의 도덕적 근거와 이유를 제시하고, 타인 존중의 태도를 통해 다양한 방식으로 의사소통할 수 있다.
사회	<ul style="list-style-type: none"> [9사(일사)01-03] 사회 집단의 의미를 이해하고, 사회 집단에서 나타나는 차별과 갈등의 사례와 이에 대한 해결 방안을 탐구한다. [9사(일사)06-02] 일상생활에서 인권이 침해되는 사례를 분석하고, 국가 기관에 의한 구제 방법을 조사한다.
정보	<ul style="list-style-type: none"> [9정01-02] 정보 사회 구성원으로서 개인 정보와 저작권 보호의 중요성을 인식하고 개인 정보 보호, 저작권 보호 방법을 실천한다.

3. 대단원 구조 및 지도 계획

차시	구성 요소	주요 학습 활동
1~3차시	(1) 권리와 책임이 필요한 미디어	<p>[생각 열기] 문항에 답하며 자신의 미디어 이용 태도 점검하기</p> <p>[주제 활동 ①] 슬기로운 미디어 소비자</p> <ul style="list-style-type: none"> • 미디어 활동 시 지켜야 할 권리를 생각하며 자료 글 읽기 • 미디어 권리를 지킬 수 있는 방법 탐색하기

		<p>[주제 활동 ②] 권리 침해에 대응하기</p> <ul style="list-style-type: none"> • 미디어 활동 중 발생한 권리 침해 상황에 어떻게 대응할지 생각하며 자료 글 읽기 • 미디어 활동 중 발생한 권리 침해 사례를 찾고 대응 방안 조사하기
4~5차시	(2) 세상을 변화시키는 미디어	<p>[생각 열기] 뉴스를 보며 공동체의 문제 해결에서 미디어가 한 역할 생각해 보기</p> <p>[주제 활동 ①] 미디어로 연결되는 소통의 힘</p> <ul style="list-style-type: none"> • 미디어로 소통하고 연대하는 과정을 생각하며 자료 글 읽기 • 사례를 통해 공동체 문제 해결에서 미디어의 역할 확인하기 • 사례를 탐구하면서 미디어가 지닌 소통과 연대의 힘 생각하기 <p>[주제 활동 ②] 공동체의 문제를 해결하는 미디어</p> <ul style="list-style-type: none"> • 사례를 보며 미디어를 통한 공동체의 문제 해결 과정 이해하기 • 미디어를 활용하여 층간 소음 문제를 해결할 수 있는 방안 모색하기 • 미디어 제작 활동을 통해 실제 공동체 문제 해결하기
6~8차시	(3) 다양성을 품는 미디어	<p>[생각 열기] 재난 문자 사례를 보며 다양성을 고려한 미디어의 필요성 인식하기</p> <p>[주제 활동 ①] 소외 없는 미디어 세상</p> <ul style="list-style-type: none"> • 소외 없는 미디어 환경의 중요성을 생각하며 자료 글 읽기 • 소외 없는 미디어 세상을 만들기 위한 지원 방안 모색하기 • 노인을 배려하는 미디어 생산 지침 마련하기 <p>[주제 활동 ②] 배려의 미디어, 배리어 프리 영상</p> <ul style="list-style-type: none"> • 배려하고 존중하는 미디어 문화의 중요성을 생각하며 자료 글 읽기 • 배리어 프리 영상의 특징 파악하기 <p>[주제 활동 ③] 미디어로 따뜻한 세상 만들기</p> <ul style="list-style-type: none"> • 미디어 소외 계층에 대한 배려를 촉구하는 홍보 콘텐츠 제작하기 • 완성된 콘텐츠를 공유하고 사람들의 인식 변화 발견하기
9~10차시	대단원 프로젝트 활동	[도전! 배리어 프리 영상] 배리어 프리 영상을 제작하고 공유하기
	대단원 마무리	<ul style="list-style-type: none"> • 제시된 문제에 답하며 배운 내용 확인하기 • 평가표를 작성하며 나의 학습 정도 점검하기

4. 대단원 지도상의 유의점

이 단원에서는 더불어 살아가는 공동체 생활에서 미디어의 역할을 다각도로 생각해 보게 하는 것이 중요하다. 따라서 이 단원을 학습하는 과정에서 학습자가 자신의 미디어 활동이 공동체 생활과 어떻게 연결되어 있는지 살피고, 미디어가 공동체 사람들을 연결하는 가교 역할을 할 수 있음을 인식할 수 있도록 지도한다. 또한 학습자가 이 수업을 통해 공동체 생활에서 미디어가 나아가야 할 건강하고 긍정적인 방향을 모색할 수 있도록 자신의 경험, 생각을 다양하게 표현할 수 있는 수업 분위기를 조성한다.

1

권리와 책임이 필요한 미디어

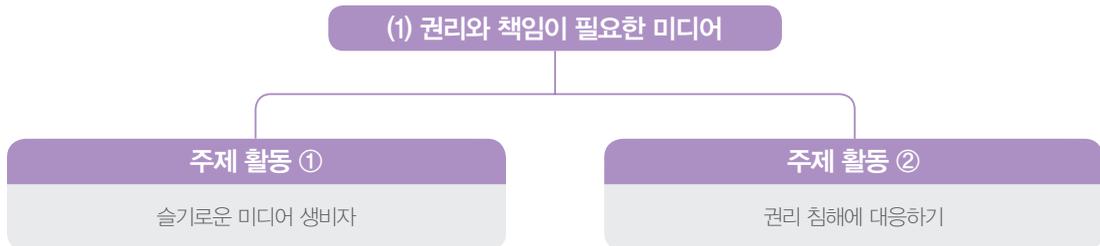
학습 목표

- 미디어를 생산하고 이용하는 과정에서 발생하는 권리와 책임을 이해할 수 있다.
- 미디어를 생산하고 이용하는 과정에서 발생하는 권리 침해 문제에 적절하게 대응할 수 있다.

소단원 개관

◆ 소단원 안내 및 지도의 중점

이 단원에서는 미디어를 생산하고 이용하는 과정에서 발생하는 권리와 책임의 중요성을 이해하고 권리를 침해받았을 때의 구체적인 대응 방안을 익히는 것에 중점을 둔다. 주제 활동 ①에서는 미디어를 생산하고 이용하는 과정에서 표현의 자유와 개인의 권리가 충돌하는 사례를 알아보고, 자신의 경험을 돌아보면서 나의 자유와 타인의 권리 사이에 적절한 균형이 필요함을 인식할 수 있도록 이끈다. 주제 활동 ②에서는 미디어 활동 중 발생하는 권리 침해의 문제점을 이해하고, 권리 침해 상황에서의 대응 방안을 다양하게 모색함으로써 구체적인 실천으로 이어질 수 있도록 지도한다.



◆ 소단원 성취 기준

미디어와 관련된 권리와 책임을 이해할 수 있다.

미디어를 생산하고 이용하는 과정에서 자신과 타인의 권리를 지키고 책임을 준수하는 태도를 갖추도록 한다.

◆ 생각 열기

| 교수·학습 방안 |

학습자의 미디어 이용 태도를 점검하면서 자연스럽게 미디어 생활 중 일어날 수 있는 권리 침해 문제에 대해 인식할 수 있도록 활동을 구성하였다. 해당 사례들이 저작권 침해, 초상권 침해, 개인 정보 유출과 같은 권리 침해 문제로 연결될 수 있음을 설명하고, 미디어가 우리 생활에 많은 부분을 차지하는 만큼 개인의 권리를 수호하는 태도도 중요하다는 것을 인식시킨다.



슬기로운 미디어 소비자

1 미디어를 생산하고 이용할 때 지켜야 할 권리를 생각하면서 다음 글을 읽어 봅시다.

| 교수·학습 방안 |

자료 글은 미디어 생산과 이용 과정에서 표현의 자유와 개인의 권리가 부딪히는 사례를 제시하여, 권리와 책임을 균형 있게 고려한 미디어 이용의 당위성에 대해 설명하였다. 특히, 미디어와 관련된 각종 권리 및 책임에 대해 단순히 개념을 나열하기보다는 구체적인 사례를 통해 자유와 권리가 어떻게 대치되는지 확인할 수 있도록 서술하였다. 그러므로 학습자가 사례 속 당사자의 입장이 되어 생각해 보게 하는 등 여러 입장을 이해하게 하고, 실제 미디어 생활에서 책임감 있는 이용이란 무엇인지에 대해 깊게 생각해 볼 수 있도록 지도한다.

| 자료 글 정리 |

초상권을 지키며 표현하기	<ul style="list-style-type: none"> • 초상권: 개인의 얼굴, 모습 등이 허가 없이 촬영되거나 다른 사람들에게 보이도록 하지 않을 권리 • 미디어에 게시된 글이나 사진은 순식간에 퍼져 나갈 수 있고, 그 과정에서 다른 사람의 사생활을 침해할 수 있으므로 주의해야 함.
저작권을 지키며 표현하기	<ul style="list-style-type: none"> • 저작권: 저작자가 자신이 창작한 저작물에 대해서 갖는 권리 • 다른 사람의 저작물을 허락 없이 공유하거나 변형하는 것은 창작자의 노력을 무시하는 행동이므로 주의해야 함.
균형 잡힌 미디어 소비자	<ul style="list-style-type: none"> • 자신의 생각을 자유롭게 표현하면서도 타인의 권리를 존중하는 균형 잡힌 미디어 소비자가 되어야 함.

2 제시된 미디어 활동 상황에서 나와 다른 사람의 권리를 지키기 위한 방법을 구체적으로 적어 봅시다.

| 교수·학습 방안 |

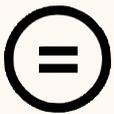
실제 학습자의 미디어 활동을 성찰해 보고, 그 과정에서 권리와 책임이 대치되는 상황을 생각해 볼 수 있도록 지도한다. 본격적인 활동에 앞서, 사례로 제시한 미디어 활동에는 어떠한 권리가 침해당한 것인지 이야기를 나누어 보는 것도 좋다. 이후 그러한 권리 침해를 방지하기 위한 구체적인 방법을 인터넷, 책 등을 활용해 찾아보도록 지도한다.

미디어 활동 상황	나와 다른 사람의 권리를 지키기 위한 행동
조사한 자료를 활용하여 수행 평가를 할 때	① 조사한 자료의 출처(제작자, 제작 연도, 자료 경로, 제목 등)를 반드시 적는다. ② 자료에 대한 나의 견해는 따로 구분하여 밝힌다.
다양한 서체를 사용하여 온라인 콘텐츠를 제작할 때	① 개인 블로그나 인터넷 카페가 아닌 서체 개발 업체의 사이트 같은 공식적인 경로를 통해 서체를 다운받아 사용한다. ② 저작권 이용 허락 범위를 서체별로 확인해서 활용한다.
음악을 활용해서 동영상 콘텐츠를 제작할 때	① 무료 배포 음원을 사용하되 출처는 반드시 밝힌다. ② 유튜브 오디오 라이브러리를 활용해서 제작한다. ③ 꼭 필요한 음원의 경우 저작권료를 지불하고 사용한다.



참고 자료 저작물 이용 허락 표시

저작물 이용 허락 표시(CCL: Creative Common License)는 저작권자가 자신의 창작물의 이용 허락 범위를 표시한 것이다. 각종 미디어가 발전하고 광범위하게 사용되는 만큼, 자신의 창작물에 대한 저작권에 대해 매번 설명하고 허락해 주기가 어렵다. 그래서 저작권자는 창작물을 사용할 때 주의해야 할 이용 허락 조건을 저작물에 표시하고, 이용자는 이 표시에 맞게 창작물을 이용할 수 있다. CCL은 사진, 문서, 영상 등에 널리 사용되는데, 주로 다음의 네 가지 허락 조건을 표시해 둔다. 저작물 이용자는 CCL 표시를 참고해서 조건에 맞게 이용할 수 있도록 주의해야 한다.

			
저작자 표시(BY)	비영리(NC)	변경 금지(ND)	동일 조건 변경 허락(SA)
저작자에 대한 사항을 반드시 표시해야 함.	저작물을 영리 목적으로 사용할 수 없음.	저작물을 변경하거나 저작물을 이용해 다른 저작물을 만들 수 없음.	동일한 표시 조건 하에 저작물을 활용한 다른 저작물의 제작을 허용함.



권리 침해에 대응하기

1 미디어 활동 중 발생한 권리 침해 상황에 어떻게 대응할지 생각하면서 다음 글을 읽어 봅시다.

| 교수·학습 방안 |

제시된 자료 글은 미디어 활동 과정에서 발생하는 권리 침해 상황에 대한 대응의 중요성을 설명하고 있다. 자료 글의 사례를 바탕으로 학습자가 경험한 권리 침해 상황에 대해 이야기를 나누고, 구체적으로 개인의 어떤 권리를 침해당했는지 파악할 수 있도록 지도한다. 그리고 권리 침해를 당했을 때는 적절한 대응이 필요하다는 것과 현명한 대응을 위해서는 무엇이 필요한지에 대해 지도한다.

| 자료 글 정리 |

<p>문제 상황의 인식과 대응의 필요성</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 미디어 생활에서의 결정과 선택은 자신의 다양한 권리에 영향을 끼치며, 때로 예상치 못한 문제를 초래하기도 함. • 미디어를 이용할 때 발생하는 문제 상황을 알고 대응 방법을 익힐 필요가 있음. • 권리 침해에 대한 대응 방법과 정보를 공유하는 것은 공동체 생활에서 서로의 권리를 지켜주는 데 도움이 됨.
<p>인격권 침해의 경우</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 권리 침해 상황을 캡처해 두기 • 주변 어른들에게 도움을 요청하고, 사이버 수사대에 신고하기 • 게임 업체에 권리를 침해한 사람의 미디어 이용 제한 요청하기
<p>저작권·초상권 침해나 개인 정보 유출의 경우</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 해당 콘텐츠를 캡처해 두기 • 권리를 침해한 사람에게 콘텐츠 삭제 요청하기 • 플랫폼의 고객센터 가서 '개인 정보 침해 신고 절차'에 따라 신고하기 • 합의한 내용과 다른 방향으로 편집·게재된 경우 삭제 요구 또는 손해 배상 청구하기
<p>권리 침해에 대한 대응의 의의</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 권리 침해에 적극 대응하는 것은 창작물을 만든 사람의 노력과 가치를 보호하는 중요한 일이자, 나와 타인의 권리를 지키고 책임을 다하는 민주 시민의 모습임.

2 미디어 활동 중 발생한 권리 침해 사례를 찾아보고 대응 방안을 조사해 봅시다.

| 교수·학습 방안 |

미디어 활동 중 발생한 권리 침해 사례를 찾아보고 대응 방안을 모색해 보는 활동이다. 사회적인 문제로 발견했던 권리 침해 사례뿐만 아니라 학습자 개인의 경험도 자유롭게 제시할 수 있도록 지도한다.

권리 침해 사례

소셜 미디어에 어린 자녀의 성장 과정을 공유하는 이용자들이 많아지면서 사진 도용 문제가 발생하고 있다. 특히 이렇게 도용된 사진은 중고 거래 사기꾼의 메신저 프로필 사진으로 쓰이는 등 불법적인 일에 사용되고 있어 사안이 심각하다.

대응 방안

타인의 사진을 동의 없이 다른 용도로 사용하는 것은 초상권을 침해한 것이니 해당 내용을 캡처해 사이버 수사대에 신고한다.

미디어 이용과 생산 과정에서 필요한 태도

어린 자녀들의 초상권은 보호자가 우선적으로 존중해야 한다. 결정 능력이 미숙하다는 이유로 보호자가 일방적으로 자녀의 권리를 결정하는 것 또한 권리 침해의 가능성이 있다는 인식이 필요하다.



참고 자료 메타버스와 권리 침해

가상과 현실 세계가 결합한 메타버스가 큰 인기를 끌면서 재산권 등 이용자 보호를 위한 법률 제정의 필요성이 커지고 있다. 이는 성희롱을 비롯한 각종 범죄로부터 이용자를 보호하는 법률뿐만 아니라 지식 재산권 침해·개인 정보 보호·‘아바타’의 법적 지위 규정 등 메타버스 생태계에 현실 제도를 어떻게 적용할지에 대한 전반적인 준비가 필요하다는 것이다.

여성가족부는 전문가 간담회를 개최해 메타버스 관련 제도적·윤리적 대응 방안에 대한 의견을 수렴했다. 이날 간담회에서는 메타버스 내에서의 아동·청소년 관련 성범죄 발생 위험과 그에 대한 보호 방안이 주로 논의됐다. 메타버스가 온라인 성 착취 범죄 장소로 이동·진화할 수 있고 아바타를 통하는 탓에 심리적 경계가 한층 약화될 수 있어 이에 대한 대책을 마련해야 한다는 주장이 나왔다.

메타버스 전문가들은 범죄 외에도 다양한 법적 문제가 발생할 수 있다고도 지적한다. 가장 대표적인 분야가 특허 등 재산권 침해다. 미국의 경우 메타버스 게임 플랫폼 로블록스가 전미음악출판협회(NMPA) 등 저작권 단체로부터 2억 달러(약 2,320억 원) 규모의 손해 배상 청구 소송을 당하기도 했다. 로블록스에서 음원이 무단으로 재생돼 음원·음반사와 연예인들의 지식 재산권이 침해당했다는 이유에서다.

메타버스 이용자들이 메타버스 안에서 직접 제작하는 옷, 액세서리 등 창작물들도 문제가 될 수 있다. 오프라인에서 판매하는 나이키 운동화를 똑같이 베낀 가상의 운동화가 메타버스에서 거래된다면 재산권 침해가 될 수도 있다.

메타버스에서 열리는 공연 등 각종 이익 사업들에서 발생한 수익 징수·분배 기준도 앞으로 만들어야 할 규정이다. 그동안 새로운 미디어가 등장할 때마다 저작권 단체와 사용료 징수 규정을 놓고 갈등을 빚어 왔기 때문이다.

메타버스 내 개인 정보 보호 역시 법제화가 반드시 필요하다. 기존 사이버 공간은 개인 정보의 제공, 공유 시점이 비교적 명확했지만 메타버스에서는 실시간 상호 작용이 활발해 일일이 추적하기 어렵기 때문에 아바타의 위치 정보가 위치 정보법 적용 대상이 되는지 등 새로운 문제들이 불거질 수 있다.

- 『서울경제』, 2021년 9월 2일 기사

2

세상을 변화시키는 미디어

학습 목표

- 공동체의 문제 해결에 미디어가 어떤 역할을 하는지 이해할 수 있다.
- 미디어 생산 활동을 통해 공동체의 문제 해결에 참여할 수 있다.

소단원 개관

◆ 소단원 안내 및 지도의 중점

이 단원에서는 공동체의 문제를 해결하는 데 있어 미디어의 역할을 이해하고, 미디어 생산 활동을 통해 실제 공동체 문제를 해결하는 경험을 쌓는 데 중점을 둔다. 주제 활동 ①에서는 공동체 문제에 대해 미디어로 소통하고 연대한 사례를 바탕으로 다양한 사람들의 의견을 수렴하고 공유할 수 있는 미디어의 역할에 대해 학습자가 생각해 볼 수 있도록 이끈다. 주제 활동 ②에서는 우리 주변의 문제를 미디어로 해결하는 과정을 살펴보고, 실제로 학습자가 미디어를 통해 주변의 문제를 해결함으로써 더 나은 세상을 만드는 데 참여할 수 있도록 지도한다.



◆ 소단원 성취 기준

미디어를 통해 공동체의 문제를 협력적으로 해결할 수 있다.

미디어를 활용하여 공동체의 문제를 인식하고, 협력적으로 해결할 수 있게 한다.

◆ 생각 열기

| 교수·학습 방안 |

사회적인 문제에 대해 소셜 미디어를 활용하여 연대한 사례를 제공하였다. 미안마 군부 독재에 맞서기 위해 전 세계적으로 소셜 미디어를 이용해 연대한 뉴스를 함께 시청하면서 미디어가 공동체 문제를 해결하는 데 있어서 어떤 역할을 했는지 안내한다. 더불어 학습자가 공동체 문제 해결에 있어서 미디어의 도움을 받았던 경험을 나누어 보도록 제안할 수도 있다.



미디어로 연결되는 소통의 힘

1 미디어로 소통하고 연대하는 과정을 생각하며 다음 글을 읽어 봅시다.

| 교수·학습 방안 |

미디어를 활용한 소통이 공동체 문제 해결의 시작이 된 사례를 자료 글로 제시하였다. 이를 통해 공동체 문제 해결에서 미디어가 서로의 생각을 나누고 협력하는 힘을 모을 수 있도록 돕는 역할을 했음을 학습자가 이해할 수 있도록 지도한다.

| 자료 글 정리 |

소셜 미디어로 전 세계에 퍼진 한 소녀의 메시지	<ul style="list-style-type: none"> • 청소년 환경 운동가 그레타 툰베리가 '기후를 위한 학교 파업'이라는 1인 시위 과정을 소셜 미디어로 알리자, 전 세계 청소년들이 기후 파업에 동참하는 등 기후 위기 해결을 위해 연대하게 됨.
코로나19 위기 속 서로를 이어 준 공동체 라디오	<ul style="list-style-type: none"> • 동네 약국의 잔여 마스크 수량을 알린 대구 성서 마을 공동체 라디오 • 동네 서점들이 문을 닫는 현상을 막기 위해 인터뷰, 문화 행사 등을 통해 서로 협력하는 계기를 마련한 서울 마포의 공동체 라디오
공동체 문제 해결에 있어서 미디어의 역할	<ul style="list-style-type: none"> • 미디어는 비슷한 관심사를 가진 사람들을 연결하며, 협력이 필요한 문제를 해결하는 데 중요한 역할을 함.

2 소통을 통해 공동체의 문제를 해결한 사례를 살펴보고, 그 과정에서 미디어가 어떤 역할을 했는지 생각해 봅시다.

| 교수·학습 방안 |

미디어로 소통하면서 지역 사회의 문제를 해결하는 과정을 읽으며 미디어의 역할에 대해 생각해 보는 활동이다. 이 활동은 공동체 문제라는 것이 거창한 것이 아닌 우리의 일상생활 곳곳에서 찾을 수 있는 문제이며, 미디어 소통을 통해서 이러한 문제를 해결할 수 있음을 학습자가 인식할 수 있도록 지도한다. 더불어, 미디어를 통해 자신의 생각을 표현하고 타인의 의견을 수용하는 모든 과정이 미디어를 통한 소통임을 이해할 수 있도록 지도한다.

| 예시 답안 |

- 지역 주민들의 의문점을 해소해 주었다.
- 문제 해결을 위해 사람들의 의견을 수렴하는 장이 되었다.
- 문제의 원인을 파악하고 방법을 구하는 데 도움이 되었다.
- 문제 해결 과정을 사람들이 자세히 알 수 있었다.

3 다음 사례를 바탕으로 미디어를 통해 기를 수 있는 소통과 연대의 힘에 대해 생각해 봅시다.

| 교수·학습 방안 |

개인의 문제를 소셜 미디어를 통해 긍정적으로 해결하고, 나아가 이러한 활동이 사회적으로도 좋은 영향력을 미칠 수도 있다는 것을 이해하는 활동이다. 사례 속 프로젝트가 성공할 수 있었던 이유를 소셜 미디어의 특성과 기능의 관점에서 찾을 수 있도록 지도한다. 더불어 소셜 미디어가 개인과 공동체를 연결해 줌은 물론 선한 영향력을 확산시킬 수 있는 기회를 제공한다는 것을 알려 준다.

(1) '김민섭 찾기 프로젝트'가 성공할 수 있었던 이유를 적어 봅시다.

| 예시 답안 |

- 페이스북을 이용해 사람을 찾았기 때문이다. 페이스북은 다수의 사람들이 이용하고 있을 뿐만 아니라 이용자 간의 정보 공유가 비교적 공개적인 편이다. 또한 페이스북에는 공유, 태그와 같은 기능이 있기 때문에 적합한 조건을 가지고 있는 사람을 찾기가 더 수월했을 것이다.
- 누리꾼들의 연대가 성공의 이유라고 생각한다. 좋은 취지의 프로젝트에 누리꾼들이 적극적으로 나서 주었기 때문에 빠른 시간 안에 1993년생 김민섭 씨를 찾을 수 있었던 것 같다.

(2) 사례에 나온 두 프로젝트가 갖는 의미가 무엇인지 이야기를 나누어 봅시다.

| 예시 답안 |

- 소셜 미디어를 통해 개인의 문제를 긍정적이고 의미 있게 해결할 수 있다.
- 동명이인의 사람에게 항공권을 양도하는 프로젝트에서 어려운 상황에 있는 이웃을 후원하는 프로젝트로 이어졌다는 점에서 소셜 미디어를 통해 선행이 확산되고 연쇄적으로 일어날 수 있음을 알 수 있다.

(3) 미디어 소통을 통해 해결할 수 있는 일상의 문제를 찾아보고 나만의 프로젝트 이름을 붙여 봅시다.

| 예시 답안 |

멍줍 냥줍 프로젝트: 우리 동네에 요즘 유기견이나 유기묘가 많이 보여 걱정이야. 그래서 길거리의 강아지와 고양이 사진을 찍어 소셜 미디어에 올리고, 이 친구들을 임시 보호하거나 입양할 보호자를 찾는 프로젝트 활동을 구상해 보았다.



공동체의 문제를 해결하는 미디어

1 다음 사례를 살펴보고, 미디어가 공동체의 문제 해결에 어떻게 기여하는지 알아보시다.

| 교수·학습 방안 |

자료 글은 블로그 포인트 기부, 해시태그 챌린지를 통해 공동체의 문제를 직접 또는 간접적으로 해결한 사례를 제시하고 있다. 자료 글을 읽으면서 미디어 생활을 하는 것만으로도 세상에 좋은 영향력을 끼칠 수 있다는 것을 학습자가 인지할 수 있도록 지도한다. 더불어 학습자에게 공동체 문제 해결에 대한 참여 의식을 더욱 고취시키기 위해 미디어를 통해 문제를 해결한 다른 사례를 제시해도 좋다.

| 자료 글 정리 |

블로그 포인트 기부	미디어 활동이 기부로 연결되는 프로그램에 참여하여 공동체의 문제를 개선하고 해결함.
한복 해시태그 챌린지	전 세계 사람들과 실시간으로 연결되는 소셜 미디어의 특성을 이용하여 사회적 문제를 공유하고 인식을 개선하는 방안을 모색함.

2 미디어를 활용하여 층간 소음 문제를 해결할 수 있는 방안을 찾아봅시다.

| 교수·학습 방안 |

‘층간 소음 문제’라는 우리 일상에 빈번하게 일어나는 이슈를 예시로 삼아 문제의 원인을 찾고 해결 방안을 생각해 보는 활동이다. 특히, 다양한 문제 해결 방법 중에 미디어를 활용하는 방안에는 어떤 것이 있을지 구체적으로 생각할 수 있도록 이끈다. 이때 층간 소음 문제는 상황과 입장에 따라 의견이 다양하기 때문에 이를 답을 수 있는 매체와 콘텐츠가 필요함을 알려 준다.

(1) 층간 소음 문제가 발생하는 원인을 찾아보고 해결 방안을 생각해 봅시다.

| 예시 답안 |

원인	<ul style="list-style-type: none"> • 아파트가 오래되어서 구조적으로 생활 소음이 잘 들린다. • 최근 재택 근무를 하는 사람들이 늘어나면서 주민들이 집에 머무는 시간이 늘었다. • 우리 아파트는 아이를 키우는 가정이 많은 편이다.
해결 방법	<ul style="list-style-type: none"> • 동 대표들이 세대마다 방문해서 공동생활 매뉴얼을 돌린다. • 주민들의 다양한 의견을 청취할 수 있는 토론회를 개최한다. • 서로 배려하며 함께 지내자는 메시지를 담은 게시물을 만든다.

(2) 문제를 해결하는 데에 도움이 될 만한 미디어 활동에는 어떤 것이 있을지 생각해 봅시다.

| 예시 답안 |

- 공동생활 이용 수칙 포스터를 만들어 엘리베이터 게시판과 아파트 인터넷 커뮤니티에 올린다.
- 실시간으로 주민들이 참여할 수 있는 온라인 토론회를 주기적으로 개최한다.

3 내가 속한 공동체에서 해결이 필요한 문제를 찾고, 미디어를 활용한 해결 방법을 모색해 봅시다.

| 교수·학습 방안 |

학습자의 삶 가까이에서 발견할 수 있는 공동체 문제를 직접 찾아보고 미디어를 활용한 해결 방법을 모색하는 활동이다. 학교 및 주변을 탐방하면서 해결해야 할 문제를 발견하거나 지역 신문 등을 통해 해결이 필요한 문제를 찾도록 지도한다. 문제 해결을 위한 미디어를 제작 할 때에는 사생활, 초상권, 저작권 등을 침해하지 않도록 유의해서 제작할 수 있도록 안내한다.

(1) 문제의 원인과 그에 따른 해결 방법을 탐구해 봅시다.

| 예시 답안 |

문제	• 근린공원에 쓰레기가 너무 많다.
원인	• 공원에 쓰레기통이 별로 없다. • 공원을 주기적으로 관리하는 사람이 없다. • '나 하나쯤이야.'라는 마음으로 버리는 사람이 많다.
해결 방법	• 줍깅(길거리의 쓰레기를 줍는 활동) 챌린지를 개최하고 지역 인터넷 커뮤니티에 주기적으로 영상을 공유하면서 함께 참여할 사람들을 모집한다.

(2) 문제 해결에 도움이 될 수 있는 미디어 활동 계획을 세워 봅시다.

| 예시 답안 |

활용할 미디어	• 브이로그 영상 • 소셜 미디어 포스팅
활용 계획	• 줍깅 챌린지에 도전하는 사람들의 모습, 줍깅을 통해 변화된 지역 사회 환경과 참여한 사람들의 소감을 영상으로 촬영해서 지역 인터넷 커뮤니티에 올린다. 이때 인터넷 뷰에 참여한 사람들의 초상권에 대해서는 사전에 동의를 구한다. • 매월 줍깅 데이 날짜를 정해서 참여할 사람들을 모으고 모집 결과를 소셜 미디어에 공유한다. 또한 다음 줍깅에 함께하고 싶은 사람을 지목하는 챌린지를 시작해 동참자를 점점 늘린다.

(3) 제작할 콘텐츠의 내용을 구상해 봅시다.

| 예시 답안 |

콘텐츠 종류: 브이로그 영상 / 제목: 야, 너도 줍깅할 수 있어!	
<p>#1</p> <ul style="list-style-type: none"> • 달력 세 번째 토요일에 빨간색 동그라미 • '줍깅하는 날' 글씨 클로즈업 • 자막 처리: 매 월 세 번째 토요일 오전 8시 초록 공원 정문 	<p>#2</p> <ul style="list-style-type: none"> • 화면 글자 처리: 오전 7시 30분 • 편안한 운동화, 운동복 차림의 한 남학생이 에코백을 어깨에 메고 집을 나서는 모습 • 자막 처리: 이번 달 줍깅에 PICK된 나
<p>#3</p> <ul style="list-style-type: none"> • 화면 글자 처리: 오전 8시 • 운동화, 운동복, 에코백을 어깨에 멘 사람들이 하나둘씩 정문 앞으로 모여 '세토 줍깅' 현수막을 들고 서 있는 모습 • 자막 처리: 자 이제 시작이다! 	<p>#4</p> <ul style="list-style-type: none"> • 화면 글자 처리: 오전 8시 30분 • 여러 장면을 겹쳐서 제시한다. 달리면서 쓰레기가 보이면 멈추는 모습, 아이들도 함께 줍깅을 하는 모습 등
<p>#5</p> <ul style="list-style-type: none"> • 화면 글자 처리: 오전 9시 • 줍깅을 마치고 함께한 친구와 인증 사진을 찍어 소셜 미디어에 올리는 모습 	<p>#6</p> <ul style="list-style-type: none"> • 자막 처리: 다음 달 세토 줍깅의 주인공이 되어주세요!

4 완성한 콘텐츠를 공유하고 실제 문제 해결에 어떤 도움이 되었는지 이야기해 봅시다.

| 교수·학습 방안 |

완성한 콘텐츠를 공유해서 실제 우리 주변의 문제 해결 과정에 참여했음을 상기시키는 활동이다. 공유 이후에도 지속적으로 활동을 모니터링하면서 사람들의 반응을 살펴볼 수 있도록 지도한다. 더불어 활동에 추가하거나 수정해야 하는 부분은 없는지 점검하는 시간을 가져도 좋다.

| 예시 답안 |

- 많은 사람들이 참여해서 더 깨끗한 공원을 만들 수 있게 되었다.
- 일회성 행사로 끝난 것이 아니라 꾸준히 사람들이 참여하고 있다.

3

다양성을 품는 미디어

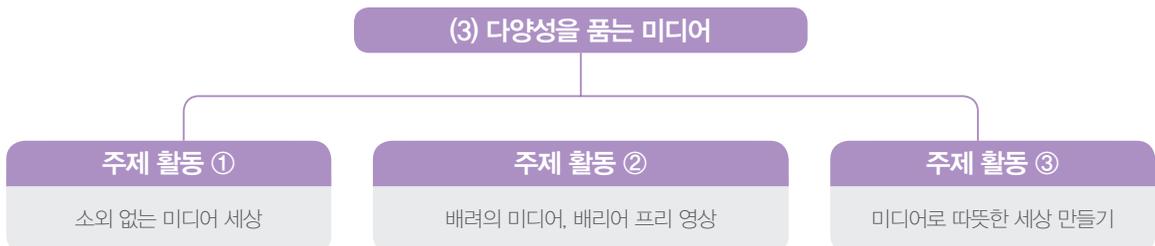
학습 목표

- 다양성을 고려하여 미디어를 생산할 수 있다.
- 배려하고 존중하는 미디어 문화를 조성할 수 있다.

소단원 개관

◆ 소단원 안내 및 지도의 중점

이 단원은 디지털 미디어 시대의 미디어 소비자로서 다양성을 존중하는 태도와 역량을 기르기 위해 설정되었다. 주제 활동 ①에서는 소외 없는 미디어 환경을 조성하는 방법에 대해 탐구한다. 우리 주변 미디어 소외 계층에 대해 알아보고 이들을 위해 지원하고 배려하는 방법을 모색한다. 주제 활동 ②에서는 배리어 프리 영상을 통해 장애인을 배려한 미디어 제작의 중요성을 안내하고 배리어 프리 영상의 특징을 이해한다. 주제 활동 ③에서는 이 단원에서 배운 주제를 바탕으로 배려하고 존중하는 미디어 문화 조성을 위한 홍보물을 제작하고 공유함으로써 다양성을 존중하고 함께하는 미디어 문화를 실천할 수 있도록 한다.



◆ 소단원 성취 기준

다양성을 존중하고 배려하는 미디어 문화를 조성할 수 있다.

미디어를 생산하고 이용할 때 다양성을 고려함으로써 존중하고 배려하는 미디어 문화를 조성할 수 있게 한다.

◆ 생각 열기

| 교수·학습 방안 |

한국어로 재난 문자를 받은 외국인의 상황을 그림으로 제시하였다. 이 활동을 통해 위기 정보를 전할 때 한국어를 모르는 외국인에 대한 배려가 없을 경우 외국인이 겪게 될 어려움을 예상해 본다. 그리고 이를 바탕으로 미디어에서 다양성을 존중해야 하는 이유를 함께 생각해 볼 수 있도록 지도한다.



소외 없는 미디어 세상

1 다음 글을 읽고 소외 없는 미디어 환경의 중요성을 생각해 봅시다.

| 교수·학습 방안 |

제시된 글은 노인, 영어를 사용하지 않는 국가에서 온 외국인, 한국어가 익숙하지 않은 북한 이탈 주민들과 같은 미디어 소외 계층이 디지털 미디어 환경에서 겪는 어려움을 인식하고, 그들이 편안하게 접근할 수 있는 미디어 환경을 구축해야 함을 깨달을 수 있게 구성하였다. 자료 글을 읽으면서 우리 주변에 또 다른 미디어 소외 계층은 없는지 파악하고 그들의 미디어 접근성을 높일 수 있는 방안에는 어떤 것이 있을지 생각해 보도록 지도한다.

| 자료 글 정리 |

<p>미디어 세상에서 소외된 사람들</p>	<ul style="list-style-type: none"> 노인, 영어를 사용하지 않는 국가에서 온 외국인, 우리가 사용하는 어휘가 익숙하지 않은 북한 이탈 주민들과 같은 미디어 소외 계층이 미디어에 접근하는 데 있어서 어려움이 존재하며, 이에 대한 지원이 필요함.
<p>모두가 즐거운 미디어 세상을 위해</p>	<ul style="list-style-type: none"> 노인들도 변화하는 미디어 환경에 적응하는 모습을 보이고 있으며 미디어 생산자로서도 크게 활약하고 있음. 외국인이나 북한 이탈 주민들도 미디어 생산자로 활동하면서 한국에서 살면서 겪는 일, 서로 다른 문화에서 느낀 점 등을 나누며 소통하고 있음.

2 소외 없는 미디어 세상을 만들기 위해 배려가 필요한 상황을 찾아보고, 구체적인 지원 방안을 생각해 봅시다.

| 교수·학습 방안 |

학습자 주변에 어떤 미디어 소외 계층이 있는지 확인하고, 그들을 만나 미디어 생활을 관찰해 보거나 인터뷰 등을 통해 미디어 사용에 있어서 불편한 점이 무엇인지 확인하도록 지도한다. 직접적인 조사가 어려운 경우, 인터넷 등을 활용하여 사례를 찾고 그들에게 어떤 배려와 지원이 필요한지 생각해 보도록 한다.

| 예시 답안 |

배려가 필요한 상황	구체적인 지원 방안
<p>스마트폰 화면이 작고 내용이 많아 노인들은 화면을 확대해서 사용해야 한다.</p>	<p>화면을 구성할 때 단순하면서도 조작이 쉽게 구성한다.</p>
<p>몇몇 노인은 뉴스 형식의 유튜브 영상을 모두 진짜 뉴스라고 믿는다.</p>	<p>영상을 게시한 채널의 신뢰도가 잘 드러날 수 있도록 표시한다.</p>
<p>영어를 사용하지 않는 국가의 외국인은 콘텐츠의 내용을 이해하기 어렵다.</p>	<p>콘텐츠가 좀 더 다양한 언어로 번역되어 유통될 수 있도록 개선한다.</p>

3 노인들의 편안한 미디어 이용을 위해 미디어 생산자가 유의해야 할 점을 생각해 봅시다.

| 교수·학습 방안 |

미디어 소외 계층 중에서도 노인에게 대한 배려와 지원이 필요한 부분을 심화 학습한다. 실제 미디어 생산자들이 고려해야 할 사항을 고민하고 서로 토의를 통해 지침을 제작해 본다. 이후 인터넷 검색 등을 통해 관련 정보를 찾아 비교해 보면서 보완할 점을 발견할 수 있도록 이끈다.

| 예시 답안 |

- 화면 구성은 꼭 필요한 요소로 단순하게 구성한다.
- 영상을 제작할 때는 화면이 너무 빠르게 흘러가지 않도록 구성한다.
- 중요한 내용은 강조하는 자막을 넣거나 반복해서 설명한다.
- 영상 속 자막은 글씨를 크게 제시한다.
- 영상 속 자막이 사라지는 시간을 2~3초 더 늘려서 충분히 읽을 수 있도록 만든다.



참고 자료 고령층 친화 디지털 접근성 표준

많은 정보가 모바일 웹, 애플리케이션, 영상 콘텐츠를 통해 공유되고 있지만 디지털 기기에 익숙하지 않은 고령층은 정보를 활용하는 데 어려움을 경험하고 있다. 이러한 디지털 격차 문제를 해소하기 위해 서울디지털재단은 글자 크기, 화면 구성, 디자인 등에 대한 일종의 가이드라인인 '고령층 친화 디지털 접근성 표준'을 개발했다.

모바일 웹·애플리케이션 접근성 표준 10대 지침

1. 글자는 크고 선명해야 한다.
2. 필수적인 요소로 구성되어야 한다.
3. 정보 구조는 단순하고 친숙해야 한다.
4. 용어는 이해하기 쉬워야 한다.
5. 시스템 상태는 가시적이어야 한다.
6. 조작 기능은 행동을 유발해야 한다.
7. 신속하고 정확하게 조작할 수 있어야 한다.
8. 조작 결과를 제공해야 한다.
9. 사용자 오류를 예방하고 복구할 수 있어야 한다.
10. 심리적 부담을 줄여야 한다.

영상 콘텐츠 접근성 표준 10대 지침

1. 영상 내 자막은 크고 선명해야 한다.
2. 충분한 조음 속도를 유지해야 한다.
3. 방해되지 않는 배경음을 사용해야 한다.
4. 설명 대상은 크게 확대해야 한다.
5. 색과 무관하게 콘텐츠를 인식해야 한다.
6. 텍스트 콘텐츠의 명도는 뚜렷해야 한다.
7. 안내 또는 지시 사항은 명확해야 한다.
8. 용어는 이해하기 쉬워야 한다.
9. 원하는 구간으로 이동할 수 있어야 한다.
10. 중요한 내용은 재확인할 수 있도록 해야 한다.

- 서울디지털재단, 「고령층 친화 디지털 접근성 표준」에서



배려의 미디어, 배리어 프리 영상

1 배리어 프리 영상에 대한 글을 읽으며 배려하고 존중하는 미디어 문화의 중요성을 생각해 봅시다.

| 교수·학습 방안 |

자료 글은 배리어 프리의 개념과 미디어에도 확산되고 있는 배리어 프리의 철학을 설명하고 있다. 학습자가 시청각 장애인의 입장이 되어 그들이 미디어 이용 과정에서 겪을 어려움을 인식하도록 이끈다. 그리고 다양성과 배려를 고루 갖춘 따뜻한 미디어 환경을 위해 배리어 프리 영상이 필요함을 강조한다.

| 자료 글 정리 |

배리어 프리의 개념	노인, 장애인을 배려하여 장벽을 없애는 방향으로 건물을 설계하는 방법. 최근에는 이런 배리어 프리의 철학이 다른 분야에도 적용됨.
배리어 프리 영상	시청각 장애인도 영상 콘텐츠를 즐길 수 있도록 제작하는 것을 의미함.

2 영화 「아이 캔 스피크」의 배리어 프리 버전 예고편을 감상하고, 배리어 프리 영상의 특징을 정리해 봅시다.

| 교수·학습 방안 |

실제 배리어 프리 영상을 감상하면서 기존의 영상과는 다른 부분을 찾아서 적어 보고, 다른 친구들과 의견을 나누면서 배리어 프리 영상의 특징을 찾아보도록 지도한다.

| 예시 답안 |

- 영화 속 인물의 대사를 자막으로 보여 준다.
- 화면에 음표를 표시하여 배경 음악이 흐르고 있다는 사실을 알려 준다.
- 등장인물의 행동을 묘사해서 말로 설명해 준다.
- 영상의 배경이 되는 장소, 상황 등을 말로 설명해 준다.



미디어로 따뜻한 세상 만들기

1 '미디어 소외 계층을 배려하는 미디어 문화 조성'을 주제로 홍보 콘텐츠를 만들어 봅시다.

| 교수·학습 방안 |

이 활동은 미디어 소외 계층에 대한 배려와 존중을 촉구하는 홍보 콘텐츠를 제작하는 활동이다. 인터넷 등에서 관련 기사, 인터뷰 등을 참고하여 사람들이 관심을 가질 수 있는 내용으로 구성할 수 있도록 지도한다. 이 과정에서 저작권에 유의해서 제작할 수 있도록 안내한다.

(1) 모둠별로 배려가 필요한 소외 계층을 선택한 후, 콘텐츠의 세부 주제를 정해 봅시다.

| 예시 답안 |

소외 계층	노인층
세부 주제	우리 할머니·할아버지의 미디어 이용 일기

(2) 콘텐츠 제작 계획을 세워 봅시다.

| 예시 답안 |

콘텐츠의 형식	오디오북
콘텐츠의 내용	할머니 또는 할아버지가 미디어를 이용하시면서 느꼈던 어려움, 즐거움, 고마움 등을 인터뷰하고 그 내용을 토대로 오디오북 형태로 이야기를 담아 제작한다.
활용 방법	소셜 미디어를 통해 공유하고 관심 있는 사람들의 참여를 독려한다.

(3) 콘텐츠의 내용을 구상해 봅시다.

| 예시 답안 |

<p>내레이션: 2021년 8월 16일 지인이 할머니, 영순 할머니의 미디어 이용 일기입니다.</p>	<p>[잔잔한 배경음]</p> <p>영순 할머니: 오늘은 우리 예쁜 손녀 지인이 왔어. 내 눈엔 아직도 아기인데 언제 자라서 중학생이 되었을까. 손녀가 온다고 안 틀던 에어컨도 틀었는데 우리 강아지 땀을 너무 많이 흘려서 안쓰러웠다.</p>
--	--

<p>[잔잔한 배경음 이어진다.]</p> <p>영순 할머니: 그러고 보니 우리 지인이가 어릴 때부터 빙수를 참 좋아했었는데, 내 나이가 십 년만 젊어도 같이 나가서 빙수도 사 먹고 돌아다니려면. 다리가 아픈 후로는 외출하는 게 오히려 짐이 되었다.</p>	<p>영순 할머니: “지인아, 너 빙수 좋아하잖아. 할미가 용돈 줄 테니 나중에 친구들이랑 사 먹어.”</p> <p>지인: “할머니도 좋아하잖아요. 저는 할머니랑 같이 먹고 싶은데.”</p>
<p>[경쾌한 배경음으로 전환]</p> <p>지인: “음, 우리 빙수 배달 시켜서 먹어요!”</p> <p>영순 할머니: 배달은 자장면 정도만 가능한 줄 알았더니만 빙수도 된다니 참 좋은 세상이다.</p>	<p>영순 할머니: 나는 지인아와 세상에서 제일 달콤하고 시원한 빙수를 먹었다. 집에 가기 전에 지인아는 음식 배달시키는 법을 알려 주기도 했다. 물론 잘 보이지 않아 돋보기는 필요했지만 지인아랑 함께 맛있는 추억을 남겼다. 세상 참 좋아졌네!</p>

2 완성한 콘텐츠를 공유하고 사람들의 반응을 확인하며 달라진 점을 발견해 봅시다.

| 교수·학습 방안 |

완성한 콘텐츠를 공유하고 사람들의 반응을 확인하며, 미디어 문화가 배려하고 공감하는 분위기로 변화하는 것을 발견할 수 있도록 지도한다.

| 예시 답안 |

- 모바일 주문 배달이 저는 편하다고만 생각했는데 할머니, 할아버지에게는 복잡한 일일 수 있겠다는 걸 깨닫고, 우리 할머니 생각이 났어요.
- ‘나의 일상이 우리 할아버지에게 도전이었구나.’라는 생각을 했어요.
- 할머니도 할아버지도 마음만은 변함없다는 걸 잊었네요. 더 쉽게 이용하실 수 있게 도와드리고 싶어요.



참고 자료 오디오북 제작 시 유의점

1. 저작권에 유의하며, 참고한 자료들은 반드시 출처를 밝힌다.
2. 오디오북으로 다룰 내용을 사전에 대본으로 작성한다.
3. 오디오북과 관련된 내용을 직접 녹음할 경우, 녹음 환경(마이크 상태, 소음 등)을 고려한다.
4. AI 보이스를 활용하여 내용을 녹음할 수도 있다.
5. 제작한 오디오북에 대한 CCL(창작물 이용 허락 범위 표시)을 안내하고 제작자의 이름을 밝혀 둔다.

도전! 배리어 프리 영상

◆ 활동 선정의 이유

미디어를 통해 사회에 참여하고 변화를 이끌어 내기 위해서는 구체적으로 행동하고 실천해야 한다. 이 활동은 미디어가 사람들의 생각을 연결하고 모아서 세상을 변화시키는 힘이 되도록 구체적으로 실천하는 프로젝트이다. 배리어 프리 영상을 제작하면서 다양성을 존중하고 사회적 약자를 배려하는 행동을 함으로써 세상을 변화시키는 체인지 메이커의 역할을 실천할 수 있다. 또한 영상 제작 과정에서 미디어 소비자로서 필요한 소통과 협력, 사람들과의 연대를 경험할 수 있다.

1 모둠별로 짧은 배리어 프리 영상을 만들어 봅시다.

| 교수·학습 방안 |

모둠 구성 후 구체적인 주제를 선택하고 장르와 제목을 정하도록 한다. 영상 콘텐츠 안에도 다양한 장르가 존재하므로 어떤 장르를 선택하느냐에 따라 메시지의 형태, 구성이 달라질 수 있음을 고려하도록 안내한다. 다음으로 구체적인 내용을 구성할 수 있도록 지도한다. 영상 제작을 계획할 때 스토리보드 형태로 구성하도록 하며, 영상에 담길 배경, 등장인물, 소품 등을 구체적으로 정리하도록 한다. 또한 영상에 삽입될 배경 음악 등도 사전에 어떤 분위기의 음악을 사용할 것인지 논의할 수 있도록 한다.

스토리보드 구성이 마무리되면 각자 역할을 분담한다. 대본, 촬영, 장소 및 등장인물 섭외, 편집, 일정 관리 등의 역할에 따라 촬영을 준비한다. 촬영을 마친 후에는 편집 과정을 통해 영상을 완성하고, 영상을 감상하면서 다시 화면 해설 대본과 자막 해설 대본을 작성한다. 그 후 화면 해설 대본을 토대로 내레이션을 녹음하고 녹음한 파일과 자막 해설 대본에 따른 자막을 기존의 영상에 덧입혀 완성한다. 마지막으로 완성한 배리어 프리 영상을 함께 감상하고 공유한다.

배리어 프리 영상 제작 시 학습자가 중학생임을 고려하여 3분 미만의 짧은 영상을 제작할 수 있도록 권장한다. 영상의 완성도보다 배리어 프리 영상 제작 참여에 의의를 두며, 다양성을 고려하고 미디어 이용자의 특성을 배려해 콘텐츠를 제작하는 적극적인 태도를 기를 수 있도록 지도하는 것이 중요하다.

(1) 구체적인 주제와 장르, 제목을 정하고, 스토리보드를 작성한 후 영상을 촬영해 봅시다.

| 예시 답안 |

주제	미디어 생산 과정에서 개인의 권리 존중
장르	뉴스 / <u>광고</u> / 다큐멘터리 / 뮤직비디오 / 기타 ()
제목	지켜 주는 사이

번호	화면 구성	대사 및 배경 음악	시간
1	흰 바탕 화면	제목: 지켜 주는 사이	0:00~0:04
2	가족이 바다 쓰레기를 치우고 있는 장면	[카메라 셔터음], [경쾌한 배경음]	0:05~0:12
3	소셜 미디어 화면에 2번 장면이 나옴.	[경쾌한 배경음] #환경을 지켜 주는 사이	0:13~0:27
4	검은 바탕 화면	[무거운 배경음] #초상권은 안 지켰네	0:28~0:35
5	한 남자가 출처 표기가 없는 승례문 사진으로 발표를 하고 있는 장면	[카메라 셔터음], [경쾌한 배경음]	0:36~0:44
6	소셜 미디어 화면에 5번 장면이 나옴.	[경쾌한 배경음] #전통을 지켜 주는 사이	0:45~0:58
7	검은 바탕 화면	[무거운 배경음] #저작권은 안 지켰네	0:59~1:06
8	환경과 관련된 영상	[밝은 음악] 환경을 지키고	1:07~1:16
9	전통과 관련된 영상	[밝은 음악] 전통을 지키듯	1:17~1:26
10	3번, 5번 소셜 미디어 화면이 동시에 나옴.	[밝은 음악] #초상권을 지켜요 사진 출처: 픽사베이	1:27~1:42
후략			

(2) 제작한 영상을 배리어 프리 버전으로 만들기 위해 화면 해설 대본과 자막 해설 대본을 작성해 봅시다.

▶ 화면 해설 대본

| 예시 답안 |

시간	시간 간격	화면 해설
0:00~0:03	3초	흰 배경에 검은색으로 제목 제목: 지켜 주는 사이
0:05~0:11	6초	바닷가 모래사장에서 한 가족이 봉지를 손에 들고 쓰레기를 줍고 있다.
0:13~0:26	13초	화면 왼쪽 소셜 미디어 화면에 가족의 장면이 보이고 아래에 '함께 봉사했던 외국인 가족'이라고 적혀 있다. 화면 오른쪽에 손가락 터치 기호가 나타나면서 '환경을 지켜 주는 사이'라는 글자가 나타난다.
0:28~0:34	6초	화면이 어두워지고 정지를 뜻하는 기호가 어지럽게 나타난다. 화면 하단에 '초상권은 안 지켰네'라는 글자가 나타난다.
0:36~0:43	7초	한 남자가 송례문 사진을 가리키며 발표를 하고 있다.
0:45~0:57	12초	화면 왼쪽 소셜 미디어 화면에 발표하는 남자의 모습이 보인다. 아래에는 '송례문을 알리는 나'라고 적혀 있다. 화면 오른쪽에 손가락 터치 기호가 나타나면서 '전통을 지켜 주는 사이'라는 글자가 나타난다.
0:59~1:05	6초	화면이 어두워지고 정지를 뜻하는 기호가 어지럽게 나타난다. 화면 하단에 '저작권은 안 지켰네'라는 글자가 나타난다.
1:07~1:15	8초	지구가 그려져 있고 'SAVE MOTHER EARTH, THERE IS NO PLAN B'라고 쓰여 있는 팻말을 들어 올리는 화면이 나타난다. 화면 상단에는 '환경을 지키고'라는 글자가 떠오른다.
1:17~1:25	8초	송례문을 중앙에 두고 차들이 바쁘게 오가는 서울의 저녁 풍경이 나타난다. 화면 상단에는 '전통을 지키듯'이라는 글자가 떠오른다.
1:27~1:41	14초	앞서 나타났던 소셜 미디어 화면이 좌우로 나타난다. 왼쪽에는 바닷가에서 쓰레기를 줍는 기존 게시물에 '초상권을 지켜요'라는 글이 추가되어 있다. 오른쪽에는 기존의 송례문 게시물에 '사진 출처: 픽사베이'가 새로 추가되어 적혀 있다.
후략		

※ 본 예시의 경우, 대사가 없는 영상인 관계로 화면 해설이 장면마다 동시에 이루어질 수 있었다. 하지만 대사가 있는 드라마, 영화 등의 장르의 경우에는 화면 해설이 대사와 겹치지 않도록 배치하여야 한다.

▶ 자막 해설 대본

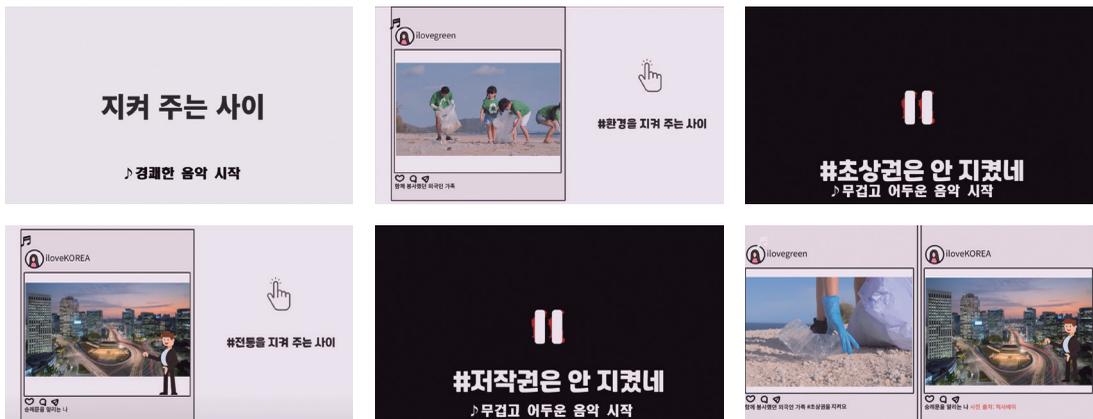
| 예시 답안 |

시간	시간 간격	자막 해설	배경 음악 지속 시 
0:00~0:04	4초	[♪ 경쾌한 음악 시작]	
0:05~0:08	3초	(카메라 셔터음: 찰칵)	
0:08~0:27	19초	왼쪽 상단: 	
0:28~0:35	7초	[♪ 무겁고 어두운 음악 시작]	
0:36~0:39	3초	(카메라 셔터음: 찰칵) [♪ 경쾌한 음악 시작]	
0:40~0:58	18초	왼쪽 상단: 	
0:59~1:07	8초	[♪ 무겁고 어두운 음악 시작]	
1:08~1:16	8초	[♪ 평화로운 음악 시작]	
1:17~1:56	39초	왼쪽 상단: 	
1:57~1:58	1초	음표 사라짐.	

※ 본 예시의 경우, 인물의 대사가 없는 관계로 자막 해설에 대사에 대한 자막이 없으나, 대사가 있는 경우에는 영상의 러닝 타임에 맞게 인물의 대사를 적어 준다. @ (민경) 어디로 가는 거야?

(3) 완성한 배리어 프리 영상을 공유하고, 소감을 이야기해 봅시다.

| 예시 답안 |





참고 자료 화면 해설, 자막 해설 대본 작성 방법

화면 해설을 위해서는 눈을 감고 영상을 재생해 보면서 실제 시각 장애인이 영상을 볼 때 어떤 정보가 필요할지 고려한다. 화면 해설은 영상에서 대사가 없을 때 빠르게 진행되어야 하므로, 가급적 10초 안에 이루어질 수 있도록 간결하게 작성한다. 화면 해설은 영상 장면을 기준으로 작성하며, 인물 정보와 배경 정보를 중심으로 작성한다.

먼저 인물은 가급적 등장 직전에 빠르게 등장인물의 정보(직업, 연령, 의상 스타일, 표정, 자세)를 묘사한다. 각 장면에서 등장인물의 행동을 보이는 그대로 묘사해서 설명한다. 배경 정보는 장면이 전환될 때 시간, 장소, 분위기 등을 설명한다.

자막 해설을 위해서는 영상의 소리를 음소거로 해 두고 실제 청각 장애인이 어떤 정보가 필요할지 고려한다. 자막은 영상에서 소리가 나타나는 부분에서 동시에 나타나야 한다. 자막 해설은 대사, 환경적 소리, 배경음을 중심으로 작성하며, 작성 시 누구의 대사이고 어떤 소리인지 명확하게 대사로 적어야 한다.

먼저 인물의 대사를 자막으로 나타낼 때에는 누구의 대사인지 함께 나타낸다. 뒷습입일 경우에는 자막으로 누구인지 적어 준다. 대사가 길 경우 두 줄로 나타내며, 맞춤법에 유의한다. ㉠ 민아: 언제 왔어?

환경적 소리는 자동차 소리, 사람들 웅성거리는 소리 등 영상에 삽입된 환경적 소리를 나타내 주며 () 괄호를 사용하여 나타낸다. ㉡ (메신저 알람 소리: 카톡)

배경음은 영상에서 삽입된 배경 음악을 뜻하며, [] 괄호를 사용하여 나타낸다. 배경음의 경우에는 음악의 시작, 이어짐, 끝남의 시점을 함께 자막으로 표현하며, 음표 기호를 활용한다.

- 음악 시작: [] 괄호 안에 ♪와 음악 분위기를 설명 ㉢ [♪ 신나는 음악 시작]
- 음악 지속: 화면 왼쪽 상단에 ♪ 표시
- 음악 종료: 화면에서 ♪ 음표를 뺌.
- 가사가 있는 음악: 한글 가사를 대사 자막처럼 표기 ㉣ ♪ 너를 사랑해

- 김정희, 『배리어 프리 영상 제작론』에서

배운 내용 확인하기

1 이 단원에서 배운 내용을 떠올리며 빈칸에 들어갈 말을 <보기>에서 찾아 적어 봅시다.

보기

초상권

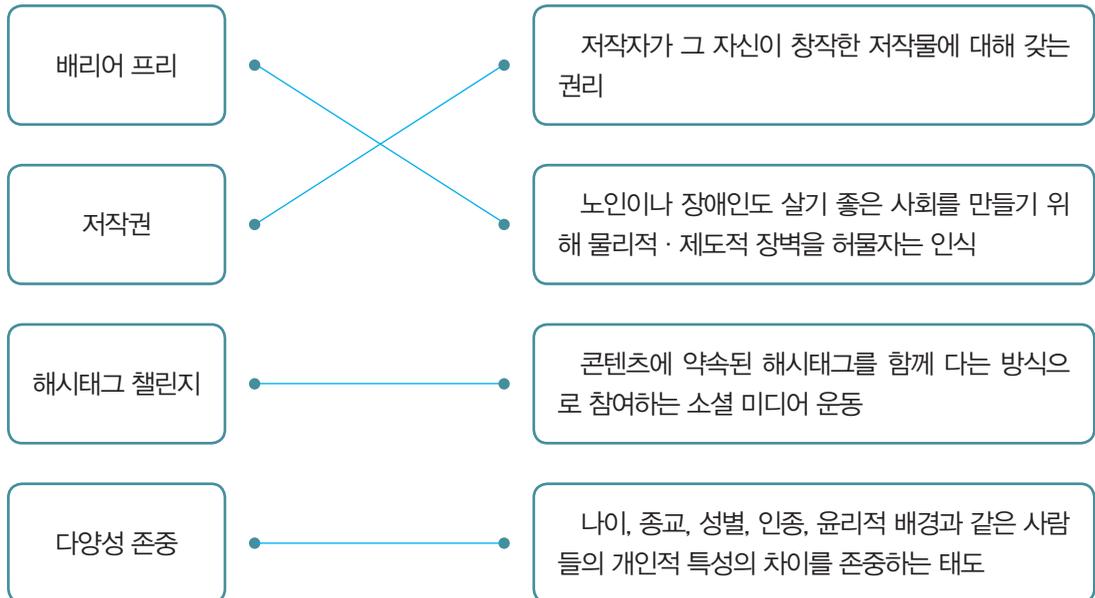
표현의 자유

인격권

개인 정보

- 초상권은 개인의 얼굴, 모습 등이 허락 없이 촬영되거나 다른 사람들에게 보이지 않을 권리를 말한다.
- 개인 정보는 나를 다른 사람과 구별해 주는 정보로 성명, 주민 등록 번호, 주소 등이 이에 해당한다.

2 이 단원에서 배운 내용을 떠올리며 다음 단어와 그에 관한 설명을 바르게 연결해 봅시다.



스스로 점검하기

| 각 항목의 주요 점검 사항 |

권리와 책임의 중요성을 인식하고 미디어를 이용할 수 있다.

권리와 책임을 갖춰 미디어를 생산하고 이용하며, 권리 침해에 대해 적절하게 대응할 수 있는 방법을 익혀 실제 미디어 생활에서 실천할 수 있도록 한다.

공동체 문제를 해결하기 위해 미디어를 활용할 수 있다.

미디어를 통해 다른 사람들과 소통하면서 생각을 나누고, 우리 주변에 해결이 필요한 문제에 대해 미디어를 활용한 구체적인 방안을 모색할 수 있도록 한다. 또한 더 나은 세상을 만들어 가는 적극적인 태도를 갖출 수 있도록 한다.

다양성을 고려한 미디어 제작을 통해 배려하고 존중하는 미디어 문화를 조성할 수 있다.

콘텐츠 제작 활동을 통해 미디어를 생산하고 이용하는 사람들의 다양성을 고려하여 누구나 편안하게 미디어를 이용하도록 배려해 주는 따뜻한 미디어 문화를 만들어 갈 수 있도록 한다.



자료 및 사진 출처

I 미디어, 너는 무엇이니?

자료

쪽수	내용	출처
22	관련 교과 교육 과정	교육부, 「2015 개정 교육 과정」, 2015
27	미디어의 변천사	박한철 외 3인, 고등학교 『청소년과 미디어』, 2021, 13쪽
34	10대 청소년 미디어 이용 현황	한국언론진흥재단, 『2019 10대 청소년 미디어 이용 조사』, 2020, 1쪽
37	스마트 씬 센터 스마트폰 과의존 척도	스마트 씬 센터(www.iapc.or.kr)
39	올바른 유튜브 이용 습관 형성을 위한 미디어 교육	최선영, 「유튜브, 올바른 이용 습관 형성 위한 미디어 교육 시급」, 『2018 미디어 리터러시 가을 호(통권 06호)』, 2018, 8~10쪽

II 미디어, 함께 놀아 볼까?

자료

쪽수	내용	출처
44	관련 교과 교육 과정	교육부, 「2015 개정 고등학교 교육 과정」, 2015
53	유튜브가 해결해야 할 숙제	김광희 외 4인, 『미디어 리터러시 수업』, 휴머니스트, 2019, 206~207쪽
57	게임에 몰입하게 되는 또 다른 이유	최명기, 『좋은 부모 콤플렉스』, 필로소픽, 2013, 186~187쪽
61	게임에서 맺어지는 사회적 관계	이수지, 「메타버스 시대 인지 과학자의 조언 …… ‘게임하는 뇌」, 『뉴시스』, 2021년 9월 3일 기사

III 미디어, 꼼꼼하게 따져 볼까?

자료

쪽수	내용	출처
76	관련 교과 교육 과정	교육부, 「2015 개정 고등학교 교육 과정」, 2015
80	텍스트 생산에 참여하는 사회 구성원의 증가	옥현진, 「디지털 미디어 시대의 비판적 읽기」, 『새국어생활 제29권 제2호 여름』, 국립국어원, 2019, 51쪽
83	지상파도 “60초 후에 계속됩니다” 나온 다…… 7월부터 중간 광고	「지상파도 “60초 후에 계속됩니다” 나온다…… 7월부터 중간 광고」, 『머니투데이』, 2021년 4월 28일 기사

86	기사형 광고 심의 규정	한국광고자율심의기구(www.karb.or.kr)
91	딥페이크(deepfake)	한국정보통신기술협회, 「ICT 시사 상식 2021 - 네이버 지식 백과」
93	특종과 오보, 그 미묘하고도 아슬아슬한 경계	「특종과 오보, 그 미묘하고도 아슬아슬한 경계」, 『미디어오늘』, 2012년 3월 31일 기사
97	필터 버블(filter bubble)	채반석, 「용어로 보는 IT - 네이버 지식 백과」
100	활동 3-(2) 예시 답안 신문 기사 표제	이미지·강동웅, 「마늘-카레 먹으면 예방? 코로나 뺀치는 '인포데믹」, 『동아일보』, 2020년 3월 18일 기사
	활동 3-(2) 예시 답안 뉴스 표제	이가혁, 「“중국 당국이 예방책으로 마늘 꼽았다?” 허위 정보 검증」, 제이티비시(JTBC), 2020년 1월 30일 뉴스
101	활동 1-(1) 예시 답안	김은경, 「조개·낙지·새우…… 해산물 1g당 '미세 플라스틱' 0.47개」, 『조선일보』, 2021년 8월 17일 기사

사진

쪽수	내용	출처
99	공익 광고 예시 답안	픽사베이(pixabay.com)
100	진위 여부 판별 척도	서울대학교 언론정보연구소 팩트 체크 센터(factcheck.snu.ac.kr)

IV 미디어, 세상을 바꿔 볼까?

자료

쪽수	내용	출처
108	관련 교과 교육 과정	교육부, 「2015 개정 고등학교 교육 과정」, 2015
114	메타버스와 권리 침해	박현익, 「메타버스 짝퉁·표절도 처벌받을까…… 재산권·범죄 보호 등 법제화 시급」, 『서울경제』, 2021년 9월 2일 기사
123	고령층 친화 디지털 접근성 표준	서울디지털재단, 「고령층 친화 디지털 접근성 표준」, 2020
130	화면 해설, 자막 해설 대본 작성 방법	김정희, 『배리어 프리 영상 제작론』, 산지니, 2018, 118쪽~126쪽

사진

쪽수	내용	출처
112	저작물 이용 허락 표시	사단법인 코드(www.cckorea.org)

집필진

정형근 (서울 정원여자중학교)

강용철 (서울 경희여자중학교)

김면수 (경기 소명여자고등학교)

지정훈 (서울 신림중학교)

한유승 (서울 혜화여자고등학교)

심의진

박창욱 (서울 상문고등학교)

김상철 (서울 중앙대학교 사범대학 부속 고등학교)

안영순 (서울 서울여자고등학교)

이대호 (서울 효문고등학교)

이석민 (서울 성덕여자중학교)

편집 및 디자인

편집 총괄 김종곤(창비교육)

편집 김지훈 강창호 윤보라 한아름

디자인 스튜디오 에딩크

조판 ㈜이츠북스

삽화 김다예 안주영 이서희

편찬 기관

개발 총괄 김성재(한국언론진흥재단)

개발 진행 서리나 신은정 손민진 이윤주(한국언론진흥재단 미디어교육팀)

서울특별시교육청에서 2021년 인정 승인을 하였음.

중학교 청소년과 미디어 지도서

발행일 | 2022년 3월 1일 초판 발행

지은이 | 정형근 외 4인

발행인 | ㈜창비교육(서울시 마포구 월드컵로12길 7)

편찬인 | 한국언론진흥재단(서울시 중구 정동길 2-15 미디어교육원)

인쇄인 | 삼조인쇄(경기도 파주시 조리읍 당재봉로 52)

정가

원

교과서의 본문 용지는 우수 재활용 제품 인증을 받은 재활용 종이를 사용하였습니다.

교과서에 대한 문의 사항이나 의견이 있으신 분은 교육부와 한국교과서연구재단이 운영하는 **교과서민원바로처리센터**(전화 1566-8572, 홈페이지: <http://www.textbook114.com> 또는 <http://www.교과서114.com>)에 문의하여 주시기 바랍니다.

이 도서에 게재된 저작물에 대한 보상금은 문화체육관광부 장관이 정하는 기준에 따라 **사단 법인 한국문학예술저작권협회(02-2608-2800, www.kolaa.kr)**에서 저작재산권자에게 지급합니다.

내용 관련 문의 | ㈜창비교육 (04004) 서울시 마포구 월드컵로12길 7 전화 1833-7247 전송 02-6949-0953

공급 업무 대행 | 사단 법인 한국검인정교과서협회 (10881) 경기도 파주시 문발로 439-1

개별 구입 안내 | 사단 법인 한국검인정교과서협회 홈페이지 www.ktbook.com 전화 031-956-8581~4

ISBN | 979-11-6570-117-8 53300