

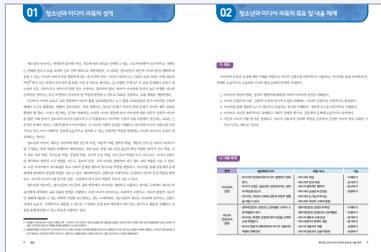
| 고등학교 |

청소년과 미디어 지도서



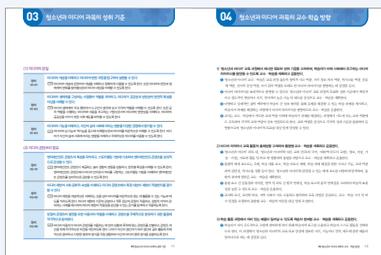
이 책의 구성과 특징

총론



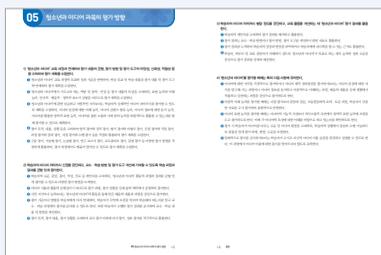
청소년과 미디어 과목의 성격
미디어 교육의 본질과 기능, 청소년과 미디어 과목이 추구하는 역량을 밝히고, 그 성격을 설명하였다.

청소년과 미디어 과목의 목표 및 내용 체계
청소년과 미디어 과목의 목표와 내용 체계를 설명하였다.



청소년과 미디어 과목의 성취 기준
청소년과 미디어 과목의 성취 기준과 해설을 영역별로 제시하였다.

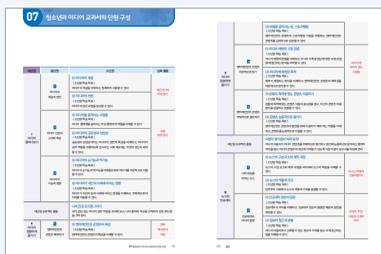
청소년과 미디어 과목의 교수·학습 방향
청소년과 미디어 과목의 교수·학습을 효과적으로 계획하고 운영할 수 있도록 방법을 제시하였다.



청소년과 미디어 과목의 평가 방향
청소년과 미디어 과목의 평가 방향을 제시하여 평가 결과를 의미 있게 활용할 수 있도록 하였다.



청소년과 미디어 교과서의 특징
이 교과서의 특징과 구성을 구체적으로 설명하였다.



청소년과 미디어 교과서의 단위 구성
교과서의 각 단원이 어떠한 학습 목표와 활동으로 구성되어 있는지 안내하였다.

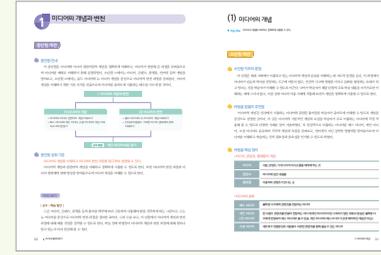
각론



대단원 개관
대단원 설정 취지를 설명하고, 관련 교과와의 성취 기준을 제시하였다. 대단원의 구조와 주요 학습 내용을 한눈에 볼 수 있게 표로 제시하고 지도상의 유의점을 제시하였다.



대단원 들어가기
대단원 도입 활동의 선정 이유와 교수·학습 방안 및 예시 답안을 제시하였다.



중단원 개관
중단원 설정 취지와 구조, 학습 내용을 제시하고 성취 기준과 해설을 안내하였다. 중단원 미리 보기의 교수·학습 방안도 제시하였다.

소단원 개관
소단원 지도 시 중점을 둘 부분과 바탕글 집필 시 염두에 둔 사항을 안내하였다. 바탕글의 핵심 내용도 정리하였다.



탐구 활동
소단원 탐구 활동의 교수·학습 방안과 예시 답안을 제시하였다.

중단원 심화 활동
중단원 심화 활동의 선정 이유와 교수·학습 방안 및 예시 답안을 제시하였다.



대단원 프로젝트 활동
배운 내용을 실생활과 연결시킬 수 있는 프로젝트 활동의 선정 이유와 교수·학습 방안 및 예시 답안을 제시하였다.



대단원 마무리하기
배운 내용 정리하기의 예시 답안을 제시하고, 스스로 점검하기 항목의 주요 점검 사항을 안내하였다.

총론

01	청소년과 미디어 과목의 성격	8
02	청소년과 미디어 과목의 목표 및 내용 체계	9
03	청소년과 미디어 과목의 성취 기준	11
04	청소년과 미디어 과목의 교수·학습 방향	13
05	청소년과 미디어 과목의 평가 방향	15
06	청소년과 미디어 교과서의 특징	17
07	청소년과 미디어 교과서의 단원 구성	19

각론

I	미디어 들여다보기	24
①	미디어의 개념과 변천	30
②	미디어 산업의 구조와 특성	40
③	미디어의 기능과 영향	50
II	미디어 현명하게 즐기기	62
①	엔터테인먼트 콘텐츠 해부하기	69
②	엔터테인먼트 콘텐츠 비판적으로 읽기	82
③	엔터테인먼트 콘텐츠 주체적으로 향유하기	96
III	뉴스와 인포데믹	112
①	나와 세상을 바꾸는 뉴스	118
②	인포데믹과 미디어 환경	129
③	인포데믹 시대를 헤쳐 나가는 힘	140
IV	미디어로 세상과 만나기	152
①	나와 친구, 세상을 이어 주는 소셜 미디어	158
②	소셜 미디어 이용자의 책임과 권리	168
③	소셜 미디어 시대의 사회 참여	178
	참고 자료 및 이미지 출처	190

초요목차

- 01 청소년과 미디어 과목의 성격 8
- 02 청소년과 미디어 과목의 목표 및 내용 체계 9
- 03 청소년과 미디어 과목의 성취 기준 11
- 04 청소년과 미디어 과목의 교수·학습 방향 13
- 05 청소년과 미디어 과목의 평가 방향 15
- 06 청소년과 미디어 교과서의 특징 17
- 07 청소년과 미디어 교과서의 단원 구성 19

‘청소년과 미디어’는 학생들의 흥미와 적성, 진로에 따라 과목을 선택할 수 있는 고교 학점제¹⁾가 본격적으로 시행되는 변화를 앞두고 보통 교과와 진로 선택 과목으로 개발되었다. 이 과목은 청소년들이 최근의 미디어 환경 변화에 대응할 수 있는 ‘미디어 리터러시’를 함양하게 하는 데 목적이 있다. 미디어 리터러시는 ‘OECD 교육 2030: 미래 교육과 역량²⁾’에서 모든 학생이 갖추어야 할 복합 소양 중 하나로 제시되는 등 다양한 국제기구 및 교육 단체에서 21세기 청소년이 민주 시민으로서 살아가기 위한 필수 소양으로 강조되어 왔다. 따라서 미디어에 관심이 높은 학생뿐 아니라 21세기를 살아가는 모든 학생들이 갖추어야 할 역량을 함양할 수 있도록 목표를 설정하고, 내용 체계를 개발하였다.

지금까지 미디어 교육은 교육 현장에서 미디어 활용 교육(MIE)이나 뉴스 활용 교육(NIE)과 같이 미디어를 수업의 제재나 도구로 활용하는 방향이 강조되었고, 학교 밖에서는 청소년 단체나 미디어 관련 단체가 미디어 제작 교육을 활발히 해 왔다. 그러나 최근에는 급격히 변화하는 디지털 미디어 환경에 따라 미디어에 대한 비판적 성찰과 미디어를 통한 사회 참여가 강조되며 미디어 콘텐츠의 도구적 활용이나 미디어의 기술적 이용 차원에서 접근하는 교육은 근본적인 한계가 있다는 사회적 합의가 이루어졌다. 즉 미디어 자체의 본질을 이해하고 미디어와 미디어 콘텐츠를 비판적으로 읽고 쓰며 사회적인 실천에 능동적으로 참여할 수 있는 실제적인 역량을 함양하는 미디어 리터러시 교육이 필요하다.

‘청소년과 미디어’ 과목은 미디어에 대한 접근과 조절, 비판적 이해, 창의적 활용, 책임과 권리 등 미디어 리터러시를 구성하는 하위 역량을 반영하여 개발되었다. 또한 2015 개정 교육 과정 총론의 핵심 역량인 창의적 사고 역량, 지식 정보 처리 역량, 의사소통 역량, 공동체 역량, 심미적 감성 역량, 자기 관리 역량을 모두 아우른다. 미디어 콘텐츠를 제작하며 창의적 사고 역량을 기르고, 정보의 진위·조작 여부를 판별하며 지식 정보 처리 역량을 기를 수 있다. 또 소셜 미디어에서 자기표현을 하고 사회적 관계를 맺으며 의사소통 역량을 함양하고, 미디어를 통해 공동체의 문제 해결에 참여하며 공동체 역량을 기를 수 있다. 엔터테인먼트 콘텐츠를 주체적으로 감상하며 심미적 감성 역량을 함양하고, 자신의 미디어 이용 방식을 성찰·조절하며 자기 관리 역량을 갖추어 나갈 수 있다.

‘청소년과 미디어’는 청소년들이 자신들의 삶의 맥락에서 미디어를 경험하고 이용하는 방식을 고려하여 청소년 학습자에게 최적화된 교육 내용과 방법을 지향한다. 또한 미디어 리터러시는 복합적인 소양이고, 미디어 환경의 지속적인 변화에 대응할 수 있는 변혁적 역량을 요구한다는 점도 고려하였다. 청소년들이 새로운 미디어와 쏟아지는 콘텐츠 속에서 능동적·주체적으로 대응할 수 있도록 구성하여 실제 삶의 맥락에서 의미 있는 방식으로 활동을 실행하고 성찰을 통해 발전할 수 있는 학습을 지향하고 있다.

1) 학생들이 진로에 따라 다양한 과목을 선택·이수하고 누적 학점이 기준에 도달할 경우 졸업을 인정받는 제도로 학생 선택형 교육 과정 운영을 통해 다양한 능력과 적성을 가진 학생 개인의 역량을 최대한 발휘할 수 있도록 지원한다.
 2) 경제협력개발기구(OECD)가 2015년부터 학교 교육의 혁신을 위한 방향 설정을 염두에 두고 출범시킨 교육 사업. 청소년들이 사회에 진출하는 2030년 무렵 필요할 것으로 예상되는 미래 핵심 역량이 무엇이고, 이를 학교 교육을 통해서 어떻게 키워 갈 수 있을 것인가라는 고민에서 출발하였다.

가. 목표

미디어의 본질과 속성에 대한 이해를 바탕으로 미디어 콘텐츠를 비판적으로 이용하고, 미디어를 통해 자아와 타자, 세계와 능동적으로 소통하며 미디어 향유 문화의 발전에 기여한다.

1. 미디어의 개념과 변화, 성격과 영향력에 대해 탐구하여 미디어의 본질을 이해한다.
2. 미디어 콘텐츠의 사회·문화적 속성과 심미적 속성을 이해하고, 미디어 콘텐츠를 주체적으로 향유한다.
3. 미디어를 통해 정보와 뉴스가 생산되고 유통되는 방식을 이해하여, 정보와 뉴스를 비판적으로 이용한다.
4. 미디어로 자신을 효과적으로 표현하고 사회적 관계를 맺으며, 공동체의 문제에 능동적으로 참여한다.
5. 자신의 미디어 이용 방식을 성찰하고, 미디어 이용자의 권리와 책임을 존중하며 건강한 미디어 향유 문화를 가꾸어 나가는 태도를 기른다.

나. 내용 체계

영역	일반화된 지식	내용 요소	기능
미디어의 본질	<ul style="list-style-type: none"> • 미디어의 변천에 따라 미디어 생태계가 변화한다. • 미디어 산업은 공공성과 상업성이라는 양면적 특성을 갖는다. • 미디어는 개인과 사회에 긍정적·부정적 영향을 미칠 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 미디어의 개념 • 미디어의 변천 과정 • 미디어 생태계의 행위자 • 미디어의 공공성과 상업성 • 미디어의 순기능과 역기능 • 미디어의 개인적·사회적 영향 	<ul style="list-style-type: none"> • 이해하기 • 조사하기 • 탐구하기 • 분별하기
미디어 콘텐츠의 향유	<ul style="list-style-type: none"> • 엔터테인먼트 콘텐츠는 장르별로 고유의 스토리텔링이 있다. • 미디어는 특정한 관점에 따라 대상을 선택적으로 재현한다. • 미디어 환경의 변화에 따라 미디어 이용자의 역할이 변화한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 엔터테인먼트 콘텐츠의 특징 • 엔터테인먼트 콘텐츠와 스토리텔링 • 미디어 재현과 고정 관념 • 미디어에서의 폭력의 재현 • 미디어 이용자의 역할 • 미디어 콘텐츠의 능동적 향유 	<ul style="list-style-type: none"> • 이해하기 • 적용하기 • 분석하기 • 평가하기 • 성찰하기 • 표현하기

미디어 정보의 비판적 분석과 활용	<ul style="list-style-type: none"> • 뉴스는 그 역할과 가치에 따라 고유한 방식으로 생산된다. • 정보가 생산되고 유통되는 방식이 정보의 접근과 이용에 영향을 준다. • 허위 조작 정보에 대응하기 위해서는 텍스트와 맥락에 대한 비판적 읽기가 요구된다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 뉴스의 생산 과정 • 뉴스의 역할과 조건 • 인포데믹 현상의 배경 • 정보의 접근과 분별 • 허위 조작 정보의 판별과 대응 	<ul style="list-style-type: none"> • 이해하기 • 분석하기 • 비교하기 • 판별하기 • 조사하기 • 활용하기
미디어를 통한 소통과 사회 참여	<ul style="list-style-type: none"> • 미디어는 자아를 표현하고 사회적 관계를 맺는 도구이다. • 미디어 이용에서 책임과 권리의 균형을 갖춘 대응이 요구된다. • 사회 참여를 위해서 미디어를 활용한 네트워킹과 협업의 소양을 갖추어야 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 소셜 미디어에서의 자기표현 • 소셜 미디어에서의 관계 맺기 • 소셜 미디어 이용자의 책임과 권리 • 소셜 미디어 시대의 시민 • 소셜 미디어를 통한 사회 참여 	<ul style="list-style-type: none"> • 추론하기 • 조사하기 • 탐구하기 • 토론하기 • 성찰하기 • 실행하기

(1) 미디어의 본질

청미 01-01	<p>미디어의 개념을 이해하고 미디어의 변천 과정을 탐구하여 설명할 수 있다.</p> <p>해설 미디어의 개념과 관련어의 개념을 이해하고 정확하게 사용할 수 있도록 한다. 또한 미디어의 변천과 생태계의 변화를 알아봄으로써 미디어 세상을 이해할 수 있도록 한다.</p>
청미 01-02	<p>미디어의 생태계를 구성하는 사람들의 역할을 파악하고, 미디어가 공공성과 상업성의 양면적 특성을 지님을 이해할 수 있다.</p> <p>해설 미디어 생태계의 주요 행위자가 누구인지 생각해 보고 각각의 역할을 이해할 수 있도록 한다. 또한 공적 역할을 수행하는 미디어와 이윤을 추구하는 기업으로서의 미디어의 양면성을 이해하고, 미디어의 공공성을 지키기 위한 사회 제도를 파악할 수 있도록 한다.</p>
청미 01-03	<p>미디어의 기능을 이해하고, 자신의 삶과 사회에 미치는 영향을 다양한 관점에서 평가할 수 있다.</p> <p>해설 미디어의 순기능과 역기능을 동시에 이해함으로써 미디어를 비판적으로 이해할 수 있도록 한다. 미디어가 자신의 삶과 사회에 미치는 영향을 이해하고 주체적으로 미디어를 이용할 수 있도록 한다.</p>

(2) 미디어 콘텐츠의 향유

청미 02-01	<p>엔터테인먼트 콘텐츠의 특성을 파악하고, 스토리텔링 기법에 기초하여 엔터테인먼트 콘텐츠를 심미적으로 감상할 수 있다.</p> <p>해설 엔터테인먼트 콘텐츠가 제공하는 놀이 경험의 본질을 성찰하고, 장르별 특성을 이해할 수 있도록 한다. 엔터테인먼트 콘텐츠에서 미디어 언어로서 의미를 구현하는 스토리텔링 기법을 이해하여 엔터테인먼트 콘텐츠를 심미적으로 감상할 수 있도록 한다.</p>
청미 02-02	<p>미디어 재현의 사회 문화적 속성을 이해하고 미디어 콘텐츠에서 특정 대상의 재현이 적합한지를 평가할 수 있다.</p> <p>해설 미디어 재현을 개념적으로 이해하는 것을 넘어 미디어를 비판적으로 읽는 데 활용할 수 있는 기능과 태도를 익히도록 한다. 미디어 재현에 기존의 관념이나 주류 집단의 관점이 작용하고, 상업적 이익이 관여하는 사례를 제시하여 미디어 재현의 적절성을 판단할 수 있는 준거를 탐색하고 적용하도록 한다.</p>
청미 02-03	<p>양질의 콘텐츠의 발전을 위한 이용자의 역할을 이해하고 콘텐츠를 주체적으로 향유하기 위한 활동에 적극적으로 참여한다.</p> <p>해설 미디어 이용자가 미디어 콘텐츠를 이용하는 데 있어 상황과 목적에 맞는 콘텐츠를 선별하고, 콘텐츠 개선을 위해 적극적으로 의견을 개진하도록 한다. 나아가 자신이 생산자가 되어 생산과 공유 활동에 주체적으로 참여하고, 다양한 향유의 방식을 직접 경험하며 자신의 미디어 향유 방식을 성찰하도록 한다.</p>

(3) 미디어 정보의 비판적 분석과 활용

청미 03-01	<p>뉴스의 구성 요소와 제작 과정을 알고, 민주주의 사회에서 언론의 역할과 가치를 이해할 수 있다.</p> <p>해설 뉴스의 구성 요소와 게이트 키퍼링 과정을 파악하여 뉴스의 특징을 이해할 수 있도록 한다. 또한 보도 사례들을 통해 민주주의 사회에서 뉴스의 역할과 가치를 설명할 수 있도록 한다.</p>
청미 03-02	<p>인포데믹 시대가 된 현재의 미디어 환경을 구조적으로 탐구하고, 신뢰할 수 있는 정보의 가치와 뉴스의 역할을 이해할 수 있다.</p> <p>해설 인포데믹의 의미를 알고 인포데믹 현상이 발생한 배경과 원인을 파악할 수 있도록 한다. 또한 미디어 이용자로서 신뢰할 수 있는 정보의 가치를 알고 이에 접근하는 법을 이해할 수 있도록 한다.</p>
청미 03-03	<p>인포데믹이 확산되는 과정과 특징을 파악하여 인포데믹에 대응하기 위한 실천 방안을 탐색하고 능동적으로 실천하는 태도를 함양할 수 있다.</p> <p>해설 허위 조작 정보와 오보의 차이를 알고, 팩트 체크의 방법을 이해하고 적용할 수 있도록 한다. 또한 가짜 뉴스를 막기 위한 기술적·제도적 대응 방안을 알고, 비판적 사고력을 갖추기 위한 태도와 역량을 기를 수 있도록 한다.</p>

(4) 미디어를 통한 소통과 사회 참여

청미 04-01	<p>상황과 목적에 맞는 효과적인 소셜 미디어를 주체적으로 선택·활용하여 자신을 표현하고 사회적 관계를 확장시키며, 이 과정에서 지켜야 할 소통의 원칙을 수립하여 이를 생활 속에서 실천하는 태도를 지닌다.</p> <p>해설 상황과 목적에 맞는 효과적인 소셜 미디어를 주체적으로 선택·활용하여 자신을 표현할 수 있도록 한다. 또한 소셜 미디어를 통해 사회적 관계를 맺는 과정에서 생기는 문제 상황들을 인식하고 그 과정에서 지켜야 할 소통의 원칙을 스스로 만들어 보고 이를 생활 속에서 실천하는 태도를 지니도록 한다.</p>
청미 04-02	<p>소셜 미디어로 소통하는 과정에서 발생하는 여러 가지 이슈와 문제점들을 책임과 권리라는 관점에서 비판적으로 인식하고 이를 해결하기 위한 구체적 행동 수칙과 대응 방법을 모색하여 실천하는 태도를 지닌다.</p> <p>해설 소셜 미디어로 자기를 표현하고 사회적 관계를 맺으며 소통하는 과정에서 발생하는 이슈(알 권리, 잊힐 권리, 저작권, 개인 정보, 사생활, 표현의 자유)들을 책임과 권리의 균형이라는 관점에서 비판적으로 인식할 수 있도록 한다. 또한 그 과정에서 발생하는 문제들을 해결하기 위한 행동 수칙과 대응 방법을 모색하여 다양한 미디어 형태로 표현하게 한 다음 이를 생활 속에서 실천할 수 있도록 한다.</p>
청미 04-03	<p>소셜 미디어 시대에 요청되는 시민 역량을 파악하고, 소셜 미디어를 통한 사회 참여를 통해 공동체의 문제를 해결하고자 하는 적극적 태도를 지닌다.</p> <p>해설 시민으로서 갖춰야 할 핵심 역량과 더불어 소셜 미디어 시대에 요청되는 시민 역량을 역사적 사례를 통해 배울 수 있도록 한다. 또한 소셜 미디어를 통한 사회 참여를 통해 공동체의 문제를 함께 해결하고 더 나은 세상을 만들기 위해 무엇에 유념하고 어떤 자세와 태도를 지녀야 할지에 대해 배우고 이를 생활 속에서 실천하는 태도를 지닌다.</p>

1) '청소년과 미디어' 교육 과정에서 제시한 목표와 성취 기준을 고려하여, 학습자가 미래 사회에서 요구하는 미디어 리터러시를 함양할 수 있도록 교수·학습을 계획하고 운용한다.

- 1 '청소년과 미디어' 교수·학습은 교육 과정 총론의 창의적 사고 역량, 지식 정보 처리 역량, 의사소통 역량, 공동체 역량, 심미적 감성 역량, 자기 관리 역량을 토대로 한 미디어 리터러시를 함양하는 데 중점을 둔다.
- 2 미디어 리터러시를 효과적으로 함양할 수 있도록 '청소년과 미디어' 교육 과정의 목표와 성취 기준에서 핵심적이고 필수적인 개념이나 지식, 전이력이 높은 기능 및 태도를 중심으로 교수·학습을 계획한다.
- 3 다양하고 실제적인 삶의 맥락에서 학습자 간 상호 협력을 통해 문제를 해결할 수 있는 학습 과제를 제시하고, 학습자가 과제를 해결하는 과정에서 미디어 리터러시를 함양하도록 교수·학습을 운용한다.
- 4 교사는 교수·학습에서 의도한 교과 역량 이외에 학습자가 과제를 해결하는 과정에서 기르게 되는 교과 역량에도 주목하여 각각의 교과 역량이 상호 연결되도록 한다. 교과 역량을 중심으로 각각의 성취 기준을 통합하여 운영함으로써 '청소년과 미디어'의 목표를 내실 있게 달성할 수 있다.

2) 미디어 리터러시 교육 활동의 총체성을 고려하여 통합형 교수·학습을 계획하고 운용한다.

- 1 '청소년과 미디어' 과목 내, '청소년과 미디어'와 다른 교과 간(특히 국어, 사회(역사/도덕 포함), 정보, 미술, 기술·가정), 비교과 활동 및 학교 밖 생활과의 통합을 바탕으로 교수·학습을 계획하고 운용한다.
- 2 통합의 매개 요소로는 주제, 학습 내용 요소, 학습 자료나 제재, 학습 과제 해결을 위한 사고나 기능, 교과 역량과의 관련성, 의사소통 상황 등이 있다. '청소년과 미디어'와 관련될 수 있는 매개 요소를 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.
- 4 교사와 교사, 교사와 학교, 지역 사회가 서로 소통하고 협력하여 교육 과정을 공유하고, 교수·학습 시기 및 학사 일정을 조절하여 통합형 교수·학습의 여건을 내실 있게 조성한다.

3) 학습 활동 과정에서 의미 있는 배움이 일어날 수 있도록 학습자 참여형 교수·학습을 계획하고 운용한다.

- 1 학습자가 자기 주도적으로 수업에 참여하게 하기 위해 학습자의 요구를 수용하고 학습자 스스로 활동을 선택하도록 한다. 이 과정에서 '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 개인차를 고려하여 교수·학습 계획을 세운다. 또한 학교 및 교실 환경 등의 물리적 조건을 고려하여 융통성 있게 ‘청소년과 미디어’ 수업 활동을 계획한다.
- 3 ‘청소년과 미디어’의 교육 목표와 성취 기준의 성격을 고려하여 책, 신문, 잡지, 전화, 라디오, 사진, 광고, 영화, 다큐멘터리, 웹툰, 애니메이션, 텔레비전, 컴퓨터, 인터넷, 이동 통신 기기, 소셜 미디어 등의 다양한 매체를 통해 전달·공유되는 자료를 활용한다. 그리고 퀴즈, 미디어 제작 활동, 프로젝트 활동, 문제 해결 활동 등 적절한 교수·학습 방법을 선택하여 운용하되, 학습자 참여형 교수·학습이 되도록 한다.
- 4 학습자 스스로 자신의 학습 활동을 점검할 수 있도록 학습 목표와 학습 요소를 매 차시 환기하고, 학습자가 창의적으로 주도하는 활동을 적극적으로 조력하며, 수업에 참여하는 동기를 높인다.

4) ‘청소년과 미디어’의 학습 목표를 달성하는 과정에서 바람직한 인성을 함양하도록 교수·학습을 계획하고 운영한다.

- 1 자신의 미디어 생활을 성찰하여 바람직한 미디어 문화를 발전시키도록 하고, 학습자가 교수·학습 과정에서 자기 자신과 타인, 사회·문화에 바람직한 가치관과 태도를 기르도록 하는 데 중점을 둔다.
- 2 학습 자료나 제재의 선정, 학습 활동 설계, 교수·학습 방법의 선택과 활용, 수업 과정에서의 발문 등 다양한 차원에서 인성 함양을 고려하며 교수·학습을 계획한다.
- 3 ‘청소년과 미디어’ 수업 활동으로 자신의 경험과 생각을 성찰하고 학습자 간에 상호 소통하는 가운데 인성을 기르도록 교수·학습을 운용한다.

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

- 1 미디어에 관한 지식을 탐구해 가는 과정과 이 과정에서 획득한 비판적 사고 능력과 창의적 표현 능력, 소통 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.

1) ‘청소년과 미디어’ 교육 과정과 연계하여 평가 내용의 균형, 평가 방법 및 평가 도구의 타당성, 신뢰성, 적절성 등을 고려하여 평가 계획을 수립한다.

- 1 ‘청소년과 미디어’ 교육 과정의 목표와 성취 기준을 반영하여, 학습 목표 및 학습 내용을 평가 내용 및 평가 도구와 연계하여 평가 계획을 수립한다.
- 2 ‘청소년과 미디어’에서 가르고자 하는 역량 및 창의·인성 등 평가 내용의 특성을 고려하되, 표현 능력과 이해 능력, 인지적·행동적·정의적 요소가 균형을 이루도록 평가 계획을 수립한다.
- 3 ‘청소년과 미디어’에 관한 단순하고 지엽적인 지식보다는 학습자의 실제적인 미디어 리터러시를 평가할 수 있도록 계획을 수립하되, 미디어 본질에 대한 이해 능력, 미디어 콘텐츠 향유 능력, 미디어 정보에 대한 분석 능력, 미디어를 활용한 창의적 표현 능력, 미디어를 통한 소통과 사회 참여 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, ‘청소년과 미디어’ 활동의 과정과 결과를 균형 있게 평가할 수 있도록 다양한 평가 방법을 모색한다.
- 2 미디어 사용과 활용의 실제성이 드러나도록 평가 과제, 평가 상황을 실제 삶의 맥락에서 설정하여 평가한다.
- 3 사전 지식이나 능력보다는 ‘청소년과 미디어’의 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 '청소년과 미디어' 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 '청소년과 미디어'가 목표로 하는 세부 능력과 성취 수준을 중심으로 평가 결과를 상세히 제공한다.

4) '청소년과 미디어'를 평가할 때에는 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, 배움의 내용을 실제 생활에서 적용하고 실천하는 과정을 중심으로 평가하도록 한다.
- ② 비판적 이해 능력을 평가할 때에는 지필 평가보다 관찰과 질문, 모둠원들과의 토의·토론 과정, 학습자가 산출한 자료를 수시 평가하여 종합적으로 반영한다.
- ③ 미디어 표현 능력을 평가할 때에는 미디어의 기능적 측면보다 의사소통적 측면에서 창의적 표현 능력에 초점을 두고 평가하도록 한다. 이때 각 미디어의 특성에 대한 이해를 바탕으로 하고 있는지를 확인하도록 한다.
- ④ 평가 시 학습자가 미디어를 다루는 수준 및 미디어 환경을 고려하되, 학습자의 상황에서 충분히 수행 가능하도록 융통성 있게 평가 과제, 방법, 수준을 조절한다.
- ⑤ 일회적으로 평가를 실시하기보다는 학습자가 수시로 자신의 미디어 이용 습관을 점검하고 성찰할 수 있도록 한다. 이 과정에서 미디어 이용에 대한 흥미를 떨어뜨리지 않도록 유의한다.

가. 이 교과서의 특징

● 학습자의 미디어 리터러시를 기르는 교과서

우리가 살고 있는 지식 기반 사회에서는 다양한 미디어에서 쏟아지는 방대한 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 미디어에 접근하고, 비판적으로 이해하는 것뿐만 아니라 미디어로 다른 사람과 협업하고, 지식이나 정보를 공유하며, 사회 문제에 참여함으로써 세상과 소통할 수 있는 능력을 기를 수 있을 것이다. 디지털 미디어 시대에 급변하는 사회 환경에 대처할 수 있는 미디어 리터러시를 함양할 수 있을 것으로 기대한다.

● 현상 기반 프로젝트 학습을 구체화한 교과서

현상 기반 프로젝트 학습이란 일상의 현상을 주제로 관련 과목을 융합하여 해당 주제를 깊이 있게 탐구하는 프로젝트 학습을 말한다. 이 교과서는 학습자의 일상생활, 특히 미디어 생활을 기반으로 문제를 발견, 해결하는 탐구 학습이 가능하도록 다양한 활동과 프로젝트를 배치하였다. 현실 기반의 프로젝트 학습법을 통해 학습자는 미디어 관련 문제를 실질적이고 구체적으로 해결하고자 노력하게 되며, 문제 해결의 과정 속에서 자주성, 책임감 및 협동심을 기를 수 있다. 또한 학습 내용을 실생활에 적용할 수 있는 전이 능력을 기르는 데 도움이 되며, 과제의 완수를 통해 학습자는 자신감과 성취감을 맛볼 수 있게 된다. 오늘날 미디어는 물과 공기처럼 우리 삶의 일부로 자리매김하고 있다. 학습자는 실제 미디어 생활을 기반으로 한 프로젝트 학습을 통해 주체적으로 미디어에 대한 지식을 배우고, 필요한 기능을 익히며, 올바른 태도를 지닐 수 있을 것이다.

● 디지털 시대의 시민 역량을 기르는 교과서

디지털 시대에는 전통적으로 강조해 왔던 시민 역량 이외에 미디어를 이용한 자기표현 역량, 공유 역량, 네트워킹 역량, 협업 역량, 실천과 참여 역량 등이 요구되고 있다. 이 교과서는 미디어로 자신을 표현하고 사회적 관계를 맺으며 공동체의 문제 해결에 능동적으로 참여하는 과정을 경험할 수 있도록 다양한 활동을 배치하였다. 이를 바탕으로 학습자는 미디어로 세상과 소통할 수 있는 디지털 시대의 현명한 시민으로 자리매김할 수 있을 것이다.

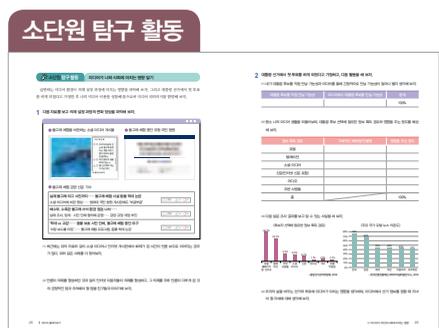
나. 이 교과서의 구성



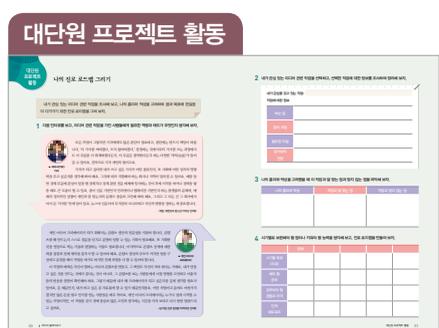
대단원명, 중단원명, 소단원명과 도입 글을 살펴봄으로써 이 단원에서 배울 내용을 확인한다.



중단원 학습을 하는 이유를 알고, 학습 내용을 확인하며 중단원 학습을 준비한다.



다양한 자료를 바탕으로 한 심도 있는 탐구 활동을 하며 소단원 학습 목표를 성취한다.



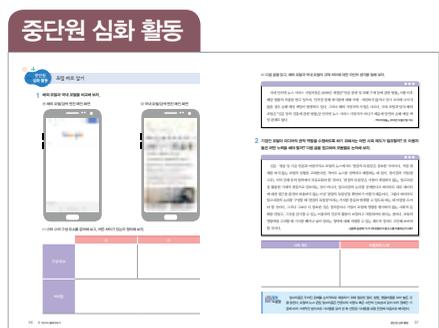
프로젝트 활동을 수행하며 비판적 사고력, 문제 해결력, 협업 능력 등의 역량을 기른다.



활동을 통해 배경지식을 활성화하고, 학습 동기를 강화하며 대단원에서 배울 내용을 미리 파악한다.



학습을 위해 필요한 개념과 원리 등을 구체적인 자료를 바탕으로 설명한다.



중단원에서 배운 내용을 다양한 활동에 적용·응용하면서 학습 목표를 달성한다.



대단원에서 배운 내용을 정리하고, 학습 성취도를 확인한다.

대단원	중단원	소단원	심화 활동
I 미디어 들어다보기	1 미디어의 개념과 변천	(1) 미디어의 개념 소단원 학습 목표 미디어의 개념을 이해하고, 정확하게 사용할 수 있다.	개인 미디어 바로 알기
		(2) 미디어의 변천 소단원 학습 목표 미디어의 변천 과정을 탐구할 수 있다.	
	2 미디어 산업의 구조와 특성	(1) 미디어를 움직이는 사람들 소단원 학습 목표 미디어 생태계를 움직이는 주요 행위자의 역할을 이해할 수 있다.	포털 바로 알기
		(2) 미디어의 공공성과 상업성 소단원 학습 목표 공공성과 상업성이라는 미디어의 양면적 특성을 이해하고, 미디어가 공적 역할을 수행하도록 감시하는 사회 제도에는 무엇이 있는지 파악할 수 있다.	
	3 미디어의 기능과 영향	(1) 미디어의 순기능과 역기능 소단원 학습 목표 미디어의 순기능과 역기능을 이해함으로써 미디어를 비판적으로 이용할 수 있다.	
		(2) 미디어가 개인과 사회에 미치는 영향 소단원 학습 목표 미디어가 자신의 삶과 사회에 미치는 영향을 이해하고, 주체적으로 미디어를 이용할 수 있다.	
대단원 프로젝트 활동		나의 진로 로드맵 그리기 내가 관심 있는 미디어 관련 직업을 조사해 보고, 나의 흥미와 적성을 고려하여 진로 로드맵을 그려 본다.	
II 미디어 현명하게 즐기기	1 엔터테인먼트 콘텐츠 해부하기	(1) 엔터테인먼트 콘텐츠의 특성 소단원 학습 목표 엔터테인먼트 콘텐츠의 특성을 이해할 수 있다.	영화 예고편의 비밀

II 미디어 현명하게 즐기기	2 엔터테인먼트 콘텐츠 비판적으로 읽기	(2) 마음을 움직이는 힘, 스토리텔링 소단원 학습 목표 엔터테인먼트 콘텐츠의 스토리텔링 기법을 이해하고, 엔터테인먼트 콘텐츠를 심미적으로 감상할 수 있다.	미디어에 보이지 않는 사람들
		(1) 미디어 재현과 고정 관념 소단원 학습 목표 미디어 재현의 본질을 이해하고, 미디어가 특정 집단에 대한 고정 관념을 재생산하는 방식을 파악할 수 있다.	
	(2) 미디어에 재현된 폭력 소단원 학습 목표 폭력이 재현되는 방식을 이해하고, 엔터테인먼트 콘텐츠의 폭력성을 비판적으로 분석할 수 있다.		
3 엔터테인먼트 콘텐츠 주체적으로 향유하기	(1) 상황과 목적에 맞는 콘텐츠 이용하기 소단원 학습 목표 상황과 목적에 맞는 콘텐츠 이용의 중요성을 알고, 자신의 콘텐츠 이용 방식을 성찰하고 조절할 수 있다.		
	(2) 콘텐츠 능동적으로 즐기기 소단원 학습 목표 엔터테인먼트 콘텐츠의 발전을 위해 이용자가 해야 하는 역할을 이해하고, 콘텐츠를 능동적으로 이용할 수 있다.		
대단원 프로젝트 활동		시청자 평가원이 되어 보자! 미디어 이용자가 미디어 콘텐츠를 주체적으로 평가하고 생산에 능동적으로 참여하는 행위의 의미를 알고, 미디어 콘텐츠의 개선에 기여할 수 있도록 시청자 평가 보고서를 작성해 본다.	
III 뉴스와 인포데믹	1 나와 세상을 바꾸는 뉴스	(1) 뉴스의 구성 요소와 제작 과정 소단원 학습 목표 뉴스의 구성 요소와 제작 과정을 파악하여 뉴스의 특징을 이해할 수 있다.	뉴스는 어떻게 만들어질까?
		(2) 뉴스의 역할과 조건 소단원 학습 목표 민주주의 사회에서 뉴스의 역할과 가치를 설명할 수 있다.	
	2 인포데믹과 미디어 환경	(1) 인포데믹 현상의 등장 소단원 학습 목표 인포데믹의 의미를 이해하고, 인포데믹 현상이 발생한 배경과 원인을 파악할 수 있다.	콘텐츠 추천, 사람과 기계의 차이
		(2) 정보의 접근과 분별 소단원 학습 목표 미디어 이용자로서 신뢰할 수 있는 정보의 가치를 알고 이에 접근하는 법을 이해할 수 있다.	

3 인포데믹 시대를 헤쳐 나가는 힘	(1) 허위 조작 정보와 팩트 체크 소단원 학습 목표 허위 조작 정보와 오보의 차이를 알고, 팩트 체크의 구체적인 방법을 이해하고 적용할 수 있다.		
	(2) 기술적·제도적 노력과 비판적 사고 소단원 학습 목표 가짜 뉴스를 막기 위한 기업과 국가의 대응 방안을 알고, 미디어 이용자로서 비판적 사고력을 갖출 수 있다.		
대단원 프로젝트 활동		사실인 듯 사실 아닌 거짓 속아 내기 주요 미디어나 유명 인사의 말에도 잘못된 내용이 많다. 허위 조작 정보의 위험성에 유념하면서 정보를 식별해 본다.	
IV 미디어로 세상과 만나기	1 나와 친구, 세상을 이어 주는 소셜 미디어	(1) 주체적인 소셜 미디어 선택과 자기표현 소단원 학습 목표 상황과 목적에 맞는 효과적인 소셜 미디어를 주체적으로 선택·활용하여 자신을 표현할 수 있다.	소셜 미디어 댓글, 그것이 알고 싶다
		(2) 사회적 관계 맺기와 소통의 원칙 소단원 학습 목표 소셜 미디어를 통해 사회적 관계를 맺는 과정에서 지켜야 할 소통의 원칙을 알고, 이를 생활 속에서 실천하는 태도를 지닐 수 있다.	
	2 소셜 미디어 이용자의 책임과 권리	(1) 소셜 미디어 시대의 책임과 권리 소단원 학습 목표 소셜 미디어로 자기를 표현하고 사회적 관계를 맺으며 소통하는 과정에서 발생하는 이슈들과 문제점들을 책임과 권리라는 관점에서 비판적으로 인식할 수 있다.	소셜 미디어에서 존중받고 존중해야 할 저작권
		(2) 문제를 해결하는 행동 수칙과 대응 방법 소단원 학습 목표 소셜 미디어로 자기를 표현하고 사회적 관계를 맺으며 소통하는 과정에서 발생하는 문제들을 해결하기 위한 행동 수칙과 대응 방법을 모색하여 실천하는 태도를 지닐 수 있다.	
3 소셜 미디어 시대의 사회 참여	(1) 소셜 미디어 시대의 시민 소단원 학습 목표 소셜 미디어 시대에 요구되는 시민 역할을 사례를 통해 파악할 수 있다.		
	(2) 사회 참여로 더 나은 세상 만들기 소단원 학습 목표 소셜 미디어를 통한 사회 참여를 통해 공동체의 문제를 함께 해결하고 더 나은 세상을 만들기 위해 노력하는 태도를 지닐 수 있다.		
대단원 프로젝트 활동		지역 사회 문제 해결을 위한 사회 참여 프로젝트 지역 사회의 문제를 해결하기 위한 미디어 청원서를 작성하고 소셜 미디어로 공유한 다음 관계 기관에 청원해 보는 활동을 통해 사회 참여의 과정을 실천해 본다.	

각론

I	미디어 들여다보기.....	24
II	미디어 현명하게 즐기기.....	62
III	뉴스와 인포데믹.....	112
IV	미디어로 세상과 만나기.....	152



I

미디어 들여다보기

미디어는 우리 삶 속에 깊숙이 들어와 있고, 그 자체로 하나의 세상이 되었습니다. 여러분은 미디어에 대해 얼마나 알고 있나요? 미디어는 무엇이고, 우리에게 어떤 영향을 미치고 있을까요? 미디어를 이해하면 세상이 보입니다.



- 1 미디어의 개념과 변천**
 - (1) 미디어의 개념
 - (2) 미디어의 변천
- 2 미디어 산업의 구조와 특성**
 - (1) 미디어를 움직이는 사람들
 - (2) 미디어의 공공성과 상업성
- 3 미디어의 기능과 영향**
 - (1) 미디어의 순기능과 역기능
 - (2) 미디어가 개인과 사회에 미치는 영향

I 미디어 들여다보기

대단원 개관

1. 대단원 안내

이 대단원은 우리 삶에 깊숙이 들어와 있는 미디어의 중요성을 깨닫고 그 특성을 이해함으로써 능동적이고 주체적으로 미디어를 이용하는 태도를 기르기 위해 설정되었다. 이에 따라 미디어를 이해하는 데 필요한 개념, 미디어 산업의 구조와 특성, 미디어의 기능과 영향 같은 기본적인 요소들을 중심으로 중단원을 구성하였다.

첫 번째 중단원에서는 미디어를 제대로 이해하기 위해 미디어의 개념과 변천 과정을 알아본다. 두 번째 중단원에서는 미디어 산업의 구조와 특성을 이해하기 위해 미디어를 움직이는 사람들의 역할을 알아보고, 공공성과 상업성이라는 두 가지 측면에서 미디어의 특성을 살펴본다. 세 번째 중단원에서는 미디어의 순기능과 역기능이 무엇인지 알아보고, 미디어가 개인과 사회에 미치는 영향을 살펴봄으로써 궁극적으로 미디어 리터러시 함양의 중요성을 깨닫도록 한다.

2. 관련 교과 교육 과정

교과	성취 기준
통합사회	• [10통사03-02] 교통·통신의 발달과 정보화로 인해 나타난 생활 공간과 생활 양식의 변화 양상을 조사하고 이에 따른 문제점을 해결하기 위한 방안을 제안한다.
언어와 매체	• [12언매01-03] 의사소통의 매개체로서 매체의 유형과 특성을 이해한다. • [12언매03-02] 다양한 관점과 가치를 고려하여 매체 자료를 수용한다. • [12언매03-01] 매체의 특성에 따라 정보가 구성되고 유통되는 방식을 알고 이를 의사소통에 활용한다.
사회 문제 탐구	• [12사탐02-04] 정보 사회의 문제 해결을 위한 제도적 노력 및 사회 기관(정보통신위원회, 시민 단체, 사이버 범죄 수사대 등)을 탐구하고, 관련 직업에 대해 조사한다.

3. 대단원 구조 및 지도 계획

차시	구성 요소	주요 학습 활동
1~3 차시	대단원 들어가기	나의 미디어 이용 시간표, 시기별 이용 경험 기록하기
	1. 미디어의 개념과 변천	(1) 미디어의 개념 [본문 학습] 미디어의 개념 이해하기 [탐구 활동] • 미디어의 개념을 맥락에 따라 정확하게 사용하기 • 매스 미디어 콘텐츠와 개인 미디어 콘텐츠의 차이점 알기

4~5 차시	2. 미디어 산업의 구조와 특성	(2) 미디어의 변천	[본문 학습] 미디어의 변천 과정 이해하기 [탐구 활동] 미디어의 과거와 현재 파악하고, 미래 상상해 보기
		심화 활동	[개인 미디어 바로 알기] 개인 미디어의 역사를 알고 PMI 기법으로 개인 미디어 분석하기
		(1) 미디어를 움직이는 사람들	[본문 학습] 미디어 생태계를 움직이는 주요 행위자들의 역할 이해하기 [탐구 활동] • 미디어 기업 구성원의 역할 조사하기 • 미디어 이용자의 역할과 영향력 파악하기
6~7 차시	3. 미디어의 기능과 영향	(2) 미디어의 공공성과 상업성	[본문 학습] 공적 역할 수행과 이윤 추구라는 미디어의 양면성 이해하기 [탐구 활동] • 영화 「트루먼 쇼」를 바탕으로 미디어의 상업적 특성 이해하기 • 방송통신심의위원회의 심의 규정과 사례 알고, 민원 신청서 작성하기
		심화 활동	[포털 바로 알기] 해외 포털과 국내 포털을 비교해 보고, 포털의 공적 역할 수행을 위한 사회 제도와 이용자의 노력 논의하기
		(1) 미디어의 순기능과 역기능	[본문 학습] 미디어의 긍정적 기능과 부정적 기능 이해하기 [탐구 활동] • 미디어의 기능에 따라 콘텐츠 분류하기 • 뉴스 댓글 폐지에 대한 생각을 정리하고 미디어의 순기능을 강화하는 원칙 정하기
8차시	대단원 프로젝트 활동	[본문 학습] 미디어가 개인과 사회에 미치는 영향 이해하기 [탐구 활동] • 역의제 설정이 일어난 사례를 바탕으로 의제 설정 과정의 변화 이해하기 • 미디어가 정치적 선택에 미치는 영향을 이해하고 미디어 올바르게 이용하기	
	대단원 마무리하기	[나의 진로 로드맵 그리기] 미디어 생산자가 지켜야 할 역량과 태도를 파악하고 나의 흥미와 적성을 고려하여 진로 로드맵 작성하기 • 제시된 문제에 답하며 배운 내용 확인하기 • 평가표를 작성하며 나의 학습 정도 점검하기	

4. 대단원 지도상의 유의점

이 교과서를 개관하는 첫 단원인 만큼 ‘미디어’와 ‘미디어 리터러시’의 개념을 정확하게 정립하고, 미디어의 변천 과정과 미디어 산업의 특성, 미디어가 개인과 사회에 미치는 영향을 이해함으로써 미디어 교육을 위한 기틀을 닦도록 한다. 이 교과목의 전체적인 구성을 파악하게 하고, 미디어 리터러시 교육의 필요성과 당위성을 인식하도록 하는 데 중점을 둔다.

활동 선정의 이유

이 활동은 개개인이 일상에서 미디어를 얼마나 사용하고, 미디어로부터 어떤 영향을 받고 있는지 스스로 성찰해 보면서 미디어의 올바른 사용이 얼마나 중요한지를 깨닫도록 하기 위해 선정되었다. 자신의 미디어 생활을 되돌아보며 미디어 이용 시간표를 작성해 보고, 인상적인 미디어 경험을 시기에 따라 정리해 봄으로써 미디어가 우리의 생활에서 많은 부분을 차지하고, 중요한 역할을 하고 있다는 것을 이해할 수 있도록 한다.

다음 활동을 하며 미디어와 우리의 삶이 얼마나 밀접한 관계가 있는지 알아보자.

1 어제 하루 동안 내가 사용한 미디어를 시간 순서대로 정리해 보고, 미디어가 무엇이며 나에게 어떤 존재인지 말해 보자.

| 교수·학습 방안 |

제시된 미디어 이용 시간표에 학습자가 하루 동안 사용한 미디어를 시간에 따라 적어 보게 한다. 활동이 끝나면 모둠을 나눠 모둠원들과 미디어 이용 시간을 비교해 보는 활동을 추가로 진행할 수 있다. 하루 동안 얼마나 많은 종류의 미디어를 얼마나 자주 이용하고 있는지를 확인하며 학습자 스스로 자신의 미디어 이용 양상을 성찰해 볼 수 있도록 한다. 이를 통해 앞으로 학습하게 될 내용이 자신의 일상과 깊은 관련이 있음을 인지하도록 하고, 미디어 교육의 중요성을 이해하도록 한다.

| 예시 답안 |

나의 미디어 이용 시간표		
시간	이용한 미디어	내용
08:00	스마트폰, 포털	등곳길 버스에서 포털 사이트에 접속해 웹툰을 봄.
12:00	스마트폰, 메신저	점심시간에 친구와 메신저로 대화함.
16:30	스마트폰, 뮤직 앱	하곳길에 좋아하는 가수의 노래를 들음.
17:00	스마트폰, 유튜브	간식을 먹으며 유튜브 동영상을 시청함.
18:00	스마트폰, 소셜 미디어	좋아하는 아이돌의 소셜 미디어 계정을 살펴봄.
19:00	텔레비전	부모님이 보시는 뉴스를 함께 시청함.
20:00	온라인 동영상 서비스(OTT)	친구에게 추천받은 웹드라마를 찾아봄.
21:00	스마트폰, 포털	과제에 필요한 내용을 검색함.
22:00	태블릿 피시(PC)	인터넷 강의를 시청함.
23:00	컴퓨터, 학습 공유 플랫폼	과제를 업로드함.

2 미디어가 나의 생각과 행동에 영향을 미쳤던 경험을 시기에 따라 정리해 보자. 정리한 내용을 친구들과 공유하며 미디어가 나와 사회에 어떤 영향을 미쳤는지 이야기해 보자.

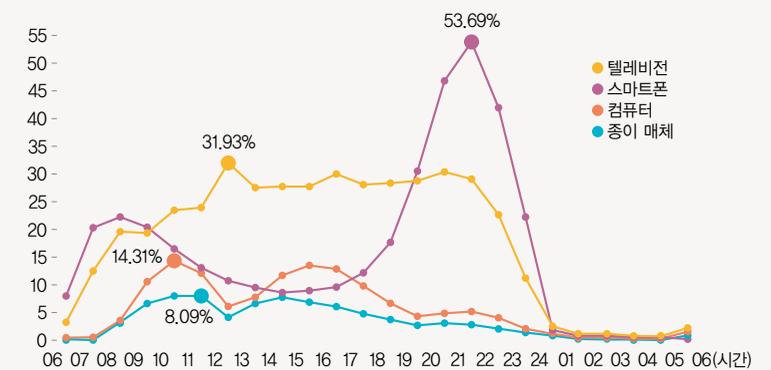
| 교수·학습 방안 |

미디어가 나의 생각과 행동에 영향을 미쳤던 인상적인 경험을 떠올리며 정리해 보도록 한다. 정리한 내용을 친구들과 공유하며 비교해 보고, 미디어가 나와 친구 그리고 우리 가족과 사회에 어떤 영향을 미쳤는지 자유롭게 이야기를 나눌 수 있도록 충분한 시간을 부여한다. 학습자 개개인이 오랜 시간 동안 미디어를 접하고 이용하며 그 영향을 적지 않게 받아 왔음을 이해하고, 미디어가 우리 삶에 끼치는 영향이 크다는 것을 자연스럽게 깨닫도록 유도한다.

| 예시 답안 |

나의 시기별 미디어 경험		
년도	이용한 미디어	내용
2008년	영화	• 가족과 함께 처음으로 영화관에서 영화를 봤다.
2012년	스마트폰	• 어린이날에 어린이용 스마트폰을 선물 받았다. • 스마트폰 게임에 푹 빠졌다.
2014년	인터넷, 포털	• 포털에 이메일 계정을 만들었다. • 외국에 살고 있는 친구와 이메일을 주고 받았다.
2016년	소셜 미디어	• 소셜 미디어 계정을 개설하고 유명인과 친구를 맺었다.
2020년	온라인 수업 플랫폼, 화상 채팅 애플리케이션	• 코로나바이러스-19로 온라인 수업이 시작되었다. • 화상 채팅 애플리케이션을 활용해 친구들과 온라인으로 만났다.

+ 참고 자료 시간대별 미디어 이용자 비율(단위: %)



- 미디어 통계 포털, 2018

1 미디어의 개념과 변천

중단원 개관

중단원 안내

이 중단원은 미디어와 미디어 관련어들의 개념을 정확하게 이해하고, 미디어가 변천해 온 과정을 살펴봄으로써 미디어를 제대로 이해하기 위해 설정되었다. 소단원 (1)에서는 미디어, 콘텐츠, 플랫폼, 인터넷 등의 개념을 알아보고, 소단원 (2)에서는 올드 미디어와 뉴 미디어 개념을 중심으로 미디어의 변천 과정을 살펴본다. 미디어 세상을 이해하기 위한 기본 지식을 갖추므로써 미디어를 올바르게 사용하는 태도를 기르게 될 것이다.



중단원 성취 기준

미디어의 개념을 이해하고 미디어의 변천 과정을 탐구하여 설명할 수 있다.

미디어의 개념과 관련어의 개념을 이해하고 정확하게 사용할 수 있도록 한다. 또한 미디어의 변천 과정과 미디어 생태계의 변화 양상을 알아봄으로써 미디어 세상을 이해할 수 있도록 한다.

미리 보기

| 교수·학습 방안 |

①은 미디어, 콘텐츠, 플랫폼 등의 용어를 맥락에 따라 구분하여 사용해야 함을 짐작하게 하는 그림이고, ②는 뉴 미디어를 중심으로 미디어의 변천 과정을 정리한 표이다. ①과 ②를 보고, 이 단원에서 미디어의 개념과 변천 과정에 대해 배울 것임을 짐작할 수 있도록 한다. 학습 전에 학생들이 미디어의 개념과 변천 과정에 대해 얼마나 알고 있는지 미리 점검해 볼 수 있다.

(1) 미디어의 개념

● 학습 목표 미디어의 개념을 이해하고, 정확하게 사용할 수 있다.

소단원 개관

소단원 지도의 중점

이 단원은 현대 사회에서 이용되고 있는 미디어의 개념과 분류를 이해하는 데 지도의 중점을 둔다. 이 과정에서 미디어가 단순히 의미를 전달하는 도구에 머물지 않고, 인간의 사고에 영향을 미치고 문화를 형성하는 토대가 되고 있다는 것을 학습자가 이해할 수 있도록 이끈다. 나아가 학습자가 해당 단원의 주요 학습 내용을 지식으로만 이해하는 데에 그치지 않고, 이를 실제 미디어 이용 사례에 적용해 보면서 개념을 정확하게 사용할 수 있도록 한다.

바탕글 집필의 주안점

‘미디어의 개념’은 일상에서 사용하는 미디어와 관련된 용어들을 학습자가 올바르게 이해할 수 있도록 개념을 중심으로 설명한 글이다. 이 글은 미디어의 기본적인 개념과 속성을 학습자가 주로 이용하는 미디어에 직접 적용해 볼 수 있도록 다양한 사례를 들어 서술하였다. 또 일상적으로 이용하는 미디어를 매스 미디어, 개인 미디어, 소셜 미디어로 분류하여 각각의 개념과 특징을 살펴보고, 인터넷이 지닌 강력한 영향력을 알아봄으로써 미디어를 이해하고 학습하는 것의 필요성과 중요성을 인식할 수 있도록 하였다.

바탕글 핵심 정리

• 미디어, 콘텐츠, 플랫폼의 개념

미디어	사람, 콘텐츠, 기계 사이의 의사소통을 매개해 주는 것
콘텐츠	미디어에 담긴 내용물
플랫폼	이용자와 콘텐츠가 만나는 곳

• 미디어의 분류

매스 미디어	불특정 다수에게 콘텐츠를 전달하는 미디어
개인 미디어 (1인 미디어)	한 사람이 콘텐츠를 만들어 전달하는 미디어(개인 미디어이지만 구독자가 많은 유튜브 방송은 불특정 다수에게 전달되어 매스 미디어로 볼 수 있음. 개인 미디어와 매스 미디어가 상호 배타적인 개념은 아님.)
소셜 미디어	네트워크 연결망으로 사람들이 다양한 콘텐츠를 함께 즐길 수 있는 미디어

다음 활동을 하며 미디어의 개념을 다시 한번 확인하고, 맥락에 따라 정확하게 사용해 보자.

1 본문에서 배운 미디어의 개념을 활용하여 다음 그림을 설명해 보자.

| 교수·학습 방안 |

학습자들은 미디어와 콘텐츠 이용에 많은 시간을 할애하고 있음에도 불구하고, 관련 개념을 정확하게 인식하지 못하고 부적절하게 사용하는 경우가 많다. 소단원에서 학습한 미디어, 콘텐츠, 플랫폼, 단말기 등의 개념과 매스 미디어, 개인 미디어, 소셜 미디어의 차이를 올바르게 이해하고 정확하게 사용할 수 있도록 충분히 유도한다. 그림을 설명하고 난 후에는 자신이 미디어를 이용하는 상황을 정확한 용어를 사용하여 설명해 보는 활동을 추가로 해 볼 수 있다.

| 예시 답안 |

그림 1	그림 2	그림 3
		
매스 미디어인 텔레비전에서 뉴스 콘텐츠를 보고 있는 모습이다.	단말기인 컴퓨터로 동영상 공유 플랫폼에 들어가 개인 미디어 콘텐츠를 보고 있는 모습이다.	스마트폰 단말기를 사용해 소셜 미디어 플랫폼에 올라온 콘텐츠를 보고, 댓글을 남기고 있는 모습이다.

2 매스 미디어 콘텐츠와 개인 미디어 콘텐츠의 차이점을 알아보자.

| 교수·학습 방안 |

이 단원에서는 미디어를 매스 미디어, 개인 미디어, 소셜 미디어로 나누어 살펴보았다. 이들 미디어의 특성에 따라 제작되고 소비되는 콘텐츠의 특징이 달라진다. 학습자들이 일상에서 이용하는 미디어 콘텐츠를 소단원에서 학습한 미디어의 유형에 따라 나누고, 어떤 특징이 나타나는지를 생각해 볼 수 있도록 한다. 또 각각에 해당하는 콘텐츠의 특징을 비교하고 차이점을 파악하면서 구체적인 이야기를 할 수 있도록 이끈다. 이때 매스 미디어, 개인 미디어, 소셜 미디어가 상호 배타적인 개념은 아니라는 점을 안내하는 것이 중요하다. 개인 미디어가 불특정 다수를 대상으로 서비스된다면 매스 미디어일 수도 있고, 소셜 미디어 속에서 개인 미디어가 서비스될 수도 있다. 그 점을 고려하여 활동을 진행한다.

(1) 내가 자주 이용하는 매스 미디어 콘텐츠와 개인 미디어 콘텐츠를 자유롭게 떠올려 보고, 해당 콘텐츠를 이용하는 이유를 말해 보자.

| 예시 답안 |

내가 자주 이용하는 매스 미디어 콘텐츠는 지상파 채널의 8시 뉴스이다. 전문 기자들이 취재하고 정리한 국내외 주요 뉴스를 한 번에 볼 수 있기 때문이다. 그리고 주로 이용하는 개인 미디어 콘텐츠는 유튜브의 상품 개봉 및 사용기 동영상이다. 내가 원하는 신제품의 이용 방법이나 실제 사용 후기를 영상으로 확인할 수 있어서 유용하다. 그리고 무엇보다 가볍고 재미있어서 부담 없이 즐길 수 있다.

(2) (1)에서 떠올린 콘텐츠 중 하나씩을 골라 특징을 정리해 보고 차이점을 이야기해 보자.

| 예시 답안 |

매스 미디어 콘텐츠		개인 미디어 콘텐츠	
제목	지상파 방송의 저녁 뉴스	제목	유튜브 상품 개봉 및 사용기 동영상
특징	<ul style="list-style-type: none"> 일반적인 대중을 대상으로 함. 전문 미디어 조직이 제작함. 콘텐츠를 일방적으로 전달함. 	특징	<ul style="list-style-type: none"> 관심 있는 일부만 대상으로 함. 일반인이 소규모로 제작함. 이용자와 양방향 소통을 함.

+ 참고 자료 미디어란 무엇인가

포털 사이트에서 '미디어'란 단어를 검색해 보자. 그러면 '미디어'와 관련이 있는 정보와 이야기들이 여러 가지 구분에 따라 나온다. 먼저 국어사전 영역의 내용을 살펴보면 "어떤 사실이나 정보를 담아서 수용자들에게 보내는 역할을 하는 매개체"라고 설명되어 있다. 이게 조금 부족하다 싶어 다른 국어사전을 살펴보면 "어떤 작용을 한쪽에서 다른 쪽으로 전달하는 역할을 하는 것. 대중 매체, 매개체(媒介體), 매체(媒體)로 순화"라고 설명하고 있다.

국어사전에서 설명하고 있는 미디어의 정의가 과연 우리가 일상적으로 미디어를 이야기하면서 말하고자 하는 바로 그 미디어에 대한 정의인가? 고개를 갸우뚱거리며 이것저것을 클릭해 보다가 전문 용어 사전이 설명하고 있는 미디어에 대한 설명을 접하게 되었을 때 그때서야 "아, 그렇구나." 혹은 "그래, 바로 이거지." 하며 무릎을 칠 수 있다.

미디어란 정보를 전송하는 매체를 말한다. 미디어의 예로써는 우편, 전보, 전신, 신문, 잡지 등 모든 것을 말한다. 정보화 사회라고 부르는 오늘날엔 이러한 예 이외에도 여러 가지 뉴 미디어가 출현하고 있다.

사실 '미디어'란 단어는 크게 두 가지의 의미로 사용될 수 있다. 하나는 국어사전의 설명처럼 커뮤니케이션 측면에서 '송신자와 수신자 사이에서 정보가 전달되는 매개체'를 의미하는 미디어다. 다른 하나는 다양한 매스 미디어다. 뉴 미디어가 나타나서 사람들이 일상적으로 사용하고 있는 오늘날엔 사람들에게 다양한 정보를 제공해 주는 매체, 그것과 관련된 일을 하는 기업체, 다양한 정보를 서로 주고받기도 하고 만들거나 공유할 수 있는 프로그램(혹은 시스템)을 의미하기도 한다. 그런데 사람들이 보통 미디어를 이야기할 때는 역시 후자의 입장에서 전문 용어 사전이 설명하고 있는 그 미디어를 말한다고 볼 수 있다.

앞의 국어사전에서 '미디어'란 단어는 '매체'란 단어로 순화되어야 하는 것으로 설명하고도 있는데, 이제는 굳이 우리말이나 한자어 표현으로 바꿀 필요가 없을 정도로 보편적인 말이 되었다. 매체라는 단어보다 미디어란 단어가 더 쉽게 여겨지기도 한다.

- 김덕원, 『10대를 위한 미디어』에서

(2) 미디어의 변천

- 학습 목표 미디어의 변천 과정을 탐구할 수 있다.

소단원 개관

소단원 지도의 중점

이 단원은 현대 사회에서 활용되고 있는 미디어의 변천 과정을 이해하고, 인터넷의 등장이 미디어 생태계에 미친 영향을 파악하는 데 지도의 중점을 둔다. 이 과정에서 개별 미디어마다 갖고 있는 상대적 이점이 무엇인지, 그 상대적 이점으로 미디어 생태계가 어떻게 변화해 왔는지 이해할 수 있도록 한다. 무엇보다 일상에서 이용하는 미디어와 콘텐츠를 중심으로 미디어의 변천 과정과 미디어 생태계의 변화 양상을 살펴보면서 미디어와 개인의 삶이 밀접하게 연결되어 있다는 것을 이해하도록 이끈다.

바탕글 집필의 주안점

‘미디어의 변천’은 현대 사회에서 활용되는 다양한 미디어가 시대의 흐름에 따라 바뀌고 변해 온 과정을 설명한 글이다. 이 글은 미디어의 변천 과정을 문자에서부터 스마트폰과 같은 뉴 미디어에 이르기까지 미디어 기술의 발전 과정을 기반으로 정리하고 있다. 그리고 이를 단순하게 연대기 순으로 나열하는데 그치지 않고, 올드 미디어에 대한 뉴 미디어의 상대적 이점을 비교하여 설명하고 있다. 또 이러한 미디어의 특징들이 우리의 삶을 어떻게 변화시켰는지 구체적으로 살펴봄으로써 미디어가 인간 사회와 밀접한 관련성을 지니고 있음을 이해할 수 있도록 하였다.

바탕글 핵심 정리

● 미디어의 변천 과정

문자 미디어 시대	점토판, 파피루스 등에 직접 문자를 적어 소통하던 시대
인쇄 미디어 시대	구텐베르크 금속 활자 발명 이후 인쇄가 가능해지면서 신문이 대량 배포된 시대
방송 미디어 시대	전화와 전신의 개발로 멀리 떨어진 사람과 빠른 소통이 가능해지고, 라디오와 텔레비전의 등장으로 불특정 다수에게 동시에 콘텐츠를 전달할 수 있게 된 시대
양방향 미디어 시대	미디어 생산자가 이용자에게 일방적으로 메시지를 전달하는 상황에서 벗어나 상호적 소통이 가능해진 시대
소셜 미디어 시대	개인이 콘텐츠의 생산자이자 이용자가 되어 개인, 단체, 불특정 다수와 동시적·비동시적으로 소통할 수 있게 된 시대

● 올드 미디어와 뉴 미디어

올드 미디어	↔	뉴 미디어
레거시 미디어라고도 함. 현재에도 이용하고 있지만 과거에 개발된 미디어를 말함.	상대적 개념	새로 등장한 미디어로, 시대에 따라 달라짐. 뉴 미디어는 시간이 지나면 올드 미디어가 됨.

● 미디어 생태계

미디어 생태계	서로 영향을 주면서 성장, 퇴보하는 미디어들과 미디어를 규제하고 진흥하는 제반 요인을 포함한 복합 체계
생비자	프로슈머(Prosumer), 생산자(Producer) + 소비자(Consumer)



탐구 활동

미디어의 과거, 현재, 미래

미디어가 인류와 함께 어떤 과정을 거쳐 변화하고 발전해 왔는지를 파악하면 미디어를 이용한다는 것의 의미를 알 수 있다. 다음 활동을 하며 미디어의 과거와 현재, 미래를 살펴보자.

- 1 내가 가장 많이 사용하는 뉴 미디어를 하나 고르고, 올드 미디어와 어떤 차이가 있는지 써 보자.

| 교수·학습 방안 |

학습자가 자주 사용하는 뉴 미디어를 고르고, 올드 미디어와 어떤 점에서 차이가 있는지 정리함으로써 미디어의 변화와 발전 과정을 떠올려 볼 수 있도록 한다. 이를 통해 미디어의 특징이 개개인의 미디어 이용 행위에 미치는 영향에 대해서도 생각해 볼 수 있다.

| 예시 답안 |



내가 가장 많이 사용하는 뉴 미디어

● 종이 신문에 비해 실시간으로 이슈가 되는 사안을 알 수 있고, 관련 정보를 다양한 경로로 찾아볼 수 있다.

● 텔레비전에 비해 내가 원하는 콘텐츠를 신속하고 적합하게 찾아서 이용할 수 있고, 휴대가 편리하다.

2 미디어의 변천 과정에서 많은 미디어들이 등장하고 사라졌다. 살아남은 미디어들도 변화와 발전을 거듭하고 있다. 아래 제시된 미디어들이 지속되고 있는 이유를 생각해 보고, 미래에는 어떤지 상상해 보자.

| 교수·학습 방안 |

수많은 미디어가 생겨나고 사라지는 과정에서 종이 신문, 라디오, 스마트폰이 지속되고 있는 이유를 생각해 보도록 한다. 이유를 이야기할 때는 지속되는 미디어의 강점을 상대적 이점이라는 개념에 적용할 수 있도록 이끌어 준다. 올드 미디어이지만 사라지지 않기 위해 스스로 어떤 변화를 추구했는지도 구체적인 사례를 들어 생각해 보도록 유도한다. 지금까지는 지속되고 있지만, 앞으로도 계속 살아남을 수 있을지 미래의 모습도 상상해 봄으로써 미디어가 탄생, 변화, 소멸하는 과정에 대해 자유롭게 생각해 볼 수 있도록 한다.

| 예시 답안 |

라디오	영상 미디어가 개발되어 많은 사람들이 영상 미디어를 이용하지만, 영상을 시청할 수 없는 상황(운전, 작업 등)에서 이용할 수 있다는 라디오의 상대적 이점이 존재한다. 또 새로운 미디어 기술과 결합하여, 라디오 애플리케이션, 보이는 라디오 등으로 서비스를 확장하고 있으므로 미래에도 사라지지 않을 것 같다.
스마트폰	스마트폰은 전화와 컴퓨터의 기능을 함께 가지고 있는 미디어로, 후대가 용이하여 언제 어디서나 원하는 작업을 할 수 있다. 다양한 기능의 애플리케이션이 계속 개발되고, 점점 더 사용이 편리한 형태로 발전될 것이므로, 한동안은 사라지지 않을 것이라고 생각한다.

3 다음 방송 프로그램의 특징을 올드 미디어와 뉴 미디어의 개념을 활용해 설명해 보고, 이와 같은 융합이 일어나고 있는 미디어 콘텐츠를 더 찾아보자.

| 교수·학습 방안 |

올드 미디어는 다양한 방식으로 뉴 미디어의 상대적 이점을 적용하고 융합하며 미디어 생태계에서 생존과 발전을 이어가고 있다. 이러한 맥락에서 예시로 제시한 텔레비전 방송 프로그램에 나타난 올드 미디어와 뉴 미디어의 융합을 화면 구성, 진행 방식 등 요소별로 나누어 구체적으로 이야기할 수 있도록 이끈다. 해당 프로그램을 직접 이용한 경험이 있는 학습자의 경우, 이와 같이 융합된 콘텐츠 요소가 자신에게 어떤 영향을 미쳤는지도 생각해 볼 수 있도록 안내한다.

| 예시 답안 |

- 「마이 리틀 텔레비전」은 올드 미디어인 텔레비전과 뉴 미디어인 인터넷 개인 방송의 형식을 결합한 콘텐츠이다. 이는 뉴 미디어의 상대적 이점인 이용자와의 상호 작용, 즉각적인 커뮤니케이션(실시간 채팅 기능)을 올드 미디어에 적용하여 콘텐츠의 엔터테인먼트 효과를 극대화하였다.
- 라디오 방송을 청취하면서 화면으로 영상도 볼 수 있고, 채팅을 통해 청취자와 소통도 할 수 있는 ‘보이는 라디오’도 올드 미디어와 뉴 미디어가 융합된 사례라고 할 수 있다. 최근에는 인터넷 방송을 편집하여 텔레비전에서 방송하는 것에서 더 나아가 실시간으로 시청자들과 소통하며 요리하는 과정을 함께 공유하는 예능 프로그램도 방송되고 있다.

4 앞으로 등장할 뉴 미디어의 모습을 자유롭게 그려 보고, 기존의 미디어와 어떤 점이 다른지 정리해 보자.

| 교수·학습 방안 |

지금 우리가 뉴 미디어라고 일컫는 미디어도 새로운 기술이 적용된 또 다른 미디어가 등장했을 때 상대적 이점을 갖지 못한다면 차츰 사라질 수 있다. 이것이 미디어 생태계의 작동 원리이다. 기존에 사용하고 있는 미디어의 단점을 보완하여 새롭게 등장할 뉴 미디어의 모습을 자유롭게 상상하여 표현할 수 있도록 한다.

| 예시 답안 | 선택

+ 참고 자료 올드 미디어와 뉴 미디어의 공존

트랜스 미디어 시대의 영화: 온라인 시장 성장에 따른 영화 기획·제작 방식의 변화 전망

영화는 탄생 이후 아주 긴 시간 동안 극장을 떠나지 않았다. 텔레비전이 등장하며 처음 극장 밖으로 나온 영화는 VHS(Video Home System)와 DVD(Digital Versatile Disc) 같은 저장 매체의 도움으로 좀 더 자유로운 몸이 됐다. 초고속 인터넷 서비스가 등장해 IPTV(Internet Protocol Television), 스트리밍 등 온라인을 통한 VOD(Video On Demand)가 본격화됐고, 그와 함께 영화는 저장 매체란 징검다리 없이도 네트워크를 통해 보다 쉽게 유통되기 시작했다. 극장 상영 이후 단계의 유통 시장을 우리는 소위 ‘부가 판권 시장’ 혹은 ‘2차 판권 시장’이라 부른다. 이름만을 보면 극장과 달리 이 시장은 ‘주요’ 시장은 아닌 셈이다. 그러나 인터넷 환경의 급격한 발달로 인해 이른바 ‘뉴 미디어’ 플랫폼이 속속 등장하고 있다. ‘OTT(Over The Top)’ ‘SVOD(Subscription Video On Demand)’ 등 생경한 약어를 쓰는 온라인 영상 서비스가 도입됐고, 인터넷 포털 사이트는 앞다퉈 동영상 서비스와 전용 애플리케이션을 출시하고 있다. 또한 각 이동 통신사의 IPTV 서비스가 셋톱 박스를 벗어나 모바일 기반으로 확장·서비스되고 있다. 유튜브를 비롯한 동영상 서비스뿐만 아니라 소셜 미디어 플랫폼인 페이스북에서도 동영상의 비중이 크게 늘어나고 있다.

이처럼 날로 다양해지는 플랫폼 모두를 영화 부가 판권 시장으로 활용하면 좋겠지만, 모바일을 통한 동영상 콘텐츠 감상이 늘어남에 따라 영화처럼 긴 호흡의 영상물보다는 ‘웹드라마, 모바일 무비’ 등으로 불리는 5분에서 10분가량의 영상물을 선호하는 경향이 두드러지고 있다. 페이스북용 동영상 콘텐츠를 제작하는 회사의 책임자에 따르면, 페이스북 영상의 한계 러닝 타임은 1분 10초라고 한다. 즉, 극장 상영 이후의 ‘부가’ 유통 플랫폼이란 개념만으로는 모바일 중심의 뉴 미디어 플랫폼에 영화가 대응하기란 쉽지 않다. 그렇다면 모바일의 비중이 점점 더 커지고 있는 뉴 미디어 플랫폼에서 영화는 그 입지를 잃게 될까? 미디어학자 로저 F. 피들러의 주장에 따르면, 뉴 미디어와 올드 미디어는 ‘서로 의존하고 공존해 진화하는 미디어 모포시스(Media morphosis)의 특성을 갖게 된다고 한다.

2012년 중국의 한 인터넷 동영상 스트리밍 서비스를 통해 처음 공개된 웹드라마 「초사남사」는 2015년 극영화인 「전병협」으로 제작돼 극장에 개봉했다. 이 영화는 2015년 중국 영화 흥행 5위를 차지했고, 영화 개봉일에 맞춰 출시된 모바일 게임 역시 다운로드 순위 1위에 오르며 화제를 모았다. 웹드라마로 캐릭터를 구축하고, 이를 바탕으로 장편 영화를 제작한 것으로, 신구 미디어 간의 역할 분담을 통해 콘텐츠를 확장한 사례라 할 수 있다. 온라인 플랫폼을 이용해 먼저 인지도와 콘텐츠 충성도를 쌓은 뒤 극장용 영화를 제작한다면 중·저예산 영화의 경쟁력을 제고하고, 영화 산업의 다양성을 확보하는 데 도움이 될 수 있을 것이라 생각한다.

‘기술과 예술의 총아’로서 대중의 벗이 된 영화가 이제 새롭게 씨앗을 뿌려야 할 곳은 뉴 미디어의 성장으로 형성된 ‘온라인’이라는 새로운 땅이다. 그 위에 극장을 벗어난 영화가 자라나 여전히 극장을 지키고 있는 영화와 어우러져 새로운 영화의 시대를 열어 가길 기대해 본다.

- 양소은·박관수, 「뉴미디어 시대의 영화를 고민하다」에서

활동 선정의 이유

개인 미디어란 개인이 다양한 콘텐츠를 직접 생산하고 공유할 수 있는 커뮤니케이션 플랫폼이며, 새로운 형태의 커뮤니케이션 채널을 의미한다. 스마트폰 하나만으로 나만의 콘텐츠를 제작하고 전 세계와 공유할 수 있는 미디어 환경의 변화는 정제된 매스 미디어 콘텐츠가 아닌 개성을 가진 개인 미디어 콘텐츠의 등장을 이끌었다. 개인 미디어의 등장은 커뮤니케이션 구조의 변화를 가져왔고, 우리는 미디어 혁명의 시대를 맞이하게 되었다. 개인 미디어는 다양하고 이질적인 이해 집단들과 커뮤니케이션망을 구축할 수 있다는 점에서 민주적 공론장으로서 가능성을 보여 준다. 하지만 최근에는 단순히 구독자 수를 늘리기 위한 콘텐츠들이 점점 늘어나고 있다. 이러한 영상들은 폭력성이나 성적인 면을 강조하는 자극적인 영상들로 사회 문제를 야기한다. 이 활동을 통해 개인 미디어의 역사를 돌아보고, 장점과 단점을 파악함으로써 개인 미디어의 생산자이자 이용자로서 갖추어야 할 인식과 태도에 대해 생각해 보도록 한다.

1 다음 자료를 보고, '개인 미디어'에 대해 알아보자.

| 제재 연구 |

가 「대한민국 개인 미디어의 역사를 돌아보다」

대한민국에서 개인 미디어가 어떻게 발전해 왔는지를 설명한 기사로, 개인 미디어의 역사를 압축적으로 제시하였다. 대안 언론으로 주목받던 개인 미디어가 새로운 오락의 선두주자이자 산업 수단으로 변화하는 과정을 짚고 있다.

나 「개인 미디어 전성시대…… 빛과 그림자」

개인 미디어가 가진 장단점을 알리는 텔레비전 방송 뉴스이다. 초등학교의 장래 희망에서 유튜버가 상위권을 차지했다는 설문 조사 결과를 제시하고, 실제 유튜버로 활동하고 있는 인물과 미디어 전문가의 인터뷰 내용을 삽입하여 개인 미디어의 장점과 단점을 균형 있게 제시하였다.

| 교수·학습 방안 |

개인 미디어의 개념에 대해 충분히 설명하고, 구체적인 예시로 이해를 돕도록 한다. 예를 들어 개인 미디어는 텍스트 개인 미디어, 음성 개인 미디어, 영상 개인 미디어로 나눌 수 있다. 텍스트 개인 미디어에는 블로그, 음성 개인 미디어에는 팟캐스트, 영상 개인 미디어에는 페이스북 라이브, 인스타그램 라이브, 유튜브 라이브 그리고 아프리카 TV 등이 있다.

개인 미디어의 역사와 장단점을 바탕으로 개인 미디어의 개념과 특징을 이해한 후에는, 학습자가 자주 이용하는 개인 미디어의 종류와 기능, 효과 등에 대해 자유롭게 이야기해 보도록 안내한다. 장점(Plus), 단점(Minus), 흥미로운 점(Interesting)을 다각도로 살펴보는 PMI 기법으로 개인 미디어를 분석해 봄으로써 콘텐츠를 이용하거나 생산할 때 주의해야 할 점을 자연스럽게 생각해 볼 수 있도록 한다.

(1) 내가 지금까지 이용해 본 개인 미디어를 자유롭게 적어 보자.

| 예시 답안 |

- 그것을 알려드립니다: 평소에 궁금했지만 내가 알아보는 귀찮은 주제를 다룸.
- 대도서관 TV - 게임 콘텐츠
- 이사배 - 뷰티 콘텐츠
- 백수골방 - 영화 소개 콘텐츠
- 올리버쌤 - 영어 공부 콘텐츠
- 입시왕 - 교육·입시 전문 팟캐스트

(2) 친구들과 최근 자주 이용하는 개인 미디어 플랫폼, 콘텐츠의 내용, 이용 목적 등에 대해 이야기를 나눠 보고, 개인 미디어를 PMI 기법으로 분석해 보자.

| 예시 답안 |

장점(Plus)	단점(Minus)	흥미로운 점(Interesting)
<ul style="list-style-type: none"> • 필요한 내용을 검색해서 빠르고 손쉽게 이용할 수 있다. • 여가 시간을 보내기에 좋다. • 콘텐츠 생산자와 직접적인 소통이 가능하다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 중간 광고가 많다. • 사실 확인이 어렵다. • 선정적인 경우가 많다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 기존 방송 프로그램보다 실생활에서 느낄 수 있는 웃음거리가 많다. • 영상 편집이 흥미롭다. • 새로운 내용과 볼거리가 많다.

(3) 내가 개인 미디어 제작자라면 어떤 콘텐츠를 만들지 개인 미디어의 긍정적인 면과 부정적인 면을 모두 고려하여 기획안을 작성해 보자.

| 예시 답안 |

제목: 고교생 일기

- 플랫폼: 유튜브
- 주제: 고교생인 나의 일상을 보여 주고 고교생에게 당면한 문제와 해결책을 모색해 본다.
- 제작 목적: 고교생이 겪고 있는 문제를 공유하고 사회에 문제 제기를 한다.
- 예상 이용자: 고교생, 학부모, 선생님
- 제작 시 주의할 점:
 - 사생활 노출에 주의해야 함.
 - 고교생 입장만 반영하지 말고 다양한 입장의 의견을 반영해야 함.
 - 특정인·특정 집단에 대한 고정관념이 담기지 않도록 해야 함.

중단원 개관

중단원 안내

미디어 콘텐츠가 제작되고 유통되는 과정에는 생산자뿐만 아니라 이용자, 유통자, 광고주, 정책 입안자 등이 각자의 역할을 수행하며 서로 영향을 미친다. 이렇게 다양한 이해 관계자가 상호 작용할 수밖에 없는 이유는 미디어가 양면성 즉, 공공성과 상업성을 모두 가지고 있기 때문이다. 미디어의 양면성을 이해하기 위해 소단원 (1)에서는 미디어 생태계의 주요 행위자가 누구인지, 그들의 역할과 책임이 무엇인지를 알아보고, 소단원 (2)에서는 미디어의 공공성과 상업성을 이해하고 이와 관련된 사회 제도에 대해 알아보도록 한다.



중단원 성취 기준

미디어의 생태계를 구성하는 사람들의 역할을 파악하고, 미디어가 공공성과 상업성의 양면적 특성을 지님을 이해할 수 있다.

미디어 생태계의 주요 행위자가 누구인지 생각해 보고 각각의 역할을 이해할 수 있도록 한다. 또한 공적 역할을 수행하는 미디어와 이윤을 추구하는 기업으로서의 미디어의 양면성을 이해하고, 미디어의 공공성을 지키기 위한 사회 제도를 파악할 수 있도록 한다.

미리 보기

| 교수·학습 방안 |

인터넷 등장 이전과 이후 우리의 커뮤니케이션, 매스 커뮤니케이션이 어떻게 달라졌는지 생각해 보고, 달라진 미디어 생태계에 등장한 다양한 행위자들에 대해서도 알아볼 수 있도록 한다. 또, 포털 뉴스 기사를 이용할 때 겪을 수 있는 상황을 그린 삽화를 통해 미디어 산업이 지니는 양면적 특성을 짐작해 보도록 한다.

(1) 미디어를 움직이는 사람들

● 학습 목표 미디어 생태계를 움직이는 주요 행위자의 역할을 이해할 수 있다.

소단원 개관

소단원 지도의 중점

이 단원은 미디어 생태계를 움직이는 주요 행위자들이 누구이며, 각각 어떤 역할을 하고 있는지 이해하는 데 지도의 중점을 둔다. 특히 방송사나 신문사에 소속된 생산자뿐만 아니라 유통자, 이용자, 광고주 등 다양한 사람들이 서로 영향을 주고받으면서 미디어의 생태계를 움직이고 있다는 것을 학습자가 이해할 수 있도록 지도한다. 이 과정에서 무엇보다 미디어 이용자가 미디어 생태계를 건강하게 발전시켜 나가는데 중요한 역할을 하고 있다는 것을 강조하여 그 책임을 인식할 수 있도록 한다. 또한 미디어 산업에 대한 이해를 바탕으로 현대 미디어 사회에서 콘텐츠를 유통하는 플랫폼과 미디어 기업의 주 수입원인 광고의 영향력이 커지고 있는 상황을 이해할 수 있도록 한다.

바탕글 집필의 주안점

‘미디어를 움직이는 사람들’은 미디어 생태계의 주요 행위자와 그 역할을 설명하며, 미디어 산업 구조 전반을 이해할 수 있도록 서술하였다. 특히 다양한 행위 주체들 중에 이용자의 역할을 강조하여 학습자 개개인 모두 중요한 미디어 행위자로서 역할을 하고 있으며, 그 책임을 충분히 이해하고 실행해야 한다는 것을 학습할 수 있도록 하였다. 또한 미디어 산업 구조에 대한 전반적인 설명을 바탕으로, 미디어가 공공성과 상업성을 어떻게 실현하고 있는지에 대한 배경지식을 습득할 수 있도록 하였다.

바탕글 핵심 정리

• 미디어 생태계의 주요 행위자

생산자	미디어 콘텐츠를 만드는 사람들과 조직
이용자	미디어 콘텐츠를 읽거나 보는 사람들
유통자	미디어 콘텐츠를 유통하는 사람들과 조직 (과거에는 생산과 유통을 동일한 조직이 담당했지만, 지금은 유통만 담당하는 경우가 많아짐.)
광고주	광고를 미디어에 의뢰하는 사람들
정책 입안·집행자	미디어 관련 정책을 만들고 실행하는 사람들

미디어를 움직이는 행위자들의 역할을 알아보고, 점점 더 영향력이 커지고 있는 미디어 이용자의 역할과 책임을 생각해 보자.

1 내가 관심 있는 미디어 기업을 하나 정하고, 기업의 홈페이지나 채용 사이트 등을 찾아보며 구성원의 역할을 조사해 보자.

| 교수·학습 방안 |

학습자 개인이 관심 있는 미디어 기업을 선택한 후 해당 기업의 홈페이지나 채용 사이트 등에서 관련 정보를 검색하여 해당 기업에 어떤 직군이 있는지 조사할 수 있도록 한다. 각자 조사한 내용을 발표하여 미디어 기업과 관련 직군이 매우 다양함을 파악할 수 있도록 한다. 다수의 학습자가 선택한 미디어 기업이나 직군의 경우, 대표 전문가를 소개하거나 인터뷰한 자료를 함께 찾아볼 수 있다.

| 예시 답안 |

내가 관심 있는 미디어 기업		방송국
구성원	역할	
기자	<ul style="list-style-type: none"> • 뉴스 아이템을 정한다. • 사람을 만나 인터뷰를 한다. • 뉴스를 작성하고 영상을 편집한다. 	
피디	<ul style="list-style-type: none"> • 프로그램을 기획한다. • 출연진을 섭외한다. • 촬영하고 편집한다. 	
광고 담당자	<ul style="list-style-type: none"> • 프로그램 앞뒤, 혹은 중간에 들어갈 광고를 유치한다. • 시청률을 조사하여 광고주 입장에서 프로그램의 강점을 정리한다. 	
프로그램 수출입 담당자	<ul style="list-style-type: none"> • 해외에 수출할 만한 프로그램을 선정해 판매한다. • 유익하거나 재미있는 해외 프로그램을 구입한다. 	
기술 담당자	<ul style="list-style-type: none"> • 프로그램을 송출한다. • HD(고화질 방송) 등 새로운 영상 기술을 도입하고 적용한다. 	
저작권 담당자	<ul style="list-style-type: none"> • 방송 콘텐츠 제작과 유통 관련 저작권 자문 업무를 한다. • 음악 저작물 등 저작권과 저작 인접권 이용 허락 업무를 한다. • 상표권 등 산업 재산권 이용 허락 업무를 한다. 	
무대 감독	<ul style="list-style-type: none"> • 조명, 특수 효과, 영상, 구조, 안전 등 무대와 관련된 모든 환경 요소를 총괄하여 창조하고 관리하는 업무를 담당한다. • 무대 세트를 장식하는 여러 부차적인 요소를 디자인하고 설계한다. • 무대가 성사되기까지 소요되는 모든 예산을 조정하고 결정한다. • 안전한 무대 제작 환경을 조성한다. 	

2 다음 기사를 읽고, 미디어 이용자의 영향력과 역할을 생각해 보자.

| 제재 연구 |

일본 정부의 반도체 부품 수출 규제 이후 국내에서 시작된 일본산 제품 불매 운동에 대한 기사이다. 이 불매 운동이 과거의 불매 운동과 어떻게 다른지 분석하며 불매 운동이 지속되는 이유를 '정당한 분노, 소셜 미디어, 공감' 세 가지로 꼽았다. 특히 정부가 주도하고 언론사와 시민 단체가 독려하던 방식으로 이루어졌던 기존의 불매 운동과 달리 이번 불매 운동은 소셜 미디어라는 뉴 미디어를 거치면서 폭발력을 갖고 퍼졌다는 점에 주목하고 있다.

| 교수·학습 방안 |

소셜 미디어나 댓글 등을 통해 사회적 행동에 동참한 경험을 자연스럽게 이야기할 수 있도록 한다. 직접 경험한 적이 없다면 미디어 통한 간접 경험을 이야기해도 된다. 그리고 소셜 미디어 이용자들의 행동이 사회에 미친 영향에 대해서도 질문하여 개인의 미디어 활동이 사회에 미치는 영향을 자연스럽게 생각해 볼 수 있도록 한다.

(1) 소셜 미디어를 통해 불매 또는 구매 운동에 동참하거나 소비를 한 후 인증 사진이나 후기를 남긴 적이 있다면 이야기해 보자.

| 예시 답안 |

- 집 근처 병원의 불친절함을 소셜 미디어 계정에 올려 다른 사람들과 공유한 경험이 있다. 비슷한 경험을 한 다른 사람들이 추천하고, 댓글을 달며 조회수가 올라가자 해당 병원에서 DM(Direct Message)을 보내 사과했다.
- 코로나바이러스-19 확산으로 출하에 어려움을 겪는 강원도 감자 농가를 위해 온라인 감자 구매를 독려하는 강원도지사의 소셜 미디어 계정 게시글을 보고 감자를 구매하였다. 게시글을 내 계정도 공유하여 다른 친구들에게도 소개하였다.

(2) 소셜 미디어가 상품의 홍보와 마케팅에 미치는 영향을 생각해 보고, 이용자의 책임이 무엇인지 써 보자.

| 예시 답안 |

나는 소셜 미디어에서 읽은 이용 후기를 신뢰하는 경향이 있다. 잘 모르는 사람이 올린 이용 후기인데도 상품이 좋다고 하면 사고 싶은 생각이 든다. 이처럼 소셜 미디어에 올린 짧은 상품평도 많은 사람들에게 영향을 미칠 수 있기 때문에 소셜 미디어에 글을 올릴 때는 그 글을 읽은 사람들이 받을 영향을 고려해서 신중하게 작성해야겠다는 생각이 들었다.

(2) 미디어의 공공성과 상업성

- **학습 목표** 공공성과 상업성이라는 미디어의 양면적 특성을 이해하고, 미디어가 공적 역할을 수행하도록 감시하는 사회 제도에는 무엇이 있는지 파악할 수 있다.

소단원 개관

소단원 지도의 중점

이 단원은 미디어가 갖고 있는 공공성과 상업성이라는 양면적 특성을 살펴보고, 미디어가 그러한 특성을 갖게 된 이유를 파악하는 데 지도의 중점을 둔다. 공적 역할을 수행하는 미디어와 이윤을 추구하는 기업으로서 미디어가 수행하는 역할이 각각 어떻게 다른지, 또 그러한 양면성이 어떻게 충돌하여 사회 문제로까지 이어지는지를 파악할 수 있도록 지도한다. 그리고 이러한 문제를 해결하기 위해 구축해 놓은 사회 제도를 파악한 후, 건강한 미디어 생태계 조성을 위해 개인이 할 수 있는 일들을 고민하고 실천할 수 있도록 한다.

바탕글 집필의 주안점

‘미디어의 공공성과 상업성’은 미디어가 공공성과 상업성이라는 양면적 특성을 지니게 된 이유를 제시하고, 공공성을 지키기 위한 제도에는 무엇이 있는지를 설명한 글이다. 미디어 산업의 구조와 특성을 바탕으로 상업성을 설명하고, 사회·문화적 맥락을 바탕으로 공공성을 지키는 것의 중요성을 강조하고 있다. 무엇보다 미디어 산업의 경쟁 심화로 개별 매체가 상업성을 우선적으로 추구하게 되는 과정에서 발생할 수 있는 문제점과 그것이 이용자에게 미치는 영향을 기술하여, 미디어의 공공성 강화를 위한 사회 제도의 역할과 필요성에 대해 살펴볼 수 있도록 하였다. 그 과정에서 학습자가 주체적인 미디어 이용자로서 건전한 미디어 산업의 발전을 위해 할 수 있는 일이 무엇인지 생각해 볼 수 있을 것이다.

바탕글 핵심 정리

• 미디어의 양면성

공공성	상업성
널리 일반 사회 전반에 이해관계나 영향을 미치는 특성	상업으로 이윤을 얻는 것을 중요시하는 특성

• 미디어 공공성을 지키는 규제

공적 규제	입법에 의해 제도화되고 강제력이 작동하는 규제
자율 규제	해당 사업자의 자율적인 판단과 의지에 의해 작동하는 규제



탐구 활동

미디어의 양면성 파헤치기

공공성과 상업성이라는 미디어의 양면적 특성을 이해하면 미디어를 현명하게 이용할 수 있다. 다음 활동을 하며 미디어의 양면성에 대한 자신의 생각을 정리하고, 좀 더 나은 미디어 세상을 만드는 데 기여해 보자.

1 영화 「트루먼 쇼」의 장면과 줄거리를 보고 다음 활동을 해 보자.

| 제재 연구 | 「트루먼 쇼」

폭력적인 매스 미디어의 본질에 대해 질문하는 동시에 리얼리티 쇼의 범람을 예측한 피터 위어 감독의 SF 코미디 영화이다. 극 중 ‘트루먼 쇼’는 당사자 몰래 한 남자를 태어난 날부터 거대한 세트장에 가둬 놓고 그의 일생을 라이브로 중계하는 쇼 프로그램이다. ‘트루먼’이라는 한 사람의 진짜 인생을 조작해 타인의 오락거리로 삼은 것이다. 영화의 이러한 설정은 요즘 방송이 애타튀 선보이고 있는 리얼 버라이어티쇼의 극단적인 모습이라고 할 수 있다. 피터 위어 감독은 이 영화를 통해 돈과 시청률을 위해 한 사람의 인격을 무시하고, 적극적으로 변해 가는 미디어를 비판하고 있다. 하지만 영화는 이런 문제의 원인을 매스 미디어에서만 찾고 있지 않다. 관음증에서 헤어날 수 못한 채 무려 30년간 트루먼의 인생을 훑쳐 보며 즐긴 시청자들의 행태도 꼬집고 있다. 이 영화는 트루먼이 세트장을 탈출하여 어쩔 수 없이 ‘트루먼 쇼’가 중단되자 쇼를 시청하던 사람들이 다른 프로그램을 찾아 무심히 채널을 돌리는 장면으로 끝이 난다. 사람들에게 쇼의 주인공이 아닌 인간 트루먼에 대한 애정이나 관심 같은 것은 존재하지 않는다. 미디어의 폐해에 대한 책임이 미디어 자체에만 있는 것이 아니라 그것에 호응하고 동조하는 시청자들에게도 있음을 극명하게 보여 주고 있는 것이다.

| 교수·학습 방안 |

영화 「트루먼 쇼」의 주요 내용을 미디어 산업의 특징에 기반하여 이해하기 쉽게 설명해 준다. 영화 속 ‘트루먼 쇼’의 제작진이 왜 해당 프로그램을 기획하게 되었는지, 방송사 경영진과 광고주 그리고 시청자는 윤리적 문제가 있는데도 왜 방조했는지를 충분히 생각해 보고 이야기 나눠 볼 수 있도록 안내한다. 영화의 전편을 감상하기 어려운 경우, 예고편과 메이킹 영상을 함께 보고 활동할 수 있다. 미디어 산업의 치열한 경쟁 속에서 시청률과 광고 수익 극대화를 위해 미디어의 공공성을 저버린 결과가 개인과 사회에 미치는 영향을 생각해 보고, 미디어의 양면성을 균형 있게 유지하기 위해 미디어 생태계의 모든 행위자가 함께 노력해야 한다는 것을 인지할 수 있도록 이끌어 주는 것이 중요하다.

(1) 나의 삶이 영화 속 ‘트루먼 쇼’처럼 상품화되어 생중계되고 있다면 어떨지 써 보자.

| 예시 답안 |

- 내 인격 자체가 보호받지 못하고 있다는 생각이 들 것 같다. 내가 인격체가 아니라 하나의 광고 상품에 불과한 것으로 여겨져 모욕감을 느낄 것이다.
- 나의 가족과 친구들 모두 연기를 위해 섭외된 배우들이라는 것에 배신감을 느낄 것 같고, 한 사람의 인생을 오락거리로 만들고 즐긴 사람들에게 대해 매우 화가 날 것 같다.
- 결국 세트장을 빠져나오긴 했지만, 혹시 세트장을 빠져나온 것도 쇼의 일부가 아닌지 나의 삶을 계속 의심하게 될 것 같다.

(2) 윤리적 문제가 있음에도 불구하고 영화 속 '트루먼 쇼'가 성공할 수 있었던 이유를 생각해 보고, 이 영화가 비판하고 있는 미디어의 특성이 무엇인지 이야기해 보자.

| 예시 답안 |

영화 속 '트루먼 쇼'는 사람들이 갖고 있는 관음증을 자극하고 충족시켜 인기를 끌게 되었다. 제작진은 트루먼이라는 한 사람의 인권을 유린하고 있다는 것을 충분히 알면서도 시청률과 광고 수익이라는 상업적 이득을 위해서 프로그램을 기획하고 수십 년간 진행했다. 또 광고주는 광고 효과를 위해서, 시청자는 즐거움을 위해서 이를 방조하였고, 문제를 더 악화시켰다.

2 '방송 광고 규제'와 관련된 두 입장을 살펴보고, 자신의 생각을 정리하여 발표해 보자.

| 교수·학습 방안 |

방송 프로그램을 제작하고 방송사를 운영하기 위해서는 많은 자본이 투입되어야 한다. 또 대부분의 방송사는 필요한 자본을 광고 수익으로 충당하고 있다. 하지만 광고 수익을 위해 상업성만을 추구할 경우 시청률을 높이기 위해 선정적인 콘텐츠가 증가하고, 무분별한 간접 광고로 시청권이 보호받지 못할 수 있다. 반면 광고 규제를 강화하고 공공성을 지나치게 강조할 경우 제작비가 많이 투입되어야 하는 양질의 콘텐츠가 제작되기 어려워질 수 있다. 제시된 두 입장은 바로 이러한 미디어의 특성을 바탕으로 각각의 입장 차이를 강조하고 있다. 학습자가 미디어의 공공성과 상업성이라는 양면성을 충분히 이해하고, 해당 개념을 적절하게 사용하여 자신의 입장을 드러낼 수 있도록 한다.

| 예시 답안 |

방송 광고에 대한 규제가 없다면 방송사가 무분별하게 간접 광고를 삽입해서 프로그램 시청을 방해할 것 같다. 또 광고주가 선호하는 시청률이 높은 프로그램 위주로 제작되어 다큐, 시사 등과 같은 프로그램의 제작이 지금보다 더 줄어들 것이다. 지나친 상업주의를 억제하기 위해서는 광고를 규제할 필요가 있다고 생각한다.

3 방송통신심의위원회의 심의 규정과 규제 사례를 참고하여 다음 활동을 해 보자.

| 교수·학습 방안 |

「방송법」은 제33조에서 '방송의 공정성 및 공공성을 심의하기 위하여 방송 심의에 관한 규정을 제정·공표하여야 한다.'라고 밝히고 있으며, 「방송 심의에 관한 규정」에서는 공정성, 객관성, 권리 침해 금지, 재난 등에 대한 방송, 윤리적 수준, 소재 및 표현 기법, 어린이·청소년 보호, 광고 효과, 방송 언어 등에 대한 심의 기준을 포함하고 있다. 「방송 심의에 관한 규정」을 방송통신심의위원회 홈페이지에서 내려받거나 국가법령정보센터에서 검색하여 학습자에게 소개해 준다. 또 심의 의결 사례를 검색하여 심의 규정이 어떻게 적용되고 논의되는지를 보여 주도록 한다. 구체적인 사례를 살펴보면 방송 프로그램에서 나타나는 문제점과 그것이 이용자에게 미치는 영향에 대해 생각해 보도록 이끌어 준다.

(1) 방송통신심의위원회 홈페이지에서 방송 심의에 관한 규정과 사례를 더 조사해 보자.

| 예시 답안 |

심의 규정	제30조(양성평등) ① 방송은 양성을 균형있고 평등하게 묘사하여야 하며, 성차별적인 표현을 하여서는 아니 된다. ② 방송은 특정 성(性)을 부정적, 희화적, 혐오적으로 묘사하거나 왜곡하여서는 아니 된다. ③ 방송은 특정 성을 다른 성보다 열등한 존재로 다루거나 객관적인 근거 없이 특정 성의 외모, 성격, 역할 등을 획일적으로 규정하는 내용으로 성 역할에 대한 고정 관념을 조장하여서는 아니 된다. ④ 방송은 성폭력, 성희롱 또는 성매매, 가정 폭력 등을 정당화할 우려가 있는 내용을 방송하여서는 아니 된다. ⑤ 방송은 성폭력, 성희롱 또는 성매매 등을 지나치게 자세하게 묘사하거나 선정적으로 재연하여서는 아니 된다.
사례	최근 티브이엔(tvN)의 한 예능 프로그램에 대해 '방송 심의에 관한 규정 제27조(품위 유지) 제5호, 제30조(양성평등) 제4항'을 위반했다며 법정 제재인 '주의' 결정이 내려졌다. "출연자가 여성 미성년자를 대상으로 성희롱하는 부적절한 상황이었음에도 이를 편집하기는커녕 자막이나 효과음을 통해 웃음의 소재로 삼은 것은 제작진의 양성평등 의식의 부재를 단적으로 보여 준다."라고 제재 이유를 밝혔다.

(2) 지금 방송되고 있는 프로그램 중 규정을 어긴 것을 찾아보고, 방송통신심의위원회의 양식에 따라 민원 신청서를 작성해 보자.

| 예시 답안 | 생략

+ 참고 자료 방송통신심의위원회 우수 민원 사례

방송일	2019년 1월 9일	방송 프로그램	에스비에스(SBS), 「황후의 품격」
제목	방송 중 동물 학대 장면		
내용	<p>1월 9일 「황후의 품격」 방송 중 동물 학대 장면이 노출되어 심의 신청합니다.</p> <p>문제가 된 장면은 어린 아들이 앵무새와 놀고 싶어 수업을 듣지 않자 앵무새를 강제로 빼앗고 어린아이의 눈앞에서 산채로 불태우는 장면입니다. 앵무새와 연결된 끈에 불을 붙여 놀란 앵무새가 날아가다 온몸에 불이 붙어 하늘에서 추락하는 장면이 그대로 노출되었습니다. 심지어 컴퓨터 그래픽으로 온몸에 불이 붙은 앵무새를 화면 가득 잡아 보여 주었습니다. 또한 해당 장면 내내 겁에 질린 앵무새의 고통스러운 울음소리를 함께 들려줬습니다. 강아지로 비유하면 산책 끈에 불을 붙여 놀란 강아지가 달리다 산채로 불타는 장면이겠네요.</p> <p>덧붙이자면 민원인은 현재 방송 중 노출된 앵무새와 동일종을 기르고 있어 함께 방송을 보고 있던 가족들 모두 적잖은 충격을 받았습니다. 어린 동생은 많이 놀라 울기도 했구요. 아무리 연령 제한이 있다지만 재방송이든 본방송이든 텔레비전 시청 중에 얼마든지 노출될 수 있는데 방송에 나오기엔 너무 끔찍한 장면이라 생각됩니다. 그리고 소품으로 사용된 앵무새는 남미 원산의 열대 지방 앵무새입니다. 아역 배우 입에서 입김이 날만큼 추운 날씨에 야외 촬영을 감행한 점, 아이에게서 강제로 새를 뺏기 위해 살아 있는 생물을 소품 취급하며 무리하게 다룬 점 등 이러한 장면은 공공 방송에서 절대 내보내서는 안 되는 장면이라고 생각합니다.</p> <p>드라마의 흐름상 반드시 필요한 장면도 아니었고 자극적인 연출을 위해 사회적 논란이 되고 있는 동물 학대를 이용했습니다. 심의를 통해 꼭 제재가 이루어지길 바랍니다. 감사합니다.</p>		

- 방송통신심의위원회(www.kocsc.or.kr)

활동 선정의 이유

포털은 인터넷 이용자들이 인터넷을 이용할 때 지나가야 하는 관문 역할을 한다. 검색, 뉴스, 이메일, 온라인 쇼핑, 참고 자료 서비스 등 다양한 서비스를 하나의 사이트에서 동시에 제공한다. 또 최근에는 소셜 미디어, 영상 콘텐츠에 이어 전자 상거래까지 영역을 넓혀 단순히 다른 사이트를 이용하기 위해 통과하는 곳이 아니라 포털에 머물면서 이용자들끼리 커뮤니케이션을 하고, 소비 행위까지 하는 공간이 되고 있다. 이러한 차원에서 포털의 서비스 영역이 확대되는 것은 이용자들의 편의를 도모하여 이용 활동의 폭을 넓히는 긍정적인 역할을 한다. 그러나 특정 포털이 정치·사회·경제 전 영역에 걸쳐 강한 영향력을 행사한다면 관련 산업의 독과점 문제뿐만 아니라 여론 독과점 현상까지 나타날 수 있다는 위험이 있다. 또 글로벌 포털의 경우, 우리나라의 제도와 규제에 적용을 받지 않으므로 문제가 발생해도 제재하기가 어렵다.

이 활동은 우리가 일상적으로 이용하는 포털이 미치는 개인적·사회적 영향에 대해 생각해 보고, 포털을 현명하게 이용하도록 하는 데 목적이 있다. 해외 포털과 국내 포털을 비교해 보고, 규제의 차이에서 비롯될 수 있는 문제점을 생각해 보도록 한다. 이를 바탕으로 포털 이용에서 파생되는 문제들을 보완하기 위해 개인과 사회가 할 수 있는 일에 대해 고민해 보고, 이를 실천할 수 있도록 독려한다.

1 해외 포털과 국내 포털을 비교해 보자.

| 교수·학습 방안 |

제시된 해외 포털/검색 엔진과 국내 포털/검색 엔진의 주요 기능은 메인 화면의 구성 요소에서부터 분명하게 다르게 나타난다. 제시된 포털뿐만 아니라 그 밖의 국내외 유명 포털의 메인 화면을 직접 보여 주면서 서비스 메뉴를 중심으로 나타나는 차이를 자연스럽게 인식할 수 있도록 안내한다. 포털 메인 화면 구성의 차이가 이용자 행위의 동기와 목적, 이용 행태에 어떤 영향을 미치는지에 중점을 두고 논의할 수 있도록 이끌어 준다.

(1) ㉠와 ㉡의 구성 요소를 분석해 보고, 어떤 차이가 있는지 정리해 보자.

| 예시 답안 |

	㉠	㉡
구성 요소	로그인 단추, 포털 로고, 검색창, 이용자 국가 정보	포털 로고, 검색창, 날씨 정보, 현재 위치, 광고, 뉴스 등
차이점	<ul style="list-style-type: none"> • ㉠는 검색창만 제시되어 있어 구성이 단순하다. • ㉡는 뉴스, 날씨, 광고 등 실시간으로 제공되는 정보가 많고, 스크롤을 내리면 웹툰, 뉴스, 광고 등이 추가로 나온다. • ㉠는 찾고 싶은 정보를 검색하기에 편리하다. • ㉡는 주요 뉴스를 파악하거나 새로 올라온 글들을 훑어보기 좋다. 	

(2) 다음 글을 읽고, 해외 포털과 국내 포털의 규제 차이에 대한 자신의 생각을 말해 보자.

| 제재 연구 |

인터넷을 기반으로 한 포털의 특성상, 서비스 제공 범위와 이용 범위가 국경에 상관없이 이루어지고 있다. 그러나 국내법은 국내 인터넷 뉴스 서비스 사업자에 국한하여 적용되고, 해외 사업자에게는 적용이 안 된다. 이 기사는 그로 인해 규제 공백과 국내 사업자 역차별의 문제가 발생할 수 있다는 점을 지적하고 있다.

| 예시 답안 |

같은 기능을 하는 해외 포털과 국내 포털에 다른 규제를 적용한다는 것은 불공평하다고 생각한다. 메인 화면에 국내 포털처럼 뉴스가 많이 나열되지는 않지만, 해외 포털도 애플리케이션에서는 뉴스를 배열·노출하고 있고, 검색창에 검색어를 넣으면 알고리즘에 따라 배열된 기사를 볼 수 있다. 해외 포털이나 플랫폼의 영향력이 점점 커지는 상황에서 이러한 규제 공백은 혼란을 초래할 수 있으므로 해외 포털을 규제할 수 있는 제도가 마련되어야 한다고 생각한다.

2 기업인 포털이 미디어의 공적 역할을 수행하도록 하기 위해서는 어떤 사회 제도가 필요할까? 또 이용자들은 어떤 노력을 해야 할까? 다음 글을 참고하여 모둠별로 논의해 보자.

| 제재 연구 |

국내 포털이 민주 시민 사회의 여론 형성 과정에 미치는 영향력을 감안하여 이에 대한 공적 책임, 즉 기사 배열의 공공성을 확보하기 위한 법·제도적 차원의 장치를 고민해야 한다는 내용의 글이다.

| 교수·학습 방안 |

국내 포털은 해외 포털과 달리 검색 이외의 부가적인 서비스를 확대하여 제공하고 있다. 미디어 산업 시장은 물론 여론 형성에도 지대한 영향을 미칠 수밖에 없는 구조인 것이다. 특히 국내 포털이 서비스하는 뉴스가 사회에 큰 영향을 미치면서 뉴스를 선택해서 재배열하는 행위의 책임을 강화해야 한다는 주장이 나오고 있다. 이러한 맥락을 학습자가 충분히 이해할 수 있도록 제시된 글을 바탕으로 설명하도록 한다. 이에 대한 이해를 토대로 이윤을 추구하는 사기업인 포털에 요구할 수 있는 공공성과 공적 책임에 대해 생각해 보고, 이를 실현시키기 위해 필요한 사회 제도와 이용자의 노력에 대해 자유롭게 이야기 나누도록 한다.

| 예시 답안 |

포털은 직접 취재를 하거나 뉴스를 제작을 하지는 않지만 기사를 배열하는 편집 행위를 한다. 기사의 배열과 편집을 통해서도 여론 형성에 영향을 줄 수 있으므로, 일부 공적 역할을 수행하고 있다고 볼 수 있다.

사회 제도	이용자의 노력
<ul style="list-style-type: none"> • 포털 기사 배열 알고리즘 공개 원칙 제도화 • 포털 기업의 자율 규제 기구 역할 강화 • 불공정한 기사 배열(청탁 등)에 대한 법적 제재 • 포털 뉴스 서비스를 아웃링크(뉴스를 누르면 해당 언론사 홈페이지로 이동) 방식으로 전환 	<ul style="list-style-type: none"> • 뉴스를 비판적으로 이용하려는 노력 • 다양한 플랫폼 이용 • 포털의 불공정 행위에 대한 문제 제기(신고)

중단원 개관

중단원 안내

중단원 1, 2에서는 미디어의 개념과 변천 과정, 미디어의 양면적 특성을 살펴보았다. 이를 바탕으로 중단원 3은 우리가 미디어를 어떻게 이용하느냐에 따라 미디어가 개인과 사회에 미치는 영향이 달라질 수 있다는 점을 이해할 수 있도록 구성하였다. 소단원 (1)에서는 미디어의 순기능과 역기능을 이해하고, 미디어의 순기능을 강화하기 위한 방법을 살펴보도록 하였다. 소단원 (2)에서는 미디어가 개인과 사회에 미치는 영향을 알아보고, 미디어를 주체적으로 이용하는 태도를 함양하도록 하였다.



중단원 성취 기준

미디어의 기능을 이해하고, 자신의 삶과 사회에 미치는 영향을 다양한 관점에서 평가할 수 있다.

미디어의 순기능과 역기능을 동시에 이해함으로써 미디어를 비판적으로 이해할 수 있도록 한다. 미디어가 자신의 삶과 사회에 미치는 영향을 이해하고 주체적으로 미디어를 이용할 수 있도록 한다.

미리 보기

| 교수·학습 방안 |

제시된 자료와 이미지를 바탕으로 자신이 일상에서 접하는 미디어가 어떤 기능을 하고 있는지를 짐작해 보도록 한다. 내가 어떤 미디어를 통해 어떤 정보를 얻었고 그것이 얼마나 유용했는지, 미디어를 통해 자신의 사고나 정서, 행동에 변화가 생겼는지, 뉴스나 드라마에 나오는 특정 집단을 보고 그들에 대해 어떤 생각을 갖게 되었는지 등을 자세히 이야기해 보도록 한다. 이를 통해 학습자 개개인이 미디어에 영향을 받고 있다는 것을 깨달을 수 있도록 하고, 개인적 차원뿐만 아니라 사회적 차원에서 미디어가 미치는 영향과 역할에 대해서도 생각해 볼 수 있도록 한다.

(1) 미디어의 순기능과 역기능

- **학습 목표** 미디어의 순기능과 역기능을 이해함으로써 미디어를 비판적으로 이용할 수 있다.

소단원 개관

소단원 지도의 중점

이 단원은 미디어가 우리 사회에서 어떤 기능을 수행하고 있는지를 바르게 이해하도록 하는 데 지도의 중점이 있다. 이 과정에서 미디어의 순기능을 학습하는데 그치지 않고, 미디어의 역기능과 그로 인해 발생하는 개인적·사회적 차원의 문제를 생각해 볼 수 있도록 한다. 나아가 미디어의 순기능을 적극적으로 활용하는 주체적인 이용자가 되기 위해 갖추어야 하는 태도가 무엇인지 알아보고, 이를 충분히 학습하여 학습자의 미디어 이용 행위에 적용하고 행동할 수 있도록 이끈다.

바탕글 집필의 주안점

이 글은 미디어의 순기능과 역기능을 사례를 들어 설명한 글이다. 미디어의 기능을 크게 환경 감시 기능, 상관관계 조정 기능, 문화 전수 기능, 오락 기능으로 나누어 설명하였다. 그리고 이 4가지 기능이 이용자에게 긍정적으로 작용하는 측면과 부정적으로 작용하는 측면을 모두 고려해서 생각할 수 있도록 서술하였다. 이 글을 통해 미디어가 이용자 개인과 사회에 끼치는 영향을 이해하고, 결국 미디어가 사회에서 어떤 역할을 수행하느냐는 이용자, 생산자, 유통자, 정책 입안·집행자, 광고주 등 미디어 생태계를 움직이는 사람들이 어떻게 행동하느냐에 달려있다는 것을 인지하도록 하는 것이 중요하다.

바탕글 핵심 정리

• 미디어의 기능

환경 감시 기능	미디어가 사회에서 일어난 여러 사건들에 대한 정보를 수집하고 정리해서 전달해 주는 기능
상관관계 조정 기능	사회에서 일어난 변화가 사회의 다른 부분들과 어떤 관계가 있는지, 개인과 사회에 어떤 영향을 미치는지를 설명해 주는 기능
문화 전수 기능	사회 구성원들이 그 사회가 보유하고 있는 다양한 문화와 정보, 가치와 규범을 공유할 수 있도록 하고, 그것을 다음 세대로 전달하는 기능
오락 기능	미디어가 사람들의 휴식과 오락을 위해 볼거리와 읽을거리를 제공하는 기능

다음 활동을 하며 내가 자주 이용하는 미디어 콘텐츠의 기능을 확인하고, 미디어가 우리 사회에서 긍정적 기능을 수행하기 위해 미디어 생태계의 주요 행위자들이 지켜야 할 원칙을 정해 보자.

1 내가 최근에 이용한 미디어 콘텐츠들을 다음 기능에 따라 분류해 보고, 그렇게 분류한 이유를 말해 보자.

| 교수·학습 방안 |

제시된 과제를 이행하기에 앞서, 학습자들이 미디어의 4가지 기능을 정확하게 이해하고 있는지 다시 한번 확인하도록 한다. 이후에 각각의 기능에 해당하는 미디어 콘텐츠 이용 경험을 구체적으로 떠올려 정리할 수 있도록 이끈다. 이때 해당 미디어 콘텐츠가 갖고 있는 특징과 미디어의 기능이 어떻게 연결되는지 생각하며 분류한 이유를 이야기할 수 있도록 한다.

| 예시 답안 |

환경 감시 기능	상관관계 조정 기능
코로나바이러스-19 전파 상황을 정확하게 알기 위해서 지상파 방송 저녁 뉴스를 챙겨 보고 있다. 뉴스에서 그날그날의 감염병 발생 현황과 대처 상황을 정리하여 알려 주기 때문이다.	대학 입시 제도 개편에 대한 사회적 논쟁이 있어서 관련 정보가 담긴 신문 사설을 찾아보았다. 신문 사설은 전문가가 객관적 근거를 바탕으로 서술하기 때문에 상충되는 입장에 대해 보다 정확하게 판단할 수 있다.
문화 전수 기능	오락 기능
다큐멘터리 전문 채널에서 우리나라 전통 궁중 음식과 조리법을 소개하는 프로그램을 보았다. 내가 잘 모르는 전통 문화를 알 수 있었고, 그것을 이어 가는 사람들의 모습을 볼 수 있었다.	유튜브에서 내가 좋아하는 아이돌의 개인 방송 영상을 즐겨 본다. 지하철로 이동할 때와 같이 자투리 시간에 즐기 좋은 오락거리이다.

2 다음 글을 참고하여 인터넷 뉴스 댓글 폐지에 대한 자신의 생각을 정리해 보고, 미디어가 순기능을 수행하기 위해 미디어 생태계의 주요 행위자들이 지켜야 할 원칙을 정해 보자.

| 제재 연구 |

악플의 폐해가 심해지면서 주요 포털에서 연예 뉴스 댓글 기능을 폐지하였다. 이와 관련하여 전체 뉴스 댓글 폐지로 그 논란이 번지고 있는 실정이다. 제시된 기사는 논란이 되는 상황을 소개하며 전체 뉴스 댓글 폐지에 대한 포털 이용자들의 찬반 의견을 균형 있게 제시하였다.

| 교수·학습 방안 |

사회적으로 문제가 되어 온 악성 댓글은 주요 포털에서 '댓글 폐지'라는 특단의 조치를 취할 정도로 중요한 사안이다. 하지만 댓글은 인터넷 미디어 환경에서 이용자의 생각과 의견을 자유롭게 표현할 수 있는 중요한 장치

이기도 하다. 그러므로 이를 전면 폐지하는 것에 대해서는 논쟁이 있을 수밖에 없다. 따라서 학습자들이 댓글의 순기능과 역기능을 모두 생각해 볼 수 있도록 안내하고, 생산자, 유통자, 이용자의 입장에서 역할과 책임을 따져 볼 수 있도록 이끈다.

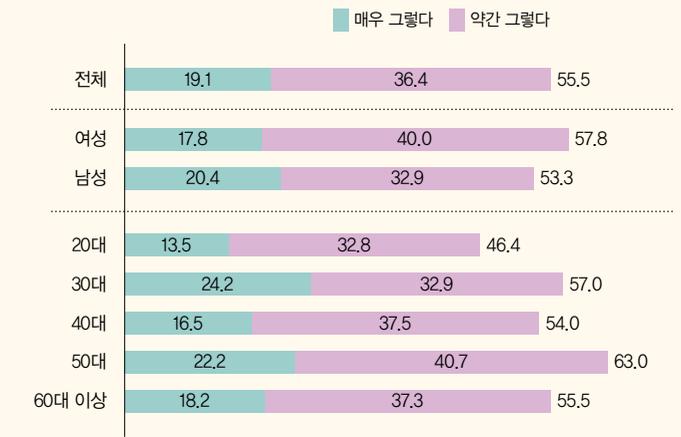
| 예시 답안 |

미디어 생산자	미디어 유통자	미디어 이용자
미디어 생산자 스스로 이용자의 악성 댓글을 조정할 수 있는 콘텐츠를 제작하지 않도록 주의해야 하며, 악성 댓글을 방조하는 태도를 가지면 안 된다.	악성 댓글에 대한 미디어 유통자의 책임을 충분히 공감하고, 이를 해결할 수 있는 장치를 마련해서 이용자들에게 적극적으로 알려야 한다.	악성 댓글이 이용자와 사회에 끼치는 악영향에 대해서 충분히 이해하고, 스스로 타인의 권리를 존중하는 책임감 있는 이용자가 되기 위해 노력해야 한다.

+ 참고 자료 댓글 폐지에 대한 국민 인식 조사

연예 뉴스 댓글 폐지와 연결하여 정치, 사회(사건·사고) 등 다른 주제 섹션의 댓글란도 폐지해야 한다는 의견에 어느 정도 동의하는지 조사하였다. 분석 결과, 55.5%의 응답자들이 연예 뉴스 외 다른 주제 섹션의 댓글란 폐지에 동의하는 것으로 확인됐다(매우 동의 19.1%, 약간 동의 36.4%). 응답자의 성별, 연령대에 따라 동의 정도가 다르게 나타나 는지를 추가적으로 분석해 본 결과, 성별에 따라서는 큰 차이가 없었다(여성 57.8%, 남성 53.3%). 연령대별로는 상대적으로 더 큰 차이가 확인되긴 했으나 뚜렷한 경향성(예를 들어, 연령대에 대체로 비례 혹은 반비례)이 발견되지는 않았다. 눈에 띄는 특징으로는 가장 낮은 동의도를 보인 연령대가 20대(46.4%)라는 것, 그리고 비교적 높은 동의도를 드러낸 연령대가 50대(63.0%), 30대(57.0%)라는 사실이다.

정치, 사회(사건·사고) 등 다른 주제 섹션의 댓글란 폐지 필요성에 대한 동의 정도 (단위 : %)



※ 한국언론진흥재단 미디어연구센터 온라인 설문 조사(2019년 12월 2~8일, N=1,000)

- 한국언론진흥재단, 「댓글 폐지, 실검 폐지에 대한 국민 인식」에서

(2) 미디어가 개인과 사회에 미치는 영향

● 학습 목표 미디어가 자신의 삶과 사회에 미치는 영향을 이해하고, 주체적으로 미디어를 이용할 수 있다.

소단원 개관

소단원 지도의 중점

이 단원을 지도할 때에는 미디어가 이용자 개개인의 삶과 사회 전반에 미치는 영향을 올바르게 파악하고, 주체적으로 미디어를 이용해야 하는 이유와 필요성에 대해 충분히 이해할 수 있도록 한다. 이 과정에서 미디어가 특정 이슈에 대한 이용자의 관점과 행동의 변화에 영향을 끼칠 수 있다는 것을 이해할 수 있도록 이끈다. 또 급변하는 미디어 환경 속에서 다양한 콘텐츠와 서비스를 현명하게 이용하기 위해 ‘미디어 리터러시’를 함양하는 것이 중요하다는 것을 강조하도록 한다.

바탕글 집필의 주안점

이 글은 미디어가 개인의 생각과 행동, 사회 전반에 끼치는 영향을 설명한 글이다. 나아가 정보의 바다 속에서 살고 있는 학습자가 스스로 주체적인 태도를 지니고 미디어 리터러시를 함양하는 것이 중요하다는 것을 인식할 수 있도록 구체적인 사례를 들어 서술하였다.

바탕글 핵심 정리

• 미디어의 영향

미디어의 제한적 효과	미디어의 영향은 교육 수준, 선유경향(이전에 가진 태도) 등 개인의 특성에 따라 달라진다는 관점
의제 설정	미디어가 특정 의제를 중요하다고 강조하면, 이용자는 그 문제가 우리 사회에서 중요한 의제라고 생각하게 되는 현상
고정 관념의 재생산	사회에 형성된 특정 집단에 대한 고정 관념을 미디어가 반복해서 재현하는 것
미디어의 현실 재구성	미디어가 특정 사건이나 이슈를 그대로 전달하는 것이 아니라 특정 사건이나 이슈의 일부를 선택, 배제, 강조하는 방법으로 사회적 현실을 구성해 내는 현상

• 미디어 리터러시



탐구 활동

미디어가 나와 사회에 미치는 영향 알기

급변하는 미디어 환경이 의제 설정 과정에 미치는 영향을 파악해 보자. 그리고 대통령 선거에서 첫 투표를 하게 되었다고 가정하고 나만의 미디어 이용을 성찰해 봄으로써 미디어 리터러시를 함양해 보자.

1 매스 미디어가 중요하다고 반복적으로 강조하는 것을 우리 사회의 중요한 의제라고 생각하게 되는 전통적인 의제 설정 과정과 달리 최근에는 의제 설정 과정에 변화가 일어나고 있다. 달라진 의제 설정 과정을 보여 주는 자료를 참고하여, 다음 활동을 해 보자.

| 교수·학습 방안 |

제시된 자료는 인터넷 미디어 환경이 구축됨에 따라 이용자가 의제 설정의 주체가 된 모습을 구체적으로 보여 준다. 의제 설정 과정에서 이용자의 역할이 어떻게 변화했는지를 바르게 이해하고, 이에 따른 장점과 단점에 대한 생각을 정리하여 친구들과 공유할 수 있도록 한다.

(1) 최근에는 위의 자료와 같이 소셜 미디어나 인터넷 게시판에서 화제가 된 사건이 언론 보도로 이어지는 경우가 많다. 위와 같은 사례를 더 찾아보자.

| 예시 답안 |

어느 어린이집의 부실한 식단이 온라인 지역 커뮤니티와 소셜 미디어를 통해 퍼졌고, 관련 내용이 기사화되었다.

(2) 언론이 의제를 형성하던 것과 달리 인터넷 이용자들이 의제를 형성하고, 그 의제를 주류 언론이 다루게 된 것의 긍정적인 점과 주의해야 할 점을 친구들과 이야기해 보자.

| 예시 답안 |

이와 같은 의제 설정 과정의 변화는 민주 시민 사회의 여론 형성 과정에 시민 개개인이 주체적으로 참여할 수 있는 가능성과 영향을 확대시켰다. 하지만 전문가의 검증은 거치지 않은 허위 사실이나 조작된 정보가 유포될 가능성을 높이고, 잘못된 방향으로 여론을 호도할 수 있다는 문제가 있다.

2 대통령 선거에서 첫 투표를 하게 되었다고 가정하고, 다음 활동을 해 보자.

| 교수·학습 방안 |

대통령 선거를 앞두고 정보를 탐색하는 상황을 설명한 후 평상시 이용하는 미디어와 콘텐츠, 정보와 의견을 교환하는 주변인을 중심으로 정보를 얻는 경로를 정리해 보도록 한다. 각각의 경로를 통해 얻은 정보가 최종 결정에 미치는 영향력의 차이를 고려하여 미디어를 어떤 태도로 이용해야 할지 생각해 보도록 한다.

(1) 내가 대통령 후보를 직접 만날 가능성과 미디어를 통해 간접적으로 만날 가능성이 얼마나 될지 생각해 보자.

| 예시 답안 |

대통령 후보를 직접 만날 가능성	미디어에서 대통령 후보를 만날 가능성	총
5%	95%	100%

(2) 평소 나의 미디어 생활을 되돌아보며, 대통령 후보 선택에 필요한 정보 획득 경로와 영향을 주는 정도를 예상해 보자.

| 예시 답안 |

정보 획득 경로	구체적인 매체 명/인물 명	영향을 주는 정도
포털	네이버 뉴스 서비스 메인 화면	40%
텔레비전	KBS 뉴스, JTBC 뉴스, 후보자 토론회	10%
소셜 미디어	페이스북 뉴스 피드, 유튜브 채널 '그것을 알려드립니다'	20%
신문(인터넷 신문 포함)	조선일보, 경향신문	10%
라디오	없음.	0%
주변 사람들	가족 3명, 친구 2명	20%
총		100%

(3) 다음 설문 조사 결과를 통해 알 수 있는 사실을 써 보자.

| 예시 답안 |

후보자 선택에 필요한 정보를 포털을 통해 얻는 비중이 가장 높고, 여러 국가 중 우리나라의 포털 뉴스 의존도가 가장 높은 것으로 보아 우리나라는 포털의 여론 지배력이 매우 크다는 사실을 알 수 있다.

(4) 포털은 뉴스를 직접 취재해 생산하지 않고 언론사로부터 공급받은 뉴스를 제공한다. 이러한 점을 고려하여 포털에서 정보를 얻을 때 주의해야 할 점을 생각해 보고, 미디어에서 선거 정보를 접할 때 어떤 자세를 지녀야 할지 이야기해 보자.

| 예시 답안 |

- 포털에서는 다양한 언론사의 뉴스를 한번에 볼 수 있고, 실시간 이슈를 바로바로 접할 수 있다. 하지만 뉴스의 제목만 보고 넘겨거나 원하는 관점의 뉴스만 편향되게 소비할 수 있으므로 주의해야겠다는 생각이 들었다.
- 나뿐만 아니라 내 주변 친구들도 정보를 얻을 때 포털에 의존하는 경향이 있었다. 서로 비슷한 정보를 보고 공유할 가능성이 커서 미디어의 특성을 제대로 이해하지 못하면 편향된 정보만 접할 수 있고, 그것이 여론 형성에도 영향을 미칠 수 있으므로 주의해야겠다는 생각이 들었다. 앞으로는 뉴스의 내용을 정확하게 알고 나의 관점을 정립해 가는 습관을 가져야겠다. 또 같은 사안을 다루더라도 미디어별로 관점이 다를 수 있으므로 2~3개의 미디어를 비교해서 사건의 내용을 파악하려고 노력해야겠다.

대단원
프로젝트
활동

나의 진로 로드맵 그리기

내가 관심 있는 미디어 관련 직업에 대해 조사해 보고, 나의 흥미와 적성을 고려하여 꿈과 목표에 한걸음 더 다가가기 위한 진로 로드맵을 그려 보자.

● 활동 선정의 이유

디지털 미디어 시대가 도래함에 따라 미디어 관련 직업은 다양하고 새로운 형태로 분화되었다. 다매체 다채널 시대인 만큼 주요 언론사의 지상파 방송뿐만 아니라 인터넷 신문과 대안 언론, 종합 편성 채널과 케이블 채널 등 생산자의 역할을 수행하는 미디어들이 많아졌고, 그에 따라 미디어 시장도 확대되고 세분화되었다. 또 새로운 형태의 미디어와 콘텐츠가 나타나면서 개인 미디어 콘텐츠 생산자, 드론 촬영 전문가, 문화 콘텐츠 전문가, 게임 방송 프로듀서 등의 직업이 새롭게 만들어졌다. 나아가 인공지능, 로봇 공학 등의 다른 정보 통신 기술 영역과 융합하여 새로운 미디어와 콘텐츠를 연구하고 개발하는 영역도 구축되고 있다. 이러한 변화에 발맞춰 나가려면 미디어 관련 직업을 충분히 조사하고 이해하는 과정이 필요하다. 이 대단원 프로젝트 활동을 하며 4차 산업 혁명 시대에 핵심 영역으로 부상하고 있는 미디어 관련 분야에서 자신의 흥미와 적성에 맞는 부분을 학습자 스스로 찾아갈 수 있을 것이다.

1 다음 인터뷰를 보고, 미디어 관련 직업을 가진 사람들에게 필요한 역량과 태도가 무엇인지 생각해 보자.

| 교수·학습 방안 |

미디어 생산자는 미디어의 기능과 영향에 대한 충분한 이해를 바탕으로 해당 콘텐츠에 대한 책임감과 윤리 의식을 갖고 있어야 한다. 제시된 인터뷰 내용과 앞에서 학습한 미디어가 개인과 사회에 미치는 영향을 고려하여 미디어 생산자에게 요구되는 점이 무엇인지 구체적으로 생각해 볼 수 있도록 이끈다.

| 예시 답안 |

기자와 개인 미디어 크리에이터 모두 콘텐츠를 생산한다는 공통점을 갖고 있다. 콘텐츠를 생산하기 위해서는 참신한 아이디어와 비판적인 시각이 필요하다. 또 내가 생산한 콘텐츠가 많은 사람에게 영향을 미칠 수 있으므로 책임감과 윤리 의식이 요구된다.

2 내가 관심 있는 미디어 관련 직업을 선택하고, 선택한 직업에 대한 정보를 조사하여 정리해 보자.

| 교수·학습 방안 |

교육부에서 지원하고 있는 커리어넷(www.career.go.kr)에는 다양한 직업과 진로에 대한 정보가 제공되어 있다. 학습자들이 관심 있는 미디어 직업 정보를 커리어넷을 통해서 찾아보고, 뉴스, 방송, 포털 등을 통해 추가로 조사하여 정리할 수 있도록 한다.

▶ 내가 관심을 갖고 있는 직업: 개인 미디어 크리에이터

▶ 직업에 대한 정보

하는 일	<ul style="list-style-type: none"> 개인 미디어 크리에이터는 미디어 플랫폼 서비스(유튜브, 트위치 TV, 아프리카 TV, 팟캐스트, 페이스북 등)에 영상과 오디오로 된 미디어 콘텐츠를 직접 만들어 올린다. 콘텐츠를 만들기 위한 자료 조사와 기획·연출, 영상 촬영과 편집, 이용자와의 소통 등 여러 가지 일을 직접 한다. 생산자 개인의 적성과 취향에 따라 표현하고 싶은 주제의 콘텐츠를 만든다.
준비 과정	<ul style="list-style-type: none"> 개인 미디어 크리에이터가 되기 위한 전공이나 학력에 제한은 없다. 하지만 대학교에서 미디어 관련 학과(미디어학과, 디지털 콘텐츠학과, 영상학과 등), 연극 영화학과, 문예 창작과 등에 진학하면 도움이 될 수 있다. 대학교 부설 평생 교육 기관에서 개인 미디어 콘텐츠 제작, 영상 제작 과정을 이수하거나 공공 및 민간 훈련 기관의 영상 제작 과정을 거쳐 개인 미디어 크리에이터가 되기 위한 훈련과 교육을 받을 수 있다.
필요한 자질	<ul style="list-style-type: none"> 창의적이고 유연한 사고를 통해 떠오르는 아이디어들을 미디어 콘텐츠로 만들어 낼 수 있는 창의력이 필요하다. 사람들이 좋아하고 궁금해하는 것이 무엇인지 파악할 수 있어야 한다. 자신이 만들고 싶은 콘텐츠를 주제에 맞고 조화롭게 구성할 수 있는 스토리텔링 능력이 필요하다. 영상 촬영 및 편집을 할 수 있는 기술이 필요하다. 미디어에 대한 기본 이해, 미디어가 개인과 사회에 미치는 영향에 대한 이해가 필요하다. 타인의 권리를 존중하고 책임감 있는 윤리 의식을 가져야 한다.
앞으로의 전망	<p>개인이 만든 미디어 콘텐츠는 지상파 방송이나 케이블 방송에서 다루지 않는 신선한 주제를 다루거나, 새로운 방식으로 표현한다는 점에서 인기를 얻고 있다. 새로운 영상 콘텐츠를 원하는 사람들이 점점 늘어나고 있으므로, 앞으로도 계속 확장될 것이라 전망된다.</p>

3 나의 흥미와 적성을 고려했을 때 이 직업과 잘 맞는 점과 맞지 않는 점을 파악해 보자.

| 교수·학습 방안 |

직업을 수행할 때 필요한 역량을 면밀하게 검토하고, 이 과정에서 나의 흥미와 적성이 어떠한지, 직업과 잘 맞는 점은 무엇이고 잘 맞지 않은 점은 무엇인지를 깊이 성찰하면 진로 계획을 구체적으로 세울 수 있다. 학습자들이 자신의 성향을 객관적으로 분석하고, 이를 토대로 자신이 앞으로 보완해야 할 점이나 갖추어야 하는 능력에 대해 생각해 볼 수 있도록 이끈다.

| 예시 답안 |

나의 흥미와 적성	직업과 잘 맞는 점	직업과 맞지 않는 점
평소 나의 생각을 미디어 콘텐츠로 표현하는 것을 즐기고 다른 사람에게 보여 주는 것을 좋아한다.	사회 전반에 관심이 많아 매일 뉴스와 신문을 챙겨 본다. 남들 앞에 나서서 발표하고 주변 사람들과 이야기하는 것을 좋아한다.	새로운 것에 도전하는 것을 두려워하고, 다른 사람과 경쟁하는 것을 좋아하지 않는다.

4 시기별로 보완해야 할 점이나 키워야 할 능력이 무엇인지 생각해 보고, 진로 로드맵을 만들어 보자.

| 교수·학습 방안 |

희망하고 있는 직업과 관련하여 진로 계획을 세워 보는 것의 중요성을 환기하고, 시기별로 정리할 수 있도록 한다. 활동 3에서 파악한 잘 맞는 점을 더 키워 나가고, 맞지 않는 점은 보완할 수 있는 구체적인 방향과 계획을 세워 보도록 이끈다. 진로 계획은 그것이 수립된 후에도 준비 과정을 거치며 계속 수정·보완되어야 한다는 점을 인지시키는 것이 중요하다.

| 예시 답안 |

	현재	20~30세	31~40세	41~50세	51~60세
시기별 목표(지위)	관련 학과 진학을 위한 학습	관련 회사 입사	관련 전문가로 성장	개인 회사 설립	관련 회사 인수 합병
해야 할 공부	관련 학과 및 목표 대학 입시에 유용한 진로 선택 과목	콘텐츠 제작 관련 전문 지식	커뮤니케이션 능력과 기술	회사 운영에 대한 전반적인 지식	새로운 정보 통신 기술에 대한 지식
갖추어야 할 경험과 자격	다양한 분야의 독서	콘텐츠 제작 경험과 관련 자격증	다양한 콘텐츠 소비	리더십과 협업 능력	융합 콘텐츠 제작을 위한 지식과 경험
인적 네트워크	비슷한 관심사를 가진 친구들	관련 직종 선배	관련 직종 동료 및 후배	회사 직원 및 관련 직종 경영진	융합 콘텐츠 제작 관련 전문가

배운 내용 정리하기

다음 설명의 올바른 답이 가리키는 번호를 표에서 찾아 색칠하며 배운 내용을 확인해 보자.

<p>사람과 사람 사이의 커뮤니케이션을 매개하는 것만 미디어라고 한다.</p> <p>예 ▶ 1번 아니오 ▶ 2번</p>	<p>매스 미디어의 종류에는 텔레비전, 신문, 라디오 등이 있다.</p> <p>예 ▶ 3번 아니오 ▶ 10번</p>	<p>개인 미디어는 비전문가가 만든 것으로, 양방향 소통이 불가능하다.</p> <p>예 ▶ 12번 아니오 ▶ 5번</p>																																			
<p>올드 미디어와 뉴 미디어는 상대적인 개념이다.</p> <p>예 ▶ 18번 아니오 ▶ 23번</p>	<p>미디어의 변화 속도는 점점 빨라지고 있다.</p> <p>예 ▶ 25번 아니오 ▶ 4번</p>	<p>기존 미디어와 구별되는 상대적 이점이 없어 사라진 미디어를 레거시 미디어라고 한다.</p> <p>예 ▶ 34번 아니오 ▶ 20번</p>																																			
<p>미디어 이용자는 미디어 생산과 유통의 역할은 담당하지 않는다.</p> <p>예 ▶ 22번 아니오 ▶ 16번</p>	<p>미디어 기업의 가장 중요한 수입원은 광고이다.</p> <p>예 ▶ 32번 아니오 ▶ 7번</p>	<p>미디어는 공공성과 상업성이라는 양면적 특성을 지닌다.</p> <p>예 ▶ 17번 아니오 ▶ 30번</p>																																			
<p>영상물등급위원회가 영화와 비디오의 등급을 매기는 것은 사적 규제에 해당한다.</p> <p>예 ▶ 33번 아니오 ▶ 8번</p>	<p>미디어가 사회의 문화와 공통 규범을 전달하는 것을 환경 감시 기능이라고 한다.</p> <p>예 ▶ 21번 아니오 ▶ 11번</p>	<p>미디어의 오락 기능에 지나치게 몰입하면 사회 문제에 대한 무관심을 초래할 수 있다.</p> <p>예 ▶ 6번 아니오 ▶ 24번</p>																																			
<p>미디어는 사회에서 발생한 모든 사건을 전부 보여 준다.</p> <p>예 ▶ 9번 아니오 ▶ 14번</p>	<table border="1"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td></tr> <tr><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td></tr> <tr><td>15</td><td>16</td><td>17</td><td>18</td><td>19</td><td>20</td><td>21</td></tr> <tr><td>22</td><td>23</td><td>24</td><td>25</td><td>26</td><td>27</td><td>28</td></tr> <tr><td>29</td><td>30</td><td>31</td><td>32</td><td>33</td><td>34</td><td>35</td></tr> </table>		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35
1			2	3	4	5	6	7																													
8			9	10	11	12	13	14																													
15			16	17	18	19	20	21																													
22			23	24	25	26	27	28																													
29	30	31	32	33	34	35																															
<p>정보 과부하 시대에 접어들며 미디어 리터러시가 중요한 능력으로 부각되었다.</p> <p>예 ▶ 19번 아니오 ▶ 27번</p>																																					

스스로 점검하기

| 각 항목의 주요 점검 사항 |

나는 미디어의 개념을 이해하고, 정확하게 사용할 수 있다.

미디어, 콘텐츠, 플랫폼의 의미를 맥락에 따라 구별하여 사용할 수 있는지 점검하고, 매스 미디어와 개인 미디어, 소셜 미디어의 차이점을 이해하고 있는지 확인하도록 한다.

나는 미디어의 변천 과정과 인터넷 확산에 따른 미디어 생태계의 변화된 모습을 설명할 수 있다.

뉴 미디어를 중심으로 문자 미디어 시대, 인쇄 미디어 시대, 방송 미디어 시대, 양방향 미디어 시대, 소셜 미디어 시대를 구분하여 설명할 수 있는지 확인하고, 인터넷의 확산이 미디어 생태계에 가져온 변화를 '생비자'의 개념을 활용하여 설명할 수 있는지 확인하도록 한다.

나는 미디어 생태계를 움직이는 주요 행위자들이 누구이며, 각각 어떤 역할을 하는지 설명할 수 있다.

미디어 생산자, 이용자, 유통자, 광고주, 정책 입안·집행자가 하는 역할을 설명할 수 있는지 확인하고, 각각의 미디어 행위자들이 상호 작용하며 미디어 생태계를 구성하고 있음을 이해하고 있는지 점검하도록 한다.

나는 미디어의 양면적 특성을 이해하고, 미디어가 공적 역할을 잘 수행하도록 감시하는 사회 제도를 설명할 수 있다.

미디어가 공공성과 상업성이라는 특성을 지닐 수밖에 없는 이유를 미디어 산업의 구조적 측면에서 이해하고 있는지 점검하고, 미디어가 공적 역할을 수행하도록 감시하는 사회 제도를 사적 규제와 공적 규제로 구분하여 설명할 수 있는지 확인하도록 한다.

나는 미디어의 순기능과 역기능을 알고, 순기능을 강화하는 미디어 행위자의 역할을 수행할 수 있다.

미디어의 기능 4가지의 개념을 정확하게 이해하고 있는지 확인하고, 각각의 기능이 긍정적으로 작용할 수도, 부정적으로 작용할 수도 있음을 다시 한번 환기한다. 또 한 사람의 미디어 행위자로서 미디어의 순기능을 강화하기 위한 구체적인 실천 방안을 마련하였는지 확인하도록 한다.

나는 미디어가 개인과 사회에 미치는 영향을 이해하고, 미디어 리터러시 함양을 위해 노력할 수 있다.

미디어가 개인과 사회에 어떤 영향을 미치는지 구체적인 사례를 들어 설명할 수 있는지 점검하고, 미디어 리터러시를 갖춘 주체적인 미디어 이용자로서 지녀야 할 자세를 환기한다.



II

미디어 현명하게 즐기기

여러분은 기분이 우울할 때 가장 먼저 무엇을 찾나요? 자신과 세상을 새로운 눈으로 바라보고 싶을 때는요? 우리는 미디어로 즐거움을 추구하고, 삶을 성찰하며 더 나은 '나와 세상'을 만들어 나갑니다.

- 1 엔터테인먼트 콘텐츠 해부하기**
 - (1) 엔터테인먼트 콘텐츠의 특성
 - (2) 마음을 움직이는 힘, 스토리텔링
- 2 엔터테인먼트 콘텐츠 비판적으로 읽기**
 - (1) 미디어 재현과 고정 관념
 - (2) 미디어에 재현된 폭력
- 3 엔터테인먼트 콘텐츠 주체적으로 향유하기**
 - (1) 상황과 목적에 맞는 콘텐츠 이용하기
 - (2) 콘텐츠 능동적으로 즐기기



II

미디어 현명하게 즐기기

대단원 개관

1. 대단원 안내

이 대단원은 엔터테인먼트 콘텐츠의 특성을 이해하고, 비판적으로 읽는 방법을 익히며, 주체적으로 향유하는 태도를 기르도록 설정되었다. 이를 위해 엔터테인먼트 콘텐츠에서 형식과 내용을 설명해 주는 두 개념인 '미디어 언어'와 '미디어 재현'을 중심으로 엔터테인먼트 콘텐츠를 비판적으로 읽기 위한 개념과 원리를 익히고, 실제 사례에 적용할 수 있도록 구성하였다. 나아가 자신의 삶에 유익한 콘텐츠를 선별하고, 능동적인 미디어 이용자로서 미디어 콘텐츠를 평가하며, 콘텐츠 향유 문화 발전에 적극적으로 참여하는 경험을 하도록 하였다.

이 대단원은 엔터테인먼트 콘텐츠를 현명하게 즐기기 위해 필요한 역량을 함양하는 것을 목표로 '분석적·심미적 읽기-비판적 이해-주체적·능동적 이용'의 흐름으로 구성하였다. 첫 번째 중단원에서는 엔터테인먼트 콘텐츠의 유형별 특성과 스토리텔링 기법을 배운다. 두 번째 중단원에서는 미디어가 특정 집단에 대한 고정 관념을 재생산하고, 폭력을 과도하게 재현하는 문제를 비판적으로 탐구한다. 세 번째 중단원에서는 자신의 콘텐츠 이용 습관을 성찰하고, 미디어 향유 문화 발전을 위해 능동적으로 콘텐츠를 즐겨 본다. 마지막으로 시청자 평가원이 되어 미디어 콘텐츠를 주체적으로 평가하는 프로젝트를 수행한다. 학습자는 이 단원을 통해 주체적인 미디어 이용자로서 비판적, 성찰적, 능동적 태도를 함양할 수 있을 것이다.

2. 관련 교과 교육 과정

교과	성취 기준
언어와 매체	<ul style="list-style-type: none"> [12언매03-01] 매체의 특성에 따라 정보가 구성되고 유통되는 방식을 알고 이를 의사소통에 활용한다. [12언매03-02] 다양한 관점과 가치를 고려하여 매체 자료를 수용한다. [12언매03-06] 매체를 바탕으로 하여 형성되는 문화에 대해 비판적으로 이해하고 주체적으로 향유한다.
사회·문화	<ul style="list-style-type: none"> [12사문03-03] 대중문화의 특징을 대중 매체와의 관계 속에서 분석하고 대중문화를 비판적으로 수용하는 태도를 가진다.
사회 문제 탐구	<ul style="list-style-type: none"> [12사탐02-03] 청소년 게임 과몰입의 원인에 대한 다양한 관점을 파악하고, 토의 등을 통해 게임 과몰입 문제의 해결 방안을 도출한다. [12사탐05-01] 사회적 소수자 및 차별의 의미를 이해하고, 대중 매체(TV, 영화, 광고 등)를 통해 사회적 소수자에 대한 다양한 차별 양상을 파악한다.
미술	<ul style="list-style-type: none"> [12미01-02] 생활 양식과 사고방식에 영향을 주는 시각 문화의 가치와 역할을 이해하고 토론할 수 있다.

3. 대단원 구조 및 지도 계획

차시	구성 요소	주요 학습 활동	
1~3 차시	대단원 들어가기	뉴스와 드라마에서 현실을 구성하는 방식 비교하기	
	1. 엔터테인먼트 콘텐츠 해부하기	(1) 엔터테인먼트 콘텐츠의 특성	[본문 학습] 엔터테인먼트 콘텐츠의 장르별 특성 이해하기 [탐구 활동] • 영화와 리얼리티 예능의 차이와 가치 알기 • 에듀테인먼트 콘텐츠 기획하기
		(2) 마음을 움직이는 힘, 스토리텔링	[본문 학습] 스토리텔링 서사 구조와 표현 기법 이해하기 [탐구 활동] 영화 포스터의 스토리텔링 분석하기
심화 활동	[영화 예고편의 비밀] 영화 예고편의 스토리텔링 분석하기		
4~5 차시	2. 엔터테인먼트 콘텐츠 비판적으로 읽기	(1) 미디어 재현과 고정 관념	[본문 학습] 미디어 재현의 개념과 사회·문화적 속성 이해하기 [탐구 활동] 미디어에서 이주민과 외국인 이 재현되는 방식 분석하기
		(2) 미디어에 재현된 폭력	[본문 학습] 미디어에 폭력이 재현되는 방식과 영향 파악하기 [탐구 활동] 미디어 속 폭력 재현의 적절성 평가하기
		심화 활동	[미디어에서 보이지 않는 사람들] 미디어에서 소외되어 있는 집단의 재현 방식 탐구하기
6~7 차시	3. 엔터테인먼트 콘텐츠 주체적으로 향유하기	(1) 상황과 목적에 맞는 콘텐츠 이용하기	[본문 학습] 상황과 목적에 맞는 콘텐츠 이용의 중요성 알기 [탐구 활동] • 나의 미디어 이용 습관을 성찰하기 • 좋은 콘텐츠의 기준 마련하기
		(2) 콘텐츠 능동적으로 즐기기	[본문 학습] 미디어 향유 방식의 변화와 향유 문화 향상을 위한 책임 알기 [탐구 활동] • 책임감 있는 태도로 개성 있는 패러디물 만들기 • 과몰입을 낳는 게임의 특징 변별하고, 게임 평가하기
		대단원 프로젝트 활동	[시청자 평가원이 되어 보자!] 미디어 콘텐츠를 주체적으로 평가하고 미디어 콘텐츠의 개선에 기여하는 프로그램 평가 보고서 작성하기
8~9 차시	대단원 마무리하기	<ul style="list-style-type: none"> 제시된 문제에 답하며 배운 내용 확인하기 평가표를 작성하며 나의 학습 정도 점검하기 	

4. 대단원 지도상의 유의점

이 단원에서 다루는 엔터테인먼트 분야는 학습자가 일상에서 자신의 취향에 따라 다양한 방식으로 즐기는 영역이다. 따라서 활동의 제재를 선정하거나 사례를 들 때 학습자가 자신의 향유 경험을 반영하도록 선택권을 최대한 부여하는 것이 바람직하다. 그와 동시에 모든 것이 취향의 문제로 환원되지 않도록 좋은 콘텐츠의 조건을 생각해 보고, 자신의 미디어 이용 습관을 성찰할 수 있는 기회를 충분히 제공해야 한다.

이 단원은 실제 미디어 텍스트를 비판적으로 읽는 활동을 바탕으로 일상에서 미디어를 현명하게 즐기기 위한 역량을 함양하는 데 목적이 있다. 따라서 학생들이 비판적 읽기에 어려움을 겪는 경우 단서를 제공하거나 사고를 촉진하는 질문을 던짐으로써 학습자가 스스로 문제를 해결할 수 있도록 한다.

활동 선정의 이유

이 활동은 뉴스를 포함한 정보 콘텐츠와 엔터테인먼트 콘텐츠를 비교함으로써 엔터테인먼트 콘텐츠만의 향유 경험을 선명하게 인식하게 하는 데 목적이 있다. 나아가 '생산자'의 의도와 '이용자'의 다양한 반응을 연결 지어 살펴봄으로써 자연스럽게 이 단원의 핵심 개념인 '미디어 재현'에 접근할 수 있도록 하였다.

다음 활동을 하며 미디어가 현실을 어떻게 나타내는지 생각해 보자.

1 한 번도 가 본 적 없는 장소와 그곳에서 살아가는 사람들에 대해 텔레비전 방송이나 영화 등을 보고 어떤 이미지를 갖게 된 적이 있는지 이야기해 보자. 반대로 미디어로 인해 원래 가지고 있던 생각이 달라진 경험도 말해 보자.

| 교수·학습 방안 |

이 활동의 목적은 미디어가 대상을 재현하는 방식이 우리가 대상에 대한 이미지를 구성하는 데 영향을 미친다는 것을 인식하게 하는 것이다. 특히 가 보지 않았거나 갈 수 없는 지역 또는 국가에 대한 우리의 관념은 대부분 미디어로 인해 구성되는 경향이 있다. 이어지는 활동 2에서 다루는 북한과 같은 곳이 대표적이다. 따라서 1번 활동을 하며 미디어의 영향력에 대한 생각을 정리하게 한 후 자연스럽게 활동 2로 이어질 수 있도록 안내한다.

| 예시 답안 |

- 나는 인도에 한 번도 가본 적이 없지만 화려한 춤과 영상이 어우러진 발리우드 영화는 몇 편 본 적이 있다. 내 머릿속에 인도 사람들은 춤과 음악을 좋아하는 흥겨운 사람들이라는 이미지가 있다.
- 나는 독일 사람들은 딱딱하고 차갑다는 이미지를 갖고 있었다. 그런데 텔레비전에서 본 독일 여행 프로그램에서 모르는 사람에게도 눈을 마주치며 인사를 하고, 여행자를 친절하게 대하는 모습을 보고 생각이 바뀌었다.

2 뉴스와 드라마에 등장한 북한 사회의 모습을 비교해 보고, 미디어에 따라 현실이 어떻게 다르게 구성될 수 있는지 생각해 보자.

| 제재 연구 |

가 『연합뉴스』가 보도한 '평양 군중집회' 사진

이 사진은 북한 청년들이 북한 이탈 주민의 대북 전단 살포를 절대 용납할 수 없다고 성토했던 군중집회를 연 모습이다. 북한의 『조선중앙통신』에 실렸던 사진을 『연합뉴스』가 보도하였다. 대북 전단 살포에 항의하는 군중집회는 사회주의 국가로서의 북한의 모습을 보여 주는 사건이고, 더욱이 이 사진은 북한 유일의 국영 통신이 제공한 것이기에 당사자들의 관점이 담긴 것이라고 할 수 있다.

나 티브이엔(tvN) 드라마 「사랑의 불시착」의 한 장면

이 장면은 주인공이 살고 있는 북한 마을의 주민들이 모여서 음식을 나누어 먹으며 즐겁게 담소를 나누는

장면이다. 북한이라는 공간적 배경을 고려하지 않고 보면, 산업화 이전의 우리나라 마을 풍경과 크게 다르지 않다. 북한과 관련된 뉴스에서는 주로 사회주의 체제하의 경직된 모습이 보도되는 경우가 많은데, 이 장면은 그러한 고정 이미지를 탈피하려는 드라마 제작진의 의도를 잘 보여 주었다고 할 수 있다.

| 교수·학습 방안 |

뉴스는 이용자에게 사실을 정확하고, 공정하고, 신속하게 전달하는 것이 목적이고, 드라마는 현실을 다루되 허구적 인물, 공간, 주제를 바탕으로 하여 이용자에게 재미와 감동을 주는 것이 목적이다. 이러한 차이를 염두에 두고 ㉗와 ㉘를 비교한 후, 미디어에 따라 특정 대상이 재현되는 방식이 다를 수 있음을 인식하도록 한다.

(1) ㉗와 ㉘의 분위기가 어떻게 다른지, 각각 어떤 대상과 관점이 부각되어 있는지 써 보자.

| 예시 답안 |

- ㉗에는 사회주의 문화의 경직된 분위기가, ㉘에는 마을 공동체의 따뜻하고 인간적인 분위기가 담겨 있다.
- ㉗에는 남한 사회에 대한 북한 청년들의 비판적, 적대적 태도가 부각되어 있고, ㉘는 북한 주민들의 삶 자체에 만 초점을 두고 이웃 간에 음식을 나누어 먹는 유대감과 정을 부각하고 있다.

(2) 뉴스 생산자와 드라마 생산자가 북한 사회의 어떤 모습을 드러내려고 한 것인지 생각해 보고, 서로 다른 모습을 담아낸 이유가 무엇인지 말해 보자.

| 예시 답안 |

㉗는 북한의 『조선중앙통신』에서 촬영한 것을 우리나라 언론이 보도한 것이다. 『조선중앙통신』은 대북 전단 살포 사건을 성토했던 군중집회 장면을 통해 남한과 북한이 대립하고 있는 한반도의 정치적 현실을 드러내고 있다. ㉘는 풍요롭지는 않지만 이웃과 정을 나누며 살아가는 북한 주민들의 일상을 담아내고 있다.

뉴스는 사건 자체를, 드라마는 허구의 이야기를 담아내기 때문에 서로 다른 모습이 드러날 수 있다. 또 뉴스는 비판적이거나 문제가 되는 것을 보도하고, 드라마는 사람들에게 즐거움을 주거나 감동을 줄 수 있는 내용을 담아야 하므로 장면이 차이가 있을 수 있다. 북한의 뉴스 생산자는 뉴스를 통해 이용자에게 남한에 대한 경계심과 비판적 의식을 고취하려는 현실적인 의도를 갖고 있고, 우리나라의 드라마 생산자는 북한 사회를 드라마의 소재로 삼아, 도시에서는 찾아보기 힘든 마을 공동체에 대한 판타지를 그려 내고 있다. 이는 시청자를 드라마에 몰입하게 하고, 카타르시스를 느끼게 하려는 의도이다.

3 다음은 드라마 「사랑의 불시착」의 소개 글과 드라마를 본 시청자의 상반된 반응이 담긴 기사이다. 허구적인 이야기로써 드라마에 표현된 현실을 어떤 태도로 수용해야 할지 친구들과 이야기해 보자.

| 교수·학습 방안 |

이 활동은 엔터테인먼트 콘텐츠로서 드라마가 제공하는 심미적 감상 체험과 재현된 현실의 비판적 수용 사이에서 균형 있는 태도를 가질 수 있도록 하는 데 목적이 있다. 가능한 입장을 다양하게 전개할 수 있도록 기회를 제공하고, 어떤 장면이 북한 사회의 진실을 담아낸 것인지 논쟁하는 쪽으로 이야기가 흐르지 않도록 유의한다.

논의의 깊이를 더하기 위해 역사 드라마의 사례를 추가로 제시할 수 있다. 아래의 참고 자료를 바탕으로 역사 드라마가 허구와 사실 사이의 균형을 맞추기 위해 무엇을 고려하는지 알아보고, 드라마의 허구가 가진 힘과 사실을 보여 주어야 하는 공공성에 대해 생각할 기회를 제공하도록 한다.

| 예시 답안 |

- 아무리 드라마일지라도 현실을 올바르게 나타내어야 한다. 그럴듯하게 구현된 드라마의 장면을 사실이라고 믿는 경우가 있을 수 있으므로 현실을 지나치게 왜곡하지는 않았는지 비판적으로 살펴보아야 한다.
- 드라마는 드라마일 뿐이므로 드라마의 재미를 위해서 어느 정도의 현실 왜곡은 필요하다고 생각한다. 다만 특정 집단을 지나치게 미화하거나 부정적으로 그려 고정 관념을 강화하거나 차별을 조장한다면 경계하여 감상할 필요가 있다.

+ 참고 자료 역사 드라마와 허구적 표현의 자유

역사 드라마는 서술 방식에 따라 정사(正史)를 그대로 표현하는 방식과 야사(野史)나 민중사를 토대로 한 상상이나 허구적 서술로 나누기도 하고, 또 역사적 사실을 재구성하는 데에 충실한 정통 드라마와 허구와 상상력이 극대화된 이른바 퓨전 사극, 팩션 사극, 판타지 사극 등으로 나누기도 한다. 그것이 정통 사극이든 팩션 사극이든, 실존 인물이 등장한다면 시청자들은 드라마 속 주인공의 행적을 사실과 비교하고 평가하게 된다. 보통 그 역사적 요소에 대한 평가는 공공 담론의 영역 속에서 진행된다. 그러나 때로는 법적 규범의 영역으로 넘어가는 것도 있다. 공공 담론의 영역에서는 드라마 내용이 역사적 기록과 일치하지 않는다는, 또는 기존의 역사적 가치관에 혼란을 가져온다는 하는 점들을 주로 다룬다. 법적 영역에서는 주로 실존 인물과 연관된 사람들의 명예에 손상이 가해져 해당 인물에 대해 시청자의 인식이 나빠질 수 있다는 문제 제기로 나타난다.

근현대 역사 드라마나 영화와 관련된 명예 훼손 판례를 종합해 볼 때 역사 드라마의 허구가 실존 인물의 인격권을 침해하는지에 대한 기준은 대체로 다음과 같이 정리될 수 있다.

첫째, 일반적으로 언론 보도에 적용하는 위법성 조각 사유인 공익성, 진실성, 상당성을 역사 드라마에도 적용할 수 있다. 공익성은 드라마가 국민의 관심사인 역사의 인물을 다루고 새로운 역사적 해석이나 관점을 담아내고 있어서 국민의 알 권리를 신장시키고 사회적 교육 기능을 강화하고 있는나로 판단하게 된다. 진실성과 상당성은 제작 당사자가 진실 확인에 따라 필요한 자료를 확보하기 위해 노력했느냐와 확보 가능성으로 판단된다. 실존 인물이 생존해 있거나 논픽션 성격을 지닌 드라마는 이보다 엄격한 진실성과 상당성의 충족을 요구하고 있다. 즉 드라마는 신속성이 일반 보도에 비해 그다지 크지 않으므로, 사실에 대한 진위를 당사자 본인이나 그 주변 인물을 통하여 확인하는 등 충분한 조사 활동을 사전에 수행해야 한다는 것이다.

둘째, 시청자가 드라마의 내용을 실제 상황으로 인식할 가능성의 여부가 적용된다. 드라마에서 실존 인물과 가상 인물이 결합되어 이야기가 전개될 때 묘사된 사실이 상당한 정도 허구로 승화되어 일반 시청자들의 입장에서 그것이 실제로 일어난 역사적 사실로 오해되지 않는다면, 그 내용이 실제 사실과 일치하지 않더라도 허위 사실의 적시라고 볼 수 없다는 판례가 이를 말해 준다.

셋째, 드라마의 특성이 적용된다. 즉 드라마의 등장인물이 드라마 자체의 내적 규칙과 패턴에 따라 일관성 있게 표현될 경우 실존 인물의 허구적 표현이 허용된다는 것이다. 드라마의 특수성을 감안하여 드라마의 전개나 완성도를 높이기 위해서 반드시 필요한 내용이거나 창작물인 드라마의 완성도를 높이는 데 필요하다면 허구적 묘사가 가능하다는 것이다.

-양동복, 「상상하는 역사의 양날: 역사 드라마의 허구, 그 경계선은?」에서

1 엔터테인먼트 콘텐츠 해부하기

중단원 개관

중단원 안내

이 중단원은 엔터테인먼트 콘텐츠가 제공하는 가치를 알고, 심미적으로 감상하는 것을 목표로 설정되었다. 이에 따라 각 소단원은 엔터테인먼트 콘텐츠의 본질과 장르별 특성을 구체적으로 알고, 몰입과 즐거움을 강화하는 미디어 언어와 스토리텔링의 방식을 이해함으로써 실제 콘텐츠 감상에 활용할 수 있도록 구성하였다.



중단원 성취 기준

엔터테인먼트 콘텐츠의 특성을 이해하고, 스토리텔링 기법에 기초하여 엔터테인먼트 콘텐츠를 심미적으로 감상할 수 있다.

엔터테인먼트 콘텐츠가 제공하는 놀이 경험의 본질을 성찰하고, 장르별 특성을 이해할 수 있도록 한다. 엔터테인먼트 콘텐츠에서 미디어 언어로서 의미를 구현하는 스토리텔링 기법을 이해하여 엔터테인먼트 콘텐츠를 심미적으로 감상할 수 있도록 한다.

미리 보기

| 교수·학습 방안 |

엔터테인먼트 콘텐츠는 각 장르별로 고유한 미디어 언어를 갖고 있다. 미디어 언어는 문자, 이미지, 음성, 음향, 부호, 도형, 영상 등 다양한 표현 요소가 결합된 복합 양식의 특성을 보인다. 미리 보기에서 엔터테인먼트 콘텐츠와 그것을 구성하는 표현 요소들을 정리한 것을 보고, 이 단원에서 엔터테인먼트 콘텐츠의 개념, 장르별 특성, 그것을 구현하는 미디어 언어에 대해 배울 것임을 짐작하도록 한다. 학습자가 어떤 엔터테인먼트 콘텐츠에 친숙한지, 그것을 구성하는 미디어 언어에 대해 인지하고 있는지를 미리 점검해 볼 수 있다.

(1) 엔터테인먼트 콘텐츠의 특성

- 학습 목표 엔터테인먼트 콘텐츠의 특성을 이해할 수 있다.

소단원 개관

소단원 지도의 중점

이 단원은 엔터테인먼트 콘텐츠의 개념과 유형에 따른 특성을 이해하는 데 지도의 중점을 둔다. 엔터테인먼트 콘텐츠의 개념적 의미를 이해하는 것을 넘어, 그 놀이 경험이 인간에게 제공하는 가치와 역할을 성찰하게 하는 것이 중요하다. 또 엔터테인먼트 콘텐츠의 특성을 영화, 드라마, 예능, 웹툰 등 학습자가 친숙하게 여기는 장르를 중심으로 파악하게 하되, 형식이나 내용상의 특성이 고정된 것이 아니고 바뀐 미디어 제작과 이용 방식에 따라 변화하고 발전할 수 있음을 실제 자료를 통해 확인하도록 한다.

바탕글 집필의 주안점

‘엔터테인먼트 콘텐츠의 특성’은 엔터테인먼트 콘텐츠가 제공하는 독특한 경험에 기반하여 그 개념을 설명하고, 그러한 경험을 제공하는 다양한 콘텐츠의 특성을 정리한 설명문이다. 이 글에서는 엔터테인먼트 콘텐츠의 개념을 자유로운 놀이 경험을 추구하는 인간의 본질로부터 정의 내리고 있다. 엔터테인먼트 콘텐츠의 특성은 영화와 드라마처럼 유사한 장르를 묶어 소재, 형식, 표현 방식 등을 비교하였고, 더 나아가 최근의 변화와 발전 양상, 그에 따른 사회적 이슈를 파악할 수 있도록 기술하였다.

바탕글 핵심 정리

● 엔터테인먼트 콘텐츠의 개념

놀이 경험	인간의 기분이 즐거운 상태로 전환되도록 자극·촉진하거나 혹은 그러한 상태에 이르도록 하는 경험
엔터테인먼트 콘텐츠	일상을 벗어나 자유로운 놀이 경험을 제공하는 콘텐츠

● 엔터테인먼트 콘텐츠의 유형별 특성과 변화

방송 드라마	멜로나 가족극 중심에서 탈피하여 소재가 다양해지고, 영화 같은 연출 기법이 활용됨.
방송 예능 프로그램	실제적 상황을 주요 소재로 삼는 리얼리티 예능 프로그램이 유행하고 있음.
웹툰	다른 서사 미디어에 비해 소재와 장르가 다양하고, 스크롤을 이용하여 동적인 이미지를 연출함.
에듀테인먼트	놀이 요소를 활용하여 학습 동기를 부여하고, 몰입을 유도하여 지식과 정보를 획득하게 함.



영화와 리얼리티 예능 프로그램의 장르적 차이를 바탕으로 엔터테인먼트 콘텐츠가 현실을 드러내는 방식을 이해하고, 에듀테인먼트 콘텐츠를 기획해 봄으로써 놀이 경험을 교육적으로 활용해 보자.

- 1 영화와 리얼리티 예능 프로그램에서 동일한 소재를 어떻게 다르게 그려 내는지 살펴보고, 엔터테인먼트 콘텐츠 장르별 특성을 이해해 보자.

| 교수·학습 방안 |

이 활동은 엔터테인먼트 콘텐츠가 제공하는 놀이 경험이 무엇인지 파악하고, 놀이 경험을 제공하기 위해 콘텐츠 장르별로 현실을 재현하는 방식이 다르게 나타난다는 것을 이해하게 하는 데 목적이 있다. 특히 엔터테인먼트 콘텐츠가 이용자의 즐거움과 기분의 전환을 위해 ‘구성한 현실’을 보여 준다는 것을 이해하도록 한다. 학습자가 직접 경험한 콘텐츠를 선택하게 하되, 되도록 허구성이 크다고 여겨지는 영화와 실재를 보여 주는 것처럼 여겨지는 리얼리티 방송 예능을 선택하여 콘텐츠에 재현된 인물과 사건 등을 스스로 비교하며 분석하도록 안내하는 것이 필요하다. 이때 같은 작품이나 프로그램을 선택한 학습자들끼리 모둠 활동을 하는 것을 권한다.

- (1) 자신이 본 영화와 리얼리티 예능 프로그램 가운데 ‘육아’가 소재로 등장한 것들을 써 보자.

| 예시 답안 |

영화	리얼리티 예능 프로그램
<ul style="list-style-type: none"> • 한국 영화: 「82년생 김지영(2019)」 • 해외 영화: 「원더(2017)」 「빌리 엘리어트(2001)」 • 애니메이션: 「늑대아이(2012)」 	<ul style="list-style-type: none"> • 케이비에스(KBS), 「슈퍼맨이 돌아왔다」 • 엠비시(MBC), 「아빠! 어디가?」 • 에스비에스(SBS), 「동상이몽」

- (2) (1)의 목록에서 반 친구들이 가장 많이 본 작품이나 프로그램을 하나씩 선택하고, 다음 질문에 답해 보자.

| 예시 답안 |

질문	영화 「원더」	리얼리티 예능 프로그램 「슈퍼맨이 돌아왔다」
• 중심 사건은 무엇인가?	남들과 다른 외모로 태어난 주인공 ‘어기’가 가족의 도움으로 상처를 극복하고 세상으로 나오는 과정을 그림.	아빠가 엄마 없이 아이들을 돌보는 일상을 보여 줌.
• 아이는 어떤 존재로 그려지는가?	주인공 ‘어기’는 밝고 호기심 많은 성격이지만, 장애를 가지고 있기에 상처가 많음. 주인공의 누나인 ‘올리비아’는 부모님의 관심이 동생에게만 집중되는 것에 상처를 받은 존재로 그려짐.	엉뚱하지만 귀엽고 사랑스러운 존재로 그려짐.

• 가족의 모습을 보면 어떤 기분을 느끼는가?	가족들이 어기가 겪는 어려움을 위로하고 격려하며 대화를 나누는 모습이 따뜻하게 느껴짐.	아이들의 귀엽고 행복한 모습이 흐뭇하지만, 늘 좋은 곳에 놀러 가고 맛있는 것을 먹는 모습을 보면 상대적으로 박탈감이 느껴지기도 함.
• 실제 우리의 삶과 가깝다고 느껴지는가?	가족 구성원의 헌신으로 외부의 차별을 극복하려는 모습이 부각되어 있음. 장애를 이해하지 못하는 주변인의 괴롭힘, 부모에게 소외된 누나의 갈등과 자신의 경력을 포기한 엄마의 희생이 함께 그려져 현실감을 높이고 있음. 그렇지만 누나의 갈등과 엄마의 희생이 현실의 큰 고통으로 부각되어 있지는 않음.	아이의 사랑스러움과 육아의 주체가 되기 위해 노력하는 아빠의 모습이 부각되어 있음. 가족 구성원의 고정된 사회적 역할을 전제로 달라진 아빠의 상을 제시하고자 함. 짜증을 내거나 문제를 일으키는 아이의 모습이나 그로 인해 갈등하는 가족의 모습은 거의 나오지 않아 현실과는 거리가 있다고 느껴짐.

(3) 엔터테인먼트 콘텐츠는 재미와 감동을 주는 동시에 자신의 삶을 성찰할 수 있게 한다. (2)에서 분석한 내용을 바탕으로 영화와 예능 프로그램이 각각 우리의 삶에 어떤 가치를 주는지 이야기해 보자.

| 예시 답안 |

영화「원더」를 보며 내가 장애인을 대하는 태도를 되돌아보게 되었고, 장애를 가진 아이를 시혜적인 태도로 대하지 않으면서도 세심하게 배려하는 모습에 깊은 감동을 받았다. 주인공의 누나 ‘비아’, 친구 ‘잭 윌’ 등 여러 인물의 관점으로 이동하며 이야기를 보여 주는 영화적 기법이 사용되어 주인공뿐만 아니라 주변 인물들의 감정도 깊이 이해할 수 있었다. 영화는 육아의 과정에서 일어나는 어려움을 현실적으로 보여 주면서도 긍정적이고 희망적인 메시지를 전달하여 감동을 주었다.

리얼리티 예능 프로그램인 「슈퍼맨이 돌아왔다」의 경우, 아이들의 귀엽고 사랑스러운 모습을 보며 스트레스를 풀 수 있었다. 오락적 재미를 추구하는 예능 프로그램이지만, 아빠가 육아를 하는 모습을 보여 줌으로써 육아가 여성의 전유물이 아니라는 인식의 변화를 담아내고 있다는 생각이 들었다.

2 엔터테인먼트 콘텐츠를 기획하며 놀이 경험이 지식과 정보의 획득에 어떻게 활용될 수 있는지 이해해 보자.

| 교수·학습 방안 |

학습자가 직접 이용해 본 엔터테인먼트 콘텐츠를 바탕으로 엔터테인먼트 콘텐츠가 제공하는 놀이 경험의 의미를 확장할 수 있도록 지도한다. 학생들이 사례를 구체적으로 떠올리지 못할 수 있으므로 교육용 만화나 온라인 학습 프로그램, 박물관 체험 프로그램, 텔레비전에서 방송된 교양 콘텐츠 등 사례를 다양하게 제시하여 개념을 이해하게 하고 자신의 콘텐츠 이용 경험을 떠올릴 수 있도록 안내한다. 엔터테인먼트 콘텐츠를 기획하는 활동에서는 전문적인 기획서를 작성하는 데 초점을 두기보다 오락적·체험적 요소가 부가되었을 때 교육적 효과를 높일 수 있는 학습 내용을 찾고, 그것을 놀이 경험과 결합해 보는 것에 의의를 두도록 한다. 따라서 ‘기타 특징’에 일반적인 학습 환경에서 배울 때와 엔터테인먼트 콘텐츠를 활용해 학습할 때의 차이점을 쓸 수 있도록 안내하는 것이 필요하다.

(1) 자신이 이용해 본 엔터테인먼트 콘텐츠를 적고, ‘재미’와 ‘유익함’의 측면에서 평가해 보자.

| 예시 답안 |

엔터테인먼트 콘텐츠	재미	유익함
학습 만화「살아남기 시리즈」	★★★★☆	★★★★☆
케이비에스(KBS) 교양 프로그램「역사저널 그날」	★★★☆☆	★★★★☆
온라인 영어 학습 게임 프로그램	★★☆☆☆	★★★★☆

(2) 자신이 이용해 본 엔터테인먼트 콘텐츠 중에서 가장 재미있었던 콘텐츠와 가장 유익했던 콘텐츠를 선택하고, 그 이유를 써 보자.

| 예시 답안 |

재미있는 콘텐츠		유익한 콘텐츠	
제목	마인크래프트 교육용 에디션	제목	제이티비시(JTBC) 교양 프로그램 「차이나는 클라스」
이유	비디오 게임의 요소를 적용해서 학습 동기를 부여함. 개인별로 스토리를 선택할 수 있고, 온라인상에서 친구들과 협동하며 코딩을 배울 수 있어 재미있음.	이유	정치, 사회, 문화, 역사에 대한 지식을 질문과 답변 형식으로 쉽게 알려 줌. 강연자와 연예인들이 유쾌하게 나누는 대화를 통해 재미있게 배울 수 있음.

(3) 자신이 엔터테인먼트 콘텐츠 기획자가 된다면 어떤 콘텐츠를 개발할지 계획을 세운 후 발표해 보자.

| 예시 답안 |

제목: 온라인 가상 현실(VR)로 체험하는 우주의 신비

- 기획 의도: 비싼 장비가 필요하거나 현장에 접근하기 어려운 과학 현상을 VR을 이용하여 생생하게 경험하게 함.
- 교육 대상: 고등학생
- 교육 내용: 은하의 생김새, 태양계의 생김새, 태양계 행성들을 직접 체험함.
- 제작 형식: 증강 현실을 이용한 디지털 콘텐츠
- 기타 특징:
 - 시간만이 아닌 청각·촉각적인 체험, 상호 작용, 1인칭 시점 관찰이 가능함.
 - 지구 궤도 주변의 여러 인공위성 잔해물을 제거하여 지구를 지키는 미니 게임을 삽입하여 흥미를 높임.

(2) 마음을 움직이는 힘, 스토리텔링

● 학습 목표 엔터테인먼트 콘텐츠의 스토리텔링 기법을 이해하고, 엔터테인먼트 콘텐츠를 심미적으로 감상할 수 있다.

소단원 개관

소단원 지도의 중점

이 단원은 의미를 구현하는 미디어 언어로서 스토리텔링의 서사 구조와 표현 요소를 이해하고, 엔터테인먼트 콘텐츠를 심미적으로 감상하는 데 지도의 중점을 둔다. 이 과정에서 엔터테인먼트 콘텐츠의 서사 구조와 표현 요소가 이용자에게 몰입과 놀이 경험을 제공하고 주제를 구현하는데 어떻게 기여하는지를 구체적으로 이해할 수 있도록 한다. 나아가 학습자가 이 단원에서 학습한 내용을 실제 콘텐츠를 분석하고 감상할 때 적용할 수 있도록 활동을 풍부하게 제공해야 한다.

바탕글 집필의 주안점

‘마음을 움직이는 힘, 스토리텔링’은 엔터테인먼트 콘텐츠에서 활용되는 서사 구조와 표현 요소를 제시한 설명문이다. 이 글은 스토리텔링의 의미와 그것이 이용자의 감상에 미치는 힘을 서술하고, 스토리의 뼈대가 되는 서사 구조 전략, 서사 구조에 살을 붙이는 표현 요소를 장르별로 정리하였다.

바탕글 핵심 정리

• 스토리텔링 기법

개념	‘내용’을 창작물로 구현하는 ‘형식’
서사 구조	인물 간의 대립, 고유한 플롯, 복선과 반전 등
표현 요소	서사, 이미지, 움직임, 상호 작용 등

더 알아보기 교수·학습 방법

‘더 알아보기’에서는 영상의 다양한 표현 장치를 구체적으로 제시하였다. 제시한 사례를 살펴봄으로써 실제 엔터테인먼트 콘텐츠를 분석하고 감상하는 데 활용할 수 있도록 지도한다. 교과서에 제시된 것 외에 다양한 예를 추가로 제시하여 이해를 도울 수 있다. 예를 들어 ‘색감’ 부분에서는 흑백 필름으로 제작된 영화 「동주(2015)」를 추가로 제시하여 윤동주 시인의 모습을 흑백 사진으로 기억하는 청중에게 더 현실감을 주는 효과가 있음을 설명할 수 있다. ‘대상과의 거리에 따른 표현’ 부분에서는 대표적인 4개의 숏만 제시하였는데, 익스트림 클로즈업(클로즈업에서 손, 귀, 코 등 특정 부위를 더 확대하여 포착한 장면)이나 풀 숏(등장인물의 머리부터 발끝까지 몸 전체를 보여 주는 장면) 등을 추가로 제시할 수 있다.



탐구 활동

영화 포스터의 스토리텔링 요소와 메시지 파악하기

콘텐츠의 메시지를 해석하려면 스토리텔링을 위한 표현 요소가 무엇이고, 각 요소가 어떻게 의미를 생성하여 이용자와 소통하는 데 기여하는지를 파악해야 한다. 다음 활동을 하며 콘텐츠를 구성하는 표현 요소와 그 효과를 파악하고, 메시지를 읽어 낼 수 있는 힘을 길러 보자.

1 다음은 영화를 홍보하기 위해 제작된 영화 포스터이다. 두 포스터를 구성하는 표현 요소를 비교해 보자.

| 제재 연구 |

가 영화 「극한직업」 포스터

2019년에 개봉한 이병헌 감독의 영화 「극한직업」은 소시민이라고 할 수 있는 평범한 경찰들이 자신만의 개성을 발휘하여 영웅적 인물로 변화해 가는 과정을 그린 코미디 영화이다. 신선한 풍자와 유머, 경쾌한 속도감으로 호평을 받으며 천만 명이 넘는 관객 수를 기록했다. 이 영화의 포스터는 높은 곳에서 아래를 내려다보는 인물의 모습을 아래에서 올려다보는 이의 시선으로 그려내고 있다. 또 포스터의 인물들은 마치 학익진과 같은 대열을 취하며 당당한 자세로 서 있는데, 이를 로 앵글(Low angle)로 촬영하여 인물들의 의지와 힘을 부각하고 있다. 인물들 위에는 ‘지금까지 이런 수사는 없었다!’라는 글귀가 제시되어 있는데, 글자가 앞으로 올수록 커지며 동적인 이미지를 자아내고, 강하게 외치는 듯한 느낌을 연출하고 있다.

나 영화 「말모이」 포스터

2019년에 개봉한 엄유나 감독의 영화 「말모이」는 일제 강점기를 시대적 배경으로 「우리말 큰사전」을 만들기 위해 헌신하다 탄압당한 ‘조선어학회 사건’을 다루고 있다. ‘말모이’라는 제목은 주시경 선생이 세상을 떠나며 미완성으로 남은 최초의 국어사전 원고를 일컫는 말로, 사전을 뜻하는 순우리말이다. 또한 영화 속에서 조선어학회가 사전을 만들기 위해 일제의 감시를 피해 전국의 우리말을 모았던 비밀 작전의 이름이기도 하다. 이 영화는 평범하다 못해 글도 못 읽는 판수와 고지식할 정도로 사전 만들기에 모든 것을 건 지식인 정환을 주축으로 해 ‘말모이’에 뜻과 마음을 보태는 보통 사람들의 힘과 용기를 주요 메시지로 다루고 있다. 제시된 영화 「말모이」의 포스터에는 인물들이 사전 편찬 작업을 하던 비밀 공간의 은밀함이 부각되어 있다. 또 이러한 인물들이 함께 만들어 내는 감동과 공감, 따뜻한 웃음을 인물들의 표정, 배치, 색감과 조명으로 잘 표현해 내고 있다.

| 교수·학습 방안 |

영화 포스터는 영화를 가장 직접적으로 보여 주는 홍보물이다. 다른 상품 광고 홍보물이 상품의 기능과 이미지를 전달한다면, 영화 포스터는 이야기를 전달해야 하기 때문에 서사 구조와 표현 요소가 더 중요하다고 할 수 있다. 이 활동을 할 때에는 영화의 줄거리나 주제에 대한 정보를 알지 못하는 상태에서 포스터의 시각적 요소가 자아내는 분위기와 느낌을 충분히 감상하게 해야 한다. 각 포스터의 시각적 요소를 ‘더 알아보기’에 제시된 설명을 참고하여 구체적으로 식별할 수 있도록 하고, 표현의 효과가 무엇인지 생각하게 한다. 그 후 두 포스터의 특징을 비교하며 어떤 차이가 있는지 살펴보도록 한다. 학생들이 이미 줄거리나 내용에 대해 알고 있다면, 시각적 요소를 작품의 핵심적인 특징과 연결하는 것까지 나아갈 수 있다.

(1) 주요 인물들의 어떤 모습이 부각되어 있는가? 의상과 동작, 표정, 배치 등을 살피며 답해 보자.

| 예시 답안 |

	영화 「극한직업」	영화 「말모이」
의상	점퍼와 청바지 등 인물 모두 무채색의 평범한 복장을 하고 있다. 양복을 입거나 깔끔하게 차려입는 직장인에 비해 허름하다고 할 수 있는 의상이다.	전체적으로 차분한 느낌의 무채색 의상이다. 단정한 정장의 서구적인 복장은 일제 강점기 지식인들이 입었을 법하다. 주인공은 풀어헤친 셔츠와 가죽점퍼를 입어 차림새가 다른 인물들과는 다르지만, 색의 느낌은 다른 인물들의 의상과 잘 어우러진다.
동작	인물들 모두 바지 주머니에 손을 넣고 아래를 내려다보는 동작을 취하며 당당하고 두려울 것이 없다는 듯한 모습을 보이고 있다.	인물들 모두 위에서 자신들을 내려다보고 있는 누군가를 올려다보고 있다. 주인공은 한쪽 손을 흔들며 누군가를 반기는 듯한 자세를 취하고 있고, 다른 한 손으로는 아이의 어깨를 감싸고 있다.
표정	눈에 힘이 들어가 있고 입을 양다문 모습에서 비장함과 의지를 느낄 수 있다.	(암울한 시대에 위험한 일을 하고 있는 상황이지만) 모두 밝은 표정으로 미소를 띠고 있다.
배치	마치 학익진과 같은 대열로 화면 가운데에 서 있다. 전투를 위해 전열을 정비한 듯한 배치이다.	책상을 가운데에 두고 9명의 사람이 동그랗게 모여 앉아 있다. 화합하는 분위기가 느껴지는 배치이다.

(2) 배경은 어떤 느낌을 주는가? 시간과 공간, 조명과 색감 등을 구체적으로 살피며 답해 보자.

| 예시 답안 |

	영화 「극한직업」	영화 「말모이」
시간	낮에서 밤으로 넘어가는 경계에 있는 시간임을 지평선까지 내려온 햇살을 통해 보여 준다. 포스터의 '낮에는 치킨 장사, 밤에는 잠복근무'라는 글귀에서 보여 주는 이중적 삶을 드러내고, '변화'를 부각하는 시간적 장치로 기능한다.	창문이 없는 실내로, 정확한 시간을 알기 어렵다.
공간	컨테이너 상자 위, 가장 끝에 서 있다. 이미지만 보았을 때 하늘과 닿는 가장 위, 컨테이너 상자의 끝이라는 면에서 영화의 제목인 '극한'의 의미를 부각한다.	일제의 감시를 피할 수 있는 비밀스러운 작업 공간을 배경으로 한다. 가운데에 놓인 책상에는 원고가 펼쳐져 있고, '말모이'라는 영화의 제목을 책상 위에 적어 놓은 듯한 표현 효과를 사용하였다.
조명과 색감	전체적으로 밝은 조명의 푸른 색감을 보이고 있다. 역동적인 흰구름으로 가득 찬 하늘빛은 인물의 위치를 실감하게 하고, 힘과 생동감을 느끼게 한다.	전체적으로 인물들에 집중되는 노란 톤의 조명과 갈색의 가구들, 벚꽃과 같은 자연의 소재가 따뜻한 분위기를 자아낸다. 전체적으로 빛이 바랜 듯한 색감으로 역사적 시간을 담아내고 있음을 짐작하게 한다.

(3) 각 장면에서 카메라의 위치는 어디에 있는가? 카메라의 각도나 대상과의 거리에 따라 인물들의 모습이 어떻게 달라 보이는지 답해 보자.

| 예시 답안 |

	영화 「극한직업」	영화 「말모이」
앵글	로 앵글로 높은 곳에 위치한 인물들의 권위와 힘을 부각하고 있다.	수직의 하이 앵글로 9명의 인물들이 한꺼번에 내려다보이는 각도이다. 비범하지 않은, 평범한 인물들이라는 느낌을 주고, 공간적으로는 위쪽 공간으로부터 고립되어 있는 느낌을 준다.
거리	배경을 보여 주면서도 인물의 행동에 주목할 수 있는 거리에서 촬영되었다.	인물들의 관계와 표정에 주목할 수 있는 거리에서 촬영되었다.

(4) 각 포스터를 구성하는 표현 요소가 홍보하고자 하는 영화의 특성을 잘 담아내었다고 생각하는가? 두 영화의 기획 의도와 줄거리를 참고하여 포스터의 스토리텔링 효과를 평가해 보자.

| 교수·학습 방안 |

포스터를 구성하는 시각적 요소들은 인물의 상황, 작품의 중심 갈등, 주제, 작품의 분위기, 정서와 연결되어 다양한 표현 효과를 구현한다. 활동 1-(3)에서 분석한 시각적 요소들이 작품의 내용 요소와 어떻게 결부되는지를 자유롭게 해석하도록 하되, 지나치게 자의적인 해석이 되지 않도록 발표를 통해 자신의 해석이 다른 학생들의 공감과 지지를 얻고 있는지 확인하게 한다.

| 예시 답안 |

- 영화 「극한직업」 포스터: “평범한 소시민도 누구나 자기 안에 숨은 능력을 가지고 있고, 그것이 빛을 발하는 순간이 있다.”라고 말하며 그것을 통한 쾌감을 전하려 했던 생산자의 의도를 잘 살린 포스터라고 생각한다. 인물들의 의상과 외양은 매우 평범하다. 그러나 인물들의 표정과 동작에는 당당함과 비장함이 엿보이고, 카메라 앵글 등에서 그들의 힘과 권위를 표현하였다. 시간과 공간의 구성에서 그러한 변화의 지점, 대조적 모습을 잘 담아내었다.
- 영화 「말모이」 포스터: ‘말과 마음을 모은 우리말 사전’이라는 포스터의 문구와 주요 인물들이 대등하게 둘러앉아 있는 모습에서 우리말 사전을 만들기 위해 노력한 사람들의 협력과 연대가 잘 드러난다. 그리고 가장 평범한, 어찌 보면 좀 못난 사람들 귀함을 드러내는 과정을 담고 싶었다는 감독의 말처럼 인물들의 복장과 표정에서 평범함과 따뜻함을 엿볼 수 있다. 그리고 그것을 효과적으로 드러낼 수 있는 거리에서 인물의 평범함을 부각하는 카메라 앵글을 사용하였다. 동시에 빛바랜 색감과 공간적 고립감 등을 통해 시대적 배경을 짐작할 수 있다.

활동 선정의 이유

영화의 예고편은 본편에 나오게 될 내용을 미리 알리기 위해 만든 홍보물로서 관객의 기대를 높여 영화를 보게 만드는 데 그 목적이 있다. 영화의 예고편은 호기심을 자극해야 한다는 점에서 일반 광고와 같다. 하지만 전체 영화를 요약하는 것이 아니라 홍보를 목적으로 영화의 스토리를 전달해야 하기 때문에 자기 고유의 문법을 갖고 있다. 90분이 넘는 영화를 2분 안에 최대한 인상 깊게 전달해야 하므로, 관객의 관심을 끌고 몰입하게 만드는 영상 편집이 매우 중요하다.

영화 예고편은 단순한 축약을 넘어서는 재창조이며 그 자체로 하나의 장르라고 할 수 있다. 짧은 시간 동안 시각적, 청각적 요소와 같은 표현 기법을 매우 효과적으로 활용하므로 영상 문법에 익숙하지 않은 학습자가 영상물의 표현 장치를 세밀하게 분석하고, 표현 효과를 추론하는 연습을 하기에 적절한 장르이다. 특히 관객을 극장에 오게 한다는 명확한 의사소통 목적을 가지고 있기 때문에 스토리텔링 기법이 콘텐츠의 상업성과 어떠한 관련성을 갖는지에 대해서도 탐구해 볼 수 있다.

1 다음 자료를 보고, 영화 예고편 스토리텔링의 특징이 무엇인지 정리해 보자.

| 제재 연구 |

가 영화 예고편의 기능

영화 예고편의 기능을 설명한 글로, 단순한 홍보물이 아니라 독특한 스토리텔링을 가진 하나의 장르로서 영화 예고편의 특성에 주목하도록 하고 있다. 또한 관객을 극장으로 이끈다는 예고편의 목적을 기술하여 목적에 부합하는 스토리텔링 기법을 연상할 수 있도록 안내하고 있다.

나 영화 「반도」의 스포일러 방지 당부 예고편

영화 예고편은 시대에 따라 그 기능이 조금씩 달라지고 있으며, 표현의 방식도 다양해지고 있다. 하지만 홍보의 일환으로 영화관을 찾게 만든다는 목적은 동일하다. 2020년에 개봉한 연상호 감독의 영화 「반도」의 스포일러(영화, 소설 등의 줄거리나 내용을 미리 알려 감상을 방해하는 행위) 방지 당부 예고편은 영화의 장면을 활용하여 스포일러 방지를 당부하는 일종의 패러디물이다. 패러디물로서 유머를 창출하여 관객이 예고편 자체를 감상하게 만드는 유도 효과를 노린 것이다. 예고편에 영화의 격렬한 액션 장면을 노출하여 관객의 주의를 끌고, 스포일러하지 말라는 메시지를 담아 관객에게 영화의 서사 구조에 반전이 있을 것이라는 기대감을 높이고 있다. 일반적인 예고편과는 다른 홍보 전략이지만, 관객이 영화를 보게 한다는 궁극적 목적은 동일한 것이다.

| 교수·학습 방안 |

‘영화 예고편의 기능’을 읽고, 영화 예고편의 기능에 대해 자신이 알고 있었던 것과 새롭게 알게 된 것을 점검하도록 한다. 이때 중요한 것은 예고편이 상업적 목적을 가진 장르라는 것을 명확히 인지하게 해야 한다는 것이

다. 영화 「반도」의 스포일러 방지 당부 예고편의 경우 교사가 기존의 예고편과 다른 점을 설명하기보다 스포일러하지 말라는 당부를 담은 예고편이 있다는 것을 알게 되었을 때 관객으로서 어떤 생각과 느낌을 갖게 되는지 생각해 볼 수 있도록 한다. 스포일러 방지 당부 예고편이라는 특징 자체에 주목하게 하기보다 예고편의 ‘기능’이라는 동질적인 속성을 이해하는 데 초점을 두어야 한다.

영화 예고편의 스토리텔링 특징에 대해서는 학생들이 이미 갖고 있는 경험 속에서 의견을 모을 수도 있지만, 모둠별로 이미 자신들이 보았던 영화의 예고편을 한 편씩 정해 시청하게 할 수도 있다. 영화의 본편과 예고편을 비교하며 활동을 진행하면 예고편의 특징을 보다 풍성하게 도출해 낼 수 있다.

| 예시 답안 |

영화 예고편 스토리텔링의 특징

- 예 영화의 특징에 맞는 콘셉트가 있다.
- 예 액션 영화가 아닌데, 액션이 과다하게 들어가 있을 때도 있다.
- 예 음악이 분위기를 만드는 데 중요하기에, 영화에 쓰이지 않는 음악이 나오기도 한다.
- 영화에서 가장 웃기거나 슬프거나 격렬한 액션이 있는 장면 등 가장 흥미로울 수 있는 부분을 보여 준다.
- 화면에 나타나지 않는 목소리를 활용하여 인물이나 사건, 주요 특징에 대한 정보를 제공한다.
- 인물 간의 대화는 한 줄 이하로 짧아서, 대화의 맥락이 분명하지 않을 때가 많다.
- 영화의 이야기 전개 흐름을 그대로 보여 주지 않고, 이야기의 일부만 보여 주거나, 전혀 보여 주지 않는 경우도 있다.
- 장면이 매우 빠르게 바뀌지만, 각 장면의 이미지가 매우 강하게 관객의 마음에 남는다.

2 모둠별로 아직 개봉하지 않은 영화의 예고편을 골라 함께 보고, 다음 질문에 답해 보자.

| 교수·학습 방안 |

액션 영화나 공포 영화는 예고편 자체가 전형적인 경우가 많다. 가능하다면 너무 전형적이지 않으면서도 소리가 효과적으로 활용된 예고편을 선정할 수 있도록 안내한다. 아직 개봉하지 않은 영화의 예고편을 보는 것이 가장 효과적이지만 본편을 보지 않은 오래된 작품을 선정하는 것도 가능하다. 외국 영화의 경우 대사의 내용을 모르더라도 배경 음악과 목소리가 활용되는 방식에 주목할 수 있으므로 학생들이 분석할 만한 요소가 많다면 선택하여도 무방하다.

예고편은 장면 전환이 빠른 편이기에 학생들에게 두 번 이상 볼 수 있는 기회를 주는 것이 좋다. 여러 번 감상을 할 때에는 처음에 주목했던 것과 두 번째 보았을 때 더 많이 들리거나 보이는 것들이 무엇인지를 생각해 보도록 한다. 또 예고편을 보고 영화를 보고 싶다는 생각이 들었는지, 별로 보고 싶지 않았는지 판단해 보고, 예고편에서 관객의 주목을 끌기 위해 사용한 기법과 그 효과를 평가해 보도록 한다.

(1) 화면을 가리고 영상에서 나오는 소리만 들어 보자.

| 예시 답안 | 영화 「월 플라워」 예고편

- 어떤 종류의 소리가 들리는가?
 - 빠르지만 가볍게 흐르던 음악 소리가 후반부에는 조금 더 빠른 템포의 비트가 강한 소리로 변한다.
 - 주인공의 내레이션으로 시작해서 후반부에는 친구들과의 대화가 늘어난다.
- 소리를 들었을 때 어떤 내용이 나올 것으로 예상되는가?
 - 시간의 흐름에 따라 이야기가 변화하는 과정이 나올 것 같다.

(2) 청각적 요소와 화면의 시각적 요소에 동시에 주의를 기울이며 영상 전체를 다시 시청해 보자.

| 예시 답안 |

- 어떠한 시각적 요소가 부각되어 있는가?
 - 소제목을 알려 주는 슬라이드가 나온다.
 - 주인공이 처한 상황의 변화와 주요 인물에 대한 정보가 제시된다.
 - 전반부에는 주인공이 집과 학교에서 주로 혼자 있는 모습이었다가 후반부에는 학교의 여러 행사에서 친구들과 어울려서 지내는 모습으로 바뀐다.
 - 장면 전환의 속도가 후반부로 갈수록 빨라진다.
 - 전반부에는 주인공이 관찰의 대상이었다면, 후반부는 주인공의 눈에 비친 친구들의 모습이 그려진다.
- 시각적 요소가 음악 등 청각적 요소와 어떻게 연결되어 작용하는가?
 - 친구들과의 관계 변화, 장면 전환 속도의 변화가 음악의 변화, 목소리(내레이션 → 대화)의 변화로 이어진다.

(3) 예고편 전체가 담고 있는 메시지와 감각적 요소를 떠올리며 질문에 답해 보자.

| 예시 답안 |

- 예고편을 보고 나서 어떠한 영화일 것으로 예상되는가?
 - 고등학교 첫 학교생활에서 친구들과 어려움을 겪는 학생이 점차 적응해 나가는 과정을 그린 영화일 것이다.
 - 소극적이고 자신감이 없던 학생이 친구들과의 관계가 변화함에 따라 자신의 새로운 모습을 찾아가는 영화일 것이다.
- 이 영화를 보고 싶은 마음이 들었는가? 예고편의 어떤 요소로부터 그런 생각을 갖게 되었는가?
 - 보고 싶다. 고등학교에 처음 들어와 흔히 겪을 수 있는 문제인데, 어떻게 극복하고 달라질 수 있었는지 그 계기가 예고편에 나와 있지 않아 궁금하다.
- 앞에서 정리한 영화 예고편 스토리텔링의 특징에 다른 항목을 추가하고 싶은 것이 있는가?
 - 장면 편집에서 장면 전환의 속도를 달리 하여 스토리의 흐름을 표현하기도 한다.

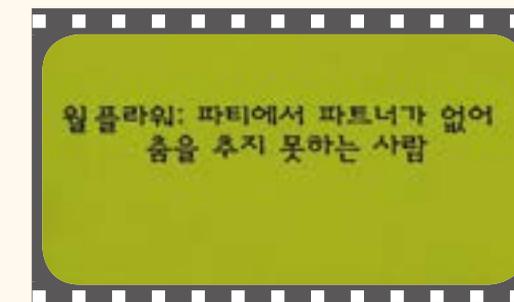
+ 참고 자료 영화 「월 플라워」 예고편 분석

2012년에 개봉한 스티븐 크보스키 감독의 영화 「월 플라워」는 미국의 한 소도시에서 살아가는 주인공 찰리(로건 러먼 분)에 대한 이야기이다. 찰리는 고등학교 신입생인데, 친구가 없다. 그런 찰리의 모습이 영화 초반에는 아웃사이더이자 '월 플라워(벽화)'로 표현된다. 그러던 중 새로운 친구들을 만나게 되고, 그 안에서 적응하며 천천히 자신의 모습을 받아들이는 법을 배우게 된다.

예고편 전체에서 소리는 관객에게 특정한 감정을 전달한다. 처음에는 느린 어쿠스틱 멜로디를 사용하여 관객이 외로운 느낌을 받게 한다. 찰리가 새로운 친구를 발견하면 음악의 템포가 빨라진다. 이는 관객의 감정을 고양시키고 주인공 찰리와의 정서적 유대와 연결을 강화한다. 주인공에게 끌릴수록 영화를 보러 갈 가능성이 높아진다.

예고편 전체에서 보이스 오버(Voice over: 화면에 나타나지 않는 인물의 해설)가 사용된다. 주인공 찰리의 부드럽고 편안한 목소리는 관객과 주인공을 더 쉽게 연결될 수 있도록 한다. 또 이 예고편에는 음향이 없는 극적인 일시 중지의 기법이 사용되고 있는데, 이는 관객의 기대감을 높이고 주인공의 전환점을 강조한다. 소리는 영화 예고편에서 가장 영향력 있는 요소가 될 수 있으며 결과적으로 영화 예고편을 성공하게 하거나 실패하게 할 수도 있다.

이 예고편은 관객이 찰리를 관찰하고 있음을 분명하게 보여 준다. 시간이 지날수록 찰리는 자신을 더 많이 드러낸다. 처음에는 음악이 느리고 일정한 속도로 나타나는데, 음악과 대사의 속도가 빨라지면서 장면 변화의 속도도 빨라진다. 이는 찰리의 상황이 얼마나 빨리 변하는지를 나타낸다. 동시에 그의 지루했던 과거의 삶이 현재의 새로운 삶과 얼마나 다른지를 전달한다. 예고편에 등장하는 대부분의 장면은 주인공의 삶을 관찰하는 외부인의 관점이다. 인물의 시점으로 대상을 바라보는 장면은 찰리가 샘(에마 왓슨 분)을 보는 데 처음 사용된다. 이 장면은 찰리가 샘을 보는 관점이 변화했음을 드러낸다. 이러한 기법은 찰리가 샘에 대해 품고 있는 낭만적인 감정과 그녀가 영화의 스토리 라인에서 얼마나 중요한지 보여 준다.



소제목을 담은 슬라이드를 중간중간 삽입하여 예고편의 완성도를 높이고 있다. 소제목 슬라이드는 관객에게 내용을 알리는 시각적 효과를 준다. 예를 들어 처음 사용된 슬라이드 제목인 '월 플라워: 파티에서 파트너가 없어 춤을 추지 못하는 사람'은 찰리가 처한 상황을 친절하게 설명해 주고 있다. 이후에 등장하는 슬라이드에는 찰리의 새 친구 이름이 나오기도 한다. 슬라이드의 문구는 관객이 주의를 집중해 직접 읽어야 하기 때문에 매우 생산적인 광고 도구이다.

이 예고편은 영화를 효과적으로 담아내고 있다. 예고편에는 찰리에게 발생하는 문제와 사건들이 전혀 드러나지 않고, 갑작스럽게 행복한 결말로 이어지는 것처럼 표현되어 있다. 따라서 그 사이에 벌어질 사건이 무엇인지 궁금하게 만들고, 관객을 영화관으로 이끈다.

중단원 개관

중단원 안내

이 중단원은 자신이 즐기는 미디어 콘텐츠가 특정한 방식으로 대상을 재현하고 있음을 이해하고, 이를 비판적으로 읽기 위한 기능과 태도를 익힐 수 있도록 구성하였다. 학습자는 구체적인 사례를 바탕으로 미디어가 고정 관념을 재생산하는 방식을 파악하고, 폭력을 재현하는 콘텐츠의 적절성을 평가하는 활동을 수행하게 된다.



중단원 성취 기준

미디어 재현의 사회 문화적 속성을 이해하고 미디어 콘텐츠에서 특정 대상의 재현이 적절한지를 평가할 수 있다.

미디어 재현을 개념적으로 이해하는 것을 넘어 일상적으로 미디어를 비판적으로 읽는 데 활용할 수 있는 기능과 태도를 익히도록 한다. 미디어 재현에 기존의 관념이나 사회의 지배적 관점이 작용하고 상업적 이익이 관여하는 사례를 구체적으로 제시하여 미디어 재현의 적절성을 판단할 수 있는 준거를 탐색하고 적용하도록 한다.

미리 보기

| 교수·학습 방안 |

미리 보기에서는 ‘미디어 재현’을 설명하는 단어들을 모아 ‘워드 클라우드(Word cloud)’ 방식으로 표현하였다. 워드 클라우드는 어떤 대상을 재현하는 방식의 하나로, 빅 데이터에서 대상과 관련하여 중요도나 빈도가 높은 단어를 늘어놓아 시각화한 것이다. 따라서 교사는 워드 클라우드가 일종의 재현 방식이 되는 이유를 설명한 뒤에, 제시된 워드 클라우드에서 미디어 재현을 설명하는 주요 단어들을 크기에 따라 분류하는 활동을 하도록 한다. 이를 통해 학생들은 미디어 재현과 관련된 사고, 관념, 집단, 장르를 설명하는 언어에 친숙해질 수 있다.

(1) 미디어 재현과 고정 관념

- 학습 목표 미디어 재현의 본질을 이해하고, 미디어가 특정 집단에 대한 고정 관념을 재생산하는 방식을 파악할 수 있다.

소단원 개관

소단원 지도의 중점

이 단원은 미디어 재현의 사회·문화적 속성을 이해함으로써 미디어 콘텐츠의 비판적 이용 역량을 기르는 데 지도의 중점을 둔다. 미디어가 현실을 있는 그대로 보여 주는 것이 아니라 어떤 관점을 갖고 재구성된 현실을 보여 준다는 미디어 재현의 개념을 이해한 후, 미디어 재현에는 대상에 대한 주류의 관점이 반영되어 있어 사회적 소수자와 같은 특정 집단에 대한 고정 관념을 재생산할 수 있다는 사회·문화적 속성을 파악하게 하는 것이 중요하다. 이를 위해 다양성 존중 등 다문화 사회로 나아가는 데 있어 쟁점이 될 수 있는 사례를 제시하여 미디어 재현의 편향성과 상업성을 탐구할 수 있도록 하였다.

바탕글 집필의 주안점

‘미디어 재현과 고정 관념’은 미디어 재현의 개념과 사회·문화적 속성을 사례를 바탕으로 설명한 글이다. 이 글은 미디어 재현과 그것의 편향성을 미디어의 본질적인 특성으로 설명하고 있다. 그리고 미디어 재현에서 대상의 특정 측면을 선택하고 배제하는 것이 사회 주류의 관점과 지배적 집단의 입장을 반영하여 이루어진다는 사회·문화적 속성을 강조하고 있다. 여기에서 더 나아가 미디어의 편향적 재현이 특정 집단에 대한 인식에 미치는 영향을 서술하고, 기존의 관습에 따르지 않는 대안적 재현의 가치도 함께 제시하여 미디어 재현을 비판적으로 인식하고 대응해야 할 필요성에 주목하게 하였다.

바탕글 핵심 정리

• 미디어 재현의 개념과 속성

미디어 재현	미디어 콘텐츠에서 특정 집단, 사회, 경험, 사건, 주제를 특정한 방식으로 나타내는 것
집단에 대한 고정 관념	어떤 개인을 볼 때, 개인이 지닌 고유한 특성을 무시하고 그 개인이 속한 집단에 대한 고정된 이미지로만 바라보는 고정 관념
미디어 재현의 사회·문화적 속성	많은 이들이 대상에 대해 이미 갖고 있는 신념과 믿음에 부합하는 방식으로 미디어 재현이 이루어지는 속성



미디어는 생산자의 의도에 따라 인물, 집단, 이슈, 사건 등을 특정한 방식으로 재현한다. 국내외의 사례를 바탕으로 미디어가 현실을 재현하는 속성을 이해하고, 미디어를 비판적으로 이용하려는 태도를 함양해 보자.

1 미국의 영화와 방송에서 아시아인을 재현하는 방식을 연구한 글을 읽고, 다음 활동을 해 보자.

| 제재 연구 |

이 제재는 사회·문화학적으로 영화와 텔레비전이 보여 주는 집단의 이미지가 그 집단에 대한 차별 의식을 반영할 뿐만 아니라 그것을 강화하게 된다는 점을 보여 준다. 다문화 사회인 미국에서 대중 영화와 텔레비전은 미국의 주류 사회·문화적 가치인 인종적 이데올로기를 침투시키는 효과적인 도구로 활용되어 왔다. ‘아시아인’이라는 다양성이 큰 집단을 단일한 문화를 가진 동질한 집단으로 그려 내어 아시아인에 대한 스테레오 타입을 만들고, 아시아인에 대한 고정 관념을 심어 주는 것이다. 이 제재는 미국 사회의 소수자로 여겨지는 흑인이 미디어에 재현되는 상황과 아시아인의 상황을 대비하여 재현의 빈도와 다양성이 중요함을 함축하고 있다.

| 교수·학습 방안 |

할리우드 영화는 미국뿐만 아니라 전세계적으로 영향력을 행사하는 문화 콘텐츠이다. 우리는 할리우드 영화를 보며 미국뿐만 아니라 중동이나 아프리카 같은 나라에 대해 특정한 이미지를 갖게 되고, 백인과 흑인뿐만 아니라 아시아인의 인종적 정체성을 구성하게 된다. 따라서 학생들에게 할리우드 영화를 얼마나 자주 보는지 물어 그 영향력을 환기하며 활동을 시작하는 것이 필요하다. 활동 1-(1)의 경우 학습자에게 자신이 본 할리우드 영화나 미국 방송에서 아시아인의 이미지가 어떻게 구성되었는지를 떠올려 보는 것을 넘어, 할리우드 영화의 주인공이 아시아인이라면 어떻게 상상하게 함으로써 미국 영화와 방송을 통해 우리가 갖게 된 인종적 이미지를 성찰하게 하고, 편향된 미디어 재현이 가져오는 문제를 해결할 수 있는 방안을 생각해 보도록 한다.

(1) 미국 영화나 방송을 보았던 경험을 떠올리며 윗글의 분석에 대한 자신의 생각을 써 보자.

| 예시 답안 |

- 아시아 배우가 주인공이나 영웅으로 등장하는 것을 본 적이 없다. 주로 주인공의 친구나 직장 동료 같은 보조적인 인물로 등장한다.
- 2015년에 개봉한 리들리 스콧 감독의 영화 「마션」은 원작 소설에서 한국계로 묘사되는 미국항공우주국(NASA)의 과학자 민디 박을 백인 배우 메켄지 데이비스로 캐스팅했다. 같은 해 개봉한 캐머런 크로 감독의 영화 「알로하」에서도 중국인과 하와이 원주민 혼혈 캐릭터를 백인 배우 에마 스톤으로 캐스팅하는 등 캐릭터와 배우 자체가 맞지 않는 경우도 있었다.
- 「메이즈 러너」는 4편까지 제작된 할리우드 인기 영화인데, 한국계 배우 이기홍이 주연급 역할을 맡았다. 이기홍이 맡은 ‘민호’는 러너의 리더로 비중이 큰 인물이다. 등장인물 중 신체 능력이 가장 뛰어나고, 적극적이고 용감한 리더 캐릭터로 그려지는 것으로 보아 할리우드 영화에서 아시아인이 재현되는 양상에 조금씩 변화가 있는 것 같다.

(2) 미국 영화나 방송에서 다양한 아시아인 집단을 그리지 않는 이유가 무엇인지 영화와 방송의 생산자 입장에서 생각해 보고, 미디어의 편향된 이미지 재현 문제를 어떻게 해결할 수 있을지 친구들과 의견을 나누어 보자.

| 예시 답안 |

- 영화는 제작에 엄청난 투자를 필요로 하는 사업이다. 소위 백인 배우 위주의 캐스팅을 가리키는 용어인 ‘화이트워싱(Whitewashing: 통상적 의미는 ‘더러운 곳을 가리는 행위’지만, 할리우드에서 백인이 아닌 캐릭터에도 무조건 백인 배우를 캐스팅하는 행태를 가리키는 말로 사용됨.)’에 대해 영화 제작자들은 투자를 받기 위해서는 어쩔 수 없다고 답한다. 영화의 흥행을 위해서는 인지도가 높은 배우를 캐스팅해야 하는데 인지도 높은 배우는 백인이 많다는 것이다. 백인 배우들이 할리우드 영화의 주요 배역을 맡는 현실에서 이러한 경향은 더욱 심화될 수 밖에 없다.
- 갈등 전개 상 주연이 아닌 조연의 경우 캐릭터를 복잡하게 설정하기가 어렵다. 사건의 중심에 있는 인물이 아니라면 정형화된 캐릭터로 그릴 때 사건의 흐름이 빨리 이해가 되고, 관객의 저항을 받을 가능성도 적다. 우리나라 영화에서 중국 동포가 범죄 조직원으로 등장할 때 관객이 폭력 상황에 쉽게 몰입하게 되는 것도 이와 같은 이유이다.
- 최근에는 ‘정치적 올바름(Political correctness)’을 이유로 흑인을 주인공으로 캐스팅하는 경우가 있다. 그리고 이것을 마케팅의 일환으로 이용하기도 한다. 2018년에 개봉한 라이언 쿠글러 감독의 영화 「블랙팬서」가 대표적이다. 그렇지만 아직까지 미국 사회의 인종 차별 반대 운동에서 아시아인은 배제되어 있다. 영화적 재현에서도 아시아인이 대안적 선택으로 여겨지지 않는 이유이다.
- 미디어의 편향된 이미지 재현 문제는 인종·성별에 대한 미디어 생산자들의 인식이 편향되어 있기 때문에 발생한다. 먼저 미디어를 만드는 사람들의 인식과 제작 환경에 변화가 생겨야 콘텐츠의 변화도 따라오게 된다고 생각한다.

2 다음 자료를 보고, 차별을 강화하는 미디어의 재현을 비판적으로 인식해 보자.

| 제재 연구 |

가 「텔레비전 다문화 방송 프로그램에 등장한 이주민 및 외국인의 비율(2003~2016년)」

국내 텔레비전의 다문화 프로그램을 양적으로 분석한 연구 결과의 일부이다. 다문화 프로그램의 소재는 총 6가지로 구성되는데, 그 중에서도 한국 생활·한국 문화를 다루는 것에 집중되어 있었다. 인종별로 소재의 차별화도 드러난다. 백인은 연애·성·사랑, 사회·문화 소재에서, 유색인은 모국 방문과 가족 소재에서 절대 다수를 차지했다. 유색인이 출연한 에피소드들은 모국을 그리워하는 내용, 모국 방문과 가슴 아픈 이별 내용 등이 잦았다. 이런 식으로 슬픔과 동정을 불러일으키는 프로그램 구성은 유색인 이주민에 대한 온정주의적 시선을 반영한다고 볼 수 있다. 그들은 외국에서 온 이방인이라는 ‘우리’와 ‘그들’ 사이의 경계를 만드는 것이다. 이러한 타자화가 백인보다 유색인에게 빈번히 적용되고 있음을 확인할 수 있었다. 이와 달리 백인이 연애·성·사랑이나 사회·문화 같은 소재에 많이 나오는 것은 근대화론적 시각의 발현으로 보인다. 이는 서구 출신의 백인이 유색인에 비해 사회·문화적으로 선진화된 수준을 갖췄다는 편견을 내포한다. 이러한 연구 결과는 한국의 다문화 방송 프로그램들이 끊임없이 서구 문화의 우월함과 한국 혹은 제3세계의 상대적 열등함을 비교하기 바쁘다는 기존의 논리를 뒷받침한다.

㉠ 「이주민 출연 예능 속 '사소하지 않은 차별」

이 기사는 이주민이 등장하는 예능 프로그램을 모니터한 결과를 정리한 것이다. 모니터를 실시한 민주언론시민연합은 이주민에 대한 국민의 인식을 개선하는 데에 방송 예능 프로그램이 큰 영향을 미친다는 생각으로 2019년 6월 1일부터 8월 31일까지 3개월간 이주민 또는 외국인이 주인공으로 출연하는 7개의 예능·교양 프로그램을 분석하였다. 대상은 이비에스(EBS) 「다문화 고부열전」, 「글로벌 아빠 찾아 삼만리」, 케이비에스(KBS) 「이웃집 찰스」, 「슈퍼맨이 돌아왔다」, 엠비시 에브리원(MBC every1) 「어서와 한국은 처음이지?」, 「대한 외국인」, 다문화 티브이(TV) 「우리들의 슬램덩크」이다.

| 교수·학습 방안 |

㉡는 이주민과 외국인을 전면에 내세우는 텔레비전 방송 프로그램에서 방송 에피소드 소재에 따라 등장하는 백인과 유색인 비율을 분석한 자료이고, ㉠는 이주민이 출연하는 예능 프로그램 속에 드러난 차별의 모습을 분석한 신문 기사이다. 자료를 읽기 전에 다문화 텔레비전 프로그램이 무엇을 가리키는지 알 수 있도록 학습자가 시청한 프로그램을 떠올려 보도록 한다. 활동 2-(1)을 수행하기 위해서는 우선 자료를 정확하게 읽을 수 있어야 한다. 방송 에피소드 소재와 학생들이 알고 있는 프로그램을 연결 지어 이해하게 하면서, 백인들은 주로 연애나 사랑, 문화와 관련된 에피소드에 출연하는 반면, 유색인들은 주로 모국을 방문해서 한국과의 문화적 차이를 부각하는 에피소드에 출연하는 이유에 대해 생각해 보게 할 필요가 있다. 각 에피소드의 전형성을 드러내는 영상 클립을 준비해서 보여 주면, 재현의 방식을 보다 구체적으로 이해할 수 있을 것이다. 활동 2-(2)에서는 학습자 스스로 이주민 및 외국인에 대해 어떤 생각을 갖고 있는지, 왜 그런 생각을 갖게 되었는지 성찰할 수 있도록 안내할 필요가 있다. 교사가 먼저 자신의 편견을 드러내어 학습자가 다른 학습자들의 반응에 신경 쓰지 않고 솔직하게 자신의 생각을 돌아볼 수 있는 분위기를 조성하는 것이 중요하다.

(1) 방송 에피소드 소재에 따라 백인과 유색인이 등장하는 비율이 다른 이유가 무엇인지 이야기해 보자.

| 예시 답안 |

- 나는 '이주민'하면 결혼 이주 여성이 가장 먼저 떠오른다. 텔레비전에서 본 결혼 이주 여성들은 주로 동남아시아권 사람들로, 한국말이 서툴러서 힘들어하거나 가부장적인 남편, 시어머니와 갈등을 겪는 모습이 많았다. 또 이주민이 모국을 방문해서 모국의 가난함을 부각하는 장면도 많이 보았다. 그와 반대로 우리나라로 이주한 백인은 보통 전문적인 직업을 가진 것으로 나오고, 경제적인 어려움을 겪는 모습도 보지 못했다. 우리나라 사람들은 유색인 이주민을 가난하다고 생각하고 돈을 벌기 위해 한국에 왔다고 생각하는 고정 관념이 있는 것 같다. 그런 모습을 보면서 우월감을 느끼기 때문에 미디어에도 그런 장면이 많이 나오고, 그런 것만 보니까 또 그들에 대한 고정 관념이 강화되는 게 아닌가 하는 생각이 들었다.
- 사랑이나 연애 같은 주제에 대해 우리는 서구적인 가치를 더 좋게 여기는 경향이 있는 것 같다. 또 음식 같은 것도 소위 선진국에서 온 백인들이 먹으면서 맛있다고 해 주면 왠지 진짜 인정받는 느낌을 받기도 한다. 음식 문화라는 것이 어차피 나라마다 다른 건데, 서구 사회의 관점에서 인정을 받아야 좋은 문화라는 고정 관념이 있는 것 같다.

(2) 내가 최근에 본 방송 프로그램 중 이주민 및 외국인이 나온 것을 떠올려 보고, 미디어에 재현된 모습이 나의 인식에 어떤 영향을 주었는지 생각해 보자.

| 예시 답안 |

- 아무래도 외국인 하면 백인을 떠올리게 되고, 백인들이 나와서 사랑이나 연애에 대해 말하면 낭만적으로 느껴질 때가 있다.
- 유색인 중에도 유학생이나 전문직에 있는 사람이 있을 텐데, 방송에서는 거의 보지 못했다. 그래서 외국인 유학생이나 전문직 하면 백인이 먼저 떠오르는 것 같다.
- 나는 동남아시아에서 온 결혼 이주 여성들은 경제적인 이유로 한국인과 결혼하기 위해 왔다고만 알고 있었다. 그런데 최근에 본 방송 프로그램에서 현지에서 같이 직장 생활을 하다가 연애를 하고, 결혼까지 하게 된 사람들의 이야기를 봤다. 지금까지 내가 갖고 있던 생각이 너무 편협했던 것 같아 부끄러웠다. 방송에 그런 사연이 나오지 않았다면 나는 한국 남성과 결혼한 외국 여성에 대해 정형화된 방식으로만 생각을 했을 것 같다.

+ 참고 자료 한국 다문화 텔레비전 프로그램에서의 이주민·외국인 재현

다문화 사회 구축을 위해서는 다양한 문화권의 생활 양식에 대한 사회 구성원들의 이해가 필요하다. 방송이 이주민과 외국인을 골고루 재현하지 못할 경우 문화 다양성에 대한 이해 부족을 야기하고 지속시킨다. 그런 조건 아래서는 이주민의 자녀들도 세대를 거듭할수록 자신의 정체성을 상실하고 다문화주의보다 동화주의에 순응하게 된다. 예컨대 특정 인종 집단의 재현이 부족할 때 사회 구성원들은 해당 집단에 대한 소수의 전형적 묘사만 접하게 되어 고정 관념에 사로잡힐 우려가 있다. 이는 소수 인종 집단에 대한 주류 사회의 차별적 처우를 고착시켜 불평등한 권력 구조를 생성하고, 소수 인종 구성원들이 주류 사회를 부정적으로 바라보게 해 그들의 사회 참여 방식에도 영향을 미칠 수 있다. 한편, 문화 다양성을 확보한 방송 프로그램은 시청자가 타문화를 폭넓게 이해하도록 돕고 편견을 감소시켜 구성원의 화합에 기여하며 현대 사회의 필수 능력이 된 문화 간 커뮤니케이션 능력 향상에도 도움을 준다.

한국 사회의 다문화 지형에서 주의 깊게 고려할 부분은 한국인의 마음 깊이 내재된 '정신적 식민주의'다. 한국인 이외의 유색 인종은 괘시하면서 백인은 높이 보는 특수한 인종주의 양상이 그것이다. 백인도, 유색인도 모두 외국인이라는 점에서 동일함에도 한국에서 인종 차별을 당하는 이는 대개 한국인보다 피부색이 어두운 사람들이다. 백인 선망과 유색인 괘시라는 차별적 태도는 미디어에 의해 유지·강화되면서 다음 세대로 전승되고 있다. 텔레비전에서 한국식 인종주의에 기반하여 출연자를 선정하는 것은 방송 제작자의 인종 인식과 그에 동의하는 시청자의 반응(시청률)을 통해 지속된다. 한 텔레비전 프로그램 제작자는 방송 제작 현장에서 프로듀서가 출연자 선정 시 가장 중요하게 여기는 요소는 '비주얼'이며, 이에 따라 '한국을 사랑하는 잘생기거나 인상이 좋은 매력적인 백인'이 1순위 섭외 대상이라고 밝혔다. 제작자들은 백인을 우선 섭외하는 이유에 대해 백인을 다룬 프로그램이 형식과 장르에 상관없이 시청률이 높게 나오기 때문이라고 설명했다.

사람들은 쉬려고 텔레비전을 틀었을 때 동남아시아 출신 이주 노동자를 보고 싶어 하지 않으며, 보더라도 나오는 다른 세계의 존재로서 자신의 우월감을 충족시켜 주는 용도로 만족한다. 그렇기에 즐겁고 유머러스한 이야기를 담아야 하는 예능 프로그램은 최대한 백인 위주로 출연진을 구성한다.

- 김초화·김도현, 「한국 다문화 텔레비전 프로그램에서의 이주민·외국인 재현」 발췌·요약

(2) 미디어에 재현된 폭력

- **학습 목표** 폭력이 재현되는 방식을 이해하고, 엔터테인먼트 콘텐츠의 폭력성을 비판적으로 분석할 수 있다.

소단원 개관

소단원 지도의 중점

이 단원은 미디어에 재현된 폭력의 영향을 이해하고, 이에 비판적으로 대응할 수 있는 방법을 익히는 데 지도의 중점을 둔다. 미디어에서 폭력의 재현을 상업성이나 작품의 완성도를 위해 불가피한 것으로 여기는 경향이 있으므로 구체적인 자료에 기반하여 윤리적·계몽적인 대응을 넘어설 수 있어야 한다. 이를 위해 청소년들이 많이 이용하는 웹툰이나 게임, 영화 등의 자료를 활용하여 폭력 재현의 실태를 인지하고, 재현의 적절성을 구체적으로 판단해 보는 활동을 하도록 구성하였다.

바탕글 집필의 주안점

‘미디어에 재현된 폭력’은 실제 삶에서보다 미디어에서 폭력이 빈번하게 또는 과도하게 재현되는 현상을 비판적으로 분석한 글이다. 이 글은 미디어에서 폭력이 과도하게 재현되는 현상이 가져올 수 있는 문제점을 메시지 구성의 측면과 개인의 심리에 미치는 영향의 측면에서 기술하고 있다. 또한 단지 폭력성이 과도한 것을 지적하는 데 그치지 않고, 구체적인 맥락에 따라 미디어에 재현되는 폭력의 적절성과 타당성을 평가할 수 있음을 예시를 통해 설명하고 있다.

바탕글 핵심 정리

● 엔터테인먼트 콘텐츠에서 폭력의 재현

폭력의 유형	신체적, 심리적, 언어적 폭력
폭력 재현의 이유	심리적 카타르시스, 내용 전개와 개연성, 사회상의 반영 등
폭력 재현의 영향	폭력 자극에 노출된 경험이 많아질수록 폭력에 둔감해짐.
맥락에 따른 차별적 영향	폭력에 대한 보상과 처벌, 폭력을 폭력으로 인지하게 하는 맥락의 여부에 따라 이용자에게 미치는 영향이 달라짐.



탐구 활동

미디어 속 폭력 재현의 기준 탐색하기

미디어 이용자는 미디어가 재현하는 폭력의 부조리함에 민감하게 반응하고, 재현의 적절성을 비판적으로 바라볼 필요가 있다. 폭력을 소재로 하지만 서로 다른 재현을 보여 주는 작품을 비교해 봄으로써 미디어 속 폭력 재현의 기준을 탐색해 보자.

1 다음 기사를 읽고, 드라마에 재현된 폭력의 문제점을 파악해 보자.

| 제재 연구 |

한국여성민우회 미디어운동본부에서 발표한 드라마 모니터링 결과를 다룬 기사이다. 민우회는 사람들이 성폭력에 둔감해지는 배경으로 미디어의 영향을 주목하였다. 미디어에서 폭력이 경계의 대상으로 다루어지지 않고, 사건의 촉발 장치나 웃음의 코드로 사용되면 폭력에 대한 둔감함을 강화할 수 있다. 무엇보다 한국 드라마는 로맨스물이 많은데, 벽 치기나 기습 키스 등의 폭력적 행위가 사랑, 보호, 걱정으로 포장되는 경우가 많다. 이는 성적인 범죄를 낭만적인 행동으로 여기도록 할 수 있으므로 경계해야 한다.

| 교수·학습 방안 |

제재에 제시된 내용은 한국 드라마에서 흔히 접하게 되는 장면이다. 그러므로 학습자의 미디어 이용 경험에 기반하여 구체적인 폭력의 장면을 떠올리도록 하면 더욱 효과적으로 활동을 진행할 수 있다. 다만 모든 학습자가 동일한 드라마를 본 상황이 아니고, 학생들이마다 관점이 다를 수 있으므로 각자의 경험에 따라 다른 반응이 나올 수 있음을 고려할 필요가 있다. 일부 학습자의 경우 최근에 드라마를 보지 않았을 수 있으므로 사례가 되는 영상 자료를 준비하여 보여 주고, 각 인물의 행동과 태도를 구체적으로 살피며 의견을 나누도록 할 수 있다. 활동 1-(2)와 1-(3)의 경우 생산자, 이용자 양쪽 모두의 입장에서 생각해 볼 수 있도록 안내하는 것이 필요하다.

(1) 위와 같은 장면을 본 경험을 떠올려 보고, 그러한 장면을 보았을 때 어떤 생각이 들었는지 이야기해 보자.

| 예시 답안 |

- 남자 주인공이 여성의 의사는 묻지도 않은 채 손목을 덥석 잡아채거나 거칠게 잡아끄는 장면을 본 적이 있다. 드라마에서는 낭만적인 분위기로 연출되지만 실제로 내가 그런 일을 당했다면 무서웠을 것 같다.
- 여자 주인공을 향한 사랑을 ‘괴롭힘’으로 표현하는 남자 주인공을 행동을 미화하는 경우가 있었다. 로맨스물 초반에 소위 까칠하고 자기만 아는 나쁜 남자 캐릭터인 주인공이 여자 주인공을 괴롭히는 것에서 재미를 느끼며 호감을 가지는 장면이 자주 나온다. 나중에 여자 주인공을 진정으로 사랑하게 되면서 극 초반의 이런 괴롭힘은 잊히거나, 사랑을 표현하는 한 방식으로 포장되는 경우가 많다.

(2) 드라마 생산자들이 로맨스를 가장한 폭력을 관습적으로 재현하는 이유가 무엇인지 생각해 보자.

| 예시 답안 |

드라마 생산자는 대중을 의식하고, 상업적 이익을 생각하게 된다. 로맨스를 가장한 폭력이 재현되는 것은 매력적인 남성 캐릭터에 대한 기존의 관습을 따르는 것이 시청률에 도움이 되기 때문일 것이다. 생산자들이 그것

을 벗어나는 대안적인 재현을 할 때 갖는 위험 부담을 피하려는 경향이 있는 것 같다.

(3) 드라마는 불특정 다수가 접하는 문화 콘텐츠이다. 위 기사에서 지적한 문제점을 해소하기 위한 대안을 제도적·개인적 측면에서 마련해 보자.

| 예시 답안 |

- 제도적 측면: 드라마 생산자를 대상으로 '젠더 관점의 생산자 교육'을 지속적으로 한다.
- 개인적 측면(생산자): 그동안 한국 드라마 속 여성 캐릭터는 남성보다 사회적 지위나 연령에서 하위를 차지하거나, 로맨스 관계 속에서 수동적인 모습으로 자주 등장하는 등 한정적인 역할에 그치는 경우가 많았다. 새로운 캐릭터와 인물 관계의 창출을 위한 노력이 필요하다.
- 개인적 측면(이용자): 무엇보다 이용자의 지속적인 모니터링과 적극적인 문제 제기가 필요하다. 최근 드라마에 나온 성차별적 장면 등에 대해 민원을 제기하거나, 소셜 미디어에서 보이콧 운동을 하여 실제로 드라마를 변화하게 한 일도 있다.

2 엔터테인먼트 콘텐츠에 학교 폭력이 재현된 모습을 비판해 보자.

| 교수·학습 방안 |

서사 콘텐츠에 재현된 폭력을 평가할 때는 폭력이 자행되는 장면이 한정하기보다 인물의 캐릭터 설정, 갈등의 구조, 갈등의 해소 방식 등 작품의 전체 서사 구조를 고려해야 한다. 활동 2-(1)은 생산자의 의도와 관객에게 전해지는 재현의 내용이 일치하지 않을 수 있다는 점에 주목하여, 생산자가 인터뷰나 기획 의도 등에서 밝힌 작품의 중심 메시지와 실제 작품에서 구현된 메시지를 비교할 수 있도록 한다. 활동 2-(2)의 질문은 폭력 재현의 적절성을 평가하기 위해 제공된 것이므로, 평가의 근거로 삼아 선정한 콘텐츠의 특징을 폭넓게 분석할 수 있도록 한다. 활동 2-(3)에서는 작품이 관객이나 독자에게 미칠 수 있는 영향을 중심으로 재현의 적절성을 종합적으로 평가할 수 있도록 한다.

(1) 텔레비전 프로그램, 영화, 웹툰, 웹소설, 게임 등에서 학교 폭력을 다룬 것을 2개 고르고, 생산자가 의도한 작품의 중심 메시지가 무엇인지 써 보자.

| 예시 답안 |

콘텐츠 1: <u>드라마 「검사내전」 7회</u>	콘텐츠 2: <u>웹툰 「프리드로우」</u>
<p>검사인 가해자 아버지의 내적 갈등을 통해 학교 폭력의 처리 과정에서 피해자를 보호하지 않고, 가해자의 행위를 어린 나이에 의도 없이 하는 일탈로 여겨 조용히 끝내려고 하는 어른들의 행태를 비판적으로 돌아보게 함.</p>	<p>중학교 시절 유명한 폭력 서클에 소속되어 있었던 주인공이 고등학교 진학 후 마음을 잡고 새로운 생활을 해 나가면서 폭력 서클 친구들의 유혹과 새로운 생활에 대한 갈망 사이에서 겪는 갈등을 보여줌. 사회의 축소판으로서 학교의 현실을 비판적으로 담아냄.</p>

(2) 다음 질문에 답하며 각 콘텐츠에서 폭력이 재현되는 양상을 비교해 보자.

| 예시 답안 |

질문	콘텐츠 1: <u>드라마 「검사내전」 7회</u>	콘텐츠 2: <u>웹툰 「프리드로우」</u>
• 폭력의 빈도와 정도는 어떠한가?	신체적 폭력이 아닌 언어적 폭력, 심리적 폭력을 주로 다룸. 보고의 형식으로 폭력 장면을 직접 묘사하지는 않음.	폭력의 빈도와 정도가 매우 높음.
• 폭력을 행한 가해자를 선하게 그리고 있지 않은가?	선하게 그리지는 않았지만, 한 가정의 평범한 아들로 초점화함.	폭력 서클을 선한 폭력 서클과 악한 폭력 서클로 나누고, 가입 자격을 힘과 외모, 리더십이라고 설명하며 미화함.
• 폭력의 가해자는 사회적 약자인가?	가해자가 어리고 미성숙한 존재로 그려짐.	가해자가 과거를 정리하고 고등학교에서 새로운 삶을 추구하는 긍정적인 인물로 그려짐.
• 폭력의 동기가 정당한가?	폭력의 동기가 제시되지 않음.	피해자를 스토크나 반사회적 인격 장애 증을 앓고 있는 사람 등 문제가 있는 인물로 그려 폭력의 동기를 정당화함.
• 폭력에 대한 처벌이 이루어지는가? 오히려 보상이 제공되었는가?	처벌을 둘러싼 논쟁을 초점화하고 있음. 결국 처벌이 정당하다는 결론을 제시함.	처벌은 그러지지 않고, 주먹을 휘둘러 문제를 해결함으로써 인물의 높은 전투력을 부각하는 데 집중함.
• 폭력에 따른 피해자의 피해나 고통이 제시되었는가?	언어적 폭력이나 따돌림 같은 심리적 폭력도 피해자에게 큰 고통이 될 수 있음을 간접적으로나마 제시함.	제시되지 않음.

(3) 각 작품의 중심 메시지를 고려하였을 때, 폭력의 재현이 적절했는지 평가해 보자.

| 예시 답안 |

<p>콘텐츠 1: <u>드라마 「검사내전」 7회</u></p>	<p>가해자가 어린 경우 학교 폭력을 심각한 문제로 다루지 않는 어른들의 태도를 적나라하게 보여 주고, 결말에서 가해자를 처벌하고 있으므로 적절한 재현이라고 볼 수 있음. 다만 가해자의 행위와 태도를 아버지와 아들의 관계 속에서 그려내어 피해자보다 아버지와 아들의 관점에서 드라마를 감상하게 하는 문제가 있음.</p>
<p>콘텐츠 2: <u>웹툰 「프리드로우」</u></p>	<p>주인공을 학교 폭력 가해자였던 인물로 설정해 주인공의 행위에 감정이 이입되도록 함. 현재 철었던 과거를 반성하고 새로운 삶을 추구한다고 하였지만, 갈등을 해소하기 위해 폭력을 휘두르는 모습이 그려짐. 폭력의 대상인 피해자를 문제가 있는 인물로 그려 폭력을 정당화하므로 재현이 적절하다고 보기 어려움.</p>

대중 미디어가 전하는 폭력적 내용에 노출되는 것의 잠재적 효과에 대한 공식적이고 체계적인 연구는 1929~1930년 당시 최신의 대중 매체인 영화가 어린이들에게 미치는 영향을 평가하도록 설계된 페인 연구(Payne studies)로 거슬러 올라간다. 대중 매체라곤 라디오와 신문이 전부이던 시절, 허버트 블루머(Herbert Blumer)의 지휘로 이루어진 이 대규모 연구는 오하이오 주의 50개 지역 사회에서 1,500개 영화를 대상으로 13개의 연구 보고서를 내며, 우려했던 바대로 영화가 아이들에게 학습 태도의 형성과 감정의 자극에 영향을 미친다는 사실을 밝혀 냈다. 당시 큰 전쟁을 치른 세계는 미디어가 대중을 움직이는 힘이 있다는 '공포의 유산'을 느끼고 있었다. 페인 연구는 그 공포가 여전히 건재함을 확인한 연구이기도 했다.

영화의 뒤를 이어 텔레비전이 새로운 대중 매체로 부상하자 사람들의 관심은 텔레비전으로 옮겨갔다. 1950년대 후반에 접어들어 8할이 넘는 미국 가정의 텔레비전을 보유하게 되고, 일일 평균 시청 시간이 5시간을 넘기면서 사람들은 이 새로운 기계의 영향력에 대해 의문을 제기했다. 물음은 언제나 그에 적절한 답을 이끄는 힘이 있다. 1961년 미국의 슈람 등(Schramm, Lyle and Parker)은 본격적인 대규모 연구로 꼽히는 「어린이 일상 속의 텔레비전」에서 어린 시절에 접한 폭력적 내용이 훗날 공격적이고 반사회적 성향으로 표출될 수 있다는 실증적 자료를 제시했다. 미국 상원에서는 청소년 범죄 관련 청문회를 1954년과 1961년에 열어 그 결과를 보고서로 제출했는데, 결론적으로 미디어 속 폭력이 청소년에게 악영향을 미치는 것으로 지적되었다.

1963년 스탠포드 대학의 심리학자 앨버트 밴듀라(Albert Bandura)는 유명한 '보보 인형 실험'을 통해 아이들이 텔레비전을 보고 행위를 배운다는 사회 학습 이론으로 폭력의 영향을 설명했다. 그는 잡지 기고문에서 '텔레비전 폭력'이라는 용어를 처음 사용해 대중의 관심을 환기시키기도 했는데, 이런 일련의 과정을 통해 텔레비전 폭력은 학문적·정책적 이슈뿐 아니라 대중의 용어로 자리 잡았다.

미국 사회에서 '텔레비전 폭력'에 관심을 쏟게 된 배경으로 나날이 늘어 가는 범죄율을 들 수 있다. 통계에 따르면 부녀자 폭행 등 주로 약자에 대한 폭력 사건은 미국 가정이 처음으로 텔레비전 수상기를 구입했던 1950년대 초반부터 지난 50년 동안 700% 증가한 것으로 나타났다. 청소년 우울증 역시 1950년대 이래 10배나 증가해 프로잭(Prozac) 같은 우울증 치료제를 사용하는 청소년도 늘어났고, 청소년 자살률 역시 지난 1970년대 이후 약 3배나 증가했다(Resnick, 1997). 산업화된 다른 선진국의 경우 연간 100만 명당 1.2건의 살인 사건이 일어나는 반면 미국에서는 평균 65건의 살인 사건이 발생한다고 한다. 1999년 미국 법무성 자료에 따르면 여성에 대한 강간 범죄 역시 6분당 1건으로 보고된다.

이와 같은 현실을 반영하듯 현재 국내에 '미드(미국 드라마)'로 자주 소개되는 각종 범죄 수사물이나 할리우드 영화 속에 자주 등장하는 매력적인 주인공들은 아무렇지도 않게 폭력을 행사하고 멋지게 살아남는다. 텔레비전에서 폭력은 자주 미화되고, 자주 무해한 것으로 그려지며(sanitized), 종종 대단치 않은 것으로 그려진다(trivialized). 텔레비전은 나날이 더 심하고 창의적이며 다양해진 폭력을 매개하는데, 어린이들이 보는 만화 영화도 예외가 아니다. 미국 심리학회의 조사에 따르면 미국의 아동과 청소년은 매년 텔레비전에서만 살해, 강간, 심한 폭력 장면을 1만 번 보며, 10대에 이르면 대략 2만 번의 폭력을 본다(Huston et al, 1992)고 한다. 아이들이 한 프로그램에서 4분마다 한번 꼴로 폭력을 접한다는 통계도 있다.

미디어를 연구하는 사람들은 미디어 속 폭력과 실제 폭력적 사회와의 상관관계가 우연한 것이 아니라고 믿고 있다. 앞서 소개한 초기 미디어 효과 연구를 시작으로, 3,500여 개나 되는 연구들이 미디어 폭력에 노출되는 것이 어떤 형태로든 부정적인 영향으로 나타난다는 실증적 자료를 생산했고(Wartella, Olivarez and Jennings, 1998), 미디어 폭력에 오래 노출되다 보면 폭력성으로 이어질 수 있다는 점에 대해서는 사회 과학 연구자들이 대체로 일치된 의견을 보이고 있다(Friedrich-Cofer & Huston, 1986; Huston et al, 1992; Smith & Donnerstein, 1998).

- 박성희, 「때론 매개된 폭력이 더 폭력적이다」에서

활동 선정의 이유

미디어의 생산자는 미디어 콘텐츠를 주로 소비하는 계층의 문화적 관점을 재현하는 경향이 있다. 미디어에 따라 특정 집단을 재현하지 않거나, 실제보다 축소해서 재현하는 경향이 있는 것이다. 이 활동은 미디어 재현의 적절성을 판단할 때 영화, 텔레비전, 웹툰 등 대중 미디어에서 잘 등장하지 않는 집단에 주목하게 함으로써, 재현에서의 소외 현상도 현실에 대한 왜곡을 가져올 수 있음을 이해하도록 하였다. 또한 재현될 기회가 적으면 집단 내 다양성을 보여 주기가 어렵고, 기존의 관습과 규범에 부합하는 방식으로 재현할 가능성이 높음을 인지하도록 하였다. 나아가 미디어 재현의 측면에서 바람직한 모습을 보여 주는 콘텐츠를 찾아보고, 이를 추천해 보는 활동을 함으로써 '재현의 다양성'이 지닌 가치를 이해하도록 구성하였다.

1 영화, 드라마, 웹툰에는 현실에 있을 법한 인물이 등장한다. 우리 사회를 구성하는 다양한 집단이 미디어에 어떤 모습으로 그려지고 있는지 알아보자.

| 교수·학습 방안 |

이 활동은 미디어에서 과소 재현되는 집단이 누구이고, 어떤 방식으로 재현되고 있는지를 탐구하여, 미디어가 다양한 사람들을 재현하는 것의 중요성을 생각하게 하는 데 그 목적이 있다. 따라서 표에 제시된 집단이 미디어에 등장하는 특수한 경우를 생각하게 하기보다, 최근에 자신이 본 영화나 드라마, 웹툰을 먼저 떠올려 본 후에 작품 속에 노인, 기능직 종사자, 이주민, 장애인이 등장했는지, 등장했다면 어떤 역할, 어떤 성격을 가진 인물이 있는지 귀납적으로 사고할 수 있도록 안내하는 것이 좋다.

(1) 최근에 본 영화나 드라마, 웹툰에서 다음 집단에 속하는 인물을 본 적이 있는가? 있다면 작품의 제목을 써 보자. (없으면 항목을 비워 두어도 무방함.)

| 예시 답안 |

	노인	기능직 종사자	이주민	장애인
영화			「청년경찰」	
드라마	「툼스타유백이」	「왜 그래 풍상씨」		
웹툰				「복학왕」

(2) 위 목록의 인물들이 각 미디어의 이야기 내에서 어떤 역할(주연, 조연, 단역)을 수행하는지 써 보고, 인물의 성별, 외양, 행동, 태도 등이 어떻게 나타나는지 적어 보자.

| 예시 답안 |

	노인	기능직 종사자	이주민	장애인
역할	조연	주연	단역	조연

	노인	기능직 종사자	이주민	장애인
성별, 외양, 행동, 태도 등	「톱스타 유백이」의 강순 할머니: 요리를 잘하고, 화투를 치는 게 취미임. 사투리를 쓰고, 손녀를 끔찍이 사랑함.	「왜 그대 풍상씨」의 이풍상: 공업고등학교를 졸업하고 카센터에 취직함. 이후 카센터를 운영 중이나, 경제적으로 어려움을 겪음.	「청년경찰」의 조선족 동포: 반인륜적 범죄를 저지름.	「복학왕」의 청각 장애인 주시은: 성실하게 회사 생활을 하는 인물임. 다만 말뿐 아니라 지적으로도 문제가 있는 것처럼 묘사하여 논란이 됨.

(3) (2)에서 정리한 인물의 미디어 재현이 적절하다고 생각하는가? 고정 관념에서 벗어나 있는지, 재현의 다양성으로 개인의 개성을 드러내고 있는지 질문하며 토의해 보자.

| 예시 답안 |

- 노인의 경우 예전에는 주로 신체적으로 불편하거나 경제적으로 가난하여 가족의 부양을 받아야 하는 인물, 또는 부자지만 권위적인 모습으로 주로 등장했는데, 최근에는 강순 할머니처럼 건강하고 활기차게 노년을 보내거나 삶의 연륜과 경험에 기반하여 성숙한 배려심과 이해심을 가진 모습으로 그려지기도 하는 것 같다.
- 기능직 종사자의 경우 드라마에서 거의 등장하지 않았다. 등장하더라도 지지분하고 후줄근한 옷차림을 하고 있거나, 경제적으로 어려움을 겪는 모습으로 등장하는 경우가 많았다. 이풍상 역시 주로 정비복 차림이고, 손톱에 기름때가 지워질 날 없이 성실하게 일하지만 가족의 뒷바라지를 하느라 경제적 어려움을 겪는 인물로 나온다.
- 이주민 남성의 경우 조선족 동포나 이주 노동자로 많이 등장하는데, 여전히 범죄자의 모습으로 그려지는 것이 많았다. 이주민 여성은 가난 때문에 국제결혼을 한 결혼 이주 여성으로 주로 등장하는데, 한국 생활에 잘 적응하지 못하는 모습으로 그려지는 경우가 많았다.
- 장애인은 영화에서는 종종 등장하지만 드라마나 웹툰에서는 거의 찾아볼 수 없었다. 나오더라도 수동적이거나, 장애를 극복하는 ‘인간 승리자’의 모습으로 그려지는 등 실제 장애인의 현실을 잘 반영하지는 못하는 것 같다. 주시은의 경우 청각 장애인에 대한 편견을 강화하는 모습으로 그려져 적절한 재현이라고 보기 어렵다.

2 다음은 드라마 등장인물의 특성별 재현 비율을 현실과 비교한 자료이다. 활동 1에서 분석한 집단이 현실에서의 비율에 비해 드라마에 자주 등장하지 않는 이유를 생각해 보자.

| 제재 연구 |

이 자료는 2019년에 실시한 ‘미디어 다양성 조사’에서 현실에서의 인구 비율과 드라마 등장인물의 비율을 비교했을 때 격차가 큰 결과를 모은 것이다. 이 결과는 주연과 조연을 구분하지 않은 결과이지만, 주연을 중심으로 비교하면 그 격차는 더 커진다. 조사 결과를 보면 연령, 성별에서 현실과 드라마의 비율이 다른데, 여성은 20대가 중심이 되고 있고, 남성은 30~40대가 주로 등장하고 있는 실태를 확인할 수 있다. 직업의 경우 전문가, 관리자, 서비스 종사자는 과다 재현되고 있으며, 판매 종사자, 농림 어업 종사자, 기능직 종사자는 과소 재현되고 있다. 드라마에서 고소득의 젊은 계층이 주로 재현되고 있음을 알 수 있다. 장애인이나 이주민은 드라마에서 거의 찾아보기 어려운 정도로 등장하고 있다.

| 교수·학습 방안 |

드라마 산업의 상업주의와 사회 주류의 관점에 따른 재현 문화, 두 측면에서 접근할 수 있도록 지도한다. 앞에서 배운 미디어 재현의 사회·문화적 속성을 떠올릴 수 있도록 안내하는 것이 중요하다.

| 예시 답안 |

- 이러한 조사 결과는 방송사들이 시청자의 욕망을 충족시키고, 시청률을 높이기 위해 젊고 부유한 계층, 고소득 전문직 등 사회의 주류 집단을 중심으로 드라마를 제작하고 있음을 드러낸다.
- 시청률을 높여 광고를 많이 유치하려면 사람들의 욕망을 자극하고 호감을 줄 수 있는 인물을 중심으로 드라마를 전개해야 한다. 따라서 방송의 공공성을 생각하지 않으면 사회의 비주류 인물들을 드라마에 등장시켜야 할 이유가 적다.

3 활동 1에서 목록화한 미디어 콘텐츠 중, 미디어 재현의 측면에서 가장 바람직한 작품을 선택하여 친구에게 추천하는 글을 써 보자.

| 교수·학습 방안 |

이 활동을 하기 전에 미디어 재현의 측면에서 바람직한 작품이 무엇인지 토의해 보도록 한다. 이때 개별 콘텐츠의 작품성이나 우수함보다는, 기존 엔터테인먼트 콘텐츠의 관습적 재현이 아니라 대안적 재현을 보여 주고 있는지에 초점을 두어 작품 선별의 준거를 구성할 수 있도록 안내한다. 즉 기존에 주인공으로 등장하지 않는 집단에 대한 재현, 고정 관념을 벗어난 새로운 관점이나 표현 방식에 초점을 두어 선별하고, 추천의 이유를 기술할 수 있도록 한다.

활동 1에서 목록화한 미디어 콘텐츠 중에 추천하고 싶은 것이 없다면 해당 콘텐츠 생산자에게 개선을 요구하는 글을 쓸 수 있다. 또는 노인, 기능직 종사자, 이주민, 장애인 외에 어린이나 농림 어업 종사자 등 다른 과소 재현 집단이 바람직하게 재현된 작품을 추천하는 것도 가능하다.

| 예시 답안 |

제목: 단편 영화 「유월」(이병윤 감독, 2018)

- 기획 의도: 꿈을 향해 나아가고 싶은 사람들을 격려하는 영화
- 주요 인물: 민유월(어린이), 헤림(교사), 반 아이들, 선생님들, 마을 사람들
- 추천의 이유: 첫째, 영화나 드라마에서 어린이는 주로 보조적 인물로서 주인공을 곤란에 빠트리며 사건을 유발하거나 재난으로부터 보호해야 하는 대상으로 그려지는 경향이 있다. 그런데 이 영화에서는 어린이가 자신과 친구들은 물론 교사로 대변되는 어른들까지 변화시키는 인물로 그려지고 있다.
둘째, ‘춤’ 통해 억압과 진정한 자유를 표현하는 일종의 무용 영화로, 일상의 언어만이 아닌 새로운 표현 방식을 통해 대상을 재현해 내는 창의성이 돋보인다.

중단원 개관

중단원 안내

미디어 환경이 변화함에 따라 미디어 이용자는 콘텐츠를 선택할 수 있는 폭이 매우 넓어졌고, 생산과 유통에도 참여할 수 있게 되었다. 이 단원은 이러한 변화의 흐름을 반영하여 미디어 이용자가 갖추어야 할 능동적 향유 역량을 함양할 수 있도록 설정하였다. 소단원 (1)에서는 상황과 목적에 맞는 콘텐츠를 선별하여 접근할 수 있도록 자신의 콘텐츠 소비 방식을 점검하고 성찰하는 활동을 수행하고, 소단원 (2)에서는 엔터테인먼트 콘텐츠 발전을 위한 이용자의 역할을 이해하고, 적절한 준거를 설정하여 콘텐츠를 평가함으로써 콘텐츠 향유 문화 발전에 기여하는 경험을 하도록 구성하였다.

3. 엔터테인먼트 콘텐츠 주체적으로 향유하기

(1) 상황과 목적에 맞는 콘텐츠 이용하기

- 상황과 목적에 맞는 콘텐츠 선별의 중요성 알기
- 자신의 콘텐츠 소비 방식 성찰하기

(2) 콘텐츠 능동적으로 즐기기

- 콘텐츠의 발전을 위한 이용자의 역할 알기
- 콘텐츠 향유 문화에 능동적으로 참여하기

중단원 성취 기준

양질의 콘텐츠의 발전을 위한 이용자의 역할을 이해하고, 콘텐츠를 주체적으로 향유하기 위한 활동에 적극적으로 참여한다.

미디어 이용자가 미디어 콘텐츠를 이용하는 데 있어 상황과 목적에 맞는 콘텐츠를 선별하고, 콘텐츠 개선을 위해 적극적으로 의견을 개진하도록 한다. 나아가 자신이 생산자가 되어 생산과 공유 활동에 주체적으로 참여하고, 다양한 향유의 방식을 직접 경험하며 자신의 미디어 향유 방식을 성찰하도록 한다.

미리 보기

| 교수·학습 방안 |

미디어 콘텐츠를 능동적으로 향유하는 방식을 크게 '좋은 콘텐츠의 선별, 콘텐츠 개선에 참여, 콘텐츠 생산과 공유'로 구분하고, 각 항목에 해당하는 이용 사례를 3개씩 제시하였다. 제시된 사례를 바탕으로 학습자 자신이 콘텐츠를 이용하기 전과 후에 어떤 활동을 하는지 생각해 보게 하고, 콘텐츠를 주체적으로 향유한다는 것의 의미를 생각해 보도록 한다. 학습자가 어떤 콘텐츠를 얼마나 주체적으로 이용하고 있는지 미리 점검해 볼 수 있다.

(1) 상황과 목적에 맞는 콘텐츠 이용하기

- **학습 목표** 상황과 목적에 맞는 콘텐츠 이용의 중요성을 알고, 자신의 콘텐츠 이용 방식을 성찰하고 조절할 수 있다.

소단원 개관

소단원 지도의 중점

이 단원은 상황과 목적에 맞는 콘텐츠를 선별하고 자신의 콘텐츠 소비 방식을 성찰하는 태도를 함양하는 데 지도의 중점을 둔다. 이 과정에서 자신에게 필요한 콘텐츠를 능동적으로 선별할 수 있도록 자신만의 콘텐츠 선별 준거를 갖춘 큐레이션 능력이 필요함을 이해하도록 한다. 나아가 학습자가 자신의 콘텐츠 이용 경향을 분석하고, 좋은 콘텐츠의 요건을 스스로 구성해 보며 자신의 콘텐츠 이용 방식을 성찰할 수 있도록 이끈다.

바탕글 집필의 주안점

'상황과 목적에 맞는 콘텐츠 이용하기'는 상황과 목적에 맞는 콘텐츠 선별의 필요성과 이를 위한 자기 큐레이션 능력의 중요성을 강조한 글이다. 이 글은 엔터테인먼트 콘텐츠의 이용 동기를 상황에 따른 기분의 관리 측면에서 설명하며, 콘텐츠 이용의 목적이 개인이 처한 상황과 결부되어 있음을 서술하고 있다. 나아가 엔터테인먼트 콘텐츠를 제공하는 플랫폼의 추천 시스템이 지닌 한계, 콘텐츠가 제공하는 향유 경험에서의 질적 차이 등 콘텐츠 선별이 요구되는 사회·문화적 맥락을 정리하고 있다. 이 글을 바탕으로 학습자는 미디어 이용자가 콘텐츠를 선별할 때 고려해야 하는 요건을 이해하고, 자신의 상황과 목적에 맞는 적절한 콘텐츠를 선별하여 이용하려는 태도를 가질 수 있을 것이다.

바탕글 핵심 정리

• 상황과 목적에 맞는 콘텐츠 이용하기

기분 관리를 위한 이용	미디어 콘텐츠 이용은 상황에 따라 기분을 관리하려는 목적을 가짐.
추천 시스템의 한계	취향을 고려해서 추천하지만 새로운 상황과 목적에 대응하지 못함.
자기 큐레이션 능력	자신에게 유익한 콘텐츠를 선별하는 준거를 갖고 그에 맞는 콘텐츠를 이용하는 능력을 말함.

탐구 활동 나의 미디어 이용 습관 성찰하기

콘텐츠를 제대로 즐기려면 콘텐츠를 이용하는 상황과 목적을 분명히 알고, 콘텐츠의 질을 판단하는 분별력을 갖추어야 한다. 다음 활동을 하며 자신의 콘텐츠 이용 습관을 성찰하고, 좋은 콘텐츠에 대한 기준을 마련해 보자.

1 다음 활동을 하며 자신의 콘텐츠 이용 경향을 분석하고, 이용 습관을 성찰해 보자.

| 교수·학습 방안 |

미디어 콘텐츠를 이용하는 다양한 상황과 목적을 이해하고, 자신의 이용 방식을 점검해 보는 데 활동의 목적이 있다. 활동 1-(1)의 경우 콘텐츠의 목록이 너무 길어질 수 있으므로 일주일 동안 가장 자주, 오랫동안 이용한 것을 순서대로 적도록 하고, 플랫폼, 장르, 소재 등을 구체적으로 식별하도록 안내한다. 학습자가 식별하는 데 어려움을 느끼면 선택지나 예시를 충분히 제공하도록 한다. '이용 목적'을 적을 때는 이용 당시의 상황을 떠올리며 그 상황에서 어떤 목적을 갖고 이용했는지를 되돌아볼 수 있도록 안내한다. 활동 1-(2)를 통해서 미디어 콘텐츠를 이용하는 전체적인 경향성을 파악하도록 하여 자신의 이용 방식이 지나치게 편향되어 있지 않은지 생각할 기회를 부여한다.

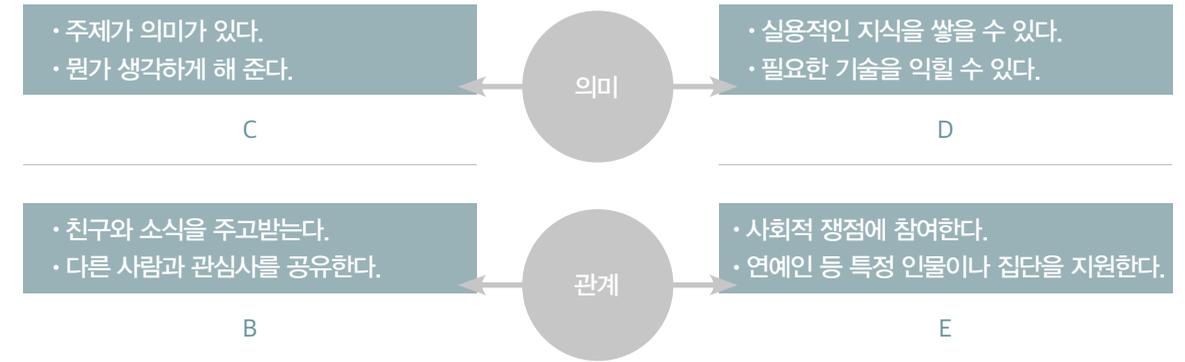
(1) 내가 지난 일주일간 미디어 플랫폼에서 이용한 콘텐츠의 목록을 작성해 보자.

| 예시 답안 |

콘텐츠명	플랫폼	장르	소재	이용 방식	이용 목적	이용 시간
A	스마트폰	모바일 게임	전투	친구들과 같이 한다.	스트레스 해소	3시간
B	페이스북	SNS 게시물	음식 사진	게시물을 자주 올린다.	관심사 공유, 나를 알리기	수시로 이용
C	넷플릭스	드라마	범죄	주말에 몰아서 본다.	긴장감과 재미	4시간
D	유튜브	웹 예능	직업 체험	하곳길에 버스에서 본다.	재미, 직업에 대한 정보 획득	20분
E	V live	뮤직비디오	힙합	댓글을 열심히 단다.	팬덤 활동	10분

(2) 위 목록의 콘텐츠를 다음 항목에 따라 분류해 보자. (두 항목 이상에 해당하면 각각 기입함.)

| 예시 답안 |



(3) 친구들이 작성한 표와 바꾸어 보며 미디어 콘텐츠를 이용하는 목적이 어떻게 다른지 비교해 보자.

| 예시 답안 | 생략

재미(정서적 유용성), 의미(인지적 유용성), 관계(사회적 유용성) 중 상대적으로 어떤 목적의 비중이 높은지 비교하며 자신의 미디어 이용 습관을 성찰할 수 있다.

2 다음 활동을 바탕으로 좋은 콘텐츠의 요건을 생각해 보자.

| 교수·학습 방안 |

좋은 콘텐츠의 요건은 다양한 관점에서 규정할 수 있다. 평가 기준과 콘텐츠 추천 이유 등 선별의 기준을 다양하게 제시하여 자신의 콘텐츠 선택 행위를 메타적으로 사고할 수 있도록 이끈다. 활동 2-(1)에서는 교과서에 제시된 다섯 가지에 얽매이지 말고, 학습자가 실제로 평소 콘텐츠를 선택할 때 중요하게 여기는 기준을 질문의 형식으로 작성하게 한 다음 각 질문과 대응하는 교과서의 평가 기준을 연결하는 귀납적인 방식으로 진행되는 것이 좋다. 교과서의 기준 이외에도 비상업성, 다양성(다양한 관점의 수용) 등 학습자가 중요하게 여기는 기준이 있다면 평가 기준을 추가하여 작성하도록 한다. 활동 2-(2)에서 추천할 콘텐츠를 선정하고 그 이유를 작성할 때는 활동 2-(1)에서 선별한 기준 중에서 우선순위를 스스로 매기며 그 기준에 부합하는 콘텐츠를 선정하고, 이유도 그에 따라 기술할 수 있도록 안내한다. 권하고 싶지 않은 콘텐츠의 경우 청소년들이 많이 보지만 좋은 콘텐츠라고 평가할 수 없는 것을 고르도록 하는 것도 좋다.

(1) 내가 즐겨 이용하는 콘텐츠를 하나 골라 다음 기준에 따라 평가해 보고, 좋은 콘텐츠의 기준과 평가 내용을 더 마련해 보자.

| 예시 답안 |

• 내가 즐겨 이용하는 콘텐츠: 유튜브 채널 '워크맨'

평가 기준	평가 내용	평가
진실성	현실의 모습을 얼마나 제대로 담아내고 있는가?	다양한 직업군의 사람들이 일하는 모습을 진솔하게 보여 줌.

평가 기준	평가 내용	평가
효용성	즐거움, 정보, 교육 등 콘텐츠의 목적에 얼마나 부합하는가?	직업을 체험하며 겪는 에피소드가 즐거움을 주고, 직업에 대한 정보를 얻을 수 있어 유익함.
창의성	다른 콘텐츠와 차별되는 개성이 있는가?	양봉장 아르바이트, 게스트 하우스 스태프 체험 등 다른 콘텐츠에서 많이 다루지 않은 직업들이 등장함.
완결성	구성이 짜임새가 있는가?	15분 내외의 짧은 분량이지만 직업 체험을 하러 가는 과정, 직업 체험, 체험 이후의 소회 등으로 이루어져 짜임새를 갖추고 있음.
윤리성	혐오 표현이나 비속어가 쓰이지는 않는가?	비속어가 '뺨- 처리' 되어 등장함. 직접적으로 제시되지는 않으나 맥락상 무슨 말인지 알 수 있어 아쉬움.

• 추가 평가 기준과 평가 내용

평가 기준	평가 내용
진실성	허위·과장 정보를 제공하고 있지는 않은가?
효용성	기분을 관리하거나 정보를 얻는 데 도움이 되는가?
창의성	새로운 가치나 생각을 불러일으키는가?
완결성	기술적으로 완성도가 있는가?
윤리성	선정적이거나 폭력적인 내용을 담고 있지 않은가?
공정성	어느 한쪽에 치우친 내용을 전달하지는 않았는가?

(2) 자신이 주로 이용하는 미디어 콘텐츠 중 친구들에게 추천하고 싶은 것과 권하고 싶지 않은 것을 고르고 그 이유를 적어 보자.

| 예시 답안 |

추천하고 싶은 콘텐츠		권하고 싶지 않은 콘텐츠	
제목	A 그룹의 뮤직비디오	제목	B 유튜버의 뷰티 콘텐츠
이유	<ul style="list-style-type: none"> 가사가 아름다워서 시험이나 친구 관계 때문에 스트레스를 받을 때 마음에 위로가 된다(효용성). 뮤직비디오 자체로 구성과 미술적 장치가 뛰어나 보는 즐거움이 높다(완결성). 	이유	<ul style="list-style-type: none"> 소개하는 제품 중 학생이 실제 이용할 수 있는 제품이 제한적이다(유용성). 대부분 다른 콘텐츠에서 쉽게 얻을 수 있는 정보이다(창의성). 종종 외모 관리의 중요성을 지나치게 강조해서 불편하다(윤리성).

(2) 콘텐츠 능동적으로 즐기기

- 학습 목표 엔터테인먼트 콘텐츠의 발전을 위해 이용자가 해야 하는 역할을 이해하고, 콘텐츠를 능동적으로 이용할 수 있다.

소단원 개관

소단원 지도의 중점

이 단원은 엔터테인먼트 콘텐츠의 발전을 위해 이용자가 해야 하는 역할을 이해하고, 콘텐츠를 능동적으로 이용하는 태도를 함양하는 데 지도의 중점을 둔다. 이 과정에서 미디어 이용자가 콘텐츠를 능동적으로 향유하는 다양한 방식을 사례를 통해 확인하며 미디어 향유 문화의 발전을 위해 어떤 태도를 지녀야 할지 함께 생각해 보도록 한다. 나아가 패러디물의 사회·문화적 가치를 이해하고, 직접 패러디물을 생산하여 공유하는 활동을 해 봄으로써 능동적 향유에 요구되는 기능과 태도를 기를 수 있도록 이끈다.

바탕글 집필의 주안점

'콘텐츠 능동적으로 즐기기'는 콘텐츠를 능동적으로 향유하는 것의 의미를 구체적인 사례를 들어 알기 쉽게 설명한 글이다. 이 글은 능동적 향유의 개념을 '능동적 참여'와 '사회적 상호 작용을 통한 문화적 실천'의 두 측면에서 정리하고 있다. 나아가 드라마 시청자의 문화 소비자 활동의 예를 도식으로 제시하고, 문화 소비자로서 팬덤의 영향력과 사회적 기여를 구체적으로 살펴보고 있다. 이를 바탕으로 미디어 이용자가 콘텐츠를 능동적으로 이용하는 방식을 이해하고 향유 문화의 발전에 기여하기 위해 어떤 태도를 갖추어야 하는지 생각해 볼 수 있도록 하였다.

바탕글 핵심 정리

• 콘텐츠 능동적으로 즐기기

콘텐츠 능동적 향유	미디어 이용자가 다른 이용자 또는 생산자와 상호 작용하며 콘텐츠에 어떤 형식(수용, 생성, 변형, 가공, 공유 등)으로 개입하는 능동적 참여 행위
문화 소비자로서 이용자의 역할	정보 및 감정의 교류, 비판적 해석과 토론, 창의적 변형과 놀이, 미적 콘텐츠 창작, 협력적 생산자로 기여, 소비자 운동 등을 포함함.



능동적인 미디어 향유자는 자신의 콘텐츠 이용이 개인과 사회에 미칠 영향을 고려하여 스스로를 성찰하고 조절할 수 있어야 한다. 다음 활동을 하며 책임감을 가지고 콘텐츠를 즐기는 태도를 길러 보자.

1 단순히 콘텐츠를 복제하여 소비하는 것을 넘어 자신의 개성을 적극적으로 표현하면서도 혐오를 경계하고, 타인의 권리를 침해하지 않는 나만의 패러디물을 만들어 보자.

| 교수·학습 방안 |

패러디 기법에 대해 명확히 설명하여 패러디와 단순 모방의 차이를 알게 하는 것이 중요하다. 이를 위해 교과서에 제시된 사례 외에도 명화나 전래 동화 등 학생들이 잘 알고 있는 작품을 패러디한 실제 예시를 보여 주는 것이 필요하다. 활동 1-(1)에서는 원작이 갖고 있는 특징을 충분히 탐색하게 한 후에 패러디물이 갖는 메시지와 표현 효과를 추론하도록 하고, 활동 1-(2)의 경우 '패러디'와 '논란'을 키워드로 설정해 뉴스를 검색해 보도록 한다. 패러디물이 사회적으로 논란이 된 사례를 선별하여 논란의 쟁점을 파악하도록 한다. 활동 1-(3)에서는 학습자가 비판적 시각을 갖고 사회 현상이나 세태에 대해 풍자하거나 비평할 소재를 찾을 수 있도록 안내하여 패러디의 목적에 부합하는 콘텐츠 향유 활동이 될 수 있도록 한다. 또 패러디할 원작을 선택한 후 원작이 갖는 특징을 충분히 탐색하여 모방하거나 변형할 요소를 발견할 수 있도록 한다. 활동 1-(4)에서는 패러디의 목적과 표현 효과의 측면에서 근거를 들어 의견을 이야기할 수 있도록 독려한다.

(1) 다음 설명을 참조하여 제시된 패러디물이 전하는 메시지와 표현의 효과를 파악해 보자.

| 제재 연구 | 레오나르도 다 빈치의 「최후의 만찬」 패러디 포스터

우크라이나 문화정보정책부에서 코로나 바이러스-19로 인해 지친 사람들을 위해 진행한 캠페인의 일환이다. 사람들이 익히 알고 있는 명화를 코로나 바이러스-19 예방 포스터로 패러디하여 재미를 주는 동시에 방역 수칙을 효과적으로 전달하고 있다. 레오나르도 다 빈치의 작품 「최후의 만찬」 패러디 포스터에는 열두 제자가 떠나고 홀로 남아 마스크를 착용한 예수의 모습만 남아 있다. '사회적 거리 두기'와 '마스크 착용'을 재치 있게 강조하여 캠페인의 효과를 높이고 있다.

| 예시 답안 |

전하는 메시지	표현의 효과
코로나 바이러스-19의 확산을 막기 위해 '사회적 거리 두기'와 '마스크 착용'을 실시하자는 내용을 재치있게 전달함.	원작이 매우 유명하기 때문에 보는 사람들이 친숙함을 느낌. 엄숙한 종교화가 패러디되는 것에서 새롭고 도발적인 느낌을 받을 수 있음.

(2) 사회적으로 논란이 되거나, 비판을 받았던 패러디물을 찾아보자. 어떤 특성이 문제가 되었는지 쓰고, 콘텐츠의 생산과 유통 과정에 참여할 때 어떠한 태도를 갖는 것이 중요한지 이야기해 보자.

| 예시 답안 |

<사례>

- 2001년 가수 서태지와 아이들의 「컴백홈」 뮤직비디오를 패러디한 음치 가수 이재수는 원작의 가치를 훼손하였으며 풍자와 비판이 없이 원작을 상업적으로 이용했기에 저작권을 침해했다는 판결을 받음.
- 한 고등학교의 학생들이 소셜 미디어에서 화제가 된 아프리카 가나의 장례식 상여꾼들의 모습으로 분장을 하고 졸업 사진을 찍었음. 얼굴을 검게 칠하고 찍은 사진이 소셜 미디어에 공유되며 인종 차별이라는 비판을 받았음. 북미 사회에서 흑인 노예를 희화화하기 위한 목적으로 백인이 어두운 색 피부로 분장하여 '흑인 광대극'을 공연했던 역사를 연상시키기 때문임.
- 최근 밈(Meme)을 이용하여 기업이 마케팅을 하는 경우가 많은데, 유명인의 이미지와 콘셉트를 무단 차용하여 이익을 얻을 경우 밈의 기원이 된 유명인에게 수익이 가야 한다는 주장이 힘을 얻고 있음. 문화체육관광부에서는 퍼블리시티권(영화배우, 탤런트, 운동선수 등 유명인이 자신의 성명이나 초상을 상품 등의 선전에 이용하는 것을 허락하는 권리) 도입을 포함한 저작권법 개정을 추진하고 있음.
- 방송에서 웃음을 유발하기 위한 목적으로 유명인의 외모나 특정 집단의 특징을 희화하는 패러디물을 만들었을 때 윤리적 논쟁이 일어나는 경우가 빈번함. 외모 비하나 집단에 대한 혐오의 정서를 불러일으킬 수 있기 때문임.

<태도>

- 원작의 가치를 훼손하거나 저작권을 침해하지 않았는지 살펴야 함.
- 패러디의 대상을 비하하거나 혐오의 대상으로 표현하지 않았는지 경계해야 함.
- 특히 다른 문화권의 창작물을 패러디할 때는 그 문화권에서 갖는 의미를 생각해야 함.

+ 참고 자료 패러디의 개념과 유형

현대의 패러디 개념에서 중요한 것은 모방의 대상이 되는 작품으로부터 비평적 거리를 둔다는 것이다. 패러디는 이전의 예술 작품을 재편집하고, 재구성하고, 전도시키고, 초맥락화하는 통합된 구조적 모방인 것이다. 예술에서의 패러디 개념은 원작의 독창성보다는 재창조에, 고유성보다는 목적에 우의하며 전통에 대한 재창조적인 접근으로서 그 의미를 확장하고 있다. 즉 패러디는 하나의 진지한 예술 비평 형식으로서 재창조인 동시에 비평을 통한 일종의 능동적인 탐구가 되게 한다. 패러디는 사전적 정의에서 언급되는 풍자나 모방만으로 규정지을 수 없다. 패러디가 원텍스트를 차용하는 면에서 반복이지만, 대상의 본질을 인식하고 그것을 다르게 표현함으로써 차이를 내포하고 있다고 할 수 있다. 따라서 패러디는 반복이지만 차이를 내포한 반복이며, 비평적 거리를 가진 재창조이다.

패러디의 유형 중 모방적 패러디와 비평적 패러디를 살펴보자. 모방적 패러디는 원텍스트에 대한 친근감을 토대로 원텍스트의 의미나 맥락을 계승하고, 의미를 보완하며 새로운 시각으로 재미를 더한 것이다. 원텍스트가 소유하고 있는 의미와 구조를 더욱 확대하여 보다 자세히 전달한다. 이는 표면적인 면만 빌려오는 표절과는 구분되는 모방이다. 비평적 패러디는 원텍스트를 인정하지만 원텍스트를 재해석하고 비판적인 시각에서 비평적 거리를 두는 패러디이다. 비평적 패러디는 작가의 능동적 시각과 판단을 통해 작가의 가치관이 강하게 표현된다.

- 권장미, 「패러디를 통한 시각적 의사소통 미술 교육에 관한 연구에서

(3) 다음의 단계에 따라 개성 있는 패러디물을 만들어 보자.

| 예시 답안 | 생략

청소년들의 삶에서 이슈가 되는 입시, 학교 인권이나 환경 문제, 사회에서의 공정성 등 공익적인 메시지를 갖는 패러디물을 만들 수 있다.

(4) 완성한 패러디물을 학급에서 발표하고, 의도한 목적과 표현 효과가 잘 드러났는지 친구들의 의견을 들어 보자.

| 예시 답안 | 생략

2 자신의 게임 이용 습관을 되돌아보고, 게임을 현명하게 즐겨 보자.

| 교수·학습 방안 |

이 활동은 학습자가 자신의 게임 이용 방식을 스스로 조절하여 현명하게 즐길 수 있도록 하는 데 목적이 있다. 게임은 많은 사람들이 즐기는 오락거리이다. 하지만 게임을 제대로 이용하려면 게임이 기업의 이윤을 위해 이용자에게 과몰입이나 사행성을 부추기는 장치를 갖고 있음을 인식해야 한다. 활동 과정에서 교사가 게임에 대해 갖고 있는 개인적 견해를 부각하지 않도록 유의하며, 학습자가 자신의 경험을 바탕으로 개별 게임의 즐거움과 몰입을 가져오는 요소를 객관적으로 분석할 수 있도록 안내한다.

(1) 내가 재미있게 했던 게임들을 적어 보고, 계획과 달리 더 자주 또는 더 오래 게임을 했던 경험이 있는지 말해 보자.

| 예시 답안 |

내가 이용하는 게임 중 ‘검은○○ 모바일’은 항상 계획한 시간보다 더 오래, 더 자주 게임을 하게 만든다. 이 게임에는 자동 사냥 시스템이 탑재되어 있다. 캐릭터를 생성하고 강력한 장비를 캐릭터에게 입혀 준 뒤 자동 사냥을 돌려 놓으면 이 캐릭터는 레벨 5~60까지 혼자 무럭무럭 자란다. 그러나 자동 사냥 시스템이 탑재되어 있어도 방치하면 결국 죽게 되므로 잘 자라고 있는지 게임 어플을 계속 확인해야 한다. 다른 문제도 있다. 이 게임에는 ‘무계’라는 시스템이 있어서 무계가 차면 캐릭터의 속도가 느려지고 힘이 약해진다. 느려지고 약해진 캐릭터는 사망할 수 있기 때문에 인벤토리(게임 아이템을 보관하는 장소)를 주기적으로 직접 비워 줘야 한다. 땅에 떨어진 물건을 주워 인벤토리를 채워 주는 건 반려동물인데, 반려동물에게는 계속 사료를 줘야 한다. 사료를 주지 않으면 아이템을 줍지 않기 때문이다. 또 이 게임에는 출석 과제가 있어서 매일 게임을 실행하면 특정 보상을 받을 수 있다. 또 푸시 알림 기능을 켜 놓으면 특정 시간에 특정 아이템을 준다고 알려 줘서 게임을 하게 된다. 하루에 한 번만 시도할 수 있는 시스템도 여럿 있는데 주는 보상이 쓸쓸해서 매일같이 이용한다. 이렇게 매일 틈틈이 해야 하는 일이 많아서 계획보다 더 오래 게임을 하게 되는 것 같다.

(2) (1)에서 적은 게임 중 이용 시간을 조절하기가 어려웠던 게임들의 특성이 무엇인지 생각해 보고, 친구들과 의견을 나누어 보자.

| 예시 답안 |

- 다수 이용자가 온라인으로 접속해 각자 캐릭터를 키우면서 역할을 수행하는 게임
- 출석 과제를 부여해서 게임에 접속하면 보상을 받을 수 있게 하는 게임
- 끝이 없거나 끝날 때까지 긴 시간이 걸리는 게임
- 레벨을 계속 올리며 능력치를 강화시키는 게임

(3) 자신이 자주 이용하는 게임을 다음 기준에 따라 평가해 보고, 평가 결과를 친구들과 비교해 보자.

| 예시 답안 | 생략

(4) 게임 과몰입을 예방하고 현명하게 게임을 즐기기 위해 게임의 선택과 이용 과정에서 주의해야 할 점을 친구들과 이야기해 보자.

| 예시 답안 |

- 나는 사용 연령에 맞는 게임을 이용하고, 친구들과 건전하게 즐기고 있다.
- 이용하는 게임의 목표는 선하지만, 실제 그 목표에 도달하기 위한 과정에서 폭력이 정당화되고 캐릭터의 잔인함이 당연한 것처럼 그려지는 면이 있으므로 주의해야겠다.
- 목표에 도달하는 과정이 매우 길어서 내가 계획한 시간보다 늘 더 오랫동안 게임을 하게 되는 경향이 있으므로 게임 시간을 정해 두고, 시간을 넘기지 않도록 주의해야겠다.
- 유료 아이템이 레벨을 올리는 데 결정적인 역할을 하여 결제를 유도하는 측면이 있으므로 주의해야겠다.

+ 참고 자료 유독 중독성이 강한 한국 게임, 왜?

한국 게임 산업은 ‘게임 중독’을 공식 질병으로 분류한 WHO(세계보건기구)의 결정에 가장 큰 타격을 받을 것으로 전망되고 있다. 국내 게임 업체 대부분이 중독성이 높은 게임 장르로 꼽히는 ‘MMORPG(Massive Multiplayer Online Role Playing Game: 다중 접속 역할 수행 게임)’를 주력으로 믿고 있기 때문이다.

MMORPG는 다수 이용자가 온라인으로 접속해 각자 캐릭터를 키우면서 역할을 수행하는 게임이다. 게임 속 캐릭터는 이용자의 분신과 같은 존재다. 게임 속 캐릭터의 능력치는 현실의 사회적 지위와 같다. 이 능력치는 매일 접속해 캐릭터에 매달려야 커진다. 게임 업체는 이를 ‘몰입도’라고 부르며 좀 더 현실과 유사한 상황을 게임에서 구현하는 데 주력한다. MMORPG 장르의 이용자들이 게임 속에서 다니다가 현실 세계에서 폭행까지 벌일 정도다.

사행성 요소도 있다. 캐릭터에 필요한 무기를 살 때 ‘확률형 아이템’이라는 방식을 쓴다. 이용자는 수차례 뽑기를 거듭하면서 좋은 무기가 나오길 바라는 것이다. 4년 전에는 국세청 직원이 게임 아이템을 사기 위해 106억 원을 빼돌렸다가 자체 감사에 적발된 적도 있다.

국내 게임 업계의 MMORPG 장르 솔림은 컴퓨터 게임뿐만 아니라 모바일 게임에서도 반복되고 있다. 애플리케이션 구매 프로그램에서 국내 매출 상위 모바일 게임 5건 중 4건은 MMORPG이다. 업계 관계자는 “국내 게임 업계가 돈 벌이가 잘되는 특정 장르에만 쏠리고 있으며, ‘게임 몰입도’라는 명분으로 중독성을 일부 조장해 온 측면이 없지 않다.”라고 지적했다.

-『조선일보』, 2019년 5월 27일 기사

미디어 콘텐츠를 주체적으로 평가하고 생산에 능동적으로 참여하는 행위의 의의를 알고, 미디어 콘텐츠 개선에 기여할 수 있도록 시청자 평가 보고서를 작성해 보자.

활동 선정의 이유

시청자 평가원은 「방송법」에 따라 시청자 평가 프로그램에 직접 출연하거나 보고서를 제출하여 시청자들의 의견을 전달함으로써 시청자의 권익 보호를 실현해 나가는 제도적 장치이다. 종합 편성 및 보도 전문 채널은 모두 시청자 평가 프로그램을 편성해야 하며 의무적으로 시청자 평가원 제도를 운영해야 한다. 학습자들도 한두 번 정도는 텔레비전에서 이러한 프로그램을 시청한 경험이 있을 것이다. 미디어 비평은 높은 수준의 미디어 참여 행위로, 능동적인 미디어 콘텐츠 향유 방법의 하나이다. '비평'이라는 이름 때문에 예술적 글쓰기나 매우 전문적인 창작 행위라고 생각할 수 있는데, 시청자 평가원 보고서는 자신의 평가 기준에 따라 의견을 개진한 실용문이기에 접근에 부담이 적다. 또 실제로 존재하는 시청자 평가원이라는 역할을 가정함으로써 과제의 실재성을 높이고, 상황에 보다 책임감 있게 몰입하는 데 도움을 줄 수 있다. 무엇보다 시청자 평가원이 참여한 방송 프로그램과 작성한 보고서 자료에 쉽게 접근할 수 있고, 학습자가 다양한 자료를 읽어 보는 과정에서 미디어 콘텐츠를 비판적으로 읽는 방법과 미디어 향유 문화의 발전에 적극적으로 참여하는 방식을 자연스럽게 익힐 수 있다.

일반적으로 시청자 평가원은 방송에 대한 전문성과 객관성을 어느 정도 갖춘 사람을 선임하는 방식으로 운영된다. 이 활동은 콘텐츠 평가의 준거를 구체적으로 설정하고, 이를 타당하게 적용함으로써 미디어를 비판적으로 읽고 개선점을 제안할 수 있는 능력과 태도를 함양하는 데 목적이 있다. 시청자 평가원으로서 전문성을 갖추는 것이 목적이 아니므로 비평의 수준을 높이기보다는 비평 활동의 목적과 가치를 이해하고, 평가 준거의 적절성과 평가의 타당성을 갖출 수 있도록 지원해야 할 것이다.

1 다음은 교육과 입시 정보를 다룬 한 텔레비전 방송 프로그램의 시청자 게시판에 올라온 의견이다. 이용자가 자신의 의견을 생산자 및 다른 이용자와 공유하는 행위의 특성과 역할을 생각해 보자.

| 제재 연구 |

시청자 게시판은 시청자가 콘텐츠를 보고 즐기는 수동적인 역할을 넘어서 자신의 의견을 제시하는 능동적인 문화 콘텐츠 향유자로 바뀌고 있음을 가장 잘 보여 주는 공간이다. 이에 시청자 게시판은 방송 문화 콘텐츠를 어떻게 발전시켜야 할지 논의하는 공론의 장으로 여겨지기도 한다.

제시된 자료는 해당 프로그램의 시청자 게시판에 올라온 의견 중 부정적인 의견과 긍정적인 의견을 하나씩 고른 것이다. 긍정적인 의견은 입시에서 소외되어 있는 지방 거주자의 입장에서 실제 입시에 도움이 되는 정보를 제공하고 있다며 실용성의 가치를 추구하고 있다. 실망감을 표현한 의견은 방송의 윤리성과

교육의 가치 등을 이유로 비판적 태도를 보이고 있다. 이는 시청자 게시판이 시청자의 의견을 생산자에게 전달하는 통로로서의 역할을 넘어 개인이 처한 상황과 입장에 따라 다양한 의견을 교류하는 공론장의 성격도 가질 수 있음을 의미한다.

| 교수·학습 방안 |

시청자 게시판의 각 의견이 생산자에게 전하는 메시지가 무엇인지, 또 그것을 읽는 다른 이용자들에게는 어떤 메시지를 전하는지를 파악하게 한다. 두 의견의 핵심 내용과 근거를 파악하고, 각 시청자가 자신의 바람을 드러내기 위해 사용한 표현에도 주목하게 하여, 공적 토론의 장이 되는 시청자 게시판에 글을 쓸 때 지녀야 할 윤리적 태도에 대해 토의할 수 있도록 한다.

학생들이 직접 시청자 게시판에 공식적으로 의견을 남긴 적은 거의 없을 것이다. 하지만 소셜 미디어에서 방송 프로그램에 대한 의견을 교류하거나 댓글 달기를 통해 미디어 콘텐츠에 대한 의견을 개진한 경험은 있을 것이다. 따라서 자신의 실제 경험과 비교해 보며 미디어 향유 방식에 대한 성찰이 함께 이루어질 수 있도록 지도한다.

| 예시 답안 |

<특성>

- 시청자들은 자신의 의견을 말할 때 구체적인 이유를 제시하고 있다.
- 시청자들은 개인과 사회에 필요한 가치나 지식이 무엇인지 생각하며 소통한다.
- 시청자들은 생산자에게 프로그램의 개선을 위해 바라는 점을 구체적으로 제시하고 있다.
- 시청자들은 자신이 처한 상황과 관점에 따라 같은 프로그램에 대해 다른 입장을 취할 수 있다.

<역할>

- 생산자에게 프로그램 개선에 대한 의견을 개진하고, 다른 이용자와 의견을 교환하여 콘텐츠 개선에 기여한다.

+ 참고 자료 미디어 비평의 준거

- 1) 공영성: 내용의 왜곡과 조작, 상업성, 집단에 대한 고정 관념이 있지 않은가? 개인의 명예를 훼손하거나 사생활 침해, 사회의 윤리 및 규범을 경시하지 않는가?
- 2) 다양성: 프로그램의 내용이나 형식이 다양한가?
- 3) 창의성: 이용자에게 새로운 사고를 불러일으키는가?
- 4) 다원성: 어떤 문제나 소재에 대해 다양한 측면과 입장을 골고루 다루고 있는가?
- 5) 심층성: 어떤 문제나 소재에 대해 단순한 흥미만을 자극하는 방식으로 다루고 있지 않은가? 이면에 숨어 있는 배경과 맥락을 드러내어 이용자가 정확하게 상황과 가치를 판단하게 하는가?

- 김성문, 『방송·영상의 실제적 이해』에서

2 위의 프로그램에 대한 시청자 평가원의 보고서 진술 내용을 보고 시청자 평가원의 역할을 알아보자.

| 교수·학습 방안 |

제시된 보고서의 항목을 메타적으로 생각해 보게 하여 시청자 평가원의 역할을 파악하도록 한다. 교과서에 제시된 보고서 외에, 각 방송사의 시청자 평가원 게시판에서 학생들에게 친숙한 프로그램을 평가한 보고서를 추가로 수집하여 보여 줄 수 있다. 다양한 보고서 진술 방식을 접할 수 있도록 하여 시청자 평가원의 역할은 비슷하지만 보고서를 작성하는 방식은 다양할 수 있음을 이해하도록 한다.

| 예시 답안 |

- 프로그램의 내용이 취지에 부합하는지에 대해 시청자들의 의견을 전달한다.
- 프로그램의 윤리성과 유익함에 대해 평가하여 시청자의 권익을 보호한다.
- 프로그램의 방향성에 대한 의견을 제시한다.
- 프로그램의 개선점을 제안한다.

+ 참고 자료 시청자 평가원

시청자 평가원은?

「방송법」 제88조 및 제89조에 따라 시청자 평가 프로그램에 직접 출연, 자신의 의견을 적극적으로 진술함으로써 시청자들의 권익 보호를 실현해 나가는 제도적 장치로 시청자 위원회에서 선임된 사람을 말한다.

시청자 평가원의 역할은?

시청자 평가원은 방송에 대한 시청자의 다양한 의견을 적극적으로 수렴·조율하여 실제 방송 현장에 반영되도록 한다.

3 모둠별로 다음 절차에 따라 시청자 평가 보고서를 작성해 보자.

| 교수·학습 방안 |

평가 대상을 선정할 때에는 텔레비전 방송 프로그램뿐만 아니라 개인 미디어 등 콘텐츠의 길이가 짧아 학습자가 내용이나 형식을 집중해서 살펴볼 수 있는 콘텐츠도 선정할 수 있음을 안내한다. 평가서에 작성할 내용을 정리할 때에는 교과서에 주어진 내용 요소를 모두 적용하기보다, 자신들이 특정 콘텐츠를 선택한 이유와 콘텐츠의 소재나 주제의 특성을 고려하여 중점적으로 살펴보아야 할 요소를 선별하도록 안내한다. 정리한 내용을 바탕으로 실제 평가 보고서를 작성할 때에는 보고서의 구성이나 표현이 다소 미흡할지라도 평가 준거의 적절성과 타당성에 유의하여 작성할 수 있도록 지원한다. 또 윤리성이나 공공성만을 지나치게 의식하여 콘텐츠 형식의 적절성이나 내용의 깊이 등 콘텐츠의 경쟁력을 높일 수 있는 요소에 대해 소홀히 하지 않도록 안내한다. 다른 모둠이 쓴 평가서를 교환하여 읽고 의견을 나누기 전에 유익한 평가서의 특징이 무엇일지 함께 생각해 보는 과정을 거치는 것이 좋다.

(1) 개인 미디어나 텔레비전 방송 프로그램 중에서 평가 보고서를 작성하기 위한 콘텐츠를 선정해 보자.

| 예시 답안 |

유튜브 콘텐츠(대학생 브이로그)

(2) 선정한 콘텐츠의 한 회를 함께 보고, 제시된 평가 보고서의 구성과 내용 요소를 고려하여 작성할 내용을 정리해 보자.

| 예시 답안 | 유튜브 콘텐츠 평가를 위해 활용한 질문

- ‘20대’, ‘대학생’, ‘여성’으로서 등장인물은 어떤 모습을 보이고 있는가?
- 언론에 자주 보도되는 청년 세대의 모습과 어떤 차이가 있는가? 현실을 왜곡하지는 않는가?
- 이 콘텐츠의 생산자가 구독자 수를 모으기 위해 택한 전략은 무엇인가? 그러한 전략이 콘텐츠의 기획 의도에 벗어난 내용을 만들어 내지는 않는가?
- 방송이 광고로 이어지는 느낌이 있는가? 만약 그렇다면 이는 어떤 문제를 만들어 낼 수 있는가?

(3) 모둠별로 논의한 내용을 바탕으로 평가 보고서를 작성해 보자.

| 예시 답안 |

이 콘텐츠는 대학생 브이로그로, 같은 대학생들 뿐만 아니라 대학 생활이 궁금한 고등학생들에게도 호응을 얻고 있다. 그러나 최근에는 해외 여행기, 고가의 상품 개봉기, 다이어트 등이 주요 콘텐츠로 올라와 ‘20대 대학생의 평범한 일상 기록’이라는 콘텐츠 설명과는 맞지 않는 모습을 보인다. 평범한 대학생의 일상이 궁금했던 시청자들이 실망감과 상대적 박탈감을 느끼고 있는 상황이다. 특히 최근 올라온 다이어트 도전기 영상에서는 극단적으로 식이 조절을 하는 모습을 보였다. 절식과 폭식을 반복하는 것을 자기 관리 방법처럼 보이게 만들어 시청자로 하여금 다이어트에 대한 강박을 느끼게 하고, 체형에 대한 왜곡된 인식을 심어 줄 우려가 있다. 또 특정 다이어트 제품을 계속해서 노출하고 있는데 ‘광고’, ‘협찬’ 표시가 너무 작게 들어가 있다. 시청자들이 광고임을 분명히 알 수 있도록 잘 보이게 표시하는 것이 좋겠다. 유튜브 채널 오픈 초기에 많이 올렸던 ‘수강 신청 꿀팁’, ‘대학생 카페 알바 일상’, ‘시험 기간 브이로그’ 같은 콘텐츠를 꾸준히 올려 대학생의 일상이 궁금하여 채널을 구독하기 시작한 시청자들의 기대를 충족시켜 주기를 기대한다.

(4) 다른 모둠과 평가 보고서를 바꾸어 읽고, 시청자 평가원의 역할, 평가 보고서의 목적과 특성을 고려하여 평가 보고서에 대한 의견을 교환해 보자.

| 예시 답안 | 생략

평가가 지나치게 편향적이거나 주관적으로 이루어지지 않았는지, 판단의 근거를 타당하게 제시하고 있는지, 실제 프로그램의 개선에 기여할 수 있는지 등을 기준으로 의견을 교환한다.

배운 내용 정리하기

다음 설명의 올바른 답이 가리키는 번호를 표에서 찾아 색칠하며 배운 내용을 확인해 보자.

<p>일상을 벗어나 자유로운 놀이 경험을 제공하는 콘텐츠를 엔터테인먼트 콘텐츠라 한다.</p> <p>예 ▶ 10번 아니요 ▶ 3번</p>	<p>미디어는 현실을 있는 그대로 재현한다.</p> <p>예 ▶ 19번 아니요 ▶ 30번</p>	<p>미디어는 주류 집단의 목소리를 대변하는 경우가 많다.</p> <p>예 ▶ 27번 아니요 ▶ 14번</p>																																			
<p>최근에는 일상의 모습을 담아내는 리얼리티 예능이 인기이다.</p> <p>예 ▶ 18번 아니요 ▶ 31번</p>	<p>이용자의 몰입과 공감을 이끌어 내기 위해서는 스토리텔링이 중요하다.</p> <p>예 ▶ 6번 아니요 ▶ 22번</p>	<p>장르가 달라지더라도 스토리텔링의 표현 기법은 유사하다.</p> <p>예 ▶ 4번 아니요 ▶ 12번</p>																																			
<p>미디어의 재현은 사람들의 고정 관념을 고착화하는 데 영향을 미친다.</p> <p>예 ▶ 2번 아니요 ▶ 33번</p>	<p>미디어에서 폭력은 우리의 실제 삶보다 축소되어 재현된다.</p> <p>예 ▶ 8번 아니요 ▶ 16번</p>	<p>미디어에서 폭력을 유희적으로 다룬다면, 이용자는 폭력을 가볍게 생각하게 된다.</p> <p>예 ▶ 34번 아니요 ▶ 7번</p>																																			
<p>자신의 취향에 맞으면 콘텐츠의 질에 너무 연연하지 않아도 된다.</p> <p>예 ▶ 26번 아니요 ▶ 9번</p>	<p>콘텐츠를 주체적으로 향유하기 위해서는 추천 시스템에 의존하지 않는 것이 좋다.</p> <p>예 ▶ 13번 아니요 ▶ 25번</p>	<p>능동적 미디어 향유자는 적극적으로 의견을 표출하며 콘텐츠 생산 과정에 영향을 준다.</p> <p>예 ▶ 20번 아니요 ▶ 35번</p>																																			
<p>팬덤 문화는 미디어의 주체적 향유를 방해한다.</p> <p>예 ▶ 21번 아니요 ▶ 23번</p>	<table border="1"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td></tr> <tr><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td></tr> <tr><td>15</td><td>16</td><td>17</td><td>18</td><td>19</td><td>20</td><td>21</td></tr> <tr><td>22</td><td>23</td><td>24</td><td>25</td><td>26</td><td>27</td><td>28</td></tr> <tr><td>29</td><td>30</td><td>31</td><td>32</td><td>33</td><td>34</td><td>35</td></tr> </table>		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35
1	2	3	4	5	6	7																															
8	9	10	11	12	13	14																															
15	16	17	18	19	20	21																															
22	23	24	25	26	27	28																															
29	30	31	32	33	34	35																															

스스로 점검하기

| 각 항목의 주요 점검 사항 |

나는 엔터테인먼트 콘텐츠의 개념과 장르별 특성을 설명할 수 있다.

정보를 전달하는 콘텐츠와 구분되는 엔터테인먼트 콘텐츠의 놀이 경험을 명료하게 설명할 수 있는지 점검하고, 영화와 방송 예능 프로그램, 에듀테인먼트 콘텐츠를 분석했던 활동을 떠올리도록 하여 장르에 따라 부각되는 내용과 놀이 경험이 달랐음을 환기한다.

나는 엔터테인먼트 콘텐츠의 스토리텔링 기법을 이해하고, 심미적으로 감상할 수 있다.

영화 포스터와 영화 예고편 등 스토리를 구현하는 미디어 콘텐츠의 서사 구조와 표현 요소를 분석하고, 그것에 담긴 메시지를 해석할 수 있는지를 점검하며 콘텐츠의 장르에 따라 고유한 스토리텔링 기법이 활용됨을 환기한다.

나는 미디어 재현의 사회·문화적 속성을 설명할 수 있다.

미디어 재현이 주류의 관점과 입장을 반영하고 있음을 사례를 들어 설명할 수 있는지 점검하고, 미디어로 인해 특정 집단에 대한 고정 관념이 강화되거나 또는 대안적 재현을 통해 편견을 깬 경험을 환기한다.

나는 엔터테인먼트 콘텐츠에서 특정 대상에 대한 재현이 적절한지 평가할 수 있다.

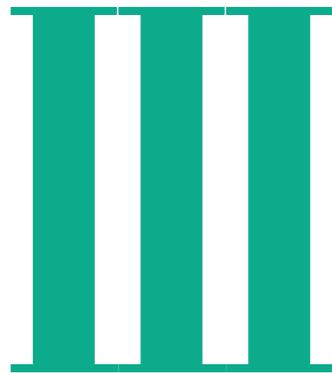
엔터테인먼트 콘텐츠에서 특정 집단과 폭력에 대한 재현의 적절성을 평가할 수 있는 근거를 알고 있는지 점검하고, 미디어를 비판적으로 이용하는 태도의 필요성을 환기한다.

나는 엔터테인먼트 콘텐츠의 발전에 기여하는 이용자의 역할을 이해하고 실천할 수 있다.

주체적으로 콘텐츠를 향유하는 소비자로서 콘텐츠 이용 문화 발전에 기여하는 다양한 방식을 알고 있는지 점검하고, 자신의 미디어 향유 방식을 성찰한 경험을 환기한다.

나는 엔터테인먼트 콘텐츠를 주체적으로 향유하기 위한 활동에 참여할 수 있다.

상황과 목적에 맞는 좋은 콘텐츠를 선별하기 위해 자기만의 근거를 갖추고 있는지, 콘텐츠 개선을 위한 미디어 비평의 중요성을 알고 있는지 점검하고, 미디어 이용 문화와 콘텐츠 개선에 참여하는 방법과 태도를 환기한다.



뉴스와 인포데믹

뉴스는 우리가 사는 세상의 모습을 보여 주는 창이자 세상을 움직이는 수레바퀴입니다. 뉴스는 어떻게 강력한 힘을 행사하는 것일까요? 잘못된 뉴스가 퍼진다면 무슨 일이 일어날까요? 우리는 뉴스를 통해 사회의 과거, 현재, 미래를 알 수 있습니다.

- 1 나와 세상을 바꾸는 뉴스**
 - (1) 뉴스의 구성 요소와 제작 과정
 - (2) 뉴스의 역할과 조건
- 2 인포데믹과 미디어 환경**
 - (1) 인포데믹 현상의 등장
 - (2) 정보의 접근과 분별
- 3 인포데믹 시대를 헤쳐 나가는 힘**
 - (1) 허위 조작 정보와 팩트 체크
 - (2) 기술적·제도적 노력과 비판적 사고



대단원 개관

1. 대단원 안내

이 대단원은 다양한 미디어 중 뉴스가 개인과 사회에 끼치는 영향과 의미를 이해하고, 뉴스가 어떻게 현대 사회에서 중요한 역할을 맡을 수 있는지 기사 등 실제 사례를 참고하여 학습하도록 구성되어 있다.

첫 번째 중단원에서는 사회에서 뉴스가 수행하는 역할을 알아보고 뉴스가 세상을 바꿀 수 있는 이유를 찾아본다. 두 번째 중단원에서는 허위 조작 정보와 가짜 뉴스가 늘어나고 있는 배경과 원인을 파악한다. 세 번째 중단원에서는 팩트 체크의 구체적인 방법을 훈련하고 비판적 사고력을 함양한다. 이 단원으로 뉴스가 왜 중요한지 알고, 허위 정보에 맞서 현명한 정보 이용자가 되어야 하는 이유를 학습자 스스로 깨달을 수 있을 것이다.

2. 관련 교과 교육 과정

교과	성취 기준
언어와 매체	• [12언매03-02] 다양한 관점과 가치를 고려하여 매체 자료를 수용한다.
실용 국어	• [12실국02-02] 정보에 담긴 의도를 추론하고 내용을 비판적으로 평가한다.
심화 국어	• [12심국02-01] 타인의 의견을 비판적으로 이해한다.
정치와 법	• [12정법03-03] 정당, 이익 집단과 시민 단체, 언론의 의의와 기능을 이해하고, 이를 통한 시민 참여의 구체적인 방법과 한계를 분석한다.
사회 문제 탐구	• [12사탐02-01] 정보 사회의 의미와 특징을 이해하고, 정보 사회에서 나타나고 있는 다양한 사회 문제에 대해 조사한다.

3. 대단원 구조 및 지도 계획

차시	구성 요소	주요 학습 활동
1~3 차시	대단원 들어가기	뉴스로 인해 자신이나 타인의 생각이 바뀐 경우 알아보기
	1. 나와 세상을 바꾸는 뉴스	(1) 뉴스의 구성 요소와 제작 과정 [본문 학습] 뉴스의 구성 요소와 제작 과정 알기 [탐구 활동] • 뉴스의 필수 요소 알기 • 언론의 게이트 키핑 기능 이해하기

	(2) 뉴스의 역할과 조건	[본문 학습] 민주주의 사회에서 뉴스의 역할과 가치 파악하기 [탐구 활동] • 역사를 바꾼 뉴스 알아보기 • 사회 변화 과정에서 언론의 역할 알기
	심화 활동	[뉴스는 어떻게 만들어질까?] 뉴스 평가하고 의도에 맞는 제목 붙이기
4~5 차시	(1) 인포데믹 현상의 등장	[본문 학습] 인포데믹의 개념 이해하고 발생 배경과 원인 파악하기 [탐구 활동] • 인포데믹 현상의 문제점 알기 • 인터넷에서 잘못된 정보가 퍼지는 이유 이해하기
	(2) 정보의 접근과 차별	[본문 학습] 신뢰할 수 있는 정보의 가치 알기 [탐구 활동] • 인터넷에 퍼진 잘못된 정보 반박하기 • 인터넷에서 신뢰할 수 있는 정보를 얻는 법 탐구하기
	심화 활동	[콘텐츠 추천, 사람과 기계의 차이] 종이 신문 1면과 포털 사이트의 뉴스 추천 서비스를 비교하여 알고리즘 추천의 장단점 알아보기
6~7 차시	(1) 허위 조작 정보와 팩트 체크	[본문 학습] 허위 조작 정보의 개념과 팩트 체크 방법 알기 [탐구 활동] • 우리 모두의 팩트 체크 원칙 정해 보기 • 가짜 뉴스 검증해 보기
	(2) 기술적·제도적 노력과 비판적 사고	[본문 학습] 가짜 뉴스 차단을 위한 각 기업과 국가의 대응 방안 파악하고 비판적 사고의 중요성 알기 [탐구 활동] • 가짜 뉴스의 폐해 알아보기 • 가짜 뉴스에 속지 않는 이용자의 자세 탐구하기
8차시	대단원 프로젝트 활동	[사실인 듯 사실 아닌 거짓 속아 내기] 사회에 널리 퍼진 그럴듯한 거짓을 검증하고 미디어 이용자로서의 올바른 자세 알아보기
	대단원 마무리하기	• 제시된 문제에 답하며 배운 내용 확인하기 • 평가표를 작성하며 나의 학습 정도 점검하기

4. 대단원 지도상의 유의점

언론의 신뢰도가 낮은 상황이고 일부러 뉴스를 찾지 않아도 되는 환경이기 때문에 학습자는 뉴스를 불신하고 있을 수 있다. 하지만 뉴스가 중력처럼 사회 구성원에게 거대한 영향력을 행사하는 만큼, 학습자들에게 뉴스의 영향력을 벗어나 살 수 없는 현대의 미디어 환경을 이해시킨다. 학습자의 흥미와 관심사에 주목해 수업 당시에 화제가 된 뉴스 소재들을 적극적으로 활용하기를 추천한다.

활동 선정의 이유

이 활동은 뉴스가 세상에 어떠한 영향력을 행사하는지 학습자에게 직접적으로 알려 주기 위해 마련됐다. 현장을 생생하게 담아낸 뉴스 사진 한 장이 전 세계 여론을 움직일 수 있었던 힘과 그로 인한 사태 진전을 알아본다. 또한 뉴스가 정치·사회적 거대 문제만이 아니라 학습자 각 개인의 꿈과 생각에도 그동안 상당한 영향력을 행사해 왔음을 자각하도록 하는 활동을 포함했다.

다음 활동을 하며 뉴스가 우리 삶에 얼마나 많은 영향을 주는지 알아보자.

1 다음 사진과 자료를 보고 뉴스가 가진 힘에 대해 이야기해 보자.

| 제재 연구 |

1996년 미국의 월간지 『라이프』에 보도된 사진으로 파키스탄의 열두 살 소년이 학업과 놀이 대신 큰 바늘로 축구공을 꿰매는 고된 노동을 하고 있는 모습이다. 1990년대에는 많은 다국적 기업들이 인건비가 저렴한 아시아나 아프리카에 공장을 세워 운영했고, 일부는 아동·청소년을 고용했다. 『라이프』의 보도 전에도 이들은 노동 환경에 대한 지적을 받고 있었다. 이에 기업들은 윤리 강령을 만들었다고 홍보했지만 약속이 제대로 지켜지지 않았다는 것이 『라이프』 취재 결과 알려졌다. 해당 보도 이후 기업들은 주당 최장 노동 시간을 60시간으로 정하고 14세 이하 아동·청소년의 노동을 금지하기로 했다.

| 교수·학습 방안 |

해당 사진 보도가 전 세계 여론에 끼친 영향이 컸던 이유를 생각해 보도록 한다. 여론이 어떻게 만들어지고, 어떠한 힘을 갖게 되는지, 그 과정에서 뉴스는 어떠한 역할을 하게 되는지를 깨닫도록 지도한다. 여론을 형성하는 힘이 뉴스와 정보에서 나온다는 점을 깨닫고 미디어 리터러시에 관심과 흥미를 갖도록 안내한다.

| 예시 답안 |

많은 정보를 활용해 다양한 논리와 주장을 펼칠 수 있어도 사진 한 장이 그보다 더 강력한 영향력을 행사할 때가 있다. 말과 글은 논리적으로 생각을 해야 하지만, 눈으로 보는 사진은 즉각적으로 그 의미가 다가오기 때문이다. 아동 노동이 비윤리적이라는 것은 누구나 알고 있는 사실이다. 하지만 생생한 뉴스 속 열두 살 소년이 포레의 선진국 아이들이 사용할 축구공을 만들기 위해 고된 노동을 하고 있다는 것을 눈으로 보는 것은 느끼는 감정의 정도에서 차이가 크다. 이 때문에 전 세계의 여론이 움직였다고 할 수 있다.

2 다음 활동으로 나와 뉴스의 관계를 알아보자.

| 교수·학습 방안 |

뉴스가 큰 영향력을 지니는 만큼 멀리 있는 것처럼 보이지만 학습자 자신의 생활에도 맞닿아 있음을 살펴보기 위한 활동이다. 뉴스로 인해 자신의 생각이나 삶의 방향이 바뀔 수 있다는 것을 이해할 수 있도록 지도한다.

(1) 다음 보기의 주제 중 관련 뉴스를 보고 생각을 바꾼 적이 있는 것을 골라 보자. 보기에 해당하는 주제가 없을 경우 빈칸에 원하는 주제를 적어 보자.

| 예시 답안 |

보기의 주제 중에서 장래 희망을 선택하겠다. 나는 뉴스로 인해 장래 희망이 바뀌었다.

(2) 기존에 가지고 있던 생각은 어떤 것이었으며, 그것이 어떻게 변화했는지 적어 보자.

| 예시 답안 |

기존의 생각	바뀐 생각
• 좋은 직업이 많이 있지만 강력하게 나 자신이 꿈꾸는 것은 없었다. 누군가 묻는다면 장래 희망이 없다고 말했다.	• 내가 기획하고 만든 좋은 콘텐츠로 어린이와 청소년들에게 웃음과 희망을 주는 유튜브 크리에이터가 되고 싶다.

(3) 생각을 바꾸는 데 가장 큰 영향을 준 뉴스를 찾고, 그 이유와 함께 발표해 보자.

| 예시 답안 |

■ 뉴스의 제목 및 날짜

「크리에이터 도티 “원하는 콘텐츠로 비즈니스 하는 시대”」- 케이비에스(KBS), 2020년 8월 3일 방송

■ 뉴스의 내용

콘텐츠 크리에이터이자 샌드박스 네트워크 대표인 도티의 인터뷰. 문화 사각지대에 있던 10대들을 위한 콘텐츠를 만들고 있다. 10대들이 나를 표현하는 방법을 배우며 긍정적인 경험을 쌓고, 다양한 콘텐츠를 접하며 성장할 수 있다고 이야기하고 있다.

■ 생각 변화의 이유

- 나만의 콘텐츠를 만들어 소통하는 일의 의미를 알게 되었다.
- 자신을 표현하면서도 어린이와 청소년들에게 도움을 줄 수 있다는 것을 알게 되었다.
- 동영상 공유 플랫폼이 앞으로 발전하게 될 것이라는 좋은 전망을 알게 되었다.
- 다른 콘텐츠 크리에이터와도 교류하며 성장할 수 있다는 것을 알게 되었다.
- 다양한 콘텐츠를 다룰 수 있고, 방송에 출연하거나 회사를 만들 수도 있다는 것을 알게 되었다.

+ 참고 자료 뉴스가 가진 힘을 알려 준 ‘네이팜탄 소녀’ 판 티 킴 폭

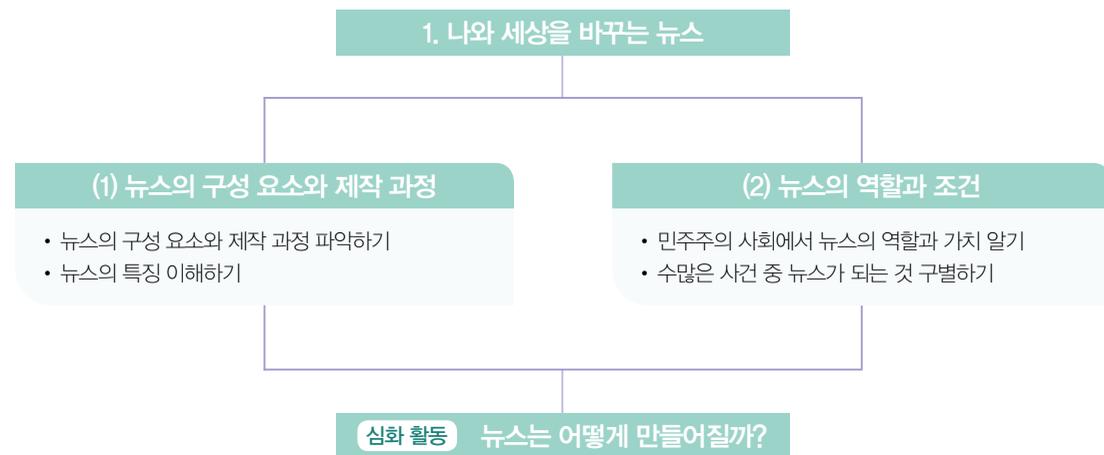
1972년 베트남 전쟁 당시 민가에 투하된 네이팜탄을 피하는 어린이들의 모습을 담은 「전쟁의 공포」, 일명 ‘네이팜탄 소녀’는 많은 이들이 한 번쯤은 보았을 만한 보도 사진이다. 특히 사진 중앙의 소녀 킴 폭은 순식간에 일어난 폭발로 전신에 큰 화상을 입었다. 불에 탄 옷을 벗고 맨몸, 맨발로 울며 도망치는 어린 소녀의 모습이 『에이피(AP) 통신』을 통해 전 세계에 보도되자 미국과 유럽을 중심으로 광범위한 반전 운동과 평화 운동이 일어났고, 1년 뒤인 1973년 전쟁이 종료됐다. 이 사진을 찍은 사진 기자 닉 우트는 1973년 풀리처상을 받았고 킴 폭은 구조되어 유엔 평화 문화 친선 대사, 인권 운동가로 활동하고 있으며 2019년 드레스덴 인권 평화상을 수상하기도 했다.

1 나와 세상을 바꾸는 뉴스

중단원 개관

중단원 안내

뉴스는 현대 사회를 사는 우리들과 떼어 수 없는 존재가 되었다. 이 중단원은 뉴스의 개념과 역할을 파악하여 뉴스를 제대로 이해하기 위해 설정되었다. 소단원 (1)에서는 뉴스의 구성 요소와 제작 과정을 파악하고 이를 바탕으로 뉴스의 특징을 알아본다. 소단원 (2)에서는 민주주의 사회에서 뉴스의 역할과 가치를 알고 수많은 사건 중 뉴스가 되는 사건이 무엇인지 알아본다. 이 단원으로 뉴스를 무엇인지, 그 가치는 어떤 것인지 이해할 수 있다.



중단원 성취 기준

뉴스의 구성 요소와 제작 과정을 알고, 민주주의 사회에서 언론의 역할과 가치를 이해할 수 있다.

뉴스의 구성 요소와 게이트 키퍼 과정을 파악하여 뉴스의 특징을 이해할 수 있도록 한다. 또한 보도 사례들을 통해 민주주의 사회에서 뉴스의 역할과 가치를 설명할 수 있도록 한다.

미리 보기

| 교수·학습 방안 |

신문 기사가 만들어지고 보도되는 과정과 뉴스의 가치를 유지하기 위해 기사 작성의 각 단계별로 유의해야 할 내용을 정리한 삽화이다. 기사는 기자가 혼자 임의로 작성하는 것이 아니라 정해진 단계와 원칙을 기반으로 만들어지며 편집진 등 여러 주체가 참여함을 간단히 언급한다. 이를 통해 이 단원에서 뉴스 제작 과정과 뉴스의 역할을 배울 것임을 지도한다. 단원에 본격적으로 들어가기 전에 학습자들이 뉴스의 개념과 뉴스 제작 과정을 얼마나 알고 있는지 미리 점검해 볼 수 있다.

(1) 뉴스의 구성 요소와 제작 과정

● 학습 목표 뉴스의 구성 요소와 제작 과정을 파악하여 뉴스의 특징을 이해할 수 있다.

소단원 개관

소단원 지도의 중점

이 단원에서는 뉴스의 영향력을 알아본다. 우리가 일상적으로 접하는 뉴스에는 고유한 형식과 특유의 생산 규칙이 있다. 이러한 특성을 바탕으로 만들어진 뉴스가 개인적·사회적 영향력을 갖게 되는 구조를 이해할 수 있도록 지도한다. 뉴스는 개인과 사회에 영향을 끼치는데, 그 영향력의 배경에는 뉴스의 문법과 생산 방식이 있다. 뉴스는 새로 발생한 충격적인 일을 단순히 전달하는 역할만 하는 것이 아니라, 중요 사안에 대한 여론 형성의 역할도 맡는다. 독자와 시청자의 눈에는 잘 보이지 않을 수 있지만, 지속적인 훈련으로 표면 아래 숨어 있는 관행화·제도화된 뉴스의 생산 방식을 이해해 뉴스의 구조를 파악하도록 이끈다.

바탕글 집필의 주안점

뉴스가 여론을 형성할 수 있는 큰 힘을 갖는 이유가 무엇인지 설명하고자 하였다. 뉴스의 어떠한 특성이 작가나 일반인이 써 내는 글과 다르기에 큰 사회적 영향력을 갖게 되는가를 이해할 수 있도록 서술하였다. 뉴스와 취재가 어떠한 요소와 과정으로 구성되는지를 설명하고, 뉴스가 갖는 힘의 기반인 '게이트 키퍼'에 대해 학생들이 그 구조와 힘을 이해할 수 있도록 구성하였다.

바탕글 핵심 정리

● 뉴스의 중요 구성 요소

육하원칙	뉴스의 사실성을 확인할 수 있도록 돕는 객관성 담보 장치
취재원	기사의 내용이 근거로 하고 있는 제보자, 증인, 담당자, 관련자, 혹은 자료 등의 출처
게이트 키퍼	무엇을 어떤 방향으로 어떻게 보도할지 걸러 내고 조정하는 언론사 내부의 편집 활동

● 미디어별 게이트 키퍼의 차이

매스 미디어	전문가들이 단계별로 자체 규정에 따라 콘텐츠 선별
개인 미디어	집단적이고 전문적인 게이트 키퍼 과정 부재
소셜 미디어	온라인 네트워크 속 친구의 영향력(추천과 공유 등)이 확대되도록 설계된 알고리즘에 의해 콘텐츠 선별

‘베이루트 폭발’을 다룬 두 기사를 참고하여 뉴스의 구성 요소와 게이트 키핑에 대해 알아보고, 이를 바탕으로 뉴스의 특징을 파악해 보자.

1 다음 기사를 읽고 질문에 답해 보자.

| 제재 연구 |

레바논의 수도 베이루트의 항구에서 일어난 대폭발을 다룬 기사이다. 사건 발생 초기의 긴박한 상황을 담고 있다.

| 교수·학습 방안 |

참고 자료로 육하원칙이 수립되기 전의 기사를 비교 제시할 경우 소문을 전달하는 과거 기사와 현대의 간명한 기사를 대비해 설명해 줄 수 있다.

+ 참고 자료 『독립신문』 1898년 1월 20일 기사

영국서 새로 나온 철갑선 파위풀이 일전에 향항으로 들어 왔는디 이 군함은 동양에 제일 큰 군함이라 영국 다른 군함들이 파위풀 옆에 선것을 보면 어린 아히긋하 보히드라더라 파위풀과 그리프톤 두척이 군스 일천 오백명을 실고 왔는디 모도 일간 황해로 온다더라
- 국립중앙도서관 국가서지 LOD(lod.nl.go.kr/home)

(1) 기사에서 육하원칙에 해당하는 표현을 찾아 아래 표에 적어 보자.

| 예시 답안 |

누가(Who)	밝혀지지 않음.
언제(When)	2020년 8월 4일(현지 시각)
어디에서(Where)	레바논의 수도 베이루트의 항구
무엇을(What)	대규모 폭발로 10명 이상 사망 추정
어떻게(How)	의도적 공격인지 사고인지 파악 중
왜(Why)	폭발의 원인과 주체가 아직 밝혀지지 않음.

(2) 기사의 취재원을 찾아보자.

| 예시 답안 |

레바논 언론 『데일리 스타』, 『에이피(AP) 통신』, 키프로스 매체들, 『디피에이(DPA) 통신』, 『로이터』, 『엔엔에이(NNA) 통신』, 레바논 보건부 장관 하마드 하산, 안보 책임자 아바스 이브라힘, 이스라엘 관리 등

2 기자가 1의 기사를 작성하기 위해 어떤 방법으로 취재를 했는지 질문에 답하며 생각해 보자.

| 교수·학습 방안 |

다양한 외신을 읽고 종합하는 행위도 취재 행위일 수 있다. 간혹 통신사나 다른 언론의 기사를 인용해 보도하는 경우 오보가 발생하기도 한다. 2020년 4월 당시 북한 김정은 국무 위원장의 중태설 오보가 그러한 사례라 할 수 있다. 따라서 수업 시 학습자들에게 인용 보도의 주의점을 함께 알려 주는 것이 좋다.

(1) 기사에 포함된 수치와 통계를 어떻게 수집했는지 이야기해 보자.

| 예시 답안 |

우리나라 기자는 여러 외신들이 보도한 내용 중 복수로 확인되는 내용을 골라 출처(『에이피(AP) 통신』, 『로이터』 등)를 밝히고 인용하는 방식으로 보도했다. 외신은 목격자를 직접 취재하거나 사건 현장을 방문하여 소방 당국 등을 취재했을 것이다. 레바논 정부의 공식 발표와 공식 통계를 인용하기도 했을 것이다.

(2) 사건의 사실 여부를 어떻게 확인했는지 이야기해 보자.

| 예시 답안 |

한국의 기자가 사건 직후 직접 베이루트 사고 현장에 가서 실시간으로 상황을 확인하고 보도하는 것은 시공간적 한계로 불가능하다. 평소 신뢰도가 높은 외신들이 복수로 동일한 소식을 전하는 경우에 이를 사실로 간주해 외신발로 보도한다. 추가적으로는 레바논 대사관이나 정부의 공식 발표로 사실 여부를 검증했을 것이다.

3 아래 기사는 ‘베이루트 폭발’을 다룬 다른 매체의 기사이다. 1의 기사와 비교할 때 두 언론사에서 게이트 키핑 과정을 거쳐 각각의 기사를 내보내기로 한 이유가 무엇인지 생각해 보자.

| 제재 연구 |

베이루트 폭발 이후 레바논의 경제난이 심화될 것이라는 전망을 담은 기사이다. 해당 폭발이 레바논과 중동의 경제에 큰 영향을 줄 것이라는 전망을 담고 있다.

| 교수·학습 방안 |

사람에 초점을 맞추어 사고를 사상자 위주로 전달할 수 있지만, 경제적 측면에서 보도할 수도 있다. 경제 등 사고의 파급력을 다루는 유형의 기사는 사고 기사가 보도된 이후에 나온다. 언론은 이를 통하여 해당 사고가 국가 경제뿐만 아니라 국제 경제에도 영향을 주는 사건임을 보여 줄 수 있다. 동일한 사안을 다른 관점으로 보는 다양한 언론 보도를 접하면 사건에 대한 이해가 넓어지고 깊어지게 된다는 점을 지도한다.

| 예시 답안 |

베이루트 폭발 사고로 인명 피해만이 아니라 경제적 피해도 엄청났다는 것을 알 수 있다. 피해가 회복하려면 상당한 기간이 필요하고 이로 인해 레바논과 중동의 경제가 침체될 수 있다는 것을 예상할 수 있다. 이 언론사는 사람들이 인명 피해와 더불어 경제적 피해에도 대비할 수 있도록 기사를 내보냈을 것이다.

(2) 뉴스의 역할과 조건

● 학습 목표 민주주의 사회에서 뉴스의 역할과 가치를 설명할 수 있다.

소단원 개관

소단원 지도의 중점

이 단원은 다수의 여론을 기반으로 정치 활동과 통치가 이루어지는 민주주의 사회에서 뉴스가 어떠한 역할을 하는지 살펴봄으로써 민주주의와 언론의 관계를 다룬다. 뉴스가 사회의 변화를 어떻게 이끌어 내는지 학습자들의 눈높이에 맞는 생활 밀착형 뉴스를 활용하여 지도한다. 수많은 뉴스 중에서도 어떠한 조건을 갖춘 뉴스가 사회 변화를 가져오는지 살펴보고, 중요한 뉴스를 식별하는 기준을 학습하도록 안내한다.

바탕글 집필의 주안점

워터게이트 사건 보도처럼 미국 대통령이라는 최고의 권력자도 사임하게 만드는 일부터 스쿨 존 과속 처벌 강화와 같은 일상생활의 변화에 이르기까지 광범한 사회적 영향력을 행사하는 뉴스의 특성을 설명하고자 했다. 특히 다른 글이나 미디어와 달리 언론 보도는 사회적으로 의미가 큰 중요 현상을 보도하고, 이는 사실 확인이 되었다는 의미이기 때문에 사회 구성원에게 강한 영향력을 행사한다는 사실을 학습자가 알기 쉽게 설명하려 하였다.

큰 영향력을 지닌 언론이 잘못된 보도를 했을 경우에는 피해도 크기 때문에 언론의 책임과 윤리 또한 막중하다는 것을 전달하고자 했다. 매스 미디어가 확립해 온 뉴스 유통의 방식이 개인 미디어 위주의 소셜 미디어에서는 어떻게 변화하고 있는지도 파악하도록 하여 미디어 이용자로서 학습자 역시 비판적인 미디어 이용 태도의 필요성을 이해할 수 있도록 하였다.

바탕글 핵심 정리

● 현대 사회 속 뉴스

사회적 의례	사회생활을 위해 비공식적이지만 필수화한 생활 방식이나 절차
오보 피해	잘못 보도된 뉴스로 인한 피해는 보상과 복구가 어려움.
대중의 관심사	뉴스란 개인이 아닌 공동체 모두에게 중요한 '공공의 사안'을 다루는 것

● 뉴스 가치

시간적 근접성	사건 발생 후 시간이 많이 흐르지 않았는가?
공간적 근접성	사건이 일어난 공간과 뉴스가 배급되는 공간이 가까운가?
참신성	최초 또는 새롭게 발생한 사건인가?
영향력	많은 이들의 삶에 영향을 주는 사건인가?
특이성	일상에서 보기 드문 사건인가?

+ 참고 자료 뉴스는 왜 '1등'과 '최초'를 크게 보도할까

뉴스에서는 항상 '최초'를 중요하게 다룹니다. 처음 일어난 일은 크게 보도하지만, 두 번째 일어난 일은 거의 주목받지 못합니다. 오래전 국내의 한 전자 회사가 1등주의를 주장하면서 "아무도 2등은 기억하지 않습니다."라는 시리즈 광고를 제작해 화제를 모은 바 있습니다. 최초로 달에 착륙한 우주 비행사 닐 암스트롱이나 최초로 대서양을 단독 비행하여 횡단한 찰스 린드버그는 모두가 기억하지만, 이들에 이어 두 번째로 달에 발을 딛거나 대서양 단독 비행에 성공한 이를 기억하는 사람은 거의 없다는 내용이었습니다. 한 개그맨은 이 광고를 패러디하여 "1등만 기억하는 더러운 세상"이라는 유행어를 낳기도 했지요.

언론은 이 광고보다 더 철저하게 1등만, 정확히 말하면 '최초'만 보도합니다. 2등 또는 서너 번째도 보도하는 경우도 있지만 매우 드뭅니다. 왜 언론은 '1등'과 '최초'만 다루는 것일까요?

기업이 1등주의를 지향하는 것과 언론이 1등 또는 최초를 중시하는 것은 차원이 다릅니다. 기업의 1등은 최고의 품질과 고객 만족을 상징하는 것으로 시장 점유율과 수익성으로 이어집니다. 하지만 언론에서 말하는 '최초'는 변화를 의미합니다. 어떤 영역에서건 언론은 최초의 사건을 중요하게 다룹니다. 일례로 1997년 공군사관학교에 처음으로 여생도가 입학하자 모든 언론이 이를 사진과 함께 크게 보도했습니다. 하지만 그 이후에는 공군사관학교나 육군·해군사관학교에 입학하는 여생도를 중요하게 다루지 않았지요. 왜 그럴까요?

'최초'의 사건은 지금까지 불가능하던 일이 비로소 가능해졌다는 의미가 있습니다. 1969년 인류가 처음 달에 착륙한 사실이나, 1927년 최초로 대서양 단독 비행 횡단에 성공한 사실은 불가능이라는 한계를 극복했다는 의미이기도 합니다. '불가능'을 '가능'으로 바꾸었다는 의미지요. 공군사관학교에 여생도가 입학한 1997년 이후 1년 뒤에는 육군사관학교에도 첫 여생도가 입학하였고, 이듬해에는 해군사관학교에도 최초로 여생도가 입학하게 됩니다. 하지만 이후에는 더 이상 여생도가 사관학교에 들어갔다는 사실이 뉴스거리가 되지 못했습니다. 1997년 여성의 첫 공군사관학교 입학이 중요한 뉴스가 된 것은, 남성 장교를 양성하는 시설이 여성을 포함한 교육 시설로 바뀌었다는 사회 변화를 알려 주는 중요한 정보이기 때문이었지요.

언론은 평온한 상태나 관계보다 과격한 시위처럼 첨예하게 대립하는 갈등 상황을 주요한 뉴스로 보도합니다. 치열하게 시장 경쟁을 벌이는 기업 소식이나 국가 간 무역 분쟁, 임금 인상을 두고 벌이는 노사 갈등은 언제나 중요한 뉴스거리입니다. 대립이나 갈등 상황의 배경에 서로 다른 이해관계나 사고방식이 자리하기 때문이지요. 근본적인 원인이 해소되지 않는 한 대립과 싸움이 생겼지만, 갈등이 언제까지나 지속될 수는 없고 결국은 어느 쪽으로든 결론이 나지요. 갈등은 현재 상황이 변하리라는 사실을 미리 알려 준다는 점에서 뉴스가 됩니다.

- 구본권, 『뉴스를 보는 눈』에서

언론 보도로 대통령이 사임하고, 안전 관련 법률이 강화되기도 한다. 뉴스로 인해 사람들의 생각이 달라지고 세상이 변화하는 이유가 무엇인지 우리나라의 역사적 사건을 통해 알아보자.

1 다음은 5·18 민주화 운동을 다룬 영화 「택시 운전사」의 줄거리이다. 자료를 읽고 질문에 답해 보자.

| 제재 연구 |

5·18 민주화 운동의 진실을 목숨 걸고 전 세계에 알린 독일 기자 피터와 그를 태우고 함께 광주로 간 택시 운전사 김사복의 이야기이다.

- 제작 연도: 2017
- 감독: 장훈
- 출연: 송강호, 토마스 크레취만, 유해진, 류준열 등

| 교수·학습 방안 |

민주화 운동의 현장을 취재하기 위해 위험을 무릅쓰고 광주로 달려간 독일 기자의 실화를 통해서 기자의 직업적 사명감이 무엇인지 생각해 보게 한다. 이와 더불어 안전이 보장되지 않는 고립된 지역으로 들어와 진행한 취재가 어떠한 결과로 이어졌는지를 역사적 관점에서 설명하고 지도한다. 진실을 추구하는 언론의 취재 행위가 사회에 어떠한 영향을 줄 수 있는지를 한국 현대사의 생생한 사례로 전달하는 것에 중점을 둔다.

(1) 한국에서 일어난 사건을 왜 외국 언론사에 소속된 기자가 보도하게 되었는지 이야기해 보자.

| 예시 답안 |

언론 보도를 검열하는 계엄령이 내려져 국내 언론은 광주에서 일어난 5·18 민주화 운동과 신군부의 잔혹한 진압을 보도할 수 없었다. 민주화 운동을 폭동이라고 보도하는 국내 언론에 광주 시민들은 분노했고, 외국 언론은 진실을 왜곡하지 않고 보도할 것이라는 믿음을 가졌다.

(2) 영화 속 기자 피터의 실제 모델인 위르겐 힌츠페터의 광주 보도 이후 어떤 일이 일어났는지 조사해 보자.

| 예시 답안 |

힌츠페터가 카메라에 담은 민주화 운동의 현장은 전 세계에 광주의 실상을 알리는 데 큰 역할을 했다. 독일의 한 방송국 일본 특파원이던 그는 1980년 5월 한국에 온 뒤 택시 운전사 김사복 씨의 도움으로 같은 달 20일부터 23일까지 광주의 참상을 카메라에 담았다. 힌츠페터가 우여곡절 끝에 독일로 보낸 필름은 독일의 공영 방송을 거쳐 여러 나라에 보도됐다. 그해 9월에는 「기रो에 선 대한민국」이라는 제목의 다큐멘터리로 제작·방송되었고, 이 역시 5·18 민주화 운동의 진실을 알리는 데 큰 기여를 했다. 이 다큐멘터리는 국내로도 전달되어 군부의 눈을 피해 비밀리에 상영됐다.

(3) 특정 사건이 사회 변화로 확장되기 위해 필요한 과정과 언론의 역할을 생각해 보자.

| 예시 답안 |

목격자를 통해 사건을 충실히 기록한 증언이나 영상 자료 등이 사실 확인을 거쳐 기사화되면 많은 사람들이 이에 대한 의견을 형성하게 되고 사회적 논의가 일어난다. 따라서 사회 변화를 위해서는 일차적으로 언론의 보도가 있어야 하고, 그 다음으로 다수의 언론이 이를 널리 알려 변화에 대한 여론이 형성되도록 해야 한다. 각종 사회 변화는 이처럼 언론 보도로 인한 여론 형성에서 시작되는 경우가 많다.

2 1처럼 사회를 움직인 언론 보도에는 무엇이 있을지 추가로 찾아보고, 그 이유와 함께 발표해 보자.

| 교수·학습 방안 |

갑질, 성추행, 선수 학대 사건 등과 관련한 피해자들의 피해 호소가 늘어나고, 이 사건들이 크게 보도되고 있다. 사건이 언론에 보도되고, 피해자 구제에 대한 여론이 만들어지면서 그동안 자신의 피해 사실을 드러내지 않았던 피해자들도 용기를 얻게 된 것이다. 이와 같은 사회적 사례를 언급하며, 언론 보도가 사회 문제를 드러내고 잘못된 관행을 바로잡는 등 세상을 바꾸는 중요한 출발점이 된다는 것을 학습자들이 깨닫도록 지도한다.

| 예시 답안 |

- 「크레파스의 '살색' 참 우스꽝스러워」 - 『한겨레』, 2001년 1월 15일 기사
- 사회를 바꿨다고 생각한 이유: 크레파스의 '살색' 표기가 인종 차별적이라는 사실을 환기하여 사회적 인식 변화와 기업의 상품명 변경을 이끌어 냈다.

+ 참고 자료 영화 「택시 운전사」 속 실존 인물, 독일 기자 위르겐 힌츠페터가 남긴 유언

故 위르겐 힌츠페터는 1980년 5월, 독일 제1 공영 방송(ARD-NDR) 일본 특파원으로 근무하던 중 우연히 라디오를 통해 한국에서 벌어지고 있는 심상찮은 상황을 듣고 광주로 향했다. 기자의 신분을 숨긴 채 삼엄한 통제를 뚫고, 광주의 모습을 생생하게 담은 그의 필름은 「기रो에 선 대한민국」이라는 다큐멘터리로 제작되어 독일은 물론 전 세계에 방송됐다.

이러한 그의 노력은 국내의 삼엄한 언론 통제 속에 알려지지 못했던 광주의 모습이 전 세계에 알려지게 된 계기가 되었고, 이후 일명 '푸른 눈의 목격자'로 불리게 된 그는 한국의 민주화에 기여한 공로로 2003년 제2회 송건호 언론상을 받았다. 힌츠페터는 1997년 출간된 「5·18 특파원 리포트」를 통해 “나는 사람들이 외치는 소리를 듣고, 진실이 얼마나 위험한 것인가도 알 수 있었다. 그러나 진실을 외면할 수 없었다. 내 필름에 기록된 것은 모두 피할 수 없는 진실이다.”라며 취재 당시의 심경을 밝혔다.

앞서 영화 「택시 운전사」의 장훈 감독은 힌츠페터를 직접 만났다. 당시 장 감독은 광주에 가게 된 특별한 사연이 있느냐고 힌츠페터에게 물었다. 힌츠페터는 “당연히 가야지. 그게 기자가 하는 일이다.”라고 답했다.

- 『중앙일보』, 2017년 8월 3일 기사

활동 선정의 이유

일상생활에서 일어난 중요한 일을 적절한 원칙과 단계에 따라 전달하는 것이 뉴스이다. 사람들은 날마다 비슷한 뉴스를 접하면서도 흥미를 느낀다. 이는 세상의 복잡하고 다층적인 현실을 30초 분량의 동영상이나 몇 줄의 기사로 만들어 내는 언론의 취재·편집 활동이 있기 때문이다. 언론은 날마다 세상에서 일어난 중요한 일들을 알기 쉽게 정리하여 사회 구성원들에게 전달한다.

우리가 접하는 기사는 세상에서 일어난 일이 그저 거울로 비춰지듯 수동적으로 발생한 것이 아니라, 언론사와 기자에 의해서 정교하게 걸러지고 편집된 결과라는 것을 이해하도록 한다. 그 선택과 편집의 과정과 단계마다 뉴스를 생산하는 사람들의 판단과 가치, 의도가 개입된다는 사실과 그렇기 때문에 사건이 '뉴스로 만들어진다'는 개념을 이해하도록 지도한다.

1 신문이나 방송에서 오늘 게재한 기사를 하나 고르고, 해당 뉴스가 어떤 단계를 거쳐 만들어졌을지를 기사 작성 절차를 참고하여 정리해 보자.

| 교수·학습 방안 |

학습자들이 자유롭게 뉴스를 선정하여 그 뉴스가 어떻게 만들어졌는지 거꾸로 되짚어가며 기사 작성 절차를 생각해 볼 수 있도록 한다. 학습자들이 각자 관심 있는 뉴스를 스스로 선택하게 하되, 지나치게 정보 전달력이 약하고 가십 등에만 치중한 기사는 선택하지 않도록 미리 안내한다. 기사를 고를 때 학습자들이 참고할 만한 언론사 사이트 등을 소개해 주는 것도 좋다.

| 예시 답안 |

내가 고른 기사

화산 폭발로 죽은 '1억 2천5백만 년 전 공룡 뼈 발견돼'

중국 랴오닝성 선양시 쑤자툰구에서 1억 2천5백만 년 전 화산 분출 당시 숨진 것으로 추정되는 공룡 뼈가 발견됐다. 연구에 참여한 벨기에 왕립자연과학협회 고생물학자 파스칼 고드프로이트는 "깃털은 남아 있지 않았지만 뼈는 1억 2천5백만 년 동안 놀라울 정도로 잘 보존되어 있었다."라고 감탄했다.

이번에 발견된 공룡 뼈에는 '창미아니아 라오닝엔시스'(Changmiania liaoningensis)라는 이름이 붙여졌다. '창미아니아'는 중국어로 '영원한 잠'을 의미한다. 연구자들은 공룡이 조각하목에 속하는 초식 동물로, 백악기에 살았던 종으로 추정했다.

창미아니아의 몸길이는 약 1.2m이며 강력한 뒷다리와 뾰뚱한 꼬리는 공룡이 빠르게 뛸 수 있도록 도움을 줬을 것으로 보인다. 또한, 골격의 특성을 보면 토끼처럼 굴을 파고 들어갔을 것으로 추정된다. 연구 팀은 "공룡의 목과 팔은 매우 짧지만 튼튼하고, 견갑골은 굴을 파는 척추동물 특유의 모양이다. 또한 주둥이는 삼 모양이었다."라고 분석했다.

연구 팀은 "창미아니아는 약 1억 2천5백만 년 전, 굴을 파고 바닥에서 휴식을 취하던 중 화산 폭발로 인해 죽었을 것이다."라고 밝혔다.

- 와이티엔(YTN), 2020년 9월 25일 방송

기사 작성 절차

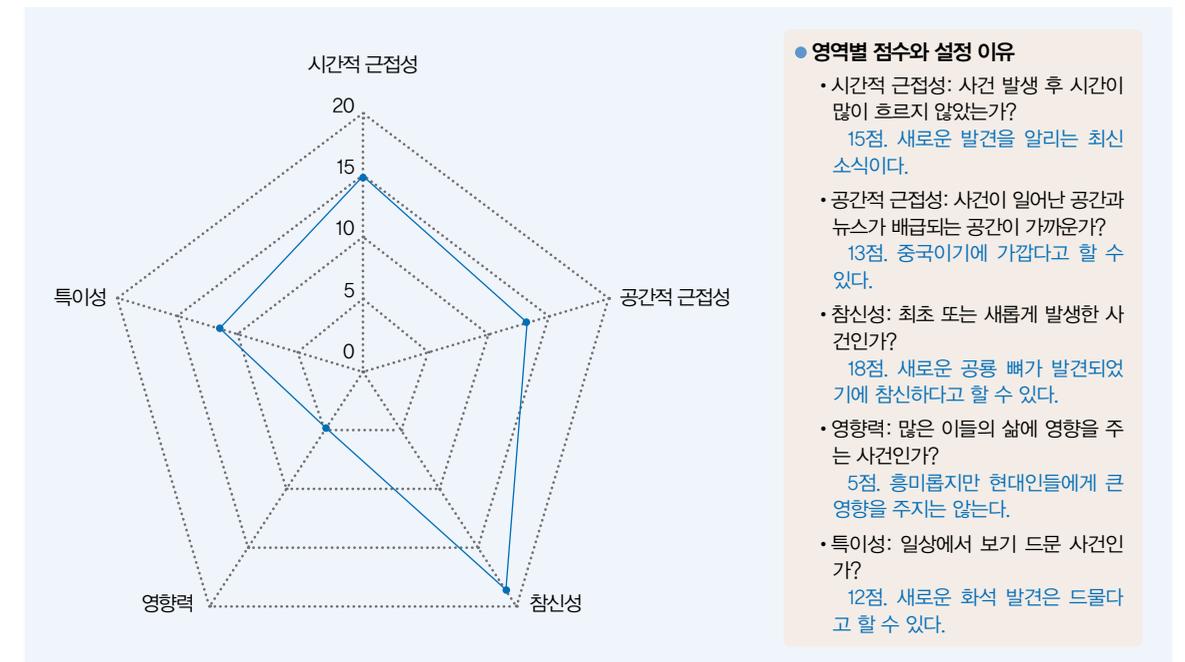
- ① 기사 소재 포착: 기자가 벨기에 왕립자연과학협회의 발표를 접했을 것이다.
- ② 기사화 여부 판단: 잘 보존된 공룡 뼈가 발견되는 일은 드물기 때문에 기사화하기 적절하다고 판단했을 것이다.
- ③ 취재: 벨기에 왕립자연과학협회의 연구 발표 자료를 참고하고 발굴에 참여한 과학자와 인터뷰하는 등 추가 자료 조사를 진행했을 것이다.
- ④ 기사 작성: 화석에 대한 설명과 공룡의 이름 풀이에 유의하여 독자들이 알기 쉽게 작성했을 것이다.
- ⑤ 데스크: 연구진의 발표 자료가 잘 반영되었는지, 틀린 정보는 없는지, 독자가 알기 쉽게 작성되었는지 확인하고 수정 및 보완했을 것이다.
- ⑥ 편집 및 교열: 기사 내용을 잘 요약하면서도 독자들이 흥미로워할 만한 내용을 제목에 담아 붙이고, 공룡 화석의 사진과 이를 바탕으로 한 상상 이미지를 배치했을 것이다.
- ⑦ 발행 및 배포: 완성된 뉴스를 인터넷 사이트에 업로드하고, 뉴스 방송에 편성하여 독자와 시청자들이 기사를 접할 수 있게 했을 것이다.

2 1에서 고른 기사의 뉴스 가치를 다음 5가지 특징에 맞게 평가해 보자.

| 교수·학습 방안 |

학습자들이 선정한 뉴스를 소단원 (2)의 본문에서 설명한 뉴스의 5가지 가치 기준에 따라 평가해 보는 활동이다. 학습자들이 고른 뉴스의 장단점을 직접 생각해 보도록 하되, 어떤 점이 장점이고 어떤 점이 부족한 점인지 논리적으로 정리할 수 있도록 한다. 평가 그래프가 고른 오각형이 나와야 균형 있는 뉴스라는 것과 오각형의 크기가 커야 뉴스 가치가 높다고 할 수 있음을 설명한다. 뉴스 가치를 판단하는 5가지 기준을 학습자들이 내재화하여 자연스럽게 일상에서 접하는 뉴스를 판단할 수 있도록 안내한다.

| 예시 답안 |



3 아래 기사를 읽고, 기사에 어울리는 제목을 각 조건에 맞게 만들어 보자.

| 제재 연구 |

맹견이 주인과 함께 산책 중이던 소형견을 공격한 사건과 피해 견주의 청와대 청원을 함께 보도한 신문 기사로, 「동물보호법」의 허점과 그로 인한 피해를 지적하고 있다.

| 교수·학습 방안 |

같은 내용의 기사도 편집 과정에서 제목이 다르게 붙을 수 있다는 것을 학습자들이 직접 활동을 하며 이해하도록 한다. 제목 설정이나 편집 배치 등의 과정에서 중점을 두는 부분은 언론사에서 중요하다고 생각하는 부분일 가능성이 높으므로, 단순 제목 붙이기보다 언론사의 논조 차이와 게이트 키핑과 연계하여 설명하는 것이 좋다. 어디에 중점을 두고 제목을 붙이느냐에 따라 여론이 바뀔 수 있다는 사실도 제목별로 예시를 들어 같이 언급해 주면 좋다.

| 예시 답안 |

사실 위주의 제목
맹견, 소형견 몰어 죽인 사고로 「동물보호법」 논란
대책 촉구 등 견해를 담은 제목
“살생견 주인 처벌 못해” 있으나마나 「동물보호법」 강화 요구 높아

4 3에서 만든 2가지 제목을 비교해 보며, 같은 기사를 두고도 서로 다른 제목을 붙일 수 있는 이유가 무엇인지 생각해 보자.

| 교수·학습 방안 |

동일한 사안이라도 보는 사람마다 다른 관점으로 볼 수 있다. 이 때문에 기사에 제목을 달 때에도 내용 중 무엇에 주목하느냐에 따라서 서로 다른 제목이 만들어질 수 있다. 이 경우 읽는 사람도 제목에 따라 다른 느낌을 갖게 되며, 여론마저 움직일 수 있다는 것을 학습자들이 깨닫도록 한다. 언론은 100% 객관적인 보도를 한다기보다는 취재한 사실을 바탕으로 기자나 언론사의 관점이나 중점을 두는 가치에 따라 동일한 사안을 다르게 보도할 수도 있다는 것을 지도한다.

| 예시 답안 |

보는 사람마다 서로 다른 가치관을 갖고 있기 때문에 동일한 사안도 다른 방식으로 보게 되며, 이는 기자와 언론사도 마찬가지이다. 한 신문은 일어난 사실 위주의 제목을 달았고, 다른 언론은 사람들의 관심을 끌 수 있는 인용문을 가져오고 대책을 촉구하는 방식으로 제목을 달았다.

2

인포데믹과 미디어 환경

중단원 개관

중단원 안내

이 중단원은 인포데믹 현상이 등장하게 된 배경을 이해하고, 신뢰도와 유용성이 높은 정보를 분별할 수 있는 방법을 학습하도록 설정되었다. 소단원 (1)에서는 인포데믹의 개념을 설명하며 왜 인포데믹 현상이 생겨나게 됐는지 그 원인을 생각하게 한다. 소단원 (2)에서는 무한 정보 환경에서 신뢰할 수 있는 정보를 식별하는 능력이 왜 중요한가를 설명하고, 양질의 정보를 판별하고 이용하는 능력을 익히는 방법을 안내한다.



중단원 성취 기준

인포데믹 시대가 된 현재의 미디어 환경을 구조적으로 탐구하고, 신뢰할 수 있는 정보의 가치와 뉴스의 역할을 이해할 수 있다.

인포데믹의 의미를 알고 인포데믹 현상이 발생한 배경과 원인을 파악할 수 있도록 한다. 또한 미디어 이용자로써 신뢰할 수 있는 정보의 가치를 알고 이에 접근하는 법을 이해할 수 있도록 한다.

미리 보기

| 교수·학습 방안 |

학습자들이 접해 봤을 만한 허위 조작 정보를 사례로 제시하여, 인포데믹의 문제가 모든 사람이 빠지기 쉬운 위험임을 지도한다. 온라인에서 접한 정보에 확인 없이 의존하게 되면 올바르고 균형 있는 현실 인식을 형성하기 어려워진다는 것과 자신의 건강마저 위협받을 수 있다는 내용을 지도한다. 학습자들이 친숙하게 여기는 소셜 미디어를 기반으로 한 사례 설명을 통해 흥미를 끌어낸다.

(1) 인포데믹 현상의 등장

- **학습 목표** 인포데믹의 의미를 이해하고, 인포데믹 현상이 발생한 배경과 원인을 파악할 수 있다.

소단원 개관

소단원 지도의 중점

이 단원은 정보화 사회의 대표적 부작용인 인포데믹이 특정 국가, 특정 계층만의 문제가 아닌 우리 사회 모든 구성원들에게 주요한 위협 요인이라는 것을 알려 준다. 허위 조작 정보가 왜 위험한지, 개인과 사회가 조작된 정보 때문에 생긴 그릇된 인식으로 옳지 않은 판단을 내리면 어떠한 불행과 재난이 발생하는지를 이해하도록 지도 한다. 코로나19 상황에서 발생한 수많은 가짜 뉴스와 허위 정보 등 생활 밀착형 사례를 참고하여, 누구나 인포데믹의 위험성에 노출되어 있음을 깨닫게 한다. 맞춤 추천 서비스, 알고리즘 등 자동화 기술이 지닌 양면성과 의존 불가피성을 설명해, 신중한 정보 이용 태도의 중요성을 학습자들이 스스로 인지하도록 한다.

바탕글 집필의 주안점

인포데믹 시대에 허위 조작 정보에 빠지는 것은 정보화 사회를 살면서 정보의 중요성과 매력을 경험한 이용자 누구나 경험할 수 있는 ‘나의 이야기’임을 설명하고자 했다. 특히 대다수의 사람들은 미디어 기술의 작동 구조를 알지 못하면서도 추천·맞춤형 서비스 등과 같은 자동화 알고리즘에 의존하고 있다. 이는 흥미롭고 편리하지만 편향된 인식과 그릇된 정보 이용으로 이어질 수 있는 위험성을 안고 있다. 따라서 학습자들이 편리하다는 이유로 인공 지능 등에 정보 식별을 위임할 경우 이용자의 주체적·비판적 식별 능력이 저하될 수 있고 이 때문에 민주주의의 근간이 흔들릴 수도 있다는 점을 깨닫도록 구성했다.

바탕글 핵심 정리

● 인포데믹 시대의 정보 이용

인포데믹 (Infodemic)	정보와 전염병을 합성해 만든 신조어 ‘정보 전염병’을 뜻하며 거짓 정보가 바이러스처럼 빠르게 퍼져 사회에 피해를 주는 현상을 지칭
탈진실 (Post-truth)	脫眞實. 진실을 중요하게 여기지 않는 정보 사회의 새로운 현상
가짜 뉴스	뉴스의 형식을 빌려 사람들을 속이기 위해 의도적으로 만든 허위 정보
소셜 미디어 환경	지인 간 추천, 흥미 본위의 뉴스 이용으로 정보 생활이 편협해지는 문제 발생

● 더 알아보기 교수·학습 방안

제시된 내용은 정보 사회의 주요 부작용으로, 인포데믹 현상의 기술적 배경에 대한 서술이다. 매일 스마트폰과 소셜 미디어를 이용하면서도 의식하지 못했지만, 디지털에서 편리하게 미디어를 이용하는 현실은 이용자를 새로운 위협에 빠지게 만든다. 이러한 위험성을 학습자에게 일깨워 주며, 정보 기술 분야 전문 용어가 낯설 수 있기 때문에 우리말 풀이와 더불어 구체적 사례를 활용해 설명하는 것이 좋다. 학습자들이 흔히 접하는 ‘나를 위한 추천 서비스’가 지닌 양면성을 생각하도록 한다.

인포데믹 현상이 정보 사회에서 특정 계층의 편향된 인식이나 잘못된 사용 습관으로 형성된 현상이 아니라, 디지털 기술의 편리함 자체에 내재된 속성이라는 점을 전달하고자 했다. 또, 인포데믹 현상이 나를 제외한 다른 사람의 문제가 아닌 디지털 기술 사용자 모두에게 해당되는 기본적 환경임을 이해시키고자 했다.

● 더 알아보기 핵심 정리

● 디지털·인터넷 기술의 특징

빅 데이터 (Big data)	기존의 방법으로 처리할 수 없는 방대하고 이질적인 데이터
추천 서비스	이용 기록을 바탕으로 이용자가 선호하는 콘텐츠를 자동 추천하는 기능
알고리즘 (Algorism)	컴퓨터가 데이터를 처리해 결과를 도출하는 일련의 방정식
필터 버블 현상 (Filter bubble)	추천 콘텐츠 위주의 정보 이용이 이용자의 인식을 제한된 틀 안에 갇히게 만드는 현상
울림통 효과 (Echo chamber)	유사한 정보가 한정된 집단에만 노출되면서 특정 주장이 실제로보다 과대평가되는 효과

+ 참고 자료 인포데믹 시대에 디지털 기술을 이해하도록 돕는 추천 도서

학습자들이 디지털 기술을 이해하는 데 도움을 줄 수 있는 추천 도서는 다음과 같다.

- 칼 뉴포트, 『디지털 미니멀리즘』, 세종서적, 2019
- 더글러스 러시코프, 『현재의 충격』, 청림출판, 2014
- 니컬러스 카, 『생각하지 않는 사람들』, 청림출판, 2011
- 구본권, 『당신을 공유하시겠습니까?』, 어크로스, 2014
- 엘리 프레이저, 『생각 조종자들』, 알키, 2011

다음은 코로나19 유행 초기, 소금물 대응 관련 허위 정보가 널리 퍼졌던 사건을 재구성한 자료이다. 이를 참고하여 인포데믹 현상에 대해 알아보자.

1 다음 질문에 답하며 인포데믹 현상의 문제점과 발생 배경을 탐구해 보자.

| 교수·학습 방안 |

출처가 정확하지 않은 정보를 확인하지 않고 믿거나 다른 사람에게 퍼뜨리는 행위의 위험성을 일깨운다. 특히 다른 사람의 평판이나 건강 관련한 정보 등 큰 피해로 이어질 수 있는 내용을 확인하지 않고 유포할 경우 문제가 될 수 있음을 알려 준다. 누구나 정보를 유통할 수 있는 정보 사회에서는 쉽게 잠재적 피해자와 가해자가 될 수 있기에 미심쩍은 정보를 꼭 확인해야 한다는 것을 강조하여 지도한다.

(1) 인터넷상에서 잘못된 정보가 퍼졌을 때 발생하게 되는 문제점은 무엇인지 자료 속 채팅에서 찾아 적어 보자.

| 예시 답안 |

미확인 정보의 확산이 공중 보건을 위협할 수 있다. '귀요미'는 확인되지 않은 정보를 지인에게 공유했기 때문에 자신과 주변인의 건강을 위협할 수 있다. '심심이'는 확인되지 않은 정보를 자주 접했다는 이유로 믿고 따르다 부작용을 얻을 수 있다. '홍시'는 주변인의 경험담을 의심 없이 믿다 다른 이들의 건강마저 해칠 수 있다.

(2) 자료 속 채팅에서 올바르게 정보를 이용하고 있는 사람이 누구인지 2명 찾고, 그 이유를 말해 보자.

| 예시 답안 |

이름	정보를 올바르게 이용한다고 생각한 이유
훈이	정부가 운영하는 공식 창구인 질병관리청의 사이트를 활용해서 사실 여부를 확인해 보았다. 정보를 그대로 믿는 것이 아니라 다시 한번 직접 확인해 보았기에 좋은 태도라 생각했다.
곰돌	과거에도 확인되지 않은 정보가 잘못 유통되어 피해가 있었던 것을 떠올리며, 무조건 믿는 대신 판단을 유보하고 신중하게 접근했기에 좋은 태도라 생각했다.

(3) 내가 자료 속 채팅에 참여하게 된다면 어떤 댓글을 달지 아래에 적어 보자.

| 예시 답안 |



미니미니 그래요. 이게 사실이라면 누구나 집에서 쉽게 실천할 수 있는 방법이겠네요. 하지만, 이렇게 편리하고 효과 높은 방법이라면 당연히 의료 기관이나 질병관리청에서 적극 추천하고 널리 알릴 것 같은데, 왜 다들 처음 들었을까요? 정확한 정보인지 다시 확인해 보는 게 좋겠어요.

2 인터넷상에서 잘못된 정보가 널리 퍼지게 되는 이유는 무엇인지 이야기해 보자.

| 교수·학습 방안 |

질병 예방법, 건강 관리법, 쉽게 돈을 벌 수 있는 방법처럼 사람들이 본능적으로 강하게 욕망하는 정보일수록 감정적으로 강하게 끌리게 된다는 것을 알려 준다. 이 때문에 평소에 합리적 판단을 하던 사람들도 자신의 욕망이나 기대가 관련된 문제에 대해서는 차분하게 이성적 판단을 하지 못하는 경우가 많다. 더욱이 자신이 방금 접한 정보가 유용하고 중요하다고 생각하면 사실 여부를 따져 보지 않고 전달하고자 하는 마음도 자연스럽게 생겨나는 만큼, 그럴듯한 정보일수록 신중하게 접근해야 함을 학습자들이 느끼도록 지도한다.

| 예시 답안 |

모든 사람들이 코로나19를 두려워하고, 확실한 예방법이 없는 상황에서 지푸라기라도 잡고 싶다는 심정이지 않았을까 생각해 볼 수 있다. '귀요미'와 '홍시'의 이야기로 미루어 볼 때, 지인 간 추천으로 해당 정보를 강하게 믿고 있음을 알 수 있다. 아는 사람을 통해 들은 이야기이기 때문에 검증 없이 믿고 다시 또 다른 지인에게 공유하는 과정에서 허위 정보가 널리 퍼진다는 것도 알 수 있다. '심심이'를 통해서도 추천 알고리즘의 위험성을 알 수 있다. 한 번 해당 영상을 보니 비슷한 영상이 추천되고, 이를 반복해서 시청하면서 어느새 허위 정보를 믿게 되었기 때문이다.

+ 참고 자료 코로나19 인포데믹과 미디어 리터러시

지구촌을 공포로 몰고 간 '팬데믹' 코로나19는 사실상 최초의 정보 전염병이라는 '인포데믹(Information과 Epidemic의 합성어)'으로도 불린다. 세계보건기구(WHO)가 코로나19 관련 허위 정보가 심각하다며 공개적으로 '인포데믹'을 경고했을 정도다. 인류가 일찍이 경험하지 못한 초연결 세상에서는 치료법 없는 신종 바이러스만이 아니라 의도적 왜곡 정보와 미확인 루머 또한 개인과 사회의 보건을 위협하는 감염원이 되고 있다.

변종 진화하는 가짜 뉴스

2020년 3월 □□도 ○○시의 한 종교 시설은 소금물 소독이 코로나19 감염 예방에 효과가 있다는 주장을 믿고 신도들 입에 소금물 분무를 한 뒤 예배를 강행했다가 70여 명의 감염자를 발생시켰다. □□도 △△시의 한 주민은 공업용 알코올(메탄올)을 물과 섞어 소독제로 썼다가 가족 3명이 중독 증상을 일으켜 병원 치료를 받았다. 이란에서는 수십 명이 코로나바이러스를 죽인다고 메탄올을 마시고 사망했으며, 미국에서는 트럼프 대통령이 약효가 있다고 홍보한 클로로퀸 성분의 소독제를 먹고 숨진 사람도 있다.

온 국민이 감염원 차단과 개인위생에 신경을 곤두세우고 있는 가운데 왜 이런 황당한 일이 벌어졌을까. 해결책과 정체를 모르는 불안한 상황일수록 새로운 정보에 대한 욕구는 크다. 코로나19 관련 왜곡 정보가 창궐하는 배경이다. 더욱이 누구나 마음껏 주장을 펼치고 유통할 수 있는 개인 미디어, 소셜 미디어 환경에서는 왜곡 정보와 가짜 뉴스를 원천 차단할 수도, 발본색원할 수도 없다. 가짜 뉴스는 변종 바이러스처럼 계속해서 진화하고 빠르게 확산되기 때문에 박멸도 어렵다. 황당한 주장도 인터넷에서는 손쉽게 근거를 장만한다. 미국의 사회 심리학자 조너선 하이트(Jonathan Haidt)는 "사실이 자신의 가치와 충돌할 때 거의 모든 사람들이 자신의 가치를 고수할 수 있고 반대 증거를 기각할 수 있는 방법을 찾아낸다."라고 말했다.¹⁾ 각국 전문가와 지도자들도 천차만별이다. 코로나19를 독감과 비교하고 일상생활을 지속하자며 '집단 면역'을 거론하던 미국, 영국, 스웨덴 등은 큰 희생을 치렀다.

진짜 정보와 가짜 정보가 섞여 있는 정보 터미에서 이용 주체 스스로 진짜와 가짜를 감식할 줄 아는 능력이 가장 효

1) Jonathan Haidt, 「The Dark Psychology of Social Networks」, 『The Atlantic』, 2019년 12월 호

과 높은 '면역력 강화법'이라고 볼 수 있다. 보이지 않는 바이러스에 대한 대응법으로 손 씻기와 마스크 착용, 사회적 거리두기 등과 같은 개인위생과 면역력 강화가 요구되는 것처럼 인포데믹 상황에서도 개인적 대응 능력이 관건이다. 이는 정보의 진위와 신뢰성을 판별할 줄 아는 미디어 리터러시 능력이다.²⁾

정보 판별 능력=생존 능력

어느 때보다 모바일 환경에서 미심쩍은 정보를 검증하기 간편해졌지만 왜곡 정보의 영향력과 위험성은 어느 때보다 커졌다. 코로나19가 불러온 인포데믹 상황은 거짓 정보를 가려내는 능력이 정보 사회에서 핵심 능력이 되었다는 것을 알려 준다. 중요하고 매력적으로 다가온 정보를 적극적으로 받아들이는 능력은 본능이다. 그러나 그런 정보를 비판적으로 따져 보고 수용하는 능력은 비본능적이다. 비판적 사고를 길러 정보 판별 능력을 갖추는 것이 생존을 위한 개인적·사회적 과제가 된 이유이다.

미국 애리조나대학의 크리스 임페이(Chris Impey) 석좌 교수의 연구에 따르면, 대학 교육을 받은 성인들의 기초 과학 지식에는 큰 구멍이 있으며 사람들은 아무런 증거도 없는 신념과 미신에 매우 취약하다. 문제는 '평평한 지구(Flat earth)'설처럼 근거 없는 음모론이 최근 5년 새 인터넷을 기반으로 급속히 증가하고 있다는 현실이다. 잘못된 과학 상식과 허위 정보는 건강과 기후 변화 차원에서 개인과 인류의 생명을 위협하는 요인이다. 한 연구에 따르면, 코로나19가 문제 되기 시작한 2019년 12월부터 2020년 2월까지 90일 동안 사람들은 인터넷에서 미국질병통제센터(CDC)나 세계보건기구(WHO)의 정보보다 관련 허위 정보를 142배 많이 이용했다.³⁾

가짜 과학 지식과 허위 정보 확산 배경은 인터넷 이용과 관련이 깊다. 임페이 교수에 따르면, 미국 18~24세의 성인은 과학 지식 습득의 80%를 인터넷에 의존한다. 기후 변화와 관련해 무작위로 추출한 200개의 유튜브 영상 중 대부분은 인간 영향을 부정하거나 음모론에 기반한 비과학적 내용이었다. 기후 변화에 관한 트위터 글의 4분의 1 이상은 과학적 사실을 부인하는 봇에 의해 작성된 것이었다.

비과학적 정보와 음모론을 좀 더 쉽게 판별하는 도구가 개발된다고 해서 허위 정보와 음모론의 폐해가 줄어들 것이라는 생각도 위험하다. 음모론 추종자나 보건 당국의 방역 지침을 거부하는 사람들의 행동이 정보 신뢰도의 판별 어려움 때문에 생겨난 것이라고 보기 어렵기 때문이다. 현재의 인포데믹 현상은 검증 도구의 부족 때문이 아니라, 스마트폰과 소셜 미디어와 같은 편리한 도구에 지나치게 의존하면서 생겨난 부작용이다. 정보와 의견을 비판적으로 검토하는 정보 리터러시 능력이 어느 때보다 요구되는 까닭이다.

개방적 정보 이용 태도 필수

정부와 사회, 언론이 정확하고 신뢰도 높은 정보를 제공하는 것도 요구되지만 그 한계는 분명하다. 과거 매스 미디어 환경과 달리 디지털 무한 미디어 환경에서는 공공 부문이나 일부 언론이 아무리 노력하더라도 방대한 정보의 유통에 영향을 끼치는 수준이 지극히 미미하다. 이용자들은 점점 더 무한 정보 환경에서 진짜와 가짜가 뒤섞인 혼란 속을 살아가게 된다. 결국 공공 부문의 노력과 별개로, 정보를 직접 이용하는 개인들의 주체적이고 비판적인 미디어 리터러시 능력이 필요하다. 미디어 리터러시란 정보의 신뢰성과 유용성을 스스로 판별할 줄 아는 능력이다. 소셜 미디어에서 접한 정보를 받아들이는 대신 스스로 검증해 봐야 한다. 누가 그 정보(뉴스)를 만들었는지, 최초의 정보 출처가 어디인지, 이 뉴스가 누구에게 이익이 되는지, 왜 이 뉴스가 믿을 만한지를 설명하게 하는 방법이 있다. 궁극적 목표는 모든 뉴스와 정보를 이용할 때 더 정확하고 나은 뉴스가 가능하다는 '지적 회의주의'를 품는 것이다.

무엇보다 개방적 정보 이용 태도가 필수적이다. 코로나19에서 보듯 시시각각 달라지는 감염증 상황에서 어느 한 시점의 정보와 판단은 시간이 지나면서 변경되고 서로 충돌할 수 있다. 불투명한 상황의 진전과 그에 따른 변화를 수용하는 열린 태도가 필요하다. 코로나19 사태는 불확실성과 미확인 정보로 인해 불안과 두려움의 상황일수록 출처와 신뢰성을 확인하는 미디어 리터러시가 필수적인 생존 능력이라는 것을 일깨운다.

- 구분권, 「코로나19 인포데믹과 미디어 리터러시」에서

2) 구분권 「거짓 판치는 '정보 전염병' 판별하는 4가지 방법」 『한겨레』, 2020년 3월 5일 기사

3) Chris Impey, 「How technology can combat the rising tide of fake science」 『The Conversation』, 2020년 3월 9일 기사

(2) 정보의 접근과 분별

- 학습 목표 미디어 이용자로서 신뢰할 수 있는 정보의 가치를 알고 이에 접근하는 법을 이해할 수 있다.

소단원 개관

소단원 지도의 중점

이 단원은 인포데믹 현상이 정보 사회의 새로운 사회적 병리 현상으로 인식되고 있지만, 이것이 정보화에 내재된 자연스럽고 피하기 어려운 부가적 현상임을 설명하고자 마련됐다. 인포데믹이 보편적 위험성이라는 인식을 바탕으로 외부 도움에 의존하는 즉각적인 대응법보다 스스로 대응의 주체가 되어 장기적이고 근본적인 대응법을 찾아내야 한다는 사실을 학습자들이 느낄 수 있도록 지도한다.

바탕글 집필의 주안점

가짜 뉴스, 허위 조작 정보는 나쁜 의도를 가진 사람에 의해 항상 만들어져 왔지만 근래 들어 심각한 사회적 문제로 부각되고 있다. 이는 구성원들에 의해 허위 정보가 광범하고 적극적으로 수용되기 때문에 발생하는 문제점이다. 정보 사회에서 정보 과부하는 자연스러운 결과이지만, 인간의 주의력과 미디어 이용 시간은 한정되어 있어 이와 같은 환경이 지속될수록 좀 더 자극적이고 선정적인 정보 위주로 소비하게 된다는 것을 전달하고자 했다. 인포데믹 현상이 문화 지체 현상에서 비롯하는 것인 만큼, 단기적 대응에는 한계가 있음을 전달하고자 했다. 또한 학습자들이 이를 통해 정보 식별 능력의 필요성을 이해할 수 있도록 구성했다.

바탕글 핵심 정리

• 무한 정보 환경과 정보 식별 능력

무어의 법칙	약 24개월마다 반도체 집적 용량이 2배가 되는 현상으로 정보 사회의 주요 기술적 배경
정보 과부하	디지털 기술 발달로 증가한 정보 생산이 인간의 인지적 범위를 벗어나는 현상

• 인지적 관성과 미디어 발달에 따른 지체 현상

디지털 기술의 발달	이미지와 동영상도 손쉽게 원하는 대로 편집 가능
문화 지체	물질문화 발달에 비해 사회 제도 등 비물질문화는 바뀌지 않는 격차로 인한 현상

허위 정보는 주변에서 흔히 접할 수 있고, 이를 쉽게 믿는 이들도 어렵지 않게 찾아볼 수 있다. 다음 기사를 보고 바람직한 미디어 이용자가 갖추어야 할 태도를 생각해 보자.

1 아래 기사를 보고 잘못된 정보가 확산되는 현상을 알아보자.

| 제재 연구 |

지구가 평평하다는 주장을 믿는 사람들에 대한 기사이다. 최근 유튜브 알고리즘에 의해 이들의 존재가 부각되는 상황을 다루고 있다.

| 교수·학습 방안 |

활동을 진행할 때는 지구가 둥글다는 사실을 자세히 설명하기보다 어떤 사람들은 왜 음모론에 빠지게 되는지, 왜 기존에 확립된 지식과 다른 사람들의 말을 들으려 하지 않는지에 초점을 맞춰 전달해야 한다. 스마트폰과 인터넷으로 얼마든지 손쉽게 과학과 상식에 관한 정보를 찾아볼 수 있고 다양한 증거를 만날 수 있는 세상에서 왜 허위 정보가 큰 영향력을 발휘하는지 학습자들이 생각해 보도록 지도한다.

(1) 기사에서 지구 평면론자의 주장을 찾고, 이를 반박해 보자.

| 예시 답안 |

지구 평면론자의 주장	반론
• 지구는 평평한 원반 모양이다.	• 지구가 평평하다면 순환 항로가 불가능하다.
• 지구가 공 모양이라면 수평선이나 지평선은 양쪽 끝이 아래로 휘어져 보여야 하나 그렇지 않다.	• 인간 시각 능력의 한계로 수평선이나 지평선을 바라보는 시야에 한계가 있다.
• 아폴로 계획의 달 탐사, 우주 로켓과 국제 우주 정거장, 우주인 등도 모두 조작된 것이다. 얼마나 인터넷에서 조작이 쉬운지 나도 무엇이든 만들어 낼 수 있다.	• 달에 갔다 온 우주인들도 있고 국제 우주 정거장에는 각국의 우주선이 2020년 10월 현재에도 도착하고 있다. 이러한 내용은 전 세계 과학계에서 다른 의견이 없는 명확한 사실이다.

(2) 지구 평면론자들이 지구가 둥글지 않다는 잘못된 사실을 믿게 된 이유가 무엇인지 정리해 보자.

| 예시 답안 |

비슷한 생각을 가진 사람들끼리만 의견을 교환했기 때문이다. 자기 생각에만 빠져 새로운 지식과 정보에 개방된 태도를 갖지 못해서 발생한 문제로도 볼 수 있다. 미심쩍은 정보를 확인 없이 받아들인 것도 문제이다. 언제나 정보의 근거와 출처를 확인해야 한다.

2 미디어를 활용하여 양질의 정보에 접근할 수 있는 방법을 생각하며 다음 질문에 답해 보자.

| 교수·학습 방안 |

무한 정보 환경의 인터넷에서는 진위 판별이 되지 않은 주장도 손쉽게 증거를 찾을 수 있고, 순식간에 널리 퍼질 수도 있다는 사실을 설명한다. 학습자들이 평소에도 활용할 수 있는 공신력 있는 사이트를 알려 주는 등 실질적인 대응 방안을 안내한다.

(1) '지구 평면설' 이외에도 최근 인터넷과 소셜 미디어를 중심으로 퍼지고 있는 허위 정보가 무엇인지 찾아보고, 이를 검증해 보자.

| 예시 답안 |

허위 정보
- 기후 변화는 환경 운동가들이 만들어 낸 허구의 주장이다.
- 겨울이 점점 추워지고 있으므로 지구 온난화는 거짓이다.
- 5G 통신 기지국이 코로나19를 확산시켰다.
검증 내용
- 탄소 배출 증가로 광범하게 기후 변화가 진행되고 있음은 과학계에서 명확하게 입증되었다.
- 한반도의 추운 겨울은 시베리아 한기를 막는 제트 기류가 지구 온난화로 약해진 영향일 뿐, 지구 대기의 온도는 계속 높아지고 있다.
- 전자파는 생물학적 바이러스 전파와 무관하다.

(2) 인터넷을 사용할 때 정확한 정보를 얻을 수 있는 방법은 무엇인지 이야기해 보자.

| 예시 답안 |

공공 기관이나 관련 주제를 다루는 대표적인 공식 사이트 등 많은 사람들이 이용하는 사이트에 올라온 정보 위주로 이용하고, 미심쩍은 정보일 경우 신뢰도 높은 여러 사이트를 두루 검색해 보고 서로 반대되는 내용이 있는지 점검해 본다. 공신력 있는 언론사에서 관련 내용을 보도한 적이 있는지도 찾아보고 다른 언론사의 보도 내용도 교차 검증한다.

+ 참고 자료 뉴스의 역할

교육에 대해 별의별 소리를 떠들어 대면서도, 현대 사회는 자신의 구성원들을 가르치고 있는 가장 영향력 있는 수단을 검토하는 데 참으로 무심하다. 교실에서 무슨 일이 벌어지건 간에, 보다 더 강력하고 지속적인 교육은 방송 화면과 전파를 통해 이루어진다. 우리는 태어나서 고작 18년 남짓 교실에 갇혀 보호받을 뿐, 나머지 인생은 사실상 어떤 제도권 교육 기관보다도 더 커다란 영향력을 무한정 행사하는 뉴스라는 독립체의 감독 아래에서 보낸다. 일단 공식적인 교육 과정이 끝나면 뉴스가 선생님이다.

- 알랭 드 보통, 『뉴스의 시대』에서

활동 선정의 이유

과거 매스 미디어의 시대에는 언론인들이 편집한 지면과 화면이 사회 공통의 화제나 의견을 지니도록 하는 배경이었다. 이제는 인터넷과 소셜 미디어가 주류가 되다 보니 이용자마다 서로 다른 뉴스와 정보를 향유하게 되어 집단 간 의견 격차가 커지고 있다. 최근 사람들이 익숙하게 여기는 포털 뉴스 서비스는 이용자 데이터를 기반으로 한 인공지능 알고리즘에 뉴스 편집을 위임하고 있어 의견 격차가 가속화되고 있다. 매스 미디어의 전문가가 편집하는 뉴스와 포털의 인공지능 알고리즘이 추천하는 뉴스의 차이를 통해 미디어 환경의 변화를 이해하도록 한다.

1 언론사가 편집한 신문과 인공지능이 추천하는 포털 뉴스를 비교해 보고 차이점을 정리해 보자.

| 교수·학습 방안 |

서로 다른 논조를 지닌 언론사의 같은 날짜 신문 1면을 각각 1개씩 보여 주고, 포털 2곳의 뉴스 추천 서비스를 학습자들에게 제공한다. 이를 바탕으로 뉴스 배치 방식의 특징을 비교해 보도록 한다. 뉴스의 내용을 자세히 살펴보기보다 각 매체의 장단점을 찾아보도록 하고, 사람의 편집과 알고리즘의 추천이 어떤 결과로 나타나는지 각각의 한계를 생각하고 이야기할 수 있도록 지도한다.

| 예시 답안 |

언론사가 편집한 신문	인공지능이 추천한 뉴스
<ul style="list-style-type: none"> • 신문사의 논조에 따라 편집한다. • 언론사가 중요하게 다루고자 하는 뉴스(1면 톱)를 식별하기 쉽다. • 한 번에 신문사 한 곳의 뉴스만 볼 수 있다. • 어떤 언론사의 뉴스인지 출처를 기억하기 쉽다. • 기사 업데이트가 빠르지 못하다. • 전체 지면이 어우러져 맥락 속에서 편집이 이루어지고, 뉴스를 폭넓게 이해할 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 이용자의 사용 데이터에 따라 편집한다. • 특정한 언론사가 중요하게 다루고자 하는 뉴스가 무엇인지 알기 어렵다. • 한 화면에서 여러 언론사의 뉴스를 비교하면서 볼 수 있다. • 출처에 대한 정보를 기억하기 어렵다. • 속보를 빠르게 이용할 수 있다. • 다양한 뉴스를 혼합해서 읽다 보니 일관된 관점에서 뉴스의 맥락을 이해하기 힘들다.

2 이용자의 정보를 활용한 콘텐츠 추천 서비스가 지닌 장점과 단점은 무엇인지 그 이유와 함께 정리해 보자.

| 교수·학습 방안 |

이용자 데이터를 기반으로 한 알고리즘의 속성을 상기시키고, 알고리즘이 적용된 편집이 갖는 편리함과 부작용을 생각해 보도록 한다. 이때 학습자들이 자신의 미디어 이용 경험을 근거로 이야기하도록 이끈다.

| 예시 답안 |

장점	<ul style="list-style-type: none"> • 다른 사람들이 많이 본 뉴스를 알게 되므로 나도 해당 뉴스를 이용하고 싶어진다. • 내가 좋아하는 정보와 뉴스 위주로 편집되어 편리하므로 사이트 이용량이 늘어난다. • 다양한 논조의 뉴스를 비교하면서 읽게 된다.
단점	<ul style="list-style-type: none"> • '필터 버블'처럼 제한된 정보에 갇히게 된다. • 중요한 뉴스보다 다른 이용자들이 좋아하는 뉴스 위주로 이용하게 된다. • 이용자 주도적 뉴스 이용이 아니라 알고리즘의 추천에 따라 이용하게 된다.

3 알고리즘을 활용한 뉴스 추천 서비스가 더 널리 퍼진다면 개인과 사회에 어떤 영향을 미칠지 이야기해 보자.

| 교수·학습 방안 |

과거 매스 미디어 환경에서는 전문 언론인들이 게이트 키퍼와 어젠다 세팅의 역할을 해 왔는데, 인공지능 알고리즘의 영향력이 커지고 많은 사람들이 여기에 깊이 의존하게 되면서 인공지능이 매스 미디어의 역할을 대신 하는 현상이 보편화하고 있다. 알고리즘의 작동 구조와 의존 상황은 눈에 잘 띄지 않는 만큼 그에 대한 자각과 자율적 감시가 필요함을 안내한다.

| 예시 답안 |

알고리즘은 편리해 의존성이 높지만 작동 구조가 눈에 띄지 않는다. 알고리즘을 설계하는 사람들이 가짜 뉴스를 이용해 여론을 조작하기가 어느 때보다 쉬워졌다. 이 때문에 악의적 의도를 가진 세력은 알고리즘을 이용해 허위 조작 정보로 사람들을 오인하게 할 수 있다. 이러한 경향이 심해지면 원활한 정보 이용이 어려워지고 신뢰도 높은 정보를 확보하는 데 있어 사회적 비용이 증가하는 등의 부작용이 발생한다.

+ 참고 자료 맞춤 뉴스 만들기

객관적인 기사 편집 방침을 포기한다는 기획에는 우려스러운 측면이 있다. 왜냐하면 이 기획은 우리가 어떤 뉴스를 접하길 바라는지 잘 알 만큼 정말 스스로 의식적인 준비를 갖추었는지 자문하게 만들기 때문이다.

현대 민주주의 사회에서 괜찮은 어른으로서의 삶, 다시 말해 늘 양심적이면서도 자의식을 잃지 않고 안전한 삶, 공적 책임과 사적 책임을 균형 있게 이행하는 삶을 살기 위해서는 이를 보조하는 모든 지식을 충분히 이해해야 한다. 하지만 이런 지식 중 어떤 것들은 첫눈에 잘 들어오지 않을 수 있다. 우리가 스스로 뉴스를 편성하는 책임을 지게 되면 우리의 발전에 무척 중요한 정보를 내쳐 버릴 위험성이 있다. '맞춤 뉴스'는 풍부하고 복합적인 개성을 도야하는 걸 돕기는커녕 우리의 병적인 측면만 강화하거나 우리를 평범함이라는 형벌에 처하도록 하는 결과를 빚을 수 있다.

맞춤 뉴스 만들기는 이용자들이 자신에게 필요한 뉴스에 대해 고도로 성숙하고 복합적인 감각을 갖추고 있을 때, 실은 오로지 그럴 경우에만 현재 뉴스 편집 시스템보다 나은 결과를 가져온다. 하지만 이는 가까운 곳에 놓인 조정 장치를 사용해 뉴스 편성을 조정하기 이전에 자신의 영혼을 세세하게 꿰뚫고 있어야 한다고 이용자에게 요구하는 셈이다.

- 알랭 드 보통, 『뉴스의 시대』에서

3 인포데믹 시대를 헤쳐 나가는 힘

중단원 개관

중단원 안내

인포데믹 현상에 대한 대응이 시민 교육을 위한 과제가 되고 있다. 이 중단원은 기술적, 사회적, 개인적으로 인포데믹에 대응하는 방법에는 무엇이 있는지 살펴보고 고교 수업에서 적용 가능한 방안을 제시하는 단원이다. 소단원 (1)에서는 허위 조작 정보가 기존의 오보와 어떻게 다른지 설명하고 팩트 체크 방법을 소개한다. 소단원 (2)에서는 가짜 뉴스가 사회 문제가 되면서 이를 막기 위한 다양한 기술적·제도적 대응 방안이 나오고 있지만, 그 한계가 있음을 설명하고 미디어 이용자 개인에게 비판적 사고가 필요한 이유를 설명한다.



중단원 성취 기준

인포데믹이 확산되는 과정과 특징을 파악하여 인포데믹에 대응하기 위한 실천 방안을 탐색하고 능동적으로 실천하는 태도를 함양할 수 있다.

허위 조작 정보와 오보의 차이를 알고, 팩트 체크의 방법을 이해하고 적용할 수 있도록 한다. 또한 가짜 뉴스를 막기 위한 기술적·제도적 대응 방안을 알고, 비판적 사고력을 갖추기 위한 태도와 역량을 기를 수 있도록 한다.

미리 보기

| 교수·학습 방안 |

해마다 만우절이면 널리 퍼지는 유머를 소재로 뉴스 형식의 글이 쉽게 사실처럼 받아들여지는 현상을 소개한다. 형태가 유사하다고 모두가 뉴스인 것은 아니라는 점을 삽화를 통해 제시한다. 가짜 뉴스는 복잡하고 나와 관계 없는 현상이 아니라, 정보화 사회에서 수시로 직면하게 되는 것인 만큼 스스로 대응 능력을 갖추어야 함을 깨닫도록 친숙한 사례를 통해 지도한다.

(1) 허위 조작 정보와 팩트 체크

● 학습 목표 허위 조작 정보와 오보의 차이를 알고, 팩트 체크의 구체적인 방법을 이해하고 적용할 수 있다.

소단원 개관

소단원 지도의 중점

오보를 가짜 뉴스라고 공격하는 유명인들이 많아짐에 따라 가짜 뉴스와 오보의 구분이 어려워지고 실생활에서는 혼동되어 사용되기도 한다. 언론의 여러 가지 제약과 실수로 인해 일어나는 비의도적인 오보와 처음부터 여론 조작과 오인을 유도하기 위해 '의도적으로' 만들어진 가짜 뉴스를 학습자가 구분할 수 있도록 한다. 팩트 체크란 무엇을 의미하고 어떻게 이뤄지는지 사례를 통해서 학습자들이 직접 경험하고 시도해 볼 수 있도록 한다.

바탕글 집필의 주안점

많은 미디어 이용자들이 인공 지능 알고리즘의 편리함에 지나치게 의존하고, 누구나 간편한 편집 도구를 이용할 수 있게 되자 허위 조작 정보가 퍼지기 쉬운 환경이 되었다. 이러한 상황에 대응하기 위해서는 이용자 스스로 가짜 뉴스의 특징을 알고 팩트 체크의 방법을 익히는 것이 가장 좋다. 학습자들이 가짜 뉴스 파악과 팩트 체크를 어려워하지 않도록 내용을 구성했다.

바탕글 핵심 정리

• 허위 조작 정보 관련 개념

가짜 뉴스	누군가를 속일 목적으로 뉴스의 형식을 빌려 만든 허위 정보
오보	언론의 사실 확인 미비, 실수 등으로 만들어지는 부정확한 기사
팩트 체크	언론이나 미디어 이용자가 어떤 정보의 사실 여부를 확인하는 행위

• 팩트 체크

미디어 환경의 변화	기자뿐 아니라 미디어 이용자에게도 허위 정보 판별 능력 필요
미디어 이용자	비판적인 시선과 주체적 참여, 내용 및 출처 확인, 정보 유포 의도 고려
언론	미디어 이용자들의 팩트 체크가 용이하도록 투명한 기사 작성 원칙 마련

더 알아보기 교수·학습 방안

팩트 체크를 위해 실질적으로 도움이 되는 구체적인 방법들을 소개한다. 팩트 체크 가이드라인은 인터넷을 이용해 일상적인 정보 생활을 할 때 항상 유의할 만한 팁이라는 점을 학습자들에게 알려 주고 실생활에서도 적극 활용할 수 있도록 안내한다.

팩트 체크의 수단과 기준은 여러 전문 기관에서 내놓은 것들이 있어 다양하지만, 그중에서도 영국의 비영리 재단 ‘폴 팩트’가 페이스북과 함께 만든 것이 참고할 만하다. 판별법이 10가지로 매우 구체적이고 누구나 쉽게 사용할 수 있도록 친절하게 서술되어 있기 때문이다. 특히 이 중에서도 출처를 확인하는 방법과 여러 개의 기사를 동시에 찾아 읽어 보는 방법이 요긴하다는 것을 학습자들에게 지도한다.

더 알아보기 핵심 정리

• 폴 팩트와 페이스북이 알려 주는 가짜 뉴스 판별법 10가지

제목 비판적으로 읽기	제목에 ‘충격’, ‘경악’, ‘격분’ 등의 극단적이고 선정적인 표현이나 문장 부호가 과도하게 사용되지는 않았는지 확인하기
인터넷 주소(URL) 자세히 살펴보기	가짜 사이트 등이 아닌 정상적인 사이트를 이용하고 있는지 확인하기
뉴스의 출처(취재원) 확인하기	기사에 육하원칙과 취재원이 드러나 있는지 확인하고, 기자의 이름과 이메일, 콘텐츠 책임자의 연락처 살펴보기
문법적 오류 확인하기 (맞춤법, 어색한 문장 등)	어법에 맞지 않는 문장이나 맞춤법 등의 오류가 많은지 확인하기
사진 면밀하게 살펴보기	사진과 동영상의 조작 여부 확인하기
기사의 발행일 확인하기	오래 전 사건을 방금 일어난 것처럼 재배포한 것은 아닌지 확인하고, 기사 등록과 수정 시각 비교하기
주장의 근거 확인하기	근거로 제시된 통계와 그래프의 진위 여부 확인하기
관련한 다른 기사 찾아보기	다른 언론사에서도 비슷한 소식을 보도했는지 확인하기
유머 또는 패러디와 구분하기	기사에서 언급한 내용이 만우절 특집 등 유머나 패러디는 아닌지 확인하기
의도적인 가짜 뉴스인지 의심하기	자신이 기대하던 뉴스와 정보를 만날수록 비판적으로 사실 여부 확인하기



탐구 활동

팩트 체크 원칙 세우고 가짜 뉴스 검증하기

인포데믹 시대 미디어 이용자들에게는 팩트 체크 능력이 꼭 필요하다. 모둠원들과 함께 가짜 뉴스를 직접 검증하며 팩트 체크의 과정을 체험해 보자.

1 모둠원들과 논의하여 팩트 체크 전문 사이트나 언론사 중 한 곳을 정하고, 그곳에서 안내하는 팩트 체크 방법을 조사해 보자.

| 교수·학습 방안 |

팩트 체크 전문 사이트와 언론사에서 제시한 뉴스 기사나 팩트 체크 관련 정보를 학습자들에게 직접 읽게 한다. 미심쩍은 내용이 있는지, 아니면 모든 내용이 사실이라고 생각하는지 물어보고 팩트 체크 대상이 된 내용을 학습자들 스스로 확인해 보도록 한다. 그리고 나중에 팩트 체크 전문 사이트에 올라와 있는 검증 결과와 비교해 보면서 정보의 사실 여부를 점검하는 방법을 직접 익히도록 한다. 기사 내용보다는 검증 방법과 단계에 초점을 맞추어 지도한다.

| 예시 답안 |

언론사 · 기관명

- 서울대학교 언론정보연구소 ‘SNU팩트체크센터’
- 팩트 체크 전문 언론 『뉴스톱』(www.newstof.com)

팩트 체크 원칙

- 정보의 출처를 확인한다.
- 이름만 유사한 기관을 사칭하는 것은 아닌지 확인한다.
- 인용한 발언은 검증 없이 보도해서는 안 된다.
- 유명인이 인용해 발언하는 내용의 원래 출처가 믿을 만한 곳인지 확인해 본다. (소셜 미디어와 같은 개인 계정의 대화인지, 공식적인 발언인지 등)
- 유사한 보도를 다른 매체도 했는지 교차 확인해 본다.
- 해당 문제에 대해 다른 관점을 갖고 있는 사람이나 다른 처지에 있는 사람을 통해 교차 확인해 본다.

2 1에서 조사한 내용을 기반으로 모둠원들과 논의하여 우리 모둠의 팩트 체크 원칙을 정해 보자.

| 교수·학습 방안 |

학생들이 팩트 체크를 하기 위해, 스스로 다양한 팩트 체크 전문 사이트를 찾아보고 그중에서 중요한 원칙들을 정할 수 있도록 안내한다. 혼자 하기에는 다소 어려울 수 있으므로 모둠이 함께 토의할 수 있도록 한다. 어려움을 겪는 학생들에게는 앞서 ‘더 알아보기’에서 제시한 ‘폴 팩트의 10가지 판별법’을 활용하도록 한다. 학습자들이 다양한 팩트 체크 방안을 접하고 이를 내재화할 수 있도록 안내한다.

| 예시 답안 | 생략

3 2에서 정리한 원칙을 바탕으로 모둠원들과 함께 다음 가짜 뉴스를 검증해 보자.

| 교수·학습 방안 |

학습자들이 자신들이 세운 팩트 체크 원칙을 바탕으로 그럴듯하게 만들어진 가짜 뉴스를 검증해 보는 활동이다. 학습자들이 가짜 뉴스를 분석하는 과정에서 가짜 뉴스의 특징을 이해하고, 일상에서 다른 가짜 뉴스를 접하더라도 비판적으로 걸러 낼 수 있도록 지도한다.

| 예시 답안 |

가짜 뉴스의 주장	검증
<ul style="list-style-type: none"> 세계 유명 과학자 협회가 전자 기기에서 나오는 전자파로 인한 피해를 공개적으로 발표했다. 	<ul style="list-style-type: none"> 정보의 출처를 확인한다. <ul style="list-style-type: none"> → '세계 유명 과학자 협회'는 존재하지 않는 집단이다. → 논문이나 연구명이 드러나지 않는다.
<ul style="list-style-type: none"> 속보! 과학자들 충격적인 전자파의 위험성 경고(제목) 	<ul style="list-style-type: none"> 제목을 비판적으로 읽는다. <ul style="list-style-type: none"> → 느낌표를 2개 사용하고, '충격적인'이라는 감정적 단어를 사용했다.
<ul style="list-style-type: none"> 전자레인지가 음식물의 영양소를 파괴하고 발암 물질을 만들어 낸다. 스마트폰의 전자파가 몸에 축적되면 건강을 악화시킨다. 무선 이어폰은 귓속에 들어가는 형태이므로 위험성이 더 크다. 꿀벌이 전자파 때문에 방향 감각을 잃고 멸종 위기에 처했다. 전자파를 차단하는 방법으로는 숏과 선인장을 사용하는 것이 유일하다. 	<ul style="list-style-type: none"> 유사한 보도를 다른 매체가 했는지 교차 확인해 본다. <ul style="list-style-type: none"> → 전자레인지가 영양소를 파괴하고 발암 물질을 만든다는 소문은 전혀 근거 없는 것으로 밝혀졌다. (『매일경제』 2016년 6월 22일 기사) → 전자파는 몸에 축적되는 것이 아니라, 피부 표면에서 흡수된다. (『헤럴드경제』 2019년 4월 10일 기사) → 국립전파연구원도 "시중에 유통되는 무선 이어폰의 전자파는 휴대전화보다 낮은 수준으로 안심하고 사용해도 된다."라고 강조했다. (『동아일보』 2019년 3월 22일 기사) → 꿀벌이 전자파 때문에 방향 감각을 잃어 멸종 위기에 몰렸다는 해외 환경 연구 결과는 와전된 것으로 밝혀졌다. (『매일경제』 2016년 6월 22일 기사) → 숏이나 선인장 등은 전자파를 줄이거나 차단하는 효과가 없다고 밝혀졌다. (『노컷뉴스』 2013년 5월 30일 기사)

4 모둠원들과 이야기하며 최근 퍼지고 있는 가짜 뉴스를 하나 찾아 3의 과정을 참고하여 검증해 보자.

| 교수·학습 방안 |

학습자들이 일상에서 접해 본 적 있는 가짜 뉴스를 직접 찾아 앞선 활동을 바탕으로 팩트 체크를 해 볼 수 있도록 한다. 단순 검색 활동이 되지 않도록 앞서 학습했던 팩트 체크 가이드라인이나 자신들이 세운 팩트 체크 원칙에 입각해서 활동하도록 지도한다.

| 예시 답안 | 생략

(2) 기술적·제도적 노력과 비판적 사고

- **학습 목표** 가짜 뉴스를 막기 위한 기업과 국가의 대응 방안을 알고, 미디어 이용자로서 비판적 사고력을 갖출 수 있다.

소단원 개관

● 소단원 지도의 중점

이 단원은 허위 조작 정보 문제를 해결하기 위한 기술적·제도적 시도를 살펴보고, 그 효용성과 한계를 이해하는 데 지도의 중점을 둔다. 먼저 제도와 기술을 이용해 허위 조작 정보 문제를 해결하려고 할 때 주된 접근법과 근거가 무엇인지 이해한다. 이어서 제도와 기술을 활용한 접근법이 왜 한계를 갖는지를 전달해, 변화하는 미디어 환경에서는 누구나 미디어 리터러시를 길러 비판적인 정보 판별이 가능해야 함을 학습자가 직접 깨닫도록 지도한다.

● 바탕글 집필의 주안점

가짜 뉴스가 전 세계적 화두로 떠오르고 있는 상황 속에서 이를 막기 위해 각 기업과 나라가 구체적으로 어떠한 노력을 하고 있는지 소개했다. 허위 조작 정보의 문제는 디지털 환경에서 정보가 무한히 증가하고 개인의 선택권과 재량권도 함께 늘어나고 있지만, 정보를 선별하기 위해 필요한 비판적 사고력의 고양은 이뤄지지 않는 데서 비롯한다. 따라서 기술과 제도의 도움을 받되, 궁극적으로 미디어 이용자의 비판적 사고력을 고양하는 것이 미디어 리터러시의 핵심임을 전달하고자 했다.

● 바탕글 핵심 정리

● 기술적·제도적 노력

기술적 노력	허위 정보와 가짜 뉴스를 차단할 수 있는 알고리즘 및 디지털 기술 개선
제도적 노력	가짜 뉴스와 혐오 발언 관련 법적 규제 강화, 미디어 교육 도입

● 기술적·제도적 대응의 한계

미국 「수정 헌법」 제1조	언론의 자유를 강하게 보장하는 미국의 헌법 조항
인지적 구두쇠	사람은 본능적으로 두뇌를 덜 사용하고자 한다는 인지 심리학 개념
비판적 사고력	모든 지식은 가변적임을 인지하고 개방적 태도를 견지하는 자세 필요

인포데믹 환경 속에서 미디어 이용자의 감식안이 중요해지고 있다. 가짜 뉴스에 속지 않으려면 어떤 자세를 지녀야 하는지 알아보자.

1 다음 기사를 읽고, 가짜 뉴스 관련 질문에 답해 보자.

| 제재 연구 |

2016년 미국 대선 당시, 프란치스코 교황이 도널드 트럼프 후보를 지지했다는 가짜 뉴스에 관한 기사이다. 해당 가짜 뉴스는 진짜 보도처럼 널리 퍼져 많은 미국 유권자들이 이를 믿거나 혼란스러워했다.

| 교수·학습 방안 |

가짜 뉴스가 문해력이 높은 나라에서 오히려 문제가 되고 있으며, 정치와 선거 등 현실의 중요한 문제에 큰 영향을 끼치고 있다는 점을 지도한다. 민주주의는 시민에 의한 통치로, 시민들의 의견 즉 여론이 강력한 힘인데 시민과 여론이 허위 정보에 의해 크게 영향을 받는다면 이는 민주주의 사회에 위협이 된다. 따라서 민주주의 사회의 미디어 이용자로서 허위 조작 정보에 대한 식별 능력을 갖추어야 함을 미국의 구체적 사례를 통해 지도한다. 이와 더불어 가짜 뉴스는 읽었을 때 바로 가짜 뉴스임을 알 수 있는 것이 아니라 오해를 유발하도록 정교하게 조작된 것임을 부연해 설명하고, 해당 텍스트 분석만으로는 한계가 있음을 이해시킨다. 정보의 진위를 종합적으로 판단하기 위해서는 정보 바깥의 배경과 맥락, 타 정보와의 교차 검증이 필요하다는 것을 이해하도록 지도한다.

(1) 자료의 뉴스가 『뉴욕 타임스』, 『시엔엔(CNN)』 등 권위 있는 언론의 보도보다 많이 공유되면서 어떤 일이 일어났는지 알아보자.

| 예시 답안 |

많은 시민들이 허위 조작 정보를 믿게 되자 투표 결과가 언론이나 여론 조사 전문 기관 등이 예상하지 못한 형태로 나타났다. 러시아 등 외국에서 미국의 혼란을 유도하기 위해 소셜 미디어상에 가짜 뉴스를 조직적으로 퍼뜨린 것이 알려졌는데, 이는 미국 국민들이 외국 정보 기관의 영향 아래에서 선거를 치렀음을 의미한다. 허위 정보를 검증 없이 믿은 결과, 국민들이 자국의 운명을 다른 국가에 넘겨 주는 것과 비슷한 위험한 일이 발생한 것이다.

(2) 자료의 가짜 뉴스에 속은 사람과 속지 않은 사람은 어떤 차이가 있었는지 그 특징을 비교해 보자.

| 예시 답안 |

가짜 뉴스에 속은 사람	가짜 뉴스에 속지 않은 사람
<ul style="list-style-type: none"> • 새로 접한 정보를 검증하지 않고 믿는 사람 • 뉴스라면 무조건 믿는 사람 • 정보 밖의 배경과 맥락을 고려하지 않은 사람 	<ul style="list-style-type: none"> • 새로 접한 정보를 타 정보와 비교해 본 사람 • 뉴스라고 무조건 믿기보다는 일단 의심하며 같은 소식을 취재한 다른 뉴스를 찾아본 사람 • 추가 자료 검색으로 두 인물의 배경과 지향점 등 큰 맥락을 알게 된 사람

2 가짜 뉴스에 속지 않는 미디어 이용자가 되려면 어떤 자세를 지녀야 하는지 이야기해 보자.

| 교수·학습 방안 |

가짜 뉴스에 속는 이유에는 크게 2가지 배경이 있다. 하나는 새로운 기술과 소셜 미디어 발달로 미디어 이용 환경이 달라졌다는 것이고 또 하나는 인간의 인지적 능력이 기술 변화에 빨리 적응하지 못하고 ‘인지적 구두쇠’ 속성을 지닌다는 것이다. 따라서 가짜 뉴스에 속지 않기 위해서는 미디어 기술 변화의 속성을 이해해야 하고, 자신의 인지적 능력을 과신하지 말고 사소한 것도 의심스러우면 직접 확인해 보는 습관을 형성하도록 해야 한다. 이런 능력은 단지 가짜 뉴스를 판별하고 속지 않는 데서 효용이 다하는 게 아니라, 학습자들의 사회생활에도 크게 도움이 되는 태도와 능력임을 알려 주고 지속적으로 관심을 갖도록 유도한다.

| 예시 답안 |

조금이라도 의심스러우면 바로 검색을 해 보고, 여러 가지 정보를 직접 비교해 본다. 처음 그 정보가 어디에서 왔는지 출처를 확인해 보고 그 출처의 신뢰성을 따져 본다. 해당 주장에 반대되는 입장을 가진 사람은 어떻게 생각하는지 찾아보고, 두 주장을 비교해 본다. 하나의 기사만으로 사실 판단을 하기보다 다른 매체 혹은 정보와 교차하여 확인해 보는 자세가 기본적으로 필요하다.

+ 참고 자료 한국 사회에 만연한 ‘비판하지 않기’

원래 ‘비판적(Critical)’이라는 말은 그리스어 ‘크리네인(Krinein)’에서 나온 말로 비평(Critic)이란 단어의 어원이기도 합니다. 그리스어에서 크리네인은 ‘정확하게 가른다, 식별하다, 판단하다’라는 뜻을 갖고 있습니다. ‘비판적 사고’는 주어진 지식이나 주장을 수동적으로 받아들이는 것이 아니라, 스스로 그 지식과 주장이 참인지 거짓인지, 유용한지 무용한지를 주의 깊게 따지면서 생각하는 것을 의미합니다. 영어에서 ‘크리티컬(Critical)’은 ‘비판적’이라는 뜻과 함께, ‘매우 중요한’, ‘결정적인’, ‘필수적인’이라는 의미를 지닌 단어입니다.

우리말에서의 쓰임은 서구 언어권과 다릅니다. 『표준국어대사전』에 ‘비판’은 “현상이나 사물의 옳고 그름을 판단하여 밝히거나 잘못된 점을 지적함.”으로 풀이되어 있습니다. 하지만 실제로 ‘비판적’이라는 말이 우리말에서 쓰일 때는 옳고 그름을 판단해 가린다는 의미보다, 잘못된 점을 지적하고 비난한다는 의미인 경우가 대부분입니다. ‘이성적으로 판단한다’기보다 ‘뻑뻑하고 부정적으로 본다’는 의미에 더 가깝게 쓰이지요. “그 사람은 매사에 비판적이야.”라는 말에서 ‘모든 일을 합리적이고 이성적으로 사고해 옳고 그름을 분간하는 사람’이라는 이미지가 떠오르는 않습니다. 이러한 인식 때문에 우리 사회에서 비판적 사고는 중요성을 인정받지 못하고 있습니다.

- 구본권, 『뉴스를 보는 눈』에서

주요 미디어나 유명 인사의 말에도 잘못된 내용이 많다. 허위 조작 정보의 위험성에 유념하면서 정보를 식별해 본다.

활동 선정의 이유

사회에 널리 유포된 정보를 학습자들이 스스로 팩트 체크해 보면서, 직접 정보의 진위를 가리는 작업을 하는 활동이다. 해당 정보의 진위 여부는 검색을 통해서 손쉽게 확인할 수 있는 문제이지만, 왜 이렇게 의심스럽고도 확인이 단순한 주장이 바로잡히지 않은 채 오랜 시간 유포되어 왔는지를 생각해 보도록 한다.

개인 미디어와 소셜 미디어에서만 아니라 게이트 키핑을 거치는 주요 언론의 기사에서도 오류를 발견할 수 있다. 또한 유명인이 공식적인 자리에서 이야기하면 오류의 가능성을 생각하지 못하고 그대로 믿거나 공유하는 경우도 흔하다. 언론에서 유명인들이 여러 차례 당연한 사실인 것처럼 여기고 전파해 온 허위 정보를 검증하며 왜 미디어 리터러시 능력이 일상적 능력과 태도로 요구되는지를 생각해 볼 수 있도록 활동을 구성했다. 학습자들이 흥미를 느낄 수 있는 새의 생태에 관한 주장으로, 학습자들이 평소 갖고 있던 생물학적 지식이나 사고와 연계해 주장을 펼칠 수도 있다. 관련 주제를 다룬 영상도 쉽게 찾아볼 수 있으므로, 동기 부여를 위해 제시할 수 있다.

1 다음은 한 일간지에 실린 칼럼이다. 제시된 내용을 읽고 사실 여부를 검증해 보자.

| 제재 연구 |

한 신문에 실린 ‘솔개의 생태’에 관한 글이다. 해당 신문만이 아니라 많은 신문들에 솔개 이야기가 반복적으로 게재됐다. 이 정보의 오류를 바로잡는 팩트 체크 기사도 있었지만 비슷한 내용이 여전히 통용되고 있다. 팩트 체크가 이뤄졌음에도 계속 해서 허위 정보가 유포되는 구조를 통해서, 가짜 뉴스의 위험성과 미디어 리터러시의 필요성을 인식하도록 한다.

| 교수·학습 방안 |

학습자들이 스스로 해당 정보를 읽고 의문점이 드는 내용을 말하게 한 뒤, 잘못된 정보를 검색으로 찾아 밝혀 내는 팩트 체크의 과정을 거치도록 한다. 팩트 체크 과정에서는 앞서 풀 팩트에서 제시한 도구나 탐구 활동으로 찾아본 언론사 등의 팩트 체크 원칙(출처 확인, 근거 확인, 다른 기사와의 비교 등)을 적절하게 활용하도록 한다. 활동의 주된 목표는 해당 주장의 진위 확인 자체라기보다, 생물학적으로 유사 사례가 없어 직관적으로도 허위임이 의심되는 정보가 고쳐지지 않고 왜 계속해서 유포되고, 주장되는지를 학습자들이 생각해 보도록 하고자 함이다.

| 예시 답안 |

기사 내용	검증 내용
솔개는 40살 이상 장수하는 새이다.	사실 아님. 솔개는 평균 24년을 산다.
솔개는 죽음과 갱생의 길을 선택할 수 있다.	사실 아님. 생물학적으로 불가능하다.
깃털과 발톱, 부리를 제거하면 새것으로 재생될 수 있다.	사실 아님. 자연 법칙에 위배되는 일이다.

2 ‘솔개의 재탄생’을 사실처럼 언급한 뉴스나 유명인의 발언을 추가로 찾아보자.

| 교수·학습 방안 |

허위 정보가 바로잡히지 않고 좋은 의미라며 계속 유통되는 상황을 유명인들의 발언을 통해서 파악해 보도록 한다. 유사한 주장을 한 언론과 유명인들의 사례를 추가로 학습자들이 조사하도록 해서, 기사나 유명인의 발언들도 당연한 것으로 수용하기 전에 회의적 시선을 가져야 함을 인식하도록 지도한다.

| 예시 답안 |

황○○ □□은행장 “솔개처럼 등에 부리를 쪼아 새 부리 나게 하자”, ★★농구단 “40년마다 갱생하는 솔개를 상징으로”, △△일보 문○○ 주필 “독수리는 1년 살다 죽을지, 30년 더 살지 결단해야” 등

3 ‘솔개의 재탄생’처럼 잘못된 정보가 바로잡히지 않은 채 유통되는 이유는 무엇인지 이야기해 보자.

| 교수·학습 방안 |

사회 각 부문에서 팩트 체크가 제대로 이뤄지지 않는 이유가 무엇인지 생각하게 한다. 전달하고자 하는 방향이 좋으면 내용은 검증하지 않아도 되는 것인지 학생들이 생각해 보게 하고, 사소한 것에서도 사실을 확인하고 직접 출처를 따져 보는 과학적 태도를 지니도록 안내한다.

| 예시 답안 |

유명한 사람이 공적으로 말한 것이니 당연히 사실이라고 믿거나, 또는 좋은 의미에서 이야기한 것이니 사실 여부를 체크하는 것이 중요하지 않다고 생각하기 때문이다.

4 ‘솔개의 재탄생’과 같이 많은 사람들이 인용하는 ‘그럴듯한 거짓’에 속지 않으려면 어떠한 노력이 필요할지 나만의 원칙을 정리해 보자.

| 교수·학습 방안 |

평소 만나게 되는 수많은 정보와 주장에 대해서 약간이라도 의심스러운 경우에는 반드시 직접 출처와 근거를 찾아보는 습관이 필요함을 지도한다.

| 예시 답안 | 생략

배운 내용 정리하기

다음 설명의 올바른 답이 가리키는 번호를 표에서 찾아 색칠하며 배운 내용을 확인해 보자.

<p>육하원칙은 독자가 기사의 사실 여부를 검증하고 확인하기 쉽게 만들어 준다.</p> <p>예 ▶ 2번 아니요 ▶ 35번</p>	<p>무엇을 보도할지 결정하는 언론사의 판단, 취재, 검증 절차를 '게이트 키핑'이라고 한다.</p> <p>예 ▶ 8번 아니요 ▶ 11번</p>	<p>언론 보도는 세상에 떠도는 수많은 소문을 사회 구성원에게 전달하는 역할을 한다.</p> <p>예 ▶ 9번 아니요 ▶ 15번</p>																																			
<p>뉴스는 시공간적 근접성, 참신성, 영향력, 특이성 등의 특징을 지닌다.</p> <p>예 ▶ 23번 아니요 ▶ 7번</p>	<p>인포데믹이란 거짓 정보가 바이러스처럼 빠르게 퍼져 피해를 일으키는 것을 의미한다.</p> <p>예 ▶ 31번 아니요 ▶ 4번</p>	<p>미디어 이용자를 비웃방울처럼 필터링된 정보 속에 가두는 것을 울림통 효과라고 한다.</p> <p>예 ▶ 1번 아니요 ▶ 32번</p>																																			
<p>빅 데이터는 적절한 분석 도구와 사용자별 맞춤형 추천이 가능할 때 활용할 수 있다.</p> <p>예 ▶ 33번 아니요 ▶ 5번</p>	<p>인터넷과 소셜 미디어에서는 뉴스의 출처와 형식이 잘 드러나 콘텐츠 식별력이 상승한다.</p> <p>예 ▶ 13번 아니요 ▶ 27번</p>	<p>미디어 이용자의 비판적 사고력과 정보 기술의 발달은 비슷한 속도로 이루어진다.</p> <p>예 ▶ 16번 아니요 ▶ 21번</p>																																			
<p>허위 조작 정보의 대표적 사례인 가짜 뉴스는 그 의도성 여부로 언론의 오보와는 구별된다.</p> <p>예 ▶ 14번 아니요 ▶ 20번</p>	<p>팩트 체크는 뉴스 이용자의 비판적인 시선과 주체적 참여를 요구한다.</p> <p>예 ▶ 6번 아니요 ▶ 29번</p>	<p>사진이나 동영상은 조작이 어려우므로 팩트 체크 시 굳이 확인하지 않아도 된다.</p> <p>예 ▶ 3번 아니요 ▶ 12번</p>																																			
<p>국가와 기업의 법적·기술적 규제로 인포데믹 현상이 효과적으로 해결되고 있다.</p> <p>예 ▶ 26번 아니요 ▶ 18번</p>	<table border="1"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td></tr> <tr><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td></tr> <tr><td>15</td><td>16</td><td>17</td><td>18</td><td>19</td><td>20</td><td>21</td></tr> <tr><td>22</td><td>23</td><td>24</td><td>25</td><td>26</td><td>27</td><td>28</td></tr> <tr><td>29</td><td>30</td><td>31</td><td>32</td><td>33</td><td>34</td><td>35</td></tr> </table>		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35
1	2	3	4	5	6	7																															
8	9	10	11	12	13	14																															
15	16	17	18	19	20	21																															
22	23	24	25	26	27	28																															
29	30	31	32	33	34	35																															
<p>현재 명확해 보이는 지식과 정보도 바뀔 수 있다는 개방적 태도가 필요하다.</p> <p>예 ▶ 10번 아니요 ▶ 34번</p>																																					

스스로 점검하기

| 각 항목의 주요 점검 사항 |

나는 뉴스가 개인적·사회적으로 큰 영향력을 갖는 이유를 설명할 수 있다.

인지적 존재인 사람은 새로운 정보, 즉 뉴스에 따라 사안을 판단하기 때문에 뉴스가 큰 힘을 갖는다는 것을 이해할 수 있도록 한다.

나는 수많은 정보 중에서 뉴스가 되는 정보가 무엇인지 식별할 수 있다.

개인과 사회에 필요하고 영향이 큰 정도에 따라서 중요한 뉴스가 될 수 있음을 이해하고 시공간적 근접성, 참신성, 영향력, 특이성 등의 뉴스 가치를 이해할 수 있도록 한다.

나는 정보 사회에서 인포데믹 현상이 더욱 문제가 되고 있는 이유를 이야기할 수 있다.

미디어 기술의 발달로 인한 미디어 환경의 변화와 기술 발달 속도가 인간의 인지적 능력의 발달 속도와 차이가 나므로 문제가 발생할 수 있다는 점을 이해할 수 있도록 한다.

나는 많은 사람들이 가짜 뉴스에 쉽게 속게 되는 이유를 제시할 수 있다.

사람은 지적 존재이지만, 뇌의 자원을 가능한 아껴서 새로운 정보를 받아들이는 데 활용하고자 하므로 익숙하다고 생각하는 정보에는 주의를 덜 기울이기 때문에 누구나 가짜 뉴스에 쉽게 속아 넘어갈 수 있다는 사실을 이해할 수 있도록 한다.

나는 언론의 오보와 가짜 뉴스의 차이를 구별할 수 있다.

언론의 오보와 가짜 뉴스의 차이를 이해하고 효과적으로 대응할 수 있도록 한다.

나는 가짜 뉴스를 막는데 있어 이용자의 비판적 사고가 중요한 이유를 말할 수 있다.

끊임없이 진화하는 가짜 뉴스에 대응하기 위한 가장 현명한 방법은 비판적 사고를 통해 이용자 자신이 스스로 정보의 출처와 근거를 확인하는 습관을 갖는 것임을 이해할 수 있도록 한다.



IV

미디어로 세상과 만나기

여러분은 무엇으로 세상과 소통하나요? 나를 표현하고 싶을 때, 다른 사람과 관계를 맺고 싶을 때 어떻게 하나요? 우리는 미디어로 나를 표현하고 사회적 관계를 맺으며 세상과 소통합니다.

- 1 나와 친구, 세상을 이어 주는 소셜 미디어**
 - (1) 주체적인 소셜 미디어 선택과 자기표현
 - (2) 사회적 관계 맺기와 소통의 원칙
- 2 소셜 미디어 이용자의 책임과 권리**
 - (1) 소셜 미디어 시대의 책임과 권리
 - (2) 문제를 해결하는 행동 수칙과 대응 방법
- 3 소셜 미디어 시대의 사회 참여**
 - (1) 소셜 미디어 시대의 시민
 - (2) 사회 참여로 더 나은 세상 만들기



IV

미디어로 세상과 만나기

대단원 개관

1. 대단원 안내

이 대단원은 미디어로 자신을 효과적으로 표현하고, 사회적 관계를 맺으며, 공동체의 문제 해결에 참여하는 과정을 통해 미디어로 세상과 소통할 수 있는 역량을 기르기 위해 설정되었다. 이를 위해 학생들의 삶에서 중요한 부분을 차지하고 있는 소셜 미디어를 중심으로 세상과 만날 수 있는 다양한 방법들을 제시하였다.

이 대단원은 소셜 미디어로 자기를 표현하는 것으로 시작해 사회적 관계 맺기와 소통을 넘어 사회 참여에 이를 수 있도록 중단원을 단계적으로 구성하였다. 첫 번째 중단원에서는 주체적인 소셜 미디어 선택과 자기표현 방법, 소셜 미디어를 통한 사회적 관계 맺기와 그 과정에서 지켜야 할 소통의 원칙을 배운다. 두 번째 중단원에서는 소셜 미디어 이용 과정에서 발생할 수 있는 이슈들을 책임과 권리의 균형이라는 관점에서 비판적으로 인식하고 대응할 수 있는 방법을 배운다. 마지막 중단원에서는 소셜 미디어 시대의 시민으로서 더 나은 세상을 만들어 가기 위한 사회 참여 역량을 기르는 방법을 배운다.

2. 관련 교과 교육 과정

교과	성취 기준
언어와 매체	<ul style="list-style-type: none"> [12언매01-03] 의사소통의 매개체로서 매체의 유형과 특성을 이해한다. [12언매01-04] 현대 사회의 소통 현상과 관련하여 매체 언어의 특성을 이해한다. [12언매03-06] 매체를 바탕으로 하여 형성되는 문화에 대해 비판적으로 이해하고 주체적으로 향유한다.
통합 사회	<ul style="list-style-type: none"> [10통사03-02] 교통·통신의 발달과 정보화로 인해 나타난 생활 공간과 생활 양식의 변화 양상을 조사하고, 이에 따른 문제점을 해결하기 위한 방안을 제안한다.
사회 문화	<ul style="list-style-type: none"> [12사문03-03] 대중문화의 특징을 대중 매체와의 관계 속에서 분석하고 대중문화를 비판적으로 수용하는 태도를 가진다.

3. 대단원 구조 및 지도 계획

차시	구성 요소	주요 학습 활동
1~3 차시	대단원 들어가기	미디어를 활용한 세상과의 소통 방식 시대순으로 알아보기
	1. 나와 친구, 세상을 이어 주는 소셜 미디어 (1) 주체적인 소셜 미디어 선택과 자기표현	[본문 학습] <ul style="list-style-type: none"> 주체적인 소셜 미디어 선택의 필요성 인식하기 소셜 미디어를 통한 자기표현 방법 익히기 [탐구 활동] 상황과 목적에 맞는 소셜 미디어 선택하기

	(2) 사회적 관계 맺기와 소통의 원칙	[본문 학습] <ul style="list-style-type: none"> 소셜 미디어를 통한 사회적 관계 맺기와 문제 상황 인식하기 사회적 관계를 맺는 과정에서 지켜야 할 소통의 원칙 실천하기 [탐구 활동] 소셜 미디어에서의 원활한 소통을 위한 처방전 만들기	
	심화 활동	[소셜 미디어 댓글, 그것이 알고 싶다] 소셜 미디어 댓글 이용 현황 및 영향력 파악, 악성 댓글로 인한 문제점 해결을 위한 방안 모색하기	
4~5 차시	2. 소셜 미디어 이용자의 책임과 권리	(1) 소셜 미디어 시대의 책임과 권리	[본문 학습] <ul style="list-style-type: none"> 소셜 미디어 이용 과정에서 발생할 수 있는 책임과 권리 관련 이슈들 파악하기 존중받을 권리와 존중할 책임의 균형의 중요성 이해하기 [탐구 활동] 알 권리와 잊힐 권리의 균형점 탐구하기
		(2) 문제를 해결하는 행동 수칙과 대응 방법	[본문 학습] <ul style="list-style-type: none"> 저작권을 통해 책임과 권리의 균형 전략 이해하기 책임과 권리가 균형을 이루는 개인 정보 관리 행동 수칙과 대응 방법 실천하기 [탐구 활동] 카드뉴스로 사이버 폭력 예방 및 대처 방법 표현하고 공유하기
	심화 활동	[소셜 미디어에서 존중받고 존중해야 할 저작권] 소셜 미디어 이용 과정에서 발생할 수 있는 저작권 이슈에 대해 탐구하고 해결 방안 모색하기	
6~7 차시	3. 소셜 미디어 시대의 사회 참여	(1) 소셜 미디어 시대의 시민	[본문 학습] <ul style="list-style-type: none"> 시민으로서의 핵심 역량과 소셜 미디어 시대의 시민 역량 파악하기 사례를 통해 소셜 미디어 시대의 시민 역량 이해하기 [탐구 활동] 유튜브 피라미드를 통해 소셜 미디어 시대의 시민 역량 실천에 관해 이해하기
		(2) 사회 참여로 더 나은 세상 만들기	[본문 학습] <ul style="list-style-type: none"> 소셜 미디어를 통한 사회 참여의 사례 파악하기 소셜 미디어를 통한 사회 참여 시 유의해야 할 사항 이해하기 [탐구 활동] 소셜 미디어로 아름다운 세상 만들기 프로젝트 기획하기
8~9 차시	프로젝트 활동	[지역 사회 문제 해결을 위한 사회 참여 프로젝트] 지역 사회의 문제에 대해 탐색한 뒤 해결책을 모색해 보는 미디어 청원서를 제작하고, 이를 토대로 사회 참여와 실천 활동을 하는 프로젝트	
	대단원 마무리	<ul style="list-style-type: none"> 대단원 마무리 활동을 통해 배운 내용 확인하기 평가표를 작성하며 나의 학습 정도 점검하기 	

4. 대단원 지도상의 유의점

소셜 미디어는 나의 미디어임과 동시에 너의 미디어이기도 하다. 더불어 나와 네가 연결되어 만들어 가는 우리 사회의 미디어이다. 따라서 이 단원에서는 학생들이 나의 미디어로, 너의 미디어로, 우리 사회의 미디어로 소셜 미디어를 어떻게 이용해야 할지를 늘 생각하면서 수업에 임하도록 지도하는 것이 중요하다.

활동 선정의 이유

이 활동은 멀리 살고 있는 친구와 소통하는 방식의 시대별 변천 과정을 통해 미디어로 세상과 만나고 소통하는 것의 의미를 생각해 볼 수 있도록 기획한 활동이다.

다음 활동을 하며 미디어를 활용한 세상과의 소통에 대해 생각해 보자.

1 다음은 친한 친구가 멀리 이사를 갔을 때 그 친구와 주로 연락하는 방법이 어떻게 변화했는지를 그린 그림이다. 2040년에는 어떤 미디어를 이용할지 상상해서 그려 보자. 그리고 제시된 표에 미디어별 소통 방법에 대한 자신의 생각을 단어로 표현해 보자.

| 교수·학습 방안 |

당시 시점이 아닌 오늘날의 시점에서 각 질문에 대한 자신의 생각과 느낌을 단어로 적고, 그 단어를 토대로 이야기를 나누도록 한다. 친구와의 연락뿐만 아니라 일반적인 소통 상황에서 각 미디어가 어떤 느낌인지 이야기해 본다. 이 과정을 통해 미디어별 특징과 상황에 맞는 미디어 선택 능력을 기르도록 한다.

| 예시 답안 |

	1960년대 편지	1980년대 유선 전화	2000년대 이메일	2020년대 소셜 미디어	2040년대 (홀로그램)
미디어에 대한 직관적인 느낌	따뜻함, 정성	속삭임, 부모님	속제, 과제, 정보	생활의 일부가 연결됨	입체감, 알라딘의 지니
장점	감수성, 향수, 상상력	자세한 설명, 친근함	많은 정보, 언제 어디서나	실시간 연결, 다양한 표현	생생한 느낌, 쌍방향 소통
단점	느림, 배달 필요	시간 맞추기, 말의 한계	확인 안 함, 생생함 부족	비교, 열등감, 멈출 수 없음	대면 만남 감소, 피상적
지켜야 할 예절	인사, 글씨	말투, 시간 지키기	정중한 표현	눈치, 센스, 관용, 배려	선택권 존중
현재 나에게 어울리는 방법을 조합해 본다면?	소셜 미디어를 주로 이용하되, 할아버지와 할머니께는 영상 통화, 과제를 제출할 때는 이메일, 결석 신고처럼 공식적인 요청을 할 때는 유선 전화, 친구의 생일을 축하할 때는 손 편지 등 소통의 대상과 상황에 따라 적절한 미디어를 선택해 이용해야겠다.				

2 사람들은 세상에서 일어나는 중요한 이슈들을 어떤 미디어를 통해 접하고, 그 이슈에 대한 자신의 생각을 어떤 미디어로 어떻게 표현할까? 다음 그림을 참고하여 시대별로 정리해 이야기해 보자.

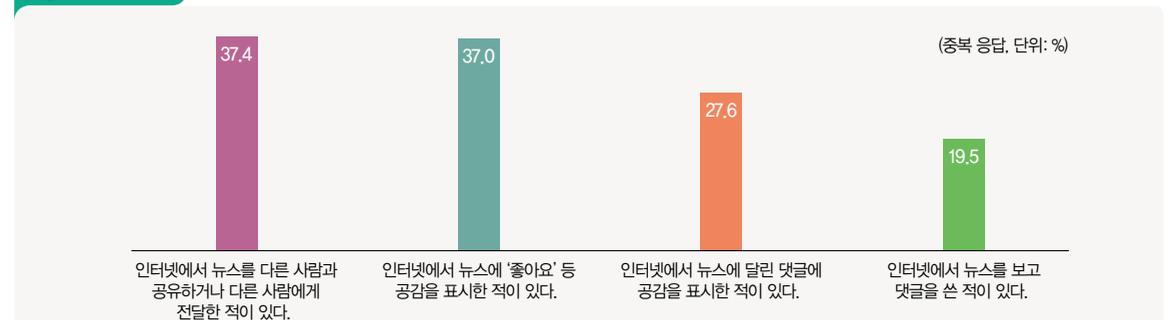
| 교수·학습 방안 |

이 활동은 사람들이 세상과 만나기 위해 미디어를 어떻게 활용했는지를 알아보는 활동이다. 시대의 흐름에 따라 세상에서 일어나는 중요한 이슈들을 파악하는 방식도 많이 변화하였다. 최근에는 쌍방향 미디어의 발달로 사회적 이슈에 대한 표현과 참여가 증가하고 있다. 즉, 시민으로서의 사회 참여가 증가하고 있다는 것을 인식할 수 있도록 지도한다.

| 예시 답안 |

시대	이슈를 파악할 수 있는 주요 미디어	사회적 이슈에 대한 생각을 표현하는 방식
1960년대	종이 신문, 대한 뉴스, 라디오 뉴스	대자보, 시위
1980년대	종이 신문, 방송 뉴스	대자보, 신문 독자 투고, 시위, 청원
2000년대	종이 신문, 방송 뉴스, 포털 뉴스, 블로그	인터넷 게시판, 댓글, 블로그, 시위, 청원, 제보
2020년대	방송 뉴스, 포털 뉴스, 소셜 미디어, 팟캐스트	댓글, 소셜 미디어로 공유하기, 시위, 소셜 미디어 개인 방송, 제보

+ 참고 자료 10대들의 지난 1년간 뉴스 관련 행동 경험



공적 사안에 대해 자기 생각과 감정을 표현하는 청소년이 많아지고 있다는 것은 긍정적이다. 그러나 뉴스의 출처를 확인하지도 않고, 다른 관점의 뉴스를 비교해 보지도 않으며, 추가 정보를 찾아보지 않으면 오히려 허위 정보를 확산시키는 문제가 발생할 수 있다. 내가 접한 뉴스에 확인 과정 없이 공감을 표시하고, 댓글을 쓰고, 다른 사람에게 전달한다면, 이용자의 의견 표명 행위가 갈등을 심화시키는 부작용을 초래할 수도 있다. 따라서 개인의 의견 표명은 책임이 따르는 행위이므로 충분한 정보와 다른 관점에 대한 이해를 토대로 이뤄져야 함을 강조할 필요가 있다.

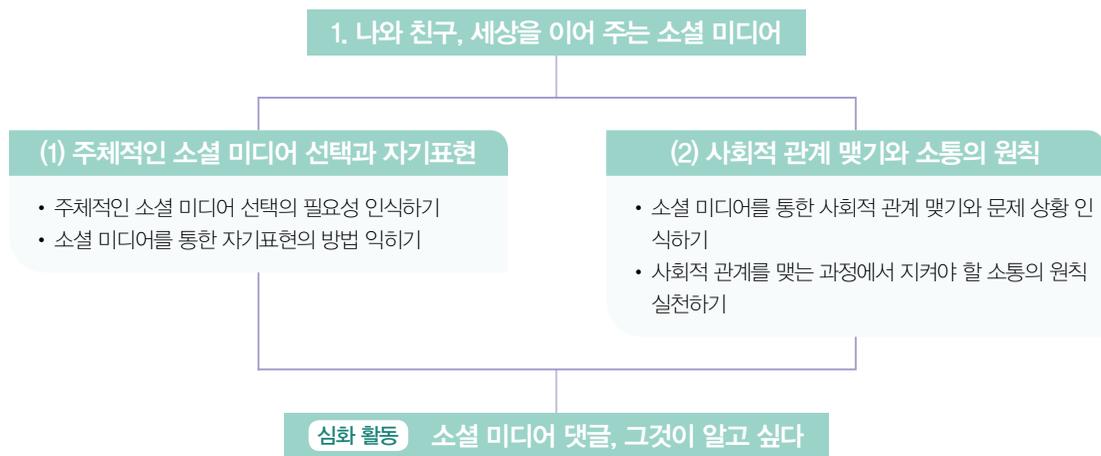
- 한국언론진흥재단, 『2019 10대 청소년 미디어 이용 조사』

1 나와 친구, 세상을 이어 주는 소셜 미디어

중단원 개관

중단원 안내

급변하는 미디어 환경 속에서 세상과 올바르게 소통하기 위한 방법들을 배운다. 상황과 목적에 따라 소셜 미디어를 주체적으로 선택하여 자기를 표현하는 방법, 소셜 미디어로 타인과의 사회적 관계를 맺는 과정에서 지켜야 할 원칙과 실천 방법을 배우는 단원이다.



중단원 성취 기준

상황과 목적에 맞는 효과적인 소셜 미디어를 주체적으로 선택·활용하여 자신을 표현하고 사회적 관계를 확장시키며, 이 과정에서 지켜야 할 소통의 원칙을 수립하여 이를 생활 속에서 실천하는 태도를 지닌다.

상황과 목적에 맞는 효과적인 소셜 미디어를 주체적으로 선택·활용하여 자신을 표현할 수 있도록 한다. 또한 소셜 미디어를 통해 사회적 관계를 맺는 과정에서 생기는 문제 상황들을 인식하고 그 과정에서 지켜야 할 소통의 원칙을 스스로 만들어 보고 이를 생활 속에서 실천하는 태도를 지니도록 한다.

미리 보기

| 교수·학습 방안 |

학생들이 익숙한 소셜 미디어 화면을 차용하였다. 그림을 보면서 주체적인 소셜 미디어 선택의 필요성과 소셜 미디어를 이용할 때 알아야 할 것들에 대해 간략히 안내하는 용도로 사용한다. 중단원에 대한 공부가 끝났을 때 '미리 보기'를 다시 보면서 해시태그로 제시된 단어 외에 학생들이 직접 해시태그 단어들을 제안하도록 수업을 진행할 수 있다.

(1) 주체적인 소셜 미디어 선택과 자기표현

● 학습 목표 상황과 목적에 맞는 효과적인 소셜 미디어를 주체적으로 선택·활용하여 자신을 표현할 수 있다.

소단원 개관

소단원 지도의 중점

이 단원에서는 상황과 목적에 맞는 효과적인 소셜 미디어를 주체적으로 선택하고 활용하여 자신을 표현하는데 중점을 둔다. 우선 소셜 미디어의 특징과 영향력을 알아보고, 자신이 선택한 소셜 미디어가 소통의 상황과 목적에 적합한 미디어인지 점검해 보도록 이끈다. 다음으로는 선택한 소셜 미디어를 활용하여 자기만의 개성을 살리면서도 타인과의 원활한 사회적 유대 관계를 확장할 수 있는 지혜로운 자기표현 방법을 익히도록 지도한다.

바탕글 집필의 주안점

소셜 미디어가 우리 삶 속에 차지하고 있는 위상이나 영향력을 체감할 수 있도록 진술하였으며 그 과정에서 소셜 미디어 선택의 자기 주체성을 강조하였다. 또한 주체적 소셜 미디어 선택을 위한 체크 리스트를 제공하여 상황과 목적에 맞는 미디어 선택의 지혜를 배울 수 있도록 하였다. 소셜 미디어를 통한 자기표현 방식은 프로필 관리, 개성 있는 게시물 올리기, 인맥 드러내기를 중심으로 정리하였다. 이를 통해 자아 정체성 및 평판과 관련 지어 반추해 보게 함으로써 개성 있는 자기표현의 지혜를 익힐 수 있도록 하였다.

바탕글 핵심 정리

• 주체적 소셜 미디어 선택의 필요성

소셜 미디어	인터넷상에서 친구, 동료 등 지인과의 인간관계를 강화하거나, 새로운 인적 네트워크를 형성하여 커뮤니케이션 및 정보를 공유하는 활동을 돕는 미디어
소셜 미디어의 기능	사람들 간의 만남과 대화, 자기표현, 정보와 뉴스 공유, 사회 참여
소셜 미디어 선택 시 고려 사항	유행에 따른 유희 현상에 의한 선택보다는 자신의 성향과 목적에 맞는 주체적인 선택이 필요함.

• 소셜 미디어를 통한 자기표현

프로필 관리	프로필은 자신의 첫인상을 결정하는 동시에 사회적 관계나 상호 작용의 단초를 제공함.
개성 있는 게시물 올리기	다양한 형태로 게시한 정보나 메시지 속에는 자신의 개성이 표현됨.
사회적 관계를 맺고 있는 인맥 드러내기	어떤 사람과 연결돼 있고 이들이 나를 어떻게 인식하는지, 어떠한 반응을 보이는지가 그 사람의 정체성을 대변함.

상황과 목적에 맞는 소셜 미디어를 선택하기 위해 각 소셜 미디어의 특징을 파악해 보자. 이를 통해 자신에게 맞는 미디어를 주체적으로 선택하고 표현할 수 있는 힘을 길러 보자.

1 자료를 참고하여 다음 물음에 답해 보자.

| 교수·학습 방안 |

학생들이 이용하고 있는 소셜 미디어 플랫폼을 나열하고 각각의 특징과 용도를 비교해 보도록 한다. 소셜 미디어는 기본적으로 소통 기능이 중요하다. 그래서 주위 사람과의 소통을 위해 자신의 성향이나 목적과는 맞지 않는 소셜 미디어를 이용하기도 한다. 이 활동에서는 다양한 소셜 미디어 플랫폼 중에서 자신의 성향이나 목적에 맞는 것을 선택하는 방법을 학습하고, 선택한 플랫폼을 어떻게 이용하면 좋을지 생각해 보도록 지도한다.

(1) 내가 자주 이용하는 소셜 미디어를 선택하여 별집의 가운데 빈칸에 쓰고 둘레에는 이용 용도를 정리하여 친구들과 비교해 보자. (주로 이용하는 용도는 진하게, 부수적인 용도는 연하게 색칠함)

| 예시 답안 |



(2) 다음 글을 읽고 친구의 상황과 목적에 맞는 소셜 미디어를 각각 추천해 보고, 그 이유를 발표해 보자.

| 예시 답안 |

- (가) 페이스북: 친구의 친구와 대화하면서 사회적 관계를 확장시키기에 적합하다.
- (나) 카카오톡, 인스타그램: 그림이나 사진 중심으로 자신의 일상을 공유하는 데 적합하다.
- (다) 유튜브: 동영상을 통해 정보를 얻고 자신의 일상을 브이로그 형식으로 공유하기에 적합하다.

(3) (2)에서 추천한 소셜 미디어를 사회적 유대 관계를 확장하는 데 이용하기 위해서는 어떤 글, 이미지, 영상으로 자기표현을 해야 할지 조언해 보자.

| 예시 답안 | 페이스북을 추천한 경우

- 일상생활의 공유와 유용한 정보의 공유가 균형을 이루도록 하세요.
- 재미, 흥미, 의미의 3박자를 갖추면 좋을 것 같아요.
- 특정 종교나 정치적 성향에 대한 과도한 주장은 지양하세요.
- 타인의 댓글이나 반응에 대해 지속적으로 반응하는 것이 좋아요.

(4) 내가 자주 이용하는 소셜 미디어의 프로필을 글, 이미지, 영상 등을 활용하여 개성 있게 구성해 보자. (사진이나 영상은 간략한 스케치나 설명으로 대신함)

| 예시 답안 |



+ 참고 자료 퀴즈로 풀어 보는 소셜 미디어

다양한 소셜 미디어에 관해 학생들의 이해가 부족할 때는 정보 공유와 관계 맺기, 개방형 소셜 미디어와 폐쇄형 소셜 미디어의 관점에서 서술하고 있는 다음의 설명들을 퀴즈 형식으로 풀어 보는 것도 좋다.

- 소파에서 친구와 대화하는 느낌의 소셜 미디어이다. 인맥을 맺기 위해 상호 동의를 얻어야 하지만, 일단 관계를 맺고 나면 상대방의 게시물과 상대방의 네트워크 내에 있는 다른 사람들의 게시물을 마음대로 볼 수 있다. (페이스북)
- 스마트폰에 등록된 휴대 전화 번호를 바탕으로 친구 등록이 가능하므로 다른 소셜 미디어보다는 쉽게 관계를 맺을 수 있다. 이를 토대로 게임에 초대하거나 선물을 보낼 수 있으며 단체로 대화도 가능하다. (카카오톡)
- 관계를 맺기 위해 상대방의 동의를 구할 필요가 없으며, 클릭을 통해 바로 관계를 시작할 수 있다. 늘 누군가와 함께 있다는 느낌이 든다. 정보가 바쁘게 오가는 시장에 비유한다. (트위터)
- 이미지·동영상 기반의 소셜 미디어이다. 사진을 손쉽게 다른 사람들에게 전송한다는 뜻을 가지고 있다. 사진 한 장이나 짧은 동영상만 올리면 되기 때문에 간편하고, 문자 중심의 다른 소셜 미디어와 달리 무엇인가 써야 한다는 부담감이 적은 것이 특징이다. (인스타그램)
- 짧은 동영상을 제작하고 공유할 수 있는 소셜 미디어이다. 짧은 동영상을 만들거나, 기존 동영상을 편집하고 음성을 입히는 등 자기만의 동영상을 쉽게 만들 수 있다. 트위터처럼 팔로우로 연결되는 공유 방식으로 우리나라에서는 초·중학생들 사이에서 많은 인기를 끌고 있다. (틱톡)

- 다음 백과사전

(2) 사회적 관계 맺기와 소통의 원칙

- **학습 목표** 소셜 미디어를 통해 사회적 관계를 맺는 과정에서 지켜야 할 소통의 원칙을 알고, 이를 생활 속에서 실천하는 태도를 지닐 수 있다.

소단원 개관

소단원 지도의 중점

이 단원에서는 소셜 미디어를 통해 사회적 관계를 맺는 과정에서 지켜야 할 소통의 원칙을 스스로 만들어 보고, 이를 생활 속에서 실천하는 데 중점을 둔다. 우선 소셜 미디어를 통한 사회적 관계 맺기의 의미를 이해하고, 그 과정에서 생길 수 있는 문제 상황들을 파악한다. 다음으로는 사회적 관계를 맺는 과정에서 지켜야 할 소통의 원칙을 스스로 만들고, 이를 토대로 문제 상황에 대한 처방전도 작성하면서 배운 내용을 생활 속에서 적극적으로 실천하도록 지도한다.

바탕글 집필의 주안점

소셜 미디어로 사회적 관계를 맺는 과정에서 자신을 표현하고 드러내는 것은 자연스러운 일이다. 하지만 지나친 자기 과시나 편견 또는 선입견이 담긴 표현, 소외와 무시, 험담과 루머 등은 관계를 악화시킬 수도 있다는 점을 강조하였다. 또한 원활한 사회적 관계를 위해서는 구성원이 속한 온라인 공동체의 관습과 암묵적 규칙을 따르는 것이 중요하다는 것을 서술하였다. 한편 주어진 원칙만 따를 것이 아니라 자신들이 처한 상황에 맞는 소통의 약속을 직접 만들어 실천해야 함을 강조하였다.

바탕글 핵심 정리

• 소셜 미디어를 통한 사회적 관계 맺기 및 문제 상황

소셜 네트워크 서비스	온라인상에서 기존의 인간관계를 강화하거나 새로운 관계를 구축하고 정보 관리를 도와주는 서비스로 소셜 미디어라는 용어와 혼용하기도 함.
사회적 관계를 악화시키는 자기표현	<ul style="list-style-type: none"> • 지나친 자기 과시, 편견과 선입견이 담긴 자기표현 • 무례함, 소외와 무시, 험담과 루머

• 사회적 관계를 맺는 과정에서 지켜야 할 소통의 원칙

온라인 공동체의 관습과 암묵적 규칙	<ul style="list-style-type: none"> • 온라인 공간을 개인의 표현 공간으로만 인식해서는 안 됨. • 공동체의 구성원으로서 지켜야 할 관습과 규칙을 준수하면서 이용해야 함.
소셜 미디어로 소통 시 지켜야 할 우리들의 약속	<ul style="list-style-type: none"> • “낄 때 끼고 빠질 때는 빠진다.” • “좋아요와 댓글 달기에 인색하지 않는다.” • “건설적인 비판은 관찮지만, 깎아내리는 비난은 하지 않는다.”



탐구 활동

소셜 미디어에서의 원활한 소통을 위한 처방전 만들기

다음은 소셜 미디어 이용과 감정 상태에 관한 설문 조사 결과와 설문에 참여했던 학생을 가상 인터뷰한 내용이다. 자료를 보고 물음에 답해 보자.

- 1 소셜 미디어를 이용할 때 행복의 정도와 외로움의 정도 모두 평소보다 낮게 나온 이유가 무엇인지 추측해 보고, 소셜 미디어 이용과 행복·외로움의 관계에 대한 자신의 생각을 이야기해 보자.

| 교수·학습 방안 |

소셜 미디어와 행복·외로움의 관계에 대해 깊이 생각해 보는 활동이다. 개인의 경험을 토대로 자신의 생각을 자유롭게 표현하도록 한다. 소셜 미디어와 행복 또는 외로움과의 관계를 설명하는 자료들을 참고해서 함께 이야기해도 좋다.

| 예시 답안 |

- 나는 위의 행복 정도 통계와는 다른 생각을 가지고 있다. 소셜 미디어를 이용하면 행복감이 더 높아진다고 생각한다. 행복한 인증 사진을 올리면 나도 모르게 행복한 웃음이 나오고 친구들의 긍정적인 반응이 많이 올라오면 그 행복감은 두 배가 된다. 친구들과 자주 만나지는 못 하지만 소셜 미디어로 하루 종일 이어지는 관계망이 있기에 우리의 친구 관계가 더 돈독해진다고 생각한다. 소셜 미디어를 통해 서로의 경험 세계 안으로 들어가면서 더 친밀함을 느끼게 되고 함께 있다는 생각이 들어 외로움을 느낄 겨를이 없는 것 같다.
- 덜 심심해서 외로움이 낮게 나왔지만 그게 진정한 즐거움은 아니라서 행복 정도가 낮게 나온 것 아닐까? 소셜 미디어란 어떤 의미에서 보면 함께 기뻐하고 슬퍼하고 어려울 때 도와줄 수 있는 사람을 사귀는 것이 아니라 친구라는 자격을 지닌 사람의 수를 늘려 나가는 곳 같다. 친밀한 관계라기보다는 ‘관계가 있는 것 같은 느낌’이 들 때가 많다. 연결되어 있지만 다 함께 홀로라는 느낌을 지울 수가 없다. 그리고 소셜 미디어 속 친구들이 올린 가장 좋은 모습을 보면 자꾸 내 생활과 비교하게 되어 우울해진다. 요즘 들어 소셜 미디어를 하는 것이 정말 피곤하다.

- 2 우리 반 친구들을 대상으로 소셜 미디어 이용에 따른 감정 상태를 설문해 보고, 결과를 ㉠와 비교 분석해 보자.

| 교수·학습 방안 |

- 온라인 설문지 등을 이용하여 같은 반 학생 또는 같은 학년 학생들을 대상으로 다음 질문에 대해 응답하게 해 보고, 통계 결과를 비교해 보도록 한다.
 - 1) 여러분은 평소에 얼마나 행복하다고 생각하세요?
 - 2) 소셜 미디어(페이스북, 인스타그램, 트위터 등)를 할 때, 얼마나 행복하다고 생각하세요?
 - 3) 여러분은 평소에 얼마나 외롭다고 생각하세요?
 - 4) 소셜 미디어(페이스북, 인스타그램, 트위터 등)를 할 때, 얼마나 외롭다고 생각하세요?

• 가능하다면 다음과 같은 질문을 추가할 수 있다.

1)번과 2)번의 행복 정도가 차이가 나는 경우 그 이유는 무엇이라고 생각하나요?

3)번과 4)번의 외로움 정도가 차이가 나는 경우 그 이유는 무엇이라고 생각하나요?

| 예시 답안 |

- 우리 학교 학생들도 통계와 비슷한 결과가 나왔다. 그 이유는 () (이)라고 생각한다.
- 우리 학교 학생들은 소셜 미디어를 할 때의 행복 정도와 외로움 정도가 모두 평소보다 높게 나왔다. 그 이유는 () (이)라고 생각한다.
- 행복 정도는 동일하게, 외로움 정도는 반대 결과가 나왔다. 그 이유는 () (이)라고 생각한다.

3 ④의 인터뷰를 읽고, A 또는 B 학생에게 주는 소셜 미디어에서의 원활한 소통을 위한 처방전을 만들어 보자.

| 교수·학습 방안 |

의사가 병원에서 진찰을 하고 약을 처방하듯이 고등학생 A 또는 B 학생의 현재 상황을 진단하고 처방약을 제시하도록 지도한다. 처방 이유도 아래 예시처럼 상세하게 작성하도록 지도한다.

| 예시 답안 |

원활한 소통을 위한 처방전

- 이름: 고등학생 A

- 진단명: 소셜 미디어 피로 증후군에 따른 우울증

- 처방 약과 투약 시기:

자존감 강화제 ← 상시 복용

소셜 미디어 염증 치료제 ← 매일 소셜 미디어 시작 전후

힘담 면역 강화제 ← 매일 소셜 미디어 시작 전

좋은 소셜 미디어 친구 행복 영양제 ← 일주일에 한 번씩

자랑질 알레르기 치료제 ← 매일 소셜 미디어 시작 전

상대적 박탈감 감소제 ← 매일 소셜 미디어 시작 전

- 처방 이유:

현재 자존감이 매우 낮아져 있으므로 자존감 강화제는 상시 복용해야 한다. 인간관계 유지를 위해 소셜 미디어를 완전히 하지 않기는 어려우므로 소셜 미디어 시작 전에 힘담 면역 강화제를 복용한다. 소셜 미디어 염증 치료제는 소셜 미디어 이용 전후에 복용해야 한다. 또한 소셜 미디어의 인간관계에 대한 피로감이 극도로 심한 상태이므로 원활하게 소통할 수 있도록 좋은 소셜 미디어 친구 영양제를 투약하여 소셜 미디어로 인한 행복감을 맛보게 하는 것이 중요하다. 그리고 자랑질 알레르기 치료제와 상대적 박탈감 감소제를 투약하여 자신의 가장 나쁜 상황과 소셜 미디어 속 남의 가장 좋은 상황을 비교하면서 우울증에 빠지지 않도록 해야 한다.



활동 선정의 이유

소셜 미디어에서 댓글을 다는 것은 그 사람의 경험 세계 안으로 들어가 공감하는 과정이다. 이는 서로 친밀감을 느끼게 해 사회적 관계를 더 돈독하게 한다. 따라서 소셜 미디어의 댓글은 사회적 관계를 맺는 과정에서 지켜야 할 소통의 원칙을 생활 속에서 실천할 수 있는 가장 좋은 소재이다. 우선 학생들의 댓글 이용 현황과 경험을 파악한다. 이를 바탕으로 사회적 관계를 원활하게 하기 위해서는 댓글과 관련해서 어떤 노력을 기울여야 할지 토의하도록 한다. 이때는 댓글 서비스를 이용하는 개인이 노력해야 할 것과 댓글 서비스를 제공하는 플랫폼이 노력해야 할 것을 균형 있게 다루는 것이 좋다.

1 다음 자료를 읽고, 나는 소셜 미디어에서 댓글을 어떻게 이용하는지 발표해 보자.

| 교수·학습 방안 |

자신의 댓글 이용 현황을 되돌아봄으로써 댓글의 의미와 영향력에 대해 생각해 보도록 지도한다. 중단원의 키워드인 자기표현과 사회적 관계, 소통이라는 측면에서 댓글의 의미를 생각해 보도록 한다.

(1) 나의 댓글 이용 유형은 안 읽고 안 쓰기, 안 읽고 쓰기, 읽고 안 쓰기, 읽고 쓰기 중 어디에 해당하는가? 또한 댓글을 어떤 용도로 활용하는가?

| 예시 답안 |

나는 많이 읽고 적게 쓰는 유형이다. 관심과 공감을 표현할 때 댓글을 주로 이용한다.

(2) '좋아요' 버튼을 누르거나 이모티콘만 표시하는 것과 댓글을 다는 것은 어떤 차이가 있다고 생각하는가?

| 예시 답안 |

- '좋아요'는 약한 공감, 댓글은 강한 공감이라는 생각이 든다.
- 댓글이 '좋아요' 버튼보다는 더 정성스럽다는 느낌이 든다.

(3) 댓글에서 내가 가장 많이 사용하는 표현은 무엇이고, 사람들이 가장 많이 사용한다고 생각하는 표현은 무엇인가?

| 예시 답안 |

나는 'ㅋㅋㅋ'처럼 의성어를 가장 많이 사용하는 것 같다. 'ㅇㅈㅇ'과 같은 초성이나 줄임말도 많이 쓰는 편이다. 다른 친구들이 많이 사용하는 단어도 내가 쓰는 말들과 거의 비슷하다. 'ㅂㅂ', 'ㅈㅈ'처럼 감정을 나타내는 표현도 많이 사용한다.

(4) 댓글 때문에 행복했던 경험을 말해 보고, 인간관계를 더 돈독히 하기 위해서는 어떤 댓글이 필요한지 자신의 생각을 이야기해 보자.

| 예시 답안 |

내가 기쁠 때 함께 기뻐해 주고, 내가 슬플 때 함께 아파해 주는 댓글을 읽었을 때 큰 힘이 되었다. 진심 어린 마음을 나누는 댓글이 인간관계를 더 돈독히 해 준다고 생각한다.

2 다음 자료를 참고하여 소셜 댓글에 대해 좀 더 조사해 보고, 소셜 댓글이 앞으로의 댓글 문화에 미칠 영향에 대해 함께 이야기해 보자.

| 교수·학습 방안 |

댓글과 소셜 미디어가 만나 진화한 소셜 댓글이 우리의 미디어 생활에 어떤 영향을 미칠지 깊이 생각해 볼 수 있도록 한다. 이 활동은 인터넷 검색을 통해 정보를 수집한 뒤 토의하는 것이 좋다.

| 예시 답안 |

- 기사에 쓴 댓글을 소셜 미디어로 옮길 필요가 없어 편리할 뿐만 아니라, 댓글의 건전성 제고 및 소통과 공유의 확대, 언론사 사이트 트래픽 증대에 기여하는 장점이 있다.
- 댓글을 달기 위해 사이트에 일일이 가입해야 하는 불편이 줄고, 댓글을 소셜 미디어에 바로 올려서 내 의견을 다른 사람들에게 쉽게 공유할 수 있다는 장점이 있다.
- 댓글을 게시물 하단이라는 제한된 공간에만 남기는 것을 넘어서 소셜 미디어에 자세히 포스팅하고 친구나 지인들과 공유할 수 있다. 참여자들에 의한 콘텐츠의 재생산뿐만 아니라 댓글 스스로 콘텐츠의 재배포 역할까지 담당할 수 있다.

3 다음 자료와 같이 소셜 미디어 댓글로 인해 상처받았던 사례들을 이야기해 보고, 소셜 미디어에 댓글을 쓸 때 유의해야 할 점을 댓글 형태로 표현해 보자.

| 교수·학습 방안 |

댓글 때문에 받았던 상처들을 기억하면서 역지사지의 태도로 어떤 댓글을 써야 할지를 다짐해 보는 활동이다. 교과서에서 제시한 예시 외에 다양한 사례들을 제시해 주는 것이 좋다.

| 예시 답안 |

- 신중을 기해야 한다. 댓글을 쓰는 것은 일상생활의 말처럼 다시 주위 담거나 당시의 맥락이나 분위기를 전달하기가 쉽지 않다. 여러 번 생각하고 쓰자.
- 표현의 자유는 누리되 예의를 지키는 댓글을 쓰자.

4 소셜 미디어 댓글로 인한 사이버불링 문제를 해결하기 위해 소셜 미디어에 어떤 기능을 추가하면 좋을지 토의해 보자.

| 교수·학습 방안 |

사이버 공간에서 특정인을 집단적으로 따돌리거나 욕설, 헐담 따위로 집요하게 괴롭히는 행위를 차단하기 위해 소셜 미디어 플랫폼들이 하고 있는 노력을 찾아본다. 그다음 현재 자신들이 사용하는 소셜 미디어에서 어떤 기능을 추가하면 좋을지 토의하도록 한다.

| 예시 답안 |

- 사이버 공간에서 발생하는 청소년 문제 예방 및 건강한 메신저 이용 문화 조성을 위해 그룹 채팅방 재초대 거부 기능을 만든다. 이용자가 원하지 않는 그룹 채팅방에서 나간 후 다시 초대받는 것을 거부하는 기능이다.
- 이용자가 지정한 특정 해시태그를 입력한 게시물은 자동으로 보이지 않도록 하는 기능을 만든다.
- 이용자가 지정한 단어가 포함된 메시지는 자동으로 수신 거부되거나 삭제되어 보이지 않는 기능을 만든다.

+ 참고 자료 정신 건강을 지키는 소셜 미디어 이용법

다방면으로 활용되는 소셜 미디어를 무작정 이용하지 말라고 할 수도 없는 노릇이다. 이에 정신 건강을 지킬 수 있는 소셜 미디어 이용법은 무엇인지 알아봤다.

댓글 등 능동적으로 활용하기. 한 소셜 미디어 플랫폼은 연구 결과를 근거로 오랜 시간 수동적으로 정보를 소비하면 정신 건강에 좋지 않다고 밝혔다. 반면 능동적인 자세로 친구와 메시지, 게시물, 댓글을 주고받으면 오히려 정신 건강에 좋다고 밝혔다.

타인의 모습과 비교하지 않기. 소셜 미디어는 주로 드러내고 싶은 모습을 편집해 콘텐츠를 구성하게 하는데 이는 자기애적 행동을 강화시킨다. 하지만 이에 몰두하다 보면 자신의 콘텐츠가 지속적으로 평가받게 되고 이 과정에서 발생하는 타인과의 경쟁이 질투, 시기심, 자존감 하락으로 이어진다.

목적 아닌 수단임을 인식하기. 정신 건강 의학과 박☆☆ 교수는 “엄밀히 말하자면 소셜 미디어만이 원인인 정신 질환은 없다.”라며 “단 소셜 미디어의 장점을 수단으로 활용하지 못하고 의존하는 것이 문제의 시작이기 때문에 이를 주의해야 한다.”라고 설명했다.

-『경향신문』, 2020년 1월 23일 기사

+ 참고 자료 소셜 미디어의 악성 댓글 문제와 방지 기능

악성 댓글을 막기 위해 우리나라의 주요 포털 사이트들은 댓글 작성자의 닉네임과 작성 이력을 공개하거나 욕설과 비속어를 음표로 자동 변환하던 기존의 기능을 각종 차별·혐오 표현으로까지 확대했다. 해외 플랫폼이 대부분인 소셜 미디어는 특별한 개인 정보 없이도 계정 생성이 자유로워서 ‘유령 계정’을 만들기 용이하다. 따라서 유명인의 개인 계정에 악플을 달거나 다이렉트 메시지로 욕설을 보내는 등 직접적인 공격을 하더라도 해당 계정 이용자를 추적해 법적 조치를 취하기는 쉽지 않다. 따라서 소셜 미디어 플랫폼들은 대부분 이용자 스스로 악플을 삭제 또는 숨기는 기능을 제공하거나, 플랫폼에 신고하게끔 하고 있다. 그 밖에 한 플랫폼은 인공 지능을 활용한 ‘유해 콘텐츠 감시 시스템’을 운영하기도 하는데 게시물에만 적용될 뿐 댓글이나 메시지에는 적용되지 않는다. 다른 플랫폼은 악플을 자동으로 숨겨주는 ‘불쾌한 댓글 숨기기’ 기능을 가동하지만 다이렉트 메시지의 경우에는 그대로 전송된다.

-『서울신문』, 2020년 8월 30일 기사

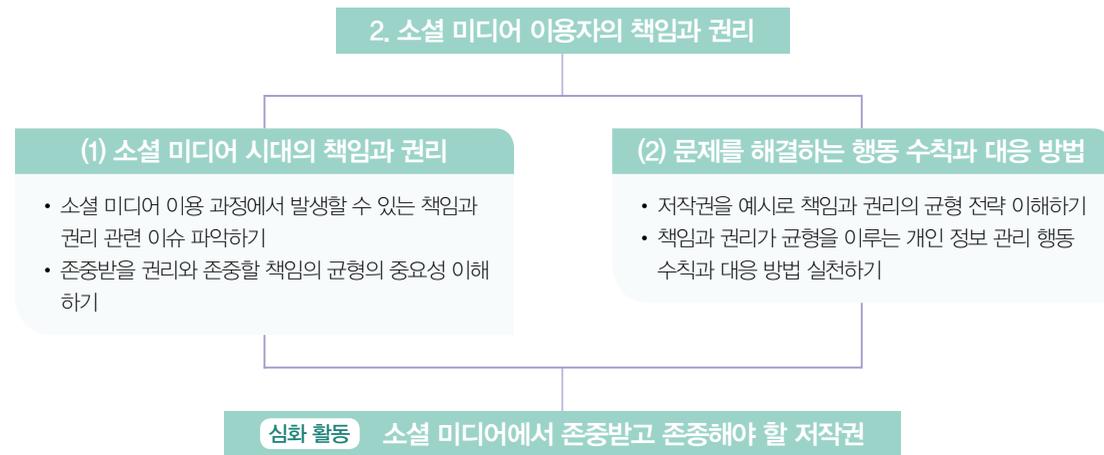
2

소셜 미디어 이용자의 책임과 권리

중단원 개관

중단원 안내

소셜 미디어 이용 과정에서 발생할 수 있는 이슈들을 책임과 권리의 균형이라는 관점에서 비판적으로 인식하고 대응할 수 있는 방법을 배운다. 소셜 미디어로 자기를 표현하고 사회적 관계를 맺으며 소통하는 과정에서 발생하는 이슈들과 문제점을 파악하고, 이를 해결하기 위한 행동 수칙과 대응 방법들을 모색하고 실천하는 태도를 기르는 단원이다.



중단원 성취 기준

소셜 미디어로 소통하는 과정에서 발생하는 여러 가지 이슈와 문제점들을 책임과 권리라는 관점에서 비판적으로 인식하고 이를 해결하기 위한 구체적 행동 수칙과 대응 방법을 모색하여 실천하는 태도를 지닌다.

소셜 미디어로 자기를 표현하고 사회적 관계를 맺으며 소통하는 과정에서 발생하는 이슈(알 권리, 잊힐 권리, 저작권, 개인 정보, 사생활, 표현의 자유)들을 책임과 권리의 균형이라는 관점에서 비판적으로 인식할 수 있도록 한다. 또한 그 과정에서 발생하는 문제들을 해결하기 위한 행동 수칙과 대응 방법을 모색하여 다양한 미디어 형태로 표현하게 한 다음 이를 생활 속에서 실천할 수 있도록 한다.

미리 보기

| 교수·학습 방안 |

뉴스 헤드라인 형식으로 소셜 미디어 이용 과정에서 발생할 수 있는 책임과 권리 관련 이슈들을 한눈에 파악하도록 한다. 또한 책임과 권리의 균형에 기초한 행동 수칙과 대응 방법에 관한 키워드를 제시함으로써 이 수업의 목적이 무엇인지를 보여 준다.

(1) 소셜 미디어 시대의 책임과 권리

- 학습 목표 소셜 미디어로 자기를 표현하고 사회적 관계를 맺으며 소통하는 과정에서 발생하는 이슈들과 문제점들을 책임과 권리라는 관점에서 비판적으로 인식할 수 있다.

소단원 개관

소단원 지도의 중점

이 단원에서는 소셜 미디어 이용 과정에서 발생할 수 있는 책임과 권리 관련 이슈들을 파악한다. 그 과정에서 소셜 미디어라는 배가 잘 나아가기 위해서는 내가 존중받을 권리와 타인을 존중할 책임의 균형이 잘 이루어져야 함을 강조하는 데 중점을 둔다.

바탕글 집필의 주안점

표현의 자유 vs 사생활 침해, 공유의 자유 vs 저작권 침해, 알 권리 vs 잊힐 권리 등을 통해 소셜 미디어를 이용할 때는 책임과 권리를 함께 생각하는 자세가 필요함을 강조하였다. 또한 나를 중심으로 연결된 소셜 미디어라는 배가 앞으로 잘 나아가기 위해서는 내가 존중받아야 할 권리라는 왼쪽 노와 타인을 존중해야 할 책임이라는 오른쪽 노의 균형이 잘 맞아야 함을 강조하였다.

바탕글 핵심 정리

- 소셜 미디어 이용 과정에서 발생할 수 있는 책임과 권리 관련 이슈들

표현의 자유 vs 사생활 침해	<ul style="list-style-type: none"> • 소셜 미디어를 이용하는 과정에서 누리는 표현의 자유 • 타인의 사생활 및 인격권 침해
공유의 자유 vs 저작권 침해	<ul style="list-style-type: none"> • 소셜 미디어에서 저작물을 자유롭게 공유할 자유 • 타인의 저작물에 대한 권리 침해
알 권리 vs 잊힐 권리	<ul style="list-style-type: none"> • 국민에게 필요한 정보에 대한 알 권리 • 개인 정보나 가치가 없어진 정보를 삭제할 권리

- 존중받을 권리와 존중할 책임의 균형

나의 권리는 타인의 책임 나의 책임은 타인의 권리	<ul style="list-style-type: none"> • 표현의 자유, 공유의 자유, 알 권리, 연결될 권리 • 저작권, 인격권, 잊힐 권리, 사생활권(프라이버시)
--------------------------------	--



소셜 미디어의 발달에 따라 주요 이슈로 떠오르고 있는 ‘알 권리’와 ‘잊힐 권리’, ‘안 잊힐 권리’에 대해 자신의 생각을 정리해 보자.

1 다음 자료를 토대로 잊힐 권리를 찬성하는 측과 반대하는 측의 주장을 정리해 보자.

| 교수·학습 방안 |

언론 기사와 정보 검색을 토대로 잊힐 권리에 대한 찬반 의견을 정리하고, 그러한 과정을 통해 알 권리와 잊힐 권리의 균형점에 대해 자연스럽게 생각해 볼 수 있도록 한다.

| 예시 답안 |

찬성	반대
인터넷에 있는 내 정보에 대한 처리 권한은 내가 가져야 한다. 개인의 권리를 침해한 글이나 사진, 동영상 등이 인터넷에 한 번 올려져 복사·유포되면, 그 피해는 견잡을 수 없이 커진다. 무분별한 ‘신상 털기’와 해킹 등 개인 정보 침해 문제도 심각하다. 사생활 보호 차원에서라도 인터넷상의 부적절한 정보를 지울 수 있는 ‘잊힐 권리’가 법적·제도적으로 보장될 필요가 있다.	권리의 악용이 우려된다. 인터넷상의 정보가 마음에 들지 않는다는 이유만으로 지울 수 있다면 범죄자나 잘못을 저지른 정치인 등이 과거 행적을 지우는 신분 세탁에 이용될 수 있다. 특히 필요한 정보에 대한 접근을 차단함으로써 온라인 공간의 긍정적 역할인 자유로운 정치 참여와 여론 형성 기능을 저해할 수 있다. 국민의 알 권리, 즉 표현의 자유도 심각하게 침해할 수 있다.

2 잊힐 권리와 관련한 우리나라의 법률을 조사해 보고, 잊힐 권리의 법제화에 대한 자신의 생각을 이야기해 보자.

| 교수·학습 방안 |

잊힐 권리에 관한 법제화가 가져올 파장이나 영향력에 대해 조사해 보고, 이에 대한 자신의 생각을 정리하는 형태로 활동을 진행한다.

| 예시 답안 |

우리나라에서는 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호에 관한 법률(정보통신망법) 제44조의 2(정보의 삭제요청 등)를 통해 잊힐 권리를 보장하고 있다. 개인이 자신의 정보 삭제를 요청하면 해당 서비스의 사업자는 해당 정보에 대한 삭제 혹은 접근을 일시적으로 차단하는 ‘임시 조치’를 취해야 한다는 내용이다.

그러나 신고된 정보가 당사자의 권리를 침해하는지를 해당 서비스의 사업자가 판단해야 한다는 점과 불확실할 경우에도 30일 동안 관련 게시글을 차단해야 한다는 점에서 알 권리나 표현의 자유를 침해하고 있다는 지적도 있다. 인터넷상에서의 정보 차단이 당사자의 신고만으로 이뤄지기 때문에 임시 조치가 남용될 수도 있다.

3 다음 자료를 참고하여 잊힐 권리와 관련한 최근의 이슈를 조사해 보고, 알 권리와 잊힐 권리의 균형점은 어디일지 자신의 생각을 이야기해 보자.

| 교수·학습 방안 |

검색을 통해 잊힐 권리 관련 최근 이슈를 조사해 보고, 알 권리와 잊힐 권리의 균형점에 대해 생각해 볼 수 있도록 한다.

| 예시 답안 |

• 유럽연합은 2014년 소송을 사례로 잊힐 권리를 법제화하였다. 스페인의 한 변호사가 자신이 집을 정매에 넘겼다는 과거 기사를 삭제해 달라며 해당 언론사와 검색 서비스 사업자에게 소송을 제기했다. 유럽 사법재판소는 검색 링크 삭제만을 허용했다. 검색 서비스 사업자는 개인 정보 관리자로서 가치가 없어진 정보의 검색을 막을 수 있다고 판단했다. 그런데 2020년에 독일 연방대법원은 검색에서 잊힐 권리를 요구한 한 개인의 소송에 관해 검색 서비스 사업자의 손을 들어줬다. 독일 언론에 따르면 대법원은 한 자선 단체의 전 관계자가 자신의 이름으로 검색되는 특정 기사의 인터넷 주소(URL)를 삭제해 달라고 요구한 소송에서 이같이 결정했다. 이 관계자의 주장은 개인적인 문제가 몇 년이 지난 뒤에도 대중에게 알려져서는 안 된다는 것이었다. 이에 대법원은 잊힐 권리는 사례별로 판단해야 한다면서 이번 사례는 해당되지 않는다고 판결했다. 또 개인의 권리와 함께 공공의 이익도 고려해야 한다면서 검색의 자유와 콘텐츠 공급자의 권리도 고려해야 한다고 덧붙였다.

- 『연합뉴스』, 2020년 7월 28일 기사

• 입법조사처는 우리나라에서도 잊힐 권리를 법률로 구체화하고 포털 등에 관리 책임을 부여해야 한다고 제안하였다. ‘개인 사생활 또는 사회적 차별을 야기해 현저하게 인권을 침해할 가능성이 있는 정보’로서 민감 정보, 오래되어 부정확한 정보, 편견을 낳는 정보, 고유 식별 정보(주민 등록 번호 등) 등을 잊힐 권리 대상으로 인정하자는 것이다. 표현의 자유나 알 권리를 위해 보도·학술 연구·종교·정치 활동 등 공적 정보, 공직자·운동선수·기업인·예술가·중대 범인 등 공인 관련 정보는 잊힐 권리가 제한될 수 있다고 덧붙였다.

- 『미디어오늘』, 2020년 9월 8일 기사

4 국내의 대표적인 소셜 미디어 플랫폼이 운영을 중단하자 ‘안 잊힐 권리’에 대한 논의가 시작되었다. 이에 대한 내용을 조사한 다음 ‘잊힐 권리’ 대 ‘안 잊힐 권리’라는 주제로 자신의 생각을 정리해 발표해 보자.

| 교수·학습 방안 |

사이월드 폐업 사태 관련 신문 기사 검색을 통해 관련 내용을 파악한 뒤 안 잊힐 권리 또는 기억할 권리에 대한 생각을 정리해 발표하도록 한다.

| 예시 답안 |

인터넷 공간에 개인이 자신의 정보를 저장할 수 있도록 서비스를 제공했으나 시대가 바뀌면서 플랫폼과 함께 개인의 데이터까지 사라지고 마는 사례는 새로운 화두를 던지고 있다. 잊힐 권리 못지않게 안 잊힐 권리도 중요한 만큼 개인 데이터가 폐기되지 않고 이용자에게 회수될 수 있도록 법률적으로 제도화할 필요가 있다. 플랫폼이 폐업에 몰릴 정도로 다급한 상황에서는 백업 기능을 새로 개발하기보다는 과태료를 물고 데이터를 폐기할 수도 있으므로 법으로 이를 보완해야 한다고 생각한다.

(2) 문제를 해결하는 행동 수칙과 대응 방법

- **학습 목표** 소셜 미디어로 자기를 표현하고 사회적 관계를 맺으며 소통하는 과정에서 발생하는 문제들을 해결하기 위한 행동 수칙과 대응 방법을 모색하여 실천하는 태도를 지닐 수 있다.

소단원 개관

소단원 지도의 중점

이 단원에서는 소셜 미디어로 자기를 표현하고 사회적 관계를 맺으며 소통하는 과정에서 발생할 수 있는 문제들을 슬기롭게 해결하기 위한 전략으로 책임과 권리의 균형을 제시한다. 이 전략을 바탕으로 구체적인 행동 수칙과 대응 방법을 마련하고 실천하는 것이 중요함을 강조한다.

바탕글 집필의 주안점

저작권을 통해 책임과 권리의 균형 전략을 설명하였고, 책임과 권리가 균형을 이루는 구체적인 사례로 개인 정보 관리 행동 수칙과 대응 방법을 제시하였다. 또한 수칙의 의미를 체득하고 수칙의 행동력을 증폭시키기 위한 미디어 콘텐츠 제작의 필요성을 강조하였다.

바탕글 핵심 정리

• 저작권으로 알아보는 책임과 권리의 균형 전략

중립적 접근	저작권 보호만 강조하기보다는 저작권의 측면에서 중립적 접근 필요
권리와 책임	자신의 저작권을 존중받을 권리, 상대방의 저작권을 존중해야 할 책임
대척점도 함께 고려	카피라이트(Copyright) vs 카피레프트(Copyleft)

• 책임과 권리가 균형을 이루는 개인 정보 관리 행동 수칙과 대응 방법

중립적 시각 필요	개인 정보 보호보다는 개인 정보 관리의 측면에서 접근
권리와 책임의 균형	자신의 개인 정보를 보호하고 관리할 권리, 상대방의 개인 정보를 보호해야 할 책임



탐구 활동

카드뉴스로 표현하고 공유하는 사이버 폭력 예방 및 대처 방법

정부에서 청소년을 대상으로 배포한 '사이버 폭력의 이해와 대처 요령'을 참고하여 활동해 보자.

- 1 자료를 참고하여 청소년을 대상으로 하는 '사이버 폭력 예방 및 대처 방법'이라는 카드뉴스의 스토리보드를 작성하고 카드뉴스를 만들어 보자.

| 교수·학습 방안 |

소셜 미디어상에서의 타인에 대한 비방, 비밀과 사생활 폭로, 거짓 정보 유포 등이 모두 사이버 폭력이다. 카드뉴스로 사이버 폭력 예방 및 대처 방법을 만들기 위해서는 사이버 폭력이 무엇이고 왜 문제인지, 사이버 폭력 예방을 위한 수칙과 피해를 입었을 때의 조치 요령에는 어떤 것이 있는지 등에 대한 학습이 필요하다. '카드뉴스'란, 주요 이슈를 이미지와 간략한 텍스트로 정리한 모바일 맞춤형 뉴스를 말한다.

| 예시 답안 |

항목	내용
카드뉴스 제목	소리 없는 폭력도 폭력입니다
카드뉴스를 만드는 이유	사이버 폭력의 심각성을 알리고 예방 및 대처 방법을 알리기 위해
카드뉴스를 공유할 대상	사이버 폭력의 심각성을 인지하지 못하고 있는 고등학생, 혹은 인지하더라도 대처 방법을 모르는 고등학생에게 소셜 미디어 캠페인 형태로 공유

문장으로 표현하는 스토리텔링

가해자인 A 양은 재미로 자신의 소셜 미디어에 B 양의 사진을 게시하고 '뺏살, 찌질이'라고 놀리는 댓글을 달았습니다.

피해자인 B 양은 지속된 놀림 때문에 자신감을 상실한 채 다른 사람과의 관계에서도 주눅이 들어 말수가 줄었으며 소외감을 느끼고 자주 죽고 싶다고 했습니다.

방송통신위원회에서 발표한 『사이버 폭력 실태 보고서』에 따르면 2019년 사이버 폭력 경험률(학생+성인, 가해 또는 피해)은 33.5%로 인터넷 이용자 3명 중 1명이 사이버 폭력 가해 또는 피해를 경험한 것으로 나타났습니다.

사이버 폭력 발생 공간은 주로 카카오톡, 페이스북 메신저, 페이스북, 인스타그램과 같은 소셜 미디어인 것으로 파악되었습니다.

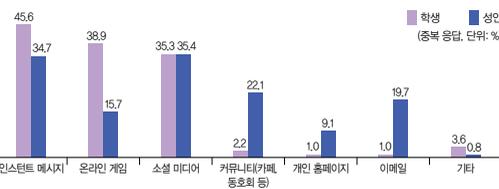
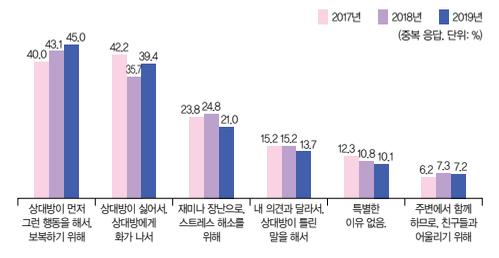
사이버 폭력의 피해를 입었을 경우 우리는 어떻게 해야 할까요?

먼저 분명한 거부 의사를 표현하고 증거 자료를 확보한 뒤 그 공간을 벗어나는 것이 중요합니다. 그리고 소셜 미디어 플랫폼의 관리자에게 사이버 폭력 피해 사실을 신고하고 삭제를 요청합니다. 무시하고 차단해도 피해가 지속될 경우에는 부모님과 선생님, 관련 기관의 도움을 받아 경찰에 신고합니다. 사이버 폭력은 엄연한 범죄이기 때문입니다.

그런데 사이버 폭력의 가해 이유 중 가장 많이 응답한 이유가 무엇인지 아시나요?

상대방이 먼저 그런 행동을 해서 보복하기 위해입니다. 사이버 폭력의 피해자는 또 다른 가해자가 될 수 있습니다. 따라서 사이버 폭력은 사후 대응보다 사전 예방이 중요합니다. 교육부에서는 사이버 폭력을 예방하기 위한 수칙 10가지를 만들었습니다. 아마도 이 수칙의 내용이 이해되지 않는 사람은 아무도 없을 것입니다. 핵심은 이 수칙을 어떻게 생활 속에서 실천할 것이냐의 문제입니다.

혹시 여러분은 외형적인 피해가 없다는 이유로 사이버 폭력을 대수롭지 않게 생각하고 있나요? A 양처럼 자신의 폭력을 재미나 장난으로 생각하고 있나요? 장난으로 포장된 소리 없는 폭력이 누군가를 죽일 수도 있다는 사실을 인식하고 오늘부터, 나부터 사이버 폭력을 예방하기 위한 수칙을 실천해 보는 것은 어떨까요?

순서	카드뉴스 기사 내용	사진 또는 이미지 내용
1	가해자인 A 양은 재미로 자신의 소셜 미디어에 B 양의 사진을 게시하고 ‘뻔살, 짜질’이라고 놀리는 댓글을 달았습니다.	소셜 미디어 사진
2	피해자인 B 양은 지속된 놀림 때문에 자신감을 상실한 채 다른 사람과의 관계에서도 주눅이 들어 말수가 줄었으며 소외감을 느끼고 자주 죽고 싶다고 했습니다.	고개를 숙이고 힘들어 하는 장면
3	방송통신위원회 발표 2019년 『사이버 폭력 실태 보고서』 인터넷 이용자 3명 중 1명 사이버 폭력 가해 또는 피해 경험	
4	사이버 폭력 발생 공간은 주로 소셜 미디어	
5	사이버 폭력은 장난이 아니라 범죄입니다. 사이버 폭력으로 피해를 입었을 때 우리는 어떻게 해야 할까요?	교과서에 제시된 사이버 폭력의 피해를 입었을 경우 조치 요령 중에서 키워드를 강조
6	그런데 혹시 사이버 폭력의 가해 이유 중 가장 많이 응답한 이유를 아시나요? 상대방이 먼저 그런 행동을 해서, 보복하기 위해 “사이버 폭력의 피해자는 또 다른 가해자가 될 수 있습니다.”	
7	사이버 폭력은 사후 대응보다는 사전 예방이 중요 교육부 사이버 폭력을 예방하기 위한 수칙 10가지 발표, 문제는 실천!!!	교과서에 제시된 사이버 폭력을 예방하기 위한 수칙 중에서 키워드를 강조
9	장난으로 포장된 소리 없는 폭력은 누군가를 죽일 수도 있습니다. 오늘부터 나와 친구의 생명을 살리는 예방 수칙을 실천해 보는 것은 어떨까요?	결심하고 다짐하는 장면

2 '사이버 폭력 예방 및 대처 방법'이라는 주제를 카드뉴스 형태가 아닌 다른 형태의 미디어 콘텐츠로 표현한다면 어떤 방식이 적절할지 함께 이야기해 보자.

| 교수·학습 방안 |

주제에 적합한 미디어 표현 방식을 선택하여 내용 전달 시 가독성과 파급력을 높일 수 있는 방법을 탐색해 보도록 한다. 개인 정보, 잊힐 권리, 사생활, 저작권 등에 대해서도 함께 생각해 보도록 한다.

| 예시 답안 |

전달할 정보가 많은 만큼 글과 이미지만으로는 부족할 수 있으므로 음악과 내레이션, 인터뷰 등이 가미된 카드뉴스 기반 동영상을 만드는 것이 좋을 것 같다.

+ 참고 자료 사이버 폭력의 이해와 대처 요령에 관한 교육 자료

교육부 홈페이지 → 뉴스·홍보 → 홍보마당 게시판에 접속한 후 '학교폭력예방 교육자료'를 검색하면 교육부에서 교사용, 학생용, 학부모용으로 나누어 제작한 「사이버 폭력의 이해와 대처 요령」 리플릿을 내려받을 수 있다. 이 자료 중 교사 대상의 청소년 사이버 폭력 예방 수칙과 조치 요령에서는 다음과 같이 안내하고 있다.

▶ 청소년 사이버 폭력 예방 수칙

- 사이버상의 상대방을 현실에서처럼 존중하도록 지도한다.
- 사이버 공간에서도 현실 공간에서와 같이 책임감 있게 행동하도록 지도한다.
- 글이나 사진, 동영상 등을 사이버 공간에 올리기 전에 신중하게 생각하고 다시 한 번 확인하도록 지도한다.
- 평소 학생들에게 피해 상담 혹은 신고 시 보복 또는 불이익을 받지 않는다는 안정감과 확신을 심어 준다.
- 사이버 폭력은 엄연히 처벌받는 불법 행위임을 사례를 통해 지도한다.
- 정기적으로 사이버 폭력 신고 절차와 신고 방법 등을 교육한다.
- 평소에 사이버 폭력과 관련하여 협조를 구할 수 있는 관계 기관이나 전문가를 확보해 둔다.
- 학생들이 바른 언어 습관을 기르도록 지도한다.
- 학생들의 학교 생활과 사이버 활동에 대해 관심을 가지고 정기적으로 모니터링 한다.
- 출처가 명확하지 않은 메시지, 메일, 채팅은 열람 또는 답장하지 않도록 지도한다.

▶ 청소년 사이버 폭력 조치 요령

- 사이버 폭력의 피해 신고나 상담 요청을 받게 되면 즉각 응하고 기록을 남긴다.
- 일차 피해자와 가해자를 격리시키는 조치를 적절한 수준에서 시행한다.
- 가해자, 피해자, 주변 목격자들의 증언을 각각 확보하는 한편 방관자들의 증언도 독려하여 조사를 진행한다.
- 증거 기록을 확보하고 상세히 살펴본 후, 사이버 폭력에 대한 판단을 내리기 전에 동료 교사와 관련 전문가의 의견을 청취한다.
- 피해 학생을 안전하게 보호하는 조치를 취한다.
- 가해 학생에 대한 조치와 기록을 기간 내에 정해진 절차를 통해 한다.
- 사이버 폭력이 학교 폭력의 일부라는 판단이 들면 즉시 학교폭력대책자치위원회를 소집한다.
- 필요하면 사이버 폭력 상담 기관과 전문가의 도움을 요청한다.
- 사이버 폭력이 재발되지 않도록 지속적으로 관찰하고 예방 교육을 강화한다.
- 학교폭력대책자치위원회의 조치 과정과 분쟁 조정 과정에서 비밀을 엄격히 유지한다.

- 교육부 「사이버 폭력의 이해와 대처 요령(교사용)」



활동 선정의 이유

소셜 미디어 이용 과정에서 존중받고 존중해야 할 대표적인 권리가 바로 저작권이다. 나의 저작권을 지킬 수 있는 권리와 상대방의 권리를 존중하는 책임에 대해 배우는 과정을 통해 책임과 권리의 균형 감각을 길러 줄 수 있다. 이 활동은 나의 저작권이 침해된 사례 (가), (나)와 내가 타인의 저작권을 침해한 사례 (다), (라)를 통해 책임과 권리의 균형에 기초한 구체적인 행동 수칙과 대응 방법을 익히고자 선정하였다.

1 유튜브 고객센터에 접속해서 '정책, 안전 및 저작권' 항목을 클릭해 유튜브 저작권 정책에 대해 알아보자. 그리고 (가)와 관련해서 '저작권 게시 중단 알림 제출' 메뉴에 접속해 '저작권 침해 신고서' 초안을 작성해 보자.

| 교수·학습 방안 |

유튜브 고객센터에서 저작권 및 권한 관리 페이지를 보면 유튜브의 저작권 정책과 각종 신고 양식을 살펴볼 수 있다. 이 문서들을 함께 읽고 저작권 침해 신고서를 작성하는 연습을 해 보도록 한다. 또한 다른 소셜 미디어 플랫폼들도 자신들의 저작권 정책을 공개하고 있으므로 유튜브가 아닌 다른 서비스를 대상으로 활동하거나 유튜브의 정책과 비교해 볼 수도 있다.

| 예시 답안 |

유튜브 영상에는 저작권 보호를 받는 음악이나 효과음, 이미지, 영상, 텍스트 등의 콘텐츠가 알게 모르게 포함된 경우가 많다. 유튜브는 콘텐츠 아이디(ID) 시스템을 통해 지적재산권을 손쉽게 관리할 수 있도록 하고 있다. 따라서 콘텐츠의 저작권자는 이 콘텐츠 아이디 시스템을 통해 자신의 콘텐츠를 이용한 영상물이 유튜브에 등록되어 있는지를 손쉽게 검색할 수 있다. 다만 이 시스템을 누구나 이용할 수 있는 것은 아니고 일정 자격을 갖춘 저작권자에게만 콘텐츠 아이디를 부여하고 있다. 따라서 콘텐츠 아이디를 부여받지 못한 저작권자는 웹 양식을 이용해 저작권을 침해한 콘텐츠의 게시 중단을 요청할 수 있다. 먼저 '유튜브 저작권 게시 중단 알림 제출' 링크로 접속해 '저작권 침해 신고 제출'을 클릭한 다음 제시되는 순서에 따라 작성하면 된다. 이 신고서를 제출하면 유튜브에서는 해당 동영상의 게시를 중단하고, 저작권 고지에서 '동영상 게시 중단: 저작권 위반 경고'라는 문구를 표시하고 동영상을 올린 사람에게 통지한다. 물론 저작권자라고 주장하는 사람의 요청으로 자신의 동영상이 게시 중단된 것에 이의가 있다면 반론 통지를 제출하여 콘텐츠 복원을 요청할 수도 있다.

2 사진은 창작성이 있어야 저작권을 인정받을 수 있다. 사진에 창작성이 있는지 여부를 판단하기 위한 조건은 무엇인지 함께 토의해 보고, (나)와 같은 상황에서 피해자가 취할 수 있는 구체적인 방법을 알아보자.

| 교수·학습 방안 |

저작권법에서 보호하는 창작성의 기준에 대해 먼저 토의한 다음 인터넷 검색을 하게 하거나 도움이 될 만한 자료를 나누어 주고 토의 내용을 점검하도록 한다. 피해자가 취할 수 있는 구체적인 방법에 대해서도 앞의 흐름과 동일한 방법으로 진행한다.

| 예시 답안 |

저작권법에서 보호하고 있는 창작성의 기준은 '독자적으로 작성했는가?', '최소한의 개성이 있는가?'이다. 사진을 기계적으로만 촬영하는 것이 아니라 보정 작업까지 했다면 창작성을 인정받을 가능성이 높으므로 저작권을 주장할 수 있다. 예를 들어 증명사진이나 여권 사진은 저작권 보호를 받지 못하지만, 이미지화한 사진이나 예술성 있는 사진은 충분히 저작권 보호를 받을 수 있다. 이 상황에서 피해자가 취할 수 있는 구체적인 방법은 여행 정보 업체를 상대로 손해 배상을 청구하거나 형사 처벌을 받도록 수사 기관에 고소하는 것이다. 그러나 소송은 시간도 오래 걸리고 비용도 든다. 따라서 먼저 사진의 사용 중지를 요청하고, 그래도 계속 사용한다면 우체국에서 내용 증명으로 경고장을 보내는 것이 좋다. 또한 한국저작권위원회의 조정 제도를 통해 해결할 수도 있다.

3 (다)는 뉴스 기사에 대한 저작권을 침해한 대표적인 사례이다. 뉴스 기사를 합법적으로 소셜 미디어에 사용하는 방법을 조사해 보자.

| 교수·학습 방안 |

뉴스 기사에 대한 저작권 침해는 소셜 미디어를 이용하면서 가장 많이 접할 수 있는 이슈이므로 실습 수업으로 진행하는 것이 효과적이다.

| 예시 답안 |

뉴스 기사의 헤드라인이나 본문에 앞서 기사의 내용을 요약원칙에 따라 한두 문장으로 요약한 리드(Lead) 부분을 보이게 하고 기사 내용은 인터넷 주소로 링크를 걸어 두면 된다. 포털 사이트나 각 언론사 사이트에서 제공하는 임베드(Embed) 방식의 퍼가기 기능을 이용하여 공유해도 된다.

4 다음은 「저작권법」 제28조 '공표된 저작물의 인용'에 관한 조항이다. (라)의 사례가 정당한 범위 안에서의 이용이라고 볼 수 있을지 함께 토의해 보자.

| 교수·학습 방안 |

정당한 범위 안에서의 이용은 아주 중요한 저작권 이슈이므로 먼저 학생들끼리 토의한 다음 아래 예시 답안을 토대로 교사가 점검해 주어야 한다. 공정한 관행에 합치해야 된다는 것의 의미는 인용하는 이의 저작물과 인용되는 다른 사람의 저작물을 명확하게 구분해야 한다는 것임을 사전에 설명한다.

| 예시 답안 |

출처와 작성자의 아이디 등을 표기했다 하더라도 그것만으로는 면책되는 것은 아니다. 정당한 범위 안에서 이용한 것이 되려면 분명하게 인용하는 나의 저작물이 주가 되고, 인용되는 타인의 저작물이 종이 되어야 한다. (라)의 경우는 질적으로나 양적으로 자신이 작성한 부분보다 온라인에서 수집한 타인의 저작물이 주가 되는 경우이므로 정당한 범위 안에서의 이용이라고 보기 어렵다. 그리고 자신의 저작물이 아닌 타인의 저작물을 편집하여 광고 수익과 같은 이익을 창출하는 것 역시 공정한 관행에 위배될 수 있다. 또 한 가지 주의할 것은, 온라인에서 수집한 저작물을 재구성하는 과정에서 타인의 저작물을 수정, 변형하면 저작자의 저작인격권인 동일성 유지권을 침해할 수 있다는 점이다.

중단원 개관

중단원 안내

이 단원은 소셜 미디어 시대의 시민으로서 더 나은 세상을 만들어 가기 위한 사회 참여 역량을 기르기 위해 설정되었다. 첫 번째 소단원에서는 소셜 미디어 시대에 필요한 시민 역량이 무엇인가에 대해 공부한다. 두 번째 소단원에서는 사회 참여를 통해 공동체의 문제를 함께 해결하고 더 나은 세상을 만들어 가기 위한 지혜를 배운다.



중단원 성취 기준

소셜 미디어 시대에 요청되는 시민 역량을 파악하고, 소셜 미디어를 통한 사회 참여를 통해 공동체의 문제를 해결하고자 하는 적극적 태도를 지닌다.

시민으로서 갖추어야 할 핵심 역량과 더불어 소셜 미디어 시대에 요청되는 시민 역량을 역사적 사례를 통해 배울 수 있도록 한다. 또한 소셜 미디어를 통한 사회 참여를 통해 공동체의 문제를 함께 해결하고 더 나은 세상을 만들기 위해 무엇에 유념하고 어떤 자세와 태도를 지녀야 할지에 대해 배우고 이를 생활 속에서 실천하는 태도를 지닌다.

미리 보기

| 교수·학습 방안 |

대표적인 소셜 미디어의 프로필 설정 화면이나 초기 화면 등을 활용하여 소셜 미디어 시대의 사회 참여를 요약한 그림이다. 그림을 보면서 어떤 내용을 공부할 것인지 간략히 안내하는 용도로 활용한다. 중단원에 대한 공부 끝났을 때 '미리 보기'를 다시 보면서 중단원 내용을 정리하는 활동으로 활용하기를 추천한다.

(1) 소셜 미디어 시대의 시민

● 학습 목표 소셜 미디어 시대에 요청되는 시민 역량을 사례를 통해 파악할 수 있다.

소단원 개관

소단원 지도의 중점

이 단원에서는 소셜 미디어의 시대에 요구되는 시민 역량이 무엇인지를 파악하는 데 중점을 둔다. 시민이 갖추어야 할 핵심 역량 외에 네트워킹 역량, 협업 역량, 실천과 참여 역량 등이 필수적임을 인식하고 이를 역사적 사례를 통해 습득하도록 한다.

바탕글 집필의 주안점

시민으로서 갖추어야 할 핵심 역량 6가지와 더불어 소셜 미디어 시대에 요구되는 자기표현 역량, 공유 역량, 네트워킹 역량, 협업 역량, 실천과 참여 역량의 중요성에 대해 진술하였다. 다음으로 튀니지의 재스민 혁명을 사례로 그러한 역량들이 소셜 미디어와 관련지어 어떻게 발현되었는지를 다루었다.

바탕글 핵심 정리

• 소셜 미디어 시대의 시민 역량

네트워킹 역량	미디어를 통해 다른 사람과 연결하고 소통할 수 있는 역량
협업 역량	문제 해결 및 과업 수행 등을 위해 다른 사람과 교류하고 협력하여 성과를 얻을 수 있는 역량
실천과 참여 역량	정치·사회적 이슈에 대해 적극적으로 의견을 교류하고 공동의 문제를 해결하기 위해 다양한 활동에 참여하는 역량

• 재스민 혁명을 통해 배우는 소셜 미디어 시대의 시민 역량

네트워킹 역량	독재 정권에 저항한 청년의 분신 소식을 소셜 미디어로 전파함.
협업 역량	튀니지의 실상을 뜻을 모아 소셜 미디어로 국민들과 전 세계에 알림.
실천 및 참여 역량	소셜 미디어를 활용해 시위를 조직화하고 체계화함.

유튜브 피라미드는 사회적 쟁점이나 문제를 다룬 유튜브 동영상 콘텐츠를 소비하고 생산하는 사용자들의 경향성을 층위별로 구분해 놓은 그림이다. 자료를 참고하여 소셜 미디어 시대의 시민 역량에 관해 생각해 보자.

1 제시된 단어들을 활용하여 그림의 각 단계에 적합한 이름을 부여해 보자.

| 교수·학습 방안 |

각 단계에 이름을 붙이는 과정을 통해 나는 어디쯤에 있고 어느 방향으로 나아가야 할지를 생각하도록 유도하는 활동이다. 활동 발문에 제시된 단어 외에 '중립적, 수용적, 공유, 전파, 분석, 비교, 비판, 읽기, 보기'와 같은 단어도 사용할 수 있다.

| 예시 답안 |

- 4단계: 협업과 집단 지성에 기초한 능동적 생산과 기여의 단계
- 3단계: 비판적 분석과 성찰의 단계
- 2단계: 소극적 공유와 참여의 단계
- 1단계: 수동적 보기와 읽기의 단계

2 소셜 미디어 시대의 시민 역량 중 자기표현 역량, 공유 역량, 네트워킹 역량, 협업 역량, 실천 및 참여 역량은 어느 단계에서 얼마나 필요할지 이야기해 보자.

| 교수·학습 방안 |

본문에서 학습한 소셜 미디어 시대의 시민 역량의 위계와 관계를 생각해 보는 활동이다. 특별한 위계나 순서가 존재하지는 않지만, 자기표현 역량과 공유 역량의 토대 위에 협업과 네트워킹 역량을 쌓은 뒤 그 위에 실천과 참여 역량을 발전시키는 것이 효과적이다.

| 예시 답안 |

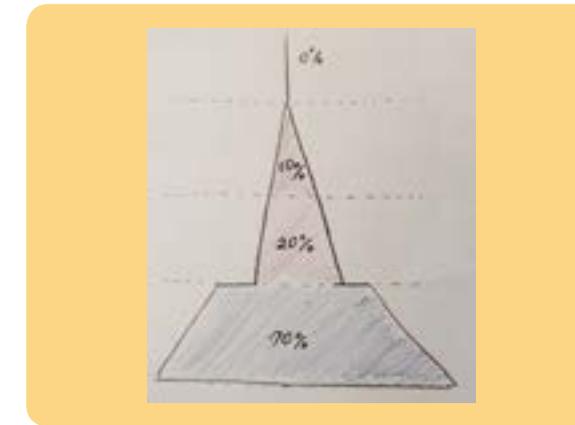
1단계에서 2단계로 나아가기 위해서는 자기표현 역량과 공유 역량이 필요하다고 생각한다. 수동적으로 콘텐츠를 이용하는 단계에서 능동적인 이용자로 나아가기 위한 첫걸음을 내딛기 위해서는 이 역량들이 필수적이기 때문이다. 3단계와 4단계는 개인이 아닌 소셜 미디어로 연결된 네트워크의 구성원이 되는 것이므로 네트워킹 역량, 협업 역량이 많이 요구된다. 특히 4단계에서는 사회를 변화시키고 더 나은 사회를 만들어 가기 위한 실천과 참여 역량이 더 많이 필요할 것으로 생각한다.

3 나는 유튜브 피라미드에서 어느 단계의 비율이 높은지 생각해 보고, 사회적 쟁점이나 문제에 대한 자신의 유튜브 이용 경향성을 도형으로 그린 후 친구들 앞에서 발표해 보자.

| 교수·학습 방안 |

관심 분야에 따라 1단계일 수도 있고 어떤 주제는 4단계일 수도 있다. 이 활동은 시민으로서의 사회 참여에 초점을 두었다. 따라서 사회적 쟁점이나 문제에 대한 자신의 유튜브 이용 경향성을 그림으로 그리면서 자신이 보완하고 발전시켜야 할 부분들에 대해 생각해 보도록 한다.

| 예시 답안 |



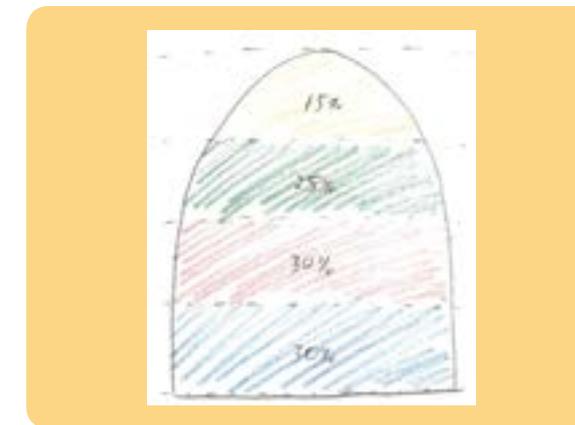
나는 사회적 쟁점이나 문제를 다룬 콘텐츠를 보고 가끔 댓글을 달고 내용을 분석해 보기도 한다. 하지만 대부분 혼자만의 활동으로 그치는 경우가 많다. 협업을 한다거나 뭔가를 만들어 메시지를 담는 것은 거의 하지 않는다. 누군가와 힘을 모아 참여하는 일은 부담스럽기 때문이다. 우선 사회적 쟁점에 대한 내 생각을 담아 영상으로 표현해 보는 실천부터 시작해 봐야겠다.

4 내가 소셜 미디어 시대의 현명한 시민이 되기 위해서는 각 단계의 활동들을 어느 정도의 비율로 하는 것이 바람직할지 도형 그림으로 그리고 이유를 설명해 보자.

| 교수·학습 방안 |

3번 활동이 현재의 나를 되돌아보는 것이라면 4번은 미래에 내가 나아가야 할 방향을 설정해 보는 활동이다. 예시 답안의 종형 외에 다양한 모양으로 생각해 보도록 지도한다. 종이 한 장에 3번과 4번 활동을 다른 색깔로 표현해서 비교하여 설명하도록 지도할 수도 있다.

| 예시 답안 |



나는 종 모양으로 그림을 그렸다. 교과서 그림처럼 삼각형이라면 소셜 미디어 시대를 살아가는 현명한 시민이라고 할 수 없을 것 같다. 사회적 쟁점이나 문제에 대해 공유하고 비판적으로 분석하는 일을 주로 하면서 일부 쟁점에 관해서는 적극적으로 콘텐츠를 제작하는 것이 좋을 것이라 생각한다.

(2) 사회 참여로 더 나은 세상 만들기

- **학습 목표** 소셜 미디어를 통한 사회 참여를 통해 공동체의 문제를 함께 해결하고 더 나은 세상을 만들고자 하는 태도를 지닐 수 있다.

소단원 개관

소단원 지도의 중점

이 단원에서는 소셜 미디어를 통한 사회 참여로 공동체의 문제를 함께 해결하고 더 나은 세상을 만들어 가기 위한 지혜를 배우는 데 초점을 둔다. 사회 참여의 다양한 사례와 소셜 미디어를 통한 사회 참여 시 유념해야 할 것들을 배우고 실제 프로젝트에 참여하는 활동을 통해 시민으로서의 역량을 함양시킨다.

바탕글 집필의 주안점

참여의 의미와 미디어 환경에 따른 참여 방식의 변화 등을 설명하며, 의미 있는 참여 활동에 소셜 미디어가 활용된 사례로 청와대 국민 청원, 가상 합창단 프로젝트를 소개하였다. 더불어 소셜 미디어를 통한 사회 참여 시 우리가 유념해야 할 것들을 공동체의 발전, 다양성의 인정, 체계성 확보라는 키워드를 중심으로 설명하였다.

바탕글 핵심 정리

● 소셜 미디어를 통한 사회 참여

참여의 의미	우리가 직면하는 문제를 해결할 수 있는 가장 효과적인 방법이자 더 나은 세상을 만들기 위한 방법을 배울 수 있는 소중한 기회
소셜 미디어의 등장과 참여	소셜 미디어의 등장은 참여와 공유가 새로운 문화와 놀이로서 자리매김할 수 있는 계기를 마련
소셜 미디어를 통한 사회 참여 사례	<ul style="list-style-type: none"> • 지역, 인종, 종교와 상관없이 세계를 하나로 묶은 가상 합창단 프로젝트 • 더 나은 대한민국을 만들기 위한 국민 참여인 청와대 국민 청원

● 소셜 미디어를 통한 사회 참여 시 유념해야 할 것들

공동체의 발전을 위한 참여	개인의 이익을 넘어 더 나은 사회를 만들기 위한 참여가 필요함.
다양성을 인정하는 참여	시민들의 다양한 생각과 문화, 표현이 소셜 미디어에서 공존할 때 빛을 발함.
체계성을 갖춘 사회 참여	비판적 판단력, 자료 분석 및 활용 능력, 사회적 실천 능력의 3박자를 갖춘 사회 참여가 필요함.



탐구 활동

소셜 미디어로 아름다운 세상 만들기 프로젝트

많은 사람이 소셜 미디어를 이용한 사회 참여에 동참하고 있다. 소셜 미디어를 통해 함께 힘을 모아 아름다운 세상을 만들기 위해 노력한 사례를 찾아보고, 우리가 할 수 있는 프로젝트를 생각해 보자.

1 모둠별로 인터넷 검색과 소셜 미디어 검색을 통해 ‘소셜 미디어로 아름다운 세상 만들기’ 사례를 찾아보자.

| 교수·학습 방안 |

인터넷 검색을 통해 소셜 미디어를 이용한 기부 활동, 지방 자치 단체가 운영하는 소셜 미디어 채널 참여, 소셜 미디어를 통한 지식 공유와 확산, 소셜 미디어로 캠페인하기 등의 사례를 찾아본다. 현재 진행 중인 것이나 과거에 진행했던 것 등을 모두 찾아보도록 한다.

2 검색한 사례 중에서 모둠별 토의를 통해 동참할 프로젝트를 선정하고 발표해 보자.

| 교수·학습 방안 |

검색한 내용 중에서 현재 참여할 수 있는 프로젝트를 골라 후보로 올리고, 모둠원들이 토의한 다음 동참할 프로젝트를 결정한다.

| 예시 답안 |

우리 모둠이 찾은 사례	사례 1	빅 워크(big walk) 자신이 걸은 걸음만큼을 기부하여 의미 있게 쓸 수 있는 서비스이다. 자신이 원하는 분야나 단체에 기부할 수 있고 소셜 미디어를 통해 자신의 활동 내역을 공유할 수도 있다.
	사례 2	2020 국제 도서 주간 릴레이 프로젝트 시작은 불명확하지만 한 대형 서점의 소셜 미디어 계정을 통해 알려지면서 일반 이용자들 중심으로 자발적으로 이어지고 있는 소셜 미디어 놀이이다. 책을 가까이 하자는 취지로 시작되어 누구나 참여할 수 있도록 간단한 미션이 주어진다.
	사례 3	덕분에 챌린지 코로나19로 인한 위기 극복에 헌신한 의료진을 격려하기 위해 시작된 국민적 캠페인이다. 2020년 4월 16일 중앙재난안전대책본부가 주도해 시작되었다. ‘존경’과 ‘자부심’을 뜻하는 수어 동작을 취하는 모습 등을 사진이나 영상을 통해 공유하면 된다.
우리 모둠이 참여하기로 결정한 프로젝트	프로젝트명	걸음을 기부로, 빅 워크
	참여 결정 이유	<ul style="list-style-type: none"> • 운동도 하고 기부도 하는 프로젝트라서 선택했다. • 소셜 미디어로 공유하기도 좋다.
	실천 방법 (어떻게 꾸준히 실천할 것인가?)	어떤 행사에 기부할 것인지 소셜 미디어로 협의한 다음 스마트폰 앱에서 측정된 걸음이 10,000보가 되면 개인적으로 기부 후 소셜 미디어로 공유한다.

3 모둠별 발표를 듣고 접착식 메모지에 격려의 댓글을 써서 붙여 보자.

| 교수·학습 방안 |

친구들이 자신들의 모둠이 선택한 프로젝트를 잘 수행할 수 있도록 격려하고 응원하는 활동이다.

| 예시 답안 |

- 걸음 기부를 통해 말 그대로 큰 걸음 내딛으세요.
- 여러분들의 걸음 기부로 우리가 사는 세상이 아름다운 곳으로 한 걸음 더 내딛게 되기를

4 계획 실천 일지를 매일 작성해 소셜 미디어를 통해 공유하고 서로를 격려하는 댓글을 작성해 보자.

| 교수·학습 방안 |

모둠원들의 사회 참여 실천 상황을 공유하고 서로 격려함으로써 함께 나아갈 수 있도록 장을 마련하는 활동이다. 매일이 힘들다면 일정 기준을 정해서 서로 공유하도록 한다.

| 예시 답안 |

나 오늘 5,000보 도달해서 ○○ 캠페인에 기부했어. 뿌듯!
 → 나도 오늘 저녁에 열심히 운동해서 기부에 동참해야지~
 → ○○ 캠페인이 우리 모둠 덕분에 목표 걸음 벌써 80% 달성했어.

5 일주일 동안의 실천 결과를 보고하고 평가하여 다짐하는 시간을 가져 보자.

| 교수·학습 방안 |

일정 시간 후 그동안의 프로젝트 과정을 성찰해 보면서 더 나은 미래를 계획해 보는 활동이다.

| 예시 답안 |

프로젝트명	걸음을 기부로, 빅 워크
그동안의 경과보고	모둠원들의 적극적인 참여로 목표 120% 달성
느낀 점, 어려운 점	<ul style="list-style-type: none"> • 운동을 하고 기부도 할 수 있어서 매우 좋은 것 같다. • 참여할 수 있는 캠페인의 수가 그리 많지 않다. • 우리의 기부가 실제로 어떻게 쓰이는지 궁금하다. • 스마트폰을 사용하지 않는 친구들은 참여할 수가 없다.
선생님과 친구들의 조언	<ul style="list-style-type: none"> • 첫 도전, 아주 훌륭했습니다. • 기획했던 과정과 진행 과정, 실천 결과, 느낀 점 등을 보고서 형태로 제작해서 발표하면 좋을 것 같습니다. • 우리 주변의 사람들을 도울 수 있는 방법을 찾아보면 어떨까요?

6 참여했던 프로젝트에서 얻은 경험과 아이디어를 토대로 온라인에서 실천할 수 있는 ‘소셜 미디어로 아름다운 세상 만들기’ 프로젝트를 모둠별로 기획하여 제안서를 작성해 보자.

| 교수·학습 방안 |

주어진 프로젝트에 참여하는 것을 넘어, 스스로 계획하고 실천할 수 있는 프로젝트를 기획하여 제안서를 작성하는 활동이다. 비용이 많이 드는 계획은 지양하도록 지도한다. 꼭 누구를 돕거나 기부하는 데에만 한정하지 말고 나와 세상이 행복해질 수 있는 내용이면 어떤 것이든 가능하다는 점을 설명한다. 우리 모둠이나 다른 모둠이 실천했던 내용에서 아이디어를 얻어 기획하는 것도 허용할 수 있다.

| 예시 답안 |

프로젝트명	우리 반 응원 프로젝트
프로젝트 소개	반 학생 중 매일 한 명을 정해 그 친구의 꿈을 응원하는 프로젝트이다.
제안 이유와 의미	아직 학기 초라 서로 서먹서먹해서 같은 반이지만 친구들의 얼굴도 제대로 모르는 경우가 있다. 따라서 친구끼리 서로 친해질 수 있는 기회를 가지기 위해 이 프로젝트를 제안한다.
실천 방법 (어떻게 꾸준히 실천할 것인가?)	<ul style="list-style-type: none"> ① 반 학생들은 글과 그림으로 자신의 꿈을 표현하는 시간을 가진다. ② 회장이나 담임 선생님이 반 단체 채팅방에 그 날 날짜에 해당하는 번호인 학생의 작품을 올린다. ③ 반 친구들은 그 친구의 꿈을 응원하는 글이나 그림 등을 단체 채팅방에 남긴다. 예를 들어 1일이면 1번에게, 2일이면 2번에게 응원의 글을 남긴다. 이때 마감 시간을 정해야 한다. ④ 그 날의 주인공은 저녁에 자신의 소감을 적어서 올린다. ⑤ 3월에는 꿈, 4월에는 좋아하는 음식, 5월에는 감명 깊게 본 영화 등으로 주제를 바꿔서 한 학기 정도 실천한다.
실천을 위한 다짐	수업 시간에 배웠던 대로 소셜 미디어로 소통할 때 지켜야 할 약속을 꼭 지키도록 하겠습니다.

+ 참고 자료 소셜 미디어를 이용한 사회 참여

소셜 미디어로 사회 공헌 참여를 인증하고, 타인에게 기부를 독려하는 캠페인이 줄을 잇는다. 2019년에는 ‘플라스틱 프리 챌린지’가 인기였다. 2014년 온라인을 강타한 ‘아이스 버킷 챌린지’는 이런 캠페인의 원조 격으로 꼽힌다. 근위축성 측삭 경화증(루게릭병)에 대한 관심을 환기하기 위해 미국 루게릭병협회가 시작한 이 캠페인은 환우들의 근육 수축 통증을 잠시나마 느낀다는 뜻에서 머리에 차가운 얼음물을 뒤집어쓰고, 영상을 올려 인증하는 방식으로 이루어진다. 전 세계적으로 1억 달러가 넘는 돈이 모였고, 국내에서도 내로라하는 정치인과 연예인 등이 참여해 화제가 되었다. 한편 이런 캠페인이 유행하는 것을 두고 “관심을 끌기 위한 인증이 우선시되고, 보여 주기식 기부에 본래 의미가 퇴색된다.”라며 곱지 않은 시선을 보내는 이들도 있다. 외국에서도 ‘슬랙티비즘(Slacktivism, 게으름뱅이와 사회 운동의 합성어)’이라는 비판이 나온다. 소셜 미디어를 통한 손쉬운 캠페인이 큰 노력이나 부담을 지지 않으면서도 사회에 좋은 활동을 했다고 생각하는 자기만족 행위를 부추긴다는 것이다.

- 『조선일보』, 2019년 1월 5일 기사

지역 사회의 문제에 대해 스스로 탐색하고 해결책을 모색하는 과정 속에서 사회 참여의 기초를 쌓을 수 있다. 미디어 청원서를 작성하고 소셜 미디어로 공유한 다음 관계 기관에 청원해 보는 활동을 통해 사회 참여의 과정을 실천해 보자.

활동 선정의 이유

소셜 미디어 시대의 사회 참여는 행동하고 실천할 때 더 큰 의미를 지닌다. 이 활동은 수업 시간에 배우고 익힌 시민으로서 갖추어야 할 핵심 역량과 소셜 미디어 시대의 시민 역량을 생활 속에서 실천하는 프로젝트이다. 스스로 지역 사회의 문제점을 찾아 해결의 실마리를 모색해 보고, 개선을 위해 노력하는 과정을 통해 시민 역량을 함양할 수 있다. 또한 동영상 청원서 제작과 소셜 미디어를 활용한 캠페인 활동을 통해 소셜 미디어 시대에 필요한 네트워킹 역량, 협업 역량, 실천과 참여 역량을 함양할 수 있다.

1 다음 자료를 참고하여 지역 사회에서 해결해야 할 문제점을 찾고, 문제를 해결할 수 있는 방안을 모색해 보자.

| 교수·학습 방안 |

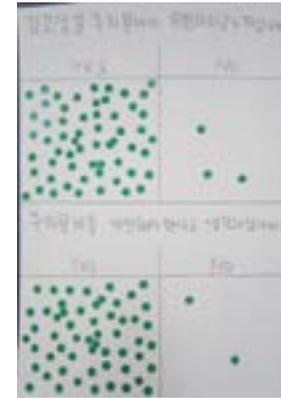
우선 토의·토론, 관찰, 정보 검색을 통해 학교 주변 지역 사회의 문제점을 찾도록 이끈다. 찾은 문제점 중 현실적으로 해결할 수 있는 이슈를 선정하도록 하는 것이 좋다. 그다음에는 문제점을 분석하기 위한 조사 계획을 세우도록 한다. 이후 계획에 따라 현장 관찰, 인터뷰, 설문, 관련 기관 탐방 등을 통해 문제점을 파악하고 분석하는 작업을 실시한다. 마지막으로 문제를 해결하기 위한 방안들을 다각도로 모색한다.

| 예시 답안 |

항목	학교 주변 개선할 점?	아이디어의 좋은 점 (훌륭한 점)	우리가 노력해서 개선될 가능성이 있는가?	염려스럽고 걱정되는 점은?	우선 순위
사례 1	등하교할 때 통행로에 차량이 주차되어 있어 아주 위험해요!	얼마 전에 등하교길에서 사고가 나서 학생이 많이 다치는 불상사가 있었다. 시의 적절한 지적인 것 같다.	그동안 민원이 많이 있었음에도 불구하고 개선이 안 되었다고 하는데 가능할까?	지역 주민, 가게 주인들의 반발이 만만치 않을 것 같은데...	1
사례 2	여름 장마철 동안 등하교길에 배수가 잘 안 되어서 너무 힘들어요!	우리 학교 학생이라면 누구나 경험해 본 문제이다. 복층 문화 거리답게 땅 위의 문제뿐 아니라 땅 아래의 문제도 해결해야 할 것 같다.	많은 예산이 필요한 문제이고 공사를 하는 동안에는 통행이 불편하지 않을까?	여름 한철의 문제이기 때문에 사람들이 무관심할 가능성이 있다.	3

사례 3	버스 정류장 재정비가 필요해요!	버스 정류장의 규모가 너무 작고, 가림막도 좁아 불편하다. (특히 비 오는 날)	정류장의 안내판에 주변 관광 명소나 공공기관의 위치를 제공하는 것은 가능할 것 같다.	가로수 때문에 한계가 있다. 미관상 좋지 않을 수 있고, 정류장 확장 시 통행이 불편할 수 있다.	2
------	-------------------	--	---	--	---

• 문제점을 파악하기 위해 현장 관찰 외에도 스티커 판 투표, 설문 조사 등을 할 수 있다.



2 다음 자료를 참고하여 미디어를 활용한 사회 참여 활동을 실천해 보자.

| 교수·학습 방안 |

1, 2, 3단계의 과정을 동영상 청원서 형태로 만들어 이를 소셜 미디어로 공유함과 동시에 캠페인 활동의 주요 자료로 사용하도록 한다. 표현 방식은 뉴스, 광고, 지식 채널 e 방식 등 자유롭게 선택하도록 한다. 동영상 청원서 제작을 위해서는 1단계부터 필요한 자료들을 수집하고 촬영하는 사전 준비 작업들이 선행되어야 하는 만큼 이 부분을 강조해서 지도한다. 그리고 소셜 미디어에서의 피드백을 반드시 확인하여 문서 형태의 청원 보고서를 작성할 때나 동영상 청원서를 만들 때 이를 꼭 반영하도록 하는 것이 필요하다.

사회 참여를 실천할 때는 소셜 미디어를 통한 캠페인뿐만 아니라 관계 기관에 제안하는 과정도 중요한 만큼 이 부분을 확실하게 점검하는 것이 좋다. 일반적으로는 국민 신문고를 활용하지만 지방 자치 단체의 홈페이지를 이용하는 것도 생각해 볼 수 있다.

3 다음 자료를 참고하여 진행한 사회 참여 활동에 대해 성찰해 보자

| 교수·학습 방안 |

지역 사회의 문제를 해결하기 위한 사회 참여 프로젝트의 마지막은 통한 되돌아보기를 통한 성찰이다. 사회 참여는 일회성이 아니라 시민으로서 지속해서 고민하고 실천해야 하는 것이다. 따라서 참여의 과정을 되돌아보고 교훈을 얻는 것이 중요하다. 제안 결과를 확인하고, 지역 사회 문제 해결을 위한 사회 참여 프로젝트를 통해서 어떤 생각을 하게 되었고, 어떤 점을 느꼈고, 무엇을 보완해야 할지, 자신과 사회에 어떠한 변화가 생겼는지를 구체적으로 정리한 다음 이를 토대로 에필로그 동영상상을 만든다. 물론 성찰 과정도 영상으로 기록하여 에필로그 형태로 미디어 청원서 후반부에 삽입하면 하나의 완성된 작품이 될 수 있다.

배운 내용 정리하기

다음 설명의 올바른 답이 가리키는 번호를 표에서 찾아 색칠하며 배운 내용을 확인해 보자.

<p>소셜 미디어를 통해 인간 관계를 강화하거나 새로운 인적 네트워크를 형성할 수 있다.</p> <p>예 ▶ 4번 아니오 ▶ 10번</p>	<p>자아 정체성은 다른 사람과 구별될 수 있는 자신에 관한 통합된 개념이다.</p> <p>예 ▶ 8번 아니오 ▶ 6번</p>	<p>자기표현은 자신의 필요성보다는 남들의 기대에 부응하기 위해 나를 드러내는 것이다.</p> <p>예 ▶ 5번 아니오 ▶ 7번</p>																																			
<p>소셜 미디어로 사회적 관계를 맺을 때는 형성된 소통의 원칙을 따르는 수동적인 태도가 필요하다.</p> <p>예 ▶ 31번 아니오 ▶ 11번</p>	<p>댓글을 쓸 때는 다른 사람에 대한 모욕이나 명예 훼손이 되지 않도록 조심해야 한다.</p> <p>예 ▶ 25번 아니오 ▶ 17번</p>	<p>소셜 미디어를 이용할 때는 표현의 자유가 절대적으로 보장되어야 한다.</p> <p>예 ▶ 1번 아니오 ▶ 22번</p>																																			
<p>소셜 미디어로 소통할 때는 역지사지의 태도로 책임과 권리를 생각해야 한다.</p> <p>예 ▶ 21번 아니오 ▶ 19번</p>	<p>바람직한 소통을 위해서는 나의 권리만큼 시민으로서 가져야 할 책임도 고려해야 한다.</p> <p>예 ▶ 32번 아니오 ▶ 29번</p>	<p>소통 과정에서 발생하는 문제들을 해결하기 위해서는 대원칙만 지키면 된다.</p> <p>예 ▶ 13번 아니오 ▶ 15번</p>																																			
<p>사이버 폭력을 예방하기 위한 수칙과 피해를 입었을 경우에 대한 조치 요령을 알아 둘 필요가 있다.</p> <p>예 ▶ 18번 아니오 ▶ 30번</p>	<p>소셜 미디어 시대의 시민에게는 공유 역량이나 네트워킹 역량 같은 새로운 시민 역량이 필요하다.</p> <p>예 ▶ 14번 아니오 ▶ 33번</p>	<p>소셜 미디어 시대의 현명한 시민이 되기 위해서는 적극적인 참여가 필요하다.</p> <p>예 ▶ 26번 아니오 ▶ 28번</p>																																			
<p>사회 참여를 할 때는 강력한 실천력이 필요하기 때문에 다양성은 배제될 수밖에 없다.</p> <p>예 ▶ 24번 아니오 ▶ 23번</p>	<table border="1"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td></tr> <tr><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td></tr> <tr><td>15</td><td>16</td><td>17</td><td>18</td><td>19</td><td>20</td><td>21</td></tr> <tr><td>22</td><td>23</td><td>24</td><td>25</td><td>26</td><td>27</td><td>28</td></tr> <tr><td>29</td><td>30</td><td>31</td><td>32</td><td>33</td><td>34</td><td>35</td></tr> </table>		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35
1			2	3	4	5	6	7																													
8			9	10	11	12	13	14																													
15			16	17	18	19	20	21																													
22			23	24	25	26	27	28																													
29	30	31	32	33	34	35																															
<p>체계적인 사회 참여를 위해서는 비판적 판단력과 사회적 실천 능력 등이 필요하다.</p> <p>예 ▶ 35번 아니오 ▶ 34번</p>																																					

스스로 점검하기

| 각 항목의 주요 점검 사항 |

나는 상황과 목적에 맞는 소셜 미디어를 주체적으로 선택할 수 있다.

주체적인 소셜 미디어, 선택을 위한 체크 리스트를 활용하여 상황과 목적에 맞는 소셜 미디어 선택의 지혜를 배우도록 한다.

나는 소셜 미디어를 통한 사회적 관계 맺기 과정에서 지켜야 할 원칙을 알고 있으며, 이를 미디어 생활 속에서 실천하고 있다.

소셜 미디어에서의 원활한 소통을 위한 처방전을 만드는 과정을 통해 사회적 관계 맺기 과정에서 지켜야 할 원칙을 배우고 이를 생활 속에서 실천할 수 있도록 한다.

나는 소셜 미디어를 이용하는 과정에서 발생할 수 있는 이슈들을 책임과 권리의 균형이라는 관점에서 설명할 수 있다.

표현의 자유 대 사생활 침해, 공유의 자유 대 저작권 침해, 알 권리 대 잊힐 권리 등을 존중할 책임과 존중받을 권리의 균형이라는 관점에서 설명할 수 있도록 한다.

나는 소셜 미디어를 이용하면서 발생하는 문제를 해결하기 위해 수립한 행동 수칙과 대응 방법을 생활 속에서 실천하고 있다.

소셜 미디어로 자기를 표현하고 사회적 관계를 맺으며 소통하는 과정에서 발생하는 이슈들로 생기는 문제들을 슬기롭게 해결하기 위해서는 책임과 권리의 균형이라는 전략을 가지고 구체적 행동 수칙과 대응 방법을 마련하고 실천하는 것이 중요함을 알게 한다.

나는 소셜 미디어 시대에 필요한 시민 역량을 유튜브 피라미드와 관련지어 설명할 수 있다.

소셜 미디어 시대에 요구되는 자기표현 역량, 공유 역량, 네트워킹 역량, 협업 역량, 실천과 참여 역량을 유튜브 피라미드를 사용해 설명하고 생활 속에서 적극적인 참여자가 될 수 있도록 격려한다.

나는 소셜 미디어를 활용한 사회 참여로 공동체의 문제를 함께 해결하고 더 나은 세상을 만들어 가겠다는 태도를 지니고 있다.

소셜 미디어를 활용한 사회 참여 프로젝트에 참여하는 경험을 통해 앞으로 더 나은 세상을 만들어 가기 위해서는 어떤 자세와 태도로 임해야 할지를 체득하게 한다.

참고 자료 및 이미지 출처

I 미디어 들여다보기

참고 자료

쪽수	내용	출처
26	관련 교과 교육 과정	교육부, 『2015 개정 고등학교 교육 과정』, 2015
29	시간대별 미디어 이용자 비율	미디어 통계 포털, 『2018 미디어 다이어리』, 2018
33	미디어란 무엇인가	김덕원, 『10대를 위한 미디어』 커뮤니케이션북스, 2015
37	올드 미디어와 뉴 미디어의 공존	양소은·박관수, 『뉴 미디어 시대의 영화를 고민하다』 『한국영화 84호』, 2017
47	방송통신심의위원회 우수 민원 사례	방송통신심의위원회, 『2019 방송·통신 우수 민원 사례』, 2019
53	댓글 폐지에 대한 국민 인식 조사	한국언론진흥재단, 『댓글 폐지, 실검 폐지에 대한 국민 인식』, 2019년 12월 17일 보도 자료

이미지

쪽수	내용	출처
35	스마트폰 사진	픽사베이(pixabay.com)

II 미디어 현명하게 즐기기

참고 자료

쪽수	내용	출처
64	관련 교과 교육 과정	교육부, 『2015 개정 고등학교 교육 과정』, 2015
68	역사 드라마와 허구적 표현의 자유	양동복, 『상상하는 역사의 양날 - 역사 드라마의 허구, 그 경계선은?』 『언론중재 제34권 제1호 통권 130호』, 2014
87	한국 다문화 텔레비전 프로그램에서의 이주민·외국인 재현: 장르별 차이와 시기별 변화	김초화·김도현, 『한국 다문화 TV 프로그램에서의 이주민·외국인 재현: 장르별 차이와 시기별 변화』 『한국언론학보 제62권 3호』, 2018
92	미디어 폭력의 커뮤니케이션 효과	박성희, 『때로는 매개된 폭력이 더 폭력적이다』 『지식의 지평 18호』, 2015
103	패러디의 개념과 유형	권장미, 『패러디를 통한 시각적 의사소통 미술 교육에 관한 연구』 건국대학교, 2010
104	유독 중독성이 강한 한국 게임, 왜?	『유독 중독성이 강한 한국 게임, 왜?』 『조선일보』, 2019년 5월 27일 기사
109	미디어 비평의 준거	김성문, 『방송·영상의 실제적 이해』 커뮤니케이션북스, 1998

이미지

쪽수	내용	출처
81	영화 『월 플라워』 예고편 장면	데이지엔터테인먼트 수입/배급, 2012

III 뉴스와 인포데믹

참고 자료

쪽수	내용	출처
114	관련 교과 교육 과정	교육부, 『2015 개정 고등학교 교육 과정』, 2015
120	『독립신문』 1898년 1월 20일 기사	국립중앙도서관 국가서지 LOD(lod.nl.go.kr/home)
123	뉴스는 왜 '1등'과 '최초'를 크게 보도할까	구본권, 『뉴스를 보는 눈』, 풀빛, 2019
125	영화 『택시 운전사』 속 실존 인물, 독일 기자 위르겐 힌츠페터가 남긴 유언	『택시 운전사』 속 실존 인물 독일 기자가 남긴 유언, 『중앙일보』, 2017년 8월 3일 기사
126	화산 폭발로 죽은 '1억 2천5백만 년' 전 공룡 뼈 발견 때	『화산 폭발로 죽은 '1억 2천5백만 년' 전 공룡 뼈 발견돼』 와이티엔(YTN), 2020년 9월 25일 방송
133~134	코로나19 인포데믹과 미디어 리터러시	구본권, 『코로나19 인포데믹과 미디어 리터러시』 『미디어리터러시 2020년 7월 호』, 2020
137	뉴스의 역할	알랭 드 보통, 『뉴스의 시대』, 문학동네, 2014
139	맞춤 뉴스 만들기	알랭 드 보통, 『뉴스의 시대』, 문학동네, 2014
147	한국 사회에 만연한 '비판하지 않기'	구본권, 『뉴스를 보는 눈』, 풀빛, 2019

IV 미디어로 세상과 만나기

참고 자료

쪽수	내용	출처
154	관련 교과 교육 과정	교육부, 『2015 개정 고등학교 교육 과정』, 2015
157	10대들의 지난 1년간 뉴스 관련 행동 경험	한국언론진흥재단, 『2019 10대 청소년 미디어 이용 조사』, 2019
161	퀴즈로 풀어보는 소셜 미디어	다음 백과사전(100.daum.net)
167	정신 건강을 지키는 소셜 미디어 사용법 소셜 미디어의 악성 댓글 문제와 방지 기능	『마음 건강 지키는 SNS 사용법 3가지』 『경향신문』, 2020년 1월 23일 기사 『잠시 담은 댓글창……다만, 악플에서 구하소서』 『서울신문』, 2020년 8월 30일 기사
171	잊힐 권리 관련 뉴스 잊힐 권리 관련 뉴스 안 잊힐 권리 관련 활동의 예시 답안	『독일 대법원, '잊힐 권리' 소송서 구글에 손……'사례별 판단』 『연합뉴스』, 2020년 7월 28일 기사 『기사 삭제·검색 배제는 잊힐 '권리'에 해당할까』 『미디어오늘』, 2020년 9월 8일 기사 『싸이월드 폐업 사태에 돌아보는 '기억할 권리』 『경향신문』, 2020년 7월 4일 기사
174	사이버 폭력 실태	방송통신위원회, 『사이버 폭력 실태 보고서』, 2019
175	사이버 폭력의 이해와 대처 요령에 관한 교육 자료	교육부, 『사이버 폭력의 이해와 대처 요령(교사용)』, 2014
177	저작권 관련 활동의 예시 답안	오승중, 『된다! 유튜브·SNS 콘텐츠 저작권 문제 해결』, 이지스퍼블리싱, 2020
185	소셜 미디어를 이용한 사회 참여	『아이스 버킷·플라스틱 프리 등 각종 챌린지 열풍……취지 좋지만 분위기 휩쓸려 참여도』 『조선일보』, 2019년 1월 5일 기사