

혼합

09



미리내(미디어 리터러시 내 수업에 적용하기)

디지털 시민성을 키우는 미디어 리터러시 수업 기획

- 2022 개정 국어과 교육과정과 연계하여 학습자들의 디지털 시민성을 키우며
실제 삶 속에서 실천할 수 있는 미디어 리터러시 수업 기획 및 자료 개발



혼합 5-9

미리내(미디어 리터러시 내 수업에 적용하기)



1. 주제: 디지털 시민성을 키우는 미디어 리터러시 수업 기획

- 2022 개정 국어과 교육과정과 연계하여 학습자들의 디지털 시민성을 키우며 실제 삶 속에서 실천할 수 있는 미디어 리터러시 수업 기획 및 자료 개발

2. 주제 선정 배경

가. 2022 개정 국어과 교육과정에서 디지털·미디어 역량 및 디지털 시민성 도입

2022 개정 국어과 교육과정에서는 디지털·미디어 역량이 국어과 핵심 역량으로 설정되었다. 2022년 개정 국어과 교육과정에서는 국어과 핵심 역량을 ‘비판적·창의적 사고 역량, 디지털·미디어 역량, 의사소통 역량, 공동체·대인 관계 역량, 문화 향유 역량, 자기 성찰·계발 역량’로 설정하였는데, 나머지 역량은 2015 개정 교육과정과 동일하고, ‘디지털·미디어 역량’은 디지털 다매체 시대로 변화한 언어 환경을 고려하여 2015 개정 교육과정에서 설정한 ‘자료·정보 활용 역량’을 수정하여 설정된 것이다.

또한 국어과 하위 영역으로 ‘매체’가 신설된 것도 큰 변화이다. 기존 영역에 부분적으로 반영해 온 매체 관련 내용 요소를 수정·보완하되, 디지털 매체를 기반으로 하여 새로운 의사소통 환경에서 중요하게 부각되고 있는 내용 요소를 교육 내용에 포함하게 되었다. 이는 디지털·미디어 역량 교육, 미디어 리터러시 교육을 위한 국어과 교사들의 전문성이 더욱 중요해졌음을 의미한다.

특히 고등학교 융합 선택 과목으로 <매체 의사소통> 과목을 신설하면서 “디지털 시대의 시민으로 성장”하는 것을 과목의 성격이자 목표로 제시하고 있는 점은 주목할 필요가 있다. 시민성은 전통적으로 사회과 교육의 목표로 여겨져 왔지만, 2022년 개정 국어과 교육과정의 성격과 목표에 아래와 같이 핵심 개념으로 도입되었고, <매체 의사소통> 과목의 경우 “디지털 시대의 시민”으로 성장하는 것을 과목의 정체성으로 규정하고 있다. 그러나 국어과 교사들에게 ‘미디어 리터러시’는 물론 ‘디지털 시민’ 또한 낯선 언어이기때, 국어과 교육 실천의 맥락에서 두 개념을 어떻게 교육적으로 구현해야 할지는 새로운 숙제가 될 것이다.

국어과 교육의 성격

“학습자는 음성 언어, 문자 언어, 시각 언어 등 다양한 양식의 기호와 매체가 활용되는 국어를 통하여 자아를 인식하고 타인과 교류하며 세계를 이해한다. 또한 다양한 국어 활동을 통해 지식과 정보를 교류하며 사회적 관계를 형성하고 문화를 향유하면서 민주시민의 소양을 기른다.”(교육부, 2022: 5)

국어과 교육의 목표

“(3) 민주시민으로서 의사소통에 적극적으로 참여하여 개인과 공동체의 문제를 해결한다.”(교육부, 2022: 6)

매체의사소통 가. 성격

학습자는 실제 삶 속에서 접하는 다양한 매체 의사소통에 능동적으로 참여하고 공동체 구성원과 공유하고 성찰하는 경험을 통해 성장한다. 학습자는 비판적 수용자로서 다양한 매체와 매체 자료를 탐구하고 성찰하며, 능동적 생산자로서 배운 내용을 자신의 목소리로 표현하고 제작하게 된다. 이러한 학습 경험을 통해 건강한 의사소통 문화에 참여하는 디지털 시대의 시민으로 성장할 수 있다.(교육부, 2022: 194)

나. 국어과 미디어리터러시 교육을 위한 디지털 시민성 개념의 정립 필요

디지털 시민성은 논의되는 학술적·사회적 담론의 배경에 따라 다양한 개념역을 갖는다. 기존의 시민성 개념을 기반으로 디지털 시대에 적합한 시민성의 요소를 탐색하거나, 디지털 기술의 사용과 관련하여 디지털 사회에 참여하는 새로운 능력으로서 접근되기도 한다(김영현, 2021, 127-128).

후자의 예로서 캐나다의 디지털 및 미디어 리터러시 센터인 Media Smarts에서는 디지털 시민성을 안전하고 책임 있는 방식으로 디지털 환경을 탐색하고, 이러한 공간에 적극적으로 건강하게 참여할 수 있는 능력으로 규정하고, 공감과 커뮤니티 구축, 긍정적인 기술 사용, 신뢰할 수 있는 정보 공유, 프라이버시 및 윤리 등을 예로서 제시하고 있다(MediaSmarts, 2023). 미국의 디지털 시민성 교육의 이론적 토대로 언급되는 리블(Ribble, 2015)의 연구에서는 학교에서의 ‘디지털 시민성 교육’의 요소로 디지털 접근성, 디지털 커머스, 디지털 리터러시, 디지털 에티켓, 디지털 법, 디지털 권리와 책임, 디지털 건강, 디지털 안전을 포함하는 9가지를 제시하고 있다. 두 예에서 알 수 있듯이 디지털 시민성의 개념은 전통적인 리터러시의 개념역을 넘어서 매우 포괄적인 삶의 역량으로 규정되고 있다.

따라서 디지털 시민성에 대한 이러한 접근을 국어과 교육을 위한 이론적 토대로 수용하기는 어렵다. 아래는 2022 개정 국어과 교육과정에서 디지털 시민성 관련 교육 요소를 추출한 사례로, 디지털 사회에 참여하는 능력으로서 디지털 시민성 개념과는 매우 협소한 교차점이 있음을 보여준다. 그러므로 민주 시민을 양성하는 데 기여하는 미디어 리터러시 교육의 관점에서 디지털 시민성을 포섭하기 위해서는 디지털 시민성을 국어과에서의 미디어 리터러시 교육의 관점에서 포용하고, 이를 실천할 수 있는 수업에 대한 구체적인 아이디어를 탐구할 필요가 있다.

2022 개정 국어과 교육과정에서 디지털 시민성 관련 교육 요소

- 구어 의사소통 과정에서 상대방이 처한 상황과 입장의 다양성을 인정하고 서로를 배려하는 **민주시민**의 기초 소양을 함양할 수 있도록 한다.
- 다양한 매체를 통해 접하게 되는 복합양식 글이나 자료에 대해 내용의 타당성과 신뢰성을 비판적으로 평가하며 읽는 활동, 글에 사용된 논증의 타당성을 평가하며 읽는 활동 등을 통해 무비판적으로 정보를 수용하지 않고 평가하는 자세, 편향되지 않은 관점으로 여러 자료를 참조하며 균형 있게 정보를 수용하는 자세 등을 지도하여 **민주시민**으로서의 소양을 함양할 수 있도록 한다.
- 사회적 쟁점은 특정한 사안에 대해 개인이나 집단의 견해가 충돌할 때에 발생한다. 사회적 쟁점을 해결하기 위해서는 **민주시민**으로서 자신의 견해를 정교하게 표현함으로써 의사 결정을 위한 공론화 과정에 참여해야 한다.
- 매체를 통하여 사회적 의사소통에 적극적으로 참여하는 **디지털 시대의 시민**으로서의 태도를 함양하도록 한다. 예를 들어, 디지털 환경에서의 윤리 실천, 인권 존중, 사회적 소수자 및 약자에 대한 배려, 생태전환 및 지속가능한 사회 등 공동체와 사회적 문제에 관심을 가질 수 있다.

유네스코(UNESCO, 2021)에서 제안한 미디어와 정보 리터러시를 갖춘 시민(media and information literate citizens)’을 양성하기 위한 13개의 모듈로 구성된 교육과정은 디지털 시민성의 관점에서 미디어 리터러시 교육을 수행할 수 있는 구체적인 아이디어를 제공한다. 13개의 모듈은 정보와 기술의 이해, 학술적·과학적 정보 리터러시, 허위조작정보에 대한 대항, 글로벌 시민으로서의 청중 되기, 미디어 재현과 성평등, 미디어 장르별 읽기, 개인정보와 프라이버시 이슈, 가상 세계의 기회와 위협, 광고와 정치적 선동, 인공지능과 소셜미디어의 이해, 미디어의 진화와 사회의 변화, 지속가능한 발전을 위한 미디어리터러시로 구성된다. 국어과 교육과정 교육 내용과 각 모듈의 교육 내용을 견주어 살펴봄으로써, 민주 시민을 양성하는 데 기여하는 디지털 미디어 리터러시 교육의 구체적인 상을 획득하고, 수업 전문성 제고를 위한 실제적 지식을 갖추 수 있을 것이다.

다. 인공지능 시대, 디지털 시민의 리터러시와 윤리에 대한 새로운 요구

디지털 시민성의 개념은 디지털 문화의 발전과 관계된 사회적·기술적 맥락에 따라 강조되는 내용이 변화해 왔다. 정보화 사회라는 개념이 처음 도입되었던 1990년대 후반에는 적극적으로 소통하고 정치에 참여하는 시민성으로서 지식적 요소가 강조되었고, 2000년대 중반부터 2010년대 중반까지 소위 지식경제사회에서는 공동체 사회 담론에 기반한 디지털 윤리와 가치를, 2010년대 중반 이후 현재까지는 가짜뉴스, 온라인 혐오가 범람하며 모든 국민이 갖추어야 할 리터러시로서의 시민성이 강조되었다(김아미 외, 2019:32-38).

2020년 이후 국내외 인공지능 기술 발전이 가속화됨에 따라 인공지능을 단순한 도구가 아닌 의사소통 대상이나 사고를 매개하는 미디어로서 간주하여 비판적 이해 및 현명한 활용을 위한 미디어 리터러시 함양은 시급한 과제가 되고 있다(정현선, 2020; 편지윤, 2022). 개발자의 의도나 다양한 사회·정치적 요인들이 개입될 수밖에 없는 알고리즘은 디지털 공간에서의 텍스트 매개 소통에 강한 영향을 미치며 미디어 편향과 집단 갈등의 문제를 낳고 있다. 최근 빠른 속도로 이용자가 증가하고 있는 ChatGPT와 같은 대화형 인터페이스를 제공하는 생성 인공지능은 그 활용에 대한 교육적 담론이 부재한 채 정보 신뢰성 문제와 표현 과정에서의 표절 문제, 저작권 침해 등의 윤리적 이슈를 직면하게 하였다. 거대 언어 모델을 개발을 위한 데이터 전처리 과정에서 노동 착취와 사회적 불평등, 과도한 에너지 활용으로 인한 생태 환경 위협 문제 등 시민적 이슈도 간과할 수 없다.

‘인공지능 기술 발전에 따른 디지털 전환’ 등에 따른 사회의 불확실성 증가는 2022 개정 교육과정의 주요 배경이 된다. 그러나 아직까지 인공지능 모델링의 학습이나 교수학습 활용을 위한 에듀테크는 강조되고 있지만, 디지털 시민성 차원에서 어떻게 교육에 도입되어야 하는지에 대한 논의는 빈약하다. 이에 국어교사들이 미래 인재 양성과 디지털 역량 함양이라는 새 교육과정의 요구 앞에서 디지털 시민성에 터한 미디어 리터러시 교육의 방향을 분명하게 잡고 실천을 모색하는 과제에 당면하였다. 실제 국어 수업의 맥락에서 컴퓨팅 기술과 미디어 도구의 효과적인 활용과 이러한 활용 이면에서 작용하고 있는 진실의 왜곡과 힘의 논리를 경계할 수 있는 비판적 리터러시를 교사 스스로 함양할 수 있어야 하고, 미디어 리터러시의 교육적 실천에 반영될 수 있어야 한다.

라. 디지털 시민성을 키우는 미디어리터러시 수업 사례와 도구 개발

디지털 시민성을 키우는 미디어리터러시 수업은 수업 사례와 교재와 같은 가시적인 실체로 존재할 때 그 힘을 발휘할 수 있다. 국어교사들이 미디어 리터러시 교육의 필요성을 충분히 인지하고 새로운 교육과정에서 요구하는 민주 시민 양성을 위한 교수학습 방향을 설정했다 하더라도, 당장 활용할 수 있는 구체적인 사례와 도구가 없다면, 힘 있는 수업 실천으로 이어지기는 어렵다. 더구나 모바일 환경에서 자라난 디지털 네이티브들 앞에서 기성세대 교육자들은 새로운 미디어 환경을 수업에 적극적으로 끌어들이는 데 두려움이 있다. 이러한 교사들에게 실제 사례가 될 수 있는 수업 자료는 실천의 동기가 되고, 자신의 교실에 적합한 맞춤형 수업을 고안하는 데 기초 자료가 될 수 있다.

디지털 시민성을 키우는 미디어 리터러시 수업을 위한 사례 및 도구, 자료 등은 다음과 같은 사항을 고려하여 개발되어야 한다.

- 학습자의 삶과 밀착되어 있는 미디어 영역을 활용하여, ‘실제적인’ 교육이 되도록 한다.
- 미디어 활용 능력의 정도와 상관없이, 디지털 시민성의 가치와 미디어 리터러시의 변하지 않는 원칙에 의해 구성한다.
- 다양한 맥락을 지닌 교사들의 상황에 따라 융통성 있게 활용될 수 있도록 한다.
- 웹툰, 웹소설, SNS, 뉴스, OTT 플랫폼, 알고리즘 기반 소셜미디어, 생성 인공지능 기반 미디어 등

다양한 미디어 영역을 수업의 예로 활용할 수 있도록 실제적인 자료를 제공한다.

- 실제 수업을 위해 구성하고 분석한 뒤 수업에 적용한 결과까지 함께 논의할 수 있도록 한다.

3. 공동체 운영 목적

- 가. 학습자보다 미디어 영역에서 활용 능력이 떨어지는 교육자라도 원칙에 의거, 두려움 없이 접근할 수 있도록 구체적인 미디어 리터러시 수업 자료를 생산한다.
- 나. 디지털 시민성에 기반한 국내외 미디어 리터러시 교육 사례를 폭넓게 탐색하고 학습하여 교사 누구나 보편적으로 적용하고 응용할 수 있는 교수학습 방법을 연구하고 탐구한다.
- 다. 학습자에게 교육을 하기에 앞서 교수자가 직접 연구하고 시도하여 구성원들 간의 피드백을 바탕으로 올바른 미디어 리터러시를 실천할 수 있는 방법들을 고안한다.
- 라. 미디어 리터러시 교육을 통해 함양하고자 하는 역량들을 확인하고 올바른 디지털 시민성을 갖출 수 있는 방안들을 모색하고 탐구한다.

4. 참여 대상(학교, 학년, 인원 수 등)

- 가. 미리내 소속 국어교사 5명, 강사 1명이 참여하여 미디어 리터러시에 대한 기본 개념을 배우고, 이를 바탕으로 수업 연구를 개발한다. 이를 바탕으로 각 소속 학교의 교사들에 공유하고 개발한 자료가 실제 학교 학생들에게 적용 가능한지 피드백을 받는다.
- 나. 미디어 리터러시를 공부하고 있는 전국국어교사 모임 소속 교사 15명에게 현재 연구하고 있는 결과를 공유하고 내용에 대한 점검과 피드백을 지속적으로 받는다. 이후 전국국어교사 모임 소속 교사들에게 개발한 자료 내용을 공유하고 설문을 통해 피드백을 받아볼 예정이다.

5. 추진 계획

가. 디지털 시민성 개념 학습 및 교수학습자료 개발을 위한 매달 정기 회의 진행

1) 디지털 시민성

디지털 시민성은 논의되는 학술적·사회적 담론의 배경에 따라 다양한 개념역을 갖는다. 기존의 시민성 개념을 기반으로 디지털 시대에 적합한 시민성의 요소를 탐색하거나, 디지털 기술의 사용과 관련하여 디지털 사회에 참여하는 새로운 능력으로서 접근되기도 한다. 이러한 디지털 시민성을 모국어 교육과정 내에서 실천하고 함양할 수 있는 방안들을 집중적으로 탐구해보고자 한다.

2) 미디어 리터러시를 낫설어 하는 교사, 학생들을 위한 접근

앞서 주제 선정 배경에서 밝힌 바와 같이 디지털 네이티브들 앞에서 기성세대 교육자들은 새로운 미디어 환경을 수업에 적극적으로 끌어들이는 데 두려움이 있다. 이러한 교사들에게 실제 사례가 될 수 있는 수업 자료는 실천의 동기가 되고, 자신의 교실에 적합한 맞춤형 수업을 고안하는 데 기초 자료가 될 수 있다.

따라서 디지털 시민성을 함양할 수 있는 기초 지식들을 모으고 교사와 학생들이 쉽게 접근할 수 있도록 방안을 마련하고 탐구한다. 디지털 시민성을 함양할 수 있는 미디어 리터러시 교육자료들을 국내뿐만 아니라 해외 사례들까지 수합하여 수업과 교육과정을 기획한다.

3) 2022 개정 국어과 교육과정 ‘매체’영역 내 디지털 시민성 관련 성취기준 수업안 기획
2022 개정 국어과 교육과정 내 ‘매체’영역과 고등학교 ‘매체와 의사소통’ 과목이 신설되어 디지털 시민성과 관련된 성취기준의 수업안을 기획하고 고안해야하는 것에 대한 국어과 교사들의 부담이 존재한다고 한다. 따라서 그동안 매체 관련 성취기준들에서 했던 수업 사례와 자료들을 수합하여 신설된 성취기준의 교수학습자료를 고안해보고자 한다.

나. 교사가 연구에 대해 의문점이 들면 토론 과제로 남겨두고, 연구가 좀 더 필요한 분야라면 전문가를 초청하여 토론 과제를 함께 해결하고 강의 내용을 통해 심도 있는 연구를 이어나간다.

다. 2022 개정 교육과정 매체 신설에 따라 학습한 미디어 리터러시 내용을 바탕으로 교육과정에 맞는 실제 학교 현장에서 적용할 수 있는 수업은 무엇이 있을지 연구하고 이를 공유한다. 공유한 내용에 대해서는 피드백하고 수정하고 수업에서 활용한 내용을 발표한다.

6. 활동 내용

월	활동명	연구 활동 내용	참석 범위 및 인원
4	디지털 시민성 1차 연구 세미나	디지털 시민성 관련 논문, 서적을 찾아 디지털 시민성의 개념과 범위 연구	교사 5명, 강사 1명
5	디지털 시민성 2차 연구, 2022 개정 교육과정 매체 영역 분석 세미나	디지털 시민성 관련 논문, 서적을 찾아 디지털 시민성의 개념과 범위 연구 및 2022 개정 교육과정 매체 영역 성취기준 분석	교사 7명, 강사 1명
6	중등 성취기준, 고등 성취기준 선정 및 연구 방향 수립 회의	디지털 시민성과 관련된 성취기준 선정 및 교수학습자료의 개발 방향 수립	교사 7명, 강사 1명
7	고등학교 교수학습자료 개발 회의	고등학교 공통국어에서 해당 성취기준 분석 및 국어과 외 다른 교과와의 관련 성취기준 탐구	교사 5명, 강사 1명
	중학교 교수학습자료 개발 회의	중학교 공통국어에서 해당 성취기준 분석 및 국어과 외 다른 교과와의 관련 성취기준 탐구	교사 5명, 강사 1명
8	교수·학습자료 개발 1차 워크숍	그동안의 연구 결과 공유 및 앞으로의 연구 방향 수립	교사 8명, 강사 1명
	고등학교 교수학습자료 개발 회의	해당 성취기준 달성을 위한 수업 과정안 개발	교사 5명, 강사 1명
	중학교 교수학습자료 개발 회의	해당 성취기준 달성을 위한 수업 과정안 개발	교사 5명, 강사 1명
	고등학교 교수학습자료 개발 회의	관련 수업자료 및 미디어 리터러시 교육 방법들 탐색 및 교수학습자료 개발	교사 5명, 강사 1명
9	중학교 교수학습자료 개발 회의	관련 수업자료 및 미디어 리터러시 교육 방법들 탐색 및 교수학습자료 개발	교사 5명, 강사 1명
	고등학교 교수학습자료 개발 회의	관련 수업자료 및 미디어 리터러시 교육 방법들 탐색 및 교수학습자료 개발	교사 5명, 강사 1명

월	활동명	연구 활동 내용	참석 범위 및 인원
10	중학교 교수학습자료 개발 회의	관련 수업자료 및 미디어 리터러시 교육 방법들 탐색 및 교수학습자료 개발	교사 5명, 강사 1명
	고등학교 교수학습자료 개발 회의	관련 수업자료 및 미디어 리터러시 교육 방법들 탐색 및 교수학습자료 개발	교사 5명, 강사 1명
11	교수·학습자료 개발 2차 워크숍	그동안의 연구 결과 공유 및 수정, 검토 의견 공유	참석 희망자를 받을 예정
	중·고등 자료 최종 작업 평가 및 토론회	최종 결과 공유 및 결과물에 대한 의견을 나누는 토론 과정 진행	토론회에 대해 알리고 참석 희망자를 받을 예정

※ 활동의 전 내용(수업, 공개수업, 세미나, 워크숍, 협의회, 토론회 등)을 활동 날짜순으로 작성함

7. 지역 네트워크 워크숍 운영 결과

가. 일시 및 장소

- 개최일시: 2023. 8. 6. (일)
- 장소: 전국국어교사모임 사무실

나. 참가자

- 연구회: 총 6명(김수연, 장보람, 최동민, 최은옥, 홍완선, 권은선)
- 외부 전문가: 총 3명

순	성명	소속 기관	직위	담당교과/전공	활동내용
1	강윤희	세종 양지중	교사	국어	2022 국어과 개정 교육과정 내 성취기준 분석 사례 및 관련 수업 사례 소개 및 자문
2	권혜령	부천 중흥고	교사	국어	2022 국어과 개정 교육과정 내 성취기준 분석 사례 및 관련 수업 사례 소개 및 자문
3	송여주	안양 관양고	교사	국어	2022 국어과 개정 교육과정 내 성취기준 분석 사례 및 관련 수업 사례 소개 및 자문

다. 워크숍 주요 내용

- 2022 국어과 개정 교육과정 매체 영역 성취기준 분석 내용 공유
- 성취기준 분석 내용 바탕으로 구성한 중학교, 고등학교 교수학습 자료 구성안 중간 보고

라. 워크숍 결과 반영 성과

- 선정된 성취기준의 타학년과의 연계성, 타교과 성취기준과의 연계성 등 점검
- 공정성, 사회적 의제에 관한 개념 재정립 및 교수학습 자료 수정 및 보충 내용 점검

8. 회원별 활동 내용

순	성명	소속기관	직위	담당교과	활동내용
1	김수연	노곡중학교	교사	국어	연구회 내에서 회장을 담당, 연구회의 12회 참여, 모임 및 워크숍 준비, 교수학습 자료 개발 참여, 중간, 최종 결과보고서 집필
2	장보람	연서중학교	교사	국어	연구회 내에서 서기를 담당, 연구회의 12회 참여, 교수학습 자료 개발 참여
3	최동민	송우고등학교	교사	국어	연구회 내에서 연구 자료 준비를 담당, 연구회의 12회 참여, 교수학습 자료 개발 참여
4	최은옥	대화중학교	교사	국어	연구회 내에서 서기를 담당, 연구회의 12회 참여, 교수학습 자료 개발 참여
5	홍완선	한수중학교	교사	국어	연구회 내에서 온라인 자료 관리 담당, 연구회의 12회 참여, 교수학습 자료 개발 참여
6	권은선	서울대학교	강사	국어교육	연구회 내에서 연구 자문을 담당, 연구회의 12회 참여, 교수학습 자료 개발 참여, 최종 결과보고서 집필

9. 활동 성과

가. 중학교

2022 개정 국어과 교육과정							
핵심 아이디어		<ul style="list-style-type: none"> 매체는 소통을 매개하는 도구, 기술, 환경으로 당대 사회의 소통 방식과 소통 문화에 영향을 미친다. 매체 이용자는 매체 자료의 주체적인 수용과 생산을 통해 정체성을 형성하고 사회적 의미 구성 과정에 관여한다. 매체 이용자는 매체 및 매체 소통의 영향력에 대한 이해와 자신과 타인의 권리를 지키기 위한 적극적인 노력을 통해 건강한 소통 공동체를 형성한다. 					
		내용 요소					
범주		초등학교			중학교	고등학교	
		1~2학년	3~4학년	5~6학년	1~3학년	공통국어1	공통국어2
지식· 이해	매체 소통 맥락		○ 상황 맥락	○ 상황 맥락 ○ 사회·문화적 맥락		○ 사회·문화적 맥락	○ 소통 문화
	매체 자료 유형	○ 일상의 매체 자료	○ 인터넷의 학습 자료	○ 뉴스 및 각종 정보 매체 자료	○ 대중매체와 개 인 인터넷 방송 ○ 광고·홍보물	○ 다양한 유형의 매체 자료	○ 매체 비평 자료

범주		내용 요소					
		초등학교			중학교	고등학교	
		1~2학년	3~4학년	5~6학년	1~3학년	공통국어1	공통국어2
과정·기능	접근과 선택	○ 매체 자료 접근하기	○ 인터넷 자료 탐색·선택하기	○ 목적에 맞는 정보 검색하기			
	해석과 평가		○ 매체 자료 의미 파악하기	○ 매체 자료의 신뢰성 평가하기	○ 매체의 특성과 영향력 비교하기 ○ 매체 자료의 재현 방식 분석하기 ○ 매체 자료의 공정성 평가하기	○ 매체 자료 비판적으로 분석하기	○ 다양한 매체 자료 비평하기
	제작과 공유	○ 글과 그림으로 표현하기	○ 발표 자료 만들기 ○ 매체 자료 활용·공유하기	○ 복합양식 매체 자료 제작·공유하기	○ 영상 매체 자료 제작·공유하기	○ 소통 맥락과 매체 특성을 고려하여 매체 자료 제작하기	
	점검과 조정		○ 매체 소통의 목적 점검하기	○ 매체 이용 양상 점검하기	○ 상호 작용적 매체를 통한 소통 점검하기		○ 매체 소통 문화 탐구하기
가치·태도		○ 매체 소통에 대한 흥미와 관심	○ 매체 소통 윤리	○ 매체 소통에 대한 성찰	○ 매체 소통의 권리와 책임	○ 참여	○ 주체적 수용과 생활화

1. 중학교 매체 영역 성취기준의 특성

(1) 미디어 지식/이해 + 분석: 미디어 유형별 구분

[9국06-01] 대중매체와 개인 인터넷 방송의 특성과 영향력을 비교한다.

[9국06-02] 소통 맥락과 수용자 참여 양상을 고려하여 상호 작용적 매체를 분석한다.

(2) 미디어 분석 + 평가: 미디어 장르별 구분

[9국06-05] 매체 자료의 재현 방식을 이해하고 광고나 홍보물을 분석한다.

[9국06-06] 사회·문화적 맥락을 고려하여 매체 자료의 공정성을 평가한다.

(3) 미디어 제작 + 참여와 성찰: 텍스트 중심 + 이용자 중심

[9국06-03] 복합양식성을 고려하여 영상 매체 자료를 제작하고 공유한다.

[9국06-04] 매체 소통에서의 권리와 책임을 이해하고, 수용자의 반응을 고려하며 매체 자료의 제작 과정을 성찰한다.

[참고]

2022 초등 1~6학년	
[2국06-01]	일상의 다양한 매체와 매체 자료에 흥미와 관심을 가진다.
[2국06-02]	일상의 경험과 생각을 글과 그림으로 표현한다.
[4국06-01]	인터넷에서 학습에 필요한 다양한 자료를 탐색하고 목적에 맞게 자료를 선택한다.
[4국06-02]	매체를 활용하여 간단한 발표 자료를 만든다.
[4국06-03]	매체 소통 윤리를 고려하여 매체 자료를 활용하고 공유한다.
[6국06-01]	정보 검색 도구를 활용하여 자신의 목적에 맞는 매체 자료를 찾는다.
[6국06-02]	뉴스 및 각종 정보 매체 자료의 신뢰성을 평가한다.
[6국06-03]	적합한 양식과 수용자의 반응을 고려하여 복합양식 매체 자료를 제작하고 공유한다.
[6국06-04]	자신의 매체 이용 양상에 대해 성찰한다.
2022 중학교 1~3학년	
[9국06-01]	대중매체와 개인 인터넷 방송의 특성과 영향력을 비교한다.
[9국06-02]	소통 맥락과 수용자 참여 양상을 고려하여 상호 작용적 매체를 분석한다.
[9국06-03]	복합양식성을 고려하여 영상 매체 자료를 제작하고 공유한다.
[9국06-04]	매체 소통에서의 권리와 책임을 이해하고, 수용자의 반응을 고려하며 매체 자료의 제작 과정을 성찰한다.
[9국06-05]	매체 자료의 재현 방식을 이해하고 광고나 홍보물을 분석한다.
[9국06-06]	사회·문화적 맥락을 고려하여 매체 자료의 공정성을 평가한다.
2022 공통국어	
[10공국1-06-01]	사회적 의제를 다룬 매체 자료를 비판적으로 분석한다.
[10공국1-06-02]	소통 맥락과 매체 특성을 고려하여 다양한 목적의 매체 자료를 제작한다.
[10공국2-06-01]	매체 비평 자료를 비판적으로 수용하고 자신의 관점을 담아 매체 비평 자료를 제작한다.
[10공국2-06-02]	매체의 변화가 소통 문화에 끼치는 영향을 탐구한다.

2. 성취기준 선정과 분석

(1) 성취기준 해설

[9국06-06] 사회·문화적 맥락을 고려하여 매체 자료의 공정성을 평가한다.

해설	[9국06-06]이 성취기준은 매체 자료를 공정성의 측면에서 비판적으로 이해하는 능력을 기르기 위해 설정하였다. 타당하고 신뢰성 있는 정보라 하더라도 그것이 의도에 따라 과도하게 반복, 과장, 축소 되어 전달되는 경우에는 공정한 매체 자료라고 보기 어렵다. 특정 사건이나 쟁점을 다루는 매체 자료를 비교하고, 그 매체 자료가 제작된 사회·문화적 맥락이 어떠한지 파악한다. 그리고 매체 자료가 특정 제품이나 업체를 홍보 하고 있지는 않은지, 다양한 주장을 전달하지 않고 특정 입장을 지닌 주장을 전달 하면서 한쪽으로 치우쳐 있지는 않은지, 피상적인 사실 전달에 그쳐 특정한 쟁점이나 사건에 대한 진실을 간과하거나 호도 하고 ³⁾ 있지는 않은지 등을 점검한다.
성취기준 적용 시 유의점	매체 자료의 공정성을 평가하는 활동은 읽기 영역에서 복합양식으로 구성된 글이나 자료의 내용 타당성과 신뢰성, 표현 방법의 적절성을 평가하며 읽는 활동([9국02-04])과 연계 가능하다.

3) 호도하는 콘텐츠(Misleading Content): 이슈 또는 개인들을 특정한 방식으로 프레이밍 하기 위해 특정한 방식으로 사진을 자르거나, 인용구나 통계를 선별적으로 선택하는 등 그릇된 방식으로 정보를 사용할 때 이런 유형의 콘텐츠가 만들어진다. 이것을 프레이밍 이론(Framing Theory)이라 부른다(Entman et al., 2009: 196-211). <래플러닷컴(Rappler.com)>에서 이와 관련한 사례를 만날 수 있다. 시각자료는 특히 호도하는 정보를 유포하는 강력한 도구다. 우리 두뇌가 시각자료에 대해서는 덜 비판적이기 때문이다. 13 편집 콘텐츠를 모방한 '네이티브 광고'나 유료 광고가 후원받았다는 사실을 충분히 알리지 않는 경우도 이 범주에 포함된다(유네스코(2018/2020: 42)

Entman, R., Matthes, J. and Pellicano, L.(2009). Nature, sources, and effects of news framing. In: K. Wahl-Jorgensen and T. Hanitzsch, ed. Handbok of Journalism studies. [온라인] New York: Routledge, pp. 196-211.

(2) 교육 내용의 성격에 따른 분석

지식·이해	기능·과정	가치·태도
(선행) 미디어 재현 미디어 편향 매체 자료의 공정성 개념 매체의 상업성과 정치성	(기본) 핵심 개념에 기반한 매체 자료의 분석 (목표) 공정적 개념 탐구 (목표) 매체 공정성 평가 (목표) 공정한 재현 매체 기획/제작	쟁점과 사건을 균형 있게 이해고 표 현하려는 태도 매체의 상업성과 정치성에 대한 경계

(3) 교수학습 자료 개발을 위한 제언

○ 시의성 있는 제재 선택

- 주제: 최근의 사회적 의제, 학생들의 삶에서 문제적 요소
- 미디어 양식: 대중미디어(방송, 신문, 영화) 외에 이용자 참여 소셜미디어(나무위키, 인스타그램 등), 인공지능 기반 미디어 등도 포함

○ 타당성 갖춘 내용과 방법

- 증거: 공정성 위배 또는 지향이 뚜렷하게 나타나는 텍스트
- 개념: 교육과정 해설에 근거하여 '공정성'의 개념역 설정
- 방법: 분석/평가 외에 접근, 참여, 성찰 역량이 수반될 수 있도록 설계 미디어 생산자/수용자, 미디어 언어/재현 등 미디어리터러시 핵심개념을 분석 준거로 삼아 분석한 후 공정성을 평가하기
- 준거: 기본적으로 교육과정 해설을 공정성 개념의 준거로 삼되, 학술 분야 및 미디어기관에서의 정의를 폭넓게 검토하여 준거로 삼기
- 맥락: 사회문화적 맥락을 고려할 수 있도록 보조 자료 제공

○ 위계성을 고려한 학습 설계

선행 성취기준	[6국06-02] 뉴스 및 각종 정보 매체 자료의 신뢰성을 평가한다.
연계 성취기준	[9국02-04] 복합양식으로 구성된 글이나 자료의 내용 타당성과 신뢰성, 표현 방법의 적절성을 평가하며 읽는다. [9국02-05] 글에 사용된 다양한 설명 방법과 논증 방법을 파악하고, 그 타당성을 평가하며 읽는다.
후행 성취기준	[10공국1-06-01] 사회적 의제를 다룬 매체 자료를 비판적으로 분석한다. [10공국2-06-01] 매체 비평 자료를 비판적으로 수용하고 자신의 관점을 담아 매체 비평 자료를 제작한다. [12매의01-04] 디지털 매체 환경에서 매체 생산자의 관점을 파악하고 매체 자료의 신뢰성을 판단한다.
2015 유사 성취기준	[9국02-07] 매체에 드러난 다양한 표현 방법과 의도를 평가하며 읽는다.

○ 명료한 공정성 개념 설정 → [부록 1] 공정성 개념 검토 참조

- 고려해야 할 사회문화적 맥락과 공정성의 개념이 명료하지 않으므로, 각 활동별로 개발자가 설정한 맥락과 개념의 타당하게 적용될 수 있는지 점검하는 과정이 중요함.
- 학계와 교육과정에서 설정해 온 '공정성'의 개념을 폭넓게 검토하되, 중학교 3학년 수준에서 적용하는 데 타당하면서도 명료할 수 있는 개념 진술이 필요함

3. 교수학습 방안

(1) 예시 자료의 특징

- 공정성 측면에서 재현의 방식이 다른 매체자료 비교

매체 자료		편향적 재현 사례	비교적 공정한 재현 사례
매체 유형			
제목			
생산자			
이용자			
상호작용 맥락(네트워킹)			
미디어 언어			
미디어 재현	균형성(양적)		
	균형성(질적)		
	중립성		
	다양성		
의도와 목적(이용자에게 미치는 영향)			

(2) 차시별 주제

차시	주제	비고
1	공정한 미디어 재현의 의미 탐구하기	[9국06-05]과 연계
2~3	대중 매체/개인 인터넷 방송 자료 핵심 개념 기반 분석 및 공정성 평가	[9국06-01]과 연계
4~5	상호작용적 매체(소셜 미디어/생성 A) 핵심 개념 기반 분석 및 공정성 평가	[9국06-02]와 연계
6	대안적 재현 방안에 대한 토론과 기획	[9국06-04]와 연계

나. 고등학교

1. 개요

(1) 고등학교 매체 영역 성취기준

[10공국1-06-01] 사회적 의제를 다룬 매체 자료를 비판적으로 분석한다.
 [10공국1-06-02] 소통 맥락과 매체 특성을 고려하여 다양한 목적의 매체 자료를 제작한다.
 [10공국2-06-01] 매체 비평 자료를 비판적으로 수용하고 자신의 관점을 담아 매체 비평 자료를 제작한다.
 [10공국2-06-02] 매체의 변화가 소통 문화에 끼치는 영향을 탐구한다.

- (타당성) 이미 국어교육에서 토의·토론이나 다양한 글과 자료를 비판적으로 읽기 등 교육내용이 포함되어 있음. 의사소통 능력, 비판적 사고력 등 국어교육이 지향하는 역량과 관련지어 볼 때 매체 영역에 제시된 내용 요소와 성취기준은 국어교육의 내용으로 타당함.
- (위계성) 고등학교 학습자 수준에 적합하다고 판단됨. 중학교 국어와 심화과목인 매체 의사소통과 비교해도 위계성을 적절하게 확보한 것으로 보임.
 - 지식·이해 범주는 이전 학년군에서 열거되었던 항목들을 종합하여 다룸.

- 과정·기능 범주는 ‘해석과 평가’, ‘제작과 공유’ 관련 내용 요소만 제시되어 있음. 그러나 매체 자료에 대한 비판적 분석과 연계하여 자신의 정보 이용 방식을 성찰하고 점검하는 등의 내용 요소가 보장되어야 할 것으로 보임.
- (명료성) 초·중학교 매체 영역과의 연계, 국어과 타 영역과의 연계 방안 등에 대해 명시적으로 제시되지 않았으며, 초·중학교에 비해 매우 추상적인 수준으로 진술되어 있어 성취기준에서 요구하는 내용과 범위를 명확하게 파악하기 어려움.
 - 주요 용어의 개념이 제시되지 않았으며, 신설된 영역임에 구체적인 활동 방안 등에 대한 안내가 부족하여 매체 영역을 수업 현장에서 실제성 있게 다루기 어려울 것으로 보임.
 - [10공국1-06-01]에서 사회·문화적 맥락 및 사회적 의제의 의미와 범위, 적용 방안이 모호하며, [10공국2-06-01]에서 ‘매체 비평 자료’가 방송 광고, 게임 이용 시간 등 매체 산업이나 개별 매체 유형을 대상으로 하는지, 내용물로서의 매체(콘텐츠)를 대상으로 하는지 불명료함.
- (시의성) 디지털 환경의 확산에 따라 사회문제에 대한 정보를 공유하고 개인이 목소리를 적극적으로 낼 수 있는 기반이 마련되었음. 다양한 사회문제를 비판적으로 수용하고 적절하게 참여하기 위한 교육내용이 선정되었음.
 - ⇒ 이러한 점을 고려하여, 이 자료에서는 성취기준을 구현하기 위한 ① 내용 요소를 상세화하고, ② 주요 용어의 의미와 교실 맥락에 따라 활동을 다양하게 변형하여 적용하는 데 도움이 될 수 있도록 자료를 제시하였으며, ③ 교과서로 구현하기 어려운 시의성 높은 주제나 매체 자료를 다채롭게 선정하였음.

(2) 성취기준 분석

- 공통국어의 매체 영역 성취기준 중 미디어 리터러시의 본질인 비판적 사고와 가장 관련성이 높은 성취기준인 [10공국1-06-01]을 선정함.
- 성취기준 해설 및 내용 요소

[10공국1-06-01] 사회적 의제를 다룬 매체 자료를 비판적으로 분석한다.

해설	이 성취기준은 사회적 의제를 다룬 매체 자료를 주체적으로 분석하고 수용할 수 있는 역량을 기르기 위해 설정하였다. 현대 사회의 사회적 의제를 다룬 영화, 뉴스, 개인 방송 등 다양한 유형의 매체 자료를 사회·문화적 맥락 을 고려하여 비판적으로 분석 하여 매체 자료가 전달하는 주제를 주체적으로 수용 할 수 있도록 한다.
성취기준 적용 시 유의점	사회적 의제를 다룬 매체 자료를 활용할 때에는 해당 의제의 시의성이나 우리 사회에 미치는 영향의 정도 등을 고려하여 다양한 분야의 매체 자료를 선정한다.

※ 성취기준 관련 주요 내용에 해당하는 구절에 굵게, 밑줄 표시함.

지식	기능	태도
<ul style="list-style-type: none"> ○ 사회·문화적 맥락 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 매체 자료 비판적 분석 	
<ul style="list-style-type: none"> ○ 사회적 의제 ○ 매체 자료 생산자의 관점 ○ 매체 소통 맥락 ○ 매체에 따른 소통 방식 ○ 매체 소통의 영향력 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 자신의 관점을 바탕으로 매체 자료를 주체적으로 수용 ○ 매체 자료 공유하기 ○ 매체 문화의 탐구 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 사회 문제에 대한 관심 ○ 존중과 상호 이해 ○ 매체를 통한 사회 참여

※ 점선 상단은 교육과정 내용 체계표에 제시된 내용 요소이며, 점선 하단은 성취기준을 분석한 후 임의로 추가한 내용 요소임.

○ 이전 학년군 연계

〈매체 자료의 비판적 분석〉

[9국06-05] 매체 자료의 **재현 방식**을 이해하고 **광고나 홍보물을 분석**한다.

[9국06-06] **사회·문화적 맥락**을 고려하여 **매체 자료의 공정성**을 평가한다.

[9국02-04] 복합양식으로 구성된 글이나 자료의 내용 타당성과 신뢰성, 표현 방법의 적절성을 평가하며 읽는다.

〈미디어의 역할과 기능〉

[6사08-03] 민주주의에서 **미디어의 의미와 역할**을 이해하고, 여러 가지 미디어의 내용을 비판적으로 분석하여 올바르게 이용하는 태도를 기른다.

[9사(일사)02-02] 우리 주변에서 활용되는 **미디어들을 탐색**하고, 미디어를 통해 경험하는 **다양한 문화와 정보들을 비판적으로 검토**한다.

○ 10학년의 타 교과 연계 〈사회적 의제〉

- [통합사회 2]는 ‘인권보장과 헌법’, ‘사회정의와 불평등’, ‘시장경제와 지속가능발전’, ‘세계화와 평화’, ‘미래와 지속가능한 삶’ 영역에서 인권, 정의, 시장, 세계화, 지속가능한 미래를 둘러싼 문제를 통합적 관점에서 다룬다. 이는 시민불복종, 사회적 소수자 차별, 청소년의 노동권, 사회 계층 양극화, 세계화 시대의 문제점 등 우리 주변의 사회적 의제에 해당

(3) 학습 단계별 주요 활동

○ [10국06-01]을 구체화하기에 적절한 학습 단계를 다음과 같이 제시

- 쓰기 영역 또는 [10공국1-06-02]와 연계하여 매체 자료 제작하기 활동을 포함함.

단계	주요 활동	
문제 인식하기 ▽	학습 안내	최근에 중요하다고 여기는 사회 문제가 무엇인지 공유하고 그러한 인식을 형성하는 데 어떠한 매체가 영향을 미쳤는지 등을 공유하며 사회적 의제의 의미를 이해한다.
문제 해결하기 ▽	매체 자료 인식하기	특정한 사회적 의제에 대한 인식을 공유하고 교사가 제시한 매체 자료의 내용을 파악한다.
	매체 자료 분석하기	일정한 기준에 따라 매체 자료를 비판적으로 분석한다.
적용하기 ▽	매체 자료 접근 및 분석하기	다른 사회적 의제 및 다양한 매체 자료를 탐색하고, 자신의 관점과 비교하며 주체적으로 수용한다.
	매체 자료 제작하기	탐구한 내용과 자신의 관점을 바탕으로 사회적 의제에 대한 자신의 생각을 효과적으로 표현한다.
정리하기	공유 및 성찰하기	각자 제작한 매체 자료를 공유하고 학습 과정을 성찰한다.

10. 결과 확산 및 중장기 활용 계획

가. 결과 확산 계획

- 모임에서 공동으로 연구한 결과를 통해 각 구성원들의 학교 내부에서 연수 혹은 교원학습공동체를 통해 다른 교사들과의 공유 기회를 갖는다.
- 전국국어교사모임, 전국미디어리터러시교사협회 등의 전국단위 교사 단체와 협력하여 연구결과를 소개하는 워크숍 혹은 연수 기회를 갖고 전국의 교사들과 결과를 공유하고 고민을 나눈다.

나. 중장기 활용 계획

- 미디어 리터러시 교육 관련 전문학습공동체인 전국국어교사모임 매체연구회, 전국미디어리터러시교사협회(K.A.T.O.M)와 연계하여 공동 연구 작업을 진행하고 진행하는 연구 내용의 방향성, 적절성 등을 공유하고 검토한다.
- 연구 결과를 워크숍을 통해 공유하고 의미 있는 내용들을 다시 정리하여 교사 연수 자리 등을 마련하여 전국의 교사들과 공유하는 시간을 갖는다. 한 해 동안 연구한 결과들을 정리하고 전국미디어교육대회 등에서 공유할 수 있는 의미 있는 결과물들을 정리한다.
- 연구 과정 중에 현장에 있는 교사들의 요구와 학습 연구결과 필요성 등을 점검하기 위해 설문을 실시하고 이에 대한 결과를 반영하여 세미나, 교사 대상 연수 등을 실현하여 구체적인 공유 방안을 마련한다.
- 모임에서 수립한 공동 교육과정이나 연구결과를 토대로 만든 수업 방법이 실제로 현장에서 어떻게 적용되었는지 알기 위해 구성원들 간의 수업을 나누고 공개 수업을 통해 서로 피드백을 주고받는 자리를 마련한다.



결과물

I. 중학교 교수학습 자료

① 공정성 개념 이해하기

1. 공정성 개념 이해하기

- ① 우리 주변에서 ‘공정성’에 대해 생각해볼 수 있는 쟁점에 대해 찬반 입장이 드러나 있는 기사를 찾아보자.

〈〈예시〉〉

- 대학 입학 과정과 교육 공정성: 대학 입학 시험 과정과 대학 입학에 대한 입장에서 어떤 학생들이 특별한 혜택을 받는지, 그리고 그것이 사회적 경제적 격차를 확대시키는지에 대한 문제
- 노동시장에서의 불평등: 일자리의 불안정성, 낮은 임금, 사회적 경제적 격차 등이 논란이 되고 있으며 이에 대한 대책을 어떻게 세우는가에 대한 문제
- 군복무 의무: 남성들만 복무해야 하는 점에서 성별에 따른 불평등 문제가 있어 군 복무 의무에 대한 재고와 개선 방안에 대한 문제
- 임금 격차와 직업적 성차별: 여성들이 남성들에 비해 더 낮은 임금을 받고, 더 적합한 직업 기회를 가질 기회가 적음으로 인해 임금 격차와 직업적 성차별에 대한 입장 차이에 대한 문제
- 사회복지와 소득재분배: 부자와 가난한 사람들 간의 소득격차 축소와 경제적 희생이 균형적으로 이루어 지는지에 대한 정책과 예산 할당에 대한 문제
- 연금제도와 사회보장: 노후 세대는 현재 노동하는 세대에 비해 연금 및 사회보장 혜택을 누리는 경우가 많은데, 이로 인해 노후 보장을 위한 자금이 불균형하게 분배되고 있는 문제
- 환경 문제와 개발: 개발과 환경 보전 사이의 균형을 어떻게 유지할 것인가에 대한 논의로 환경 파괴와 개발이 사회의 어떤 부분에 부담을 지우는지, 그리고 어떤 집단이 그 영향을 가장 크게 받는지에 대한 문제

- ② 기사를 읽고 생각난 것을 토대로 짝과 토론을 해보자. 기사에서 다룬 주제에 대해 A를 맡은 학생이 먼저 ‘찬성 의견’을 말하고 B는 ‘반대 의견’을 내보고 다음에는 ‘찬성 의견’과 ‘반대 의견’을 바꿔서 이야기해보자. 의견을 말할 때는 근거를 확실하게 이야기하면서 자신이 주장을 말해보자.

순서	대화(A:)	대화(B:)
토론1	찬성	반대
토론2	반대	찬성

- ③ ①의 쟁점에 대해 ②의 활동 결과를 토대로 ‘공정성’을 갖추어 전달하는 글을 써보자.

2. 공정성 개념의 정의 내려 보기

① 내가 생각하는 ‘공정성’이란 무엇인지 이야기해 보자.

‘공정성’이란 _____이다.

② 다음 글을 읽고 미디어의 공정성에 대해 이야기해 보자.

방송통신위원회의 방송심의관련규정(2008. 9)
방송법 제1장 6조(방송의 공정성과 공익성) 1항 “방송에 의한 보도는 공정하고 객관적이어야 한다”고 되어 있다.

방송심의의에관한규정 제2장 제1절 공정성은 다음과 같이 명시하고 있다.

- ① 방송은 진실을 왜곡하지 아니하고 객관적으로 다루어야 한다.
- ② 사회적 쟁점이나 이해관계가 첨예하게 대립된 사안을 다룰 때는 공정성과 균형을 유지하여야 하고 관련 당사자의 의견을 균형 있게 반영하여야 한다.
- ③ 제작 기술이나 편집 기술 등을 이용해 대립되고 있는 사안에 대해 특정인이나 특정 단체에 유리하게 하거나 사실을 오인하게 하여서는 안 된다.
- ④ 당해 사업자 또는 그 종사자가 직접적인 이해 당사자가 되는 사안에 대하여 일방의 주장을 전달함으로써 시청자를 오도하여서는 안 된다.


출처: [네이버 지식백과] 공정성[Fairness, Impartiality] (영상 콘텐츠 제작 사전, 2014.9.17., 이영돈)

1) 미디어가 공정해지기 위해 꼭 필요한 것은 무엇일까?

2) 미디어의 공정성을 한마디로 정의한다면 무엇일지 모둠원들과 토의해 보자.

③ 함께 모둠활동에 참여한 친구들과 함께 미디어의 공정성을 지키기 위한 가이드라인을 작성해 보자.

1) 미디어와 관련된 다양한 가이드라인을 인터넷 검색해 보고, 미디어의 공정성을 지키기 위한 가이드라인에 들어갈 내용을 정리해 보자.

 미디어의 공정성을 지키기 위한 가이드라인	<미디어의 공정성을 지키기 위한 가이드라인에 들어갈 내용 정리>
	1. ----- 2. ----- 3. ----- 4. ----- 5.

반영해야 할 내용			
1모듬			
2모듬			
3모듬			
4모듬			
5모듬			

2) 완성된 가이드라인을 모듬별로 공유하고 서로 피드백 내용을 반영하여 동영상으로 제작한다.
SNS에 올려 홍보한다.

- 핸드폰앱(VLLO 등)을 사용해 동영상 편집을 하고 완성한 동영상을 모듬별로 상영하며 한 모듬씩 돌아가면서 피드백을 받는다.
- 피드백의 내용을 반영하여 각 모듬의 최종 동영상을 수정 편집한다.
- 모듬별로 정리된 최종 영상을 개인 SNS(메신저, 카카오톡, 인스타그램, 페이스북, 카카오톡스토리, 블로그, 유튜브 등)에 올려 홍보한다.

4] 작성한 미디어의 공정성을 지키기 위한 가이드라인에 따라 다음 인터넷 기사를 분석해 보자.

문래동도 붉은 수돗물... "일부 이슬람 난민 소행일 수도"

2018.06.21 18:30 02

크게보기

이슬람 난민 유입! 알 '테러조직 소행' 가능성 대두
빈라덴-FBI "상수도도 테러 목표"
국내 지자체들 '상수도 테러 대응' 훈련
이탈리아, '상수도 오염 계획' 무슬림 추방하기도



▲ 인천 '붉은 수돗물' 발생지역에 붉은 대한항공 현수막.

[시사뉴스 000기자] 인천에 이어 서울 문래동에서도 '붉은 수돗물'이 발생하면서 시민 불안이 고조되고 있다. 이 가운데 근래 국내에 급격히 유입 중인 '이슬람 난민' 중 일부 '극단주의자' 소행일 가능성이 제기됐다. 21일 정보당국 관계자는 '붉은 수돗물' 사태 원인이 이슬람 극단주의 세력 테러일 가능성을 묻는 질문에 '배제할 수 없다'고 말했다.

미국 연방 사사국(FBI)은 9.11테러 직후인 지난 2001년 10월 '상수도도 테러 목표가 될 수 있다'고 밝혔다.

3. 언론사 가이드라인을 통해 공정성의 개념 탐구하기

① 아래 내용을 읽고 해당 방송사가 추구하는 공정성과 관련된 가치를 적어 보자.

KBS가 추구하는 공정성은 특정 견해, 세력, 집단에 편향되지 않은 내용을 방송함으로써 구현된다. 즉 시청자가 특정한 사안을 편견 없이 올바르게 이해하도록 어느 한쪽으로 치우침이 없이 전체를 아우를 수 있는 균형 잡힌 시각과 관점을 제시해야 한다. 공정성은 정확성, 균형성, 다양성, 중립성과 같은 가치들과 연관되어 있으며, 진실성이 더해졌을 때 비로소 완성되고 구현된다.⁴⁾

(1) 공정성과 관련이 있는 가치들

(), (), (), (), ()

② 가이드라인에 제시된 공정성과 관련된 가치들에 대한 설명을 읽고 요약해보자.

정확성은 단지 사실을 확보하는 데서 끝나지 않는다. 관련된 사안에 대해 시청자의 이해를 도울 수 있도록 충분한 사실을 전달해야 한다. 사실에 기초한 정확성만을 내세우다가 사실의 전후관계나 전망, 판단과 같은 중요한 요소들을 소홀히 취급하지 않도록 유의해야 한다. 이미 알려진 사실을 왜곡하거나 만들어 낸 자료를 사실로 제시하거나 현저하게 중요한 사실을 의도적으로 누락해서는 안 된다.

균형성은 특정 사안에 관련된 당사자의 견해를 균형 있게 반영하는 것을 의미한다. 특정 사안에 대해 사회 내 존재하는 다양한 의견의 폭과 비중을 고려하여 그 의견들이 적절하게 반영될 수 있도록 주의를 기울인다. 특히 사회적 쟁점이나 이해관계가 첨예하게 대립되는 사안을 다룰 때에는 관련 당사자의 의견을 균형 있게 반영하여야 한다.

KBS는 대립되거나 논쟁적인 사안에 대해 관련된 당사자의 어느 한 쪽을 편들지 않고 사회 각계각층의 다양한 의견과 시각이 공정하게 다루어지도록 해야 한다. 사회적으로 논쟁적인 사안이나 시청자들이 이해하기 복잡한 사안의 경우 서로 다른 입장과 관점을 종합적이고 심층적으로 전달하여 사안의 전체적인 맥락을 보여준다. 특히 인터넷이나 소셜 미디어 상의 여론은 어느 한쪽에 편향되어 있을 가능성이 높다는 점에 유의하여 상반되는 의견이나 관점이 반영될 수 있도록 한다.

중립성은 사회적으로 논쟁적인 사안의 경우 대립되는 어느 한 쪽의 관점에 속하지 않도록 입장을 정하는 것을 의미한다. KBS 제작자는 논쟁이 되는 사안에 대해 특정 관점에서 취재, 보도, 방송해서는 안 되며 시청자가 올바른 판단을 할 수 있도록 객관적인 입장에서 전달해야 한다.

〈정확성〉	〈균형성〉
〈다양성〉	〈중립성〉

③ 균형성과 중립성의 개념 차이를 찾고, 해당 사례를 찾아보자.

	균형성	중립성
개념		
사례		

4) 출처: KBS 방송제작 가이드라인

4. 언론사 가이드라인 표현적 차원 분석 적용하기

- ① 아래 한 언론사의 ‘보도 준칙’에서 ‘편향과 주관 배제’ 지침을 참고하여 기사1과 2에서 기사의 객관성을 해치는 표현을 찾아보자.

[편향과 주관 배제]

- 1) (기사의 주관적 표현 지양) 기자의 주관을 드러내거나 근거가 불명확한 서술어를 최대한 피한다. ‘~로 알려졌다/전해졌다/전망이다’ 등 판단의 주체를 분명히 밝히지 않고 서술하면, 기자의 주관이 개입됐거나, 일부 취재원의 입장만 강조하거나, 일부 내용을 과도하게 일반화하는 경우로 오해받을 수 있으므로 될 수 있으면 사용하지 않는다.
- 2) (인용문의 주관적 술어 지양) 기사에서 직접 인용문의 술어는 ‘말했다’, ‘발표했다’, ‘밝혔다’ 등 담담하고 건조한 표현으로 가급적 통일한다. 취재원의 발언을 직접 인용할 때 ‘주장했다’, ‘촉구했다’, ‘강조했다’, ‘압박했다’ 등의 술어를 쓰면 기자의 주관과 판단이 개입된 것으로 오해할 수 있으므로 될 수 있으면 다른 말로 바꾸어 쓴다.
- 3) (비판적 내용의 익명 인용 지양) 비판·비난·공격·폭로 등의 내용을 다룰 때는 최대한 실명 취재원의 발언에 근거해 보도한다. 익명 취재원의 발언을 빌려 특정 대상을 비판하면 기자가 의도적으로 그 내용을 조작했다고 오해받을 수 있으므로 되도록 이를 피한다. 불가피하게 비판·비난·공격·폭로 등의 내용을 익명 취재원에 근거하여 보도할 경우에는 공격받은 대상자의 반론을 충분히 실는다.
- 4) (일방적 비방을 담은 제목 지양) 개인, 단체, 집단, 기관 등을 일방적으로 공격하는 발언, 사실에 근거하지 않고 부당하고 감정적으로 비판하는 발언 등을 직접 인용하여 기사의 제목으로 달지 않는다. 특정한 발언과 표현을 강조하여 기사 제목을 붙이면 사안을 오도하거나, 기자 및 편집자의 주관 및 의견을 과도하게 부각하는 것으로 오해받을 수 있으므로 되도록 피한다. 발언 또는 발표 내용 자체가 중대한 경우, 신속한 보도를 위해 꼭 필요한 경우는 예외로 할 수 있다.

[기사1]

속타는 소상공인 앞에 두고… “오늘 대출접수 끝” 6시 칼퇴근

경기도 동탄에서 유아 체육관을 운영하는 이모씨는 지난 2월 초 신청한 코로나 대출이 감감무소식이어서 두 달쯤 후인 지난 30일 경기신용보증재단 한 지점을 찾았다. 함께 신청한 다른 사람들은 전부 받았는데, 자신만 늦어지는 이유를 물었더니 직원은 “운이 나쁘다고 생각하시라”는 황당한 대답을 했다. 직원은 이씨에게 앉으라는 말도 않고 점심을 먹으러 나갔다.

이씨는 두 달째 직원들에게 월급을 주지 못하고 있다. 이씨는 “속에서 화가 불같이 치밀었지만 직원들을 생각하니 참을 수밖에 없었다”고 말했다. 자영업자 김모씨는 지난달 24일 은행에 대출을 신청하러 갔다가 빈손으로 돌아와야 했다. 은행은 “경기신보가 하루 접수 건수를 정해 놓아 신청을 더 받을 수 없다”고 설명했다. 김씨는 “대출 신청 접수도 제한이 있다는 게 납득이 안 된다”며 “답답해 죽을 지경”이라고 토로했다.(하락)

[출처] 리포트래시 신문. 2020.04.03.

[기사2]

경기지역 경제 회복 더뎠다...4분기 소폭 개선 전망

(중략)

이같은 설비투자 감소 기조는 4분기에도 이어질 것으로 전망된다. 자동차는 전 분기 수준의 설비투자가 이뤄질 것으로 전망되는 한편 반도체는 올해 중 IT 수요 회복 불확실성과 주요 기업의 수익성 악화로 감소세가 유지될 것으로 조사됐다. 건설투자 역시 3, 4분기 감소세가 이어질 것으로 보인다.

민간부문은 주거용 건물을 중심으로, 공공부문은 신규수주가 줄어 소비가 감소한 것으로 나타났으며 향후 민간은 미분양 주택 감소에도 불구하고 부동산PF 부실 등의 우려로 회복세가 제한적일 것으로 예상된다. 공공 역시 올해 SOC 예산 축소 등으로 하락세가 유지될 것으로 예상된다.(하락) [출처] 경기신문 2023.09.25

- ② 다음은 언론사 ‘사설’의 일부이다. 표현 중 가리키는 대상에 대해 편향된 생각을 갖게 할 수 있는 표현이 있는가? 어떠한 가정이 함축되어 있는지 토의해 보자.

중세 논의보다 무차별 복지 개혁이 먼저다
고교생까지 선거판에 몰아넣자는 말인가?
‘세월호 우울증’ 벗어나 정상적인 경제활동으로 돌아갈 때
8.31 부동산 종합대책 ... 부동산 부자들에게 세금 폭탄

5. 공정성 토론하기

- ① 다음은 매체 생산자의 공정성에 대한 글이다. 이를 바탕으로 매체 생산자가 공정성을 위해 어떤 태도를 가져야 할지 짚고 이야기해 보자.

불편부당이란 공평하여 어느 쪽으로도 치우침이 없다는 의미이다. 대립하는 관점이 있을 때 중립성을 유지하는 것은 공정한 태도처럼 보인다. 하지만 모든 문제에 절대적인 중립성을 유지하는 것이 과연 공정한가에 대한 의문이 발생한다. 이를테면 소수의 견해를 우세한 의견과 꼭 같은 비중으로 다루어야 하는지에 대한 문제가 있다. 그래서 ‘적절한’ 불편부당을 강조하기도 한다. 영국의 BBC 제작 가이드라인에서는 논쟁적 주제를 다룰 때에는 이 점을 분명히 알리고, 비중이 있는 다양한 시각이 존재한다는 점을 인정해야 하며, 그것을 잘못 재현하지 않도록 해야 한다고 제시하고 있다. 또 소수의 견해를 어느 정도 반영하는 것이 적절한지에 대해 합리적 판단이 필요하다고 말한다.

- 학생1:** 문제마다 관점의 비중이 다르니까 항상 중립만 지키는 것은 적절하지 않다고 생각해. 매체에서 소수의 견해를 다수의 견해와 동일한 비중으로 반영한다면 여론을 왜곡할 수 있어서 문제야. 합리적인 판단을 통해 적절한 비중으로 다루는 것이 필요해.
- 학생2:** 여러 관점이 대립할 때 적절한 비중을 판단하는 것은 쉽지 않아. 모든 사안에서 중립성을 철저하게 지키는 것이 공정하다고 생각해. 또 소수의 견해라 하더라도 존중할 필요가 있어. 사회적 약자의 목소리에 관심을 가질 수 있도록 동일한 비중으로 다루는 것이 필요해.

② 매체 자료 공정성 분석하기

[단계1: 배경지식 활성화 및 독자로서 고정관념이나 관점 점검하기]

1. 다음 글을 읽고 ‘인공지능 웹툰’에 대한 자신의 생각을 나눠보자.

시가 창작 분야에 발을 들이면서, 만화계도 인공지능의 역할을 고민하기 시작했다. 가장 먼저 주목받은 건 창작의 도구로서 인공지능의 역할이다. 네이버 웹툰은 2017년 말, 네이버의 부설 연구소인 네이버랩스와 협업해 <마주쳤다>(하일권, 2017~2018)를 연재했다. 독자가 사진을 찍으면 이 사진을 바탕으로 주인공의 얼굴을 인공지능이 합성, 독자마다 다른 주인공의 얼굴로 작품을 감상하게 되는 작품이었다. 창작의 측면에서도 네이버 웹툰은 작품의 콘티(러프 스케치)에서 펜선 그리기를 돕거나 채색과 명암을 넣는 인공지능 프로그램을, 일본의 셀시스는 이미지 제작 프로그램 클립스튜디오의 인공지능 채색과 애니메이션 도구를 2019년 공개했다.

플랫폼과 제작사 입장에서 인공지능 창작은 놓칠 수 없는 투자 기회다. 아이디어만 있으면 거의 무한한 결과물을 내놓을 수 있으며, 마감에 결코 늦지 않는 존재의 등장이다. 반면, 창작자의 입장에선 섬뜩한 미래다. 이미 영화 산업은 제작기간 단축, 성공 가능성 타진에 인공지능을 활용하고 있다. 특히 넷플릭스는 인공지능을 활용해 작품을 추천하는 알고리즘을 일찍부터 활용해 지금의 위치에 올라설 수 있었다. 하지만 물리적인 촬영과 편집 작업이 필수적인 영화나 드라마 분야에서 추천 시스템 외에 제작의 영역에서 인공지능의 도입은 생각보다 느릴 것으로 전망된다.

(1) 인공지능 웹툰이 무엇인지 적어 보자.

(2) 인공지능 웹툰에 대한 자신의 생각과 관점을 친구들과 이야기해 보자.

(3) (2)를 바탕으로 인공지능 웹툰에 대해 우리가 갖고 있는 다양한 관점을 정리해 보자.

인공지능 웹툰

[단계2: 매체 자료 분석과 이해]

2. 다음 매체 자료 (가), (나)의 구성 요소와 주요 내용을 파악하며 읽어보자.

(가)

“도둑질한 그림, 싫어요” AI 후보정 네이버 웹툰 신작 ‘시끌’

2023.05.24 16:35 일백
김은성 기자

생성형 AI로 제작 의혹 제기된 웹툰
 컷마다 화풍 변화·다른 작품 유사 지적
 독자들, 날선 비판...“별점 테러” 움직임



신과 함께 돌아온 기사왕님

공/현의 사람살라 > 그림 천천후아점사 > 시끌 웹툰 - 현재연망가

이세계에서 300년동안 악마사냥을 하다 지구로 귀환했다.
하지만 나 혼자 오진 않았다.

#태그 유스웹툰작

경향신문, 김은성 기자, 2023.05.24.

생성형 인공지능(AI)이 글을 쓰고 그림을 그리는 시대가 도래하면서 AI 기술이 웹툰 업계에서도 ‘뜨거운 감자’가 됐다. 웹툰 제작 과정에 AI를 얼마나 이용해도 되는지 등에 대한 최소한의 가이드라인 마련이 시급하다는 지적이 나온다.

24일 웹툰 업계에 따르면 네이버웹툰 신작 <신과 함께 돌아온 기사왕님>이 생성형 AI로 제작됐다는 의혹에 휩싸여 독자들로부터 비난받고 있다. 전날 무료로 공개된 1화 별점은 1.94점(10점 만점), 전체 별점도 2.40점에 그쳤다. 이는 네이버웹툰에서 연재 중인 요일 웹툰 600여편 중 최하위에 가까운 수준이다. 독자들은 댓글과 사회관계망서비스(SNS) 등을 통해 사물이나 옷의 세부적인 모양, 화풍이 컷마다 조금씩 변하고 손가락 등이 어색한 특징 등을 들어 작품 전반에 생성형 AI가 상당 부분 활용했다는 의혹을 제기했다. 아울러 다른 네이버 웹툰의 작품과 그림체가 유사하고, 다른 작가의 그림을 무단으로 사용해 상업적으로 돈을 벌고 있다는 주장도 나왔다.

독자들은 “창작자면서 저작권 문제로 말 많은 AI 그림을 쓴 것인가?” “딸각이는 작가가 아닙니다” “이 웹툰이 연재된다며 바로 양산형 AI 웹툰들이 판을 치게 될 것” “정당하지 않은 데이터를 무단으로 쓰면 수많은 직업이 사라질 것” “도둑질과 무엇이 다른가?” 등의 날선 비판을 가하며 ‘별점테러 하자’는 움직임이 일고 있다. 이에 웹툰을 제작한 블루라인 스튜디오는 입장문을 내고 “생성형 AI를 활용한 것이 아니라 AI로 후보정 작업을 했다”고 밝혔다. 블루라인 스튜디오는 “효율적인 작업을 위해 AI를 활용해 마무리 작업은 했지만, 창작의 영역에서는 스튜디오에서 작업을 진행했다”고 설명했다.

그간 웹툰 업계에서는 AI가 작가의 자리를 대체하는 것 아니냐는 창작자 측의 우려에 주로 초점을 맞춰 AI 활용에 대한 논의가 진행됐다. 이번 논란을 통해서는 창작자 못지않게 AI에 대한 독자들의 거부감이 거세다는 점이 수면 위로 드러났다는 평가가 나온다. 독자들은 생성형 AI가 무단 학습한 데이터로 명령어와 마우스 클릭을 통해 제작한 웹툰을 상업적으로 판매하는 것에 대해 거부감을 표하고 있다. 이와 관련해 기술을 무조건 금지하기보다는 활용 여부를 공개하는 등의 가이드라인이 필요하다는 의견이 나온다.

관련한 법적 근거 마련도 추진 중이다. 국회에는 최근 이미지와 음악 등 콘텐츠가 AI 기술로 만들어진 것이라는 사실을 인식할 수 있게 콘텐츠 제작자가 이를 표시하자는 내용의 콘텐츠산업진흥법 일부개정안이 발의됐다. 한국만화가협회 등 창작자 단체에서는 AI 주제로 포럼을 열고 가이드라인 관련 논의를 이어가고 있다. 네이버웹툰 측은 “공식적인 가이드라인은 없으나 내부적으로 면밀히 검토하고 있다”고 설명했다.

효율적인 작업을 위해서 마무리(보정) 단계에서 AI를 활용하였으나, 창작의 영역에 있어서는 직접 스튜디오에서 작업을 진행하였습니다.

다만, 해당 과정에서 미흡한 결과물을 보여드려 독자분들께 심려를 끼쳐드린 점 죄송하다는 말씀드리며,

독자님들이 남겨주신 댓글들을 살펴보고 지적해주신 부분들에 대해 아래와 같이 개선하였습니다.

- 유명 캐릭터와의 유사성이 지적된 캐릭터(나무인간 군라르)가 출연한 것을 삭제

- AI 보정을 삭제한 1-6화의 재업로드

이후 모든 원고는 AI 보정 없이 연재를 진행하도록 하겠습니다.

독자분들께 심려를 끼쳐드린 점 거듭 죄송합니다.

창작자에 대한 존중을 잊지 않고 좋은 작품을 만들어나가는 블루라인 스튜디오가 될 수 있도록 노력하겠습니다.

| 블루라인 스튜디오가 AI 후보정에 대해 밝힌 입장. |

(나)



비즈니스한국, 강은경 기자, 2023.06.22.

AI가 그린 웹툰도 작품일까. 최근 네이버웹툰 신작 ‘신과 함께 돌아온 기사왕님’의 생성형AI 활용을 두고 독자들의 반발이 커지면서 갑론을박이 벌어졌다. AI 웹툰이 판치게 되면 산업 생태계가 망가지고 그 피해를 고스란히 작가와 독자가 입게 될 것이라는 비판이 거세다. 창작에 대한 이해나 고민 없는 이른바 ‘딸각이 작가’(마우스 클릭만으로 웹툰을 만드는 작가)나 질 낮은 양산형 작품이 생겨날 것이라며 직접적인 거부 반응도 쏟아졌다.

구체적인 반대 논리는 저마다 다르지만 모두 웹툰에 대한 오랜 애정에서 나온 우려다. 작품에 대한 ‘별점 테러’와 포털에 보이콧 게시글이 이어지자 AI가 만든 웹툰은 인정할 수 없다는 여론이 주목 받았다. 그 후 양대 플랫폼인 네이버웹툰과 카카오웹툰이 각각 공모전에서 생성형AI 활용에 선을 그으며 논란은 다소 가라앉은 모양새다.

이번 사태를 지켜본 웹툰 업계 종사자들은 “예상보다도 반발이 거셌다”고 입을 모은다. 해외에서는 이전부터 AI가 이미지나 시나리오 등을 창작하는 것에 대해 논쟁이 계속되고 있다. 웹툰 역시 비슷한 상황에 놓이게 되리란 전망이 있었지만 특히 작가 외에 독자들의 격한 거부감을 확인하는 계기가 됐다는 평가다. 하지만 업계는 웹툰 산업에 AI가 침투되는 현상은 막을 수 없는 흐름으로 본다. ‘뒹어놓고 반대’가 모두에게 득 될 것이 없다는 데에도 공감한다. 관련 논란이 웹툰 종주국인 한국에서 물꼬를 튼 만큼 이번 사태를 통해 AI 웹툰 창작에 대한 사회적 합의를 시작해야 한다는 목소리가 나온다. 웹툰과 AI는 공존 불가능할까. 업계 종사자들의 이야기를 들어봤다.

#과로·수익 구조 개선할 좋은 도구 될까

“당분간은(AI 활용 시도가) 위축되겠죠. 하지만 거스를 수는 없다고 봅니다. 웹툰은 협업이 필수라 흥행 작가가 아니면 안정적인 수입을 확보하기 어려운 게 현실이에요. 혼자 일해도 무방한 다른 분야 작가들에 비해서 수익 구조가 불리한 편인데 적절하게 활용할 수 있다면 오히려 좋은 기회가 될 수도 있지 않을까요(업계 관계자 A 씨).”

#일부 작업에선 이미 활용...“한계 넘는 작품 나올 수도”

업계 관계자 B 씨는 “작가들 사이에서도 다양하게 입장이 나뉘는 것으로 파악하고 있다. 혼자 스토리부터 그림까지 다 하는 작가들은 채색이나 배경 등에서 활용할 때 효율적일 것이라는 긍정적인 피드백을 주는 경우도 더러 있다. 반대로 채색 전문 작가처럼 작업 일부를 담당하는 분업 작가들은 본업을 위협 받을 수 있는 상황이다 보니 거부반응을 보이는 것 같다”고 짐작했다.

#저작권 관련 사회적 합의 시작해야...작가 교육도 필요

AI 활용에 대한 우려는 생성형AI로 쏠린다. 기존에는 콘텐츠 생산에 최소 수백에서 수천 장의 데이터가 필요했다면 최근에는 열 몇 장의 그림을 가지고 학습 모델 하나를 만들 수 있는 작업 도구가 나왔다. 16장 정도만 있어도 그림체를 학습하는 상황에 이른 것이다. AI 활용이 결국 누군가의 저작권을 침해하는 결과를 낼 것이라는 우려가 더욱 커진 것도 이 때문이다.



지난해 8월 콜로라도 주립 박람회 미술대회 디지털아트 부문에서 1등을 한 '미드저니를 통한 제이슨 앨런'의 〈스페이스 오페라 극장〉. 사진=제이슨 앨런 디스코드 캡처

(1) (가)와 (나)의 생산자와 이용자를 파악해 보자.

생산자 - 이 뉴스를 작성한 사람은 누구인가요? 이 뉴스의 발생기관은 어디인가요?
 이용자 - 이 뉴스가 전달되는 플랫폼의 주 이용자는 누구인가요?
 - 누가 이 뉴스에 관심을 가질 것 같나요?

	(가)	(나)
생산자	경향신문, 김은성 기자	비즈니스한국, 강은경 기자
이용자	불특정 다수, 웹툰, 인공지능, 논란 등에 관심을 보인 사람	경제 뉴스 구독자, 경제에 관심이 많은 사람

(2) (가)와 (나)의 주요 내용을 정리해 보자.

	(가)	(나)
제목에서 강조되는 내용은 무엇인가요?	인공지능 웹툰이 논란이 되고 있다.	인공지능 웹툰이 확산되고 있다.
뉴스에 등장하는 취재원은 누구인가요?	독자, 인공지능 웹툰 이용 업체, 한국만화가협회	독자, 웹툰 업계 관계자 다수, 웹툰산업협회 회장, 한국만화가협회 이사
뉴스에 포함된 사진이나 이미지가 강조하는 내용은 무엇인가요?	인공지능을 이용한 웹툰 업체의 사과문 웹툰 작품에 인공지능을 이용하는 것이 잘못되었다는 인상을 줌.	미술대회에서 수상을 한 인공지능 창작 미술 작품 인공지능 작품의 예술성이 뛰어나다는 인상을 줌.
이 뉴스의 핵심 내용은 무엇인가요?	인공지능을 이용한 웹툰에 대한 독자들의 반발이 크다.	인공지능 웹툰의 긍정적 측면이 크고, 앞으로 인공지능 웹툰이 확산될 것이다.

[단계3: 매체 자료 평가하기]

3. (가)와 (나)를 비교하여 공정성을 평가해 보자.

(1) 매체 자료의 균형성을 평가해 보자.

- 한쪽의 입장이나 주장에 치우쳐 있지 않나요?
- 해당 사건에 대한 당사자의 입장을 반영했나요?
- 양쪽의 근거가 논리적으로 제시되고 있나요?

(가)	(나)
<ul style="list-style-type: none"> ○ AI웹툰에 반대하는 독자의 입장이 많은 비중을 차지함. ○ AI웹툰에 대한 웹툰 업계의 입장을 뒷받침하는 근거를 제시하지 않음. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ AI웹툰에 찬성하는 웹툰 업계의 입장이 많은 비중을 차지함. ○ AI웹툰의 긍정적 측면을 뒷받침하는 근거를 제시할 때 통계 자료를 활용하여 구체적으로 제시함. ○ AI웹툰에 반대하는 입장의 논리를 단순화하여 제시함.

(2) 매체 자료의 중립성을 평가해 보자.

- 사건의 내용을 이해하는 데 필요한 정보를 충분히 제공하고 있나요?
- 사실을 왜곡하거나 중요한 내용을 감춰서 표현한 부분은 없나요?
- 단어 선택이나 문장 표현이 객관적으로 이루어졌나요?

(가)	(나)
<ul style="list-style-type: none"> ○ 웹툰 업계의 입장을 구체적으로 다루지 않음. ○ ‘도둑질한 그림, 시골, 낚시 비판’ 등 AI웹툰을 부정적으로 보는 입장의 언어 표현을 사용함. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 웹툰 업계의 입장을 상세하게 제공함. ○ 2021 웹툰 작가 실태조사 중 ‘창작 활동의 어려움 항목’에서 ‘적고 불규칙한 수입’(76.2%)을 배제함. ○ ‘대세, 이미, 웹툰에 대한 오랜 애정에서 나온 우려, 덮어놓고 반대, 사회적 합의’ 등 AI웹툰을 긍정적으로 보는 입장의 언어 표현을 사용함.

(3) 매체 자료의 다양성을 평가해 보자.

- 사건에 대한 다양한 관점을 보여줄 수 있도록 취재가 이루어졌나요?
- 사회적 약자나 소수의 입장을 고려하고 있나요?

(가)	(나)
<ul style="list-style-type: none"> ○ AI웹툰에 긍정적인 독자, 웹툰 업계의 반응을 다루지 않음 	<ul style="list-style-type: none"> ○ AI웹툰에 긍정적인 독자, 웹툰 업계의 반응을 다루지 않음 ○ 분업 작가의 구체적인 입장 배제

[단계4: 매체 자료의 영향력을 해석하고 성찰하기]

4. 사회 문화적 맥락을 고려하여 매체 자료가 사회에 미칠 영향을 평가해 보자.

(1) 다음 글을 바탕으로 (가)와 (나)를 제작한 의도와 독자에게 미칠 영향을 분석해 보자.

[사회 문화적 맥락 자료]

수용자들은 매체 자료의 정보가 자신과 관련이 있다고 생각할 때 정보에 관심을 갖고 사용한다. 그래서 언론은 자신이 가장 중시하는 수용자에 맞춰 뉴스의 순위를 정하는 문화를 갖고 있다. 일반적으로 종합지의 수용자는 정치, 경제, 사회 등 다양한 분야의 뉴스에 관심이 많지만, 경제지의 수용자는 경제적인 측면에 더 많은 관심을 갖고 있다.

건강 분야에서 종합지는 병, 건강관리, 보건정책 분야의 뉴스를 많이 보도하고, 경제지는 건강 상품, 산업 기사를 가장 많이 보도하였다. 종합지는 건강과 정책 문제를 가장 중시했고, 경제지는 산업적인 측면에 가장 큰 비중을 두었다. 경제 기자들은 경제적 뉴스의 가치를 더 중시하기 때문에 건강 분야의 기사에서도 경제지 기자들은 종합지 기자들보다 경제적 가치를 중시했다고 볼 수 있다. 결론적으로 종합지와 경제지의 건강 분야 기사에서 나타난 보도 양상의 차이는 뉴스 생산 목표의 차이에서 발생했다고 할 수 있다.
- 오대영, 최민음(2016). 한국 일간지의 헬스기사 보도양상: 종합지와 경제지의 차이를 중심으로.

- 매체 자료가 어떤 독자들에게 영향을 미칠 수 있을까요?
- 매체 자료의 생산자가 독자에게 바라는 것은 무엇일까요?

(가)	(나)
<ul style="list-style-type: none"> ○ 인공지능을 활용한 웹툰 작품에 독자들이 반발한 사건에 관심을 보이는 독자들에게 사건의 원인과 전개 과정을 전달하고자 함. ○ 인공지능 웹툰에 대한 부정적 인식이 많다는 것을 알게 됨. ○ 인공지능 웹툰에 반대하는 관점에서 사건을 해석하게 됨. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 경제 분야에 관심이 많은 독자들에게 인공지능 웹툰 사건을 계기로 인공지능이 웹툰 산업에 미칠 영향을 전달하고자 함. ○ 인공지능 웹툰이 웹툰 업계 전반에 확산될 것으로 판단할 수 있음. ○ 인공지능 웹툰에 찬성하는 관점에서 사건을 해석하게 됨.

(2) 처음 자신이 인공지능에 대해 가졌던 생각이나 관점이 기사를 읽으면서 달라졌나요? 무엇 때문에 달라졌는지 친구들과 생각을 나누어 봅시다.


II. 고등학교 교수학습 자료

〈교수학습 과정안〉

- 시의성, 영향성이 높은 사회적 의제를 선정하여 다양한 매체 자료를 비판적으로 분석하고, 자신이 주제를 주체적으로 수용한 결과를 바탕으로 매체 자료를 제작함.
- 다음 과정안에 포함된 상자 안의 ‘㉠’은 주요 개념이나 활동을 위한 교사용 도움말이며, 각 교수학습활동의 성격을 드러내기 위해 ㉡ ㉢ ㉣를 명시함.

◆ 의제: ‘미등록 외국인’을 불법 체류자로 부르는 한국인, 이주민 비하인가?

단계	차시	주요 교수·학습활동	내용 요소	활용할 자료 및 비교
문제 인식하기	1	<p>학습 활동 안내 및 주요 개념 이해하기</p> <p>① 사회적 의제 개념 이해하기 ㉮</p> <ul style="list-style-type: none"> - ‘의제’란 무엇일까? 관련 영상 ㉠ 보고 ‘의제’의 뜻 생각해 보자. - 휴대전화 등을 활용하여 ‘사회적 의제’의 의미를 밝혀 보자. <p>㉮ 의제란 회의에서 의논할 문제. 사회적 의제란 사회 구성원들로부터 관심을 받아 사회적인 논의가 필요한 대상이 된 문제나 이슈를 말함.</p> <p>② 지금, 여기의 사회적 의제 찾아보기 ㉮㉮</p> <ul style="list-style-type: none"> - 최근에 논의되는 사회 문제는 무엇인가? 우리가 중요하게 여기는 사회적 의제는 무엇인가? 왜 그렇게 생각하나? - 그렇게 생각하는 데 영향을 미친 매체는 무엇인가? 해당 내용이 매체에서 어떻게 그려지는지 사례를 들어 말해 보자. <p>㉮ 사회적 의제에 대한 흥미를 북돋우고, 이를 바탕으로 뉴스, 영화, 개인 방송 등의 매체 자료가 사회적 의제에 접근하는 방식 또는 문제점을 거칠게라도 살펴볼 수 있게 유도하는 사전 활동임.</p>	<p>① 사회적 의제</p> <p>② 매체자료 공유하기 / 사회 문제에 대한 관심</p>	<p>㉠ 전문가/국민이 뽑은 중요 의제 (KBS, 2022)</p> 
문제 해결하기	2~3	<p>사회적 의제를 다룬 매체 자료 인식하기</p> <p>① 자신의 선입견, 마인드맵으로 살펴보기 ㉮</p> <ul style="list-style-type: none"> - ‘한국에서 일하는 이주민(외국인 노동자)’에 대한 자신의 인식을 마인드맵으로 옮겨 보시다. - 친구들과 마인드맵을 나눠보고, 어떤 것들이 중심에 있는지 말해 보시다. 왜 그런 결과가 나왔다고 생각하나요? - 관련 영상 ㉢을 보고 ‘불법 체류자’를 ‘미등록 외국인’으로 부르는 것에 대한 친구들의 찬반 의견을 확인해 보시다. <p>㉮ ‘미등록 외국인’을 불법 체류자로 부르는 한국인, 이주민 비하인가?가 이번 본 수업에서 다루는 사회적 의제이나 제목 제시는 위 활동 중 세 번째 찬반 의견 확인 때 제시하는 것이 적절. 왜냐하면 학생들이 이주민 즉 외국인 노동자에 대한 날 것 그대로의 인식을 드러낼 수 있도록 하기 위해서임.</p> <p>② 실제 이주민 인터뷰와 친구들의 마인드맵 비교해보기 ㉮</p> <ul style="list-style-type: none"> - 관련 영상을 보고, 이주민들은 ‘한국에서 이주민으로 산다는 것’이 어떻다고 이야기하는지 말해 보시다. - 관련 영상 ㉣ 속 이주민들이 우리 모두의 마인드맵 본다면 반응이 어떨까요? 왜 그렇게 생각하나요? <p>사회적 의제를 다룬 매체 자료 분석하기</p> <p>③ 매체 자료를 사회·문화적 맥락 고려하여 비판적으로 인식하기 ㉮㉮</p> <ul style="list-style-type: none"> - 이주민 비하를 비판하는 관련 기사 ㉤를 꼼꼼하게 읽어 보자. - 이 기사에 소개된 영화 장면 등 매체 자료들 살펴본 후, 기자의 비판이 지니는 타당성, 신뢰성, 공정성을 따져 보자. <p>㉮ 교사가 제시하는 세부 분석기준에 따라 매체 자료를 분석할 수 있음. 다만 학생들은 이미 중학교에서 신뢰성, 공정성에 대해 학습했기에, 모둠 활동 등을 통해 나름의 비판적 분석기준을 세워서 분석할 수도 있음.</p>	<p>① 사회 문제에 대한 관심</p> <p>② 존중과 상호 이해</p> <p>③ 사회·문화적 맥락 / 매체 자료 비판적 분석</p>	<p>㉢ 불법 체류자 VS 미등록 외국인 (EBS, 문해력플러스, 2022)</p>  <p>㉣ 한국에서 이주민으로 산다는 것 (IOM Seoul, 2022)</p>  <p>㉤ 이주민 비하 비판 기사 (일손 돕는 이주민 ‘내로남불’ 비하 심해, 중앙선데이)</p> 

단계	차시	주요 교수·학습활동	내용 요소	활용할 자료 및 비교
적용하기	4~5	<p>사회적 의제를 다룬 매체 자료 접근 및 분석하기</p> <p>① 앞서 찾았던 지금, 여기의 사회적 의제를 매체 자료에서 찾아 분석하기 ㉮</p> <div> <p>㉮ 선정한 사회적 의제를 다룬 매체 자료를 찾고, 다음 물음에 따라 매체 자료를 분석해 봅시다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 생산자는 누구이며, 주된 독자는 누구인가? - 해당 매체의 특성은 무엇인가? (영화) 현실을 어떤 관점에 따라 재현하고 있는가? (뉴스) 다양한 관점을 공정하게 다루고 있는가? (개인방송) 생산자는 해당 분야의 전문가인가? - 매체 자료를 보며 고려해야 할 사회·문화적 맥락은 무엇인가? - 매체 자료에 어떤 의도가 숨어 있나? - 내용의 신뢰성, 타당성, 공정성은 어떠한가? (신뢰성) 출처는 믿을만한가? (타당성) 의제와 관련해 이치에 맞는 내용이나 주장을 다루는가? (공정성) 매체 자료에 배제된 관점이나 내용은 무엇인가? </div> <p>사회적 의제를 다룬 매체 자료 제작하기</p> <p>② 소통 맥락과 매체 특성을 고려하여 위 내용을 다룬 카드 뉴스를 제작하기 ㉮</p> <ul style="list-style-type: none"> - 위 ①번의 활동 결과를 카드 뉴스에 담아 봅시다. - 내용 및 구성은 2~3차시 문제해결하기 단계의 ① 기사를 참고합니다. - 카드 뉴스 특성 및 제작은 관련 동영상 ㉮를 참고하세요. <div> <p>㉮ 카드 뉴스 제작은 동 학년 성취기준인 '[10공국1-06-02] 소통 맥락과 매체 특성을 고려하여 다양한 목적의 매체 자료를 제작한다.'를 함께 다루기 위한 활동임. 구글 슬라이드로 만들되, 디자인 및 이미지는 미리캔버스 등 이용 가능. 수업 시수 또는 수업 설계에 따라 제외 가능.</p> </div>	<p>① 매체 자료 비판적 분석</p> <p>② 매체를 통한 사회 참여/매체 자료 제작</p>	<p>㉮ 카드 뉴스 만들기 (관심 있는 내용으로 뉴스 원고 쓰기, 유튜브 채널: 여기보세요)</p> 
		<p>〈모둠별 매체 자료 공유 및 성찰하기〉</p> <p>① 제작 완료한 카드 뉴스 공유하기 ㉮㉮</p> <ul style="list-style-type: none"> - 제작한 카드 뉴스를 구글 슬라이드로 공유합니다. - 친구들의 카드 뉴스 살펴보고, 인상적인 점을 메모합니다. <p>② 이번 단원을 통해 배우고 느낀 점 정리하기 ㉮</p> <ul style="list-style-type: none"> - 단원에서 익힌 것과 배운 것을 정리하고, 이를 발표해 봅시다. <div> <p>㉮ 단원에서 익힌 것과 배운 것은 사회적 의제를 다룬 매체 자료의 비판적 분석에서부터 친구들의 카드 뉴스를 보고 느낀 점 모두를 포괄할 수 있음.</p> </div>	<p>① 매체를 통한 사회 참여/매체 자료 공유하기</p> <p>② 존중과 상호 이해</p>	

