

혼합

03



미리내

인공지능 시대의 디지털 미디어 리터러시 수업 기획

- 교사 효능감과 학생 역량 강화를 위한 2022 개정 국어과 교육과정 연계
디지털 미디어 리터러시 수업





1. 주제: 인공지능 시대의 디지털 미디어 리터러시 수업 기획

- 교사 효능감과 학생 역량 강화를 위한 2022 개정 국어과 교육과정 연계 디지털 미디어 리터러시 수업

2. 주제 선정 배경

가. 디지털 미디어 리터러시 교육을 위한 주요 개념에 대한 이해 제고

시대에 따라 지배적인 미디어가 변화하고, 새로운 기술과 결합하여 활용의 맥락이 변화함에 따라 미디어 리터러시 교육의 내용과 방법은 변화해 왔다. 오늘날 전통적 재현 미디어는 디지털 서비스를 통해 생산·소비되고, 읽고 쓰는 삶 역시 디지털 서비스의 소통 맥락과 밀착되었다. 그러나 그간 국어과 교육에서의 미디어 리터러시 교육은 주로 ‘매체 자료’의 비판적 읽기나 작문이나 발표 등의 표현 활동을 위한 ‘매체 자료’의 활용을 중심에 두어 온 것이 사실이다. 국어과 교육에서의 디지털 리터러시 역시 정보 교과 차원의 기술 교육으로 치환되어 소홀히 다루어졌다.

디지털 환경에서 미디어 정보와 텍스트를 이해하고 활용하여 의미를 구성하는 과정에서 디지털 기기를 기능적으로 능숙하게 다루는 디지털 리터러시는 필수적으로 소요된다. 이에 “디지털 환경에서 학습자가 주도적이고 가치로운 삶을 살아가기 위해 디지털 기술을 올바르게 이해, 사용하여, 정보 및 그 내용문을 적절하게 탐색, 활용하고, 비판적으로 평가, 분석하며 생산적으로 소통, 참조하는 복합적인 역량”¹⁾으로서 디지털 리터러시는 국어과 매체 교육의 중요한 축으로 자리 잡을 필요가 있다.

그런데 디지털 기술 환경의 변화는 학생들에게 단순히 디지털 기기의 효과적인 이용 방법을 가르치는 것을 넘어 디지털 소통 맥락과 문화를 성찰하고, 바람직한 윤리 의식과 정체성을 추구할 수 있는 리터러시를 요구한다.

이러한 요구를 교육적으로 구체화하기 위한 개념으로서 ‘디지털 시민성’에 대한 이해는 매우 중요하다. 디지털 시민성은 디지털 기술의 사용과 관련하여 디지털 사회에 참여하는 새로운 능력으로서 접근되지만, 그 개념역은 포괄적이다.²⁾ 캐나다의 디지털 및 미디어 리터러시 센터인 Media Smarts에서는 디지털 시민성을 안전하고 책임 있는 방식으로 디지털 환경을 탐색하고, 이러한 공간에 적극적이고 건강하게 참여할 수 있는 능력으로 규정하고, 공감과 커뮤니티 구축, 긍정적인 기술 사용, 신뢰할 수 있는 정보 공유, 프라이버시 및 윤리 등을 예로서 제시하고 있다.³⁾

미국의 미디어리터러시 교육학자 Hobbs⁴⁾는 디지털 리터러시가 디지털 텍스트, 도구, 기술의 활용을 넘어 디지털 지식 공동체에 참여하고, 디지털 텍스트가 문화로 유통되는 방식에 대한 인식까지 포함하는 것으로

1) 노은희, 신호재, 이재진, 정현선. (2018). 교과 교육에서의 디지털 리터러시 교육 실태 분석 및 개선 방안 연구(연구보고 RRC 2018-7). 한국교육과정평가원.

2) 김영현. (2021). 디지털 시민성에 대한 사회과 교육적 함의. 학습자중심교과교육연구, 21, 127-144.

3) MediaSmarts. (2023). What is Digital Citizenship?. MediaSmarts. Retrived 2023. 03.28. <https://mediasmarts.ca/digital-media-literacy/general-information/digital-media-literacy-fundamentals/what-digital-citizenship>

4) Hobbs, R.(2011), Digital and media literacy: Connecting culture and classroom, Corwin Press.

보았다. 그리고 미디어 리터러시와 디지털 리터러시 간에 밀접한 관련성이 있음을 인정하며, 공통점으로 '정보의 신뢰성과 질에 대한 비판적 분석', '자기표현, 의사소통, 자기변호를 위한 미디어 생산', '의미 공유 상황에서의 해석 과정에 대한 인식', '미디어 콘텐츠의 장단점을 고려하여 사회적으로 책임감 있는 태도 형성'을 꼽으며 디지털과 미디어 리터러시(Digital and media literacy)라는 용어를 제안하였다.

디지털 시민성과 디지털 리터러시에 대한 포괄적 접근을 국어과 미디어 교육을 위한 이론적 토대로서 그대로 수용하기는 어려울 수 있다. 학습공동체 활동을 통해 2022 개정 국어과 교육과정 상의 매체 교육 내용과 방법의 지향점과 종합적으로 비교 검토하고, 디지털 미디어 리터러시 교육의 구체적인 상을 획득하면서, 수업 전문성 제고를 위한 실제적 지식을 갖출 수 있을 것이다.

나. 2022 개정 국어과 교육과정에서 '매체' 관련 주요 교육 내용 및 교수·학습 및 평가 방향의 이해

2022 개정 국어과 교육과정에서 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. 또한, 매체 영역의 핵심 아이디어로는 환경을 포함한 매체의 확장적 개념, 매체 이용자가 매체 소통에 관여하는 방식, 책임 있게 매체 소통에 참여하기 위한 시민으로서의 태도가 제시되었다. 각각의 핵심 아이디어는 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도 범주에 내용 요소와 대응된다. 매체 영역의 성취기준은 국어과의 다른 영역은 물론, 타 교과와도 연계할 수 있어 시민교육이나 융합 교육의 차원으로 구체화할 수도 있다.

국어과 핵심 역량에 디지털·미디어 역량을 포함함으로써, 디지털 다매체 시대로 변화한 언어 환경에서 디지털 미디어 리터러시가 교육 내용만이 아닌 교육 방법과 평가 전반에서 발현될 수 있는 교육을 요구하고 있는 것도 주목할 필요가 있다. 국어과 교수·학습 및 평가의 방향과 방법상의 지침으로서 매체 영역은 물론 국어과 수업 전반에서 실제 의사소통 맥락에 부합하는 교수·학습이 이루어지도록 디지털 윤리 의식을 기반으로 디지털 도구를 적극적으로 활용하는 것을 권하고 있다. 이에 따라 디지털 미디어를 학습의 내용, 도구, 환경이자 맥락으로서 탐구되고 활용될 수 있는 리터러시 교육에 대한 교사 전문성이 요구된다.

(1) 교수·학습의 방향

- (다) 디지털 환경에서의 의사소통 맥락을 고려하여 온·오프라인 수업을 적절하게 활용하고 온라인 수업에서도 교사와 학생 간의 상호 작용 및 학생과 학생 간의 상호 작용을 촉진할 수 있도록 하며, 학습자가 실생활에서 활용할 수 있는 디지털 도구를 적극적으로 활용할 수 있도록 교수·학습을 계획하고 운용한다.

(2) 교수·학습 방법

- 학습자가 실제 언어생활에서 디지털 도구를 사용하는 맥락을 고려하여 필요한 디지털 도구를 자기 선택적으로 활용하도록 하되, 디지털 도구의 활용 과정에서 지켜야 하는 디지털 윤리 의식을 함양할 수 있도록 한다.
- '매체' 영역에서는 매체 자료가 생산되고 소통되는 상황 맥락 및 사회·문화적 맥락을 고려하여 다양한 매체를 실제로 수용, 생산, 공유하는 활동과 자신과 우리 사회의 매체 소통 문화를 성찰하는 활동을 강조한다. 매체 영역의 학습 과정에서 지면을 통해 간접적으로 구현된 매체 자료를 일부 활용할 수 있으나, 되도록 디지털 기기를 활용하여 실제적인 매체 자료를 수용·생산할 수 있도록 하고, 학습자가 생산한 매체 자료를 다양한 온라인 플랫폼을 활용하여 공유할 수 있도록 안내한다. 또한 '매체' 영역에서는 '국어' 과목의 타 영역과 긴밀하게 연계함으로써, 학습자가 국어생활 전 영역에서 매체를 능동적이고 책임감 있게 사용할 수 있도록 지도한다.

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

전통적인 리터러시는 문자 텍스트의 이해와 해석에 중점을 두었지만, 최근 Chat GPT로 대표되는 생성 인공지능 기반 IT 기술의 발전은 리터러시의 개념을 텍스트와 상호작용하여 정보에 접근하고, 대량의 텍스트 데이터를 요약하여 정보를 습득하며 인공지능을 활용한 피드백을 바탕으로 자신의 읽기와 쓰기 능력을 점검하고 자기 조절할 수 있는 역량까지 확장될 수 있다.⁵⁾

그런데 국내외 인공지능 기술 발전이 가속화됨에 따라 인공지능을 단순한 도구가 아닌 의사소통 대상이나 사고를 매개하는 미디어로써 간주하여 비판적 이해 및 현명한 활용을 위한 미디어 리터러시 함양은 시급한 과제가 되고 있다⁶⁾. 개발자의 의도나 다양한 사회정치적 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 과정에서 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, 미디어 리터러시 차원에서 어떻게 교육에 도입되어야 하는지에 대한 논의는 빈약하다. 이에 국어교사들이 미래 인재 양성과 디지털 역량 함양이라는 새 교육과정의 요구 앞에서 디지털 시민성에 기초한 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. 학생들의 삶과 밀착된 디지털 기술 및 미디어 자료를 활용한 수업 사례 개발 및 적용

디지털 미디어 리터러시 수업은 수업 사례와 교재와 같은 가시적인 실체로 존재할 때 그 힘을 발휘할 수 있다. 국어교사들이 미디어 리터러시 교육의 필요성을 충분히 인지하고 새로운 교육과정에서 요구하는 디지털·미디어 소양과 인공지능과 디지털 환경에서의 미디어 리터러시 교육을 위한 교수학습 방향을 설정했다 하더라도, 당장 활용할 수 있는 구체적인 사례와 도구가 없다면, 힘 있는 수업 실천으로 이어지기는 어렵다. 매체 문해력 교육 실행을 위해서는 시의적절한 자료를 활용한 프로젝트형 수업을 설계하고, 매체 자료를 매개로 한 학생의 삶과 학습을 연계하는 데 더욱 주의를 기울여야 한다.⁷⁾ 더구나 모바일 환경에서 자라난 디지털 네이티브들 앞에서 기성세대 교육자들은 새로운 미디어 환경을 수업에 적극적으로 끌어들이는 데 여전히 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.

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

- 5) 원진숙. (2020). 인공지능 시대의 국어 문식성 교육의 혁신, 한국초등교육 31(특별호), 155-171.; 양수연, 고유라, 신효정, 주세형. (2023). 생성형 인공지능은 교사의 교육적 질문 생성 역할을 대신할 수 있는가 - ChatGPT가 생성한 읽기 질문의 활용 가능성에 대한 교사 인식 연구, 새국어교육 136, 117-165.; 오규설. (2023). 생성형 인공지능이 국어교육에 미치는 영향과 대응 방안-ChatGPT는 국어교육 도구인가, 위협인가?, 국어교육연구 82, 143-189.; 이유미. (2021). AI 시대의 리터러시 특성에 관한 연구: AI 리터러시와 관계 리터러시를 중심으로, 어문연구 110, 281-302
- 6) 정현선. (2020). 인공지능 시대의 미디어 리터러시의 오래된 과제와 새로운 과제. 새국어교육, 125, 7-37.; 편지윤. (2022). AI 알고리즘 기반 텍스트 환경에서 비판적 리터러시에 대한 단상. 국어교육연구 79. 국어교육학회, 37-76.
- 7) 장은주. (2022). 매체 문해력 교육 실행에 대한 고등학교 국어교사의 인식 연구, 우리말교육현장연구, 16(2), 41-69.

- 학습자의 삶과 밀착되어 있는 디지털 미디어 영역을 활용하여, ‘실제적인’ 교육이 되도록 한다.
- 디지털 미디어 활용 능력의 정도와 상관없이, 디지털 시민성의 가치와 미디어 리터러시의 변하지 않는 원칙에 의해 구성한다.
- 다양한 학교 수준 교육과정과 학습자 특성을 고려해야 하는 교수학습 맥락을 지닌 교사들의 상황에 따라 융통성 있게 활용될 수 있도록 한다.
- 웹툰, 웹 소설, SNS, 뉴스, OTT 플랫폼, 알고리즘 기반 소셜미디어, 생성 인공지능 기반 미디어 등 다양한 디지털 미디어 영역을 수업의 예로 활용할 수 있도록 실제적인 매체 자료를 제공한다.
- 인터넷 검색 포털 사이트(구글, 네이버, 빅카인즈 등), 동영상 제작(키네마스터, OBS 스튜디오, 프리미어 프로 등), 온라인 수업 플랫폼(구글 클래스룸, 뉴쌤, 팀즈, 웹엑스, 줌 등), 학생 퀴즈 앱(카훗, 퀴즈앤, 땡거벨 등), 학생 의견 수렴 도구 활용(구글 설문지, 네이버 폼 등), 학생 상호작용 및 토론 앱 활용(패드렛, 소크라티브, 잼보드, 멘티미터 등), 생각 정리 앱 및 협업툴 활용(캔바, 구글, 미리캔버스, 마인드맵, 알로 등), 생성 AI 프로그램(ChatGPT 3.5, MS의 Copilot, 구글 Gemini, 네이버 CLOVA X, 카톡 AskUp, 뽀튼; wrtn, 네이버 큐 cue: 등) 등 교수학습 상황에 적합한 디지털 기술과 도구를 활용하는 방안을 모색한다.
- 실제 수업을 위해 소단원을 개발하여 교재 및 활동지를 구성하고 수업에 모의 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 디지털 미디어 리터러시 수업 자료를 생산한다.
- 나. 국내외 디지털 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 디지털 미디어 리터러시를 실천할 수 있는 방법들을 고안한다.
- 라. AI 시대에 디지털 미디어 리터러시 교육을 통해 함양하고자 하는 역량들을 학습자들이 확인하고 현명한 미디어 소비자로서 거듭날 수 있는 방안들을 모색하고 탐구한다.

4. 참여 대상(학교, 학년, 인원수 등)

- 가. 옥산중학교 1학년 24명, 교사 1명
- 나. 노곡중학교 1학년 115명, 교사 1명
- 다. 관양고등학교 1학년 27명, 교사 1명

5. 추진 계획

가. 디지털 미디어 리터러시 개념 확립을 위한 선행 연구 탐구

나. 2022 개정 국어과 교육과정 성취기준 분석 및 관련된 디지털 미디어 분야 학습

- 국어과 글쓰기 생성형 인공지능 서비스 체험 워크숍 진행
- 디지털 미디어 리터러시 전문가 초청 강연 주최

다. 2022 개정 국어과 교육과정과 관련한 미디어 리터러시 수업 기획안(중, 고) 작성

라. 결과 공유 및 확산

- 한국언론진흥재단 보고회, 전국국어교사모임 및 전국미디어리터러시교사협회 연수 활용

6. 활동 내용

월	활 동 명	연구 활동 내용	참석 범위 및 인원
4	디지털 미디어 리터러시 개념 확립 및 탐구	<ul style="list-style-type: none"> ○ 연구주제 및 과제 방향 설정 ○ 디지털 미디어 리터러시 관련 논문 및 서적 분석 ○ 디지털 미디어 리터러시 기본 개념 이해 및 탐구 	회원 (교사6, 강사1)
5	2022 개정 교육과정 성취기준 분석 워크숍	<ul style="list-style-type: none"> ○ 2022 개정 국어과 교육과정에서 '매체' 영역 위주로 성취기준 분석 ○ 《디지털 세상에서 읽고 쓰는 힘!》의 옥현진 교수님의 초청 강의를 통해 미디어 환경의 급격한 변화를 고려한 미디어 지식의 학습과 활용 방안 모색 	회원 및 희망 교사 (교사14, 강사1, 교수1)
6	2022 개정 교육과정 성취기준 분석	<ul style="list-style-type: none"> ○ 2022 개정 국어과 교육과정 '매체' 영역의 두 가지 성취기준 [9국06-02], [10공국2-06-01] 집중 연구 ○ 이전 교육과정, 타 교과목 성취기준과의 연관성을 파악하고 성취기준별 핵심 내용 파악 	회원 (교사5, 강사1)
7	상반기 워크숍	<ul style="list-style-type: none"> ○ 미디어 관련 지식 학습 및 탐구 ○ 〈디지털 소양을 위한 미디어 리터러시 교육〉 저자인 교사를 초청하여 수업 사례 나눔 	회원 및 희망 교사 (교사 10)
7	디지털 미디어 리터러시 중학교 수업 개발 회의	○ 성취기준 [9국06-02] 분석 회의	회원 (교사 6, 강사1)
		○ 성취기준 [9국06-02] 관련 수업 설계	회원 (교사 5, 강사1)
8	디지털 미디어 리터러시 고등학교 수업 개발 회의	○ 성취기준 [10공국2-06-01] 분석 회의	회원 (교사 5, 강사1)
		○ 성취기준 [10공국2-06-01] 관련 수업 설계	회원 (교사 6, 강사1)
9	디지털 미디어 리터러시 중학교 수업 개발	○ 성취기준 [9국06-02] 수업 자료 개발 1	회원 (교사 6, 강사1)
		○ 성취기준 [9국06-02] 수업 자료 개발 2	회원 (교사 6, 강사1)
10	디지털 미디어 리터러시 고등학교 수업 개발	○ 성취기준 [10공국2-06-01] 수업 자료 개발 1	회원 (교사 6, 강사1)
		○ 성취기준 [10공국2-06-01] 수업 자료 개발 2	회원 (교사 6, 강사1)

월	활동명	연구 활동 내용	참석 범위 및 인원
11	수업 기획안, 사례 발표 및 피드백	<ul style="list-style-type: none"> ○ 1년 동안 개발한 기획안을 공유하는 워크숍 개최 ○ 구성원 간 공유하였던 의문점, 설정했던 방향을 전문 강사에게 묻고 함께 사례 공동 연구 ○ 기획안별 수업 사례 발표 및 피드백을 통한 성장과정 발표 	연구회원 및 희망자 (교사 13, 강사1)

※ 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: 2024.05.25., 2024.07.13.-14.
- 장소: 전국국어교사모임 사무실 및 춘천 일대

나. 참가자

- 연구회: 총 6명(이현정, 권은선, 김수연, 최은옥, 홍완선, 송여주)
- 외부 전문가: 총 3명(아래 표에 상세 기재)

순	성명	소속 기관	직위	담당교과/전공	활동내용
1	옥현진	이화여자대학교	교수	국어교육	《디지털 세상에서 읽고 쓰는 힘!》의 저자 강의
2	장은주	성사중학교	교사	국어	〈디지털 소양을 위한 미디어 리터러시 교육〉 저자의 수업 사례 나눔
3	이귀영	서림고등학교	교사	국어	〈디지털 소양을 위한 미디어 리터러시 교육〉 저자의 수업 사례 나눔

다. 워크숍 주요 내용

- 2022 국어과 개정 교육과정 국어 ‘매체’ 영역의 성취 기준별 핵심 내용 이해 및 분석
- 국어과 ‘매체’ 영역을 중심으로 한 미디어 리터러시 수업 사례 나눔

라. 워크숍 결과 반영 성과

- 2022 국어과 교육과정 ‘매체’ 영역 성취 기준의 설정 배경 이해 및 핵심 개념 파악
- 급격한 미디어 상황 변화를 고려했을 때 현재 미디어 리터러시 수업의 문제점 파악 및 2022개정 교육과정 성취 기준을 기반으로 한 해결 방안 모색

8. 회원별 활동 내용

순	성 명	소속 기관	직위	담당교과	활동내용
1	이현정	옥산중학교	교사	국어	회장, 연구회 14회 참여, 연구 총괄, 수업 자료 개발, 최종 보고서 집필
2	권은선	경인교육대학교	강사	국어	회원, 연구회 13회 참여. 선행연구 분석, 수업 자료 개발
3	김수연	노곡중학교	교사	국어	회원, 연구회 13회 참여, 성취 기준 분석, 수업 자료 개발
4	최은옥	향동중학교	교사	국어	회원, 연구회 14회 참여, 성취 기준 분석, 수업 자료 개발
5	장보람	연서중학교	교사	국어	회원, 연구회 13회 참여, 연구 자료 수집, 수업 자료 개발
6	송여주	관양고등학교	교사	국어	회원, 연구회 13 참여, 선행 연구 분석, 수업 자료 개발
7	홍완선	한수중학교	교사	국어	서기, 연구회 14회 참여, 연구 자료 수집, 수업 자료 개발

9. 활동 성과

가. ‘2022 개정 교육과정 국어과 매체 영역 중학교 [9국06-02] 교수학습 자료’ 개발 (별첨 1)

나. ‘2022 개정 교육과정 국어과 매체 영역 중학교 [10공국2-06-01] 교수학습 자료’ 개발 (별첨 2)

10. 결과 확산 및 중장기 활용 계획

가. 결과 확산 계획

- 미디어 리터러시 교육 관련 전문학습공동체인 전국국어교사모임 매체연구회와 공동 연구
- 모임 내에서 이루어진 연구 결과를 워크숍을 통해 공유하고 의미 있는 내용을 다시 정리하여 국어교사 연수 자리 등을 마련하여 전국의 교사들과 공유하는 시간을 갖는다. 워크숍을 통하여 한 해 동안 연구한 결과들을 정리하고 전국미디어교육대회 등에서 공유할 수 있는 의미있는 결과물들을 정리한다.
- 모임에서 수립한 공동 교육과정이나 연구 결과를 토대로 만든 수업 방법이 실제로 현장에서 어떻게 적용되었는지 알기 위해 구성원들 간의 수업을 나누고 공개수업을 통해 서로 피드백을 주고받는 자리를 마련한다.

나. 중장기 활용 계획

- 미디어 리터러시에서 추구하는 ‘모든 종류의 의사소통 수단을 기반으로 접근, 분석, 평가, 창조, 행동할 수 있는 역량’을 학생들이 직접 실천하고 두루 갖출 수 있는 매체 교육과정을 수립할 수 있도록 공동 탐구 과제 수립한다.
- 학생들의 비판적 문해력 증진 및 올바른 콘텐츠 시청 관점을 수립할 수 있게 하여 세계화에 맞는 민주적 시민성 함양을 위해 미디어 비평 관점에서 수업 실천 방법을 실현한다.
- 교사들이 이론에서만 그치지 않고 이를 직접 실천하고 자연스럽게 학교 현장에서도 적용할 수 있도록 교사들이 직접 시도해보고 각급 학생들에게 가장 적합한 교육 방법을 설계할 수 있도록 실천한다.

* 참고문헌

- 교육부. (2022). 국어과 교육과정. 교육부 고시 제2022-33호, [별책 5]. 교육부.
- 노은희, 신호재, 이재진, 정현선. (2018). 교과 교육에서의 디지털 리터러시 교육 실태 분석 및 개선 방안 연구(연구보고 RRC 2018-7). 한국교육과정평가원.
- 김아미, 이지영, 주주자, 이윤주, 양소은. (2019). 디지털 시민성 개념 및 교육 방안 연구(정책연구 2019-13). 경기도교육연구원.
- 김영현. (2021). 디지털 시민성에 대한 사회과 교육적 함의. 학습자중심교과교육연구, 21, 127-144.
- 양수연, 고유라, 신호정, 주세형. (2023). 생성형 인공지능은 교사의 교육적 질문 생성 역할을 대신할 수 있는가 - ChatGPT가 생성한 읽기 질문의 활용 가능성에 대한 교사 인식 연구, 새국어교육 136, 117-165.
- 오규설. (2023). 생성형 인공지능이 국어교육에 미치는 영향과 대응 방안—ChatGPT는 국어교육 도구인가, 위협인가?, 국어교육연구 82, 143-189.
- 원진숙. (2020). 인공지능 시대의 국어 문식성 교육의 혁신, 한국초등교육 31(특별호), 155-171.
- 이유미. (2021). AI 시대의 리터러시 특성에 관한 연구: AI 리터러시와 관계 리터러시를 중심으로, 어문연구 110, 281-302
- 장은주. (2022). 매체 문해력 교육 실행에 대한 고등학교 국어교사의 인식 연구, 우리말교육현장연구, 16(2), 41-69.
- 정현선. (2020). 인공지능 시대의 미디어 리터러시의 오래된 과제와 새로운 과제. 새국어교육, 125, 7-37.
- 편지윤. (2022). AI 알고리즘 기반 텍스트 환경에서 비판적 리터러시에 대한 단상. 국어교육연구 79. 국어교육학회, 37-76.
- Hobbs, R.(2011), Digital and media literacy: Connecting culture and classroom, Corwin Press.
- MediaSmarts. (2023). What is Digital Citizenship?. MediaSmarts. Retrived 2023. 03.28.
<https://mediasmarts.ca/digital-media-literacy/general-information/digital-media-literacy-fundamentals/what-digital-citizenship>



별첨 1)

국어과 매체 영역 교수학습 자료 (중)

1. 개요

가. 성취기준 분석

- 중학교의 매체 영역 성취기준 중 학습자 스스로 점검과 조정을 통해 미디어 사용에 대한 성찰적 사고를 높일 수 있는 [9국06-02]을 선정함.

- 성취기준 관련 핵심용어 정리⁸⁾

1) 상황 맥락

상황 맥락은 담화와 글의 생산과 수용에 직접적으로 개입하는 맥락으로, 언어 행위 주체, 주체, 목적 등을 포함한다. 상황 맥락은 고립된 채로 존재하는 것이 아니라 의사소통에 직접적으로 관련되면서 의사소통의 방향이나 과정에까지 영향을 미친다. 소통 참여자는 상황 맥락을 통해서 공유되는 매체 자료나 정보의 내용이 무엇인지를 예측하고, 그것이 신뢰할 만한지 여부를 판단하게 된다. 이렇게 디지털 미디어를 매개로 한 소통에서는 매체의 유형과 속성에 따라 매체 자료의 내용과 표현 양식이 달라지고, 이용자의 정보 수용 여부와 방식이 달라질 수 있다.

2) 사회문화적 맥락

사회문화적 맥락은 담화와 글의 수용, 생산에 간접적으로 작용하는 맥락으로 역사적·사회적 상황, 이데올로기, 공동체의 가치·신념 등을 포함하는데 특정 개인들의 상호작용을 초월하여 개인들의 상호작용을 설명하고, 예측하고, 통제할 수 있는 가장 상위의 맥락이다.

3) 청소년의 매체 이용자로서의 정체성

청소년은 미디어로 또래 문화를 형성하고 사회적 소통에 참여하면서, 자아상을 인식하고 사회를 인식한다. 그러므로 디지털 미디어를 이용한 소통이 어떤 과정과 절차에 따라 이루어지는지를 학습하는 것은 청소년이 정체성을 형성하고 사회적인 의미를 구성하기 위한 방법으로서의 지식을 형성하게 한다는 의미를 갖는다.

- 중학생의 미디어 문화⁹⁾

1) 중학생의 미디어 사용 양상

- 일상생활 안에 녹아든 미디어 사용
- 스마트폰과 앱 중심 미디어 사용

2) 중학생 미디어 경험에 영향을 미치는 맥락적 요소

- 경제적 요소: 스마트폰 사양과 사용 가능한 데이터 용량의 차이
- 규제적 요소: 학교 안 규제, 가정에서의 규제, 자기 규제

8) 초·중기 청소년의 디지털 미디어 문해력 관점에서 본 국어과 교육과정 매체 영역 분석(장은주, 정현선)

9) 중학생 미디어 문화와 미디어 리터러시 교육 방향 연구(김아미)

3) 중학생 미디어 경험과 또래 문화

- 함께 있기: 또래와의 지속적인 연결
- ‘일상’의 공유, 그리고 나의 일상과 가까운 미디어 콘텐츠
- 놀이의 중요성: 문화적 밈(MEME) 형성에 참여

○ 성취기준 해설 및 내용 요소

[9국06-02] 소통 맥락과 수용자 참여 양상을 고려하여 상호 작용적 매체를 분석한다.	
해설	이 성취기준은 상호 작용적 매체의 특성을 이해하고 상황 맥락과 사회·문화적 맥락에 맞게 소통하는 능력 을 기르기 위해 설정하였다. 예를 들어 사회 관계망 서비스(SNS)는 생각, 의견, 관점 등을 비교적 자유롭게 공유할 수 있는 개방적인 공간이며, 학교나 학급의 누리집은 공적인 정보를 공유하는 데 초점을 둔 공간이다. 이처럼 소통 목적, 소통 공간의 특성에 따라 참여자들이 소통하는 방식 이 어떻게 달라지는지 다양한 각도에서 분석해 보고 자신의 소통 방식의 적절성에 대해서도 점검 해 보도록 한다.
성취기준 적용 시 유의점	학습자 개인의 매체 소통 태도 및 우리 사회의 매체 소통 문화를 점검하거나 성찰할 때는 학습자 스스로 바람직한 매체 소통 태도 및 소통 문화의 필요성에 관해 탐구하고 개선의 방향을 제안해 보도록 안내하는 것도 가능하다.

※ 성취기준 관련 주요 내용에 해당하는 구절에 굵게, 밑줄 표시함.

지식	기능	태도
<ul style="list-style-type: none"> ○ 상황 맥락 ○ 사회·문화적 맥락 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 상호작용적 매체 자료 점검하기 	
<ul style="list-style-type: none"> ○ 상호 작용적 매체의 특성 ○ 개방적인 공간 ○ 정보 공유 공간 ○ 매체에 따른 소통 방식 ○ 매체 이용자의 정체성 ○ 매체의 사회적 영향력 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 상호작용적 매체 자료 분석 ○ 소통 참여자 및 방식 분석 ○ 적절성 평가 및 점검 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 매체 이용에 대한 성찰 ○ 건강한 사용 문화 형성 ○ 매체를 통한 개인 표현 및 사회 참여

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

○ 학년군 연계

〈매체의 소통 문화〉

[10공국2-06-02] 매체의 변화가 소통 문화에 끼치는 영향을 탐구한다.

이 성취기준은 매체의 변천을 역사적 관점에서 이해하고 매체를 기반으로 한 소통 문화를 탐구할 수 있는 능력을 기르기 위해 설정하였다. 매체의 변화는 매체를 기반으로 한 소통 방식과 소통 문화의 변화에 영향을 끼치고 있다. 무선 인터넷의 보급과 스마트폰의 활용, 개인 방송 등 매체 변화로 인해 생겨난 소통 문화의 특성, 매체 기반의 소통에서 나타나는 언어의 특징, 사회 관계망 서비스(SNS)에서 이루어지는 소통 특성 등에 대한 깊이 있는 탐구를 통해 매체 소통 문화를 이해하고 성찰하는 기회를 가지도록 한다.

[12국매의01-01] 매체의 기능과 역할에 대한 이해를 바탕으로 시대별 매체 환경과 소통 문화의 변화 과정을 탐색한다.

이 성취기준은 매체의 기능과 역할에 대한 이해를 바탕으로 매체 환경의 변화가 개인과 사회에 미치는 영향력을 인식하고 매체 소통 현상에 대한 관찰력을 기르기 위해 설정하였다. 정보 수집 및 전달, 갈등 조정, 문화 전파 및 전수, 오락 기능 등을 중심으로 매체의 기능에 대해 이해하고, 매체의 사회적 역할을 인식하도록 한다. 이를 바탕으로 신문, 라디오, 텔레비전, 컴퓨터와 인터넷, 스마트폰 등 시대를 대표하는 매체의 등장이 매체 환경에 어떤 변화를 가져왔는지 파악하고 매체의 기능과 역할, 소통 문화, 생활 방식 등이 어떻게 달라졌는지 탐구하도록 한다.

〈점검과 조정〉

[4국06-01] 인터넷에서 학습에 필요한 다양한 자료를 탐색하고 목적에 맞게 자료를 선택한다.

이 성취기준은 다양한 교과 학습 맥락에서 인터넷에 접속하여 다양한 자료에 효과적으로 접근하고 유용한 정보를 선택하여 목적에 맞게 활용할 때 필요한 기초 능력을 기르기 위해 설정하였다. 교사의 안내에 따라 디지털 매체를 통해 지정된 인터넷 공간에 접속하기, 다양한 자료 훑어보기, 자료의 내용 파악하기, 유용한 자료 선택하기 등을 수행하고, 이를 통해 인터넷 접속 방법, 비선형적 자료의 탐색 방법, 목적에 맞는 정보 선택 방법 등을 체계적으로 학습한다.

[6국06-04] 자신의 매체 이용 양상에 대해 성찰한다.

나. 학습 단계별 주요 활동

○ [9국06-02]을 구체화하기에 적절한 학습 단계를 다음과 같이 제시

단계	주요 활동	
문제 인식하기 ▽	학습 안내	○ 학습 활동 안내 및 주요 개념 이해하기
문제 해결하기 ▽	매체 선택 및 분석	○ 자주 사용하는 매체를 선택하고 기준에 맞게 분석하기
	매체 자료 해석하기	○ 상호작용적 매체 분석 후 사용의 의미 해석하기
적용하기 ▽	매체 자료 평가하기	○ 상호작용적 매체 사용 시의 장·단점을 비롯하여 매체의 전반적 특징을 바탕으로 평가하기
	이용 방식 점검하기	○ 평소 자신의 이용 양상을 파악할 수 있는 체크리스트를 만들고 점검하기
정리하기	공유 및 성찰하기	○ 분석 및 점검한 내용을 공유 후 다른 사람의 점검 내용을 바탕으로 자신의 매체 이용 양상 성찰하기

2. 교수학습 자료 분석 예시

옥산중학교 이현정

성취기준	[9국06-02] 소통 맥락과 수용자 참여 양상을 고려하여 상호작용적 매체를 분석한다.
분석 대상	인스타그램, 카카오톡

가. 상호작용적 매체의 특징

상호작용적 매체	인스타그램	카카오톡
소통 참여자	주로 지인, 유명인 등	주로 지인
소통 목적	자기 표현, 친목 도모	의견 교류, 친목 도모
접근 경로	인스타그램 앱	카카오톡 앱, PC
소통 기호	주로 사진 영상	주로 텍스트, 이모티콘
참여 장치 (인터페이스)	피드, 스토리, 릴스 등	1:1대화, 그룹채팅, 오픈채팅 등
피드백(상호 소통, 반응 확인 등) 방법	좋아요, DM, 스토리 등	
부적절한 소통이 일어나는 상황 또는 부적절한 소통을 유발하는 장치	불특정 다수에게 개인정보 유출 등 상업적 소비 장치 존재: 광고, 쇼핑	원하지 않은 그룹채팅에의 초대 등 상업적 소비 장치 존재: 광고, 선물하기

나. 분석할 매체 또는 상황 제시

1) 소통이 잘 된 예

인스타그램	카카오톡
<p>[상황1] 스토리 게시</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 사용자 A: “오늘은 내 친구 B의 생일이예요! ○○” ● 사용자 A는 친구 B와 함께 찍은 사진을 인스타그램 스토리에 올리고, 다양한 스티커와 이모티콘을 사용하여 꾸밈니다. ● 사용자 A는 스토리에 “생일 축하해, B! 항상 행복하길 바라! ○○”라는 메시지를 추가합니다. ● 친구 B는 스토리를 보고 “고마워! 너무 감동이야 ○○”라고 답합니다. <p>[상황2] 댓글과 좋아요</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 사용자 A는 친구 B의 생일을 축하하는 게시물을 올립니다. ● 게시물에는 “오늘은 B의 생일! 함께 축하해 주세요! ○○”라는 캡션과 함께 여러 장의 사진이 포함됩니다. ● 다른 친구들은 게시물에 댓글을 달고 ‘좋아요’를 누르며 축하 메시지를 남깁니다. ● 친구 B는 댓글에 답글을 달며 감사의 인사를 전합니다. 	<p>[상황1] 개인 채팅</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 사용자 A: “B야, 생일 축하해! 오늘 하루도 행복하게 보내! ○○” ● 사용자 A는 카카오톡 개인 채팅방에서 친구 B에게 생일 축하 메시지를 보냅니다. ● 사용자 A는 메시지와 함께 귀여운 이모티콘과 생일 케이크 사진을 첨부합니다. ● 친구 B: “고마워, A야! 너도 좋은 하루 보내 ○○” <p>[상황2] 그룹 채팅</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 사용자 A는 친구들이 있는 그룹 채팅방에 “오늘 B의 생일이야! 다 같이 축하해 주자! ○○”라고 메시지를 보냅니다. ● 다른 친구들도 “생일 축하해, B!”, “행복한 하루 보내!” 등의 메시지를 보냅니다. ● 친구 B는 “고마워, 여러분! 너무 기뻐 ○○”라고 답합니다. ● 사용자 A는 카카오톡 ‘선물하기’ 기능을 사용하여 친구 B에게 작은 선물을 보냅니다.

2) 소통이 잘 되지 않은 예

인스타그램	카카오톡
<p>[상황1] 공개적인 축하 메시지로 인한 불편함1</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 사용자 A: “오늘은 내 친구 B의 생일이예요! ○○” ○ 사용자 A는 친구 B와 함께 찍은 사진을 인스타그램 스토리에 올리고, 다양한 스티커와 이모티콘을 사용하여 꾸밈니다. ○ 친구 B: “고마워, A야! 그런데 나 사실 생일을 조용히 보내고 싶었어...” 	<p>[상황1] 메시지 전달의 문제</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 사용자 A: “B야, 생일 축하해! 오늘 하루도 행복하게 보내! ○○” ○ 사용자 A는 카카오톡 개인 채팅방에서 친구 B에게 생일 축하 메시지를 보냅니다. ○ 그러나 친구 B는 메시지를 확인하지 못하고, 사용자 A는 “B가 내 메시지를 무시하는 건가?”라고 생각하게 됩니다. ○ 나중에 친구 B는 “미안해, A야. 메시지를 늦게 봤어...”라고 해명합니다.
<p>[상황2] 공개적인 축하 메시지로 인한 불편함2</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 사용자 A는 친구 B의 생일을 축하하는 게시물을 올립니다. ○ 다른 친구 C가 댓글로 “B야, 생일 축하해! 그런데 왜 나한테는 연락 안 했어?”라고 남깁니다. ○ 친구 B는 댓글을 보고 당황하며, “C야, 미안해. 바빠서 연락을 못 했어...”라고 답합니다. ○ 이로 인해 친구들 사이에 오해가 생길 수 있습니다. 	<p>[상황2] 그룹 채팅에서의 소통 문제:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 사용자 A는 친구들이 있는 그룹 채팅방에 “오늘 B의 생일이야! 다 같이 축하해 주자! □”라고 메시지를 보냅니다. ○ 다른 친구들도 “생일 축하해, B!”, “행복한 하루 보내!” 등의 메시지를 보냅니다. ○ 그러나 친구 D는 그룹 채팅방에서 너무 많은 메시지가 오가는 것을 불편하게 느끼고, “너무 시끄러워...”라고 생각합니다. ○ 친구 D는 그룹 채팅방을 나가거나 알림을 끄게 됩니다.

다. 상호작용적 매체를 분석하기 위한 발문(발문의 유형은 접근, 분석, 해석, 평가, 성찰의 큰 틀 안에서 적절히 하시고 싶으신 대로 하시면 됩니다.)

접근 발문	<p>SNS 사용 빈도와 목적</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 인스타그램과 카카오톡을 각각 얼마나 자주 사용하나요? ○ 두 플랫폼을 사용하는 주된 목적은 무엇인가요?
	<p>사용자 경험</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 인스타그램에서 친구의 생일을 축하할 때와 카카오톡에서 축하할 때의 경험은 어떻게 다른가요? ○ 두 플랫폼에서 생일 축하 메시지를 보낼 때 어떤 점이 더 편리하거나 불편한가요? ○ 인스타그램과 카카오톡에서 생일 정보를 공개하거나 비공개로 설정한 경험이 있나요? 그 경험이 어땠나요?
분석 발문	<p>사회적 상호작용</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 인스타그램과 카카오톡에서 생일 축하 메시지를 주고받을 때, 어떤 플랫폼이 더 많은 사회적 상호작용을 유도하나요? ○ 두 플랫폼에서 생일 축하 메시지를 주고받는 방식이 어떻게 다른가요? 두 플랫폼에서 생일 축하 메시지를 보낼 때 어떤 기능을 주로 사용하나요?(예: 사진, 동영상, 이모티콘 등)
	<p>기능과 특징</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 인스타그램과 카카오톡의 생일 알림 기능은 각각 어떻게 작동하나요? ○ 인스타그램과 카카오톡에서 생일 정보를 공개하는 방식은 어떻게 다른가요? <p>개인정보 보호 설정</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 인스타그램과 카카오톡에서 생일 정보를 보호하기 위한 설정은 어떻게 되어 있나요? ○ 두 플랫폼에서 생일 정보를 비공개로 설정하는 방법은 무엇인가요?

해석 발문	<p>사회적 상호작용</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 인스타그램과 카카오톡에서 생일 축하 메시지를 주고받을 때, 어떤 플랫폼이 더 많은 사회적 상호작용을 유도하나요? <p>개인 정보 보호</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 인스타그램과 카카오톡에서 생일 정보를 공개하는 방식은 어떻게 다른가요? ○ 두 플랫폼에서 생일 정보를 공개할 때의 장단점은 무엇인가요? ○ 생일 정보를 공개하면 어떤 긍정적/부정적 영향이 있을까요?
평가 발문	<p>효과성</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 인스타그램과 카카오톡 중 어느 플랫폼이 생일 축하 메시지를 전달하는 데 더 효과적이라고 생각하나요? 그 이유는 무엇인가요? ○ 두 플랫폼에서 생일 축하 메시지를 받을 때, 어떤 플랫폼이 더 기분 좋게 느껴지나요? <p>사용자 만족도</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 인스타그램과 카카오톡에서 생일 정보를 공개하거나 비공개로 설정할 때, 사용자 만족도는 어떻게 다른가요? ○ 인스타그램과 카카오톡에서 생일 축하 메시지를 주고받을 때, 사용자 만족도는 어떻게 다른가요? ○ 두 플랫폼에서 생일 축하 메시지를 주고받을 때, 어떤 점이 더 만족스러웠나요? <p>상업성과 플랫폼의 목적</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 인스타그램과 카카오톡의 상업적 요소가 플랫폼의 본래 목적(소셜 네트워킹, 메시징)과 어떻게 조화를 이루고 있나요? ○ 상업적 요소가 플랫폼의 본래 목적을 훼손한다고 생각하나요? ○ 광고가 개인정보 보호를 저해한다고 느낀 적이 있나요? 그렇다면, 이는 어떻게 사용자 경험을 저해하나요? <p>상업적 콘텐츠와 개인정보 보호</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 인스타그램과 카카오톡이 사용자 데이터를 수집하여 맞춤형 광고를 제공하는 방식에 대해 어떻게 생각하나요? ○ 인스타그램에서 상업적 콘텐츠(예: 인플루언서 마케팅, 브랜드 협찬)가 증가하면서, 개인정보 보호에 어떤 영향을 미친다고 생각하나요? ○ 카카오톡의 '선물하기', '쇼핑하기' 등 상업적 기능이 개인정보 보호에 어떤 영향을 미친다고 생각하나요? <p>사용자 선택과 권리</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 인스타그램과 카카오톡에서 상업적 콘텐츠를 피할 수 있는 선택권이 충분히 제공되고 있다고 생각하나요? ○ 사용자가 상업적 콘텐츠를 피할 수 있는 권리가 충분히 보장되고 있나요?
성찰 발문	<p>개인적 경험</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 인스타그램과 카카오톡에서 생일 축하 메시지를 주고받은 경험을 돌아보며, 어떤 점이 가장 기억에 남나요? ○ 두 플랫폼에서 생일 축하 메시지를 주고받은 경험이 당신의 SNS 사용 습관에 어떤 영향을 미쳤나요? <p>미래의 사용</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 앞으로 인스타그램과 카카오톡에서 생일 축하 메시지를 주고받을 때, 어떤 점을 개선하고 싶나요? ○ 두 플랫폼에서 생일 축하 메시지를 주고받는 방식을 어떻게 발전시킬 수 있을까요?

라. 발문에 대한 답을 해결할 때 도움이 되는 자료 등

1) 카카오톡 선물하기 기능

- 카카오톡 앱에서 '더보기' 메뉴를 선택하고 '선물하기'를 클릭합니다.
- 다양한 카테고리에서 선물을 선택할 수 있습니다. 예를 들어, 기프트콘, 음식, 패션, 뷰티 제품 등 다양한 옵션이 있습니다.
- 선물을 선택한 후, 친구의 카카오톡 ID를 입력하고 메시지를 작성하여 선물을 보냅니다.
- 친구는 카카오톡 메시지로 선물을 받고, 해당 링크를 통해 선물을 사용할 수 있습니다.

2) 생일 공개 방식

인스타그램	카카오톡
<ul style="list-style-type: none"> ○ 비공개 기본 설정: 인스타그램에서는 생일 정보가 기본적으로 다른 사용자에게 공개되지 않습니다. ○ 변경 가능성: 생일 정보를 프로필에서 확인하고 수정할 수 있지만, 삭제는 불가능합니다. ○ 연령 확인: 인스타그램은 사용자 연령 확인을 위해 생일 정보를 요구하며, 이는 주로 연령 제한 콘텐츠 접근을 관리하기 위함입니다. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 공개 설정: 카카오톡에서는 생일 정보를 친구들에게 공개하거나 비공개로 설정할 수 있습니다. 공개로 설정하면 친구 목록과 캘린더에 생일이 표시되고, 비공개로 설정하면 표시되지 않습니다. ○ 알림 기능: 생일 알림을 켜거나 끌 수 있습니다. 알림을 켜면 친구들에게 생일 알림이 전송되고, 끄면 알림이 전송되지 않습니다. ○ 변경 가능성: 생일 날짜를 변경할 수 있으며, 양력과 음력 옵션도 선택할 수 있습니다1.

3. 상호작용적 매체 분석 활동지 모음

가. 인스타그램과 카카오톡

(1차시) ● 카카오톡, 인스타그램을 통해 SNS로 소통할 때의 특징을 살펴봅시다.

[SNS 접근]

1) 카카오톡과 인스타그램의 소개를 참고하여 SNS의 사용 목적을 생각해봅시다.

인스타그램	카카오톡
 <p>소중한 사람과 좋아하는 콘텐츠에</p>  <p>더욱 가까워집니다</p> 	 <p>사람과 세상, 그 이상을 연결하는 카카오톡 전 우주 통신규약을 꿈꾸는 대표 메신저 언제 어디서나 간편하게 실시간 무료로 즐겨보세요.</p>

① SNS의 사용 목적

- 인스타그램은 ()을/를 하기 위해 만들어진 SNS이다.
- 카카오톡은 ()을/를 하기 위해 만들어진 SNS이다.

② 인스타그램과 카카오톡을 각각 얼마나 자주 사용하나요?

- 나는 인스타그램을 (하루/1주일)에 ()시간 정도, 주로 ()을/를 할 때 사용한다.
- 나는 카카오톡을 (하루/1주일)에 ()시간 정도, 주로 ()을/를 할 때 사용한다.

③ SNS를 소통 목적에 맞게 적절히 사용하고 있다고 생각하나요? 그 이유는 무엇인가요?

[SNS 분석]

2) 친구의 생일에 SNS를 이용해 소통했던 경험을 나누어 봅시다.

① SNS에서 친구의 생일을 어떻게 알게 되나요? 생일 알림 기능은 각각 어떻게 작동하나요?

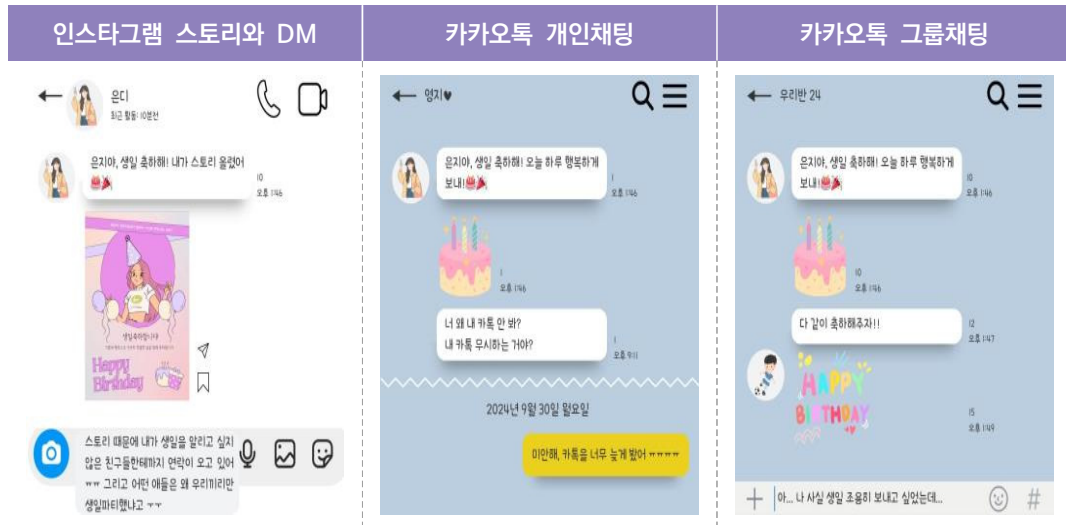
인스타그램	카카오톡

② 인스타그램과 카카오톡에서는 각각 어떤 기능을 이용하여 친구의 생일을 축하할 수 있나요? 아래 예시를 참고하여 사용할 수 있는 기능을 적어봅시다.

인스타그램 스토리와 DM	카카오톡 개인채팅	카카오톡 그룹채팅
		

인스타그램	카카오톡

- ③ 인스타그램과 카카오톡에서 생일 축하 메시지를 주고받을 때, 어떤 플랫폼이 더 많은 상호작용을 유도한다고 생각하나요? 그 이유는 무엇인가요?
- ④ SNS로 인한 부정적 경험이 있나요? 아래 예시를 참고하여 답해봅시다.



- ⑤ 인스타그램과 카카오톡에서 생일을 비공개로 설정한 적이 있나요? 또는 비공개로 하고 싶었던 적이 있나요? 그 이유는 무엇인가요?
- ⑥ 나는 인스타그램과 카카오톡 중에 어떤 SNS로 친구의 생일을 축하하는 편인가요? 그 이유는 무엇인가요?
- 나는 친구의 생일을 축하할 때 (인스타그램 / 카카오톡)을 더 자주 사용하는 편이다. 왜냐하면 () 때문이다.
 - 내 생일에 친구가 (인스타그램 / 카카오톡)에서 () 기능을 이용하여 나의 생일을 축하해 주었으면 좋겠다. 왜냐하면 () 때문이다.

(2차시) ● 카카오톡, 인스타그램을 통해 SNS의 상업성을 살펴봅시다.

[SNS 분석 및 평가]

1) 아래 자료를 참고하여 인스타그램과 카카오톡을 이용할 때 나에게 노출되는 광고에는 어떤 개인정보가 사용되는지 확인해봅시다.

<p>▲ 인스타그램 광고에 사용되는 개인정보 확인</p>	<p>▲ 카카오톡 광고에 사용되는 개인정보 확인</p>
---------------------------------	--------------------------------

① 인스타그램과 카카오톡이 사용자 데이터를 수집하여 맞춤형 광고를 제공하는 것에 대해 어떻게 생각하나요?

긍정적 시선으로 바라보기	부정적 시선으로 바라보기

② 카카오톡의 '선물하기', '쇼핑하기', '배너 광고' 등 상업적 기능이 나의 개인정보 보호 문제와 관련이 있다고 생각하나요?

- 개인정보 보호에 어떤 영향을 미친다고 생각하나요?
- 사용자로서 SNS를 이용하는 데 어떤 느낌을 주나요?

③ 인스타그램에서 상업적 콘텐츠(예: 인플루언서 마케팅, 브랜드 협찬)가 증가하는 것이, 나의 개인정보 보호 문제와 관련이 있다고 생각하나요?

- 개인정보 보호에 어떤 영향을 미친다고 생각하나요?
- 사용자로서 SNS를 이용하는 데 어떤 느낌을 주나요?

2) SNS의 목적과 상업성을 연결지어 생각해봅시다.

- ① 인스타그램과 카카오톡의 상업적 기능이 SNS의 목적을 달성하는 데 도움이 된다고 생각하나요?
 목적을 훼손한다고 생각하나요? 그 이유는 무엇인가요?

인스타그램	카카오톡

- ② 인스타그램과 카카오톡에서 상업적 콘텐츠를 피할 수 있는 선택권이 충분히 제공되고 있다고 생각하나요?

인스타그램	카카오톡

(3차시) ● 카카오톡, 인스타그램으로 소통한 경험을 통해 SNS로 적절히 소통하는 방법을 생각해봅시다.

[SNS 성찰]

1) SNS를 이용해 생일을 축하했던 경험을 통해 SNS 사용 습관을 성찰해봅시다.

- ① 인스타그램과 카카오톡으로 친구의 생일을 축하해 주거나 축하를 받았던 경험을 돌아보세요. 어떤 점이 가장 기억에 남나요?

인스타그램	카카오톡

- ② 인스타그램과 카카오톡으로 친구의 생일을 축하해 주거나 축하를 받았던 경험은 나의 SNS 사용 습관에 어떤 영향을 미쳤나요?

2) 지금까지 했던 활동을 모두 종합하여 SNS를 이상적으로 사용하는 방식을 생각해봅시다.

- ① SNS 이용자 또는 개발자로서 앞으로 인스타그램과 카카오톡에서 주고받는 방식을 어떻게 발전시키면 좋을지 생각해봅시다.

- ② SNS 이용자 또는 개발자로서 상업적인 기능은 어떻게 발전/개선하고 싶나요?

(카카오톡 / 인스타그램) 기능 제안서
- 글, 그림 등을 이용하여 자유롭게 표현해보세요.



별첨 2)

2022 개정 교육과정 국어과 매체 영역 고등학교 [10국2-06-01] 교수학습 자료

1. 개요

가. 성취기준 선정의 배경과 중요성

- 공통국어의 매체 영역 성취기준 중 미디어 리터러시의 본질인 비판적 사고와 가장 관련성이 높은 성취기준인 [10공국2-06-01]을 선정함.

[10공국2-06-01] 매체 비평 자료를 비판적으로 수용하고 자신의 관점을 담아 매체 비평 자료를 제작한다.

○ 매체 비평의 개념

비평의 사전적 정의는 사물의 미추, 선악, 장단 등을 들추어내어 판단하는 일을 말한다. 비평은 예술 작품뿐만 아니라 인간이 생산해 낸 것들, 학문, 기술, 문화 문명과 그 산물들 모두를 대상으로 삼을 수 있다. 비평은 인간의 모든 문화적 산물의 의미를 창의적으로 해석하고 그 가치와 의의에 대해서 성찰하는 글쓰기 등의 활동이라고 말할 수 있다.¹⁰⁾

매체 비평은 미디어 콘텐츠(텍스트)를 대상으로 하는 비평으로 영화, 드라마, 만화, 웹툰, 게임, 뉴스, 예능 등 텔레비전 프로그램 등 다양한 대중문화 산물들을 포함한다.

매체 비평은 문학 비평과 마찬가지로 텍스트 자체에 대한 내재적 비평과 외재적 비평을 모두 아우른다. 내재적 비평은 형식과 내용에 대한 비평이며, 외재적 비평은 생산자 및 생산 기관, 수용자와 소통 맥락, 관련 산업 및 사회문화적 배경 등 미디어 텍스트를 둘러싼 맥락을 고려한 비평이다.

○ 매체 비평의 교육적 중요성

디지털 미디어의 발달로 인해 소수의 비평가와 소비자로서의 대중이라는 구도가 변화하였다. 단순한 소비자가 아닌, 매체 비평 주체로서의 수용자들이 다수 등장하였다. 블로그, 유튜브 등 개인 미디어를 통해 쉽게 자신의 비평을 공유하는 아마추어 비평가들이 많아졌으며, 인터넷 커뮤니티나 동호회에서 여러 사람들이 함께 비평에 참여하는 모습도 일상적인 것이 되었다.¹¹⁾ 그런데 단순한 감상 활동과 비평은 차이가 있다. 감상이 대상에 대한 인상을 표현하는 데 초점을 둔 것이라면 비평은 대상의 의미를 해석하고 가치를 평가하되 그 판단의 객관적 근거와 타당한 기준을 함께 제시할 것을 요구한다.¹²⁾

또한 매체 비평은 미디어 텍스트에 대한 비판적 리터러시의 결과물이라 할 수 있다. 학생들이 미디어 텍스트를 비판적으로 수용하여 자신의 비평을 글이나 영상 등으로 표현하는 것이 비판적 리터러시를 실현하는 과정이다. 그래서 2022 개정 고등학교 교육과정 1학년 공통국어2에 매체 비평 관련 성취기준이 새로 설정되었다.

10) 종류별 글쓰기- 비평적 글쓰기, 비평이란 무엇인가?(서울대 온라인글쓰기교실, 2024.8.14.검색)

11) 대중문화와 영화비평(장일, 윤상길 공저, 2021)

12) 종류별 글쓰기- 비평적 글쓰기, 비평이란 무엇인가?(서울대 온라인글쓰기교실, 2024.8.14.검색)

나. 선정 성취기준 분석

○ 성취기준 해설 및 내용 요소에 대한 검토

[10공국2-06-01] 매체 비평 자료를 비판적으로 수용하고 자신의 관점을 담아 매체 비평 자료를 제작한다.

해설	<ul style="list-style-type: none"> 이 성취기준은 전문성 있는 기존의 매체 비평 자료에 대한 이해를 바탕으로 매체 자료를 비판적으로 수용하는 방법을 익히고, 더 나아가 주체적으로 매체 비평 자료를 제작할 수 있는 능력을 기르기 위해 설정하였다. 매체 자료에 대해 학습자 스스로 비평하는 활동을 수행한 후 복수의 매체 비평 자료 비교를 참조하여 자신이 비평한 내용과 어떤 공통점 및 차이점이 있는지, 참조한 비평 자료에서는 어떤 특징이 두드러지는지 등을 분석해 본다. 이러한 경험을 토대로 다양한 매체 자료에 대해 주체적으로 비평하는 활동에 참여할 수 있도록 한다.
성취기준 적용 시 유의점	<ul style="list-style-type: none"> 매체 비평 자료 및 매체 소통 문화를 탐구할 때는 국어과의 타 영역 성취기준, 타 교과 성취기준, 법교과 학습 주제와 연계하고 학습자가 경험하는 삶의 사회·문화적 맥락을 반영한다.

※ 성취기준 관련 주요 내용에 해당하는 구절에 굵게, 밑줄 표시함.

먼저 성취기준이 제시하는 학습의 범위가 넓고 명료하지 않다. 성취기준에 나타나 있는 ‘매체 비평 자료’가 방송 광고, 게임 이용 시간 등 매체 산업이나 매체 유형을 대상으로 하는지, 내용물로서의 매체 즉 특정 영화나 드라마 작품처럼 구체적인 콘텐츠나 텍스트를 대상으로 하는지 불명료하다.

또한, 이 성취기준에 도달하기 위해서는 요구되는 학습 활동의 양이 많다. 학생들은 전문성 있는 매체 비평 자료를 이해해야 하며, 여러 개의 매체 비평 자료를 비교할 수 있어야 한다. 이러한 이해와 비교를 하기 위해서는 제시된 매체 비평 자료의 대상이 되는 매체 자료 즉 매체 텍스트를 해석하고 평가할 수 있어야 한다. 마지막으로 자신의 관점에 따라 학생 스스로 매체 비평 활동을 수행한 후 매체 비평 자료를 제작하고 그 결과를 성찰해야 한다. 이 모든 활동이 충분히 깊이 있게 이루어지기 위해서는 많은 시간이 소요될 것이다. 그러나 1-2주 정도의 기간 안에 한 성취기준에 해당하는 교수학습이 모두 이루어진다고 보면, 깊이 있는 매체 비평 활동을 하기 어렵다.

지식·이해	과정·기능	가치·태도
<ul style="list-style-type: none"> 매체 비평 자료 매체 비평의 개념 매체 비평 자료의 특징 	<ul style="list-style-type: none"> 다양한 매체 자료 비평하기 다양한 매체 자료 비평 방법 익히기 매체 자료 비평하기 	<ul style="list-style-type: none"> 주체적 수용과 생활화 매체 비평 자료의 주체적 수용 매체 비평 활동의 생활화

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

○ 이전 학년군 연계

〈매체 영역〉

- [9국06-05] 매체 자료의 재현 방식을 이해하고 광고나 홍보물을 분석한다.
 [9국06-06] 사회·문화적 맥락을 고려하여 매체 자료의 공정성을 평가한다.
 [10공국1-06-01] 사회적 의제를 다룬 매체 자료를 비판적으로 분석한다.

〈관련 영역〉

- [9국02-04] 복합양식으로 구성된 글이나 자료의 내용 타당성과 신뢰성, 표현 방법의 적절성을 평가하며 읽는다.
 [10공국2-05-02] 주체적인 관점에서 작품을 해석하고 평가하며 문학을 생활화하는 태도를 지닌다.

○ 후행 학년군 연계

[12문학01-07] 작품을 공감적, 비판적, 창의적으로 감상하며, 다양한 방식으로 작품에 대해 비평한다.
 [12문영01-02] 양식과 매체에 따른 특성과 효과를 고려하여 문학 작품과 영상물을 해석하고 비평한다.
 [12매의01-07] 매체 자료의 생산자이자 수용자로서 권리와 책임을 인식하고 사회적 가치와 문제에 대해 소통한다.

○ 이전 교육과정 중 유사 성취기준

〈2015〉
 [10국05-05] 주체적인 관점에서 작품을 해석하고 평가하며 문학을 생활화하는 태도를 지닌다.
 [12언매03-04] 매체 언어의 창의적 표현 방법과 심미적 가치를 이해하고 향유한다.
 [12문학02-04] 작품을 공감적, 비판적, 창의적으로 수용하고 그 결과를 바탕으로 상호 소통한다.
 [12문학02-06] 다양한 매체로 구현된 작품의 창의적 표현 방법과 심미적 가치를 문학적 관점에서 수용하고 소통한다.

○ 10학년의 타 교과 연계

〈공통 영어〉
성취기준
 [10공영1-01-08] 말이나 글에 나타난 다양한 관점이나 의견을 포용적인 태도로 분석한다.
 [10공영1-02-07] 적절한 전략과 다양한 매체를 활용하여 상황과 목적에 맞게 말하거나 쓴다.
 [10공영2-01-07] 다양한 매체의 말이나 글을 비판적으로 이해한다.
 [10공영2-02-08] 적절한 전략과 다양한 매체를 활용하여 상황과 목적에 맞게 말하거나 쓴다.

○ 10학년 외 타교과 연계

〈미술〉
성취기준
 [12미03-02] 비평 방법을 활용하여 미술과 시대, 사회, 환경과의 상호 관련성을 분석하고 가치를 판단할 수 있다.
 [12미03-03] 미술 작품 감상과 비평의 관점을 활용한 소통으로 미술 문화의 다원적 가치를 이해하고 존중할 수 있다.

다. 학습 단계별 주요 활동

- [10공국2-06-01] 매체 비평 자료를 비판적으로 수용하고 자신의 관점을 담아 매체 비평 자료를 제작한다.

단계	주요 활동	
문제 인식하기 ▽	학습 안내	○ 학습 활동 안내 및 주요 개념 이해하기
문제 해결하기 ▽	매체 비평 자료 비판적 수용하기	○ 전문성 있는 매체 비평 자료 읽기 후 비판적 이해 활동
	매체 비평 방법 익히기	○ 매체 비평 자료를 비교하여 그 자료에 활용된 비평 방법을 파악하는 활동
적용하기 ▽	매체 자료 수용하기	○ 예능 프로그램과 영화 중 하나를 선택하여 미디어 텍스트 감상 후 해석 활동
	매체 비평 자료 제작하기	○ 자신의 관점에 따라 비평한 내용을 텍스트로 제작하기(비평문/영상 등)
정리하기	공유 및 성찰하기	○ 제작한 매체 비평 자료를 공유 후 전문성 있는, 또는 동료의 매체 비평 자료와 비교하며 성찰하는 활동

2. 교수학습 과정안

가. 교수학습 관련 주요 개념

○ 매체 비평의 개념

비평의 사전적 정의는 사물의 미추, 선악, 장단 등을 들추어내어 판단하는 일을 말한다. 비평은 인간의 모든 문화적 산물의 의미를 창의적으로 해석하고 그 가치와 의의에 대해서 성찰하는 글쓰기 등의 활동이라고 말할 수 있다.¹³⁾

매체 비평이란 영화, 드라마, 만화, 웹툰, 게임, 뉴스, 예능 등 다양한 대중문화 산물들(미디어 콘텐츠)을 대상으로 하는 비평을 말한다.

매체 비평은 문학 비평과 마찬가지로 텍스트 자체에 대한 내재적 비평과 외재적 비평을 모두 아우른다. 내재적 비평은 형식과 내용에 대한 비평이며, 외재적 비평은 생산자 및 생산 기관, 수용자와 소통 맥락, 관련 산업 및 사회문화적 배경 등 미디어 텍스트를 둘러싼 맥락을 고려한 비평이다.

○ 매체 비평의 필요성

디지털 미디어의 발달로 인해 소수의 비평가와 소비자로서의 대중이라는 구도가 변화하였다. 단순한 소비자가 아닌, 매체 비평 주체로서의 수용자들이 다수 등장하였다. 블로그, 유튜브 등 개인 미디어를 통해 쉽게 자신의 비평을 공유하는 아마추어 비평가들이 많아졌으며, 인터넷 커뮤니티나 동호회에서 여러 사람이 함께 비평에 참여하는 모습도 일상적인 것이 되었다.¹⁴⁾ 그런데 단순한 감상 활동과 비평은 차이가 있다. 감상이 대상에 대한 인상을 표현하는 데 초점을 둔 것이라면 비평은 대상의 의미를 해석하고 가치를 평가하되 그 판단의 객관적 근거와 타당한 기준을 함께 제시할 것을 요구한다.¹⁵⁾

또한, 매체 비평은 미디어 텍스트에 대한 비판적 리터러시의 결과물이라 할 수 있다. 학생들이 미디어 텍스트를 비판적으로 수용하여 자신의 비평을 글이나 영상 등으로 표현하는 것은 곧 비판적 리터러시를 실천하는 과정이다.

○ 매체 비평 자료의 구성

매체 비평은 다음과 같은 내용으로 구성될 수 있다.

- **기술이나 설명:** 미디어나 미디어 텍스트를 소개하는 기술이나 설명이 있어야 한다. 사람들이 매체 비평의 대상이 되는 미디어나 미디어 텍스트를 모두 알지 못하므로 최소한의 내용 이해를 위한 소개나 설명이 필요하다.
- **해석:** 본격적인 해석에 앞서 미디어 텍스트의 장르나 종류에 대한 설명이 필요한 경우도 있다. 해석을 위해 장르적 관습에 대한 이해가 필요할 때도 있다. 해석은 주관적이거나 임의적인 것이 아니라 타당한 근거를 바탕으로 한다.
- **평가:** 기술이나 설명, 해석을 바탕으로 그 가치와 의의에 대해 성찰하는 것이다. 비평 대상에 대한 풍부하고 폭넓은 이해를 바탕으로 평가가 이루어져야 한다.

13) 종류별 글쓰기- 비평적 글쓰기, 비평이란 무엇인가?(서울대 온라인글쓰기교실, 2024.8.14.검색)

14) 대중문화와 영화비평(장일, 윤상길 공저, 2021)

15) 종류별 글쓰기- 비평적 글쓰기, 비평이란 무엇인가?(서울대 온라인글쓰기교실, 2024.8.14.검색)

○ 매체 비평을 위한 미디어 분석의 틀

미디어를 분석하는 네 가지 핵심 개념¹⁶⁾을 비평의 틀로 활용할 수 있다.



- **미디어 언어**: 미디어 텍스트의 의미는 여러 가지 기호와 관습을 바탕으로 구성된다. 예를 들어 카메라의 쇼트가 주는 의미, 영상의 편집, 소리나 색감의 사용, 내러티브의 사용 등 다양한 제작 기법 등을 가리킨다.
- **재현**: 미디어는 특정한 시선과 기술을 이용하여 현실을 '재현'하고 있다. 즉 객관적 반영이 아닌 미디어 제작자나 기관의 의도가 투영된 형식으로 다시 표현한다는 것이다.
- **수용자**: 수용자들의 특성이 무엇인지, 그들이 미디어를 소비하는 방식은 어떠한지 그 이유는 무엇인지에 관심을 기울인다. 어떻게 하면 수용자들과 소통할 수 있는지 등을 고려할 수도 있다.
- **생산자(기관, 산업)**: 전통적인 작가, 창작자의 개념을 포괄한 개념으로, 글로벌한 미디어 제작 주체가 많아지는 환경에서 미디어 콘텐츠가 어떻게 제작되고 유통되는지를 살펴보고, 이를 통해 미디어의 산업적 측면이 미디어 콘텐츠에 어떤 영향을 미치는지 이해한다.

나. 교수학습 지도안의 실제

○ 차시별 지도안 - 여행 예능 비평

단계	차시	주요 교수·학습활동	활용할 자료	교수학습 활동 시 유의사항
문제 인식 하기	1	<p>흥미 유발 및 주요 개념 이해하기</p> <p>① 매체 비평이란?</p> <ul style="list-style-type: none"> ● TV 비평은 무엇을 이야기할지, 본래 비평이란 무엇인지, 매체 비평의 개념을 영상 ㉠을 보고 이야기 나눠보자. <p>☞ 매체 비평이란 영화, 드라마, 만화, 웹툰, 게임, 뉴스, 예능 등 다양한 대중문화 산물들(미디어 콘텐츠)을 대상으로 하는 비평을 말한다.</p> <p>② 매체 비평의 필요성 논의하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 매체 비평은 왜 필요한가, 무엇을 이야기할 수 있는가, 자신이 경험한 다양한 매체 비평 사례(웹툰 댓글, 대중문화를 다룬 유튜브 영상과 그 댓글, 블로그 비평)를 바탕으로 필요성 및 의의를 말해 보자. <p>☞ 미디어 텍스트를 비판적으로 수용하여 자신의 비평을 글이나 영상 등으로 표현하는 것은 곧 비판적 리터러시를 실천하는 과정이다.</p> <p>③ 매체 비평 자료의 구성</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 개인 태블릿 등을 활용하여 매체 비평 자료를 찾아보고, 공통적인 구성 요소엔 무엇이 있는지 논의해 보자. <p>☞ 기술이나 설명/해석(및 근거)/평가(및 근거)</p>	<p>㉠ TV비평 시청자 데스크 예고 (KBS 2024.08.25.)</p> 	학생의 자기 경험을 바탕으로 주요 개념을 정립할 수 있도록 지도

16) 미디어 리터러시 교육의 이해(김아미. 2015)

단계	차시	주요 교수·학습활동	활용할 자료	교수학습 활동 시 유의사항
문제 해결 하기	2~3	<p>매체 비평 자료 비판적으로 수용하기</p> <p>① 전문성 있는 매체 비평 자료 읽기</p> <ul style="list-style-type: none"> 교사가 제시하는 자료 ㉞와 ㉟를 살펴보자. <p>② 매체 비평 자료의 비판적 이해</p> <ul style="list-style-type: none"> 비평의 주요 내용, 비평 관점, 적절성 등을 판단해 보자. 무엇에 대한 비평이며, 어떤 점을 주로 살폈는가, 해석 및 평가와 그 근거들은 타당하고, 신뢰할 만한가, 또 공정한가? <p>매체 비평 방법 익히기</p> <p>③ 매체 비평을 위한 핵심 개념 4 파악</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> 미디어 언어: 미디어 텍스트의 의미는 여러 가지 기호와 관습을 바탕으로 구성된다. 재현: 미디어는 특정한 시선과 기술을 이용하여 현실을 ‘재현’하고 있다. 즉 객관적 반영이 아닌 미디어 제작자나 기관의 의도가 투영된 형식으로 다시 표현한다는 것이다. 수용자: 수용자들의 특성이 무엇인지, 그들이 미디어를 소비하는 방식은 어떠한지 그 이유는 무엇인지에 관심을 기울인다. 생산자(기관, 산업): 전통적인 작가, 창작자의 개념을 포괄한 개념으로, 미디어의 산업적 측면이 미디어 콘텐츠에 어떤 영향을 미치는지 이해한다. </div> <p>④ 핵심 개념 적용 연습</p> <ul style="list-style-type: none"> 〈씨네21〉 누리집을 방문해 매체 비평을 위한 핵심 개념 네 가지와 관련 있는 비평 또는 기사들을 모둠원과 협력하여 하나씩 찾아보자. 모듬원의 검토를 거쳐 관련 비평 및 기사들의 링크를 수업 ‘패드렛’에 공유하고 이를 발표해 보자. 	<p>㉞ MBC 시청자위원회 〈태어난 김에 세계일주 3〉 비평 → 부록 1)</p> <p>㉟ YTN 김겨울 칼럼 〈김태호 vs 나영석, 여행 예능을 다루는 다른 스타〉</p> 	
		<p>매체 자료 수용하기</p> <p>① 비평 대상 선정하기</p> <ul style="list-style-type: none"> 친구들과 함께 예능 프로그램의 종류를 나열해 보자. (관찰 예능, 여행 예능, 일반인 참여 예능, 추리/두뇌 예능, 외국인 출연 예능...) 이중 평소 관심 있던 예능 프로그램 하나(또는 에피소드 1편)를 특정해서 비평할지, 비교 가능한 예능 프로그램을 묶어서 비평할지를 선택하자. <p>② 본격 비평 전 자료 수용하기</p> <ul style="list-style-type: none"> 위의 매체 비평 방법을 참고하여 매체 자료를 꼼꼼히 감상한다. <p>매체 비평 자료 제작하기</p> <p>③ 매체 자료 해석하고 평가하기</p> <ul style="list-style-type: none"> 비평 자료 작성을 위해 자료 ㉞를 활용해, 비평의 기본 구성 요소인 일반 기술(설명), 해석과 평가를 채운다. <p>④ 비평문 또는 비평 동영상 제작</p> <ul style="list-style-type: none"> 위 학습지의 내용을 적절히 묶어 비평문을 작성한다. 또는 위 학습지를 스크립트로 활용하여, 자료 ㉞와 같은 매체 비평 동영상을 제작해 보자. 	<p>㉞ 비평 자료 작성을 위한 학습지 → 부록3)(이귀영 샘)</p> <p>① 영남대 과제 〈관찰 예능 비평〉</p> 	<p>학교도서관의 〈씨네21〉과 월호 활용 가능</p> <p>자료 ㉞는 대학생 과제물임. 단 관찰 예능 전반에 대한 내용이기에 필요할 경우 타 콘텐츠로 대체.</p>

단계	차시	주요 교수·학습활동	활용할 자료	교수학습 활동 시 유의사항
정리 하기	7~8	<p>매체 비평 자료 공유와 성찰</p> <p>① 매체 비평 자료 공유</p> <ul style="list-style-type: none"> 매체 비평문 또는 매체 비평 동영상을 구글 클래스룸, 학교 누리집, 블로그, 유튜브 등을 통해 공유해 보자. <p>② 타 매체 비평 자료와의 비교와 성찰</p> <ul style="list-style-type: none"> 자신과 유사한 대상을 다룬 동료의 매체 비평 자료를 선정하여 그 타당성과 신뢰성, 공정성 등을 댓글로 달거나 메모하자. 자신의 비평을 전문성 있는, 또는 동료의 매체 비평 자료와 비교하며 성찰해보자. 같고 다른 점, 잘하거나 부족한 점은 무엇인가? <p>단원 정리 학습</p> <p>③ 배우고 느낀 점 정리하기</p> <ul style="list-style-type: none"> 이번 단원에서 익히고 배운 것을 정리하고, 이를 발표해 보자. 		동료의 피드백이 가능한 플랫폼이 이상적임



부록 1)

여행 예능 교수학습 자료

MBC 시청자위원회 2023년 12월 회의록

◆ <태어난 김에 세계 일주 3> 1,2회[2023.11.26., 2023.12.03. 방영분]

드라마/예능분과 김수희 위원

기존에 자리를 잡고 있던 전통의 예능 프로그램들 외에 신규 예능이 자리 잡기 어려운 시절인데 <태어난 김에 세계 일주> 시리즈는 올해 가장 성공적으로 안착한 신규 예능 시리즈가 아닐까 싶다. 시즌1의 신선한 즐거움이 시즌2에서 폭발했고, 시즌3에서 안정감 있게 기세를 이어가는 느낌이다. 다소 어리바리한 여행가 느낌이었던 기안84가 소소하게 성장하는 모습도 아기자기한 즐거움을 준다. 흥정이라곤 모르던 기안84가 금액을 꼼꼼하게 챙기기도 하고 돈을 뭉치로 들고 다니더니 나눠서 챙기기도 한다. 현지의 낯선 청년들과 처음 만나 낚시를 하고 시간을 보낼 때는 오히려 호스트처럼 상황을 이끌어 가는 여유도 보인다.

태어난 김에 버킷리스트를 하나씩 실천해 가는 여행. 이번엔 아프리카의 섬나라 마다가스카르에서 바다의 삶을 경험하고 있다. 이 프로그램의 장점 중 하나는 익숙하고 많이 보던 여행지가 아니라 아직 낯설고 많이 소개되지 않은 곳들의 새로운 풍경을 보여 주고, 현지인의 다양한 삶을 깊게 보여 준다는 점이다. 이방인의 관점이 없다고는 할 수 없지만 그저 구경하는 관찰자보다는 함께 경험하는 느낌을 받게 된다. 그것에는 낯설게 느끼거나 망설이지 않고 웬만하면 모든 걸 자연스럽게 받아들이고 한 번 해보기를 주저하지 않는 기안84의 역할이 클 것이다. 이번에도 전통적인 어업 생활 방식을 고수하고 있는 베조족 현지인 청년들을 만나 함께 작살 낚시를 하고 하룻밤을 지내는 과정에서 그런 자연스러운 매력이 잘 드러났다. 비록 로망처럼 낚시에 성공하지는 못했지만, 노를 젓다 지쳐 그대로 방전되고 와중에도 함께 낚시한 생선을 먹으며 대화하고, 배에 그림을 그려 주는 등 말은 잘 통하지 않아도 교류한 시간들의 따뜻함이 전해졌다. 텍스와 빠니보틀까지 합류한 후 진수식 전야제 파티에서 무아지경 댄스에 함께 하는 모습 등 이제 뭘 하기만 해도 시청자들은 웃을 준비가 되어 있다.

다만 보면서 불편했던 지점도 있었다. 낚시에 실패하고 돌아오며 ‘비건 낚시 성공’이라는 멘트를 하며 자막이 나왔고, 이어 자막으로 ‘강제로 어종 보호 실천한 비건84’라는 말이 자막으로 나왔다. 체력적으로 힘든 상황에서 낚시는 실패했지만 웃음으로 상황을 정리하며 나온 말인 것 같다. 하지만 저 말이 정말 비건인들에게도 농담처럼 들렸을지는 의문이다. 게다가 바로 이어서 현장에서 낚시한 생선을 바로 손질해서 먹는 장면이 이어졌는데, 비거니즘이 단순히 식성의 취향 차이라기보다는 동물권에 입각한 철학임을 감안한다면 더욱 어울리지 않는 말이다. 전통적인 삶의 방식과 현지인의 생활양식을 보여주는 장면 자체가 부적절했다고 생각하지 않는다. 다만 비인간 동물을 주제로 바라보려는 시청자들이 점점 많아지고 있고, 비건의 원 의미가 ‘낚시’에 얽여 유희로 소비하기에는 부적절한 측면이 있다는 점을 조금 더 고민해 보면 좋겠다. 이어서 생선을 구워먹는 현지인에게 한국식이라며 날 생선을 먹기를 권하는 장면들이 나오고 현지인 청년의 놀라는 표정, 거부하다가 조금씩 먹어 보는 모습, 모래 묻은 손으로 거침없이 생선을 해체하는 야생의 기안84의 모습들이 이어졌다. 대부분 이 장면이 최고의 웃음 포인트로 회자되고 방송 이후에도 계속 정말 재미있었던 장면으로 기사화되거나 이야기되는 것을 보았다. 이제는 기안84의 예능적인 면모가 자연스럽게 받아들여지고 뭘 해도 폭발력 있는 웃음 코드로 받아들여지는 것 같다. 그러나 한국에서 호불호가 갈릴 수 있던 거침없던 모습이 오히려 다른 나라에서 현지 문화를 있는 그대로 받아들이는 존중의 모습으로 재해석되며 깊은 즐거움을 주었던 이전 시즌 모습에 비해 이 모습은 이전 다른 예능에서도 보이던 그냥 호불호 갈리던 기안의 모습이 아닌가 하는 생각도 들었다. 현지 문화를 존중하는 모습처럼 보이지는 않는 측면도 있었다. 이제 시작한 프로그램, 화제성과 시청률 모두 반응이 좋다고 들었다.

아무쪼록 <태어난 김에 세계일주> 시리즈의 장점을 잘 살려 남은 이야기들이 더 풍성하고 재미있게 펼쳐지길 기대한다.



부록 2)

핵심 개념 적용 사례 학습지

1. 미디어 언어

의미	미디어는 생각이나 의미를 전달하기 위해 언어의 서로 다른 형태를 어떻게 이용하는가?
관행	위와 같은 미디어 언어의 이용은 어떻게 익숙해지고 일반적으로 받아들여지는가?
코드	미디어의 문법적 '규칙들'은 어떻게 확립되는가? 이 규칙들이 깨질 경우 어떤 일이 일어나는가?
장르	이들 관행과 코드는 뉴스나 공포영화와 같이 서로 다른 종류의 미디어 텍스트 안에서 어떻게 작용하는가?
선택	특정한 카메라 샷과 같은 특정한 형태의 언어를 선택한 결과는 무엇인가?
조합	이미지, 음향, 단어들의 조합이나 배열을 통해 의미는 어떻게 전달되는가?
테크놀로지	테크놀로지는 만들어지는 의미에 어떤 영향을 미치는가?

(가) 2화의 주인공으로 등장하는 주오남(안재홍)은 1인 방송 소비자의 입장에서 느끼는 욕망을 잘 보여준다. 특히 영상을 보는 장면에서 등장하는 360도 패닝샷은 방송과 실제의 연속성의 환상을 강조한다. 화면에서 마스크걸이 얼음을 깨면 주오남 역시 얼음을 씹어 먹고, 마스크걸이 와인을 마시면 함께 와인을 마신다. 주오남이 건배하듯 스크린에 잔을 부딪치는 순간, 드라마는 유리잔이 부딪치는 음향을 삽입하며 그의 환상에 동조한다. 이는 세상에 소외된 사람이 지닐 수 있는 작은 환상이다. 주오남은 세상을 자기 뜻대로 바꾸진 못하지만, 작은 화면 앞에서만큼은 세상과 완벽한 하모니를 이룬다.

(출처: [비평] 이미지 시대의 복화술, '마스크걸' (김소희 영화평론가),
http://cine21.com/news/view/?idx=6&mag_id=103444

(나) 6학년이 올라간 영화의 마지막 장면. 솔직하게 쓴 가정환경조사서를 뒤집으니 다시 하얗게 빈 종이가 나온다. 새 담임 선생님은 “각자 자기 자신에 대해 자유롭게 써보는 거야”라고 주문한다. 잔뜩 신이 나 빈 종이를 채워가는 명은이의 얼굴. 이를 로앵글로 비춰 종이가 아닌 얼굴에 집중하는 카메라. 설렘과 기대로 가득한 그녀의 눈빛에 마음을 빼앗기며 우리는 생각한다. 원고는 땅에 묻혔고 슬한 퇴적 속에 아름다운 순간들은 형체를 잃을 데지만, 명은이는 그렇게 자신의 세계를 한 걸음 한 걸음 넓혀갈 것이다. 잘하고 싶고 인정받고 싶어 종종 슬퍼했던 그녀가 지금처럼 신이 나서 앞으로의 삶을 채워갔으면 좋겠다고, 우리의 응원에는 답을 수 있는 진심이 죄다 담기게 된다. 내가 <비밀의 언덕>을 세 차례 보면서도 이 장면에서 어김없이 눈물을 흘린 건 그래서일 것이다.

(출처: [비평] 트루 라이즈, '비밀의 언덕' (송형국 영화평론가),
http://cine21.com/news/view/?idx=6&mag_id=103160

⇒ (가): 특정한 카메라 샷, 음향 등의 미디어 언어가 어떤 의미를 생산하는지 분석함.

⇒ (나): 특정한 카메라 샷을 선택함으로써 관객들이 어떤 생각과 감정을 느끼게 되는지에 대해 분석함.

2. 재현

리얼리즘	이 미디어 텍스트는 사실적이 되도록 의도했는가? 왜 어떤 미디어 텍스트는 다른 것들에 비해 좀 더 사실적으로 보이는가?
진실을 말하기	미디어는 세상에 대해 진실을 말하고 있다고 어떻게 주장하는가? 그것을 사실이라고 믿도록 하기 위해 어떤 시도를 하는가?
존재와 부재	미디어 세계에는 어떤 것이 포함되고 어떤 것이 배제되는가? 누가 이야기하고, 누구는 침묵하도록 만들어지는가?
편견과 객관성	미디어 텍스트는 세상에 대한 특정한 관점이나 견해를 지지하고 있는가? 도덕적 혹은 정치적 가치를 전달하고 있는가?
전형화	미디어는 특정한 사회집단을 어떻게 표상하고 있는가? 이런 표상들은 정확한가?
해석	수용자들은 왜 어떤 미디어 재현이나 표상을 진실이라고 받아들이며, 다른 것들은 거짓이라며 거부하는가?
영향	미디어 재현이나 표상은 특정한 사회집단이나 사회 문제에 대한 우리의 관점이나 견해에 영향을 미치는가?

〈범죄도시〉 시리즈엔 공통점이 있다. 실제 있었던 강력범죄 사건을 소재로 하고 있다는 점이다. 중요한 건, 죄다 검거에 성공해 법적 처벌까지 끝난 사건이라는 것이다. 장첸이 등장하는 1편은 중국동포 조직폭력단 검거를 바탕으로, 악당 강해상의 2편은 2007년 무렵 동남아시아 일대에서 발생했던 한국인 납치, 협박, 살해 사건을 소재로 한다. 그리고 〈범죄도시3〉은 한국계 일본 조직폭력배 조직원의 마약 유통 사건을 모티브로 삼았다.

이 사건들은 모두 경찰의 화려한 성과들이기도 하다. 〈범죄도시〉의 흥행은 이렇듯 사법처리까지 완벽하게 끝난 사필귀정의 완결성과 연관된다. 더불어 여기엔 마동석이라는 배우로 인격화된, 정의로운 경찰 영웅이 있다. 순박하고 유머러스하지만 대단한 신체 능력으로 악을 맨손으로 제압하는 경찰, 마석도(마동석 분)는 한국식 사법 정의 실천의 아이콘이다. 아이언맨이나 스파이더맨처럼 자본과 기술, 정보력과 초능력으로 초우주적 악당과 상대하는 게 아니라 단박질 보충제와 헬스로 키운 근력으로 악당을 부숴버린다. 한국의 보급형 현실 영웅으로 관객을 상대하는 것이다. 마석도 형사의 개연성은 실화 사건이 보장한다. 이미 공권력의 승리로 기록된 강력범죄들을 장면화함으로써, 마석도라는 캐릭터가 가진 비현실성을 보충하는 것이다.

하지만 다른 한국 영화 속 공권력의 모습은 어떨까. 여전히 해결되지 않는 실제 사건을 다루는 영화들에서 말이다. 정주리 감독의 〈다음 소희〉는 2017년 이동통신사 콜센터 현장 실습생으로 근무했던 여고생의 죽음을 다뤘다. 〈범죄도시〉처럼 〈다음 소희〉에도 사건을 주목하고 해결하고자 하는 경찰, 유진(배두나 분)이 등장한다. 하지만 마석도와 달리 유진이 아무리 애를 써서 조사하고 수사해도 소희를 죽음으로까지 내몬 부당함은 소명되지 못한다. 영화화되기 전에 SBS 〈그것이 알고 싶다〉에서도 다뤘지만 제목처럼 다음 소희들은 끊임없이 희생되고 있다. 유진 같은 경찰이 있다 해도, 〈범죄도시〉와 달리 영웅의 완력이나 유머로 사건은 예방되지도, 해결되지도 않는다.

현실적으로 풀어내기 어려운 문제들, 학교폭력 피해자나 사회적 약자들이 처한 구조적 모순은 ‘한 방’으로 해결되지 않는다. 문제는 영화적 판타지를 통해서라도 구조적 모순을 건드리던 영화적 발언마저 점점 줄고 있다는 것이다. 〈더 글로리〉식의 호소 공간도 좁아지는 것이다. 현실적 모순의 보상 작용인 판타지가 완결된 사건으로 대체되고 진짜 해결되어야 할 문제는 덮이거나 봉합된다.

안타까운 것은 관객들도 이러한 문제로부터 멀어지고 있다는 점이다. 허구적 영웅 서사와 달리 현실의 문제는 풀기 더 어렵다. 진짜 악은 특정한 악당 한 사람이 아니라 우리가 살아가는 삶의 구조 속에 스며들어 있기 때문이다. 소희의 죽음을 뒤늦게 알게 된 경찰 유진이 학교에 가도, 노동청에 가도, 교육청 담당자를 만나도, 심지어 회사 간부를 만나도 아무도 책임지지 않는다. 아니 책임을 물을 수가 없다. ‘소희들’은 죽고 있는데, 책임질 사람은 없다. 구조적 질서가 문제라면 감독이나 영화는 무엇을 할 수 있냐고, 관객이 따져 물었던 것이다. 답답해서 그랬을 것이다, 그 관객도. 그러나 영화는 해결된 쾌감과 일망타진 판타지만 주는 게 아니다. 정말 중요한 것은 질문이다. 이 질문이 바로 누구를 검거하고, 구속시키고, 수감시키지는 못해도 적어도 다음의 소희들에 대한 사회적 관심을 일으킬 수 있다. 그리고 그 관심이 진짜 문제를 해결할 실마리가 된다. 악당 하나를 흠씬 두들겨 팬다고 현실이 정확해지는 것은 아니다. 영화는 분명 허구적 해결의 쾌감을 준다. 그러나 영화가 그렇게 즉효 성분의 판타지에만 매달린다면 구조의 모순은 훨씬 더 강하게 엉겨 붙어버릴 것이다. 진통제처럼 마석도는 현실을 잠깐 잊게 해준다.

하지만 진통제엔 중독성이 있다. 현실에 고통이 있다면 때론 각성 상태로 그걸 견뎌야 한다. 진통적 영화의 지속 시간은 짧고, 원인을 제거할 순 없기 때문이다.

(출처: 영화 진통제의 작용 한계 (강유정 강남대 교수·영화평론가),
<https://www.khan.co.kr/opinion/column/article/202306020300035>)

- ⇒ 이 영화가 경찰을 어떻게 묘사하는지에 대해 분석함.
- ⇒ 다른 영화에서 공권력을 어떻게 묘사하는지 비교하여 제시함.
- ⇒ <범죄도시>에서 나타난 경찰, <다음 소회>, <그것이 알고 싶다>에서 나타난 공권력을 비교하여 분석하면서 이러한 재현의 양상이 우리에게 어떤 영향을 미치는지에 대해 분석함.

3. 사용자(수용자)

목표 사용자 정하기	미디어는 특정한 수용자를 어떻게 겨냥하는가? 어떤 방식으로 그들에게 호소하려 하는가?
수용자 지칭하기	미디어는 수용자에게 어떤 방식으로 이야기하는가? 미디어 제작자는 수용자에 대해서 어떤 가정을 하는가?
유포 및 배급	미디어는 수용자에게 어떻게 도달하는가? 수용자는 무엇이 이용 가능하다는 것을 어떻게 아는가?
이용	수용자는 일상생활에서 미디어를 어떻게 이용하는가? 그들의 이용 습관과 유형은 어떤 것인가?
이해	수용자는 미디어를 어떻게 해석하는가? 그들은 어떤 의미를 만들어내는가?
즐거움	수용자는 미디어를 통해 어떤 즐거움을 얻는가? 그들은 무엇을 좋아하고, 혹은 싫어하는가?

그 메커니즘이 무엇인지 이야기하기에 앞서, 우선 <엘리멘탈>이 왜 한동안은 기대 이상의 성과를 얻지 못했는지에 대한 분석이 필요할 것 같다. 내가 생각하는 가장 큰 이유는, 이 영화가 두르고 있던 이민자 서사의 외피가 홍보 단계에서 지나치게 부각된 것이 아닌가 싶다. 영화를 보지 않은 관객의 입장에서 <엘리멘탈>이 지닌 외적 정보는 영화의 성격을 <미나리>와 같은 사회적 주제를 다루는 영화로 규정짓게 하는 측면이 있다. 무엇보다 피터 손 감독이 한국계 이민 가정 2세라는 사실이 그런 선부른 짐작을 불러일으켰을 확률이 높다. 이는 감독의 입을 통해 설명되기도 한다. 피터 손은 디즈니 코리아 공식 유튜브의 ‘300만 관객 돌파 축하 영상’에서 다음과 같은 표현으로 자신의 영화를 규정짓는다. “<엘리멘탈>은 제가 태어나기도 전에 한국에서 미국으로 이민 오신 부모님께 보내는 러브레터입니다.”

이런 규정이 옳지 못했다는 말을 하는 것은 아니다. 다만 그 규정된 성격이 픽사 애니메이션에 대한 대다수 관객의 기대와 달랐을 뿐이다. 많은 사람들은 픽사 영화를 보면서까지 현실에 대한 고민을 하기를 원치 않는다. 걱정 없이 그저 즐기면 되는 영화들만이 계속해서 관객의 선택을 받고 있는 요즈음의 상황이 이를 뒷받침한다. 유효한 사회적 메시지를 훌륭하게 전달하여 박수를 받았던 애니메이션영화가 없었던 것은 아니지만 관객이 편히 찾게 되는 것은 결국 인간의 보편적인 감정을 다룰 것이라 예상되는 영화다. 이런 논리에 따르면 <엘리멘탈>이 역주행하게 된 경위는 심플하다.

(중략)

서로 다른 존재들간의 사랑

<엘리멘탈>은 불 원소 앰버와 물 원소 웨이드가 서로 사랑에 빠지게 되는 과정을 그린 영화다. 다시 한번, 이 영화는 겉으로는 현실의 이민자 1세대의 정착기를 그린 작품처럼 보이지만, 본질적으로 서로 다른 성질을 가진 인물들간의 사랑 이야기를 다루고 있다. 그리고 바로 이 ‘서로 다른 성질’이라는 개념이 MBTI의 핵심 전제이다. MBTI는 총 8가지 특성이 조합되어 인간의 성격을 구분 짓는 방식으로 작동된다. 특성의 퍼센티지에 따라 세분화할 여지가 있긴 하지만, MBTI는 하나의 특성이 50%만 넘어가도 대상자를 ‘특정 성향’을

가진 사람으로 분류해버린다. 예컨대 F가 과반수인 인간은 모두 'F인간'이고, T가 과반수인 인간은 'T인간'이다. 이는 MBTI가 과도한 일반화라는 비판을 받는 주 근거이긴 하나, 동시에 애호가들의 열광 포인트이기도 하다. 특정 그룹에 속해 자신의 행동에 대한 공감을 받고 싶은 것은 인간의 자연스러운 욕구이기 때문이다. 그런 의미에서 MBTI를 좋아하는 사람들에게 <엘리멘탈>은 매 장면이 공감의 순간들이다. 일단 4원소인 물, 불, 공기, 흙을 MBTI의 특성 중 하나라고 생각해보자. 그렇다면 불 원소들은 불 100%인 불 인간이고, 물 원소들은 물 100%인 물 인간이다. 그리고 그에 걸맞게 <엘리멘탈> 속 캐릭터들은 대부분 극단적으로 일반화된 성격을 갖고 있다. 물인 웨이드와 불인 엠버는 말 그대로 성격이 물과 불 같다. 웨이드는 감정이 물처럼 잘 흡수되는 성질로 인해 쉽게 눈물 흘리고, 엠버는 불처럼 끓어오르는 성질을 억제하지 못하고 늘 폭발한다. 모든 상황에서 일관된 반응을 보이며 심지어 외모마저 일체화된 웨이드와 엠버는 그렇게 특정 성격의 대표자 자리를 차지하게 되고, 남은 것은 그들과 나, 그리고 내가 아는 사람들을 비교하며 우리를 이루고 있는 원소가 무엇인지에 대한 상상의 나래를 펼치는 것이다.

그리고 바로 여기서, <엘리멘탈>이 다른 사랑영화보다 더 아름답게 느껴지는 까닭이 설명되기도 한다. 로맨스영화는 주인공들이 서로 사랑하기 위해 넘어야 할 벽이 높으면 높을수록 더 아름답게 느껴지는 법이다. 그런 측면에서 불과 물의 관계처럼 극악의 상성인 엠버와 웨이드가 서로의 소멸까지 각오하며 마침내 서로를 품는 장면은 그들이 만든 수증기만큼이나 아름답다. 영화를 보며 계속해서 내가 아는 사람들을 떠올리던 우리는, 그 순간 내가 도저히 품을 수 없을 것만 같은 누군가를 떠올린다. 내가 생각하는 MBTI의 가장 큰 순기능은, MBTI가 내가 도저히 받아들이기 힘든 타인을 이해할 수 있게 돕는다는 것이다. 틀린 게 아니라 다르다는 것. 그 사람을 이루는 원소와 나를 이루는 원소의 배합률이 다를 뿐이라는 것. <엘리멘탈>은 그렇게 '요즘 관객'들의 마음을 그려내는 데 성공한다.

(출처: [비평] '엘리멘탈'의 흥행 역주행에 대하여(feat. MBTI) (김철홍 평론가),
http://cine21.com/news/view/?idx=6&mag_id=103208

- ⇒ <엘리멘탈>이 초반에 성과를 내지 못한 이유에 대해 수용자의 관점에서 추정함.
- ⇒ <엘리멘탈>을 보는 수용자들이 픽사 영화에 대해 어떤 기대를 가지고 있는지, 무엇을 좋아하고 싫어하는지에 대해 분석함.
- ⇒ <엘리멘탈>을 통해 수용자들이 어떤 즐거움을 얻는지에 대해 분석함.
- ⇒ 수용자들이 <엘리멘탈>을 어떻게 해석하고, 어떤 의미를 만들어내는지에 대해 분석하고, 이를 영화에 대한 평가와 연결 지음.

4. 기관/산업(제작자)

테크놀로지	미디어 텍스트를 제작하고 보급하기 위해 어떤 테크놀로지가 사용되는가? 테크놀로지는 미디어 제작물에 어떤 차이를 가져오는가?
전문 제작 영역	누가 미디어 텍스트를 만드는가? 누가 어떤 역할을 맡아 무엇을 하며, 그들은 어떻게 공동 작업을 하는가?
미디어 산업	미디어를 사고 파는 회사들은 누가 소유하고 있는가? 그들은 어떤 방법으로 이익을 얻는가?
미디어 간의 연계	미디어 회사들은 동일한 미디어 제작물을 서로 다른 미디어에 어떻게 파는가?
규제	누가 미디어의 제작과 보급을 통제하는가? 이에 대한 법이 존재하는가? 있다면 그 법은 얼마나 효과적인가?
유통과 보급	미디어 텍스트는 어떤 과정을 거쳐 수용자에게 이르는가? 수용자에게는 얼마만큼의 선택과 통제의 여지가 있는가?
접근과 참여	누구의 목소리가 미디어에 반영되는가? 누구의 목소리가 배제되고 있는가? 그 이유는 무엇인가?

〈맹크〉는 1930~1940년대 할리우드 스튜디오 시스템의 정점에서 일했던 시나리오 작가 허먼 L 맹키워츠에 대한 이야기이다. 그는 오슨 웰스와 함께 〈시민 케인〉의 시나리오 작업을 했다. 〈시민 케인〉의 주인공 ‘찰스 포스터 케인’은 당시 언론 재벌로 군림하던 윌리엄 랜돌프 허스트를 대상으로 하고 있다. 당시 미국인이려면 누구라도 케인이 허스트임을 알 수 있었다. 살아있는 권력이었던 허스트인 만큼 시나리오를 영화화하는 데 그리고 상영하는 데 상당한 압력과 실력이 행사되었다.

영화 〈시민 케인〉에는 이런 대사가 나온다. 거대 언론사를 지배하던 케인은 “내겐 사람들이 뭘 생각할지에 대해 결정할 권한이 있소”라고 부르짖는다. 프레임을 만들고 퍼뜨리면, 케인의 생각이 현실이 된다고 믿었고, 실제 그렇게 된 사례도 많았다. 케인뿐만이 아니라 실존 인물 허스트 역시 마찬가지였다. 옐로 저널리즘, 황색 저널리즘이라는 말을 탄생시킨 장본인 역시 윌리엄 랜돌프 허스트이다. 문제적인 것은 당시 금권으로나 정치력으로나 최고 정점에 있었던 권력자를 영화적 재현을 통해 비판하고, 상징화하고, 지적할 수 있었던 영화의 저력이다. 1930년대 할리우드 스튜디오 시스템은 수많은 문제를 낳기도 했지만 당대 가장 큰 권력에 대한 선명한 지형도도 남긴 셈이다.

맹크와 오슨 웰스는 언론이 가진 힘을 알고 있었다. 뉴스가 만들어내는 연출된 감정들이나 가짜정보들이 현실을 바꿀 수 있다는 것도 알고 있었다. 미국엔 트럼프식의 거짓 선동을 따르는 대중들도 있지만 그런 거짓과 맞서는 언론과 그것을 재현하는 영화적 저력도 있다. 이 혼동 속에서도 나름 미국이 유지되고 있다면 바로 이 오래된 자정능력 덕분이 아닐까 싶다.

(출처: 미국이 영화고, 영화가 미국인 이유 (강유정 강남대 교수·영화평론가),
<https://www.khan.co.kr/opinion/column/article/202012110300005>)

(나)

2010년 당국으로부터 영화 연출 금지령이 내려진 뒤 제작한 〈이것은 영화가 아니다〉(2011) 이후, 그가 처한 현실은 줄곧 영화와 병렬 연결되며 간섭하고 교섭해왔다. 직접 택시를 몰며 승객의 얼굴을 카메라에 담기도 하고 영화를 찍지 못하는 영화감독의 이야기를 능청스럽게 내놓기도 했다. 그렇다 해도 이전까지 감독의 처지는 이란 사회의 모순과 인습을 언급하는 수단에 좀더 가까웠다. 이번엔 그의 현실이 작품 내부에서 스스로 논박을 벌인다. 그렇게 때로 주저하고 멈칫거리다 끝내 다른 영역으로 성큼 발을 내딛었다.

이란 정부가 그를 억압하지 않았다면 우리는 어떤 영화를 보게 됐을까. 짐작하건대 〈씨클〉(2000)이나 〈오프사이드〉(2006)의 연장에서, 아바스 키아로스타미나 아스가르 파르하디보다 한결 정치적인 작품을 잇따라 내놔야 할 것 같다. 대신 지금처럼 서스펜스가 가득한 형식 실험, 자신이 만든 움직임과 그 이미지에 대한 비판 가득한 성찰, 무엇보다 이렇게나 치열하게 스스로와 토론하는 영화를 만나기는 어려웠을 것이다. 이 글에서 극 중 파나히 감독을 실존 인물 파나히와 구분하기 위해 ‘파나히2’로 부르기로 하자. (종략)

더욱이 파나히2는 이들의 시신을 차 안에서, 혹은 차 안의 카메라를 통해서만 내다볼 수 있다. 파나히는 국경을 넘을 수 없고 파나히2는 차에서 내려 애도할 수 없다. 처지를 직시한 감독이 굳은 표정으로 차를 세운다. 그리고 주차 브레이크를 당긴다. 이대로 계속할 수는 없어. 이것이 마지막이다. 이 촬영을 마친 지 얼마 되지 않은 2022년 7월, 파나히는 당국에 체포돼 6년형을 선고받고 투옥됐다. 영화의 한쪽 최전선에서 한 걸음을 더 댄 감독은, 그렇게 자신에게 닥쳐올 현실을 감지했는지도 모른다. 같은 해 9월 이란에서는 사상 최대 규모의 반정부 시위가 번져나갔다. 영화는 종종 현실에 앞서고 현실은 늘 영화를 압도하고 만든다.

파나히가 파나히에게 따져묻는다

〈노 베어스〉에서 촬영 행위는 사태를 촉발시키고 분란을 부를 뿐 문제 해결은 하지 못한다. 도리어 갈등과 폭력, 죽음에 연루된다. 전작 〈3개의 얼굴들〉만 해도, 죽음을 담은 듯 보였던 휴대폰 카메라는 어려움을 겪는 청년 여성 앞으로 감독을 이끄는 이로운 도구였다. 카메라는 우여곡절을 겪지만 끝내 문제 해결에 적극 나서는 인물 앞에 멈출 수 있었다. 심지어 그녀는 교행이 불가능한 낭떠러지 마을길을 넓히기 위해 직접 삽을 들 줄 아는 인물이다. 〈노 베어스〉에서는 휴대폰을 든 채 지붕 위로 가면 훑쳐본다고 오해받을까봐 사다리에 오르지 못하고, 집주인은 사촌이 말을 함부로 할까봐 카메라 레코딩 버튼을 누르지 못한다. 실수로 정지 버튼 대신 레코딩이 눌렸을 때, 포장되지 않은 진실은 불신을 싹틔우고 카메라에 담긴 전통 의례 장소는 죽음의 공간이 되어 돌아온다. ‘맹세의 방’에서 파나히2는 카메라로 사태를 무마하려다 속마음을 드러내 갈등을 키운다. 그의 카메라는 사실을 담았지만 진실을 알리지는 못한 채 의심, 불안, 오해를 부른다. 이란으로부터 지구 저편, 자본주의가 폐허를 이룬 어떤 선진국에서 이를 보는 관객이라면 문제를 고발하고 나아가 해결하려는 카메라쪽에 더 마음이 갈지 모른다. 하지만 후티 반군에 순항 미사일을 지원하는 무리가, 히잡을 제대로 쓰지 않았다는 이유로 여성을 체포해 죽음에 이르게 하는 정부와 동일 세력인 사회라면 얘기는 다를 것이다. 그렇게 파나히는 자신뿐 아니라 영화가 저항의 무기라고 믿는 관객에게조차 냉정한 질문을 던진다.

“도시는 부패한 정부가 문제고 우리 마을은 미신이 문제지요.” 파나히2가 ‘맹세의 방’으로 가기 직전 골목길에서 만난 한 노인의 말이다. 길에서 꿈이 나올 수 있으니 같이 가자고 붙든 사람이다. 극 전체에서 본 적도 없고 이후에도 등장하지 않는 인물이다. 그레놓고는 “꿈은 우리를 겁주려고 꾸며낸 것”이라며 이른다. “세상에 두려움을 만들면 권력을 휘두르기 쉽거든요.” 나는 이 노인이 파나히2를 만나러 온 파나히가 아닐까 생각했다. 두려움은 무지에서 올 수도 있고 불신이 낳는 것일 수도 있다. 때론 그릇된 확신이, 때론 진실되지 않은 방식으로 연결된 사실들이 만들어내기도 한다. 노인-파나히는 꿈 이야기를 먼저 꺼낸 다음 스스로 말을 바꾸는 과정을 통해 우리 안에는 어떤 꿈이 들어 있는지 질문하게 해준다. 사태를 마무리하는 게 아니라 끊임없이 의심하고 따져묻고 논란을 촉발하는 카메라를 통해, 영화는 인간 사회 곳곳에 어슬렁거릴 꿈의 발자국을 되짚는다. 그렇게 파나히는 멀찍이 진보한 다음 감옥에 갔다. 최소한 2028년까지 우리는 그의 영화를 볼 수 없다. 우리 마음의 미로 속 어딘가에서 꿈이 언제 다시 나타날지 모를 일이다.

(출처: [비평] 꿈은 우리 안에 있다, 〈노 베어스〉 (송형국 영화평론가),
http://cine21.com/news/view/?idx=6&mag_id=104342

(가)

- ⇒ 미디어 산업이 〈시민 케인〉 제작 및 보급에 어떤 영향을 미쳤는지 설명함.
- ⇒ 〈시민 케인〉에 어떤 목소리가 반영되었는지 분석함.

(나)

- ⇒ 영화를 만드는 제작자인 자파르 파나히 감독에 대해 설명함.
- ⇒ 영화 제작에 이란 정부의 압박과 통제가 끊임없이 존재해왔음을 제시하고, 이러한 압박과 통제가 자파르 파나히 감독의 영화에 어떤 영향을 미쳤는지 분석함.
- ⇒ 영화가 제작된 이란의 사회·문화적 맥락에 대해 설명하고, 이러한 맥락을 고려했을 때 영화가 던지는 메시지가 무엇인지 분석함.
- ⇒ 자파르 파나히 감독의 상황과 연결하여 이 영화의 의미를 해석함.