



정답과 해설

고등학교

매체 의사소통

옥현진 외

1. 매체 의사소통의 어제, 오늘, 내일

(1) 매체의 발달과 매체 의사소통 양상의 변화

▶ **잠깐 체크 문제**

011 쪽

1 × 2 ○ 3 ○

▶ **개념 확인 문제**

012~019 쪽

1 ② 2 ⑤ 3 ② 4 ⑤ 5 ③
6 ④ 7 ③ 8 ⑤ 9 ⑤

1 매체는 단순히 정보를 전달하는 역할에 그치지 않고, 정보를 수집 및 전달하는 것은 물론, 갈등 조정, 문화 전파 및 전수, 오락 기능 등 다양한 사회적 역할을 수행한다.

2 음성과 신체 표현 중심의 소통은 서로가 마주한 상황에서 이루어지기 때문에, 시간과 공간의 제약으로부터 자유롭지 않다(ㄴ). 그래서 이야기 한 편을 다른 시간과 공간으로 옮기려면 암기에 의존할 수밖에 없고(ㄱ), 그 과정에서 변형이나 왜곡의 가능성이 커진다는 한계가 있다(ㄷ).

[오답풀이] ㄷ. 다양한 맥락 정보를 활용하는 것은, 음성과 신체 표현을 중심으로 하는 소통의 특징이다. 이때 서로 마주한 상황에서 표정, 몸짓 등 풍부한 정보를 활용할 수 있다는 점은 장점에 해당한다.

3 음성과 신체 표현 중심으로 소통을 하던 시기에는 메시지를 저장할 수단이 없었기 때문에 메시지를 다른 곳으로 옮기려면 암기에 의존할 수밖에 없었다. 하지만 문자와 기록 매체가 발달한 이후에는 문자로 텍스트를 만들고 그 텍스트를 기록 매체에 저장할 수 있었기 때문에, 수많은 메시지를 암기하고, 이를 잊지 않으려고 계속 되뇌어야 할 필요성이 줄게 되었다. 따라서 문자와 기록 매체의 발달로 인해 수많은 메시지를 암기할 수 있게 되었다는 설명은 적절하지 않다.

4 세계에서 가장 오래된 목판 인쇄본으로 인정받는 『무구 정광 대다라니경』이 1966년 경주 불국사의 석가탑에서 발견되었다는 것은 알 수 있지만, 이것을 제작하는 데에 시간이 얼마나 걸렸는지는 나타나 있지 않다.

[오답풀이] ① 2문단에서 인쇄술이 발달하기 전의 인류는 텍스트를 제작하기 위해서는 손으로 옮겨 적는 방법밖에 없었고 그렇기 때문에 대량으로 텍스트를 보급하기 어려웠으며, 그만큼 가격도 비쌀 수밖에 없었다고 설명하고 있다.

② 1문단에 따르면 『무구 정광 대다라니경』의 발견은 우리 조상들이 이미 8세기 무렵에 상당한 수준의 목판 인쇄술을 보유하고 있었다는 것을 증명한다는 점에서 의의가 있다.

③, ④ 2문단에서, 인쇄술이 발달하면서 하나의 텍스트를 짧은 시간 내에 대량으로 복사할 수 있게 되었고, 텍스트를 제작하는 데 드는 비용

도 획기적으로 줄어들었다고 하였다. 또한 3문단에서 인쇄된 텍스트가 널리 보급되면서 문자로 소통하는 방법을 배우는 사회 구성원도 점차 늘어나게 되었고, 신문, 잡지와 같은 대중 매체가 발달하면서 시민 사회가 성장하는 데에도 크게 기여하였다고 하였다.

5 인쇄된 텍스트가 널리 보급되면서 문자로 소통하는 사회 구성원이 늘었다고 설명한 것으로 미루어 볼 때, 인쇄술이 발달하면서 과거에 일부 계층이 독점하던 지식이 대중에게 확산되었음을 짐작할 수 있다.

[오답풀이] ① 인쇄술이 발달하면서 과거에 일부 계층이 독점하던 지식이 대중에게 확산되었다.

② 문자와 기록 매체가 발달하면서 암기의 속박에서 벗어나게 되었다.

④ 소통 방식에 규칙이 필요하여 등장한 것이 문자라고 할 수 있다. 문자는 인쇄술이 발달하기 전에 이미 만들어진 것이므로 기록 매체를 활용한 소통 방식에 규칙이 생겼다는 설명은 적절하지 않다.

⑤ 음성과 신체 표현을 중심으로 소통은 구어 의사소통 방식으로, 인쇄술이 등장하기 이전부터 일반화되어 있었다.

6 ⑤(라디오, 텔레비전)와 같은 전파 매체는 특정 세력의 의도나 관점이 반영된 메시지를 매우 빠른 속도로 대중에게 확산시킬 수 있다. 따라서 대중 매체에서 전달되는 메시지의 의도나 관점을 파악하고 이를 비판적으로 수용할 수 있는 능력이 중요하게 요구된다.

[오답풀이] ① 대중문화를 즐길 수 있게 하고 본격적인 대중 매체의 시대를 연 것은 ㉠(전화기)가 아니라 ㉡(라디오, 텔레비전)와 같은 전파 매체이다. 따라서 ㉠에 대한 설명으로 적절하지 않다.

② 문자 소통의 확산에 기여한 것은 ㉠(전화기)가 아니라 '인쇄술(목판 인쇄 등)의 발달'과 '인쇄된 텍스트의 보급'이다.

③ ㉡(라디오, 텔레비전)는 하나의 메시지를 불특정 다수에게 폭발적으로 전파하는 '대중 매체(일대다 소통)'에 해당한다. 일대일 방식의 소통에 주로 쓰인 것은 ㉠(전화기)이다.

⑤ ㉠(전화기)는 전기를 이용하면서 거리에 따른 제약을 빠르게 극복해 실시간 소통을 가능하게 했다. 또한 ㉡(라디오, 텔레비전) 역시 전파를 이용해 시공간적 제약을 크게 줄였으나, 두 매체 모두 완전히 제약이 '없다'고 단정할 수 없으며 ㉡에만 제약이 없다는 진술은 잘못되었다고 볼 수 있다.

7 인터넷 공간에서 서로 이해관계가 비슷한 사람들이 한데 모여 목소리를 높이면서 오히려 자기들의 주장만 옳다고 믿는 '집단 극화 현상'이 나타나기도 하고, 이 때문에 다른 집단의 사람들과 갈등을 빚기도 한다고 하였다.

8 ⑤는 인공 지능이 인간의 일을 대신하면서 직업을 잃게 될 것이라는 부정적인 우려를 나타내고 있는 반면에, ①~④는 모두 인공 지능을 통해 얻을 수 있는 효율성이나 인간의 지적 활동 지원과 같은 긍정적인 기대감을 드러내고 있다.

9 인류는 계속해서 매체 환경을 발전시켜 왔고 앞으로도 이러한 노력을 계속할 것이기 때문에, 우리는 새로운 매체 환경이 기존의 소통 방식을 어떻게 개선하고자 하는지 분석해 보고, 변화하는 소통 문화의 긍정적 측면을 극대화하고 부정적 측면을

최소화할 수 있도록 지혜를 모으며, 변화하는 미래 사회의 매체 환경에 능동적으로 대응해야 한다.

활동 확인 문제

020~024 쪽

- 1 ⑤ 2 ③ 3 ① 4 ④ 5 ③
6 ④

1 '마음'은 예전에는 매체가 없어서 수첩에 연필로 적었다고 말하고 있다. 하지만 수첩과 연필 역시 메시지를 기록하고 전달하는 매체에 해당하므로, 매체가 없었다는 '마음'의 말은 적절하지 않다.

2 '자료 1'에서 할머니가 문해 교실에 다니며 글을 배우고 있다고 언급하고는 있지만, '자료 1'이나 '자료 2' 전체에서 문해 교실이 얼마나 늘어나고 있는지에 대한 언급이나 통계 자료는 나타나 있지 않다. 따라서 두 자료를 바탕으로 문해 교실이 급증하고 있다고 이해한 ③은 적절하지 않다.

오답풀이 ① '자료 1'에서 글을 배워 투표소에 가서 후보자 이름을 읽고 투표를 했다는 할머니의 경험담을 통해 확인할 수 있다.

② '자료 2'에서 60세 이상의 비문해율은 14.2%로, 60세 미만의 0.8%에 비해 현저하게 높게 나타나고 있음을 확인할 수 있다.

④ '자료 2'에서 우리나라 만 18세 이상 성인 중 약 4.5%인 약 200만 명이 문해에 어려움을 겪고 있음을 알 수 있다.

⑤ '자료 1'의 할머니가 가난한 형편 때문에 학교에 가지 못하고 일을 먼저 배워야 했던 경험을 이야기한 것과, '자료 2'에서 60세 이상의 비문해율이 높다는 것에서 과거에는 집안 형편 때문에 배우는 기회를 얻기 어려웠던 경우가 많았음을 알 수 있다.

3 <보기>의 '나'는 궁금한 내용이 있을 때 생성형 인공지능에게 질문하여 답을 얻고 이를 검토한다고 말하고 있다. 이는 매체가 지식이나 정보를 습득하고 탐구하는 과정을 돕는 역할을 수행한 것이므로, 매체가 '학습 기능'을 하였음을 알 수 있다.

4 (라)에서 영상 제작자가 구독자의 취향을 분석하여 맞춤형 콘텐츠를 제공하는 행위는, 구독자가 자신과 비슷한 성향의 사람들과만 소통하게 만들어 한정된 정보만 습득하게 한다고 하였다. 이는 반대 의견을 가진 사람들의 목소리를 듣기 어렵게 하므로 정보의 편향성을 심화하는 결과를 초래한다고 이해하는 것이 적절하다.

오답풀이 ① (가)에서 소셜 미디어를 통해 다양한 지리적, 문화적 환경에 있는 사람들과 소통하면서 서로의 문화를 이해하고 사고를 확장하는 데 도움을 얻는다고 하였으므로 적절하다.

② (나)에서 재스민 혁명 당시에 튀니지 청년들이 소셜 미디어를 통해 관련 소식을 주고받고 시위에 참여함으로써 23년간 이어진 독재 체제를 무너뜨리는 데 큰 역할을 했다고 하였으므로 적절하다.

③ (다)에서 과거에는 방송국의 수가 적었기 때문에 시청률이 60%가 넘는 방송 프로그램도 있었다고 하였다. 이는 같은 시간에 같은 프로그램을 시청하며 서로의 생각을 나눌 기회가 지금보다 많았음을 의미하므로 적절하다.

⑤ (가)~(라)를 종합하면 디지털 매체의 발달로 소통의 기회가 확대되는 긍정적 측면과, 소통의 단절 및 정보 편향성이 심화되는 부정적 측면이 공존함을 알 수 있으므로 적절하다.

5 ③은 스마트폰을 과도하게 사용하여 집중력이 떨어진 상황이므로, 디지털 매체의 부정적인 측면을 드러낸다고 할 수 있다. 반면에 ①, ②, ④, ⑤는 시간 절약, 안목 확장, 관계 형성, 정보 탐색의 용이성과 같은 디지털 매체의 긍정적 측면을 드러내고 있다.

6 디지털 매체 환경에서 건강한 소통 문화를 형성하기 위해서는, 상대방의 의견을 존중하고 공감하는 태도가 중요하다. 타인과 소통할 때 논쟁에서 이기는 것에만 집중하여 경쟁적으로 대하는 것은 갈등을 심화하고, 집단 극화 현상을 부추길 수 있으므로 ④는 바람직한 태도라고 볼 수 없다.

소단원 평가

025~027 쪽

- 01 ⑤ 02 ④ 03 ⑤ 04 ③ 05 ⑤
06 ⑤ 07 ① 08 ⑤ 09 ③

01 이 글은 매체의 개념과 유형, 기능에 대해 설명하고 있을 뿐, 매체 환경 변화가 우리의 삶에 어떤 영향을 미치는지에 대해서는 설명하고 있지 않다.

오답풀이 ① 3문단에서 사회 구성원들이 원활하게 소통하도록 매개하는 각종 도구, 기술, 환경을 '매체'라고 한다고 정의하고 있다.

② 3문단에서 매체는 정보 수집 및 전달, 갈등 조정, 문화 전파 및 전수, 오락 기능이 있다고 하였다.

③ 3문단에서 연필, 종이와 같은 전통적 도구부터 라디오, 텔레비전과 같은 전파 매체, 그리고 유·무선 인터넷 기술과 신문사, 방송사 등 매체의 다양한 형태와 종류를 나열하고 있다.

④ 2문단을 통해 의사소통 과정에서 사용되는 요소인 '의미, 메시지', '기호, 사회적 상징체계', '텍스트'를 설명하고 있다.

02 2문단에서 연인이 스마트폰으로 감정을 주고받는 상황을 예로 들어 의사소통의 구성 요소와 매체의 특징을 독자가 이해하기 쉽게 설명하고 있다.

03 2문단에서 기호들이 유기적으로 결합하여 만들어진 최종 결과물은 '텍스트'에 해당한다고 설명하고 있다. 문자나 이모티콘은 텍스트를 구성하는 개별적인 기호 또는 사회적 상징체계에 해당한다.

04 문자나 이모티콘은 기호 또는 사회적 상징체계에 해당한다. ㉠은 자신의 마음을 표현하기 위해 사용한 개별적인 기호 또는 사회적 상징체계로, 조합이나 결합된 결과물에 해당하지 않는다. 즉 '보고 싶어'라는 문자와 ㉠가 유기적으로 결합하여 하나의 완성된 '텍스트'가 되므로, 기호들을 조합하여 만들어진 상징체계라는 설명은 적절하지 않다.

05 (다)에서 기록 매체의 초창기에는 돌이나 점토판과 같은 매체를 주로 사용하였으나, 이러한 초기 매체들은 보관이나 이동에 한

계가 있었다고 설명하고 있다. 따라서 점토판이 후대의 매체와 견줄 정도로 효율적이었다고 한 ⑤는 적절하지 않다.

○답풀이 ① (다)에서 문자의 발달과 함께 기록 매체도 점차 발달하였다고 설명하고 있다.

② (가)에서 음성과 신체 표현은 시간과 공간의 제약이라는 한계가 있다고 하였다.

③ (라)에서 인쇄술 발달 전에는 내용을 손으로 옮겨 적을 수밖에 없었기 때문에 대량으로 텍스트를 보급하기 어려웠다고 하였다.

④ (나)에서 반구대 암각화는 인류가 이미 기록과 저장 방식을 체득했음을 보여 준다고 하였다.

06 (다)에서는 ‘문자’가 고안된 배경과 ‘문자’를 이용하는 ‘기록 매체’가 발달한 과정을 설명하고 있다. 특히 ‘기록 매체’는 초기의 기록 매체가 지닌 한계를 극복하기 위해 인류가 계속해서 더 가볍고 오래 보존할 수 있는 기록 매체를 만들었다고 하였으므로, ⑤는 이를 가장 적절하게 표현하였다고 볼 수 있다.

07 (가)에서 음성과 신체 표현을 중심으로 한 소통 방식은 시공간적 한계가 있었기 때문에, ①과 같이 새로운 소통 방식을 시도하였다고 설명하고 있다. 또한 (나)에서 반구대 암각화를 그린 사람들이 돌을 매체로 사용하면 오랫동안 메시지를 훼손하지 않고 전달할 수 있다는 점을 알고 활용했다고 하였다. 이를 고려할 때, ①은 시공간의 제약을 극복하기 위해 ‘돌’이라는 기록 매체를 이용한 것임을 알 수 있다.

○답풀이 ② 새로운 소통 방식은 음성 소통이 가진 변형이나 왜곡의 가능성이라는 한계를 극복하기 위해 시도된 것이므로, 이를 통해 왜곡의 가능성이 커졌다고 이해하는 것은 적절하지 않다.

③ 인쇄술의 발달은 많은 양의 텍스트를 대량으로 복사하고 보급할 수 있게 함으로써 지식의 확산을 도운 것이지, 기존에 시도해 온 새로운 소통 방식에 대한 인류의 욕구를 감소시킨 것은 아니다.

④ 시간과 공간의 제약을 극복하기 위해 새로운 소통 방식을 도입한 것이지, 음성 중심의 소통 방식 자체를 완전히 포기한 것은 아니며 상황에 따라 상호 보완적으로 활용하며 발전해 왔다.

⑤ 암기에 의존해야 했던 음성 소통의 한계에서 벗어나기 위해 기록 매체 등을 활용한 새로운 소통 방식을 시도한 것이므로, 이는 결과적으로 암기에 대한 의존도를 낮추는 데 기여하였다.

08 (마)는 인공 지능 기술의 발달로 인해 인류가 인공 지능이라는 비인간 소통 주체와 소통해야 할 필요성이 증가하고 있다고 설명하면서, 인공 지능 기술을 통해 맞춤형 정보나 다양한 유형의 매체 자료를 제공받을 수 있다고 언급하고 있다. 하지만 인공 지능이 인간에게 미치는 부정적 영향에 대해서는 언급하지 않았으므로, ⑤는 적절하지 않다.

09 <보기>에서 시청자들이 같은 공간에서 같은 프로그램을 시청하며 생각을 나누는 기회가 줄어든 것은, 개인 취향에 맞게 방송 프로그램을 추천해 주는 기술로 인해 시청 방식이 개인화되었기 때문이다. (마)에서 인공 지능과 소통해야 할 필요성이 증가하고 있다고 설명하고는 있지만, <보기>의 상황을 인공 지능과 연결 지어 판단할 수 있는 근거는 부족하므로 ③과 같이 이해하는 것은 적절하지 않다.

(2) 일상의 매체 의사소통 탐구하기

▶ 잠깐 체크 문제

029 쪽

1 ○ 2 × 3 ○

* 활동 확인 문제

030~039 쪽

1 ⑤ 2 ③ 3 ⑤ 4 ⑤ 5 ①
6 ③ 7 ④ 8 ④ 9 ② 10 ②

1 디지털 놀이는 사이버 공간에서 혼자 하는 활동이 많은 반면에, 오프라인 놀이는 놀이터나 운동장과 같은 물리적인 공간에서 여러 명의 친구들과 함께하는 활동이 많다.

○답풀이 ① 오프라인 놀이나 디지털 놀이는 모두 몰입하다 보면 시간 가는 줄 모를 만큼 재미를 느끼게 된다.

② 오프라인 놀이나 디지털 놀이에 익숙해지면 놀이 참여자는 점점 수준이나 단계를 높이며 더 높은 성취를 추구하기도 한다.

③ ‘사이버 공간에서 혼자 하는 활동’은 디지털 놀이 문화의 특징이다.

④ 오프라인 놀이는 ‘능동적·적극적’ 참여가 특징이며, 수동적 참여는 디지털 놀이의 특징이다.

2 텔레비전이나 라디오와 같은 전파 매체도 방송을 시작하기 전이나 방송을 하는 도중에 광고를 송출하기는 하지만, 이러한 광고는 사전에 방송하기로 결정된 광고가 일방적으로 전달되는 것이다. 이와 달리 동영상은 무료로 이용할 때 나타나는 광고는 사용자가 인터넷망에 접속하여 특정 콘텐츠를 선택했을 때 서버에서 개별적으로 호출되어 재생된다. 즉, 동영상 무료 이용 시에 나타나는 광고는 전파 매체가 아닌 디지털 매체의 광고에 해당한다.

3 (가)의 1930년대 신문 광고는 인쇄 품질의 한계 때문에 시각적 이미지보다는 제품의 특징을 텍스트로 열거하여 정보를 전달하는 형식을 취하고 있다. 따라서 선명한 시각적 이미지를 통해 소비자의 감성을 자극한다는 설명은 적절하지 않다.

4 (나)의 영상 광고는 시각적 이미지와 청각적 효과를 결합하여 짧은 시간 안에 한 편의 이야기처럼 메시지를 전달하고 있다. 따라서 상품의 세부적인 기능과 구체적인 사용 방법을 텍스트로 상세하게 설명한다는 설명은 적절하지 않다.

○답풀이 ① 영상 광고는 인쇄물과 달리 움직이는 화면과 편집 기술을 활용하기 때문에 시청자의 시선을 집중시키는 효과가 있다.

② (나)의 광고는 단순히 제품의 기능을 나열하기보다 우리 주변에서 흔히 볼 수 있는 일상적인 장면을 연출함으로써 시청자에게 친근감을 주고 정서적 공감을 불러일으키고 있다.

③ 인물의 행동이나 보조적인 자막과 같은 시각적 요소, 인물의 대사나 내레이션과 같은 청각적 요소를 입체적으로 결합하여 짧은 시간 안에 핵심적인 메시지를 효과적으로 전달하고 있다.

④ 영상 광고는 대개 1분 내외의 짧은 분량임에도 불구하고 기승전결이 있는 한 편의 이야기처럼 자연스러운 서사 구조를 갖추으로써 메시지에 대한 몰입도를 높인다.

- 5 광고 매체 자료는 제품의 장점을 부각하여 수용자가 제품을 구매하도록 설득하거나 특정 행동을 하도록 유도하기 위한 목적으로 제작된다. 따라서 대상에 대한 정보를 가감 없이 중립적으로 전달한다는 설명은 적절하지 않다. 대상에 대한 정보를 가감 없이 중립적으로 전달함으로써 객관성을 확보하고자 하는 것은 뉴스나 보고서와 같은 정보 전달 매체에 해당한다.

오답풀이 ② 광고는 수용자의 구매를 유도하거나 태도를 변화시키는 등 특정한 목적을 달성하기 위해 정보를 재구성하여 전달한다.

③ 광고는 언어, 이미지, 소리 등 다양한 매체 기호를 동원하여 수용자의 심리적 반응을 이끌어 내고 태도 변화를 유도한다.

④ 광고는 수용자의 주목도를 높이기 위해 텍스트 중심에서 벗어나 영상, 소리, 이미지 등의 매체 기호를 복합적으로 활용한다.

⑤ 광고는 제한된 시간이나 지면 안에서 설득력을 극대화하기 위해 제품의 가장 핵심적이고 매력적인 정보만을 전략적으로 선별하여 수용자에게 노출한다.

- 6 매체 환경이 변화하면서 현대의 소통 방식은 디지털 기술을 기반으로 실시간성, 상호 작용성, 비대면성이 강화되는 방향으로 변해 왔다. 과거에는 중요한 안부를 전하기 위해 직접 만나거나 편지를 보내는 등 물리적인 이동과 시간이 필요했지만, 현대에는 소셜 미디어나 실시간 채팅 등을 활용하여 시공간의 제약 없이 즉각적으로 소통할 수 있다. 따라서 ③은 현대의 소통 방식에 대한 설명으로 적절하지 않다.

오답풀이 ① 현대에는 기업뿐만 아니라 영향력 있는 유명인(인플루언서)의 소셜 미디어 채널을 활용하여 상품을 홍보하는 경우가 많다.

② 현대에는 상대방이 물리적으로 멀리 떨어져 있더라도 실시간 채팅이나 영상 통화 등을 활용하여 소통하면서 관계를 형성하고 유지한다.

④ 동영상 공유 플랫폼은 이미 제작한 영상을 공유할 수도 있으며, 사고 현장이나 중요한 행사 소식을 실시간으로 촬영하여 바로 방송할 수도 있다.

⑤ 사람들은 소셜 미디어를 통해 개인의 일상이나 사람들의 관심을 끌 만한 새로운 소식을 공유하고, 수용자는 그에 대해 반응하며 상호 작용을 한다.

- 7 <보기>의 민수가 소셜 미디어를 활용하여 관심사가 비슷한 사람들과 관계를 맺게 된 것은 소셜 미디어의 순기능을 보여 주는 반면에, 소셜 미디어를 이용하다가 개인 정보가 노출된 것은 소셜 미디어의 역기능을 보여 준다. 이처럼 민수의 사례는 소셜 미디어가 가진 양면적 성격을 잘 보여 주므로, 소셜 미디어는 순기능과 역기능이 동시에 나타날 수 있겠다고 이해한 ④가 가장 적절하다.

오답풀이 ① 대면 의사소통은 직접 만나야만 소통이 가능하다는 시공간적 한계가 있다. 소셜 미디어는 이러한 한계를 극복하고 언제 어디서나 소통할 수 있게 돕는 것은 사실이지만, <보기>는 소셜 미디어의 순기능과 역기능을 보여 주는 사례일 뿐 대면 의사소통의 한계를 보완한 사례라고 보기 어렵다.

② 민수가 관심사가 비슷한 사람들과 쉽게 교류하게 되었다는 것으로 미루어 볼 때, 소셜 미디어가 인간관계 형성에 부정적인 영향을 미쳤다고 볼 수 없다.

③ 소셜 미디어를 이용할 때 개인 정보가 노출되지 않도록 주의해야 하지만, 그렇다고 소셜 미디어 사용 자체를 전면적으로 금지해야 한다

고 결론을 내리는 것은 적절하지 않다.

⑤ 소셜 미디어가 사회적 파급력이 큰 것은 사실이지만, <보기>는 사회적 파급력보다는 민수의 경험에 초점이 맞춰져 있다.

- 8 소셜 미디어는 정보가 빠르게 확산되고 사회적 파급력이 크다. 따라서 수용자는 제공되는 정보를 무비판적으로 수용하기보다 스스로 정보를 선별하고 책임감 있게 행동하는 태도를 지녀야 한다. 특히 정보의 사실 여부를 비판적으로 검토하며 정보를 수용할 수 있어야 한다.

오답풀이 ① 자신의 생각과 일치하는 정보만 선택적으로 수용하면 확증 편향이 심화될 수 있다.

② 수용자의 관심을 끌기 위해 자극적인 표현을 우선적으로 사용하면 타인에게 불쾌감을 주거나 사생활 침해, 허위 정보 확산 등의 부정적 결과를 초래할 수 있다.

③ 개인의 표현의 자유는 중요한 가치이지만, 타인의 권리를 침해하거나 사회적 책임을 도외시킨 채 정보 생산자의 권리만을 강조하는 것은 올바른 태도가 아니다.

⑤ 소셜 미디어는 정보의 사회적 파급력이 크기 때문에 부정적인 의견을 적극적으로 표현하기보다는 타인의 생각을 존중하며 긍정적인 표현을 게시하여 소셜 미디어가 바람직한 소통 공간으로 발전할 수 있도록 노력하는 것이 좋다.

- 9 인공 지능 기술이 발달하면 인간의 일자리가 줄어들게 될 것이라고 전망하기도 하지만, 인간은 인공 지능에 업무를 위임하고 더 전문적인 영역이나 더 지적인 활동에 집중하게 될 것이라고 전망하기도 한다. 이를 고려하면 인공 지능 기술이 발달함에 따라 인간의 직업은 인공 지능을 감독하거나 인공 지능과 협업하며 새로운 가치를 창출하는 방향의 것들로 전환될 것이라고 예측할 수 있다.

- 10 생성형 인공 지능의 발달은 사용자 맞춤형 정보를 제공하는 편리함을 주지만, 동시에 사용자가 자신의 취향에 맞는 정보에만 갇히게 되는 ‘필터 버블’ 현상을 야기할 수도 있다. 따라서 필터 버블로 인한 정보의 편향성을 극복하기 위해서는 의도적으로 자신과 다른 관점의 정보를 찾아보면서 비판적이고 균형 잡힌 시각을 유지하려는 태도가 필요하다.

소단원 평가

040~043쪽

- | | | | | |
|------|------|---|------|------|
| 01 ① | 02 ③ | 03 앱 광고 | 04 ⑤ | 05 ⑤ |
| 06 ④ | 07 ⑤ | 08 소셜 미디어에서 본 다른 사람들의 행복한 모습과 수용자 자신의 삶을 비교하면서, 혹시 자신만 뒤처지는 것이 아닐까 하는 초조함과 부정적인 감정을 느끼게 된다. | | |
| 09 ⑤ | 10 ③ | 11 ③ | | |
| 12 ⑤ | 13 ④ | 14 ④ | | |

- 01 오프라인 놀이 문화는 운동장과 같은 물리적 공간에서 다른 사람과 대면하며 이루어지는 반면에, 디지털 놀이 문화는 가상 공간인 온라인을 매개로 시간과 장소의 제약 없이 이루어진다.

오답풀이 ② 오프라인이든 디지털이든 놀이 문화는 정보 전달보다는 즐거움이나 상호 작용을 중요시한다.

③ 친구들과 직접 대면하여 상호 작용을 하는 것은 오프라인 놀이 문화의 특징이다.

④ 오프라인 놀이든 디지털 놀이든 능동적으로 참여할 때 성취감을 느낄 수 있다. 또한 ③에는 오프라인 놀이 문화가 대비되는 디지털 놀이 문화의 공간적 특성이 들어가야 한다.

⑤ 직접적인 신체 활동을 통해 성취감을 얻는다는 것은 오프라인 놀이 문화의 특징이다.

02 소셜 미디어 광고는 유명인(인플루언서)의 이용 후기를 활용해 수용자에게 신뢰감을 주는 사회적 증거를 제시하여 수용자의 구매 욕구를 자극한다(㉠). 또한 소셜 미디어는 사용자의 검색 기록, ‘좋아요’와 같은 반응, 체류 시간 등의 이용 기록을 분석하여 개개인에게 최적화된 맞춤형 정보를 제공하며(㉡), 단순히 정보를 일방적으로 전달하는 데에서 벗어나 쿠폰 증정이나 댓글 이벤트 등을 통해 수용자가 실시간으로 반응하고 능동적으로 참여하게 유도한다(㉢).

오답풀이 ㉡. 소셜 미디어는 정보의 흐름이 매우 빠르다. 따라서 긴 텍스트를 통해 논리적으로 설득하는 전통적 방식보다는, 이미지나 숏폼 영상처럼 직관적으로 시선을 끄는 전략을 주로 사용한다.

03 ‘앱 광고’는 스마트폰 애플리케이션 내에서 사용자에게 노출되는 광고로, 앱 이용 데이터와 사용자의 행동 패턴을 분석하여 제공되는 개인 맞춤형 광고에 해당한다. 배너 형태나 보상형 광고 등 다양한 방식으로 나타나며, 사용자의 관심사에 최적화된 정도를 전달하여 광고 효과를 극대화한다는 특징이 있다.

04 ‘과거의 방식’은 물리적 공간에서 대면 접촉을 통해 소식을 전하고 경제 활동을 하던 전통적인 소통 형태를 의미한다. 동네 벽보, 전보, 방문 판매, 장터, 공연 등과 같이 시공간의 제약 속에서 직접적인 방식으로 사회적 상호 작용이 이루어졌다. 하지만 동영상 공유 플랫폼으로 실시간 중계를 하는 것은, 인터넷 망과 디지털 기기를 기반으로 시공간의 제약 없이 이루어진다는 점에서 과거의 방식으로 보기 어렵다.

05 <보기>에서 지훈은 숏폼 영상을 보다가 새벽 늦게까지 잠을 자지 못했고, 그 영향으로 신체적 문제를 겪으며 학교생활을 제대로 수행하지 못하는 모습을 보이고 있다. 이러한 지훈의 모습은 스마트폰을 과도하게 사용하여 일상생활의 불균형과 신체적·정신적 문제를 겪고 있음을 보여 주는 전형적인 매체 과의존 사례라 할 수 있다. 이는 스스로의 통제력을 상실한 상태로 일상생활에 부정적인 영향을 미치고 있으므로, 개인의 자율적인 생활 방식이라고 하여 존중하고 방치하는 것은 문제 해결을 위한 올바른 방안이라고 볼 수 없다.

06 <보기>의 지수가 검색했던 특정 브랜드에 대한 광고가 노출된 것은, 사용자의 이용 기록을 분석한 개인 맞춤형 광고가 제시된 것이라고 할 수 있다. 또한 지수가 광고 아래의 ‘이용 후기’를 읽고 구매에 참고한 것은 수용자들이 정보를 생산하고 공유하는 참여형 문화가 확대되고 있음을 보여 준다.

07 (나)를 통해 기존 매체는 전문가가 분장, 촬영, 편집을 거쳐 ‘최상의 상태’를 보여 주지만, 소셜 미디어는 우리와 다를 바 없는 사람들이 ‘일상을 보내는 것처럼 보이는 모습’을 공유한다는 특징이 있다는 것을 알 수 있다. 따라서 전문가의 엄격한 선별을 통한 신뢰도 강조는 소셜 미디어보다는 전통적 매체의 성격에 더 가깝다.

오답풀이 ① (나)에서 ‘그 친구가 올린 해외여행 사진이나 비싼 식당의 음식 사진에 댓글과 ‘좋아요’가 많이 달리면 그 게시물에는 더 눈이 갑니다.’라고 한 것에서 알 수 있다.

② (나)를 통해 소셜 미디어에서 연예인이 아닌 자신과 다를 것이 없다고 생각한 사람들이 일상을 보내는 것처럼 보이는 모습을 공유하고, 다른 사람들이 합격증과 같이 성취를 이룬 결과물을 공유한다는 것을 알 수 있다. 이를 통해 소셜 미디어가 개인의 일상이나 성취를 공유하며 타인과 소통하는 창구가 된다는 것을 알 수 있다.

③ (가)는 환경 보호를 위한 ‘아나바다’ 운동의 일환으로 SNS에 ‘용기 내 챌린지’ 게시물 3만 개 이상 올라왔다는 사례를 제시하고 있다. 또한 인증 사진을 남겨 다른 소비자에게도 ‘아껴 쓰기’를 독려하고 있다는 내용을 통해 소셜 미디어가 공익적 캠페인을 확산하여 수용자의 실천과 참여를 독려한다는 것을 알 수 있다.

④ (나)에서 일부는 소셜 미디어를 통해 유명해지기도 하고 부자가 되기도 한다고 설명한 것에서 알 수 있다.

08 **서술형** 소셜 미디어 이용자들은 자신의 평범한 일상보다는 해외여행, 비싼 식당에서의 식사, 합격증과 같은 성취 결과물 등 최상의 상태나 자랑하고 싶은 순간만을 선별하여 공유하는 경향이 강하다. 수용자는 이를 연출된 장면이 아닌 평범한 일상으로 받아들여 자신의 삶과 밀접하게 비교하게 되는데, 그 과정에서 수용자는 ‘나만 뒤처지는 것이 아닐까’ 하는 초조함과 불안감을 느끼게 된다. 이러한 심리는 결국 수용자가 소셜 미디어의 게시물을 보며 상대적 박탈감이나 소외감이라는 부정적인 영향을 받았음을 보여 준다.

평가 기준	확인☑
수용자의 심리와 관련지어 썼다.	☐
수용자의 심리가 형성된 배경이 드러나게 썼다.	☐

09 (가)를 통해 환경 문제에 대한 소비자들의 관심이 높아지면서 소셜 미디어를 중심으로 일회용품 사용을 줄이려는 ‘용기 내 챌린지’가 확산되고 있음을 알 수 있다. 이는 개인의 실천을 소셜 미디어에 사진으로 인증함으로써 다른 사람들도 이에 참여하도록 유도한 것이라고 볼 수 있다. 즉, 소셜 미디어가 단순한 사람 간의 소통을 넘어 사회적 문제를 해결하기 위해 대중의 참여를 이끌어 내는 역할을 한 것이라 할 수 있다.

10 (가)의 ‘용기 내 챌린지’는 환경 문제에 대한 소비자들의 자발적인 관심과 실천이 소셜 미디어를 통해 확산된 긍정적인 사례임을 알 수 있다. 즉, 공공 기관이 아닌 일반인 개인들이 캠페인에 적극적으로 참여한 것이다. 그런데 이러한 개인들의 자발적 참여로 캠페인이 확산되고 있으므로, 개인들 주도의 운동이라서 효과가 떨어진다는 미선의 말은 적절하지 않다.

11 (라)를 통해 현행 저작권법은 저작물을 ‘인간의 사상 또는 감정을 표현한 창작물’로 규정하고 있으며, 저작자를 사람으로 전제하고 있다는 것을 알 수 있다. 즉, 현행 저작권법에서는 인공 지능이 참여한 창작물을 저작물로 인정하지 않고 있으며, 인공 지능을 저작자에 포함하지 않고 있다. 따라서 인간과 인공 지능이 공동으로 창작한 경우라고 할지라도 인공 지능을 활용한 인간은 저작자가 될 수 있지만, 인공 지능은 창작의 수단이 될 뿐 저작자로 인정받지는 못한다.

오답풀이 ① (가)에서 6G는 5G보다 전송 속도는 50배, 반응 속도는 10배 빠르다고 설명하고 있다.

② (다)에서 “우리가 온라인에서 정보와 아이디어를 맞닥뜨리는 방법 자체를 근본적으로 변화시키는 이러한 현상을 나는 ‘필터 버블(filter bubble)’이라고 부르려 한다.”라고 하였다.

④ (나)에서 생성형 인공 지능은 인터넷상의 수많은 데이터를 분석해 적절한 답변을 내놓는다고 하였다.

⑤ (나)에서 인공 지능 전문가 리처드 드비어가 향후 몇 년 안에 생성형 인공 지능이 전체 노동 인구의 20퍼센트를 대체할 것이라고 전망하였다고 하였다.

12 (나)에서 인공 지능의 효율성을 인정하면서도 언젠가는 인공 지능이 인간의 일자리를 빼앗을 것이라는 우려가 존재함을 언급하고 있다. 그리고 인공 지능이 다수의 사무직 업무를 대체하고 노동 인구의 상당수를 자동화할 것이라 예측된다고 하였으므로, 인간의 일자리가 현재보다 더욱 안정될 것이라고 예상하는 것은 적절하지 않다.

오답풀이 ① (가)에서 6G 기술이 해상·공중·우주 등 다양한 분야로 확대될 것이라고 전망하고 있으므로, 고도화된 지능형 통신을 기반으로 하는 무인 교통수단의 발달을 예상할 수 있다.

② (가)에서 6G 기술이 가상과 현실을 시공간 제약 없이 연결할 것이라고 하였으므로, 굳이 출근하지 않고 자택에서 근무할 수 있는 재택근무제가 확산될 것임을 예상할 수 있다.

③ (나)에서 많은 사무직 업무가 인공 지능으로 대체될 것이며, 노동자들이 효율성을 위해 인공 지능에 업무를 위임할 의사가 있다고 하였다. 따라서 인간의 역할이 인공 지능의 업무를 관리·감독하는 방향으로 전환될 것임을 짐작할 수 있다.

④ (라)에서 현행법상 인공 지능을 저작자로 인정하기 어려움을 설명하고 있다. 또한 인공 지능이 생성한 결과물이 저작권을 침해할 가능성을 언급하고 있는 것에서, 이와 관련한 법적·사회적 논쟁이 심화될 것임을 예상할 수 있다.

13 ‘필터 버블’은 인터넷 필터가 사용자가 좋아하는 것을 중심으로 정보를 선별하여 제공함으로써, 온라인에서 정보와 아이디어를 접하는 방법 자체를 변화시키는 현상을 가리킨다. 예측 엔진이 사용자가 누구인지, 무엇을 하려 하는지에 대한 이론을 만들어 내고 이에 맞는 정보만을 제공하기 때문에, 결과적으로 사용자는 각자의 취향에 맞춰진 ‘유일한 정보의 바다’에 갇히게 되는 것이다. 즉 알고리즘이 개인의 취향에 맞춘 정보가 콘텐츠를 제공하기 때문에, ㉠의 현상이 심화되면 사용자는 자신의 기존 관점과 일치하는 정보만 반복해서 접하게 되어 정보의 편향성이 더욱 강해질 수밖에 없다.

14 (라)의 마지막 부분에서 글쓴이는 인공 지능은 이미 존재하는 데이터를 학습하여 결과물을 만들어 낼 때 타인의 저작권을 침해할 수도 있다는 우려를 드러내고 있다. 저작권 침해 문제를 해결하기 위해서는 원저작자의 권리를 보호하는 방향으로 대책을 세워야 하지만, ㉡처럼 저작물의 소유권 보호를 완화하면 오히려 저작권 침해 문제를 심화시키고 원저작자의 권리를 해치게 된다. 따라서 ㉡는 적절한 방안이라고 보기 어렵다.

대단원 평가

050~055쪽

01 ⑤	02 ④	03 • 의미: 김 대리가 전하고자 하는 미안한 마음 • 기호: “먼저 퇴근해서 죄송합니다.”라는 문장과 사과하는 모양의 이모티콘 • 텍스트: 문장과 이모티콘이 조합되어 완성된 메시지 그 자체 • 매체: 메신저 앱과 스마트폰의 무선 인터넷망	04 ③	05 ④
06 ①	07 ⑤	08 ②	09 ④	10 ④
11 ③	12 ④	13 ④	14 ④	15 ①

01 (마)에서는 전기를 이용한 소통 방식이 등장한 뒤로 메시지를 실시간으로 한 지역에서 다른 지역으로 전달할 수 있게 되었다고 설명하고 있지만, 실시간으로 메시지를 전달하는 데에 어떤 한계가 있는지에 대해서는 설명하고 있지 않다.

오답풀이 ① (가)의 2문단에서 사회적 의사소통을 전문적으로 담당하게 된 신문사, 방송사, 포털 사이트 업체 등을 매체로 보기도 한다고 하였다.

② (나)를 통해 음성과 신체 표현 중심의 소통은 서로가 마주한 상황에서 공유하는 다양한 맥락 정보를 활용하기 때문에 즉각적인 상호 작용도 활발하게 이루어지지만, 시간과 공간의 제약으로부터 자유롭지 않았다고 하였다.

③ (다)에서 문자와 기록 매체의 발달로 ‘암기의 속박’에서 벗어났으며, 생각의 결과를 기록으로 남김으로써 문명을 점진적으로 발전시켜 나갈 수 있게 되었다고 하였다.

④ (라)에서 인쇄술 덕분에 텍스트를 제작하는 데 드는 비용이 획기적으로 줄어들었으며, 인쇄된 텍스트를 읽는 신문이나 잡지와 같은 대중 매체의 발달이 시민 사회가 성장하는 데 기여했다고 하였다.

02 <보기>에서 할머니는 손자와 영상 통화를 하면서, 서로의 표정을 보면서 기뻐하기도 하고 따뜻한 목소리로 서로의 안부를 묻고 있다. 이는 서로 마주한 상황에서 맥락 정보를 공유하면서 즉각적으로 상호 작용을 하였던 음성과 신체 표현 중심의 소통 방식이 나타난 것으로, 이러한 소통 방식을 ‘영상 통화’라는 디지털 기술로 구현한 것이라 할 수 있다.

오답풀이 ① 영상 통화는 실시간으로 대화를 나누는 매체이므로, 텍스트 제작에 비용이 든다고 보기 어렵다. 따라서 많은 비용을 들여 텍스트를 제작하여 보급하는 인쇄술보다 제작 비용이 많이 든다는 것은 적절하지 않다.

- ② <보기>에서 할머니가 손자의 밝은 표정을 보면서 기뻐하는 것에서 시각적 정보를 동시에 전달하고 있음을 알 수 있다.
- ③ <보기>에서는 개인과 개인 사이에 소통이 이루어진 것이므로, '영상 통화'가 사회적 의사소통을 전문적으로 담당하는 신문사나 방송사와 같은 역할을 하였다고 보기 어렵다.
- ⑤ <다>를 통해 암기의 속박을 줄여 준 것은 기록 매체임을 알 수 있다. 영상 통화를 통해서도 기록을 할 수는 있지만, 영상 통화는 기록보다는 실시간 소통에 목적이 있으므로 그 성격이 다르다고 할 수 있다.

- 03 서술형** (가)를 통해 의사소통은 상대방에게 전달하고자 하는 '의미(메시지)', 그것을 표현하기 위해 사용한 '기호(사회적 상징체계)', 그리고 기호들이 서로 유기적으로 결합하여 제작한 결과물인 '텍스트', 마지막으로 이들이 원활하게 소통하도록 돕는 매체로 구성된다는 것을 알 수 있다. 따라서 김 대리가 직장 동료에게 전달하고자 하는 '미안한 마음'이 의미(메시지)에 해당하며, 이를 표현하기 위해 선택한 문장과 이모티콘은 기호(사회적 상징체계)에 해당한다. 또한 기호들이 유기적으로 결합하여 완성된 '메시지의 내용'이 하나의 텍스트가 되며, 이 텍스트가 무선 인터넷망을 거쳐서 상대방에게 즉시 전달되도록 매개한 메신저 앱과 스마트폰의 무선 인터넷망은 매체에 해당한다.

평가 기준	확인 ☑
'의미(메시지)'를 구체적으로 밝혀 썼다.	☐
'기호(사회적 상징체계)'를 구체적으로 밝혀 썼다.	☐
'텍스트'를 구체적으로 밝혀 썼다.	☐
'매체'를 구체적으로 밝혀 썼다.	☐

- 04** ㉞는 인쇄술이 발달하면서 실시간으로 정보를 전달할 수 있게 되었다고 설명하고 있다. 하지만 <라>에서는 인쇄술이 텍스트를 짧은 시간 내에 대량으로 복사하고 저렴하게 보급하여 시민 사회 성장에 기여하였다고 설명하고 있을 뿐, 정보를 실시간으로 전달할 수 있게 되었다고 설명하고 있지는 않다. 정보를 실시간으로 전달할 수 있게 된 것은 전기를 이용한 의사소통 방식이 등장하면서부터이다.
- 05** ㉠은 인류가 시간과 공간의 제약을 극복하기 위한 과정에서 만들어진 것으로, 인류는 기록 매체를 사용하면서 정보를 일일이 외워야 하는 암기의 속박에서 벗어나게 되었다. 그 결과 남은 정신적 역량을 새로운 생각을 하는 것에 집중할 수 있게 되면서 문명의 발전을 이끌어 낼 수 있었다.
- 06** <나>에서 인터넷 기술의 발달로 정보 교류나 지식 생산 등의 활동을 할 수 있게 되었다고 설명하고 있을 뿐, 인터넷이 지식 생산보다 정보 교류에 더 특화되어 있는지에 대해서는 언급하고 있지 않다.
- [오답풀이]** ② <다>에서 과거 '아나바다 운동'은 불필요한 지출을 줄이고자 시작되었으나 현재는 '환경 문제에 대한 관심'으로 유행하고 있다고 설명하고 있다.

- ③ <가>에서 전파 매체의 등장으로 사람들이 당대에 유행하는 대중문화를 즐길 수 있게 되었다고 설명하고 있다.
- ④ <라>에서 소셜 미디어는 기존의 매체와 달리 우리와 가까운 것들인 '일상'을 보여 준다고 설명하고 있다.
- ⑤ <가>에서 1990년대 중반에는 가구당 텔레비전 보급률이 100퍼센트를 넘어섰다고 설명하고 있다.

- 07** 매체에서 전달하는 정보의 확산 속도가 빠르다고 하여 정보를 수시로 확인하는 것은, 오히려 정보의 의도나 관점을 비판적으로 파악할 시간적 여유를 빼앗기게 될 뿐만 아니라 매체 자료를 이용하는 시간이 늘어나 꼭 해야 할 일을 놓치게 만드는 부정적인 결과를 초래할 수 있다.

- [오답풀이]** ① <가>를 통해 특정 메시지가 사회 구성원들에게 확산되어 사회에 막대한 영향을 미칠 수 있음을 알 수 있다. 따라서 매체가 사회에 미치는 영향을 인식하고 책임감 있게 매체를 이용해야 한다고 볼 수 있다.
- ② <가>에서 메시지에 담긴 의도나 관점을 파악하고 비판적으로 수용하는 능력이 중요하다고 강조하고 있으므로 정보의 사실 여부를 비판적으로 판단하는 태도가 필요하다고 볼 수 있다.
- ③ <라>에서 기존 매체처럼 소셜 미디어도 촬영 장비와 편집을 통해 인물의 최상의 상태를 보여 준다는 것을 알 수 있다. 이를 고려할 때 매체에서 보여 주는 타인의 일상이 자연스러운 모습이 아니라 편집된 결과물일 수 있다는 것을 인식하고 소셜 미디어에 게시된 단편적인 모습에 현혹되어 위축감이나 불안감을 느끼지 않도록 주의해야 한다.
- ④ <나>에서 서로 이해관계가 비슷한 사람들이 한데 모여 목소리를 높이면서 집단 극화 현상이 나타나기도 하고, 그로 인해 다른 집단의 사람들과 갈등을 빚기도 한다고 하였다. 따라서 이에 관심을 가지고 갈등을 극복하기 위해 노력하는 자세가 필요하다고 볼 수 있다.

- 08** <보기>에서 대학생 A는 B가 사용한 식기를 구매하기 위해 과제를 미뤄 둔 채 하루 종일 쇼핑물을 검색하였다. 이는 학업이나 휴식 등의 일상적인 생활에 필요한 시간을 매체를 이용하는 데에 과도하게 소모한 것이라 할 수 있다.

- [오답풀이]** ① B는 단순히 정보를 제공하지 않은 것일 뿐 허위 정보를 유통한 것은 아니다. 또한 자신의 개인 계정에 사진을 올린 것이므로 익명성 뒤에 숨어 있다고 보기도 어렵다.
- ③ <라>에서 소셜 미디어에서 유명해진 사람들이 부를 자량하며 관심을 받고 영향력이 더 커진다고 설명하고 있다. 따라서 B는 영향력이 있는 인물로 보아야 한다.
- ④ A는 B의 삶을 동경하여 구매에 집착하고 있다. 이는 타인의 화려한 모습과 비교하며 자신의 삶에 결핍이나 불안을 느껴 이를 모방하려는 심리에 가깝다.
- ⑤ 사람들은 영화나 잡지가 편집된 것임은 쉽게 알아차리지만, 소셜 미디어의 모습은 '나와 다를 것이 없다'고 생각하여 일상으로 오인하는 경우가 많다고 하였다. 따라서 A가 식기를 사려고 하루 종일 검색하는 것은 B의 모습이 연출된 최상의 상태임을 인식하지 못했기 때문에 나타난 행동이라고 볼 수 있다.

- 09** ㉠은 소셜 미디어가 단순히 개인의 일상을 공유하는 것을 넘어, 환경 보호와 같은 사회적으로 긍정적인 가치가 확산될 수 있는 통로로 활용될 수 있음을 보여 준다.

10 제시된 광고는 영상 광고이다. 일반적으로 영상 광고는 사전에 제작이 완료되어 정해진 시간에 송출하기 때문에 정보가 수용자에게 일방적으로 전달될 뿐 생산자와 수용자 간에 실시간으로 상호 작용을 하기는 어렵다. 물론 제작한 광고를 동영상 공유 플랫폼에 게시하여 수용자와 댓글 등의 방법으로 소통할 수는 있으나, 실시간으로 수용자의 요구에 맞춰 이미 완성된 영상을 수정하거나 보완하기는 어렵다. 따라서 영상 제작자와 수용자 간의 메시지를 실시간으로 수정·보완하기도 한다는 설명은 적절하지 않다.

○답풀이 ① 영상 광고는 대개 1분 내외의 짧은 분량임에도 불구하고 기승전결이 있는 한 편의 이야기처럼 자연스러운 서사 구조를 갖추어서 메시지에 대한 몰입도를 높인다.

② 인물의 행동이나 자막과 같은 시각적 요소, 인물의 대사나 내레이션과 같은 청각적 요소를 입체적으로 결합하여 짧은 시간 안에 핵심적인 메시지를 효과적으로 전달하고 있다.

③ 영상 광고는 인쇄물과 달리 움직이는 화면과 편집 기술을 활용하기 때문에 시청자의 시선을 강력하게 집중시키는 효과가 있으며, 정서적 공감을 불러일으키기도 한다.

⑤ 동영상 공유 플랫폼을 통해 광고가 유통되는 경우, 시청자가 댓글을 달거나 공유하는 과정에 참여함으로써 생산자와 수용자 간의 상호 작용이 일어날 수 있다.

11 개인 맞춤형 광고는 사용자의 검색 기록, 취향, 위치 정보 등을 분석하여 사용자가 좋아할 만한 정보만 골라서 보여 준다. 이러한 환경에서는 사용자가 자신의 가치관에 부합하는 정보만 접하게 되는 ‘필터 버블’ 현상이 발생하기 쉽다. 따라서 정보가 편향되거나 교묘하게 조작될 위험이 커지므로, 수용자는 해당 정보가 사실인지 혹은 어떤 상업적 의도를 담고 있는지 비판적으로 분석하고 수용해야 할 필요가 있다. 따라서 정보를 비판적으로 수용해야 하는 필요성이 줄었다는 것은 적절하지 않다.

○답풀이 ① 전통 매체를 이용하는 신문 광고나 영상 광고는 성별이나 연령과 관계없이 모두에게 동일한 광고를 노출하지만, 소셜 미디어 광고와 앱 광고는 정교한 알고리즘을 바탕으로 개별 사용자에게 최적화된 광고를 제공한다.

② 신문 광고나 영상 광고의 수용자는 단순히 광고를 보기만 했지만, 소셜 미디어 광고와 앱 광고의 수용자는 광고 게시물에 댓글을 달거나 문의를 하는 방식으로 제작자와 직접적으로 소통하며 정보를 주고받을 수 있다.

④ 수용자가 이용하는 소셜 미디어 환경이나 앱 환경에 따라 전면 광고, 웹툰 형식의 광고, 배너 광고 등의 형식, 수용자가 직접 참여하는 인터랙티브 광고, 쿠폰형 광고 등의 형식으로 나타나기도 한다.

⑤ 수용자가 흥미롭게 본 광고를 자신의 소셜 미디어 계정에 공유하거나, 특정 챌린지에 참여하여 직접 콘텐츠를 제작해 올리는 등 광고의 전파 과정에서 능동적으로 참여하기도 한다.

12 (라)에서 현행 저작권법 제2조 제1항은 저작물을 ‘인간의 사상 또는 감정을 표현한 창작물’로 규정하고 있으며 제2항에서는 저작자를 ‘사람’으로 한정하고 있다. 따라서 인공지능이 만들어 낸 것을 현행법상으로는 저작물로 인정하기 어려우므로, 인간의 저작물과 동일하게 취급한다는 이해는 적절하지 않다.

○답풀이 ① (가)에서 인공지능이 인류의 지적 활동을 상당 부분 대신함에 따라 직업의 기회가 줄어들 것이라는 우려가 있다고 설명하고 있으며, (나)에서도 노동자의 49퍼센트가 인공지능이 자신의 업무를 대체할 것을 우려한다고 하였다.

② (가)에서 인공지능은 방대한 양의 정보를 빠르게 처리하여 ‘이용자 맞춤형 정보’를 제공해 주기도 한다고 설명하고 있다.

③ (다)에서 새로운 세대의 인터넷 필터가 사용자가 좋아하는 것을 살펴보고 맞춤형 정보만을 제공하여 사용자를 가두는 현상을 ‘필터 버블’이라고 부른다고 하였다.

⑤ (나)에서 생성형 인공지능은 인터넷상의 수많은 데이터를 분석하며, 저널리즘, 마케팅, 코딩 등 데이터에 기반한 업무 대부분이 인공지능의 영역이 될 것이라는 전문가의 전망을 소개하고 있다.

13 작가 지망생 A는 인공지능을 통해 집필 속도를 높였지만, 타인의 저작권을 침해하는 문제와 자신의 창작 능력 저하 문제를 걱정하고 있다. 따라서 이러한 부작용을 최소화하면서 기술을 활용하려면, 인공지능이 생성한 결과물은 보조적인 수단으로 참고만 하되, 전체적인 내용은 인간이 주체적으로 창작하여야 타인의 저작권을 보호할 뿐만 아니라 자신의 창작 능력도 유지할 수 있다.

○답풀이 ① (라)에서 현행 저작권법은 인간이 아닌 인공지능이 만들어 낸 것을 저작물로 보기 어렵다고 규정하고 있으므로, 이를 자신의 저작물로 발표하는 것은 적절하지 않다.

② (다)에서 인터넷 필터는 사용자의 취향을 분석하여 맞춤형 정보를 제공한다고 하였으나, 필터 버블에 갇히지 않기 위해 추천 소재 자체를 무조건 거부하는 것은 적절하지 않다. 자신의 필요나 상황에 따라 적절히 활용하는 것이 적절하다.

③ (라)에서 인공지능이 이미 존재하는 데이터를 학습하여 작동하므로 타인의 저작권을 침해할 소지가 있다고 언급하였으나, 이를 이유로 인공지능 활용 자체를 중단해야 한다는 태도는 적절하지 않다.

⑤ (라)에서 인공지능이 만든 창작물을 저작물로 인정할지에 대해서는 법적·사회적 논란이 있음을 시사하고 있지만, 인공지능의 결과물을 무조건 인간의 저작물로 인정하도록 요구하는 것은 적절한 대처가 아니다.

14 (라)에 따르면 인공지능은 이미 존재하는 데이터를 학습하여 그것을 바탕으로 결과물을 만들어 낸다. <보기>의 인공지능 프로그램 역시 전 세계 유명 화가들의 화풍과 기존 이미지 데이터 수백만 점을 학습한 상태이므로, 인공지능이 기존의 데이터에서 벗어나 독자적인 그림을 그려 낸 창작의 주체라고 보는 것은 적절하지 않다.

15 ㉓는 인공지능이 사용자의 요구를 빠르게 처리하여 사용자에게 알맞은 정보를 제공해 준 것이다. 그러나 이러한 예측 엔진들이 사용자의 취향을 살펴 맞춤형 정보만 제공하게 되면 사용자는 자신이 좋아하는 것 안에 갇히는 ‘필터 버블(㉔)’ 현상을 겪게 된다. 즉, 사용자의 데이터를 분석하여 ㉓를 제공하는 기술이 정교해질수록, 사용자가 특정 정보의 울타리 안에 갇히는 ㉔ 현상은 더욱 강화되는 결과를 초래할 수 있다.

2. 매체 자료가 그려 낸 세상

(1) 매체 자료 속에 재현된 세상

▶ **잠깐 체크 문제**

061 쪽

1 × 2 ○ 3 ○

▶ **개념 확인 문제**

062~067 쪽

1 ⑤ 2 ② 3 ⑤ 4 ① 5 ①
6 ④

- 1 재현은 현실에 존재하는 대상을 매체를 통하여 다시 나타내는 것을 의미하며, 우리가 사는 세상의 모습을 사진이나 신문, 텔레비전, 영화 등의 매체에서 부분적으로 혹은 전혀 다른 모습으로 다시 보여 주는 것을 의미한다.

오답풀이 ① 우리가 직접 보거나 듣지 않은 사건도 매체를 통해 재현된 모습으로 접할 수 있으므로, 직접 경험한 일을 표현하는 것이 재현이라고 보기는 어렵다.

②, ④ 재현은 생산자의 의도나 관점에 따라 특정 장면이 선택되거나 배제되어 재구성된 이미지를 보여 주는 것이다. 따라서 재현은 단순히 개인의 기억을 떠올리는 것도, 가상의 세계를 창조하는 것도 아니라고 할 수 있다.

③ 매체에서 보여 주는 사진이나 영상은 생산자가 의도적으로 보여 주고 싶은 장면을 부각하여 촬영하거나 편집한 것이라 할 수 있다. 따라서 현실의 모습을 있는 그대로 보여 준다고 보기 어렵다.

- 2 영화는 카메라에 담기는 모든 것을 기록하는 것처럼 보이지만, 실제로는 생산자의 주관적인 의도가 개입되어 편집된 결과물이다. 즉, 영화의 생산자는 자신의 관점과 의도에 따라 특정 장면을 선택하고 배열하여 재현하는 것일 뿐, 현실의 모습을 있는 그대로 기록하여 객관적인 사실만 전달하는 것은 아니다.

오답풀이 ① 프레임 안의 장면은 생산자의 특정한 의도에 따라 선택과 배제가 이루어진 결과라 할 수 있다.

③ 영화는 인물의 대사와 자막과 같은 문자 언어, 카메라를 통한 시각 언어, 효과음이나 배경 음악과 같은 청각 언어를 모두 사용하여 표현되는 매체이다.

④ 영화는 특정한 인물이나 행동, 사건을 재현하기 위해 이야기를 전달하는 순서를 조정하거나 특정 인물의 비중이나 장면의 분량을 조절한다.

⑤ 영화 생산자는 자신의 의도와 목적에 가장 잘 맞는 장면들을 선택한 뒤, 편집 기술을 전략적으로 사용하여 하나의 일관된 흐름(이야기)을 만들어 낸다.

- 3 영화와 웹툰은 제작자가 이미 완성한 서사를 수용자가 그대로 따라가며 감상하는 매체인 반면에, 게임은 이용자가 현재 진행형으로 자신에게 주어진 임무를 수행하며 이야기를 능동적으로 만들어 가는 매체이다.

오답풀이 ① 영화나 웹툰뿐만 아니라 게임도 시각적인 재현을 통해 메시지를 전달한다.

② 영화의 영상 편집이나 웹툰의 디지털 드로잉처럼, 게임 역시 고도의 그래픽과 프로그래밍 기술이 필요하다.

③ 영화나 웹툰뿐만 아니라 게임 역시 허구의 사건과 상황을 다루는 하지만, 낮과 밤이 있고 계절이 변화하는 등, 현실 사회의 법칙들이 반영된다는 점에서 공통적이다.

④ 영화나 웹툰은 제작자가 이미 완성한 이야기를 수용자가 수동적으로 따라가는 방식을 취하지만, 게임은 이용자가 직접 이야기를 만들어 간다. 즉, ④는 영화나 웹툰의 특징일 뿐, 게임의 특징이라고 할 수 없다.

- 4 매체 자료는 현실을 있는 그대로 보여 주기보다는 이야기의 전개나 서사적 재미를 위해 특정 부분을 부각하거나 왜곡하는 경우가 많다. 또한 생산자의 의도나 사회적 고정 관념이 반영되어 특정 인물이나 집단을 의도적으로 소외시키기도 한다. 따라서 매체가 재현하는 모습이 항상 실제 현실과 일치한다고 보기는 어렵다. 그렇기 때문에 매체 속에 담긴 특정 관점과 이해관계를 파악하며 비판적으로 수용하는 태도가 필요하다.

- 5 <보기>의 사례는 장애인을 단순히 동정이나 극복의 대상으로만 그리던 과거의 전형적인(전통적인) 재현 방식에서 벗어나, 그들의 삶을 주체적이고 진솔하게 그려 내려고 시도한 것이라 할 수 있다. 이러한 시도는 수용자에게 다층적인 시각을 제공함으로써 사회적 인식을 변화시킨다는 점에서 중요한 의의를 지닌다. 이처럼 매체는 우리 사회의 지배적 가치나 고정 관념을 그대로 재현하기도 하지만, 때로는 기존의 편견을 깨뜨리고 대상에 새로운 의미를 부여하는 역할을 수행하기도 한다. 따라서 <보기>의 매체 자료가 시사하는 바로는 ①이 가장 적절하다.

오답풀이 ② <보기>는 자극적인 설정이 아닌 진정성 있는 재현으로 호평을 받은 사례이다.

③, ④ 고정 관념이나 통념을 강화하는 것이 아니라 오히려 이를 깨뜨리는 시도이다.

⑤ <보기>는 장애인을 수동적인 존재로 그리던 과거의 방식에서 벗어난 사례이다.

- 6 현대 매체 환경에서는 플랫폼과 알고리즘을 통해 방대한 정보를 쉽게 접할 수 있게 되었지만, 동시에 누군가의 특정한 관점으로 재현된 세상을 비판 없이 그대로 수용할 위험성도 커졌다. 매체 자료를 무비판적으로 받아들일 경우 특정 집단에 대한 고정 관념이 강화되거나 세상을 편협하게 이해할 수 있으므로, 수용자는 매체 내용 너머에 있는 생산자의 의도와 사회적 맥락을 파악하며 내용을 그대로 받아들이는 수동적인 태도를 가장 경계해야 한다.

오답풀이 ① 매체 자료에 내재된 편견을 찾아내어 세상을 편협하게 보지 않으려는 노력이라도 바람직한 태도에 해당한다.

② 매체가 있는 그대로의 현실이 아니라 생산자에 의해 재구성된 것임을 인지하고 그 목적을 분석하는 것이므로 적절한 태도라고 할 수 있다.

③ 재현 방식에 의문을 제시하는 것은, 재현 방식에 숨겨진 의도와 목적을 파악하며 비판적으로 수용하려는 바람직한 태도라 할 수 있다.

⑤ 매체 자료의 사회적 가치와 맥락을 깊이 있게 이해하는 태도이므로 바람직한 태도라 할 수 있다.

1 ③ 2 ⑤ 3 ④ 4 ⑤ 5 ②

- 1 (가)는 ‘고농도 미세 먼지일 시 외출할 때 보건용 마스크 착용하기’라는 제목과 KF 인증 마스크에 대한 정보를 제공함으로써 보건용 마스크 착용을 권장하는 것을 목적으로 하는 매체 자료이다. ‘식약청 인증 마크가 없는 마스크는 미세 먼지를 거르지 못해!’라고 일반 마스크의 문제점을 언급하고는 있지만, 이는 보건용 마스크의 필요성을 강조하기 위해 부수적으로 언급하는 근거일 뿐, 매체 자료 전반에서 구체적으로 강조하고 있다고 보기 어렵다. 따라서 ③은 적절하지 않다.
- 2 (가)에서 두 남녀는 서로 껴안고 있지만 시선은 상대가 아닌 각자의 스마트폰 화면만을 향하고 있다. 작가는 어두운 배경 속에서 밝게 빛나는 스마트폰을 시각적으로 강조하여, 곁에 있는 사람보다 온라인 세상에 더 몰입하는 현대인의 단절된 모습을 비판하고 있다. 따라서 (가)는 온라인 세상에 빠져 진정한 소통을 하지 못하는 현대인의 모습을 풍자한 것이라 할 수 있다.
- 3 (다)의 주인공은 휴대폰 고장으로 ‘건강한 삶’을 다짐하며 스마트폰 없는 생활을 시도하지만, 휴대폰이 수리되자마자 쌓인 SNS 알림에 몰두하며 이전의 습관으로 돌아간 모습을 보인다. 이는 현대인이 스마트폰 사용 습관에 길들여져 이를 스스로 통제하거나 벗어나기가 매우 어렵다는 것을 보여 준다.
- 4 고정 관념이나 편견은 복잡하고 다양한 현실의 면면을 깊이 있게 들여다보기보다, 특정 집단이나 대상이 지닌 속성을 하나로 묶어 단순하게 규정할 때 발생한다. 매체 자료가 특정 집단을 묘사하면서 그들이 가진 다층적인 개별성을 무시한 채 일부의 특성만을 전체인 것처럼 획일화하여 표현할 경우, 수용자는 해당 집단에 대해 편협한 믿음을 갖게 되고 이는 결국 사회적 고정 관념을 강화하는 결과로 이어진다. 따라서 특정 집단을 단순화하여 표현한 ⑤는 고정 관념이나 편견을 강화하는 재현이라고 할 수 있다.
오답풀이 ① 사회적 약자를 단순히 도움의 대상으로만 보던 기존의 고정 관념을 깨뜨리고 새로운 의미를 부여하는 재현이라고 할 수 있다.
 ② 현실을 단편적으로 보지 않고 다양한 관점에서 조망함으로써 수용자가 균형 잡힌 시각을 갖도록 돕는다는 점에서 고정 관념이나 편견을 깨뜨리는 재현이라고 할 수 있다.
 ③ 특정 부분에 치우치지 않고 사실을 전달하여 이용자가 편협한 태도를 갖지 않도록 예방하는 재현이라고 할 수 있다.
 ④ 집단이 아닌 개별 인물의 고유한 특성에 집중함으로써 획일적인 편견에서 벗어나게 하는 긍정적인 재현이라고 할 수 있다.
- 5 <보기>에서 인공 지능 분야의 천재를 ‘남성’ 과학자로 설정한 것은 우리 사회에 퍼져 있는 성 역할에 대한 고정 관념, 즉 ‘이 공계 및 전문직은 남성의 영역’이라는 편견을 무의식적으로 강화할 우려가 있다. 따라서 이러한 재현 방식이 지닌 편향성을 지적하고 경계하는 태도를 보인 ②가 <보기>를 비판적으로 수용한 것이라 할 수 있다.

01 ④ 02 ④ 03 ⑤ 04 ② 05 ③
06 ④

- 01 매체에서 ‘재현’이라는 것은 현실에 존재하는 대상을 매체를 통하여 다시 나타내는 것을 의미한다. 현실을 매체로 다시 나타내는 과정에는 매체 생산자의 선택과 배제가 필연적으로 이루어지므로, 매체 자료에 현실의 모든 요소가 빠짐없이 담긴다고 볼 수 없다.
- 02 (가)와 (나)는 촬영 범위와 시선이 서로 다르지만, 두 장면 모두 생산자가 자신의 의도에 맞는 정보를 선택하고 나머지는 프레임 밖으로 배제하였다는 점에서는 공통적이다. 즉, (가)는 숲 전체를 담았다고 해서 대상의 모든 정보를 있는 그대로 재현한 것이 아니라, 숲 전체가 보이는 화면을 선택하면서 숲 내부의 구체적이고 작은 부분들을 배제하여 재구성한 결과물인 것이다. 따라서 (나)와 달리 (가)가 대상의 모든 정보를 있는 그대로 재현하여 객관적 사실을 가감 없이 전달하였다고 한 ④는 적절하지 않다.
오답풀이 ① (가)는 생산자가 숲의 전체적인 모습을 담아내겠다는 특정한 목적을 가지고 카메라 렌즈의 촬영 범위를 넓게 선택한 결과물이므로 적절하다.
 ② (나)는 생산자가 특정 나무 한 그루에 초점을 맞추어 재현한 것으로, 이 시선에 포함되지 않은 주변의 나머지 나무들은 화면(프레임) 밖으로 배제된 것이다.
 ③ (가)가 공간의 전경을 넓게 보여 준 것과 달리, (나)는 특정 대상만을 좁혀서 보여 줌으로써 그 나무가 가진 구체적이고 개별적인 특성을 부각하여 재현한 것이므로 적절하다.
 ⑤ (가)와 (나)는 모두 현실을 있는 그대로 복제한 것이 아니라 생산자의 주관적인 의도와 목적에 따라 선택·배제되어 재구성된 현실을 보여 준다는 점에서는 공통적이다.
- 03 이용자가 능동적으로 스크롤을 하면서 작품의 전개 속도를 조절할 수 있는 것은 ‘웹툰’의 특징이다. 반면 영화는 생산자가 영상 문법과 편집 기술을 통해 최선의 장면을 선택하고 구성하여 만든 ‘일관된 흐름’을 이용자가 따라가며 감상하는 매체이다. 따라서 이용자가 직접 전개 속도를 조절할 수 있어서 분량의 유동성에 유의해야 한다는 것은 영화를 제작하는 방법으로 적절하지 않다.
오답풀이 ① 과거의 일을 흑백의 색감으로 표현하는 시각적 연출은 영화에서도 주인공이 겪은 과거의 슬픔을 떠올리는 상황을 효과적으로 부각할 수 있는 영상 기법이므로 적절하다.
 ② 영화는 특정 의도에 따라 선택과 배제가 이루어진다고 하였으므로, 주인공의 감정을 강조하기 위해 얼굴을 가득 채운 프레임(클로즈업)을 선택하는 것은 적절한 연출이다.
 ③ 영화는 배경 음악과 같은 청각 언어를 통해 표현된다고 하였으므로, 주인공의 슬픔을 슬픈 배경 음악과 함께 전달하면 이용자에게 더 호소력 있게 전달할 수 있다.
 ④ 장면의 분량 등과 같은 편집은 인물과 사건을 어떻게 재현하는지에

영향을 미친다고 했으므로, 우는 장면의 분량을 길게 배치하여 비중을 높이는 것은 적절한 전략이다.

- 04 웹툰은 종이 만화와 달리 장면을 칸으로 나누지 않고 화면을 스크롤 하면서 장면이 이어지는 방식을 취한다. 이를 통해 감정과 서사의 고조, 시간의 연속성 등을 표현하며, 영화의 영상 표현 기법을 차용하기도 한다. 따라서 A 씨가 칸 구성을 없애고 스크롤 방식과 페이드아웃 효과를 도입한 것은 웹툰이라는 매체의 표현 양식에 따라 재현 방식을 변화를 준 것이다.

[오답풀이] ① 종이 만화는 칸과 책장이라는 구조적 한계 때문에 시간이 단절되지만, 웹툰은 스크롤 방식을 활용하기 때문에 시선의 흐름이 끊어지지 않고 아래로 부드럽게 이어지게 된다. 이는 영화 필름처럼 시간이 멈추지 않고 연속적으로 흘러가는 효과를 줄 수 있으므로 오히려 '시간의 연속성'을 효과적으로 표현할 수 있다.

③ 칸을 나누지 않는 스크롤 방식은 서사와 감정의 흐름을 끊기지 않게 연결해 주므로, 독자가 이야기에 더욱 몰입할 수 있게 해 준다.

④ 만화가 A 씨는 기존 종이 만화의 특징인 '칸 구성'을 없애고 스크롤 방식을 취하였다.

⑤ 웹툰은 독자가 능동적으로 스크롤을 하면서 작품의 전개 속도를 조절할 수 있다.

- 05 게임 속 세계관이나 시나리오, 기본적인 규칙 등은 이용자가 아니라 게임 개발자가 이미 구축하고 구현해 놓은 것이다. 이용자는 제작자가 만들어 놓은 세계관 속으로 들어가 그 규칙에 따라 플레이하는 주체이므로, 이용자가 스스로 세계관을 구현한다는 설명은 매체 자료의 생산 및 수용 특성에 맞지 않다.

[오답풀이] ① (다)에서 게임도 우리가 사는 현실을 반영하고 재현하며, 중세나 미래의 공간, 우주 공간 등 구체적인 공간을 직접 경험할 수 있도록 시각적으로 구현한다고 언급하고 있다. 따라서 게임이 시각적 재현 요소를 활용하여 장르적 특성과 현실 사회의 법칙(부와 권력의 획득 등)이라는 주제를 전달하는 방식은 적절한 설명이다.

② (다)의 3문단에 따르면, 게임은 중세나 미래, 판타지 등 비현실적인 주제를 다루더라도 그 내면에 현실 사회의 법칙들이 고스란히 반영되어 있다고 설명한다. 적으로부터 이겨 경험치를 쌓고 레벨을 올려 부와 권력을 지니게 되는 구조 자체가 현실의 반영이므로, 현실을 반영하고 재현한다는 내용은 적절하다.

④ (다)에서 영화나 웹툰은 결말이 이미 결정된 매체인 반면, 게임은 개발자가 설계한 세계관의 규칙 안에서 이용자가 여러 가지 임무를 능동적으로 수행하며 체험할 수 있다는 점이 가장 큰 차별성이라고 강조하고 있다. 따라서 능동적 임무 수행은 게임의 핵심적인 재현 방식에 부합한다.

⑤ (다)의 1문단 끝부분에서 게임은 이용자가 지금, 게임 내에서 만들어 가는 '현재 진행형의 이야기'라고 명시하고 있다. 이용자가 실시간으로 개입하여 서사를 완성해 나가기 때문에 현재 진행형으로 생생함을 느끼게 한다는 설명은 매체적 특성을 정확히 묘사한 것이다.

- 06 <보기>에서 제시한 재현 방식의 변화는 수용자가 지닌 여성이나 장애인에 대한 고정 관념 혹은 편견을 완화하고 다층적인 이해를 가능하게 한다. 따라서 특정 집단에 대한 사회적 오해가 확대되는 것이 아니라 그들에 대한 이해와 공감감이 강화되는 것이다.

(2) 재현 들여다보기

잠깐 체크 문제

075 쪽

1 ○ 2 × 3 ○

활동 1 확인 문제

076~080 쪽

1 ⑤ 2 ⑤ 3 ② 4 ③ 5 ⑤

- 1 일반적으로 영화 연출에서 대상을 올려다보는 앵글은 대상의 권위, 힘, 지배적인 위치를 강조할 때 쓰인다. ①의 장면에서 카메라는 학생의 시선에서 선생님을 올려다보는 각도를 취함으로써 교실 내에서 권위를 가진 '힘 있는 존재'로서의 선생님을 시각적으로 부각하는 효과를 주고 있다.

[오답풀이] ① ①은 교실에서 학생들을 가르치는 선생님의 모습과 선생님의 말을 듣고 있는 학생들의 정적인 모습을 담고 있다.

② ②은 학생이 선생님을 올려다보는 각도를 취하고 있다.

③ ③은 카메라가 인물에게 밀착한 것이 아니라, 교실 전체를 멀리서 담은 '롱 샷(Long shot)'에 해당한다. 이는 인물의 세밀한 표정 변화를 포착하기보다는 인물이 처한 전체적인 상황이나 분위기를 보여 주는 데 효과적이다.

④ ④은 교실 전체를 멀리서 담고 있기는 하지만, 아래에서 위로 올려다보는 각도를 취함으로써 대등한 관계가 아니라 선생님과 학생 간의 위계 관계를 시각적으로 드러내고 있다.

- 2 이 영화에서 '춤'은 학교라는 공간의 통제와 내면의 억압에서 벗어나게 하는 매개체이자 사람들에게 해방감을 전파하는 긍정적인 몸짓으로 그려진다. 따라서 운동장에서 학생들과 선생님이 함께 어우러지는 춤 장면을 길게 배치한 것은, 춤을 매개로 억압에서 벗어나 자유와 기쁨을 누리는 모습을 시각적으로 극대화하여 작품의 주제를 강렬하게 전달하기 위해서임을 알 수 있다.

- 3 이 영화는 학교라는 통제적인 공간 속에서 춤이라는 역동적인 행위를 통해 억압된 현실을 깨뜨리는 과정을 다루고 있다. 특히 끊임없이 춤을 춤으로써 사람들에게 해방감과 즐거움을 준 것으로 미루어 볼 때, 어린이 특유의 순수한 꿈과 역동적인 생명력을 시각적으로 부각하려 한 것임을 짐작할 수 있다.

[오답풀이] ① 이 영화는 실제 초등학교의 외형을 빌려 왔을 뿐, 현실을 그대로 재현하였다고 보기는 어렵다. 오히려 교복을 착용하거나 학생들에게 강압적인 벌칙을 주는 것에서 현실과는 다르게 '억압적이고 통제적인 공간'으로 학교를 재현하였다고 볼 수 있다.

③ 학생들의 내면에 몸짓이 억눌려 있었던 것이나 학생들이 단정한 교복을 입고 통제된 교실에 앉아 있는 모습으로 보아, 처음부터 자유로운 복장과 활기찬 모습으로 재현되었다고 보기 어렵다.

④ 이 영화는 통제와 규율이 강한 학교 상황을 배경으로 삼고 있을 뿐, 학생 인권 조례 제정 이후와 같은 구체적인 사회적·시대적 배경을 명시하고 있지는 않다.

⑤ 선생님과 유월이 극적으로 화해하고 함께 춤을 추는 것에서, 선생님이 엄격하고 강압적인 성격을 끝까지 유지했다고 보기 어렵다.

- 4 이 글의 마지막 부분에서 안빛나 선생님(㉠)은 유월(㉡)의 진심 어린 모습에 마음속 ‘발레 요정’이 깨어남을 느끼고, 구두를 벗고 맨발이 되어 유월을 향해 미소를 지으며 제안을 받아들이는 (화합하는) 모습을 보인다. 따라서 화를 내며 자리를 떠난다는 설명은 적절하지 않다.

오답풀이 ①, ② 선생님(㉠)은 자신 때문에 바이러스가 생겼다고 믿어 춤을 추지 않기로 했고, 아이들을 보호하기 위해 안전한 규칙을 만들었다고 말하였다.

④ 유월(㉡)은 이야기를 들으며 어린 시절의 빛나 선생님(㉠)을 안쓰러워하면서 오해를 풀어 주고 싶어 하였다.

⑤ 유월(㉡)은 “함께 춤을 추면 그 순간만큼은 바이러스가 사라져요.”라고 자신의 생각을 명확히 전달하며 선생님(㉠)을 설득하였다.

- 5 영화 「유월」에서 인물이 춤을 추는 것은 갈등을 해소하고 인물 간의 화합을 이끌어 내기 위한 극적 장치이다. 따라서 이를 상세히 묘사한 것은 긴장감을 고조하기 위한 것이 아니라 갈등의 완화와 해방감을 시각화하여 전달하기 위한 것이라고 할 수 있다.

한글 2 확인 문제

081~086 쪽

- 1 ④ 2 ⑤ 3 ④ 4 ⑤ 5 ⑤
6 ⑤

- 1 이 웹툰에서 사람들이 “여기 매장은 사람이 있어.”, “신기하다.”와 같이 말한 것으로 미루어 볼 때, 이 웹툰이 배경으로 하는 사회에서는 사람들이 노동을 하는 모습을 보기 어렵다는 것을 짐작할 수 있다. 이를 통해 이 웹툰이 배경으로 하는 사회에서는 로봇이 인간의 노동 대부분을 대체한 상황임을 알 수 있다.
- 2 이 웹툰은 미래 사회를 배경으로 함에도 불구하고 모든 장면을 흑백으로 표현하고 있다. 화려하고 풍부한 색감은 시각적인 활기와 현실감을 줄 수 있지만, 빛과 그림자로만 표현하는 흑백 연출은 시각적 자극을 최소화하여 내면에 집중하게 만드는 효과가 있다. 즉, 이 웹툰은 화려한 색채를 자제함으로써 로봇 중심의 세상에서 인간이 느끼는 삭막한 고립감을 효과적으로 전달하고, 독자의 시선을 인물의 내면과 대사에 집중시켜 인공 지능으로 인한 사회적 문제라는 주제를 깊이 있게 전달한 것이다.
- 3 다른 장면과 다르게 ㉠에서는 외곽선을 없애고 위아래 장면과의 사이에 긴 여백을 주었다. 이는 인간인 점장과 로봇 사이에 존재하는 경계를 허물고, 소통의 따뜻함을 시각적으로 부각하기 위한 것이라 볼 수 있다. 또한 독자에게 여백을 제공함으로써 두 존재가 나누는 교감의 여운을 깊이 있게 전달하기 위한 것이라고 볼 수 있다.
- 4 점장은 무인 단말기나 로봇이 늘어나는 현실을 거부하지 않고 수용하고 있다. 특히 로봇을 단순한 도구가 아니라 감정을 나

누고 소통할 수 있는 동료로 대하며 깊은 유대감과 동료애를 느끼고 있으므로 ⑤가 가장 적절하다.

오답풀이 ①, ② 로봇을 두려워하거나 경쟁자로 보지 않고 우호적으로 대하고 있다.

③ 로봇을 인간보다 열등하게 보지 않고 함께 소통할 수 있는 대등한 대상으로 여기고 있다.

④ 로봇을 단순히 편리한 도구로만 보는 단계를 넘어 감정적 교감을 나누고 있다.

- 5 이 웹툰은 로봇이 인간의 업무를 대체하는 미래 사회를 배경으로 하고 있다. 작가는 기술이 발달할수록 오히려 소외될 수 있는 인간의 모습을 그리며 인공 지능 기술이 발달할 미래에 인간이 추구해야 할 가치가 무엇이고, 로봇은 어떤 역할을 해야 하는지 독자가 스스로 생각하고 성찰하게 한다.

- 6 인공 지능 로봇을 긍정적으로 묘사한다는 것은 로봇이 인간에게 위협이 되지 않고, 인간과 조화를 이루거나 도움을 주는 존재로 그려지는 것을 의미한다. ⑤는 로봇이 인간의 감정을 이해하고 돕는 모습을 설명하고 있으므로 적절한 사례이다.

한글 3 확인 문제

087~091 쪽

- 1 ⑤ 2 ③ 3 ④ 4 ③ 5 ④

- 1 이용자가 게임 안에서 내리는 결정과 선택이 이야기의 전개나 결과에 직접적인 영향을 미치며 능동적으로 참여하는 것이 게임의 핵심 특징이다. 따라서 이용자가 영향을 미칠 수 없다는 설명은 적절하지 않다.
- 2 영화의 배경은 카메라가 비추는 프레임 안으로만 범위가 한정되며 관객이 그 공간에 직접 개입할 수 없다. 반면에 게임의 배경은 이용자가 가상 공간을 직접 자유롭게 탐사할 수 있을 뿐만 아니라 그 공간 안에서 다른 이용자와 환경 요소들과 실시간으로 능동적인 상호 작용을 하며 서사를 확장해 나가는 역동적인 공간의 특성을 지닌다.
- 오답풀이** ① 영화나 게임은 현실에 존재하는 물리적 공간을 재현하는 하지만, 그것은 제작자가 선택하거나 배제하여 재현한 공간일 뿐, 현실과 똑같은 물리적 공간은 아니다.
- ② 카메라가 비추는 한정된 범위의 공간은 영화의 배경이 지닌 특징이다.
- ④, ⑤ 게임이나 영화 모두 배경은 인물이 행동하고 사건이 전개되는 곳으로, 시각적 정보만 전달하는 것은 아니다.
- 3 제작자는 제주 4·3 사건을 거대한 정치적·사회적 담론으로만 다루지 않았다. 대신 12살 아이인 ‘동주’의 시선을 통해 평범한 마을 사람들이 겪었던 비극과 아픔을 재현하는 데 집중했다. 이는 이용자들이 이념적 대립을 넘어서 희생자들의 아픔에 진심으로 이해하고 공감하기를 바라는 제작자의 의도가 반영된 것으로 볼 수 있다.

4 ③은 영화와 같은 전통적인 이야기물의 특성에 해당한다. 영화는 관객이 스크린이나 프로젝터와 같은 상영 기구를 통해 완성된 이야기를 수용하는 방식이지만 엠엠오알피지는 이용자가 이야기의 주체가 되어 현재 시점에서 사건을 직접 만들어 가며 참여한다는 점에서 차이가 있다.

5 전쟁이나 폭력을 다루는 매체는 단순히 오락적 재미만을 추구해서는 안 되며, 전쟁이 가져오는 파괴성이나 생존의 공포, 그리고 피해자들이 입은 고통과 상처를 함께 다룸으로써 이용자가 사건을 다각도로 성찰할 수 있게 해야 한다. 따라서 피해자의 고통을 외면하고 재미만을 강조한다는 설명은 적절하지 않은 제작 태도이다.

소단원 평가

092~093 쪽

01 ⑤ 02 ⑤ 03 ③ 04 따뜻한 소통의 분위기를 강조하고, 독자가 인물의 마음에 깊이 공감하며 상상하게 하기 위해서이다. 05 ②

01 (가)는 영화로, 카메라의 시선과 편집 기법, 인물의 움직임을 시각적 이미지로 직접 제시하여 관객에게 직관적인 인상을 주는 반면에, (나)는 소설로, 서술자의 언어적 텍스트를 통해 인물의 외양과 심리를 상세히 서술함으로써 독자가 문자 언어를 바탕으로 머릿속에서 인물과 공간의 구체적인 모습을 더 능동적으로 상상하고 재구성하도록 자극한다. 따라서 ⑤가 가장 적절하다.

○답 풀이 ① 인물의 내면 심리를 서술자의 목소리로 직접 전달하는 것은 소설인 (나)의 특징이다.

② 조명과 색채를 통한 시각적 재현은 영화인 (가)의 방식이다.

③ 이야기의 결말을 직접 선택하는 것은 게임과 같은 매체의 특징이며, 영화와 소설은 생산자가 정해 놓은 서사를 따라가야 한다.

④ (나)는 구체적인 이미지 없이 문자 언어로 전달되므로 독자의 상상력을 더 많이 자극하지만, (가)는 시각적 정보를 직접 제공하므로 상상의 폭은 상대적으로 제한된다.

02 ㉠은 유월이 선생님에게 손을 내밀며 단호하고 힘 있게 자신의 주장을 펼치는 장면으로, 인물의 땀방울, 반짝이는 머리카락 등 인물의 외양과 심리가 매우 밀도 높게 묘사되어 있다. 이를 영화로 재현할 때는 인물의 얼굴과 눈을 가까이서 포착하는 ‘클로즈업’을 활용하면서 선생님의 표정을 교차 편집으로 구성하여 두 인물 간의 심리적 거리나 감정 변화를 효과적으로 보여 주는 것이 적절하다.

03 이 웹툰은 색채를 털어냄으로써 독자가 로봇이 인간의 노동을 대체한 미래 사회에서 소외감을 느끼는 주인공인 점장의 쓸쓸한 표정과 대사에 온전히 집중하도록 유도하였다. 이를 통해 인공 지능으로 인한 사회적 문제라는 묵직한 주제를 차분하며 깊이 있게 전달하고 있다.

○답 풀이 ①, ④ 흑백 연출이 기계화된 미래 사회의 차가운 분위기를 자아내는 측면은 있으나, 점장과 로봇이 서로를 이해하고 공감하는 모습으로 미루어 볼 때 이 웹툰에서 흑백 표현 방식이 인간과 기계 사이의 냉정한 거리감이나 단절만을 의미한다고 보기는 어렵다.

② 색채를 빼고 배경 묘사를 단순화하는 흑백 표현 방법은 화면의 톤을 차분하게 가라앉히는 효과를 준다. 따라서 미래 사회의 모습을 생동감 있게 표현하려 했다는 진술은 적절하지 않다.

⑤ 제시된 내용에서 과거의 사건과 미래의 사건을 대비하는 장면은 나타나 있지 않다.

04 서술형 ㉠의 장면은 칸 외곽선을 제거하고 여백을 넓게 두었는데, 이는 인간과 로봇이 소통하는 따뜻한 분위기를 조성하기 위함이다. 또한, 독자가 인물의 교감에 대해 스스로 상상하고 공감할 수 있는 시간과 공간(여백)을 제공하기 위한 연출로 볼 수 있다.

평가 기준	확인 ☑
로봇과 인간 사이의 정서적 교감과 따뜻한 분위기 형성을 언급하여 썼다.	☐
여백 연출이 독자에게 주는 심리적 효과(상상 및 공감)를 포함하여 썼다.	☐

05 게임은 이용자가 직접 주인공이 되어 사건에 능동적으로 개입(상호 작용)하는 매체이므로, ‘역사적 사실을 수동적으로 확인’한다는 설명은 적절하지 않다.

대단원 평가

100~105 쪽

01 ④ 02 ④ 03 ⑤ 04 ③ 05 프레임
06 ③ 07 ③ 08 ④ 09 ④ 10 ②
11 ③

01 영화는 생산자가 특정한 의도를 가지고 장면을 선택하거나 배제하여 만든 세상을 재현하므로 생산자의 주관에 개입된다.

02 매체는 현실을 ‘생생하게 있는 그대로 보여 주는 것 같지만’ 실제로는 그렇지 않다고 명시하고 있으며, ‘카메라를 든 사람이 특정한 의도를 가지고 장면을 선택해서 재현한 것’, ‘어떤 것은 프레임 안에 담고, 어떤 것은 생략하거나 배제하는 것’이라고 하였다. 따라서 ‘중재된 세상’은 현실 그 자체가 아니라, 생산자의 관점이나 의도를 거쳐서 다시 만들어진(재구성된) 결과물을 의미한다.

○답 풀이 ① 매체가 어떤 것은 담고 어떤 것은 배제한다고 했으므로, 모든 요소를 객관적으로 수집하여 보여 준다는 것은 적절하지 않다.

② 매체는 실재하지 않는 것까지 재현하며 현실보다 더 사실적으로 느껴지게 만들기도 하므로, 생동감을 잃어버린다는 것은 적절하지 않다.

③ ㉠의 ‘중재’는 관점에 따른 재구성을 의미할 뿐, 이용자를 속이기 위한 악의적인 조작이나 가짜를 의미하는 용어가 아니다.

⑤ 이 글에서는 매체가 현실을 어떻게 재현하는지 설명할 뿐, 매체 정보가 직접 체험하는 현실보다 가치 있다는 가치 판단은 내리지 않는다.

- 03 웹툰은 독자가 화면을 스크롤하면서 능동적으로 작품의 전개 속도를 조절할 수 있으므로, 독자를 수동적으로 따라오게 한다고 반응한 ⑤는 적절하지 않다.

오답풀이 ① 시장 전체 중 싱싱한 식재료가 가득한 가판대와 웃으며 손님을 맞이하는 상인들을 선택해 재현한 것이므로 적절하다.

② 전통 시장의 활기찬 모습을 보여 주려는 의도를 위해 넓고 지저분한 뒷골목 모습을 배제했으므로 옳은 내용이다.

③ 웃으며 손님을 맞이하는 상인들 모습의 비중을 높여 시장의 활기라는 주제를 재현하였다.

④ 감독에 의해 선택과 배제를 통해 재현된 시장의 활기찬 분위기는 이용자들의 몰입을 이끌어낼 수 있다.

- 04 <보기>에서 선우가 주인공이 위기에 처한 장면을 보고 긴장감을 느껴 스크롤을 아주 천천히 내리며 인물의 표정을 세밀하게 살핀 행동은, 독자 스스로가 주도권을 가지고 감상 속도를 조절한 것이라 할 수 있다. 따라서 선우의 행동을 작품의 전개 속도를 조절하며 능동적으로 감상한 것으로 이해한 ③이 적절하다.

- 05 <보기>에서 ‘이것’은 기술적으로는 영화를 구성하는 최소 단위인 ‘한 장의 정지 화상’, 미학적으로는 카메라 렌즈가 포착하는 ‘사각형의 화면 틀’이라고 설명하고 있다. 글에서 ‘프레임’이 정지된 사진 한 장이자 카메라에 담기는 틀임을 직접적으로 언급하고 있으므로, ‘이것’은 프레임이라고 할 수 있다.

- 06 (마) 문단에서 재현을 이해한다는 것은 ‘현실과 얼마나 같거나 다른지를 따지기보다 재현이 왜 그렇게 이루어졌는지, 매체 자료가 내재하고 있는 사회적 가치와 맥락이 무엇인지 생각해 보는 것’이라고 하였으므로, 매체 자료를 수용할 때 실제 현실을 얼마나 똑같이 재현하였는지 기술적으로 검증해야 한다고 한 ③은 적절하지 않다.

오답풀이 ① (라)에서 드라마가 장애인에 대한 전통적 재현 방식을 넘어 새로운 의미를 부여한다고 하였다.

② (다)에서 게임은 현실에 대해 진지하게 탐구하기보다는 사회 구성원들의 통념이나 그 사회의 지배적 가치를 재현한다고 하였다.

④ (나)에서 생산자는 매체를 재현할 때 의도와 관점을 반영하여 특정 정보를 선택 혹은 배제한다고 하였다.

⑤ (가)에서 인물이나 특정 집단을 재현할 때 이야기의 전개나 서사적 재미를 위해 일부를 부각하거나 왜곡하는 경우가 많다고 하였다.

- 07 <보기>의 웹툰에서 주인공은 일주일 동안 스마트폰 없이 지내며 건강한 삶을 살겠다고 다짐했으나, 스마트폰 수리가 끝나자마자 다시 SNS를 염탐하기 시작한 자신을 자책하는 모습을 보인다. 이는 현대인들이 스마트폰과 SNS에 얼마나 깊이 중독되어 있으며, 여기서 벗어나기가 얼마나 힘든지를 풍자한 것이라 할 수 있다. 따라서 스마트폰 수리 후 다시 SNS를 열렬히 염탐하는 주인공의 모습을 두고 ‘스마트폰 사용이 일상화된 삶을 긍정적으로 재현한 것’이라고 분석한 ③은 적절하지 않다.

오답풀이 ① 매체 생산자가 현대인들의 일상을 제재로 선택하여 재현한 것이므로 적절한 진술이다.

② 스마트폰을 사용하지 못하게 된 상황에 처한 주인공이 몹시 당황해

하는 모습은, 평소 스마트폰을 습관적으로 사용하던 현대인의 모습을 사실적으로 투영하여 재현한 것이므로 적절한 진술이다.

④ 주인공이 스마트폰이 없는 상태를 일시적으로나마 ‘건강한 삶’이라고 부른 것은 스마트폰의 중독성을 부정적으로 인식했기 때문이라고 볼 수 있다. 이는 스마트폰의 사용을 부정적으로 바라보는 목소리를 선택하여 연출한 결과라 볼 수 있으므로 적절하다.

⑤ 독자는 스마트폰을 사용하지 못하게 된 일상적 상황에 공감하는 것에서 그치는 것이 아니라, 생산자가 이 웹툰을 통해 무엇을 말하고자 하였는지 파악하며 비판적으로 수용할 수 있어야 한다.

- 08 (가)는 영화, (나)는 소설, (다)는 웹툰 매체로, 모든 매체 자료는 생산자의 관점과 의도에 따라 현실을 선택, 배제, 왜곡하여 재구성한다. 따라서 소설뿐만 아니라 영화나 웹툰 역시 현실을 그대로 복제하는 것이 아니라 생산자의 주관에 개입된 ‘중재된 세상’을 보여 준다.

오답풀이 ① (가)는 교실의 엄격함이나 교단의 권위적인 모습, 인물들의 표정과 움직임 등을 영상과 대사를 복합적으로 활용하여 입체적으로 재현하고 있다.

② (나)는 인물의 행동뿐만 아니라 인물의 내면 심리를 문자 언어로 재현하고 있다.

③ (다)는 그림과 대사를 결합하여 정보를 전달하고, 독자가 화면을 위아래로 스크롤하는 속도에 따라 전개 속도를 능동적으로 조절하며 감상할 수 있다.

⑤ (가)는 시간의 흐름에 따라 연속적으로 제시되는 프레임들을 활용하고, (나)는 문장 언어로 이루어진 연속되는 줄글을 매개로 현실을 재현한다. 또한 (다)는 디지털 매체의 특성을 살려 화면을 스크롤 할 때 끊임없이 이어지는 장면들을 통해 현실을 재현한다.

- 09 <보기>의 관점에 따르면, 매체는 현실을 복제하는 것이 아니라 생산자의 주관에 따라 재구성하는 것이다. 이를 참고할 때, (가)와 (다)는 ‘춤’과 ‘동기화’라는 상징적 요소를 통해 새로운 의미(자유, 연결)를 창의적으로 제시하고 있다. 따라서 두 작품이 현실을 있는 그대로 복제했다고 보기 어려우며, 대안 제시를 회피한다는 설명도 적절하지 않다.

- 10 전통적인 서사물인 영화의 관객과 달리, 게임 이용자는 스스로 인물을 조종하거나 허구의 세계에 참여하며, 상호 작용을 통해 ‘현재 진행형의 이야기’를 주체적으로 생성하고 능동적으로 체험한다. 따라서 게임의 이용자가 영화의 관객보다 오히려 수동적인 태도로 이야기를 수용한다고 서술한 ②는 적절하지 않다.

- 11 <보기>에서 A 씨는 다른 이용자와 협력하여 몬스터를 물리치고 퀘스트를 성공했을 때 큰 성취감을 맛보았다고 하였다. 이는 개발자가 짜놓은 각본을 단순히 받아들이는 것이 아니라 이용자 간의 상호 작용과 실제적인 행동을 통해 자신만의 이야기와 성취를 직접 만들어 낸 결과라 할 수 있다. 따라서 A씨가 개발자가 미리 완성해 놓은 이야기를 수동적으로 수용하였기 때문에 성취감을 얻었다고 한 ③은 적절하지 않다.

3. 매체를 보는 올바른 시선

(1) 매체 자료와 비판적 사고

▶ **잠깐 체크 문제**

111쪽

1 ○ 2 ○ 3 ×

▶ **개념 확인 문제**

112~115쪽

1 ⑤ 2 ⑤ 3 ④ 4 ④ 5 ④
6 ②

1 과거의 대중 매체는 숙련된 전문가가 매체 자료를 제작한 후 수용자에게 배포하였지만, 오늘날의 수용자는 기존의 매체 자료를 바탕으로 한 편집 영상을 제작하여 다른 수용자에게 공유하기도 하고, 개인 방송을 하거나 창작물을 만들어 배포하기도 한다. 이처럼 오늘날의 매체 환경에서는 수용자가 직접 매체 자료를 생산하는 일이 보편화되었다.

[오답풀이] ① 과거와 달리 오늘날의 매체 환경에서는 전문가뿐만 아니라 일반인들도 매체 자료를 직접 생산하고 배포하기도 한다.

② 과거의 대중 매체는 매체 자료를 생산하는 데에 전문 인력이 필요했지만, 오늘날에는 스마트폰 앱 등으로 누구나 쉽고 단순하게 제작할 수 있게 되었다.

③ 오늘날에는 수용자가 생산자가 되기도 하고, 수용자의 의견이 매체 자료의 내용과 생산 방식에 영향을 주기도 한다. 즉, 과거와 달리 생산자와 수용자의 역할이 모호해졌다고 할 수 있다.

④ 오늘날의 수용자는 '좋아요' 버튼을 누르거나 이모티콘을 사용하여 감상을 드러내고, 댓글을 작성하고 공유하는 등 다양한 방법으로 자신의 의견을 실시간으로 표현한다.

2 오늘날의 디지털 플랫폼은 개인 이용자의 검색 정보와 영상 시청 내역 등의 데이터를 수집하여 개인별로 좋아할 만한 매체 자료(개인별 맞춤 정보)를 추천해 준다.

[오답풀이] ① 디지털 플랫폼은 수용자와 생산자가 몰릴수록 정보가 축적되며, 정보가 축적될수록 광고 효과가 높아지기 때문에 광고주의 관심은 커질 수밖에 없다.

②, ④ 플랫폼 기업은 사회적 책임에도 신경을 쓰긴 하지만, 실제로는 수익의 최대화에 가장 큰 관심을 쏟는다. 이 때문에 자극적인 내용이나 허위 정보가 널리 퍼지는 부작용이 발생하기도 하므로, 수익을 극대화하기 위해 정보의 신뢰성을 중요시한다는 설명은 적절하지 않다.

③ 디지털 플랫폼에서는 자극적인 내용이나 허위 정보가 유통될수록 플랫폼의 수익은 늘어날 수 있으므로, 허위 정보의 유통과 플랫폼의 수익이 무관하다는 설명은 적절하지 않다.

3 방송국·언론사의 매체 자료에도 정치적, 상업적 의도가 반영될 수 있다고 하였으므로, 방송국에서 생산한 매체 자료가 항상 정치적으로 중립적인 관점을 취한다는 것은 적절하지 않다.

4 허위 정보는 사람들의 감정을 자극하여 진실보다 빠르게 퍼지며 사회적 분열을 일으키는 등의 사회적 문제를 일으킬 수 있다. 따라서 소셜 미디어가 발달하면서 그 파급력이 약해졌다는 설명은 적절하지 않다.

5 비판적 사고란 읽은 내용을 그대로 믿기보다 옳고 그름을 판단하며 읽는 것을 말한다. 정보를 수동적으로 받아들이지 않고 스스로 그 가치와 신뢰성을 따져 보는 능동적인 태도이다.

6 오늘날의 매체 환경에서는 수용자의 관심을 끌기 위해 본문 내용과는 거리가 먼 자극적인 제목을 선정하는 경우가 많으므로, 단편적인 정보인 제목만 보고 전체 내용을 판단하는 태도는 적절하지 않다. 따라서 제목에 현혹되어 정보를 무비판적으로 수용하기보다는, 전체 내용을 살펴보고 타당성을 검토하고 생산자의 숨겨진 목적을 파악하는 능동적인 자세가 필요하다.

▶ **활동 확인 문제**

116~119쪽

1 ⑤ 2 ③ 3 ③ 4 ⑤ 5 ①

1 매체 생산자가 정보를 독점적으로 편집하여 사용자에게 일방적으로 전달하는 것은 신문, TV 뉴스, 라디오와 같은 전통적인 대중 매체(레저시 미디어)의 특징이다. 반면, 소셜 미디어는 사용자가 단순히 정보를 받기만 하는 것이 아니라 누구나 콘텐츠를 직접 생산하고, 공유하며, 실시간으로 쌍방향 소통을 하는 플랫폼이다.

2 이 광고는 아이의 상처와 함께 거짓말하는 피노키오의 모티프를 활용한 이미지, '폭력을 당하는 아이들'의 말과 관련된 문구를 통해 아동 폭력에 대한 경각심을 일깨우고 있다.

3 이 기사는 교육부의 발표를 제시하면서 '학생의 학업 부담을 덜어 주고 균형 잡힌 생활 습관을 장려하여 교육의 새로운 시대를 여는 것을 목표로 한다'고 밝히고 있다.

[오답풀이] ①, ② 이 기사에는 출처와 제작자 정보가 나타나 있지 않으므로, 이 기사의 신뢰성이 낮다고 판단할 수 있다.

④ 이 기사는 교육부 대변인의 말을 인용하고는 있지만, 이 정책을 실시하는 책임 부서가 어디인지 구체적으로 밝히고 있지 않다. 이처럼 구체성이 떨어지는 경우에는 기사의 내용을 신뢰하기 어렵다.

⑤ 이 기사는 해당 정책의 목표와 그 정책을 통해 기대하는 효과만 제시하고 있을 뿐, 그것을 뒷받침하는 통계 자료나 연구 결과를 근거 자료로 제시하고 있지 않다. 이처럼 정책의 효과를 뒷받침할 수 있는 객관적인 자료가 부족한 경우에는 기사의 내용을 신뢰하기 어렵다.

4 이 기사는 교육부 대변인의 말을 근거로 들고 있는데, 어떤 매체나 자료에서 이와 같은 입장을 밝혔는지 구체적인 출처를 함께 제시하지 않아 그 진위 여부를 판단할 수 없다.

[오답풀이] ① 교육부 대변인은 해당 정책에 대해 공식적으로 발언하는 전문가 또는 관계자로 볼 수 있다.

② 대변인은 부처의 공식 입장을 대변하고 있을 뿐, 개인의 경험을 말하지 않았다.

- ③ 교육부 대변인은 오래된 자료뿐만 아니라 어떤 자료도 인용하고 있지 않다.
- ④ '숙제 금지'라는 주제와 '인재 양성'이라는 목표 자체는 서로 밀접하게 연관된다고 할 수 있다.

5 기사의 내용이 흥미롭거나 자극적이라고 하여 그 내용이 무조건 허위 정보인 것은 아니다. 자극적인 내용이라든가 실제 존재하는 사실을 바탕으로 작성되었을 수도 있으며, 신뢰할 수 있는 출처를 제시하고 명확한 과학적 근거가 뒷받침된다면 진실한 정보가 될 수 있다.

오답풀이 ② 신뢰할 수 있는 언론 보도라면 글을 쓴 기자의 이름이나 소속, 연락처 등이 명시되므로 ②는 허위 정보로 판단한 이유에 해당한다.

- ③ 기사가 신뢰성 있는 언론사나 공신력 있는 기관을 통해 발행된 것인지 확인할 수 없다면 그 기사는 신뢰하기 어렵다.
- ④ 매운맛이 인지 능력에 구체적으로 어떤 영향을 주는지 입증하는 과학적 근거나 연구 결과 등이 제시되지 않았으므로 내용의 타당성이 부족하다고 볼 수 있다.
- ⑤ 최근에 과학 저널에 연구 결과가 발표되었다며 그럴 듯한 근거를 제시하고 있지만, 그 저널의 이름이 무엇인지, 언제 실린 논문인지 구체적으로 출처를 밝히지 않아 그 내용을 신뢰하기 어렵다.

소단원 평가

120~121쪽

- 01** ③ **02** ③ **03** 매체 생산자가 특정한 관점이나 의도를 담아 정보를 선별하고 인위적으로 재구성하여 매체 자료를 생산하기 때문이다. **04** ④ **05** ③
- 06** ③

01 플랫폼이 변화하면서 수용자는 기존의 매체 자료를 바탕으로 한 편집 영상을 제작하고 이를 다른 수용자와 공유하며, 때로는 개인 방송을 하거나 창작물을 만들어 배포하기도 한다. 이처럼 수용자는 단순히 매체 자료를 수용하는 데에서 그치는 것이 아니라 매체 자료를 직접 생산하는 역할도 수행하게 된 것이다. 이를 고려할 때 매체 생산자와 수용자의 경계가 더욱 명확해졌다는 설명은 적절하지 않다.

02 디지털 플랫폼은 수용자와 생산자가 많이 몰릴수록 정보가 축적되고 이에 따라 광고주의 관심이 커지면서 수익이 늘어나는 구조를 취한다. 플랫폼 운영 기업은 수익의 최대화를 최우선 가치로 삼으며, 일부 생산자들 또한 이러한 시스템에 편승하여 대중의 관심을 끌고 자신의 수익을 증대하기 위해 무분별하게 자극적인 내용이나 허위 정보를 유통하게 된다.

03 **서술형** 매체 자료의 생산자는 자신이 전달하고자 하는 특정 관점이나 의도를 전하기 위해 정보를 선별하고 걸러 내어 인위적으로 재구성한다. 따라서 아무리 사실을 객관적으로 전달하고 있더라도, 그 사실 역시 생산자가 의도적으로 재구성한 정보라 할 수 있다.

평가 기준	확인 ☒
'관점'과 '의도'를 포함하여 썼다.	☐
매체 자료에 담긴 사실이 생산자가 인위적으로 재구성한 것이라는 점이 드러나도록 썼다.	☐

04 3문단에서 허위 정보는 사실과 거짓을 교묘하게 섞어 두는 경우가 많아서 알아차리기 힘든 경우가 많다고 하고 있을 뿐, 허위 정보를 한눈에 알아보는 방법에 대해서는 설명하고 있지 않다. 허위 정보를 가려내기 위해 정보의 신뢰성을 평가하고 사실을 검증하는 능력이 필요하다고 말하고는 있지만, 이것이 허위 정보를 한눈에 알아보는 방법이라고 보기는 어렵다.

오답풀이 ① 3문단에서 논리에 맞지 않는 연결, 조작된 콘텐츠, 사칭 콘텐츠 등 허위 정보의 구체적인 유형들을 나열하고 있다.

② 4문단에서 웹사이트 방문자 수나 소셜 미디어를 찾는 사람들의 수를 늘리기 위해, 혹은 뉴스에 대한 관심을 유발하기 위해 허위 정보를 만든다고 설명하고 있다.

③ 2문단에서 참여형 웹의 등장으로 정보 조작이 광범위하게 이루어지고 허위 정보의 파급력이 더욱 높아졌다고 언급하고 있다.

⑤ 3문단과 6문단에서 정보의 신뢰성을 평가하고 사실을 검증하는 능력, 즉 비판적 사고력을 갖추는 것이 중요하다고 강조하고 있다.

05 허위 정보는 사람들의 감정을 강하게 자극하는 내용을 담은 경우가 많아서 퍼지면 퍼질수록 더 많은 사람들이 이를 열심히 퍼뜨리는 현상이 이어지기 때문에, 일반적으로 진실보다 빠르게 퍼지는 경향이 있다고 하였다.

오답풀이 ① 2문단에서 허위 정보는 사실과 거짓을 정교하게 결합하여 알아차리기 힘들게 만든다고 하였다.

② 2문단에서 허위 정보의 다양한 유형은 만드는 사람과 그 목적에 따라 달라진다고 하였다.

④ 1문단에서 허위 정보는 의도적으로 거짓된 정보를 퍼뜨리기 위해 만든 자료라고 정의하고 있다.

⑤ 4문단에서 허위 정보가 이용자의 감정을 자극하여 진실한 정보보다 더 널리 신뢰받게 되는 사회적 문제를 지적하고 있다.

06 매체 자료의 신뢰성을 판단할 때는 특정 관점에 치우치지 않고 객관적으로 정보를 검증하는 태도가 필요하다. ③은 여러 자료 중 자신의 생각과 일치하는 내용만을 골라 수용함으로써 오히려 편향성을 강화한 사례라 할 수 있다. 이는 옳고 그름을 객관적으로 따져 보는 태도에서 벗어난 사례라 할 수 있으므로, 매체 자료의 신뢰성을 판단하는 사례로 적절하지 않다.

오답풀이 ① 기사가 사용하는 어휘나 표현이 수용자의 판단을 특정 방향으로 유도하지 않는지 분석하며 비판적으로 판단한 사례이다.

② 기사의 내용이 특정 집단의 입장만을 고려한 것은 아닌지 평가하면서 정보의 중립성과 객관성을 비판적으로 판단한 사례이다.

④ 정보의 출처가 믿을 수 있는 곳인지 판단한 사례이다.

⑤ 동일한 사건에 대한 서로 다른 관점을 비교함으로써 매체 자료의 이면에 담긴 의도를 판단하는 능동적이고 비판적인 수용 자세를 보여주는 사례이다.

(2) 매체 자료를 둘러싼 사회적 규범과 규제

▶ 잠깐 체크 문제

123 쪽

1 × 2 ○ 3 ○

개념 확인 문제

124~128 쪽

1 ⑤ 2 ④ 3 ⑤ 4 ① 5 ④
6 ② 7 ② 8 ⑤

- 저작권은 저작물이 생성될 때부터 저작물을 창작한 사람이 자동으로 소유한다. 따라서 자신의 저작물이라고 별도로 등록해야 권리가 형성된다고 한 ⑤는 적절하지 않다.
- 일반적인 개인의 초상(⑥)은 영리로 이용하든 비영리로 이용하든 개인의 허락 없이 무단으로 사용하면 초상권을 침해할 수 있지만, 공인의 초상(④)을 명예 훼손 없이 비영리로 이용하는 경우에는 초상권 침해로 간주하지 않는다.
[오답풀이] ① ⑥는 명예 훼손 없이 비영리로 이용하는 경우에는 초상권 침해로 간주하지 않는 반면에, ⑥는 영리 목적이든 비영리 목적이든 개인의 허락 없이 무단으로 사용한다면 초상권 침해가 될 수 있다. 즉, ④에 비해 ⑥가 초상권 침해로 간주되는 경우가 많다고 할 수 있다.
② ⑥는 명예 훼손 없이 비영리로 이용하는 경우에는 초상권자의 허락을 받지 않아도 괜찮지만, ⑥는 개인의 허락을 무조건 받아야 한다.
③ 개인의 초상권은 넓게, 공인의 초상권은 상대적으로 좁게 보호된다.
⑤ ④와 ⑥ 모두 법적인 보호를 받고 있다.
- ‘공공 기관 주소’는 특정 개인이 아닌 공적인 단체나 시설의 위치에 대한 정보이므로 개인 정보에 해당하지 않는다.
- 도서관이나 PC 방 등 여러 사람이 사용하는 공용 컴퓨터에서 로그인아웃을 하지 않으면, 다른 사람이 계정 정보나 개인 기록에 쉽게 접근할 수 있어 개인 정보가 유출될 수 있다. 따라서 공용 컴퓨터를 이용한 이후에는 반드시 로그인아웃을 해야 한다.
- ‘잊힐 권리’란 정보 주체가 인터넷상에서 자신과 관련된 정보에 대해 더 이상 검색되지 않게 하거나 삭제를 요구할 수 있는 권리를 뜻한다. 이는 기록된 정보가 영구적으로 보관·확산됨으로써 발생할 수 있는 사생활 침해를 방지하기 위한 것으로, 자신의 정보에 대한 통제권을 행사하는 ‘자기 결정권’에 해당한다.
- ‘보도 준칙’은 언론의 공적 역할을 원활하게 수행하고 혼란을 막기 위해 만들어졌다. 언론은 ‘보도 준칙’을 바탕으로 재난 상황이나 전염병이 창궐하는 상황 등을 보도함으로써 생명과 안전을 보호하고 재산 피해를 최소화하는 데 기여할 수는 있지만, 경제 발전을 직접적으로 촉진하지는 못한다.
- 인터넷 커뮤니티에서는 회원 관리를 이유로 휴대폰, 공인인증서 등을 통한 본인 인증을 요구하고 있다는 점에서 인터넷 실명제가 완전히 사라진 것은 아니라고 볼 수 있다.

- 기사형 광고는 기사의 형식을 빌려 제품이나 서비스를 홍보하는 광고이다. 소비자가 이를 객관적인 사실을 전달하는 기사로 오해하여 믿게 될 경우, 잘못된 정보를 바탕으로 구매 결정을 내리어 금전적·경제적 피해를 입을 가능성이 크다.

[오답풀이] ① 기사형 광고가 소비자의 ‘알 권리’나 ‘합리적 선택권’을 제한하는 측면은 있지만, 자유와 평등과 같은 기본권을 침해한다고 보기는 어렵다.

② 언론사는 기사형 광고를 통해 매체 자료 제작을 위한 자료 조사에 드는 시간과 비용을 줄일 수 있다고 하였다.

③ 기사형 광고는 광고주 입장에서 광고 효과를 높이기 위한 전략적 선택이라는 점에서 이것만으로 마케팅 비용이 과도하게 발생한다고 단정하기는 어렵다.

④ 기사형 광고가 많아지면 언론에 대한 소비자의 신뢰가 무너질 수는 있지만, 소비자에 대한 언론의 신뢰가 무너지는 것은 아니다.

* 활동 확인 문제

129~133 쪽

1 ⑤ 2 ③ 3 ⑤ 4 ⑤ 5 ⑤
6 ③ 7 ②

- ‘정보의 소비와 향유’는 매체 이용자가 정보를 받아들이고 즐기는 개인적 차원의 활동일 뿐, 사회적 규제에 해당하지 않는다.
- 디지털 매체 자료는 유통되는 범위가 넓고 그 환경이 매우 복잡하여 다양한 사회적 문제가 발생할 수 있다. 따라서 매체 생산자가 자료를 올바르게 생산하도록 지침을 제시하고(ㄱ), 개인의 정보가 유출되거나 권리가 침해되는 것을 방지하며(ㄴ), 복잡해진 미디어 환경에서 발생하는 분쟁이나 부작용을 해결하기 위해(ㄷ) 사회적 규제와 규범이 마련된 것이다.
- ‘인터넷 실명제’는 게시물을 올릴 때 본인 인증을 거치게 하여 악성 댓글이나 허위 사실 유포를 막으려는 목적으로 만들어진 제도로, (다)의 상황과 관련이 없다.
[오답풀이] ① 영화나 드라마 등 타인의 저작물을 무단으로 게시하여 법적 문제가 발생한 상황이므로, ‘저작권’과 직접적으로 관련된다.
②, ③ 타인의 얼굴이 담긴 사진을 상업적 목적으로 무단으로 사용하여 초상권을 침해한 사례이므로 초상권과 관련이 있다고 할 수 있다. 또한 타인의 초상은 개인 정보에 해당하므로, ‘개인 정보 보호’와도 관련 있다고 할 수 있다.
④ 과거에 무심코 올렸던 자신의 기록들이 인터넷상에 남아 있어 유출될지도 모른다고 난처해하고 있는 상황이므로, ‘잊힐 권리’와 관련 있다고 할 수 있다.
- 기사형 광고는 길으로는 뉴스 기사의 형식을 취하고 있지만, 실제로는 광고주로부터 대가를 받고 특정 제품이나 서비스를 홍보할 목적으로 제작된 콘텐츠이다. 객관적이고 공정하게 취재한 내용을 바탕으로 작성된다는 설명은 적절하지 않다.
- 〈보기〉는 개인 인터넷 방송에서 광고를 할 때 광고임을 명확히 밝히도록 규제한 것이다. 이러한 규범이나 준칙을 만들어 시행하면, 수용자는 해당 영상이 상업적인 홍보 목적을 가진 광고

임을 인지한 상태에서 정보를 비판적으로 수용할 수 있다. 이는 정보의 투명성을 높여 생산자와 매체에 대한 수용자의 신뢰도를 높이는 결과로 이어지며, 기만적인 광고로 인한 피해를 막아 건전한 미디어 환경을 조성할 수 있다.

- 6 온라인 플랫폼 자율 규제에 반대하는 입장은 주로 기업이 스스로 정한 규칙만으로는 강제력이 부족하여 실질적인 문제 해결이 어렵다는 점을 지적한다. 이들은 기업이 규제를 회피하는 수단으로 자율 규제를 악용하거나 표면적으로만 지키는 시늉을 할 수 있다고 우려하여, 보다 강력한 법적인 규제가 필요하다고 주장한다. 따라서 자율 규제가 플랫폼 기업의 책임 있는 경영을 유도한다는 주장은 반대 측의 의견이라기보다는, 자율 규제의 장점을 이야기하는 찬성 측의 의견으로 볼 수 있다.
- 7 법적 규제를 시행했을 때 나타날 수 있는 부작용을 자료로 제시하면 과도한 정부 개입의 한계를 부각하여 찬성 측의 논리를 강화할 수 있다.

소단원 평가

134~135쪽

- 01 ⑤ 02 ④ 03 ③ 04 잊힐 권리, 해당 웹사이트의 관리자에게 연락하여 삭제를 요청해야 한다.
05 ① 06 ① 07 ③ 08 ⑤
09 자신과 타인의 권리를 존중하고 개인 정보를 보호해야 하기 때문이다. 10 ⑤

- 01 저작권이 있는 콘텐츠를 이용할 때는 영리적 목적이 없더라도 저작권자의 허락 없이 무단으로 사용해서는 안 된다. 따라서 윤서가 겪은 문제의 원인은 저작권이 있는 콘텐츠를 무단으로 사용하는 행위 자체가 위법하다는 사실을 인지하지 못한 것임을 알 수 있다.
- 02 ㉠의 '식당 앞에 줄을 서 있는 사람들'은 초상권을 지닌다. 초상권은 자신의 얼굴이나 모습이 허락 없이 촬영되거나 공표되지 않을 권리이므로, 줄을 서 있는 일반인들의 얼굴이 드러난 사진을 본인의 동의 없이 SNS에 올리는 것은 명백한 초상권 침해에 해당한다.
- 03 다른 정보와 결합하여 개인을 알아볼 수 있는 정보도 개인 정보에 포함된다. 예를 들어 생년월일, 성별, 거주지, 직업 정보를 결합해 개인을 특정할 수 있다.
- 04 **서술형** '잊힐 권리'는 자신과 관련된 정보의 삭제와 확산 방식을 요구할 수 있는 자기 결정권을 뜻한다. <보기>의 학생 역시 잊힐 권리를 주장할 수 있으며 그에 따라 초등학교 시기에 작성한 개인 정보가 포함된 게시물을 삭제하거나 다른 사람이 검색하지 못하도록 도와주는 서비스를 이용할 수 있다.

평가 기준	확인 ☑
'잊힐 권리'라는 말을 반드시 포함하여 썼다.	☐
학생이 자신의 잊힐 권리를 행사할 수 있는 적절한 방법을 썼다.	☐

- 05 인터넷 실명제는 익명성을 악용한 악성 댓글이나 허위 사실 유포를 방지하기 위해 도입되었지만, 본인 확인을 위해 수집된 민감한 개인 정보가 관리 소홀이나 해킹 등으로 인해 대량 유출되는 사태가 발생하는 등 여러 가지 문제가 발생하기도 하였다. 따라서 개인 정보의 대량 유출은 인터넷 실명제의 부작용이라고 볼 수 있다.
- 오답풀이** ② 인터넷 실명제는 사회적 규제를 강화하기 위해 마련한 제도적 장치 중 하나이다.
③ 인터넷 실명제는 이용자가 본인이 맞는지 여부를 확인하도록 하는 제도이다.
④ 인터넷 실명제는 허위 사실 유포나 악성 댓글 작성을 방지하기 위한 목적으로 만들어진 제도이다.
⑤ 인터넷 실명제가 실시되면서 우리나라 국적이 아닌 이용자들이 한국 웹사이트를 이용하는 것이 오히려 어려워졌다.
- 06 광고 규제가 모든 문제 상황을 완벽히 방지할 수 없으므로, 수용자 스스로가 광고의 허위·과장 여부를 판단하고 악성 광고를 분별할 수 있는 능력을 갖추어야 한다.
- 07 기사형 광고의 가장 큰 특징은 일반 기사와 유사한 형식을 취하여 소비자가 이를 광고가 아닌 객관적인 정보(기사)로 오인하게 만든다는 것이다. 따라서 일반적인 기사와 완전히 다른 형식을 지닌다는 설명은 적절하지 않다.
- 08 김영식 씨는 유명 연예인의 사진을 동의 없이 상업적 목적(쌍집 홍보)으로 사용하여 경제적 이득을 얻었다. 공인의 초상은 상대적으로 좀게 보호되지만, 영리 목적으로 이용하는 경우에는 초상권을 보호받는다. 따라서 매출을 늘리기 위해 사용한 것은 영리 목적이므로 초상권을 침해한 것으로 볼 수 있다.
- 09 **서술형** 요즘에는 누구나 간편하게 매체 자료를 제작하고 배포할 수 있다. 이때 자신의 권리만이 아니라 타인의 권리도 존중하는 것이 중요하며, 매체 자료를 제작하고 배포할 때 사회적 규범을 지킴으로써 얻을 수 있는 긍정적인 영향을 썼다.

평가 기준	확인 ☑
'권리'와 '존중'을 모두 포함하여 썼다.	☐
사회적 규범을 지킴으로써 얻을 수 있는 긍정적인 영향을 썼다.	☐

- 10 반대 측은 자율 규제의 실효성 부족과 강제력 부재를 비판하며 보다 강력한 공적 규제가 필요하다고 주장한다. 하지만 ⑤는 규제 대상을 압박하기보다 자율성을 부여하는 것이 낫다는 찬성 측의 핵심 논거에 해당하므로, 반대 측의 의견으로 제시하는 것은 적절하지 않다.

(3) 매체 자료의 소통과 신뢰성 판단

▶ 잠깐 체크 문제

137 쪽

1 ○ 2 × 3 ○

* 활동 확인 문제

138~145 쪽

1 ③ 2 ④ 3 ⑤ 4 ③ 5 ③
6 경제적 이해관계 표시 위치 부적절 7 ⑤
8 ④ 9 ④

- 신뢰성 있는 매체 자료란 출처가 분명하고, 사실에 근거하며, 편향되지 않아 객관적으로 검증 가능한 자료를 말한다. 검증하기 힘든 매체 자료는 정보의 사실 여부를 확인할 수 없기 때문에 신뢰성 있는 자료로 보기 어렵다.
- 〈보기〉에서 A는 인터넷에 떠도는 소문을 소셜 미디어에 올렸다. ‘떠도는 소문’은 사실로 확인되지 않은 채 사람들 입에 오르내려 전하는 말이다. 하지만 A는 소문의 사실 여부도 확인하지 않았으므로, 그 게시물의 신뢰성이 낮다고 판단할 수 있다.
- 유하가 본 영상은 조명 업체로부터 협찬을 받은 ‘광고’였다. 하지만 제작자가 협찬 사실을 밝히지 않았기 때문에, 유하는 이를 광고가 아니라 ‘실제 사용 후기’라고 생각하여 제품을 구매한 것이다. 따라서 유하가 피해를 입게 된 이유는 영상의 제작자가 경제적 이해관계(협찬 사실)를 숨기거나 불명확하게 표시하여, 수용자인 유하가 해당 영상이 광고인지 여부를 판단하기 어렵게 만들었기 때문이라고 볼 수 있다.
- [A]는 “○○○○에서 예쁜 잠옷을 보내 주셨어요.”라고 말하면서 해당 제품을 긍정적으로 소개하고 있다. 이를 고려할 때, 이 게시물의 작성자는 특정 업체로부터 제품을 협찬받은 것임에도 불구하고, 이것이 광고임을 알리는 문구를 표시하지 않았음을 알 수 있다. 이처럼 경제적 이해관계를 숨기고 개인의 순수한 후기인 것처럼 정보를 전달하면, 수용자는 이 게시물이 광고인지 순수한 사용 후기인지 판단하기 어렵다는 점에서, ③이 [A]의 문제점으로 적절하다.
- 〈보기〉에 제시된 영상은 ‘광고’라는 문구를 표시하기는 하였지만, 그 색상이 너무 흐려서 사람들의 눈에 잘 띄지 않게 된 경우라 할 수 있다. 즉, 경제적 이해관계를 표현한 방식이 부적절한 사례에 해당한다.
- 〈보기〉는 협찬을 받았다는 사실을 표시는 하였지만, 시청자가 별도로 화면을 내려서 읽어야 하는 ‘영상 정보란’에 그 표시를 하였다. 그 위치는 시청자의 눈에 잘 띄지 않을 뿐만 아니라, 협찬 여부를 확인하려면 화면을 내리는 번거로움을 감수해야 하기 때문에 시청자가 그 사실을 알아채기 어렵다. 즉 〈보기〉는 ‘경제적 이해관계 표시 위치 부적절’ 유형에 해당한다.

- 신뢰도가 높은 매체 자료란 출처가 명확하고, 사실에 근거하며, 전문가의 검토를 거치거나, 광고·협찬 여부가 투명하게 공개된 자료 등을 말한다. 공공 기관 누리집에 게시된 보도 자료는 공식적인 통계 수치와 출처를 명확하게 밝히고 있으므로, 신뢰도가 높다고 할 수 있다.

오답풀이 ① 이용자의 주관적인 소감은 개인적 견해일 뿐 객관적인 사실로 보기 어렵다.

② 이용자의 조회수를 유도하기 위해 자극적인 제목을 달았거나 알맹이 없는 부실한 내용을 담은 영상은 정보의 정확성과 가치가 떨어진다.

③ 전문가의 검토가 없는 건강 정보는 과학적 근거가 부족하여 수용자에게 피해를 줄 수 있다.

④ 경제적 이해관계를 숨긴 정보는 생산자의 의도가 불투명하므로 신뢰할 수 없는 정보이다.

- [A]에 따르면 법 위반 게시물 중 대부분이 경제적 이해관계를 제대로 표현하지 않았거나 아예 표시하지 않았음을 알 수 있다. 이와 같은 게시물은 광고주의 경제적 이해관계를 소비자에게 숨긴 것이므로 투명한 공개라는 설명은 적절하지 않다.

- 조사 보고서의 ‘위반 유형’ 중 기사형 광고는 허위 정보나 저작권법 위반보다 높은 비중을 차지하고 있다. 이처럼 광고임을 숨기고 정보를 제공하는 기사형 광고가 많을수록 해당 매체를 이용하는 사람들은 정보의 진위를 의심하게 되며, 결과적으로 매체 전반에 대한 신뢰도가 낮아지는 원인이 된다.

오답풀이 ① 보고서에 따르면 기사형 광고가 30%로 가장 높은 비중을 차지하며, 저작권법 위반은 16.7%에 불과하다. 따라서 가장 비율이 높은 유형은 기사형 광고이다.

② 허위 정보는 20%, 개인 정보 침해는 13.3%이다. 따라서 허위 정보 유포의 발생 빈도가 더 높다고 할 수 있다.

③ 특정 위반 사례의 비율이 낮다고 하여 그것이 바로 보안 시스템이 열약하다는 것을 의미하지는 않는다.

⑤ 위반 사례가 많은 때에는 매체 자료를 비판적으로 수용하는 능력을 길러야 하는 것이지, 매체 사용 자체를 전면 금지해야 한다고 결론을 내리는 것은 적절하지 않다.

● 소단원 평가

146~147 쪽

01 ⑤ 02 ① 03 ④ 04 ② 05 ③
06 ④ 07 ②

- 수용자의 흥미를 유발하기 위해 사실을 일부 과장하여 전달하는 것은, 정보의 진실성을 훼손할 수 있어 신뢰도가 높은 매체 자료라고 보기 어렵다.

- 민수가 공연 영상을 직접 촬영하여 게시한 행위는 저작권자의 허락 없이 저작물을 무단으로 복제·배포한 것이므로 저작권 침해에 해당한다. 또한 타인의 얼굴이 선명하게 드러난 사진을 본인의 동의 없이 SNS에 공유한 행위는 타인의 얼굴을 함부로 촬영하거나 공개하지 않을 권리인 초상권을 침해한 사례이다.

03 유하는 실제 사용 후기라고 생각하여 조명 기구를 구매했으나, 영상에서 본 것과 달리 품질이 만족스럽지 않은데다가 사용한 지 얼마 지나지 않아 제품이 고장 나고 말았다. 그 후에 알아보니 해당 영상이 조명 업체로부터 협찬을 받은 광고라는 사실을 알게 되었다. 이는 생산자가 광고임을 숨김으로써 수용자가 잘못된 구매 결정을 내리게 하여 실질적인 경제적 손실을 입게 된 사례라고 볼 수 있다.

04 협찬 사실을 영상의 시작과 끝에 자막과 음성으로 분명하게 알리면 수용자는 해당 영상이 광고임을 즉시 인지할 수 있게 된다. 따라서 협찬 사실을 수용자가 알기 쉽게 명시적으로 고지한 ②는 ⑦에 해당하지 않는다.

오답풀이 ① 특정 조작을 해야만 광고임을 알 수 있게 하는 것은 '표시 위치 부적절' 유형에 해당한다.

③ 외국어로 표시하여 이해를 어렵게 하는 것은 '사용 언어 부적절' 유형에 해당한다.

④ 협찬이나 광고임을 분명하게 드러내지 않고 모호한 표현을 사용하는 것은 수용자를 기만하는 '경제적 이해관계 표시 내용 불명확' 유형에 해당한다.

⑤ 배경색과 비슷하게 표기하여 알아보기 힘들게 하는 것은 '경제적 이해관계 표현 방식 부적절' 유형에 해당한다.

05 잠옷 계시글은 업체로부터 제품을 제공받았음에도 광고임을 명확히 표시하지 않아 수용자의 판단을 흐리게 한다. 이를 해결하기 위해서는 ③처럼 사진 내 혹은 본문의 첫 부분에 협찬 사실을 직접 명시하여 수용자가 광고임을 즉시 인지할 수 있도록 수정해야 한다.

06 조사 보고서의 '위반 유형' 데이터를 분석해 보면, 전체 법 위반 의심 계시물 50건 중 '경제적 이해관계 표시 위치 부적절' 사례가 30건으로 전체의 60%를 차지한다. 따라서 법 위반 의심 계시물 중 절반 이상을 차지한다는 것은 적절하다.

오답풀이 ① 조사 대상 계시물은 '법 위반 의심 계시물'을 특정하여 수집한 것이므로 일정한 기준 없이 무작위로 선정하였다는 설명은 적절하지 않다.

② 보고서의 시사점에서는 '법 위반 의심 계시물'이 수용자에게 경제적 피해나 건강상 피해를 줄 수 있음을 우려하고 있으므로, 자율적 규제보다는 더 엄격한 보호 방안을 마련하거나 계시물을 비판적으로 수용하도록 교육하는 것이 필요함을 알 수 있다.

③ 경제적 이해관계 미표시는 16%로 표시 부적절(60%)이나 내용 불명확(24%)보다 비중이 낮다.

⑤ 경제적 이해관계 표시 내용 불명확 계시물 수는 12건이고, 경제적 이해관계 미표시 계시물 수는 8건이므로, 경제적 이해관계 미표시 계시물의 수가 경제적 이해관계 표시 불명확 계시물의 수보다 많다.

07 바람직한 매체 수용자는 정보 속에 담긴 생산자의 의도와 관점을 비판적으로 파악하려는 노력을 기울여야 한다. 단순히 정보의 양이 많거나 인기가 높다고 해서 이를 맹목적으로 신뢰하는 것은 위험한 태도이다. 따라서 정보의 생산 목적이 상업적 홍보인지 혹은 객관적 사실 전달인지 꼼꼼히 따져 보고 수용하는 자세가 필요하다.

01 ② 02 ④ 03 ② 04 ⑤ 05 ④
06 ⑤ 07 ⑤ 08 기사형 광고는 기사와 유사한 형식을 취하고 있어 소비자가 광고와 기사를 혼동할 경우, 경제적 피해를 입을 수 있다. 09 ③ 10 ④
11 ③ 12 ⑤ 13 ② 14 ② 15 ③

01 1문단에 따르면 과거에는 숙련된 전문가가 매체 자료를 제작하고 배포하였으며 생산자와 수용자가 분리되어 있었다고 설명할 뿐, 매체 생산자가 객관적 사실만을 전달하였다고 설명하고 있지는 않다. 또한 어느 시대와 상관 없이 매체 자료에는 생산자의 관점이나 의도가 담길 수 있으므로, 객관적 사실만 전달한다고 보기도 어렵다.

오답풀이 ① 플랫폼 운영 기업은 사회적 책임에도 신경을 쓰지만, 수익의 최대화에 가장 큰 관심을 쏟는다고 하였다.

③, ⑤ 4문단에서 디지털 플랫폼은 자신이 운영하는 채널의 인기를 바탕으로 경제적 이득을 꾀하는 공간으로, 수익 증대를 목적으로 허위 정보를 유통하는 사람들이 등장했다고 하였다.

④ 1문단에서 과거에는 생산자와 수용자가 일반적으로 분리되어 있었다고 하였다.

02 오늘날의 플랫폼은 전통적인 대중 매체와 달리 개인 이용자의 검색 정보, 영상 시청 내역을 수집하여 개인별로 좋아할 만한 매체 자료를 추천한다고 설명하고 있다. 따라서 ④가 ⑦이 미친 영향이라고 할 수 있다.

03 디지털 플랫폼과 기술의 발달로 인해 허위 정보의 유통이 쉬워지고 그 파급력 또한 높아졌다. 참여형 앱(㉠)은 긍정적 영향도 있지만 빠른 유통으로 인해 정보 조작이 광범위하게 이루어지기도 하는데, 이러한 허위 정보가 광범위하게 유포되는 환경일수록 정보의 진위를 판별하는 비판적 사고(㉡)의 중요성은 과거보다 훨씬 더 강조된다고 할 수 있다. 따라서 ㉠의 발달로 ㉡의 중요성이 낮아졌다는 것은 적절하지 않다.

오답풀이 ① 참여형 웹(㉠)이 발달하면서 누구나 콘텐츠를 생산하고 공유할 수 있는 환경이 조성되었고, 그에 따라 허위 정보(㉢)가 더욱 빠르게 확산하는 토대가 형성되었다.

③ 비판적 사고(㉡)는 허위 정보(㉢)의 논리적 오류나 조작 여부를 판단하여 걸러내는 필수적인 역량이라고 할 수 있다.

④ 수용자들이 정보를 비판적으로 수용하여 허위 정보에 현혹되지 않는다면, 그 정보가 사회에 미치는 부정적 영향력은 감소할 수밖에 없다.

⑤ 비판적 사고를 통해 허위 정보를 식별하고 무분별한 공유를 멈추는 것은 허위 정보 확산을 막는 데 기여한다고 할 수 있다.

04 <보기>에서 교육부 대변인의 말을 인용하여 '숙제 금지 정책'의 기대 효과를 제시하고 있으나 발언의 진위 여부를 알 수 없고, 기대 효과를 뒷받침할 구체적인 연구 결과나 객관적인 통계 자료를 제시하고 있지 않아 <보기>를 신뢰하기 어렵다.

오답풀이 ①, ④ <보기>의 기사가 상업적 의도가 담겨 있거나, 교묘하게 사실과 거짓을 섞었다고 볼 만한 근거가 없다.

② 삭제 금지 정책과 그 효과가 연관성이 있다고 할지라도 그 관계를 뒷받침해 줄 근거 자료가 제시되지 않았다면 기사의 내용을 신뢰하기 어렵다.

③ 교육부 대변인이라고 제시되어 있을 뿐, 해당 정책 설계자인지는 알 수 없으며 발언의 진위 여부도 알 수 없으므로 신뢰하기 어렵다.

05 이 대화에서 전문가는 개인 정보의 유형과 개인 정보가 유출되는 다양한 상황을 설명하고 있을 뿐, 개인 정보 유출 시 대처 방법은 설명하고 있지 않다.

오답풀이 ① 전문가는 개인 정보에는 '성명, 주민 등록 번호, 주소 등 개인과 직접 연관된 정보'와 '다른 정보와 결합하여 개인을 알아볼 수 있는 정보'가 있다고 설명하였다.

② 전문가는 '잊힐 권리'란 '자신과 관련된 정보 삭제와 확산 방식을 요구할 수 있는 자기 결정권'을 의미한다고 정의하고 있다.

③ 전문가는 저작권이 '저작물이 생성될 때부터 창작한 사람이 자동으로 소유한다'고 설명하고 있다.

⑤ 전문가는 공인의 초상권은 일반인보다 좁게 보호되며, 비영리 목적으로 이용하는 경우에는 침해로 간주하지 않는 경우가 있다고 설명하고 있다.

06 사람의 얼굴은 그 자체로 특정 개인을 식별할 수 있는 고유한 '개인 정보'에 해당한다. 따라서 공익을 목적으로 한다고 할지라도 당사자의 사전 동의 없이 타인의 얼굴이 노출된 사진을 게시물에 올리는 것은 엄연한 개인 정보 유출 행위라고 할 수 있다. 따라서 ⑤는 '개인 정보 보호'를 실천하는 태도로 적절하지 않다.

07 전문가는 재난 보도 준칙이 언론이 스스로 지키겠다고 약속한 규제라고 밝히면서, 이와 같은 보도 준칙은 언론의 공적 역할을 원활하게 수행하고 혼란을 막기 위해 만들어졌다고 설명하고 있다. 이를 통해 재난 보도 준칙 역시 사회적 책임을 다하기 위해 만들어진 규제임을 알 수 있다.

오답풀이 ① 인터넷 실명제는 인터넷 커뮤니티 등에서만 실시하고 있기는 하지만, 지금은 원래대로 유지되지 않고 사실상 폐지된 제도이다.

② 전문가가 '게임 시간 선택제, 이용 등급 분류 등의 규제'도 있다고 한 것에서 두 제도 모두 사회적 규제에 해당함을 알 수 있다.

③ 광고 규제는 법에 의한 타율 규제, 업계 스스로 실천하는 자율 규제 외에도 법에 의한 정부의 규제, 소비자에 의한 소비자 규제가 있다.

④ 소비자 규제는 소비자가 주체가 되어 매체나 기업의 부당한 행위를 감시하고 바로잡는 규제, 상품 선택의 폭을 넓히도록 유도하는 것과 거리가 있다.

08 **서술형** 기사형 광고는 기사와 유사한 형식을 취하여 홍보와 판매를 목적으로 하는 광고로, 소비자가 광고와 기사를 구분하지 못할 경우 경제적 피해를 입을 수 있다.

평가 기준	확인☑
기사형 광고의 형식상 특징을 포함하여 썼다.	☐
기사형 광고가 소비자에게 미치는 영향을 포함하여 썼다.	☐

09 ㉠(김영식 씨)이 비록 사진을 직접 촬영했더라도, 다른 사람의 초상이 담긴 사진을 영리 목적으로 사용하는 것은 초상권 침해

에 해당한다. 따라서 사진을 적극적으로 활용하라는 조언은 타인의 권리를 침해하도록 부추기는 것이므로 적절하지 않다.

10 매체 자료에 대한 사회적 규범과 규제는 생산자의 무분별한 수익 창출을 지원하기 위한 것이 아니라, 타인의 권리를 보호하고 건전한 매체 문화를 유지하기 위해 존재한다.

11 우리말 대신 외국어(예: 'AD', 'Partnership' 등)를 사용하면 외국어를 모르는 사람들은 해당 매체 자료가 광고인지 알아채기 어렵다. 이러한 경우는 '사용 언어 부적절' 유형에 해당한다.

12 <보기>의 대화에서 유하는 개인의 순수한 사용 후기인 줄 알고 조명 기구를 구매했으나, 실제로는 업체로부터 협찬을 받은 광고성 게시물을 뒤늦게 알게 되었다. 이처럼 생산자가 광고라는 사실을 숨기면 수용자는 정보를 객관적 사실로 오인하여 잘못된 소비 결정을 내릴 수 있다. 즉, 경제적 이해관계를 표시하지 않는 것은 수용자가 정보를 비판적으로 검토하고 합리적으로 선택할 기회를 막는 결과를 초래하는 것이다.

오답풀이 ① 사용 후기가 많다고 하여 상품의 품질이나 신뢰도가 반드시 높은 것은 아니다.

② 소셜 미디어에는 순수한 정보 공유나 친목 도모를 위한 콘텐츠도 많으므로 모든 콘텐츠를 상업적이라고 단정하는 것은 적절하지 않다.

③ 디지털 환경에서는 검색이나 대조를 통해 출처를 확인할 수 있는 경로가 다양하다.

④ 매체 생산자의 입장에서 경제적 이익이 최우선 가치일 수 있지만, 수용자의 입장에서 자신의 정보 접근권이 우선하는 가치라 할 수 있다. 그러나 <보기>의 대화는 이와는 관련이 없다.

13 <보기>의 게시물은 업체로부터 잠옷을 제공받아 작성된 추천 글임에도 불구하고, 글의 어디에도 광고나 협찬 사실을 알리는 문구가 전혀 포함되어 있지 않다. 이는 수용자로 하여금 해당 게시물을 순수한 사용 후기로 오해하게 만드는 전형적인 '경제적 이해관계 미표시' 사례에 해당한다.

14 보고서의 '조사 방법'이나 '조사 내용' 항목 어디에도 수집한 50건의 매체 자료가 구체적으로 어디에서 온 것인지 밝히고 있지 않다. 출처가 불분명하면 보고서 전체의 객관적 신뢰도가 떨어질 수 있으므로 ②는 적절하지 않다.

15 보고서의 시사점에 따르면 규범을 지키지 않은 게시물이 수용자에게 비싼 가격에 물건을 사게 하거나(경제적 피해), 검증되지 않은 성분에 노출되어 건강에 안 좋은 영향을 끼칠 수 있음을 경고하고 있다. 따라서 규범을 위반한 게시물로 인해 수용자가 경제적·건강상 피해를 입을 수 있다고 이해하는 것이 적절하다.

오답풀이 ① 음식 관련 분야 외에도 미용 용품 등 여러 분야에서 위반 사례가 발견되었다.

② 미용 용품 게시물 중 규정을 지키지 않은 것이 많아 성분 노출 우려가 있다고 했으므로 모두 안전하다는 설명은 적절하지 않다.

④ 미용 용품 게시물도 규정을 지키지 않은 것이 많다고 언급하고 있다.

⑤ 위반 유형 중 비율이 가장 높은 것은 '표시 위치 부적절'이다.

4. 매체로 소통하는 우리들

(1) 디지털 매체 환경과 청소년 문화

잠깐 체크 문제

165 쪽

1 ○ 2 ○ 3 ○

개념 확인 문제

166~169 쪽

1 ① 2 ③ 3 ③ 4 ⑤ 5 ④
6 ④

- 1 발표자가 청소년들은 하루에 스마트폰을 이용하는 시간이 꽤 많은데, 그만큼 매일 몇 시간씩 동영상 보거나 게임을 하거나 사회 관계망 서비스(SNS) 등을 이용하고 있다고 말한 것에서, 청소년들이 다양한 목적으로 스마트폰을 사용하고 있음을 알 수 있다.

오답풀이 ② 인터넷 이용 시간 증가는 청소년의 일상에서 온·오프라인 구분이 없어지고 있음을 시사한다고 하였으므로, 청소년의 일상에서 온라인과 오프라인이 명확하게 구분된다는 것은 적절하지 않다.

③ 본문에서 청소년들의 하루 평균 스마트폰 이용 시간이 꽤 많으며 매일 몇 시간씩 동영상, 게임, SNS 등을 이용하고 있다고 명시했다.

④ 발표자는 청소년이 스마트폰을 많이 이용하고 있음을 강조하고 있을 뿐, 청소년이 규칙적으로 사용하고 있는지에 대해서는 언급하고 있지 않다.

⑤ 청소년이 텔레비전을 보면서 동시에 스마트폰을 이용하고 있다고 한 것으로 보아, 청소년들이 다른 일을 하는 동안에 스마트폰을 이용하지 않는다고 보기 어렵다.

- 2 청소년들은 일상생활이나 학업 활동의 대부분이 인터넷에 연결되어 온라인으로 처리해야 하는 일이 많고, 이곳저곳 다니면서 인터넷을 통해 여러 일을 처리해야 하는 경우도 많기 때문에, 휴대성(ㄴ)과 인터넷 접근성(ㄷ)이 높은 디지털 기기인 태블릿이나 스마트폰을 청소년들이 선호하는 것이다.

오답풀이 ㄱ. 발표자는 기기의 가격이나 경제성에 대하여 언급하고 있지 않다.

ㄴ. 발표자가 청소년들이 디지털 매체를 이용해 진로를 탐색하기 위한 정보를 찾기도 한다고 말하였지만, 청소년들이 태블릿이나 스마트폰을 선호하는 직접적인 이유로 보기는 어렵다. 또한 진로 탐색 때 태블릿이나 스마트폰이 도움이 되나 필수적으로 이용해야 할 도구인 것은 아니다.

- 3 발표자는 청소년이 디지털 매체를 이용하는 목적으로 타인의 개인 정보 취득과 관련한 내용을 언급하고 있지 않다. 더구나 다른 사람의 개인 정보를 얻는 것은 타인의 사생활을 침해할 수 있는 행위이므로 이를 목적으로 디지털 매체를 이용하는 것은 올바른 매체 이용 목적이라고 보기 어렵다.

- 4 발표자는 청소년들이 자신의 생각이나 의견을 밝히기보다는 ‘좋아요’나 ‘공감’ 표시를 하며 단편적 반응을 하는 데 익숙하고, 단순한 내용의 짧은 문장이나 이모티콘 등으로 반응하는 것을 선호하는 경향이 있다고 하였다. 따라서 이모티콘을 활용하여 자신의 생각을 복합적이고 능동적으로 표현한다는 것은 청소년들의 디지털 매체 이용 특성으로 보기 어렵다.

오답풀이 ① ‘전개 ⑧’에서 청소년들이 디지털 매체를 활용하여 자신의 관심 분야나 흥미로운 주제를 탐색하고, 자신의 진로와 앞으로의 목표에 대한 정보를 얻기도 한다고 하였다.

②, ④ ‘전개 ⑥’에서 청소년들은 여러 매체를 활용하여 자신의 생각과 감정을 드러내고, 다른 사람들과 생각과 감정을 공유하면서 관계를 맺는데, 이 과정에서 자신의 정체성을 파악하거나 형성하기도 한다고 하였다.

③ ‘전개 ⑦’에서 청소년들은 일상생활에서 다른 사람들과 함께 있는 중에도 디지털 매체를 통한 온라인 대화에 집중하거나 자신의 생활에 방해가 될 정도로 사회 관계망 서비스(SNS) 활동에 집중하는 청소년들을 볼 수 있다고 하였다.

- 5 ‘전개 ⑧’에서 청소년들은 디지털 매체를 활용해 자신이 관심 있는 정보나 필요한 정보를 찾는데, 이때 지나치게 자극적이고 부적절한 정보를 찾아 받아들이는 경향은 없는지(ㄱ), 온라인상의 자료를 사실 확인도 하지 않은 채 무비판적으로 받아들이거나(ㄴ) 이를 다른 사람과 공유하면서 확산하지는 않았는지(ㄷ) 생각해 보아야 한다고 하였다. 디지털 매체를 능숙하게 다루는 능력(기기 조작 기능)은 정보를 수용할 때의 비판적 사고나 신뢰성 검증과는 거리가 먼 외적/기술적 요소이다. 따라서 정보를 획득할 때의 본질적인 주의점으로 보기 어렵다.

- 6 디지털 매체를 통해 사회적 문제에 참여하는 것은 공동체의 발전과 문제 해결을 위한 공익적 활동이다. 따라서 단순히 개인의 오락이나 흥미만을 충족하는 정보를 얻는 것은 사회 참여 활동의 본질적인 효과로 보기 어렵다.

활동 확인 문제

170~175 쪽

1 ③ 2 ④ 3 ⑤ 4 ⑤ 5 ③
6 ③

- 1 온라인 토의는 여러 사람이 의견을 주고받으며 최선의 해결책을 찾아가는 과정이다. 이는 개인의 역량보다는 여러 사람의 지혜가 모이는 집단 지성이 강조되는 사례이므로 ③은 적절하지 않다.

- 2 ①, ②, ③, ⑤는 사회적 문제에 관심을 갖고 그에 참여하기 위한 목적으로 디지털 매체를 활용한 것인 반면에, ④는 자신의 정보와 권익을 보호하기 위한 목적으로 디지털 매체를 이용한 것이다.

- 3 [A]는 짧은 동영상 자료(숏폼)이다. 숏폼 영상은 흥미를 끌 만한 핵심 내용을 중심으로(ㄴ) 짧고 간결하게 구성되어 있어 시

청자가 언제 어디서나 부담 없이 즐길 수 있으며(ㄷ), 조회수나 광고를 통해 제작자에게 수익을 안겨 주기도 한다(ㄴ).

오답풀이 ㄱ. 숏폼은 핵심 내용을 중심으로 짧고 간결하게 구성하기 때문에, 깊이 있고 상세한 정보를 전달하기 어렵다.

4 숏폼 영상에 반복적으로 노출될수록 뇌의 전두엽에 내성이 생기게 된다. 이 때문에 일상적인 자극에 흥미를 느끼지 못하고 더 강한 자극을 찾게 되는 것이지, 현실의 느린 자극까지 과도하게 반응하는 것은 아니다. 따라서 ⑤는 적절하지 않다.

5 공부를 하는 중에 스마트폰의 알림에 즉각적으로 반응하는 모습은 스마트폰 사용을 절제하기 위한 행동이 아니라 과의존 상태를 심화하는 행동이라고 할 수 있다. 스마트폰 의존도를 줄이기 위해서는 사용 시간을 스스로 제한하거나 알림 차단, 대체 활동 찾기과 같은 방법으로 능동적으로 통제하는 것이 적절하다.

6 ③은 천문학 및 그와 관련된 진로에 대한 정보를 찾으려 한 것이므로, 지적 호기심을 충족하기 위해 개인적인 목적으로 디지털 매체를 활용한 것이다. 반면에 ①, ②, ④, ⑤는 공동체의 문제를 해결하기 위해, 즉 사회 참여의 목적으로 디지털 매체를 활용한 것이다.

오답풀이 ① 동물권 인식 개선 및 생명 존중이라는 사회적·공익적 목적을 가지고 매체를 활용한 사례이다.

② 인권이라는 인류 보편적인 사회적 의제에 관심을 두고 연대하기 위해 매체를 활용한 사례이다.

④ 환경 보호라는 공동체의 사회적 문제 해결을 위해 정보와 실천을 공유한 사례이다.

⑤ 타인의 어려움을 돕고 지역 사회의 문제를 함께 해결하려는 사회적 차원의 소통에 해당한다.

소단원 평가

176~177 쪽

- 01 ② 02 ② 03 ④ 04 ⑤ 05 ④
06 ③

01 발표자는 청소년들이 스마트폰을 많이 이용한다는 현황을 제시하며 우리가 성찰해 볼 지점을 언급하고 있을 뿐, 특정 과의존 현상의 폐해나 문제점을 직접적으로 지적하며 경고하고 있지는 않다.

오답풀이 ① 발표의 도입부에서 청소년의 디지털 매체 이용 실태와 우리가 성찰해 볼 부분들에 대하여 이야기하겠다고 발표의 주제를 밝히고 있다.

③ 발표자는 청소년들이 태블릿이나 스마트폰처럼 휴대성과 인터넷 접근성이 높은 디지털 기기를 선호한다고 말하고 있다.

④ 중·고등학생의 하루 평균 스마트폰 이용 시간에 대한 통계 자료를 제시하여 청소년들의 스마트폰 이용 시간을 구체적으로 설명하고 있다.

⑤ 발표자는 온라인으로 수시로 대화를 하고, 인터넷 강의를 듣고, 텔레비전을 보면서 동시에 스마트폰을 이용한다고 말하면서, 일상에서 온·오프라인 구분이 없어진 청소년의 상황을 설명하고 있다.

02 ①은 스마트폰을 이용하는 시간별 남녀 학생의 비율만을 보여 줄 뿐, 여학생이 남학생보다 더 효과적으로 스마트폰을 사용하고 있다고 판단할 수 있는 근거는 제공하고 있지 않다.

03 발표자는 요즘 일상생활이나 학업 활동의 대부분이 인터넷에 연결되어 온라인으로 처리해야 하는 일이 많고, 이곳저곳 다니면서 인터넷을 통해 여러 일을 처리해야 하는 경우가 많아 청소년들이 태블릿이나 스마트폰처럼 휴대성과 인터넷 접근성이 높은 디지털 기기를 선호한다고 말하고 있다.

오답풀이 ① 디지털 기기가 조작법이 어렵거나 소수의 집단만 익힐 수 있다는 언급은 나타나 있지 않다.

② 디지털 기기는 비대면 소통의 도구이다.

③ 온라인과 오프라인 중 어느 것이 정서 발달에 유익한지는 다루지 않았다.

⑤ 디지털 기기가 성능과 데이터 처리가 좋은 편이기는 하나, ㉠의 이유로 이를 다루지는 않았다.

04 발표자는 청소년들이 사회적 문제에 참여하여 자신의 생각을 표현할 때 디지털 매체를 이용한다고 언급하고 있을 뿐, 이를 위해 어떤 매체를 사용하는지에 대해서는 구체적으로 언급하고 있지 않다.

05 발표자는 청소년의 미디어 이용 실태라는 주제를 전달하기 위해 ‘한국언론진흥재단’과 같은 공신력 있는 기관에서 조사한 구체적인 통계 자료를 시각 자료로 제시하고 있다. 이러한 객관적인 수치를 바탕으로 청소년들이 주로 이용하는 매체와 게시물의 주제를 설명함으로써 발표 내용의 신뢰도와 타당성을 효과적으로 높이고 있다.

오답풀이 ① 청소년들이 주로 이용하는 매체나 이용 양상에 대해서만 설명하고 있을 뿐, 주요 개념을 정의하는 부분은 나타나 있지 않다.

② 공신력 있는 기관의 통계 자료를 제시하고 있을 뿐, 전문가의 인터뷰를 인용하고 있지는 않다.

③ 청중에게 질문을 던지는 부분은 나타나 있지 않다.

⑤ 청소년이 주로 이용하는 매체를 나열하고 있을 뿐, 청소년이 디지털 매체를 이용하면서 나타나는 사회적 문제나 그에 대한 해결 방법을 언급하고 있지는 않다.

06 발표자는 청소년들이 온라인 동영상 플랫폼의 영상들을 단순히 시청하는 것에만 머물지 않고, 영상을 직접 촬영하고 이를 게시하고 공유하기도 한다고 설명하고 있다.

오답풀이 ① 발표자는 온라인 동영상 플랫폼은 급격하게 이용률이 증가한 매체라고 설명하고 있다.

② 청소년들이 영상을 단순히 시청하는 것에만 머물지 않고, 영상을 직접 촬영하여 이를 게시하고 공유하기도 하면서 능동적으로 활용하고 있다고 설명하고 있다.

④ 발표에 제시된 통계 자료를 통해 온라인 동영상 플랫폼의 이용률은 97.4 %로, 가장 이용률이 높은 매체이다.

⑤ 발표자는 청소년들이 관심이 있는 주제에 대한 정보를 찾을 때 온라인 동영상 플랫폼 등을 이용하곤 한다고 언급하고 있다. 이를 통해 온라인 동영상 플랫폼이 정보 탐색의 주요 수단으로 활용되고 있음을 알 수 있다.

(2) 권리와 책임을 바탕으로 한 사회적 의사소통

▶ 잠깐 체크 문제

179 쪽

1 ○ 2 × 3 ○

▶ 개념 확인 문제

180~184 쪽

1 ⑤ 2 인격권을 침해받지 않을 권리 3 ⑤
4 ⑤ 5 ⑤ 6 ②

- 1 매체 자료 생산자는 매체를 통해 다양한 방식으로 매체 자료를 생산하고 공유할 수 있는 권리를 활용하여 스스로에 대해 기록하고 성찰해 보는 기회를 갖거나(ㄷ), 타인 및 다른 공동체와 관계를 형성하는 기회를 만들기도 한다(ㄹ).

○답풀이 ㄱ. 필요한 정보를 요구할 권리는 알 권리에 해당하는 것으로, 매체 자료의 수용자가 가지는 권리이다.

ㄴ. 매체 자료의 수용자는 자신의 저작권, 초상권을 침해받지 않았는지, 개인 정보가 유출되지 않았는지 등을 확인하고 자신의 인격권이 침해되었을 때 이에 대한 보상을 적법하게 요구할 권리를 가지고 있다.

- 2 소라는 자신의 이름과 주소 등 개인 정보가 무단으로 게시되어 사생활 침해와 정신적 고통을 겪는 인격권 침해 상황에 처해 있다. 매체 자료 수용자는 자신이 생산한 매체 자료를 다른 사람이 도용하고 있거나 자신의 얼굴이 자신의 동의 없이 노출되었을 때, 혹은 개인 정보가 유출되었을 때처럼 자신의 인격권이 침해당했을 때 이에 대한 시정이나 보상을 요구할 수 있다.

- 3 기존의 매체 환경에서는 정보를 생산하는 사람과 정보를 수용하는 사람의 경계가 명확하게 구분되었지만, 디지털 매체 환경에서는 누구나 정보를 소비하는 동시에 생산할 수 있기 때문에 생산자와 소비자를 명확하게 경계 짓는 것은 어렵다. 이처럼 두 역할의 경계가 모호해진 상황에서 한쪽의 권리만을 절대적으로 우선시하기 어려워 생산자와 수용자의 권리가 항상 배타적인 권리로 인정받을 수 있는 것이 아니다.

- 4 온라인이든 오프라인이든 정보를 공개하면 불특정 다수가 쉽게 그 정보에 접근할 수 있다. 즉, 한번 생산된 정보는 단순히 개인의 기록으로 남는 것이 아니라 사회 전체로 유통되어 다른 사람에게 영향을 미칠 수 있기 때문에 해당 자료가 집단이나 사회에 얼마나 중요한 의미를 지니는지도 함께 고려해야 한다. 따라서 개인적 의미만을 우선시하여 정보를 제작해야 한다고 한 ⑤는 적절하지 않다.

- 5 사회적 의사소통이란 개인적인 차원을 넘어 지역 사회나 공동체가 직면한 문제를 공유하고, 이에 대한 여론을 형성하거나 해결 방안을 모색하는 공적인 소통 과정을 의미한다. 하지만 ⑤는 개인이 일상적인 경험을 공유하여 소통하는 사례에 해당하므로, 공동체의 문제를 다루는 사회적 의사소통의 사례로 보기 어렵다.

○답풀이 ① ‘지역 사회의 실업률’이라는 공적인 문제를 해결하기 위한 방안을 제안한 것이므로, 사회적 의사소통의 사례로 볼 수 있다.

② 다수의 동의를 얻어 공동체의 교통 문제를 개선하려고 구체적인 실천을 한 것이므로, 사회적 의사소통의 사례로 볼 수 있다.

③ 환경 보호나 지역 개발과 같은 사회적 쟁점에 대해 여론을 형성하려는 것이므로, 사회적 의사소통의 사례로 볼 수 있다.

④ 사회적 약자와 관련된 복지 문제를 공론화하여 구성원들의 관심을 이끌어 내려 한 것이므로, 사회적 의사소통의 사례로 볼 수 있다.

- 6 적절하지 않은 매체 자료에 담긴 정보를 신속하게 공유하면 잘못된 정보가 빠르게 확산될 수 있기 때문에 책임 없는 소통으로 이어질 수 있다. 매체를 통해 사회적 의사소통을 할 때 가장 중요한 것은 정보의 속도가 아니라 생산자와 수용자로서의 책임감 있는 자세와 윤리적 태도이다.

* 활동 확인 문제

185~191 쪽

1 ⑤ 2 ⑤ 3 ③ 4 ② 5 ④
6 ⑤ 7 ① 8 ② 9 ①

- 1 매체 자료의 수용자는 불확실하거나 잘못된 정보에 대한 확인이나 수정을 요청할 권리가 있으며, 동시에 매체 자료를 비판적인 관점으로 바라보아야 할 책임이 있다. 만약에 생산자의 표현의 자유를 존중한다는 이유로 잘못된 정보를 검증하지 않고 그대로 수용한다면, 이는 양질의 정보가 유통되도록 관리·감독해야 하는 수용자의 책무를 저버리는 결과가 된다. 결국 이러한 방관은 질 낮은 정보가 지속적으로 생산되는 환경을 방치하는 것이므로, ⑤는 적절한 태도라고 볼 수 없다.

- 2 ㉠에서 근거 없는 악의적 내용의 댓글들을 쓴 사람을 신고하려는 것은, 온라인상에서 불건전한 정보가 유통되는 것을 막으려 한 것이다. 즉, 적절하지 않은 매체 자료가 유통되지 못하도록 관리·감독한 것이므로, 매체 자료 수용자로서의 사회적 책임을 다한 것이라 할 수 있다.

○답풀이 ① 게시된 글에 댓글을 단 사람을 신고하는 것은 수용자의 행동이다.

② 댓글을 쓴 사람의 잘못된 행동을 바로잡으려는 것이므로, 수용자의 책임을 다한 것이다.

③ 매체 자료의 수용자는 정보를 확인하거나 요청하는 방식으로 자신의 알 권리를 주장할 수는 있으나, 매체 자료 생산자의 잘못된 태도를 바로잡으려는 것은 수용자로서의 책임을 다한 것이라 할 수 있다.

④ 알 권리는 특정한 정보가 사실과 다르거나 정보의 일부가 누락되었을 경우에 이에 대한 확인과 수정을 요청하는 것과 관련된 권리이므로, ㉠과 관련 없다.

- 3 (가)는 소셜 미디어에서 가짜 뉴스나 불확실한 정보가 확산되는 과정과 그러한 정보를 확산하는 사람들의 잘못된 태도를 보여 주고 있다. 따라서 확인되지 않은 정보를 퍼뜨리는 태도를 지적인 ③이 가장 적절하다.

○답풀이 ①, ② (가)는 소셜 미디어에서 가짜 뉴스나 불확실한 정보가

확산되는 과정을 보여 주고 있을 뿐, 알 권리와 관련한 문제를 다루고 있지 않다. 또한 타인의 자료는 함부로 공유하면 안 된다.

④, ⑤ (나)는 무의식적인 일상의 행동이 개인 정보가 유출되는 상황으로 이어질 수 있음을 보여 줌으로써 개인 정보 유출에 대한 경각심을 불러일으키고 있을 뿐, 불건전하거나 부정확한 정보의 생산이나 적절한 디지털 매체의 사용과 관련한 문제를 다루고 있지 않다.

4 ①은 시청자들이 드라마의 역사 왜곡이나 인물 미화 문제를 지적하며 적극적으로 의견을 표출한 것이다. 이는 매체 자료의 수용자가 단순히 정보를 소비하는 데 그치지 않고, 올바른 매체 환경을 조성하기 위해 감시하고 참여하면서 수용자의 책임을 실천하는 모습이라 할 수 있다. ②는 매체 생산 과정에 책임을 갖고 개입해야 한다는 입장으로 ①과 같은 관점이라 할 수 있다. 반면에 ①, ③, ④, ⑤는 생산자의 권리 침해나 제작 의도 왜곡 등을 우려하면서 수용자의 적극적인 개입에 부정적이거나 유보적인 태도를 보이고 있다.

5 ‘학생 1’은 생성형 인공지능을 과제 수행에 활용하는 것에 긍정적인 입장을 보이고 있다. 이러한 입장을 뒷받침하기 위해 생성형 인공지능은 원하는 걸 잘 물어보면 다 정리해서 보여 주고(ㄴ), 우리에게 디지털 매체 환경에서 다양한 플랫폼이나 프로그램을 선택하여 이용할 권리가 있으며(ㄷ), 현대 사회에서 이러한 디지털 도구들을 잘 활용하는 능력이 중요하다고(ㄱ) 말하고 있다.

[오답풀이] ㄹ. 생성형 인공지능을 활용하여 과제를 수행하면 과제를 좀 더 빠르게 수행할 수는 있겠지만, ‘학생 1’은 이와 관련한 내용을 언급하고 있지는 않다.

6 ‘학생 2’는 생성형 인공지능이 편향된 자료나 잘못된 자료를 산출할 수 있고, 저작권 문제와 같은 법적·윤리적 문제가 발생할 수 있을 것 같으면서 인공지능이 답변한 내용을 그대로 복사해서 내는 것에 대한 우려를 나타내고 있다.

7 ‘사랑이야’는 ‘지구 사랑’의 행동을 근거 없이 이기적이라고 평가하면서 작성자 스스로를 돌아보길 바란다는 작성자를 비난하고 있다. 이는 캠페인의 취지를 비판적으로 검토하거나 대안을 제시하는 생산적인 소통이 아니라, 상대방의 메시지를 왜곡하면서 감정적으로 비난한 것이라 할 수 있다.

8 사회 관계망 서비스는 게시 글을 공유하거나 댓글 등을 통해 관심을 표현하기 쉬운 뿐만 아니라, 단시간에 불특정 다수의 사람들에게 효과적으로 정보를 확산할 수 있다. 따라서 ①과 같이 사회 관계망 서비스를 이용하여 독도를 홍보하려 한 이유는, 사회 관계망 서비스의 빠른 전파력을 활용하여 홍보 효과를 극대화하려는 목적이라 할 수 있다.

9 매체 자료의 신뢰성은 정보를 투명하게 공개하고 다양한 관점을 수용하며 검증하는 과정에서 확보된다. 하지만 수용자의 비판적인 의견을 임의로 삭제하면 정보의 객관성을 훼손하고 건강한 사회적 의사소통을 방해하기 때문에, 이를 일방적으로 차단하겠다는 계획은 적절하지 않다.

[오답풀이] ② 문제 상황을 시각적으로 제시하면, 수용자의 이해를 돕고 공감대를 형성할 수 있다.

③ 문제 해결을 통해 얻을 수 있는 이익을 제시함으로써 해결 방안의 타당성을 뒷받침할 수 있다.

④ SNS의 댓글이나 ‘좋아요’ 기능은 공동체의 목소리를 확인할 수 있는 방법 중 하나이므로, 사회적 의사소통을 실천한 것이라 할 수 있다.

⑤ 지역 주민들의 인터뷰를 담은 동영상은 정보의 생생함을 더하여 지역 주민들의 공감을 이끌어 냄으로써 사회적 관심을 불러일으킬 수 있으므로 적절하다.

소단원 평가

192~193쪽

01 ③ 02 ③ 03 ④ 04 ② 05 정제되지 않은 매체 자료를 접할 확률이 높아지므로, 수용자는 해당 자료가 신뢰할 수 있고 정확하며 윤리적인지 평가해 보아야 한다.

01 2문단에서 ‘디지털 시대에 우리는 생산자로서의 권리뿐 아니라 수용자로서의 권리 또한 당연히 갖고 있다.’라고 하였으며, 3문단에서 ‘디지털 매체 환경에서 생산자와 수용자를 명확하게 경계 짓는 것은 어렵’다고 하였으므로 디지털 매체 환경에서 생산자와 수용자를 명확하게 구분한다는 것은 적절하지 않다.

[오답풀이] ① 1문단에서 ‘소통을 통해 타인과 사회적 관계를 형성하려는 인간의 기본적 욕구와도 깊이 관련된다.’라고 하였다.

② 2문단에서 ‘수용자로서 기본적으로 가질 수 있는 권리는 알 권리’라고 하였다.

④ 2문단에서 ‘문제 상황에 따라 그 시정이나 보상에 대한 적절한 요구를 할 수 있다.’라고 하였다.

⑤ 2문단에서 수용자는 ‘다른 사람에 의해 인격권이 침해받지 않을 권리 또한 가지고 있다.’라고 하였다.

02 <보기>에서 민수가 자신의 진로 고민과 공부 과정을 브이로그 영상으로 제작하여 SNS에 올리고, 이를 통해 자신의 서툰 모습에 되돌아본 것은, 매체 자료를 생산하는 생산자로서의 권리를 활용하여 스스로에 대해 기록하고 성찰해 보는 기회를 가진 것이라 할 수 있다. 이는 매체 자료 생산자로서의 권리를 누린 것이라 할 수 있다.

[오답풀이] ① 민수의 인격권이 침해되었다거나 민수가 자신의 인격권을 보호하려했다는 내용은 나타나 있지 않다.

② 민수가 직접 영상을 제작하여 SNS에 올린 것은 매체 자료의 생산자로서 활동한 것이다. 정보가 누락된 것을 확인하고 생산자에게 보완을 요구하는 것은 수용자로서의 권리이다.

④ 민수가 영상을 올린 주된 목적은 자기 스스로에 대한 기록과 성찰일 뿐, 타인의 알 권리를 보장하기 위한 것은 아니다.

⑤ 민수가 SNS에 자신의 영상을 올리면, 민수에 대한 정보가 다른 사람에게 자연스럽게 공개되고 사람들은 그 영상에 반응하면서 소통을 하게 된다. 따라서 다른 사람과의 관계를 형성하지 않으려 한 것이라고 이해하는 것은 적절하지 않다.

03 2문단에서 매체 자료의 생산자는 자료를 만들 때 개인의 관심사나 흥미만을 고려할 것이 아니라 자신이 만든 자료가 집단이

나 사회에 얼마나 중요한 의미를 지니고 있는지도 함께 고려하는 태도를 지녀야 한다고 했으므로 ④는 지향해야 할 태도이다.

04 <보기>에서 윤이는 영상 제작자가 뒷광고를 하는 부정직한 상황을 발견했음에도 아무런 반응을 보이지 않았다. 3문단에서 수용자는 부적절한 매체 자료에 대한 의견을 표출하고 관리·감독하여 양질의 정보가 유통되도록 해야 할 책임이 있다고 하였으므로, 잘못된 정보를 보고도 방관한 윤이는 수용자로서의 책임을 다하지 못한 것이라 할 수 있다.

05 **서술형** ㉠은 스마트 기기의 대중화에 따른 이용률 증가와 그로 인한 문제 상황이다. 마지막 문단에서 이용률이 늘어날수록 잘못된 정보에 노출될 위험이 커지는 문제를 제기하면서, 이에 대응하여 정보를 비판적으로 평가하는 것이 수용자의 바람직한 태도임을 밝히고 있다.

평가 기준	확인 ☒
㉠ 때문에 발생하는 문제 상황을 밝혀 썼다.	☐
문제 상황에 대처하는 수용자의 바람직한 태도를 밝혀 썼다.	☐

(3) 디지털 매체에서의 공동체 문화 형성

잠깐 체크 문제

195 쪽

1 × 2 ○ 3 ○

* 활동 확인 문제

196~203 쪽

1 ② 2 ① 3 ③ 4 ③ 5 ④
6 ⑤ 7 ③ 8 ①

1 다양한 디지털 매체를 사용하게 되면서 시공간의 제약 없이 온라인 중심의 소통과 관계 형성이 더욱 활발해졌다. 따라서 디지털 매체의 확산으로 인해 오프라인 만남을 더 중요하게 여기게 되었다는 설명은 디지털 매체 활용으로 나타난 적절한 변화로 보기 어렵다.

오답풀이 ① 사회 관계망 서비스(SNS) 등을 통해 물리적 거리에 상관 없이 전 세계의 수많은 사람과 간편하게 연결되고 소통할 수 있게 되었다.

③ 인터넷 메신저, 화상 회의 플랫폼 등을 활용하여 멀리 떨어져 있는 사람과도 실시간으로 즉각적인 의견을 주고받을 수 있다.

④ 위키백과나 온라인 커뮤니티처럼 여러 사용자가 온라인 공간에서 지식과 정보를 공유하고 수정하며 공동의 지식을 쌓아갈 수 있게 되었다.

⑤ 개인 블로그, 동영상 플랫폼 등을 활용하면 언제 어디서나 장소와 시간에 구애받지 않고 자신의 창작물이나 의견을 자유롭게 게시할 수 있다.

2 공적인 문서를 관공서에 제출할 때는 행정적 절차에 따라 정해진 양식을 사용해야 할 뿐만 아니라, 공식적인 증명력이 보장되어야 한다. 하지만 개인용 메신저 서비스는 개인적 소통이나 실시간 대화를 목적으로 주로 사용되므로, 개인용 메신저 서비스가 아니라 전자 정부 시스템이나 해당 기관의 공식 누리집을 이용하는 것이 바람직하다.

오답풀이 ② 포털 사이트에는 방대한 데이터를 제공하므로, 모르는 용어나 개념을 빠르게 찾는 데 효과적이다.

③ 전자 상거래 플랫폼은 상품을 실제로 구매할 사람들의 후기나 평점이 누적되는 공간이므로, 실질적인 구매 정보를 얻기에 적합하다.

④ 영상은 취미 활동을 시각적으로 생생하게 전달할 수 있는 매체이다. 온라인 동영상 플랫폼을 통해 자신이 제작한 영상을 불특정 다수의 사람들과 공유하기에 적합하다.

⑤ 사회 관계망 서비스(SNS)는 개인이 일상의 목소리를 내고 타인과 유대감을 형성하며 소통하는 데 적합한 매체이다.

3 디지털 매체를 활용한 사회 참여는 공동체의 현안이나 공공의 이익을 위해 자신의 의견을 표현하고 실천하는 활동을 의미한다. ①, ②, ④, ⑤는 각각 온라인 서명, 토론, 캠페인 영상 제작, 건의문 게시 등을 통해 학교 폭력, 장애인 인권, 환경 문제, 지역 환경 개선과 같은 사회적 문제에 능동적으로 개입하고 소통한 사례라 할 수 있다. 반면에 ③은 유명 연예인의 영상을 시청하고 응원 메시지를 남긴 것이므로, 개인의 흥미를 기반으로 하는 사적인 소통에 해당한다.

4 <보기>의 학생은 사회 관계망 서비스에서 지구 온난화라는 사회적 문제를 접한 뒤, 포털 사이트를 활용해 스스로 해결 방안을 검색하고 이를 일상에서 실천하고 있다. 이는 매체 자료를 단순히 소비하는 데 그치지 않고, 공동체의 문제를 해결하기 위해 능동적으로 실천한 사례라 할 수 있다.

오답풀이 ① <보기>의 학생은 매체에서 접한 사회적 문제에 관심을 가지고, 스스로 해결 방법을 찾기 위해 추가적으로 검색하고 있으므로, 이를 무비판적으로 수용했다고 보기 어렵다.

② 포털 사이트에는 다양한 지식과 정보를 찾기 쉽게 제공하고 있으므로, 적합하지 않은 디지털 매체를 사용했다고 보기 어렵다.

④ 매체에서 제한한 유익한 정보를 실생활에 적용하는 것은 매체를 이용하는 바람직한 태도라고 할 수 있다.

⑤ 디지털 매체에서 얻은 좋은 정보라고 해서 반드시 공유하고 확산해야 하는 것은 아니다. 또한 <보기>의 학생은 정보를 수집하고 획득한 정보를 일상에 적용한 사례에 해당하므로, ⑤와 같이 평가하는 것은 초점에서 벗어난 것이라 할 수 있다.

5 이 만화의 마지막 단락에서는 “디지털 매체를 이용하는 건전한 문화는 스스로 만들어 가야 해.”라며 이용자 모두가 주체적으로 참여할 것을 강조하고 있다. 그러나 이는 공동체 구성원들이 함께 올바른 디지털 문화를 정착시켜 나가야 한다는 연대의 의미를 담고 있다. 따라서 공동의 노력이 필요한 디지털 문화를 어느 한 개인 혼자서 만들어 나가려 한다는 설명은 만화의 전체적인 맥락과 가치에 부합하지 않는다.

6 정보의 진위를 따지지 않고 단순히 인기가 많다는 이유만으로 정보를 공유하면, 부정확하거나 자극적인 정보를 확산하는 결

과를 초래할 수 있다.

○답풀이 ① 온라인상에 개인 정보가 유출되면 개인의 인격권뿐만 아니라 사생활에 심각한 위험을 초래할 수 있으므로, 개인 정보가 노출되지 않도록 항상 주의해야 한다.

② 근거 없는 정보는 사실과 전혀 다르거나 사실을 왜곡한 내용일 수 있으므로, 이를 함부로 생산하거나 확산하지 않는 태도는 적절하다.

③ 허위 정보가 확산되면 개인적·사회적인 피해가 발생할 수 있으므로, 그것을 발견했을 때에는 해당 플랫폼에 즉각적으로 신고하는 것이 바람직하다.

④ 공신력이 높은 매체의 정보는 정확성과 신뢰성을 확보할 수 있으므로, 이러한 정보를 활용하여 자료를 생산하는 것이 적절하다.

7 디지털 매체 환경에서 바람직한 청소년 문화는 개인의 권리 보호와 공동체적 책임을 동시에 실현하는 방향으로 나아가야 한다. 인권을 존중하고 사회적 약자를 배려하면서(ㄴ) 공동체의 지속 가능한 발전에 기여하고(ㄱ), 디지털 시대의 시민으로서 다른 사람과 협력적으로 의사소통하는 역량(ㄷ)을 길러야 한다. 또한 매체 이용에 따르는 생산자와 수용자로서의 권리와 책임을 올바르게 인식하여야 디지털 매체 환경에서 바람직한 청소년 문화를 형성할 수 있다.

8 매체를 통한 사회 활동은 공동체의 현안에 관심을 갖고 타인과 협력하여 긍정적인 사회 변화를 이끌어 내는 것을 주된 목적으로 한다. ②, ③, ④, ⑤는 사회 변화 유도, 적극적 의사소통 참여, 공동체의 지속 가능한 발전 기여, 협력적 문제 해결 모색 등 사회 참여 활동의 공익적 가치와 실천적 측면을 평가하는 기준이다. 반면에 ①은 사회적 문제를 해결하고 공동체에 기여하는 ‘사회 활동’의 결과를 평가하는 기준으로 보기 어렵다.

소단원 평가

204~205쪽

01 ④ 02 ① 03 ③ 04 ③ 05 ③

06 ① 07 ⑤ 08 구청에 버스 노선 수정을 요청하여 잘못된 정보가 바로잡힐 수 있도록 해야 한다.

09 ① 10 ⑤

01 스마트폰이 생기면서 온라인 동영상 플랫폼, 사회 관계망 서비스, 포털 사이트 등 다양한 디지털 매체를 사용할 수 있게 되었으며(ㄴ), 언제 어디서나 다른 사람과 실시간으로 소통하면서 다양한 관계를 형성할 수 있게 되었다(ㄷ).

○답풀이 ㄱ. 스마트폰이 없던 시절과 달리 현재에는 전문인뿐만 아니라 일반인도 정보 생산의 주체가 되었다.

ㄷ. 수용자가 단순히 정보를 받기만 하는 것이 아니라 댓글이나 공유 등을 통해 정보를 더욱 능동적으로 수용하게 되었다.

02 유이는 혼자 해결하기 어려운 수학 문제를 인터넷 커뮤니티에 공유함으로써, 다수의 사람들로부터 다양한 아이디어를 얻어 문제를 해결하였다. 이는 디지털 매체 환경에서 여러 사람의 지식과 지혜가 합쳐져 더 큰 지적 능력인 집단 지성이 발휘된 사례라 할 수 있다.

03 <보기>의 지훈이는 단순히 관심을 끌기 위해 출입이 금지된 위험한 장소에서 자신의 모습을 촬영하여 공유하였다. 이는 매체 자료의 생산자가 가져야 할 책임을 망각하고 자극적인 내용이나 활동을 분별없이 촬영하여 매체에 부적절하게 공유한 것이라 할 수 있다.

04 조회 수나 ‘좋아요’ 수는 해당 정보의 인기나 흥미도를 나타낼 뿐, 정보의 사실 여부나 가치를 보장하지는 못한다. 이들 수치가 높은 정보일수록 오히려 자극적이거나 왜곡된 내용일 가능성도 있으므로, 이러한 자료들 우선적으로 활용하기보다는 비판적으로 검토해야 한다.

05 오늘날의 청소년은 태어날 때부터 디지털 환경에 노출되어 기기 활용과 정보 검색에 매우 능숙한 세대이다. 따라서 청소년이 다른 세대보다 디지털 매체를 다루는 데 서투르다고 한 것은 적절하지 않다.

06 <보기>의 성하는 지역 학교의 휴교 소식이라는 정보를 접하고는, 그 정보가 사실인지 확인하지도 않은 채 그 정보를 다른 사람에게 공유하였다. 이는 확인되지 않은 정보를 유통하여 주변에 혼란을 줄 수 있는 부적절한 태도이므로, ①과 같이 평가하는 것이 적절하다.

○답풀이 ② 성하가 본 게시물은 공신력 있는 기관의 공식 발표가 아니라 SNS에 올라온 출처가 불분명한 글이었다. 또한 사실 여부를 확인하지 않았다는 점에서 정보를 비판적으로 수용했다고 보기 어렵다.

③ 성하는 사실 여부를 확인하지 않은 채 정보를 공유했으므로, 매체 이용자로서의 책임감을 망각한 것이라 할 수 있다.

④ 성하는 정보를 선별한 것이 아니라, 눈에 띄는 정보를 확인 과정 없이 그대로 수용하고 전파한 것이다.

⑤ 성하가 단체 채팅방에 정보를 공유한 것은 디지털 매체의 실시간 소통 기능을 활용한 것이라 볼 수 있지만, 사회 문제를 해결한 것은 아니다. 오히려 사실 여부가 확인되지 않은 정보를 유통함으로써 혼란을 야기할 수 있다.

07 매체를 통한 사회 참여는 단순히 정보를 소비하는 차원을 넘어 사회적 의사소통에 참여하고(㉠), 타인과 협력하여 해결책을 모색하며(㉡), 이를 통해 실제 사회가 변화할 수 있음을 확인하여(㉢) 공동체의 지속 가능한 발전에 기여하는 것(㉣)을 목표로 한다. 따라서 ㉠~㉣은 매체를 통해 사회 활동에 참여함으로써 얻을 수 있는 효과라고 할 수 있다.

08 **서술형** 디지털 매체 수용자는 정보를 단순히 받아들이는 수동적인 태도에서 벗어나, 정보의 정확성과 공신력을 비판적으로 점검하고 공동체가 올바른 소통 문화를 형성할 수 있도록 기여해야 하는 책임이 있다. <보기>와 같이 공신력 있는 매체에서 사실과 다른 정보를 발견했을 경우에는, 이를 방치하지 않고 해당 기관에 수정을 요청하여 잘못된 정보가 바로잡힐 수 있도록 해야 한다.

평가 기준	확인 ☒
문제 상황이 드러나도록 썼다.	☐
요구 사항이 드러나도록 썼다.	☐

09 디지털 시대의 시민에게 요구되는 역량은 단순히 정보를 소비하는 기술이 아니라, 타인을 존중하는 것을 바탕으로 의견을 나누고 해결책을 함께 고민할 수 있는 능력이다. 즉 타인과 상호 작용을 하며 공동체의 문제를 해결하는 사회적 의사소통 역량이 요구된다.

오답풀이 ② 정보의 정확성을 확인하지 않고 무조건 빠르게 공유하는 것은 허위 사실이나 왜곡된 정보를 확산시킬 위험이 있으므로 바람직하지 않다.

③ 무분별하게 쏟아지는 디지털 정보 속에서 사실 여부와 신뢰성을 따져보는 '비판적 검토(미디어 리터러시)' 과정이 반드시 필요하다.

④ 초고속수영 영향력을 높이기 위해 자극적인 자료를 생산하는 것은 디지털 공간의 건강한 문화를 해치며, 윤리적으로도 적절하지 않다.

⑤ 자신의 주장과 일치하는 정보만을 선택적으로 수집하게 되면 편향된 생각을 가질 수 있다.

10 효율성을 위해 소수의 권리를 희생해도 된다는 생각은 민주 시민의 기본 가치인 인권 존중의 원칙에 어긋날 뿐만 아니라, 사회적 약자를 배려하고 공익을 추구하는 사회적 가치의 본질과도 거리가 있다.

대단원 평가

212~217쪽

01 ④ 02 ① 03 ⑤ 04 ⑤ 05 ③

06 ③ 07 ④ 08 ① 09 ③

10 온라인 공간에서는 정보 공개 시 불특정 다수가 쉽게 접근하고 동시다발적으로 퍼뜨릴 수 있기 때문이다.

11 ⑤ 12 ④ 13 ④ 14 ③ 15 ③

16 ⑤ 17 ① 18 ⑤

01 발표자는 '첫째', '이 외에도', '그리고' 등의 담화 표지를 사용하여 청중이 어떤 부분을 성찰해야 하는지 항목화하여 나열하고 있으며(㉠), 일상에서 흔히 볼 수 있는 단편적 반응이나 배타적 태도, 과의존 사례를 제시하여 청중의 공감을 유도하고 있다(㉡). 또한 첫 번째 문단에서 청중에게 질문을 던져 매체 이용 습관을 되돌아보게 하고 있다(㉢).

오답풀이 ㉠, 발표 전체에서 전문가의 견해를 인용하거나 디지털 매체 과의존의 위험성을 강조한 부분은 나타나 있지 않다.

02 발표자는 디지털 매체를 활용하는 시간과 디지털 매체에 대한 의존도를 성찰해 보아야 한다고 말하고 있을 뿐, 발표 내용에 디지털 매체 과의존 때문에 고통을 겪고 있는 청소년들이 많다고 한 내용은 나타나 있지 않다.

오답풀이 ②, ⑤ 발표자는 청소년들이 여러 매체를 활용하여 자신의 생각과 감정을 드러내고, 다른 사람들과 생각과 감정을 공유하면서 관계를 맺을 뿐만 아니라, 자신이 속한 공동체나 속하고 싶은 공동체의 구성원들과 동질감을 느끼기도 한다고 하였다.

③ 발표자는 청소년들이 디지털 매체에서 자신의 관심 분야나 흥미로운 주제, 진로와 앞으로의 목표에 대한 정보를 얻기도 한다고 하였다.

④ 발표자는 청소년들이 디지털 매체를 통해 사회적 문제나 쟁점을 접하고, 이와 관련한 다양한 사회 활동에 참여하고 있다면서, 그 과정에서 집단 지성을 발휘하여 지식을 확장하고 공유할 수 있다고 하였다.

03 <보기>의 태도는 자신이 좋아하는 아이돌 그룹의 팬 커뮤니티에서는 활발하게 활동하며 회원들과 좋은 관계를 형성하지만, 다른 아이돌 그룹에 대해서는 부정적인 댓글과 맹목적인 비난을 일삼고 있다. 발표자는 자신이 속하지 않은 다른 공동체에 배타적인 태도를 보이지는 않는지 성찰해야 한다고 하였으므로, ⑤가 가장 적절하다.

04 발표자는 청소년들이 자극적인 정보를 무비판적으로 수용하거나 사실 확인 없이 공유하는 태도를 지양해야 한다고 강조하고 있다. 하지만 ⑤와 같이 사실 여부를 확인하지 않고 정보를 개인 블로그에 올리는 것은 무분별하게 정보를 확산한 사례에 해당하므로, 올바르게 실천한 사례로 적절하지 않다.

05 진아는 발표에서 언급된 활용 방안에 대해 더 구체적인 정보를 궁금해하고 있고 성주는 발표 내용을 바탕으로 자신의 과거 행동을 돌아보고 미래의 실천을 다짐하고 있으므로 둘 모두 발표에서 다른 내용을 궁금해하고 있다.

06 이 글은 디지털 매체 환경에서 우리가 지니는 생산자로서의 권리와 수용자로서의 권리가 무엇인지, 이를 어떻게 활용해야 하는지 설명하고 있다. 따라서 ③이 이 글의 주제로 적절하다.

07 온라인 쇼핑몰이 현지의 동의 없이 현지의 사진과 글을 광고에 사용한 것은 생산자인 현지의 권리를 침해한 것이라 할 수 있다. 2문단에서 자신이 생산한 매체 자료를 다른 사람이 도용하고 있지는 않은지 확인하고 시정이나 보상을 요구할 수 있다고 하였으므로, 현지가 쇼핑몰에 사진을 삭제해 달라고 요청한 것은 자신의 매체 자료가 도용되지 않을 권리를 행사한 것이라 할 수 있다.

오답풀이 ① 현지가 겪은 문제는 학급 게시판, 아파트 게시판, 현수막, 신문 기고란과 같이 오프라인 환경에서도 동일하게 발생할 수 있다.

② 타인의 매체 자료를 동의 없이 상업적 광고에 활용한 것은 법적으로 문제가 되는 행위이다.

③ 현지가 직접 사진을 찍고 글을 작성한 것이므로, 생산자로서의 권리를 행사한 것이다.

⑤ 생산자로서의 권리와 수용자로서의 권리가 충돌할 때 조율과 균형이 필요한 것은 맞지만, <보기>의 사례는 쇼핑몰이 현지의 권리를 명백히 침해한 것이므로 쇼핑몰의 권리를 우선시해야 한다는 것은 적절하지 않다.

08 생산자의 권리는 매체 자료를 자유롭게 생산하고 공유할 수 있는 권리로, 스스로를 기록하고 성찰하며, 타인이나 다른 공동체와 관계를 형성할 기회를 만들 권리이다.

09 이 글에는 타인의 저작권을 침해하지 않았는지 확인해야 한다고 강조하고 있을 뿐, 매체 자료의 저작권 침해에 대한 법적 처벌 기준에 대한 내용은 나타나 있지 않다.

오답풀이 ① 3문단에서 수용자는 수동적인 자세에서 벗어나 비판적인 관점으로 자료를 수용하고 부적절한 정보에 대한 의견을 표출하거나 신고하는 등의 태도를 갖추어야 한다고 하였다.

② 2문단에서 생산자는 타인의 인권을 침해하거나 흥미만을 고려하는 것, 사실이 아닌 내용을 왜곡하여 전달하거나 출처를 밝히지 않는 등의 행위를 지양해야 한다고 하였다.

④ 4문단에서 매체 자료가 신뢰할 수 있는지, 정확한지, 윤리적인지 평가해야 한다고 하였다.

⑤ 3문단에서 수용자가 양질의 정보가 생산되도록 관리·감독하고, 불건전하거나 부정확한 정보를 생산하는 매체를 신고함으로써 올바른 매체 문화를 만들 수 있다고 하였다.

- 10 서술형** 1문단에 따르면, 정보를 공개할 경우 불특정 다수가 쉽게 접근할 수 있을 뿐만 아니라 온라인 공간을 통해 동시다발적으로 순식간에 퍼져나갈 수 있다는 것을 알 수 있다. 따라서 개인이 올린 자료가 통제 불가능할 정도로 빠르게 확산되어 사회적 영향을 미칠 수 있으므로 자료를 다룰 때는 그에 상응하는 책임감이 요구된다는 것을 알 수 있다.

평가 기준	확인(✓)
정보가 '불특정 다수'에게 쉽게 노출되거나 접근 가능하다는 점을 썼다.	☐
온라인 공간에서 정보가 '동시다발적으로 퍼질 수 있다'는 전파성을 썼다.	☐

- 11** 2문단에서 생산자가 대중의 관심을 끌기 위해 의미 없는 일이나 내용을 과장하여 꾸미거나, 사실이 아닌 내용을 사실인 것처럼 왜곡하여 전달하는 행위를 생산자로서의 책임을 다하지 않는 것이라고 하였다. 이를 고려할 때 공익적인 정보라고 할 지라도 자극적인 부분만 부각되게 편집하는 것은 정보의 정확한 전달을 위한 것이라고 볼 수 없으므로, 적절하지 않은 태도이다.

- 12** 1문단과 3문단에서 매체 의사소통에 적극적으로 참여하기 위해 생산자와 수용자로서의 권리와 책임을 다해야 한다고 하였으며, 2문단과 3문단에서 이러한 소통을 통해 사회적 문제를 해결하고 공동체의 지속 가능한 발전에 기여할 수 있다고 하였다. 이처럼 이 글은 매체 의사소통을 위해 필요한 태도와 매체 의사소통의 효과를 제시하고 있다.

오답풀이 ① 이 글은 우리가 매체를 통해 어떻게 사회적 관심사에 참여하고 공동체 발전에 기여할 수 있는지 그 방법과 가능성을 중심으로 서술하고 있을 뿐, 매체 의사소통을 어렵게 하는 상황을 나열하고 있지는 않다.

② 매체 의사소통의 긍정적인 가치와 사회적 역할을 다루고 있을 뿐, 매체 의사소통의 장점과 단점을 차례대로 제시하고 있지는 않다.

③ 3문단에서 생산자와 수용자의 권리와 책임을 언급하고는 있지만, 구체적인 법률 조항을 제시하고 있지는 않다.

⑤ 이 글은 매체의 부정적 영향을 강조하기보다 매체를 통해 의사소통에 긍정적이고 능동적으로 참여하는 모습을 더 부각하고 있다.

- 13** 이 글에 따르면 매체 의사소통은 단순히 개인적인 차원에 머무는 것이 아니라 지역 사회나 공동체의 현안에 목소리를 내고 협력을 통해 해결책을 모색함으로써 공동체의 지속 가능한 발전에 기여하는 것을 목적으로 한다. 따라서 ④는 필자의 생각과 일치하는 내용이라고 할 수 없다.

- 14** 3문단에서 매체 의사소통에 참여할 때는 어떠한 매체를 통해 소통하는 것이 효과적인지 등에 대해 끊임없이 고민하고 실천하는 태도가 필요하다고 하였다. 따라서 매체 의사소통에 참여할 때 상황에 따라 활용할 매체를 고민하고 적절히 선택하여야 한다고 추론한 ③이 적절하다.

오답풀이 ① 2문단에서 알 수 있듯이 최근에는 개인 방송이나 SNS를 통해 누구나 소통에 참여할 수 있으므로, 매체를 통한 소통이 전문 언론인 중심으로만 이루어진다고 추론하는 것은 적절하지 않다.

② 사회적 문제는 지역 사회의 문제부터 지구 온난화와 같은 세계적 문제까지 폭넓게 다루어지므로 주로 전 지구적인 문제에만 해당한다고 보기 어렵다.

④ 3문단에서 수용자는 전달받은 정보를 단순히 수용하는 것에 그치지 않고, 사회적 가치에 대해 고민하고 해결책을 모색하는 능동적인 태도가 필요하다고 하였다.

⑤ 매체 의사소통은 개인의 흥미를 넘어 공동체의 발전에 기여하는 활동이므로 사회적 책임과 밀접한 관련이 있다.

- 15** <보기>에서 다혜는 온라인 음악 플랫폼이라는 디지털 환경을 활용하여 친구들과 실시간으로 음악을 감상하고, 채팅창에서 서로 좋아하는 노래를 추천하며 소통하는 과정에서 큰 흥미를 느끼고 있다. 이는 디지털 매체를 통해 실시간으로 다른 사람과 소통하며 즐거움을 얻은 사례라 할 수 있다.

오답풀이 ① 다혜는 음악 감상과 노래 추천을 통해 소통하고 있을 뿐, 이를 통해 수익을 내고 있는 것은 아니다.

② 다혜는 친구들과 음악을 즐기며 흥미를 느끼고 있는 것이지, 음악에 대한 전문적인 지식을 습득하고 있는 것은 아니다.

④ 정보의 오류를 수정하도록 요청하는 것과 같이 수용자로서의 책임감을 드러내는 행동은 나타나 있지 않다.

⑤ 다혜는 이미 만들어진 음악을 함께 감상하고 추천하는 수용자이자 공유자의 역할을 하고 있을 뿐, 직접 음악을 제작하고 공유한 것은 아니다.

- 16** 수빈이는 소셜 미디어에서 '우리 동네 하천 정화 봉사 활동 모집 글'이라는 공동체의 문제를 접하고, 이에 댓글로 참여 의사를 밝히는 능동적인 태도를 보이고 있다. 이는 매체를 통해 공동체에 관심을 드러내는 사례라 할 수 있다.

- 17** 민정이는 출처가 불분명하고 사실 여부가 확인되지 않은 정보를 단순히 흥미롭다는 이유만으로 자신의 소셜 미디어에 즉시 공유하였다. 이는 잘못된 정보가 확산될 경우 발생할 수 있는 사회적 부작용을 간과한 행동이라 할 수 있다. 따라서 민정이에게는 정보를 공유하기 전에 그것이 정확한지, 타인에게 어떤 영향을 미칠지 고민해야 하는 등의 책임을 지녀야 한다고 조언할 수 있다.

- 18** ㉠은 검색 엔진과 기술을 악용하여 개인의 이름, 주소, 연락처 등 민감한 정보를 무분별하게 수집하고 유포하는 경우와 관련된다. 이는 타인의 사생활과 인격권을 심각하게 침해하는 비윤리적인 행위에 해당한다. 그러나 ㉡은 ㉠을 능동적인 행위라고 긍정적으로 평가하고 있으므로 적절하지 않다.

MEMO

Handwriting practice lines consisting of 20 horizontal dashed lines on a white background.

MEMO

Handwriting practice lines consisting of 20 horizontal dashed lines.

