



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

김혜련 교수 지도
석사학위 청구논문

온라인 공간에서의
댓글 쓰기 교육 연구
- 웹툰 댓글을 중심으로 -

2020

성신여자대학교 교육대학원
교육학과 국어교육전공
박세은

온라인 공간에서의
댓글 쓰기 교육 연구
- 웹툰 댓글을 중심으로 -

김혜련 교수 지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2020년 5월

성신여자대학교 교육대학원
교육학과 국어교육전공
박세은

인 준 서

박세은의 석사학위 논문으로 인준함

2020년 5월

심사위원장 _____ (인)

심 사 위 원 _____ (인)

심 사 위 원 _____ (인)

성신여자대학교 교육대학원

논문개요

본 연구에서는 온라인 공간에서의 댓글 쓰기 교육의 필요성을 바탕으로 웹툰 댓글을 중심으로 한 비평적 댓글 쓰기 교육 방안에 대해 탐구하는 데 목적을 두었다. 온라인 공간에서의 의사소통은 방식과 양상이 다양해졌다. 댓글 또한 온라인 공간에서의 소통 방식 중 하나로 이메일이나 채팅방, SNS와는 달리 공개적이면서도 사회적인 성격이 특징이다. 그러나 댓글의 이러한 성격은 악용되어 댓글이 가진 원래 기능에서 벗어나 타인을 비난하거나 근거 없는 소문을 생산하는 데 이용되고 있다.

특히 웹툰 댓글은 즉흥적인 감정적 반응을 위주로 표현하는 경향이 있어 가치판단이 제대로 이루어지지 않은 글이 다수를 차지하고 있다. 청소년 학습자들이 주로 소비하는 웹툰 댓글이 이러한 경향은 청소년 학습자들에게 악영향을 줄 수 있다. 청소년 학습자의 가치판단을 어렵게 만들고 악성댓글과 같은 문제 있는 글을 무의식적으로 재생산하는 등의 문제가 발생할 수 있기 때문이다.

따라서 이와 같은 이유로 본 연구는 웹툰 댓글을 중심으로 댓글 쓰기 교육 방안에 대해 탐구하였다. 교육 방안 탐구는 우선 웹툰 댓글의 성격과 핵심역량 함양 가능성 등에 대한 연구를 진행하고 이를 바탕으로 교수·학습 과정안으로 구체화하는 방식으로 진행되었다.

목 차

논문 개요

| | |
|---------------------------------------|----|
| I. 서론 | 1 |
| 1. 연구의 목적과 필요성 | 1 |
| 2. 선행 연구 검토와 문제 제기 | 4 |
| II. 웹툰 댓글 분석과 관련 교육의 필요성 | 11 |
| 1. 웹툰 댓글의 성격 | 12 |
| 1) 웹툰 댓글의 소통적 성격 | 13 |
| 2) 웹툰 댓글의 반영적 성격 | 17 |
| 2. 웹툰 댓글 분석과 댓글 쓰기 교육의 필요성 | 20 |
| III. 2015 국어과 교육과정과 웹툰 댓글 쓰기 교육 | 27 |
| 1. 국어과 교과 역량과 웹툰 댓글 쓰기 교육 | 27 |
| 2. 웹툰 댓글 쓰기 교육과 관련 영역 성취기준 | 29 |
| 1) 쓰기 영역 관련 성취기준 | 30 |
| 2) 문학·매체 영역 관련 성취기준 | 33 |
| IV. 웹툰 댓글 쓰기 교육을 위한 교수·학습 방안 | |
| | 40 |
| 1. 웹툰 댓글 쓰기 교육의 목표 | 40 |
| 2. 비평적 댓글 쓰기 교수·학습 방안 | 44 |

| | |
|--------------------------|----|
| 1) 교과서 및 작품 분석과 선정 | 45 |
| 2) 교수·학습 과정안 구성 | 56 |
| | |
| V. 결론 | 73 |
| 참고문헌 | |
| ABSTRACT(영문초록) | |
| 부 록 | |

표 목 차

| | |
|--|----|
| 〈표1〉 요일별 조회 수 1위 베스트 댓글 예시 | 23 |
| 〈표2〉 ‘국어’ 5종 교과서 관련 단원 성취기준 | 48 |
| 〈표3〉 국어과 과목 공통 교과서 집필 기준(교육부, 2015:8~9) .. | 53 |
| 〈표4〉 (마) 교과서 ‘4. 소통의 힘’ 구조 | 59 |
| 〈표5〉 학습 목표 관련 학습의 계통 | 60 |
| 〈표6〉 수업 관련 학습의 계통 | 63 |
| 〈표7〉 학습활동에 따른 지도 계획 | 65 |
| 〈표8〉 포트폴리오 평가용 문항 | 67 |
| 〈표9〉 (마) 교과서 활동 재구성 교수·학습 지도안 | 72 |

그림 목 차

| | |
|---|----|
| 〈그림1〉 웹툰 댓글의 소통적 성격의 예시 | 13 |
| 〈그림2〉 킷툰 댓글의 소통적 성격의 예시 | 15 |
| 〈그림3〉 웹툰 댓글의 반영적 성격의 예시 | 18 |
| 〈그림4〉 차별을 답습·강화하는 작품 ‘복학왕’을 비판하는 댓글 | 19 |
| 〈그림5〉 요일별 조회 수 1위 베스트 댓글 분포도 | 23 |
| 〈그림 6〉 (마) 교과서 창의·융합 활동 (4. 소통의 힘) | 49 |

I. 서론

1. 연구의 목적과 필요성

본 연구에서는 온라인 공간에서의 쓰기 교육 방안을 웹툰 댓글 쓰기 활동을 중심으로 살펴보려고 한다. 댓글은 온라인 공간에서 게시물이 올라오는 곳이면 어디서든 무차별적으로 등장한다. 온라인 공간의 댓글은 수용자가 특정한 이메일이나 채팅방의 사적인 글쓰기와 달리 불특정한 수용자를 대상으로 공개적이고 사회적인 성향을 지닌다(조국현, 2007:207). 그러나 불특정적인 수용자와 익명의 생산자 사이에서 댓글 소통은 자유로운 의견의 소통이라는 기능을 벗어나 비난과 근거 없는 정보를 양산하고 바람직하지 못한 언어문화를 양산하는 진원으로 변질되고 있다.

온라인 공간에서의 댓글은 정보의 교환과 토론을 가능하게 하며 공적인 사안에 대한 여론을 형성하고 공론장으로 기능한다. 뿐만 아니라 댓글은 개인의 의견을 자유롭게 표출할 수 있는 창구가 되어 새로운 놀이 문화를 창출하고 웃음을 제공한다(손연기, 2007:8~9, 金賢洙, 2008:125-126). 즉, 댓글은 자유로운 의견과 정보를 나누는 생산과 소비의 온라인 무대인 셈이다.

그러나 댓글이 글쓰기의 익명성으로 인해 표현의 자유는 보장받지만 타인을 의식하거나 배려하지 않고 근거 없는 비방과 무책임한 말들을 무차별적으로 쏟아내는 온상으로 변질되기도 한다. 온라인 공간의 댓글에서 보이는 비방과 욕설, 근거 없는 비난 등은 언어문화를 훼손하는 것뿐만 아니라 한 개인의 삶을 파괴하게 만들거나 생명을 위협하는 지경에까지 이르게 한다. 온라인 공간의 댓글은 게시글과의 자유로운 소통을 통해 보다 바람직한 의

사소통 문화를 창출하는 데 기여하지 못하고 언어문화와 인간관계를 훼손하는 심각한 원인으로 전락하고 있다고 할 수 있다. 이렇게 본다면 인터넷과 각종 미디어, 디지털 기술의 발달이 인간의 의사소통 문화의 향상에 항상 긍정적이었다고 보기는 어렵다. 이메일과 채팅, 블로그, 인터넷 게시판은 물론 다양한 SNS에 이르기까지 온라인 공간에서의 글쓰기는 기존의 글쓰기와는 다르게 더 일상화된 대화 형식의 글쓰기가 많이 나타나기 때문에(최미숙 외, 2017:389) 즉각적인 반응이나 감정에 치우친 글, 근거나 맥락 없이 던지는 글들을 양산하는 문제를 낳고 있다.

이와 같이 미디어 환경의 변화에 따른 의사소통 방식의 변화와 그에 따른 문제점을 고려할 때, 미래 사회의 핵심역량인 의사소통 역량의 함양을 책임지는 국어교육에서는 온라인 공간에서 일어나는 댓글 쓰기 현상을 이해하고 바람직한 언어문화를 생산하고 향유하는 능력을 함양할 수 있도록 온라인 댓글 쓰기 교육을 중요하게 다룰 필요가 있다. 특히 국어 교육은 2015 국어과 교육과정을 통해 “의사소통이 이루어지는 맥락의 다양한 요소를 고려하여 품위 있고 개성 있는 국어를 사용하며, 국어문화를 향유하면서 국어의 발전과 국어 문화 창조에 이바지하는 능력과 태도”(교육부, 2015:4)를 기르는 것으로 국어 교육의 목표를 설정하고 있다. 나아가 현재의 국어 교육은 총론의 핵심역량으로서 의사소통역량을 “음성언어, 문자언어, 기호와 매체 등을 활용하여 생각과 느낌, 경험을 표현하거나 이해하면서 의미를 구성하고 자아와 타인, 세계의 관계를 점검·조정하는 능력”(교육부, 2015:6)의 의미로 국어과 교과 역량으로 재개념화하여 강조하고 있다. 이와 같이 국어 교육과 의사소통 능력의 관계를 염두에 둔다면 온라인 공간에서의 쓰기 교육은 자아와 타인, 세계의 관계에 대한 인식과 형성의 관점에서 접근할 필요가 있다. 온라인 환경의 급변하는 양상을 이해하고 빠르게 변화하는 미디어 환경 속에서 글쓰기를 통한 의사소통의 방식과 태도를 점검하고 조정하

는 것이 국어 교육이 직면하고 있는 또 하나의 과제이기 때문이다.

그런데 지금까지 국어 교육은 온라인 공간에서의 쓰기 교육에서 교육 내용과 대상을 다양화하지 못했을 뿐만 아니라 다소 경직된 면을 보여 왔다. 매체부터 형태까지 이전보다 의사소통 양상이 훨씬 다양해졌고 의사소통 속 정보의 양도 늘어나 학습자에게 텍스트에 대한 비판적 수용 방법 등 매체언어에 대한 새로운 교육이 필요해졌다(최미숙 외, 2017:389-390). 그간 온라인에서의 쓰기 교육은 장르가 한정되거나 다루는 내용이 제한되어 있어 실제 학습자의 일상과는 거리가 생겼고 이에 따라 교육의 실제성도 확보하기 어려웠다(김대희, 2015:80).

본 연구에서는 온라인 공간에서의 시의적인 쓰기 현상과 학습자의 삶에 보다 밀접한 언어 현상에 주목해 웹툰의 댓글을 연구 대상으로 설정해 온라인 공간에서의 쓰기 교육에 대해 성찰하고 바람직한 대안을 탐색하고자 한다. 웹툰 댓글을 연구 대상으로 삼은 이유는 청소년 학습자들이 쉽게 접근하고 즐기는 웹툰을 바탕으로 하기 때문이다. 웹툰은 2018년도 기준으로 초등학교 고학년은 약 50%, 고등학교 2~3학년은 80% 이상이 즐겨 소비하는(여성가족부, 2018:9) 매체이다. 이를테면 포털 사이트 '네이버'에서 조사한 2016년도 하반기 월간 댓글생성량 통계에 따르면 네이버 웹툰의 월간 댓글생성 수는 3,316,753개로 스포츠 중계, TV캐스트 등으로 제시된 게시판형 서비스 6개 중 3위이다.¹⁾

그러나 웹툰 댓글은 웹툰에 대한 수용자의 손쉬운 접근만큼이나 악성댓글과 관련된 심각한 문제 또한 보이고 있다.²⁾ 위에서도 제시된 포털 사이트

1) 네이버에서 조사한 댓글 관련 통계 자료인 '재미있는 댓글 통계 이야기'에 따르면 웹툰 댓글의 순위 자체는 3위이지만 4위인 TV 캐스트의 댓글 생성량과 비교하면 약 5배나 많다. 더불어 네이버 측에서는 웹툰을 실질적 2위로 판단해 스포츠 중계와 함께 댓글이 가장 많이 달리는 매체로 평가했다. 그 이유는 2위로 집계된 매체가 그 외 콘텐츠이기 때문이다.

2) 인터넷 신문 기사 '악플 정글'에 방치된 웹툰... "연재를 중단합니다"에 따르면 당시 기사를 위해 인터뷰를 신청하여 응답한 작가 4명 중 3명이 악성댓글에 의해 공황장애를 앓게 되었다고 답했다. 더불어 해당 기사는 웹툰 플랫폼이 악성댓글 차단 기능을 가진 AI 시스템을 도입하기는 했지만 실제 큰 효과가 없었다고 지적했다.

‘네이버’가 실시한 2016년도 하반기 댓글 관련 조사에 따르면 웹툰 댓글에 대한 댓글 신고 현황은 게시판형 서비스 부문에서 1위지만 비율로는 2%뿐이며 반려율은 78%이다.³⁾ 즉, 신고는 많지만 제대로 처리되지 못한다.

악성댓글은 청소년 학습자의 언어생활에 부정적 영향을 준다(金賢洙, 2008:127). 그런데 웹툰 댓글은 접근성까지 높기 때문에 이에 대한 교육적 대안이 필요하다. 이에 따라 본 연구에서는 온라인에서의 의사소통 교육의 필요성과 웹툰 댓글의 문제점을 바탕으로 웹툰 댓글을 대상으로 온라인공간에서의 쓰기 교육 방안에 대해 연구하고자 한다.

2. 선행 연구 검토와 문제 제기

온라인 공간에서의 쓰기 교육 관련 연구 중 웹툰 댓글을 대상으로 한 연구는 많지 않다. 국어 교육에서 이루어진 웹툰 댓글 관련 연구는 온라인 공간에서의 의사소통 관련 연구보다는 문학교육의 관점에서 웹툰을 중심으로 이루어진 연구가 대부분이었기 때문이다. 대표적인 예시로 웹툰 ‘신과 함께’가 있다. 웹툰 ‘신과 함께’는 우리나라 전통 신화 교육에 대한 교육 자료로서 긍정적인 효과를 지녔으며(김정옥, 2015:195) 문학 교육의 관점에서 연구되었다. 그리고 실제 고등학교 ‘문학’ 교과서에서 제재로 활용되었다(김동환 외, 2019:141-149).

웹툰 ‘신과 함께’의 사례처럼 지금까지 국어 교육에서는 웹툰 댓글 관련 연구가 의사소통 관련 연구보다는 문학 교육의 관점에서 연구가 진행되었다. 그러나 웹툰을 원작으로 한 드라마나 영화의 등장으로 인한 웹툰의 매체적 가치 상승과 온라인 공간 속에서 댓글이 가지는 강력한 영향력을⁴⁾ 고

3) 여기서 말하는 반려율은 신고하더라도 조치하기 어려운 경우를 말한다.

4) 최미숙 외(2017)는 기업이나 정당에서는 댓글을 통해 기업의 제품이나 정당 인물에 대한 우호적인 이미지를 퍼뜨리기도 한다고 말했다.

려한다면 의사소통의 관점에서 웹툰 댓글에 주목할 필요가 있다.

이 장에서는 웹툰 댓글을 대상으로 한 온라인 댓글 쓰기 교육 관련 선행 연구를 검토하고자 한다. 선행 연구는 크게 두 가지로 나누었다. 첫 번째는 온라인 공간에서의 쓰기 교육에 대한 중요성을 이론적으로 제시한 연구이고 두 번째는 온라인 공간에서의 쓰기 교육에 대한 구체적인 교수·학습 방법 또는 지도 전략을 구안한 연구이다.

온라인 공간에서의 쓰기 교육에 대한 중요성을 이론적으로 제시한 기존 연구들 중 본 연구에서는 김정자(2003)와 임철성(2017)을 살펴보고자 한다. 이 논의들을 주목한 이유는 해당 논의들을 통해 국어과 교육과정에서 컴퓨터와 인터넷이 교육 내용으로 처음 등장한 제 7차 국어과 교육과정에서 이루어진 논의와 이후 국어과 교육과정에서의 논의를 비교할 수 있기 때문이다.

김정자(2003)는 제 7차 국어과 교육과정을 바탕으로 고등학교 작문 교과서를 통해 당시 전자 작문 교육의 문제점에 대한 논의를 제시했다. 구체적으로 제 7차 국어과 교육과정에서 제시한 전자 작문 관련 교육내용이 모호하고 교과서의 내용 또한 온라인에서의 글쓰기 관련 교육 내용이 부정확하다고 지적했다. 더불어 리터러시 개념을 통해⁵⁾ 디지털 정보화 시대에 앞으로 국어 교육이 어떻게 이루어져야 하는가에 대한 논의도 함께 제시했다.

김정자(2003)는 컴퓨터와 인터넷이 처음으로 교육 내용으로 등장한 제 7차 국어과 교육과정을 바탕으로 논의가 이루어질 당시 ‘전자 작문’으로 명명된 온라인 공간에서의 쓰기 교육에 대한 논의를 제시했다는 점에서 의의가 크다. 당시 시대상황과 전자 작문 교육 관련 조건을 분석하고 교육과정의 문제점을 지적해 이에 대한 논의를 이끌어냈기 때문이다. 또한 전자 작문 관련 교육내용의 문제점을 지적하면서 국어 교육의 방향성이라는 보다 넓은

5) 리터러시란 과거에는 단순히 읽고 쓰는 능력에 대한 개념이었으나 점차 그 의미가 확장되어 전반적인 의사소통 능력을 의미하는 방향으로 논의되었다.

의미로 논의를 확장했다. 특히 제 7차 국어과 교육과정이 당시의 기술 변화 등을 제대로 반영하지 못했다는 점을 근거로 학습자들에게 필요한 교육내용이 과거와는 달라졌음을 제시했다는 점도 중요하다.

임철성(2017)은 디지털 환경이 당연시 된 현대 사회 속에서 국어 교육이 어떠한 방향으로 나아가야 하며 교육 내용은 어떻게 구성해야할지에 대해 논의했다. 임철성(2017)은 디지털 환경에서의 의사소통은 쓰기 영역과 연결시켜 비교했을 때 오프라인에서의 의사소통보다 간단하고 협력 및 흥미 위주의 경향을 보인다고 분석했다. 그리고 이를 바탕으로 2007 개정 국어과 교육과정의 매체언어 과목의 성취기준은 언어 중심주의에 치중한 나머지 디지털 소통 자체에 대한 분석이 미흡하다고 지적했다. 더불어 디지털 환경 속에서의 소통이 갖는 특징 등을 고려한 평가 방식 탐구 및 인식 변화 등 적극적인 변화가 필요하다고 기술했다.

임철성(2017)이 제시한 논의는 그 바탕에 온라인에서의 의사소통과 오프라인에서의 의사소통에 대한 비교가 있다는 점이 중요하다. 교과서 및 교육과정에 실제 온라인 환경 사이에서 나타나는 문제점을 반영하는 것도 중요하지만 인식 변화가 우선되어야 한다는 점을 지적한 부분도 의의가 있다.

이상의 연구들은 온라인 공간에서의 쓰기 교육의 중요성과 더불어 의사소통의 방식과 태도에 대한 국어 교육의 역할과 방향을 탐색하고 강조했다는 점에서 주목할 가치가 있다. 그리고 제 7차 국어과 교육과정에서 2007 개정 국어과 교육과정으로 바뀌면서 논의의 초점에 변화했다는 점 또한 주목할 필요가 있다. 제 7차 국어과 교육과정을 바탕으로 한 김정자(2003)는 교육 내용의 모호함과 부실함을 중심으로 논의를 전개했지만 2007 개정 국어과 교육과정을 바탕으로 한 임철성(2017)은 디지털 소통의 특성을 바탕으로 국어교육의 방향성을 제시했다. 이러한 변화는 김정자(2003)가 언급한 학습자들에게 필요한 교육 내용은 변화한다는 점을 증명한다.

다만 구체적인 대안이나 방법 등에 대한 탐구가 부족했다는 한계가 있다. 김정자(2003)와 임철성(2017)은 당시 전자 작문 교육과 온라인에서의 의사소통 교육이 가진 문제점을 지적하고 이를 해결하기 위해 국어교육이 나아가야 할 방향성을 제시했다. 하지만 이를 통한 구체적인 교육 방안은 제시하지 못했다.

다음은 온라인 공간에서의 쓰기 교육에 대한 이론적 강조에서 나아가 구체적인 교수·학습 방법 또는 지도 전략을 구안한 연구들을 살펴보려 한다. 본 연구에서 특히 주목한 연구는 김희영(2004)과 오택환(2009), 박영민(2014)이다. 이 중 김희영(2004)과 오택환(2009)은 교수·학습 지도안을, 박영민(2014)은 관련 지도 전략을 제시했다. 해당 연구들을 주목한 이유는 김희영(2004)과 오택환(2009)는 실제 적용 사례를 통한 긍정적 효과를 증명했기 때문이며 박영민(2014)은 각각 읽기와 쓰기 교육의 연결과 스마트 교육 환경에 대한 분석을 통해 온라인 공간을 면밀히 분석하고 이를 실제 교육 현장과 연결시켰기 때문이다.

김희영(2004)은 줄글로 감상문을 직접 써보는 활동에 대해 학습자들이 제시한 어려움을 중심으로 이전까지의 감상문 쓰기 교육의 한계를 지적하고 인터넷 공간을 활용한 감상문 쓰기 수업을 제안했다. 그리고 해당 수업 모형을 실제 수업에 적용해 학습자들의 반응 등을 살펴보았다. 수업 후 학습자들은 인터넷 게시물과 댓글을 통한 감상문 쓰기 활동에 대해 줄글로 감상문 쓰는 활동보다 부담을 덜 느낀다고 답했고 학습자들의 참여도 또한 매우 높게 측정되었다. 해당 연구의 사례를 통해 인터넷을 통한 감상문 쓰기 활동이 실제로 쓰기 능력 향상에 긍정적인 효과가 있음을 확인할 수 있었다.

이 사례는 인터넷이라는 공간을 활용한 쓰기 교육의 긍정적인 효과를 확인하고 그 양상을 구체적으로 보여주었다는 점에서 관련 연구의 좋은 근거 자료가 되었다. 뿐만 아니라 학습자들 입장에서 온라인 공간을 활용한 쓰기

교육이 심적인 측면에서 부담감을 줄여준다는 장점이 있다는 것을 증명했다.

오택환(2009)은 인터넷 게시판을 활용한 작문 지도 전략에 대한 논의했다. 논의를 바탕으로 인터넷 게시판을 활용한 작문 수업을 진행했는데 총 5차시 독서 과목 수업으로 초고 쓰기 후 컴퓨터를 통해 인터넷 게시판을 활용하여 동료 평가와 고쳐 쓰기를 진행하는 방식으로 이루어졌다.

수업 후에는 평가를 통해 수업의 효과를 확인했다. 해당 수업 후 동료 평가 양상에 따르면 약 절반 이상의 학습자들이 동료 평가에 대해 긍정적인 반응을 보였다. 인터넷 게시판을 활용한 쓰기에 대한 반응의 경우에도 마찬가지로 긍정적인 반응이 나타났다. 학습자들은 오프라인에서 이루어지는 쓰기 수업보다 고쳐 쓰기가 쉽고 간편하다는 점과 다른 학습자의 글을 통해 배울 수 있다는 점 등을 근거로 인터넷 게시판을 활용한 쓰기 수업에 대해 긍정적인 평가를 내렸다.

김희영(2004)과 마찬가지로 오택환(2009)도 인터넷 게시판을 활용한 쓰기 활동의 긍정적 효과를 검증한 사례이다. 특히 해당 사례의 경우에는 고쳐 쓰기의 편리함과 동료 학습자와의 긍정적 상호작용이라는 심리적 요인 이외의 장점에 대한 학습자들의 실제 반응을 확인할 수 있다는 점에서 의미가 있다.

위의 두 사례는 온라인 공간을 활용한 쓰기 활동이 자필 쓰기 활동을 중심으로 오프라인에서 진행되었던 기존의 쓰기 활동과는 다른 장점이 있음을 증명한 사례이다. 본 연구는 물론 향후 관련 논의에 대한 근거로서 매우 가치 있는 사례이다. 온라인 공간을 활용한 쓰기 활동이 편의성 이외에 교육적 측면에서 장점이 있다는 사실을 증명했기 때문이다. 더불어 온라인 공간과 학습활동에 대한 새로운 논의를 이어갈 수 있다는 점에서도 의의가 크다.

박영민(2014)은 스마트 교육 환경에 대한 논의를 중심으로 쓰기 지도 방법에 대한 논의를 제시했다. 학교 교육 현장의 국어 수업에 스마트 교육 환경이 적용된다는 점에 대해서는 부정적인 입장을 취하지 않았다. 하지만 스마트 교육 환경을 어떤 방식으로 적용해야 하는지 등 구체적인 방법이나 방안에 대한 논의가 부족하다는 점을 문제점으로 지적했다. 그리고 이를 보충하기 위한 전략으로 전사 기능의 강화 등 다양한 전략을 제시했다.

앞서 제시된 김희영(2004)과 오택환(2009)과 달리 위의 연구는 스마트 교육 환경이 적용된 학교 현장을 고려한 쓰기 지도 전략에 대한 논의를 제시했다는 점에서 의미가 있다. 학교 현장 자체의 변화를 고려해 실제 적용 가능한 지도 전략에 대한 고찰을 진행하고 이를 논의로 이끌어내어 구체적인 쓰기 지도 전략의 구상으로 확장했기 때문이다.

새로운 매체와 온라인 환경 등을 고려한 쓰기 교육의 방향성을 제시한 논의와 달리 위의 논의들은 구체적인 교수·학습 방안 등을 통해 실제 온라인을 통한 쓰기 교육의 긍정적 효과와 방안을 제시했다는 점에서 의의가 있다. 그러나 이러한 논의들 또한 각각 한계가 있다.

우선 김희영(2004)과 오택환(2009)은 온라인 공간으로 제시된 공간이 실제 의사소통이 이루어지는 현실 속 온라인 공간이 아니라 학습을 위해 따로 준비된 게시판이라는 점에서 한계를 보인다. 그 이유는 학습을 위해 별도로 개설한 게시판에서 이루어지는 활동은 다양한 온라인 공간에서의 의사소통과는 연결성이 떨어지기 때문이다. 학습을 위해 별도로 개설된 게시판으로는 학습자들에게 온라인 공간에서의 의사소통에 대한 현실적인 경험을 제공하기 어렵다.

박영민(2014)의 경우에는 김희영(2004)과 오택환(2009)과 달리 카페와 블로그, SNS 등 현실 속 다양한 온라인 공간을 고려하여 논의를 제시했다. 그러나 논의를 위해 고려한 온라인 공간의 범위 자체는 넓어졌지만 실제 수

업을 통한 분석 등이 이루어지지 못했다는 한계가 있다. 김희영(2004)과 오택환(2009)과 달리 제시한 지도전략이 현실적으로 어떠한 효과가 나타나는지 또는 학습자의 입장에서 기존의 쓰기 활동과는 다른 장점이 있는지 확인하지 못했다.

지금까지 선행 연구 검토를 통해 기존 온라인 공간에서의 쓰기 관련 연구에서는 실제 일상생활 속에서 접하는 온라인 공간을 구체적으로 지정하여 연구한 논의가 그리 많지 않음을 확인할 수 있었다. 구체적으로 매체를 지정하여 실제 생활 속 의사소통을 기준으로 진행된 연구는 없었다. 따라서 본 연구는 온라인 공간에서의 쓰기 관련 연구에 기존의 연구를 바탕으로 한 실생활과 밀접하게 연결된 학습활동에 대한 연구가 필요하다고 판단했다.

본 연구에서는 앞서 일상생활 속 의사소통 양상이 변하면서 나타난 악성 댓글과 정보 과다의 문제점을 근거로 온라인 공간에서의 댓글 쓰기 교육의 필요성을 제시했다. 그리고 선행 연구 검토를 통해 기존 연구가 일상생활과 밀접한 매체를 지정하여 구체적인 교수·학습 방안을 제시하는 방향으로 연구가 많지 않았음을 확인했다. 이를 통해 온라인 공간에서의 의사소통 교육 방안 연구의 필요성을 다시 확인할 수 있었다.

이와 같은 이유로 본 연구는 온라인 공간에서의 댓글 쓰기 교수·학습 방안 연구를 진행하고자 한다. 그 중에서도 악성댓글 등에 대한 구체적인 대안이 미흡하다는 문제점이 있으면서도 청소년 학습자에게 접근성이 높아 교육적 해결방안이 필요한 웹툰 댓글을 중심으로 하고자 한다.

Ⅱ. 웹툰 댓글 분석과 관련 교육의 필요성

인터넷과 미디어 시대에 살고 있는 청소년 학습자들은 악성댓글이 난무하는 온라인 공간 안에서 오늘도 수많은 텍스트를 읽고 쓰는 생활을 하고 있다. 악성댓글로 인한 언어폭력과 사이버 폭력이 세간의 문제로 지적될 때마다 교육계나 학계에서는 온라인 공간에서의 쓰기 교육의 중요성을 강조해 왔다. 그러나 앞의 선행 연구 검토에서 살핀 바와 같이 청소년 학습자가 처해 있는 저속하고 악의적인 댓글 문화에 대한 국어과의 교육적 대응이나 구체적인 교육 방법을 구안하는 데는 다소 미흡했다. 따라서 본 연구는 청소년 학습자가 일상 속에서 자주 접하고 소비하는 웹툰의 댓글을 대상으로 온라인 공간에서의 쓰기 교육 방안을 탐색하고자 한다.

온라인 공간에서의 댓글 쓰기 교육 방법을 구안하기 위해 먼저 웹툰 댓글의 성격과 문제점을 파악할 필요가 있다. 왜냐하면 웹툰 댓글의 성격과 문제점을 통해 댓글 쓰기 교육의 목표와 필요성을 추출할 수 있기 때문이다. 웹툰 댓글의 성격을 분석하면 웹툰 댓글이 가진 의사소통 관련 기능을 확인할 수 있고 웹툰 댓글의 현황과 문제점을 통해서도 웹툰 댓글을 활용한 쓰기 교육의 필요성을 확인할 수 있다. 이번 장에서는 웹툰 댓글의 성격을 통해 웹툰 댓글이 어떤 기능을 하는지, 나아가 현재의 웹툰 댓글 현상에는 어떠한 문제가 있는지를 파악하고 이를 통해 국어 교육에서의 웹툰 댓글 쓰기 교육의 당위성을 제시하려 한다.

1. 웹툰 댓글의 성격

웹툰은 디지털 네트워크를 의미하는 웹(web)과 만화를 의미하는 툰(toon)이 합쳐 만든 용어로(정영찬, 2015:100) 웹사이트에 올라오는 만화를 뜻한다(지식백과, 2008.6.11).⁶⁾ 가볍게 즐기는 간식처럼 시공간의 제약 없이 일상 속 자투리 시간을 활용하여 즐기는 스낵 컬처의 일종이다(지식백과, 2016.12.20). 스낵 컬처로서의 장점은⁷⁾ 웹툰에도 적용된다. 웹툰은 청소년들이 긴 시간과 비싼 비용을 들이지 않고 일상 속에서 간편하게 즐기고 소비할 수 있는 매체로 이용률이 가장 낮은 초등학교도 절반 가까이 되는 학습자들이 웹툰을 소비한다.

댓글이란 인터넷 게시물에 즉시 남길 수 있는 짧은 글로서(지식백과, 2016.1.3) 댓글이 생산되고 소비되는 공간에 따라 기사 댓글과 게시판 댓글로 나뉜다. 기사 댓글은 기자가 쓴 기사에 대해 네티즌이 자기 의견을 제시한 글이고 게시판 댓글은 자유게시판이나 주제 게시판, 자료 게시판, 토론방, 방명록 등 전자 게시판에 올라온 게시물(게시글, 사진, 동영상 등)에 사용자가 덧붙인 글이다(조국현, 2007: 209). 웹툰 댓글은 웹툰 게시물에 독자가 덧붙인 글로서 웹툰과 구분되는 별도의 댓글란에서 주로 활성화된다. 웹툰 댓글은 웹툰을 즐기는 독자들의 소통의 장이다. 독자들이 웹툰 작품을 읽고 내용에 대한 자신의 의견을 제시하며 다른 독자들과 이를 공유하는 장소이다. 여기서는 온라인 공간에서 웹툰 댓글이 지니는 성격에 대해 살펴보기로 한다.

6) 웹툰은 이전에는 플래시로 제작된 웹애니메이션 또는 웹에서 형성된 모든 만화 형식을 대표하는 용어로 쓰이기도 했다. 현재는 웹사이트에 올라오는 세로가 긴 이미지 파일 형식의 만화를 뜻하는 용어로 쓰인다.

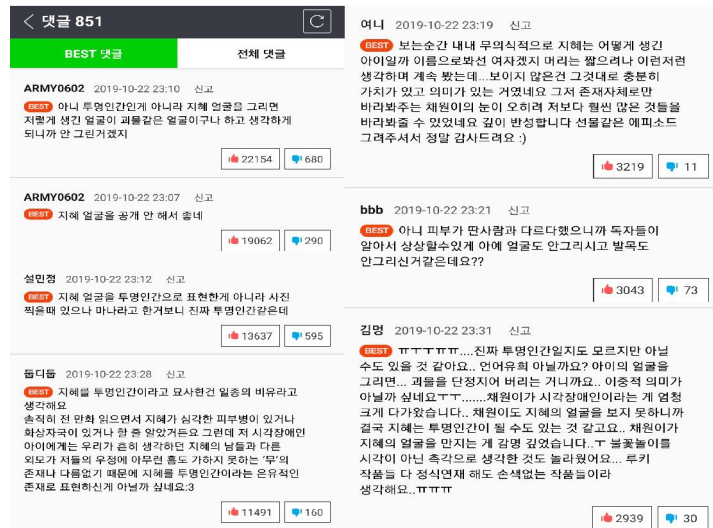
7) 정명화, 김수정(2015)에 따르면 스낵 컬처란 따로 취미 및 문화생활을 위한 시간을 내지 않고 틈틈이 자투리 시간을 통해 문화생활을 즐기는 새로운 생활양식 및 트렌드를 의미한다. 자투리 시간을 이용하기 때문에 시공간에 큰 제약이 없으며 간편하게 즐기기 때문에 시간을 따로 내는 등 일상적인 측면에서 부담이 없다는 점이 장점이다.

1) 웹툰 댓글의 소통적 성격

웹툰 댓글을 통해 독자는 웹툰을 소비하는 바와 같이 빠르고 간편하게 작품에 대한 자신의 의견을 남길 수 있다. 빠르고 광범위한 의사소통이 가능하다는 인터넷의 성격은 웹툰 댓글에도 그대로 적용된다. 시공간의 제약을 넘어선 인터넷에서 댓글 쓰기 활동은 매우 간단한 일이며 시간이 오래 걸리지도 않는다.

하지만 본 연구에서 주목하고자 하는 웹툰 댓글의 성격은 간편하게 의견을 남길 수 있다는 점이 아니다. 본 연구에서는 간편하게 의견을 남길 수 있고 댓글이 작품과 함께 제시되기 때문에 다른 독자는 물론 작가와도 소통할 수 있다는 소통적 성격에 주목하고자 한다.

웹툰 댓글은 구조상 웹툰 작품과 같이 제시되는데 독자들은 웹툰 작품을 읽은 후 댓글을 통해 다른 독자의 의견도 함께 보게 된다. 웹툰 댓글은 모든 접속자에게 공개된다.



〈그림 1〉 웹툰 댓글의 소통적 성격의 예시

위의 댓글은 김가연 작가의 작품 '보이는 것'에 제시된 댓글들이다. 독자들은 정확하게 모습이 나오지 않은 등장인물을 중심으로 연출 의도 등에 대해 자신의 의견을 제시하고 있다. 그리고 댓글 이외의 댓글 하단에 있는 손가락 모양의 동의 및 비동의 기능을 활용하여 댓글에 대한 자신의 의견을 표현하기도 했다.

이처럼 독자는 같은 작품을 보더라도 서로 다른 의견을 제시하며 비슷한 의견이라도 사고 과정이 다르게 나타날 수 있다. 예를 들어 위의 댓글 중 등장인물이 실제 투명인간일 것이라고 추측한 댓글(설민정)도 있지만 반대로 실제 투명인간인 것이 아니라 작품의 주제와 의도를 고려한 연출일 것이라는 의견을 제시한 댓글(뚝디뚝, 김명)도 있다. 또한 연출이라고 파악한 의견 중에서도 등장인물 사이의 관계를 중심으로 분석(김명)한 경우가 있는 반면 등장인물 사이의 관계보다는 독자의 입장과 주제의식을 중심으로 파악(뚝디뚝)한 경우도 있다.

이처럼 웹툰 댓글은 독자가 서로 다른 의견을 공유할 수 있는 소통의 장이다. 하지만 웹툰 댓글 공유 방식이 위의 예시처럼 작품이 제시되고 댓글이 나중에 제시되는 방식만 있는 것은 아니다. 독자들이 댓글을 확인할 때 더욱 빠르고 직접적으로 댓글을 볼 수 있도록 새로운 댓글 형식이 등장했는데 네이버 웹툰의 '컷툰' 댓글이 그 예이다.

'컷툰'의 댓글은 모바일 환경에 특화되어 한 컷씩 보여주는 '컷툰'에 맞춰 댓글 또한 컷마다 제공한 형식으로 컷툰의 댓글 방식은 기존의 웹툰 댓글보다 직접적인 면이 있다. 기존의 웹툰 댓글은 독자가 댓글이 다루고 있는 작품의 부분적인 내용을 확인하려면 다시 작품으로 넘어가서 찾아야 했지만 컷툰은 컷마다 댓글이 나오기 때문에 컷별로 댓글을 확인할 수 있다.



〈그림2〉 컷툰 댓글의 소통적 성격의 예시

작가에 따라서는 컷툰 웹툰 댓글의 특성을 활용하여 독자의 상호작용을 먼저 권하기도 한다. 〈그림2〉의 ‘모쥼의 일지’ 작가 모쥼은 ‘90화. 인간의 본능’의 23컷에서 모쥼 작가는 독자에게 먼저 작가 자신의 경험을 먼저 제시하고 독자에게 유사한 경험을 다른 독자와 댓글로 공유해보길 직접적으로 권유한다.

위의 〈그림2〉의 예시들을 통해 웹툰 댓글이 독자들끼리의 상호작용이 이루어지는 소통의 장임을 확인할 수 있었다. 하지만 독자 간의 댓글을 통한 의사소통은 독자들 사이에서만뿐만 아니라 작가에게도 영향을 준다. 댓글을 통해 독자는 작가와 작품에 영향력을 행사할 수 있으며 동시에 작가는 이를 빠르게 반영할 수도 있기 때문이다.

작가는 웹툰 작품을 연재하는 동안 독자 사이의 의사소통과 상호작용하고 독자가 제시한 의견을 댓글을 통해 매 화 또는 매 컷마다 확인할 수 있다.

댓글을 통해 작가는 작가는 맞춤법 오류 등에서부터 시작해 크게는 연출이나 묘사 등에 대한 지적 또는 비판 등을 확인하고 이를 작품에 반영할 수 있다. 독자가 작품의 과도하게 선정적이거나 폭력적인 장면을 댓글로 비판하고 작가가 해당 비판을 수용해 작품을 수정하는(중앙일보, 2017.8.10.) 등이 그 예이다.

작품에 대한 비판과 감상 등이 즉각적으로 다른 독자와 공유되면서도 작가가 또한 이를 쉽게 접할 수 있다는 성격은 매우 중요하다. 웹툰 댓글의 이러한 성격은 독자의 반응이 작가와 작품에 영향을 주는 경험을 독자가 실제로 체험할 수 있게 하기 때문이다.

웹툰 댓글은 소통과 토론, 비평이 동시에 일어나는 구조이다. 독자들이 웹툰의 내용과 서사 등을 주제로 근거를 통해 자신의 의견과 주장을 댓글로 표현하고 이를 다른 독자들과 공유하면서 자신의 의견과는 다른 새로운 해석이나 평가를 접할 수 있다. 그리고 이를 통해 생각의 폭을 더욱 넓힐 수 있으며 이러한 과정 속에서 독자가 작가에게도 영향을 줄 수 있음을 직접적으로 경험할 수 있다.

이와 같은 성격은 온라인 공간을 활용한 쓰기 수업에 대한 연구에서 확인할 수 있었던 긍정적 효과와 연결 지어볼 때, 웹툰 댓글이 가진 교육적 가치를 확인할 수 있다. 앞선 선행 연구에서 확인한 바와 같이 온라인 공간을 통한 쓰기 수업에 참가한 학습자들은 기존 쓰기 활동보다 부담이 적다고 느꼈으며(김희영, 2004:54) 다른 학습자와 간편하게 상호작용할 수 있어 자신의 글을 돌아볼 때 큰 도움이 되었다고 답했다(오택환, 2009:360). 이를 통해 온라인 공간에서의 쓰기 활동이 오프라인에서 이루어지는 쓰기 활동보다 다른 사람과 상호작용하기가 더 간편할 뿐만 아니라 새로운 해석과 평가를 수용하기도 쉽다는 것을 알 수 있다. 웹툰 댓글 쓰기 활동 역시 이와 유사하며 애초부터 다른 독자와 의견을 공유하려는 소통적 활동이다. 특

히 이 소통의 범위에는 작가까지 포함되기 때문에 웹툰 댓글 쓰기의 소통적 성격은 다른 형식의 글쓰기에 비해 더욱 강하다고 할 수 있다.

2) 웹툰 댓글의 반영적 성격

다음으로는 웹툰 댓글이 가지는 또 다른 성격인 시대 및 사회·문화 반영적 성격에 대해 살펴보고자 한다. 이를 위해 우선 웹툰의 문학적 기능을 파악하기로 한다.

문학은 인식과 교육, 심미적 측면에서의 기능이 있으며 이러한 기능들은 시대와 사회로부터 영향을 받는다(한명숙, 2018:365). 웹툰도 어떤 측면에서든 시대와 사회의 일면을 보여준다. 구체적인 작품으로는 직장인들의 현실을 그린 작품인 웹툰 ‘미생’과(김수환, 2013:227) 페미니즘을 중심으로 한 사회비판 웹툰 ‘화장 지워주는 남자’가(주간경향, 2018.7.30.) 있다. 특히 ‘화장 지워주는 남자’는 여성혐오와 화장, 그리고 탈코르셋을⁸⁾ 소재로(노혜경, 2018:218) 페미니즘을 통해 인권 의식에 대한 관심이 높아져가는 사회적 현실을 통해 보여주었다.

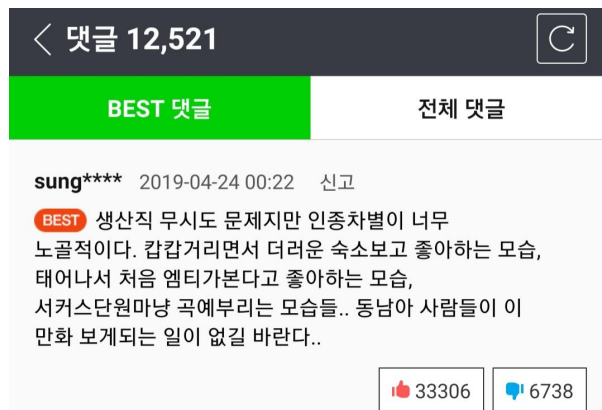
8) 코르셋이란 ‘아름다움’에 대한 정의와 기준, 의무에 대해 남성사회가 권력을 가지며 여성은 이에 복종하며 아름다워지길 강요받는 것을 의미한다. 탈코르셋은 이러한 코르셋에 저항하는 운동이며 아름답지 않아도 될 권리에 대한 운동이다.



〈그림3〉 웹툰 댓글의 반영적 성격의 예시

이와 같이 웹툰의 문학적 기능은 웹툰의 댓글에도 적용되어 나타난다. 위의 댓글은 '화장 지워주는 남자' 66화에 달린 실제 웹툰 댓글이다.

인권 의식이 높아지고 페미니즘이 대두되는 시대를 반영하여 여성과 아동에 대한 성적대상화를 비판한 작품을 읽고 독자들은 K-POP 문화와 현실 속 사례를 예시로 작품에 대한 의견을 제시하고 있다. 이를 통해 웹툰 댓글은 독자들이 살아가는 현실과 연결되며 웹툰 댓글에도 시대와 문화가 반영됨을 알 수 있다.



〈그림4〉 차별을 답습·강화하는 작품 '복학왕'을 비판하는 댓글

반대로 웹툰 작품에 나타난 시대·문화의 부정적인 측면을 독자가 웹툰 댓글을 통해 비판할 수도 있다. 독자는 현실 속 차별을 지적하고 차별에 대한 경각심을 불러일으키는 등 현실 고발을 통한 긍정적 변화를 보여주지 못하고 기존의 차별을 답습하거나 강화하는 등의 작품에 대해 비판할 수 있다 (노컷뉴스, 2019.5.17.). 구체적인 예시가 바로 위의 댓글이며 작품 속 외국인 노동자 차별을 답습하고 강화하는 웹툰 내용을 비판하는 댓글이다.

웹툰 댓글은 시대·문화에 영향을 받는 동시에 시대·문화를 반영한 독자들의 다양한 의견을 담고 있다. 이를 통해 독자들이 웹툰 작품 속 내용을 그대로 수용하지 않고 주체적인 가치관을 통해 비판적으로 향유할 수 있도록 교육할 필요가 있음을 알 수 있다. 특히나 인권의식의 중요성이 강조되는 오늘날에 이와 같은 교육은 필수적이다. 작품을 비판적으로 읽고 자신의 의견을 표현하는 능력은 위의 예시들과 같이 독자가 일상 속에서 자주 볼 수 있는 행동과 표현 속에 숨겨진 차별 등을 인지하고 해당 행동과 표현이 비판받아야 할 부분과 그 이유에 대해 생각해보는 계기를 마련해줄 수 있기 때문이다.

2. 웹툰 댓글 분석과 댓글 쓰기 교육의 필요성

이상으로 웹툰 댓글이 가진 소통적 성격과 시대·문화 반영적 성격에 대해 알아보았다. 여기서는 웹툰 댓글의 현황을 분석해 실제 웹툰 댓글이 위에서 나타난 웹툰 댓글의 성격을 얼마나 제대로 반영하고 있는지, 어떠한 문제점이 있는지에 대해 살펴보고자 한다.

분석 대상은 2019년도 주요 플랫폼 중 페이지뷰가 가장 높고 페이지뷰 비율 또한 67.68%로 가장 큰 네이버 웹툰(한국콘텐츠진흥원, 2019:28) 작품 중 요일별 조회 수 1위 일곱 작품의⁹⁾ 베스트 댓글 105개를 살펴보았다.

본 연구에서 베스트 댓글을 대상으로 한 이유는 웹툰 댓글 구조와 베스트 댓글이 가진 '동조효과'에¹⁰⁾ 있다. 웹툰 댓글 구조는 앞서 제시한 바와 같이 작품이 제시된 각 화마다 댓글이 함께 게시되는 것이 일반적이다. 컷툰과 같은 방식도 새롭게 도입되었으나 일반적으로는 일정 분량이 끝나면 댓글이 제시된다. 그리고 댓글에 대해 다른 독자들은 공감 또는 동의를 표시할 수 있으며 공감 또는 동의 표시의 수에 따라 수많은 댓글 중 일부가 베스트 댓글로 우선적으로 독자들에게 제시된다.¹¹⁾

독자들은 웹툰 작품을 읽은 후 가장 먼저 베스트 댓글을 접하게 된다. 즉, 베스트 댓글은 일반 댓글에 비해 접근성이 높다. 베스트 댓글은 높은

9) 2019년도 12월 15일부터 20일까지의 조회 수를 기준으로 한다. 작품 선정 기준을 조회 수로 정한 이유는 조회 수가 높을수록 작품이 웹툰 홈페이지 상단에 우선적으로 노출되기 때문이다. 즉, 웹툰은 조회 수가 높을수록 독자들이 빠르고 쉽게 작품을 접할 수 있으며 접할 기회 자체도 많아진다.

10) 문광수 외(2013)는 동조란 집단의 압력에 의해 행동 또는 신념에 나타나는 변화를 말한다고 보았다. 특히 온라인 공간에서는 다른 사람의 의견을 접하는 이용자일 경우, 다수 의견에 동조하고 반대되는 의견은 되도록 표현하지 않게 된다.

11) 플랫폼마다 '좋아요' 또는 '공감' 등으로 지칭하는 말에 차이가 있으나 해당 댓글의 내용에 대해 자신이 공감 또는 동의한다는 의견을 표현할 수 있는 구조는 대부분 동일하다. 공감 또는 동의 수가 많으면 베스트 댓글이 된다. 단, 댓글에 대한 반응 기능은 공감 또는 동의만 있는 게 아니라 이에 반대되는 선택사항인 '싫어요' 등도 있다.

접근성 때문에 일반 댓글과는 차별화되는 동조효과를 갖는다. 베스트 댓글이 갖는 '동조효과'는 일반 댓글에 대한 동조효과이며 베스트 댓글에 나타난 반응은 일반 댓글에도 영향을 준다. 베스트 댓글이 매체 내용에 대한 긍정적인 반응을 보인 베스트 댓글일 때, 베스트 댓글 내에서 유사한 베스트 댓글의 비율이 높을수록 일반댓글도 베스트 댓글을 따라 긍정적인 반응을 보이는 동조현상이 나타난다.¹²⁾

본 연구에서 주목하고자 하는 부분은 웹툰 댓글 현상의 경향이다. 개별 댓글에 대한 조사도 의의는 있으나 본 연구에서는 독자들이 웹툰 댓글을 통해 주로 어떤 의견을 표현하고자 하는지와 어떤 반응을 보여주는지에 대한 자료가 필요하기 때문에 독자들이 가장 많이 보는 작품들의 베스트 댓글을 살펴보고 웹툰 댓글이 갖는 보편적인 경향을 확인하고자 한다. 베스트 댓글을 우선적으로 제시하는 웹툰 댓글의 구조와 베스트 댓글이 가진 동조효과 및 파급력을 고려했을 때, 베스트 댓글에 대한 조사는 웹툰 댓글의 전체적인 흐름에 대해 살펴볼 수 있는 지표가 될 수 있기 때문이다.

분석 대상 작품은 2019년도 12월 15일부터 20일까지의 조회 수 기준 요일별 조회 수 1위 일곱 작품인 '신의 탑', '여신강림', '유미의 세포들', '연애혁명', '외모지상주의자', '용이산다', '열렙전사'이며 대상 댓글은 일곱 작품 댓글 중 베스트 댓글 105개이다. 분석 대상 작품과 댓글은 앞서 언급한 바와 같이 조회 수에 따른 노출 정도와 동조효과에 따른 경향성 확인 가능성을 기준으로 선정했다.

분석 대상으로 선정한 베스트 댓글 105개는 우선 상호작용 가능성의 유무를 기준으로 크게 타인과의 상호작용 가능성이 있는 댓글과 단순 감정적 반응 등이라 타인과 상호작용할 가능성이 현저히 적은 댓글로 나누었다. 상

12) 문광수 외(2013)에서 제시한 베스트 댓글 대상 매체는 인터넷 신문이었다는 점에 유의할 필요는 있다. 그러나 해당 연구 결과를 통해 온라인 공간에서 베스트 댓글이라는 구조가 제시되는 한 동조효과가 갖는 파급력 등이 일반 댓글이나 여론 등에 영향을 준다는 점을 간과할 수는 없다.

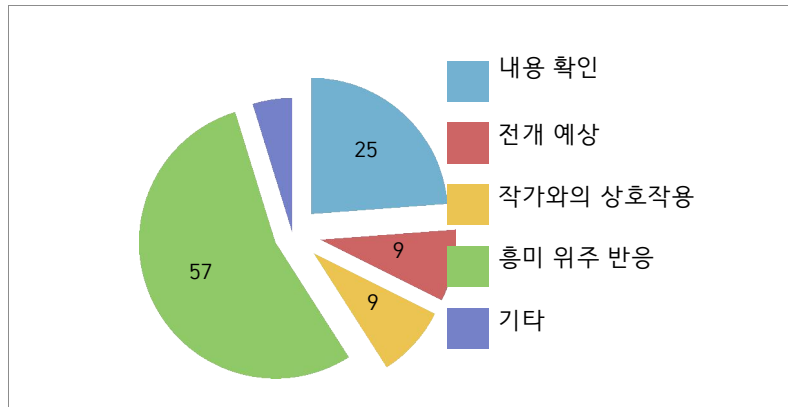
호작용 가능성의 구분은 댓글 내용에 댓글을 쓴 독자 자신의 의견 또는 분석이 포함 되어있는가를 기준으로 했다.

상호작용의 가능성이 있는 댓글 중 독자와의 상호작용 가능성이 있는 댓글은 다시 댓글의 내용을 기준으로 작품의 내용에 대해 확인하기 위한 목적으로 한 댓글과 전개를 예상한 댓글로 분류할 수 있었다. 이를 정리하면 최종적으로 다음 표와 같다.

| | | |
|---|---------------|---|
| 독자와의 상호작용 가능성이 있는 댓글 (다른 독자를 겨냥하지는 않았으나 타인과의 소통 가능성이 드러나는 경우 포함) | 내용 확인 (25) | <ul style="list-style-type: none"> • 아에테르냄(smil****) / 아 그러니까 단순히 바비가 다 은이를 좋아해서 헤어진게 아니고 자기 사랑이 식은걸 느껴서 헤어진거네 • 박선용(alex****) / 경우야 친구 여자친구를 좋아한게 문제가아니라그것때문에 공주영이 죄없는줄 알면서도 때리면서 욕박고 멀어지려한게 문제 아니냐?난 아무리봐도 이경우가 자기합리화하는거같은데? |
| | 내용 예상 (9) | <ul style="list-style-type: none"> • 델타(wk73****) / 근데 켈헬람도 지금 상황보면 되게 어이없어하겠다 과거 전쟁의 주역이었던 동료들이 목숨바쳐가면서 스스로 봉인되면서 까지 평화를 지키려했는데 오히려 성벽의 지도자나 주민들은 그 동료들을 팔아넘기고 그들의 가족까지 욕보이고 있는데켈헬람이 아직까지 봉인 유지하는거 찬성할까?어차피 밤의 존재가 드러나서 봉인을 유지하든 안하든 FUG는 자하드군과의 전면전을 피할 수 없는데 켈헬람도 이제 봉인 푸는거 찬성할 듯 • 최채민(chae****) / 근데 하트히터는 왜 다크를 목숨걸고 까지 뒷받침을 하는거지? 히터는 루시드어드벤처 사람이라 기가에서 손쓸 수도 없고 전성기때는 좀 약한상태의 열랩이랑 비빌정도라 약하지도 않고 대륙을 휘어잡는 암거래상이라 돈이 없는 것도 아닌데 웰까? |
| 작가와의 상호작용 가능성이 있는 댓글 (작가를 겨냥하는 등의 경우 포함) (9) | | <ul style="list-style-type: none"> • 로이(rohy****) / 내용이 없잖아요 작가양반 • 차(agsi****) / 작가님 이번거는 좀 실망이네요 그런 의미에서 한편만 더..... • 다운(dae****) / 와 미친 진짜 이런걸 몇년전부터 구성한 작가님이 신기 |

| | |
|----------------|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> • Bae(go_t****) / 아 과연 셀린스와 차차의 만남은 어떻게 이루어 질것인가..... 작가님 독자들의 기대치가 이만큼 올라와있어서 너무 부담스러울것 같지만 부담감오조오억배 받으시고 빨리 둘이 만나게 해주세요 현 기증나여 |
| 단순 감정적 반응 (57) | <ul style="list-style-type: none"> • 수비니(subi****) / 밤한테 한대 맞아보면 생각바뀔듯 • JK(thdw****) / 밤 완전 어이없겠다ㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋ • 여울(dkff****) / 너잘생겼네합격 • 코코(vldz****) / 빵 안치고 여태 나온 남자 케릭 중 제일 잘생김 |
| 그 외 (5) | <ul style="list-style-type: none"> • 감동현(ilk****) / 별점 낮은 이유 : 한 번 큰 전투가 끝나고 작가님이 스토리 진행하면서 과거와 워인 이야기로 진행하는데 당연히 전투씬과 사이다씬 부족할 수밖에 없음에도 우리 징그러운 급식친구들이 별점을 테러하는 중. • 캣테(56xo****) / 양자택일 극단적이야 넌, 너무 긴장하지마라아아 점괘가 맞을때도 있지만 틀릴때도 있다는 걸~~냥냥 냥냥냥냥 냥냥 냥냥 냥냥냥냥 냥냥 |

〈표1〉 요일별 조회 수 1위 베스트 댓글 예시¹³⁾



〈그림5〉 요일별 조회 수 1위 베스트 댓글 분포도

13) 실제 웹툰 작품 댓글란에 제시된 베스트 댓글이며 105개의 모든 댓글을 수록할 수는 없기 때문에 작품별 댓글의 평균 분량과 길이와 해당 분류의 예시로서의 적합성을 기준으로 분류별로 최소 2개에서 최대 4개의 베스트 댓글을 제시했다. 분류의 예시로서의 적합성은 다른 댓글에 비해 분류에 대한 정의를 직설적으로 나타낼 것을 기준으로 했다. 예를 들어, 작가와의 상호작용의 경우에는 작가를 직접 언급하며 독자로서의 요구사항을 제시하는 댓글을 대표적인 예시로 선정했다.

〈그림5〉와 〈표1〉의 제시된 내용을 통해 웹툰의 독자들은 웹툰 댓글을 통해 주로 흥미 위주의 단순 감정적 반응을 가장 많이 표현했고 그 다음으로 자신이 읽은 내용을 확인하는 것을 목적으로 한 댓글의 비율이 높았다. 하지만 내용 확인 댓글은 타인과 의견을 나누고 소통하기보다는 자신의 이해를 확인하는 것을 목적으로 하는 경향이 더 크기 때문에 상호작용의 기능이 강하다고 보기는 어렵다. 전개 예상과 작가와의 상호작용 댓글은 둘 다 세 번째로 큰 비중을 차지했으나 둘을 합쳐도 내용 확인에 대한 댓글보다 그 수가 적음을 알 수 있다.

웹툰은 오락 기능을 가진 매체이며 이를 흥미 위주로 소비하는 것에 대해 옳지 못하다고 할 이유도 없고 그럴 필요도 없다. 다만 본 연구에서는 앞으로 점차 더욱 다양한 작품을 소비하게 될 학습자들이 웹툰 댓글이 가진 상호작용 및 소통의 기능을 제대로 인식하지 않은 상태로 흥미 위주의 소비만 지속하는 것은 다소 위험할 수 있다는 점을 지적하고자 한다.

흥미 위주의 소비는 독자에게 오락으로서의 재미와 즐거움을 선사한다. 하지만 흥미 위주의 소비만으로는 주체적인 관점에서의 분석이나 비판, 해석 등이 이루어지지 않는다. 흥미 위주의 소비는 단순히 재밌었다 또는 즐거웠다 등의 감정적인 감상에서 완결되어 때로는 제시된 정보 등에 대해 검증하지 않고 소비하게끔 만들기도 한다(김대희, 2015:68). 결국 흥미 위주의 소비는 학습자들이 매체 등에서 제공하는 정보나 의견을 비판 없이 그대로 수용하고 동시에 주체적인 관점에서의 문화 향유가 불가능하게 만들 수 있음을 의미한다.

학습자가 기계적으로 흥미 위주의 소비만 반복하지 않고 주체적인 감상을 할 수 있도록 국어 교육은 학습자에게 온라인 공간에서의 쓰기 활동에 대해 교육할 필요가 있다. 흥미 위주의 소비에서 더 나아가 작품과 정보에 대한

자신의 분석과 해석 등 주체적인 관점에서 의견을 제시할 수 있도록 하는 교육이 필요하다. 무차별적으로 제공되는 정보를 흥미 위주로 소비하고 무비판적으로 수용한다면 학습자들은 정보에 대한 제대로 된 판단과 비판이 불가능해질 수밖에 없다. 다양한 정보가 제공되는 오늘날 학습자들에게는 무분별한 정보에 휩쓸리지 않고 주체적으로 판단할 수 있는 능력이 필요하다.

주체적인 비판 및 판단 능력은 문화 향유의 측면에서는 물론 윤리적 측면에서도 필요하다. 비판적인 시각 없이 정확하지 않은 정보를 받아들이고 타인의 의견을 답습하기만 하는 소비방식은 결국 가치판단에 대한 인식을 흐리게 만들기 때문이다(김대희, 2015:69). 다시 말해 윤리적 측면에서 학습자는 스스로 가치판단을 할 수 있는 능력을 잃게 됨을 의미한다. 가치판단에 대한 필요성을 인지하지 못하고 주체적인 기준을 잃으면 학습자는 자신의 언행에 대한 문제점을 반성하거나 성찰하지 못하게 된다. 가치에 대한 판단이 없으므로 문제점 자체에 대해 인식하지 못하기 때문이다.

악성댓글이 바로 이에 대한 구체적인 사례이다. 악성댓글이란 인터넷의 익명성을 악용하여 악의적으로 타인을 공격하고 허위 사실을 퍼뜨리는 등의 부정적인 댓글이며 언어규범을 지키지 않는 폭력적 언어이다(金賢洙, 2008:144). 악성댓글을 생산하는 청소년의 수는 소수지만 이를 소수의 문제로 치부하고 무시할 수는 없다. 악성댓글을 생성하는 사람의 수는 소수라고 하더라도 인터넷 상에는 이미 수많은 악성댓글이 있어 악성댓글에 쉽게 노출될 수 있기 때문이다(金賢洙, 2008:127-128). 악성댓글은 대상을 가리지 않으며 웹툰 댓글에도 악성댓글이 있고 웹툰 작가도 악성댓글의 표적이 되었다(오마이뉴스, 2017.9.8).

과거에는 새로운 기술의 등장과 관련 법률 정비를 통한 처벌, 이용자의 자발적인 노력 등으로 악성댓글의 수가 점차 줄어들 것이라 예측했다(金賢

洙, 2008:144). 그러나 실제로 이와 같은 예측이 있고 10여 년이 지난 현재, 악성댓글을 막기 위한 AI 프로그램(웹빈, 2019.6.27) 등장에도 악성 댓글은 여전히 존재하며 오히려 악성댓글을 방지하기 위한 AI 프로그램의 효과가 미비하고 악성댓글에 대한 근본적인 해결책이 될 수 없다는 지적이 있다(한국일보, 2019.11.30).

정리하자면 현재 웹툰 댓글이 보여주는 흥미 위주의 경향성은 독자가 주체성을 잃고 가치판단 능력을 상실하게 만들 수 있다. 그리고 더 나아가 이에 대한 여파로 독자는 정보 등에 대한 주체적인 판단을 하지 못하고 악성 댓글 생산 등 부적절한 행동을 할 수도 있다. 그러므로 학습자들은 흥미 위주의 반응을 넘어 웹툰 댓글을 통해 자신의 감상과 의견, 해석 등을 제시할 수 있도록 교육할 필요가 있다.

Ⅲ. 2015 국어과 교육과정과

웹툰 댓글 쓰기 교육

위에서는 웹툰 댓글이 가진 성격과 현재 웹툰 댓글의 사례와 문제점을 분석하고 이를 바탕으로 웹툰 댓글 쓰기 교육의 필요성에 대해 알아보았다. 이 장에서는 앞서 살펴본 웹툰 댓글의 성격을 활용한 웹툰 댓글 쓰기 교수·학습 방안을 구상하기 전에 2015 교육과정의 핵심역량과 2015 국어과 교육과정을 살펴보고 교수·학습 방안의 밑바탕을 마련하고자 한다.

1. 국어과 교과 역량과 웹툰 댓글 쓰기 교육

2015 국어과 교육과정의 6가지 핵심역량을 국어 교과에서는 비판적·창의적 사고 역량과 자료·정보 활용 역량, 의사소통 역량, 공동체·대인 관계 역량, 문화 향유 역량, 그리고 자기 성찰·계발 역량으로 제시했다. 다음 핵심역량들을 웹툰 댓글 쓰기 교육과 어떻게 연결할 수 있을지 분석해보고자 한다.

첫 번째는 비판적·창의적 사고 역량과의 연결성이다. 비판적·창의적 사고 역량은 여러 텍스트를 주체적인 기준과 관점을 통하여 새롭게 해석하고 평가하는 능력을 말한다. 그러므로 비판적·창의적 사고 역량은 국어교육에서 작품에 대한 비판적 태도와 연결 지을 수 있다.

독자들은 앞으로 웹툰 댓글을 통해 흥미 위주의 반응을 표현하기보다는 원래 웹툰 댓글이 갖고 있던 소통적 성격과 시대·문화 반영적 성격을 고려하여 웹툰 댓글을 활용할 수 있어야 한다. 즉, 독자는 작품을 읽고 작품 속

에 나타난 시대·문화적 측면 등을 분석하고 주체적인 관점에서 자신의 의견을 웹툰 댓글로 표현할 수 있어야 한다. 그리고 댓글을 다른 독자와 공유하여 새로운 시각과 의견을 수용하는 방법을 터득할 필요가 있다. 비판적·창의적 사고 역량은 독자가 이와 같은 웹툰 댓글의 성격을 살린 웹툰 댓글을 쓸 수 있도록 하는 기본적인 비판적 사고 능력과 연결된다.

두 번째 자료·정보 활용 역량은 자신에게 필요한 자료를 찾아 분석하고 해석하여 문제 상황에 맞게 적절하게 활용하여 적합한 해결방안을 고안해낼 수 있는 능력을 말한다. 자료·정보 활용 역량은 비판적·창의적 사고 역량과 마찬가지로 작품에 대한 해석, 비평 등과 연관된다. 주장이나 의견을 제시할 때는 뒷받침할 근거가 필요하다. 자료·정보 활용 역량은 이러한 근거를 탐색하기 위한 역량으로 해당 역량은 비판적·창의적 사고 역량과 연결되어 비판적·창의적 사고 역량을 함양하는 과정에서 함께 성장할 가능성이 높다.

세 번째 의사소통 역량은 자신의 의견과 감정을 다양한 방식으로 표현하고 이에 함축된 의미를 통해 자아를 성찰하고 대인관계를 조율하는 능력이다. 해당 역량은 웹툰 댓글의 소통적 성격과 연결된다. 독자는 웹툰 댓글을 통해 독자와 작품에 대한 의견을 함께 나누기 때문이다.

다음으로 살펴볼 공동체·대인 관계 역량은 공동체의 소중함과 구성원의 다양성을 존중하고 공동체 내에서 협력관계를 이루고 갈등상황을 해결할 수 있는 능력이다. 공동체·대인 관계 역량은 작품 분석 및 댓글 공유 과정과 웹툰이 가진 시대·문화의 반영적 성격과 연관이 있다.

공동체·대인 관계 역량에서 중요한 부분은 다양성을 존중하고 협력관계를 이루어낸다는 점이다. 웹툰 댓글 쓰기 활동은 작품을 분석하고 이를 댓글을 통해 공유하는 과정 속에서 다른 사람의 다양한 의견을 접한다. 다양한 의견 속에서 독자는 새로운 깨달음을 얻는 등 서로 협력하는 관계를 이루어낸다.

문화 향유 역량은 우리말로 전승되는 우리 민족의 다양한 문화를 배우고 그 속에 담긴 아름다움과 가치를 내면화하여 문화 활동과 문화 향유 능력을 함양하는 것을 목표로 하는 핵심역량이다. 웹툰 댓글은 웹툰 댓글 문화는 물론 나아가 온라인 공간에서의 의사소통 문화와도 연결된다. 웹툰 댓글 쓰기 교육은 학습자가 가치판단에 대해 인지하고 주체적인 관점을 길러 악성 댓글 등 부정적인 댓글 문화를 학습자 스스로 지양할 수 있도록 할 수 있기 때문이다.

마지막으로 살펴볼 역량은 자기 성찰·계발 역량으로 삶의 가치를 되돌아보고 사회 변화의 흐름에 발맞춰 현대 사회에서 필요한 재능과 자질을 스스로 갈고 닦는 능력이다. 삶의 가치를 되돌아보고 스스로 성찰하는 능력이라는 점에서는 자기 성찰·계발 역량은 웹툰 댓글의 소통적 성격과 연결될 수 있다. 웹툰 댓글을 쓰고 다른 독자와 이를 공유하면서 자신이 미처 생각하지 못했던 무의식적인 차별 등을 발견하고 이를 반성할 수 있기 때문이다.

또한 해당 역량은 사회 변화의 흐름에 맞춰 현대 사회에서 필요한 재능과 자질을 알아내야 한다는 점에서 웹툰 댓글의 시대·문화 반영적 성격과도 연결된다. 웹툰 댓글 쓰기 활동은 학습자가 자신의 댓글과 작품에 반영된 시대·문화의 흐름을 읽는 훈련을 할 수 있게 만들 수 있기 때문이다.

2. 웹툰 댓글 쓰기 교육과 관련 영역 성취기준

앞서 웹툰 댓글과 핵심역량과의 연결에 대해 알아보았다. 6가지 핵심역량 모두 웹툰 댓글 쓰기 활동을 통해 함양할 수 있음을 확인했다. 다음으로는 공통 교육과정부터 선택 중심 교육과정의 일반 선택 과목까지 2015 국어과 교육과정에서 웹툰 댓글 쓰기 교육과 관련된 영역과 성취기준을 검토하고자 한다.

본 연구의 목적은 온라인 공간에서의 댓글 쓰기 교육 방안에 대해 연구하는 것이 목적이지만 검토 범위는 쓰기 영역으로 한정하지 않았다. 웹툰 댓글을 중심으로 한 쓰기 교육 방안이라는 점을 고려하여 쓰기 영역과 함께 문학, 비평, 매체 영역까지 검토했다.

비평 영역을 포함한 이유는 비평이 웹툰 댓글 쓰기 교육의 내용과 연관성이 있기 때문이다. 흥미 위주로 단순 감정적 반응이 주된 경향인 웹툰 댓글의 문제점을 해결하기 위해서는 앞으로 독자가 웹툰 댓글을 쓸 때, 웹툰 댓글을 쓰는 활동이 작품을 분석하고 댓글을 통해 다른 독자와 소통하고 의견을 공유하는 활동임을 인지할 필요가 있다. 여기서 웹툰 댓글의 내용은 주체적인 관점에서 작품을 분석한 독자의 의견이 되어야 한다. 그러므로 작품을 분석하고 평가하는 비평 영역도 검토할 필요가 있다.

검토할 과목은 공통 교육과정의 '국어'와 선택 중심 교육과정의 일반 선택 과목 '화법과 작문', '문학', '언어와 매체'로 선정했다. 이 중 '화법과 작문'과 '언어와 매체'는 각각 듣기·말하기 영역과 쓰기 영역, 문법 영역과 매체 영역을 포함하고 있음을 고려하여 '화법과 작문'은 쓰기 영역을, '언어와 매체'는 매체 영역을 중심으로 검토하고 듣기·말하기 영역과 문법 영역은 생략하고자 한다. 비평은 과목을 따로 지정하지 않고 앞서 제시한 검토할 과목들에서 비평이 무엇을 중점으로, 어떠한 방식으로 구현되었는지 등을 살피고자 한다.

1) 쓰기 영역 관련 성취기준

공통 교육과정 공통 과목 '국어'에서 중학교 1~3학년을 대상으로 한 쓰기 교육은 다양한 유형의 글쓰기를 위한 이해와 표현 방법 탐구, 방법과 매체를 활용한 표현 방법, 글쓰기의 태도에 대한 부분으로 크게 3가지로 나눌

수 있다.

중학교 1~3학년을 대상으로 한 쓰기 교육은 특히 다양한 유형의 글쓰기를 경험하는 데에 중심으로 구성되었다. 조건이나 환경, 상황 등에 따라 달라지는 쓰기 과정을 이해하고 직접 써보는 활동을 통해 학습자인 학습자들이 다양한 글쓰기 유형을 직접 경험하도록 구성되었다.

이 중 주목하고자 하는 성취기준은 다음과 같다.

[9국03-01] 쓰기는 주제, 목적, 독자, 매체 등을 고려한 문제 해결 과정임을 이해하고 글을 쓴다(교육부, 2015:47).

[9국03-05] 자신1의 삶과 경험을 바탕으로 하여 독자에게 감동이나 즐거움을 주는 글을 쓴다(교육부, 2015:47).

위의 성취기준은 쓰기 활동이 글을 쓰는 사람이 혼자서만 하는 활동이 아니라 글을 쓰는 자신 이외에 글을 읽는 다른 누군가를 고려해야 하는 활동임을 보여준다. 이는 성취기준 해설에서 더욱 구체적으로 확인할 수 있는데 성취기준 [9국03-01] 해설에서 쓰기 활동에 대해 독자가 쉽게 이해할 수 있도록 문단 배열 등을 고려해야 한다고 서술했다(교육부, 2015:48). 다시 말해, 쓰기 활동이 글을 쓴다는 행동에서 완성되는 것이 아니라 독자를 고려해야 하는 활동이며 독자의 반응을 고려해 내용을 구성하고 구조를 다듬어야 하는 활동임을 의미한다. 쓰기 활동이 필자만의 활동이 아니라 독자와의 상호작용이며 적극적인 의사소통 활동이라는 점을 명시적으로 확인할 수 있다.

공통 교육과정 공통 과목 '국어'의 고등학교 1학년을 대상으로 한 쓰기 교육은 맥락과 목적을 고려한 고쳐 쓰기와 글쓰기를 통한 소통 능력의 향상을 목표로 한다. 이는 전 단계 과목의 성취기준과의 연결을 통해서 확인할 수 있다.

앞서 살펴본 성취기준 [9국03-01]과 [9국03-05]를 통해 제시된 쓰기 활동의 독자와의 상호작용에 대한 시각은 고등학교 1학년 대상 쓰기 교육에서도 찾아볼 수 있다. 구체적인 성취기준으로는 '성취기준 [10국03-01] 쓰기는 의미를 구성하여 소통하는 사회적 상호작용임을 이해하고 글을 쓴다(교육부, 2015:61)'와 '[10국03-05] 글이 독자와 사회에 끼치는 영향을 고려하여 책임감 있게 글을 쓰는 태도를 지닌다(교육부, 2015:61)'를 제시할 수 있다.

일반 선택 과목 '화법과 작문'은 공통 교육과정 공통 과목 '국어'에서의 학습 내용의 범위를 확장하여 지금까지의 학습 내용을 응용한 글쓰기 활동을 제시하는 방향으로 구성되었다. 선택 중심 교육과정 일반 선택 과목 '화법과 작문'은 글쓰기 활동을 통한 소통 능력 향상 및 바람직한 태도 함양을 목표로 제시했다.

쓰기 교육과 연관된 작문 영역은 화법과 작문의 본질, 작문의 원리, 화법과 작문의 태도를 통해 나타난다. 이 중 중점적으로 살필 영역은 작문의 원리와 화법과 작문에 대한 태도이다.

작문의 원리는 다양한 글쓰기를 중심으로 공통 교육과정 공통 과목 '국어'에서의 학습을 심화해 목적과 상황 등을 위한 글쓰기 활동을 제시되었다. 이 중에서도 목적에 따른 글쓰기 활동을 중점적으로 다루었다. 화법과 작문의 태도에서는 공통 교육과정에서부터 이어져 온 쓰기를 통한 의사소통과 태도를 포함해 언어 공동체 관습 이해와 문화 발전에 대한 올바른 태도의 중요성이 추가되었다.

'화법과 작문'에서는 성취기준 '[12화작03-05] 시사적인 현안이나 쟁점에 대해 자신의 관점을 수립하여 비평하는 글을 쓴다(교육부, 2015:82)'를 통해 비평과 비평하는 글쓰기도 명시적으로 제시했다. 성취기준 해설에 따르면, 자신의 관점을 명확히 하고 논리적인 글쓰기를 할 수 있도록, 더불어

자신과 다른 관점의 단점 등을 근거로 비판할 수 있도록 지도해야 함을 밝혔다. 이를 통해 공통 교육과정 공통 과목 '국어'의 학습 내용이 응용 활동인 비평으로 이어지는 것을 확인할 수 있다.

단, 해당 과목에 제시된 비평은 시사적인 현안이나 쟁점에 대한 비평으로 범위가 한정되어있음에 유의해야 한다. 웹툰 댓글과 연관되는 비평은 작품에 대한 비평이기 때문에 위에서 제시된 비평과는 대상에서 차이를 보이기 때문이다. 해당 과목에서 제시한 비평의 대상은 시사적인 현안과 쟁점이다. 반면 웹툰 댓글을 통해 나타날 비평은 웹툰 작품 즉, 문학과 연결된다. 작품을 통해서도 사회·문화적 현상, 시대 상황 등을 확인할 수는 있으나 문학 작품을 통한 시대·문화적 측면에서의 분석과 시사적인 현안 자체에 대한 분석이 같은 맥락에서 이루어진다고 볼 수 없다.

전체적인 쓰기 교육 영역 관련 검토를 통해 국어 과목에서의 쓰기 활동이란 글을 쓰는 필자만이 아니라 글을 읽는 독자의 입장까지 고려해야 하는 적극적인 의사소통 활동이라는 점을 인지하고 있음을 확인할 수 있었다. 또한 다양한 글쓰기 활동을 통해 글쓰기 경험을 쌓고 조건과 상황, 맥락 등을 고려한 글쓰기 방법과 표현 방법에 대해 학습해야 하는 이유에 이와 같은 시각이 전제되어있음도 알 수 있다. 다만 비평에 대해서는 시사적인 현안이나 쟁점에만 한정되어있었다.

2) 문학·매체 영역 관련 성취기준

공통 교육과정 공통 과목 '국어'부터 선택 중심 교육과정의 일반 선택 과목 '문학'까지의 문학 교육 양상을 검토하고자 한다. 더불어 앞서 제시된 '화법과 작문'을 포함한 쓰기 교육에서의 비평 관련 교육과는 어떠한 차이점이 있는가를 함께 고려해 살피고자 한다.

공통 교육과정 공통 과목 '국어'에서 중학교 1~3학년을 대상으로 한 문학 교육은 작품을 수용·생산하는 과정에서 가치를 발견하고 보편적인 삶과 연결하여 성찰하고 내면화하는 것을 중심으로 구성되었다. 비평 관련으로는 심미적 경험을 통한 문학 비평 능력도 함께 제시되었다.

공통 교육과정 공통 과목 '국어'의 성취기준 '[9국05-07]근거의 차이에 따른 다양한 해석을 비교하며 작품을 이해한다(교육부, 2015:53)'와 관련된 교수·학습 방법 및 유의 사항에 따르면 다양한 해석을 비교하여 작품을 감상하도록 지도할 때는 해석의 근거에 대해 그 근거가 타당하고 적절한가를 판단하고 점검하도록 제시했다. 이는 해석과 감상에만 초점에 맞춰져 있는 것으로 보이지만 실제로는 비평임을 고려하여 평가의 측면까지 고려하였음을 알 수 있다. 비평이란 해석과 평가 양쪽의 균형을 맞춰 제시하는 종합적인 활동이다(김혜련, 김혜숙, 2014:298). 2015 국어과 교육과정 또한 비평의 성격을 고려하여 성취기준을 제시했다고 볼 수 있다.

중학교 1~3학년을 대상으로 한 문학 교육에서 제시된 문학 작품에 대한 비평 교육 양상은 고등학교 1학년을 대상으로 한 문학 교육에서는 문학의 생활화와 연결된다. 고등학교 1학년을 대상으로 한 문학 교육은 크게 문학을 사회·문화적 소통 활동이라는 점을 이해하고 이를 바탕으로 한 문학 능력의 함양과 한국 문학 작품의 가치 이해와 감상, 그리고 문학의 생활화로 나눌 수 있다. 이 중에서도 중점적으로 살펴볼 부분은 문학 능력의 함양과 문학의 생활화 부분이며 관련 성취기준은 다음과 같다.

[10국05-04] 문학의 수용과 생산 활동을 통해 다양한 사회·문화적 가치를 이해하고 평가한다(교육부, 2015:66).

[10국05-05] 주체적인 관점에서 작품을 해석하고 평가하며 문학을 생활화하는 태도를 지닌다(교육부, 2015:66).

해당 성취기준은 문학의 수용과 생산 활동 및 가치 발견, 주체적인 관점에서 문학 작품에 대한 비평 활동이라는 한 단계 높아진 학습 목표를 추가했다. 전자는 가치 발견에서 더 나아가 사회·문화적인 부분에서의 가치를 중점적인 이해와 평가까지로 학습 내용과 목표가 확장되었고 후자는 문학의 생활화를 위한 태도가 추가되었다.

비평 관련으로는 지난 학년에서 학습한 비평 관련 교육을 기준으로 봤을 때, 지난 학습 내용을 토대로 학습 목표가 더욱 구체적으로 바뀌었고 생활과의 연결성도 강화되었다. 비평을 내면화하여 일상 속에서도 자연스럽게 비평이 이루어질 수 있도록 하고자 하는 의도가 내포되어있다고 볼 수 있다.

일반 선택 과목 '문학'에서 한국 문학 관련 부분은 상세히 다루지 않으려 한다. 본 연구의 목적과 크게 연관성이 없기 때문이다. 대신 문학의 수용과 생산 및 태도에 대한 부분에 주목하고자 한다. 일반 선택 과목 '문학'에서 제시된 문학의 수용과 생산에서는 공통 교육과정 공통 과목 '국어'에서 학습한 내용을 바탕으로 하되, 인접 분야와의 관계성과 작품에 대한 재구성 및 주체적 창작 등이 추가되어 구현되었다. 이와 관련된 성취기준은 다음과 같다.

[12문학02-03] 문학과 인접 분야의 관계를 바탕으로 이해하고 감상하며 평가한다
(교육부, 2015:125).

[12문학02-05] 작품을 읽고 다양한 시각에서 재구성하거나 주체적인 관점에서 창작한다(교육부, 2015:126).

성취기준 [12문학02-03]은 문학과 인접 분야의 관계성을 통해 문학 활동의 범위를 확장했다. 공통 교육과정의 공통 과목 '국어'에서 학습했던 문학 활동보다 문학 활동의 범위가 더 넓어졌고 학습 내용을 응용할 수 있는 범위도 넓어졌다. 이는 문학 활동의 범위와 더불어 비평의 범위 또한 확장

한 것으로 볼 수 있는데 문학 활동은 비평과 연결되며 다양한 해석을 위한 정보의 범위도 함께 확장되었기 때문이다.

2015 국어과 교육과정의 문학 교육 관련 내용을 검토한 결과, 2015 국어과 교육과정은 문학 관련 영역에서 비평 교육의 중요성을 충분히 인지하고 있음을 알 수 있었다. 비평 교육은 작품에 대한 해석과 평가에서 그치지 않고 궁극적으로는 비평의 과정과 방식에서 학습자가 즐거움을 느낄 수 있도록 해야 한다(김혜련, 2016:250). 따라서 수업을 통해 향상된 비평 학습 과정에서 즐거움을 경험하고 수업 시간을 넘어 일상생활 속에서도 적극적으로 활용할 수 있도록 하는 것이 비평 교육과 문학 활동의 생활화를 아우르는 목표이며 실제 교육과정의 성취기준에서 이를 확인할 수 있었다.

매체 교육은 선택 중심 교육과정에서는 일반 선택 과목 ‘언어와 매체’로 다루어지지만, 공통 교육과정에서는 과목으로 다루어지지 않는다. 대신 듣기·말하기 및 읽기 등 다양한 영역에서 매체 관련 교육의 양상을 확인할 수 있다. 우선 공통 교육과정에서의 매체 관련 및 활용 교육 양상을 검토하고자 한다.

중학교 1~3학년을 대상으로 한 매체 관련 교육은 듣기·말하기와 읽기, 쓰기에 제시되었으며 성취기준으로는 다음과 같다.

[9국01-11] 매체 자료의 효과를 판단하며 듣는다(교육부, 2015:41).

[9국02-07] 매체에 드러난 다양한 표현 방법과 의도를 평가하며 읽는다(교육부, 2015:41).

[9국03-08] 영상이나 인터넷 등의 매체 성격을 고려하여 생각이나 느낌, 경험을 표현한다(교육부, 2015:41).

듣기·말하기에서 제시된 성취기준 [9국01-11]은 매체 자료가 가진 효과를 중심으로 듣기 교육을 제시했다. 읽기에서 제시된 성취기준 [9국02-0

7)과 비교했을 때, 매체의 성격 등에 대한 학습을 포함해 평가로까지 이어지는 성취기준 [9국02-07]과는 달리 성취기준 [9국01-11]은 매체 자료의 효과에 한정된다는 차이점이 있다. 쓰기에서 제시된 성취기준 [9국03-08]은 매체의 성격을 고려한 표현에 중점을 두었다.

종합적으로 보면 영역에 따라 매체 관련 교육이 범위나 성격 등에 다소 차이가 있음을 알 수 있다. 이와 같은 차이는 해당 성취기준이 제시된 영역의 차이에서 비롯된 것이라 볼 수 있다. 듣기·말하기에서 제시된 성취기준은 듣기와 말하기 중 듣기와 연결 지었기 때문에 매체의 효과에 중점을 두었다. 매체에 따른 차이점을 파악하고 이에 주의하며 들을 수 있도록 구성한 것이다. 읽기와 쓰기도 마찬가지다. 읽기와 쓰기 영역에서 각각 읽기는 평가를, 쓰기는 표현을 중점으로 둔 이유는 읽기는 글을 읽고 판단하는 활동인 반면 쓰기는 판단 후에 목적에 따라 글을 쓰는 활동이기 때문이다.

고등학교 1학년을 대상으로 한 경우에는 읽기와 쓰기, 문학에서 매체 관련 교육 성취기준을 확인할 수 있으며 성취기준으로 제시하면 다음과 같다.

[10국02-02] 매체에 드러난 필자의 관점이나 표현 방법의 적절성을 평가하며 읽는다(교육부, 2015:59).

[10국03-04] 쓰기 맥락을 고려하여 쓰기 과정을 점검·조정하며 글을 고쳐 쓴다(교육부, 2015:61).

[10국05-02] 갈래의 성격에 따른 형상화 방법을 중심으로 작품을 감상한다(교육부, 2015:66).

읽기에서 제시된 성취기준 [10국02-02]는 앞서 제시된 성취기준 [9국02-07]에서 더 나아가 매체를 통해 나타나는 의도와 표현 방법에 대해 학습자가 적절성을 기준으로 평가하며 읽기 활동을 하도록 제시했다. 성취기준 [10국03-04]와 [10국05-02]는 성취기준에서 직접 매체에 대한 언급이

나타나지는 않는다. 다만 성취기준 해설 등을 통해 각각 학습 활동 등에 매체의 활용과 더불어 매체에 따른 차이에 대한 학습이 이루어질 수 있도록 구성되었음을 확인할 수 있다. 공통 교육과정 공통 과목 ‘국어’에서는 매체 관련 교육이 매체를 중심으로 이루어지기보다는 매체를 활용 방법에 대한 학습이 중심이 되었다. 즉, 매체 자체에 대한 내용보다 매체를 부차적으로 보고 매체를 활용하는 방식에 가깝다.

공통 교육과정과는 달리 선택 중심 교육과정에서는 매체 관련 교육을 ‘언어와 매체’라는 개별 과목을 통해 제시했다. ‘언어와 매체’에서 언어 부분은 문법 중심으로 구성되었고 매체 부분은 공통 교육과정에서 나타난 매체 관련 교육과는 다소 차이가 있다. 공통 교육과정에서는 매체 관련 교육이 매체를 중심으로 한다고 보기 어려웠지만 해당 교과와 매체 관련 교육은 매체의 성격을 포함하는 등 매체를 중심으로 구성되어있기 때문이다.

선택 중심 교육과정의 일반 선택 과목 ‘언어와 매체’에서 검토할 범위는 매체 언어의 탐구와 활용, 언어와 매체에 관한 태도이다. 언어 관련 부분은 연구 주제와 큰 연관성을 찾기 어려우므로 여기서는 생략하고자 한다.

매체 언어의 탐구와 활용은 대인관계 등 타인과의 관계에 대한 매체의 영향력과 매체 자료의 활용 능력, 그리고 매체 문화를 주체적으로 향유할 수 있는 능력 함양을 학습 목표로 제시했다.

이 중에서도 특히 주목할 만한 성취기준은 다음과 같다.

[12언매03-05] 매체 언어가 인간관계와 사회생활에 미치는 영향을 탐구한다(교육부, 2015:114).

[12언매03-06] 매체를 바탕으로 하여 형성되는 문화에 대해 비판적으로 이해하고 주체적으로 향유한다(교육부, 2015:114).

위의 성취기준은 각각 매체 언어를 통한 의사소통을 중심으로 더 나아가

타인과의 의사소통에서 필요한 존중과 배려의 태도 함양과 대중매체의 주체적 향유를 중심으로 한다. 웹툰 댓글을 통한 의사소통도 이 성취기준과 연관이 있다. 독자는 웹툰 댓글을 통해 다른 독자 및 작가와 상호작용하며 이는 더 나아가 대중매체에 대한 주체적 향유와도 연결되기 때문이다.

해당 성취기준은 성취기준 해설을 통해 대중문화의 성격을 이해하고 주체적으로 대중문화를 향유하기 위한 태도를 키우고자 제시된 성취기준임을 알 수 있다(교육부, 2015:115). 대중문화가 갖는 단점 및 비판점에 대해서도 살펴보고 이러한 점은 최대한 지양하면서 긍정적으로 대중문화 향유를 지향할 수 있도록 제시되었다. 해당 성취기준은 웹툰 댓글 쓰기 교육의 목적 중 하나인 주체적인 관점에서의 댓글 문화 생산 및 향유와도 연결된다.

IV. 웹툰 댓글 쓰기 교육을 위한 교수·학습 방안

앞서 III장에서는 웹툰 댓글 쓰기 교수·학습 방안을 탐구하기 위한 밑바탕으로서 2015 국어과 교육과정에서 핵심역량과 웹툰 댓글 쓰기 교수·학습 방안과 연관성이 있는 4가지 영역을 살펴보았다.

이번 IV장에서는 웹툰 댓글 쓰기 교육을 위한 교수·학습 방안을 제안하고자 한다. 이를 위해 우선 웹툰 댓글은 어떠한 내용으로 구성되어야 하는지의 기준이 댓글의 목표를 설정하고자 한다. 앞서 II장에서 웹툰 댓글이 접근성은 높으나 무분별한 흥미 위주 반응이 가져오는 문제점이 있기 때문에 웹툰 댓글 쓰기 교육이 필요함을 확인했다. 여기서는 이를 바탕으로 웹툰 댓글 쓰기 교육을 통해 학습자는 어떤 댓글을 쓸 수 있어야 하는지 설정하고자 한다. 그리고 이를 학습 목표로 확장하고 성취기준과 연결 지어 최종적으로 구체적인 웹툰 댓글 쓰기 교수·학습 계획을 제시하고자 한다.

1. 웹툰 댓글 쓰기 교육의 목표

앞서 설명한 바와 같이 본 연구는 II장에서 웹툰 댓글의 문제점을 근거로 웹툰 댓글 쓰기 교육의 필요성을 제시했다. II장에서 제시한 ‘모조의 일지’와 ‘화장 지워주는 남자’의 예시처럼 웹툰 댓글의 소통적 성격과 시대·문화 반영적 성격을 활용한 댓글도 있었다. 하지만 가장 조회 수가 높은 웹툰 작품의 베스트 댓글을 중심으로 웹툰 댓글의 경향을 확인한 결과, 실제로는

독자들이 흥미 위주의 반응을 중심으로 웹툰 댓글을 이용해 웹툰 댓글의 성격을 제대로 활용하지 못하고 있음을 확인했다. 이러한 경향은 정보를 무분별하게 소비하고 가치판단 능력을 상실하게 만들 수 있어 악성댓글과 같은 문제를 일으킬 위험성이 있다. 모든 상황을 재미나 흥미를 기준으로만 판단하려고 할 수 있기 때문이다.

따라서 본 연구에서는 청소년 학습자들에게는 접근성도 높지만 현재 웹툰 댓글의 경향에 따라 문제점도 많은 웹툰 댓글을 중심으로 한 쓰기 교육이 필요하다고 판단했다. 여기서는 이렇게 제시한 필요성을 근거로 더 나아가 웹툰 댓글 쓰기 교육을 통해 학습자가 어떤 댓글을 쓸 수 있도록 해야 하는지와 그 댓글의 조건에 대해 이야기하고자 한다.

본 연구는 위에서 웹툰 댓글을 웹툰 댓글란에 독자가 남기는 댓글을 웹툰 댓글이라 정의했다. 어떠한 내용을 중심으로 해도 웹툰 댓글란에 게시되는 댓글은 모두 웹툰 댓글이다. 하지만 악성댓글이나 단순 감정적 흥미 위주의 댓글이 웹툰 댓글의 성격을 잘 살려낸 댓글이라고 할 수는 없다. 악성댓글과 단순 감정적 흥미 위주의 댓글 모두 타인과 소통하지도 시대·문화를 반영하여 자신의 의견이나 비판점을 제시하지도 않기 때문이다. 특히나 악성 댓글은 타인을 비방하는 등 악의적인 범죄행위이며 단순 감정적 흥미 위주의 댓글은 감탄사와 다르지 않다. 적어도 웹툰 댓글 쓰기 교육을 받은 학습자는 이와 같은 댓글들은 지양할 수 있어야 한다고 본다.

웹툰 댓글 쓰기 교육은 독자인 학습자가 웹툰 댓글이 가진 성격을 살려서 웹툰 댓글을 쓰고 활용할 수 있도록 교육할 필요가 있다. 웹툰 댓글의 성격을 잘 살린 댓글을 쓸 수 있는 독자는 온라인 공간에서의 의사소통 측면에서 타인과 적절한 상호작용을 할 수 있고 시대·문화의 변화와 흐름을 민감하게 잡아내는 능력이 있는 독자이다. 그 이유는 웹툰 댓글의 성격을 살려낸 댓글을 쓰기 위해서는 앞에서 말한 능력이 필수적이기 때문이다. 즉, 웹

툰 댓글 쓰기 교육의 목표는 학습자가 웹툰 댓글의 소통적 성격과 시대·문화 반영적 성격을 잘 활용한 댓글을 쓸 수 있도록 함이라 할 수 있다.

따라서 본 연구는 웹툰 댓글 쓰기 교육의 목표를 학습자의 댓글 쓰기 능력 함양으로 설정하고, 웹툰 댓글의 소통적 성격과 시대·문화 반영적 성격을 고려하여 바람직한 댓글 쓰기의 틀을 '비평적 성격을 지닌 댓글'로 제안하고자 한다. 웹툰 댓글 쓰기 교육의 목표를 비평적 댓글 쓰기로 설정한 이유는 작품을 비평하는 댓글인 비평적 댓글이 독자의 의견을 강하게 나타내는 댓글이기 때문이다. 비평은 필연적으로 작품에 대한 독자 개인의 의견이 중심으로 할 수밖에 없으며 비평의 성격을 가진 글을 쓰는 과정에서 글쓴이의 경험이 반영된다. 이렇게 글쓴이의 경험이 반영된 댓글은 댓글란을 통해 공유되면서 의견과 경험 차이를 바탕으로 글쓴이, 즉 독자 사이의 상호작용이 이루어지게 만든다. 따라서 웹툰 댓글을 비평적 댓글로 쓸 수 있다면 학습자들은 온라인 공간에서 작품을 분석하고 자신의 의견을 타인과 공유하는 과정을 경험함으로써 최종적으로 온라인 공간에서의 의사소통 능력을 키울 수 있다.

이에 따라 본 연구는 비평과 비평 교육과 관련된 기존 연구를 통해 비평적 댓글의 정의와 조건을 명확하게 설정하고자 한다. 비평 및 비평 교육 등에 대한 기존 연구와 더불어 2015 국어과 교육과정의 비평 관련 내용도 함께 살펴보려 한다.

비평 능력에 대한 정의는 김현수(2007)와 김종률(2011), 김혜련(2015)을 통해 확인할 수 있다. 김현수(2007)는 비평 능력을 '학습자가 작품을 논리적 근거를 갖고 바르게 이해할 수 있도록 하는 능력'으로 보았다. 비평과 비판을 같은 맥락으로 해석해야 한다고 보되 비평은 문학 작품을 대상으로, 비판은 문학 이외의 장르에 대한 행위로 정의했다. 감상과 비교하면 비평과 감상 모두 문학 작품을 대상으로 한다는 점에서는 공통점을 가지지만

비평은 개인의 감정적 판단이 아닌 객관적 근거를 통해 평가가 이루어진다고 설명했다(김현수, 2007:102).

김종률(2011)은 분석을 대상에 대한 정보가 있는 상태에서의 탐구 활동으로, 해석은 대상에 대한 정보가 없는 상태에서 시작하는 활동으로 정의하고 비평에 대한 정의는 이를 바탕으로 ‘논리와 비판을 바탕으로 한 분석과 평가’로 제시했다. 더불어 문학 교육에서의 비평에 대해 해석 활동을 중심으로 한 방향성을 제시했다. 해석을 기반으로 하는 문학 교육에서의 비평은 문학 작품에 대한 수용과 생산을 강화하기 위하여 도입되었으나 비평의 본질을 흐리지 않도록 문학 작품을 해석이 아닌 분석할 수 있도록 해야 한다고 제안했다(김종률, 2011:187-188).

김혜련(2015)은 비평의 개념이 따로 주어지거나 확정된 것이 아니라 시대 및 사회, 문화적인 요인에 의해 구성되며 정립되었다고 보았다(김혜련, 2015:160). 따라서 학교의 비평 교육이 특정 교과에서 한정되어서는 안 되고 전 교과에 적용하고 연결할 수 있도록 교육해야 한다고 보았다(김혜련, 2015:189). 텍스트에 대한 해석과 평가 능력으로서 비평 능력은 비평 교육 속 요소들이 긴밀한 영향을 주고받는 관계에 있다. 여기에는 교사와 학습자는 물론 텍스트의 다양한 성격, 다른 영역에서의 비평과의 연관성도 포함된다(김혜련, 2015:172).

이상의 연구들은 관점에 따라 약간씩 차이를 보이지만 공통적으로 비평 능력을 작품 또는 대상을 해석하고 분석하여 가치 등을 판단하고 평가하는 능력으로 정의했다. 다시 말해 비평에는 개인의 해석과 분석, 가치 판단 등이 포함되어야 함을 알 수 있다.

이번에는 2015 국어과 교육과정에서 비평 또는 비평 능력을 어떻게 인식하고 수용하고 있는지를 확인하고자 한다. 2015 국어과 교육과정에서는 시사적인 현안 등에 대한 비평과 문학 작품에 대한 비평을 모두 다루고 있다.

이 중 문학 작품에 대한 비평을 중심으로 정리하면 2015 국어과 교육과정은 비평 능력을 ‘주체적인 관점에서 근거를 제시하여 대상에 대한 자신의 해석과 평가를 제시하는 활동’으로 본다.

기존 비평 및 비평 교육 관련 연구와 2015 국어과 교육과정에서의 비평에 대한 인식을 바탕으로 비평 능력을 정의하자면 비평 능력은 ‘대상 또는 작품을 근거를 통해 해석하고 평가하여 가치를 판단하는 능력’이다. 일반적인 감상과의 가장 큰 차이점은 가치판단 등의 판단과 평가가 포함된다는 점이다.

이를 바탕으로 비평적 댓글에 대한 정의와 조건을 정리하자면 다음과 같다. 비평적 댓글이란 작품에 근거하여 독자의 주체적인 해석과 분석을 제시한 댓글로 일반적인 감상과 달리 가치판단 등의 판단과 평가가 포함된다는 특징이 있다. 비평적 댓글의 조건은 작품에 근거하여 의견을 표현하고 의견과 함께 자신의 가치판단과 평가 등도 함께 제시해야 한다는 점이다.

현재 웹툰 댓글은 흥미 위주의 반응이 차지하는 비중이 크고 이와 같은 경향은 앞으로 학습자들의 문화 향유에 있어 부정적인 영향을 줄 수 있다. 그러므로 웹툰 댓글 쓰기 교육을 통해 비평적 댓글 쓰기 활동을 경험하고 이를 일상 속에서 반복적으로 적용할 수 있도록 교육할 필요가 있다.

2. 비평적 댓글 쓰기 교수·학습 방안

이상으로 웹툰 댓글 쓰기 교육의 목표에 대해 살펴보았다. 웹툰 댓글 쓰기의 목표로 웹툰 댓글의 성격을 살린 비평적 댓글 쓰기를 설정했고 정확한 목표 설정을 위해 비평의 정의 및 개념에 대한 기존 연구와 2015 국어과 교육과정을 검토했다. 이를 통해 비평적 댓글을 일반적인 감상과 달리 가치판단 등의 판단과 평가가 포함하며 작품에 근거한 독자의 주체적인 해석과

분석을 제시한 댓글로 정의했다. 다음으로는 비평적 댓글 쓰기를 목표로 구체적인 교수·학습 방안에 대해 연구하고자 한다.

1) 교과서 및 작품 분석과 선정

비평적 댓글 쓰기 교수·학습 방안에 적합한 성취기준을 선정하여 해당 성취기준을 중심으로 실제 교과서를 살펴보고 교수·학습 방안에 적합한 학습 활동을 찾아보고자 한다. 성취기준은 쓰기 영역 교육과정에서 관련 성취기준 중 특히 본 연구에서 목표로 하는 비평적 댓글 쓰기 활동과 가장 연결성이 높고 활용하기에 적합하다고 판단되는 성취기준을 선정했다.

이를 바탕으로 선정한 성취기준은 다음과 같다.

[10국02-02] 매체에 드러난 필자의 관점이나 표현 방법의 적절성을 평가하며 읽는다(교육부, 2015:59).

[10국03-01] 쓰기는 의미를 구성하여 소통하는 사회적 상호 작용임을 이해하고 글을 쓴다(교육부, 2015:61).

[10국03-02] 주제, 독자에 대한 분석을 바탕으로 타당한 근거를 들어 설득하는 글을 쓴다(교육부, 2015:61).

성취기준 [10국02-02]와 [10국03-02]는 작품에 대한 해석과 분석을 평가에 대한 성취기준이다. 성취기준 [10국02-02]가 자신의 가치관과 기준을 통한 작품의 해석 및 평가 활동의 바탕이 되며 성취기준 [10국03-02]는 이를 표현하는 과정과 방법에 대한 성취기준이다. 특히 성취기준 [10국02-02]에서 제시된 ‘매체에 드러난 필자의 관점과 표현 방법의 적절성에 대한 판단’은 웹툰 댓글 쓰기 활동에서 필수적인 관점이면서 웹툰 댓글의 시대·문화 반영적 성격과도 연결된다. 관점과 표현 방법의 적절성을 평가하

기 때문에 작품에 드러난 관점이 문화적 관점에서 적절한지 등을 평가할 수 있기 때문이다(중앙일보, 2017.8.10.).¹⁴⁾

성취기준 [10국03-01]은 웹툰 댓글 쓰기 활동이라는 점과 웹툰 댓글의 소통적 성격을 고려하여 선정한 성취기준이다. 쓰기 활동이 필자 혼자서 하는 활동이 아니라 필자와 독자의 적극적인 의사소통 활동이다. 특히 웹툰 댓글은 다른 독자는 물론 작가와도 상호작용할 수 있는 글이다. 그러므로 이를 명시하여 나타낼 성취기준이 필요했기 때문에 성취기준 [10국03-01]을 선정했다.

이렇게 선정한 세 성취기준을 중심으로 교과서 단원을 선정하여 분석하고자 한다. 그리고 실제 교과서의 학습활동 현황을 살펴보고 이를 통해 구체적인 학습 활동을 통한 방안 탐구를 진행하고자 한다. 다만 교과서 분석 중 위의 성취기준 모두가 포함되지 않은 단원이라도 다른 성취기준과 연결성을 고려하여 웹툰 댓글 쓰기 교육과 연결점이 있거나 적합하다고 판단되는 단원이면 검토 범위에 포함시키려 한다. 위에서 제시한 성취기준을 중심으로 하나 다양한 활동과 제재를 고려해야 보다 풍부한 교수·학습 방안을 생각할 수 있기 때문이다.

분석 대상으로 삼은 교과서는 2015 국어과 교육과정에 따른 ‘국어’ 교과서 5종이다.¹⁵⁾ 교과서별 단원 구성과 단원별 성취기준은 다음과 같다.

| | 대단원 구성 | 소단원 성취기준 |
|-----|---|-------------------------------|
| (가) | 4. 소통하는 말과 글 (1) 공간이 달라지면 사는 풍경도 달라 | (1) 공간이 달라지면 사는 풍경도 달라 |

14) 실제로 성취기준 [10국02-02]를 바탕으로 학습활동을 구성한다면 지나친 선정성이나 폭력성을 가진 연출에 대한 비판이 이루어질 수 있다. 예를 들어, 다음 사례와 같은 지나치게 선정적인 연출이나 구도가 대중매체에 등장하면 생길 수 있는 문화적 문제점을 파악하고 이를 비판하는 댓글 쓰기 활동을 제안할 수 있다.

15) 5종 교과서는 다음과 같다. (가)는 최원식 외(2018) 창비 교과서이며, (나)는 이삼형 외(2018) 지학사 교과서이다. (다)는 박영민 외(2018) 비상 교과서이고 (라)는 박영목 외(2018) 천재교육, (마)는 신유식 외(2018) 미래엔 교과서이다.

| | | |
|------------|--|--|
| | <p>질까</p> <p>(2) 열려라, 소통하는 글쓰기</p> <p>(3) 세상을 바꾸는 토론 (창의·융합 활동) 동식물의 생태 탐구</p> | <p>라질까</p> <p>[10국02-01] 읽기는 읽기를 통해 서로 영향을 주고받으며 소통하는 사회적 상호 작용임을 이해하고 글을 읽는다.</p> <p>[10국02-04] 읽기 목적을 고려하여 자신의 읽기 방법을 점검하고 조정하여 읽는다.</p> <p>(2) 열려라, 소통하는 글쓰기</p> <p>[10국03-01] 쓰기는 의미를 구성하여 소통하는 사회적 상호 작용임을 이해하고 글을 쓴다.</p> <p>[10국03-05] 글이 독자와 사회에 끼치는 영향을 고려하여 책임감 있는 글을 쓰는 태도를 지닌다.</p> <p>(3) 세상을 바꾸는 토론</p> <p>[10국01-03] 논제에 따라 쟁점별로 논증을 구성하여 토론에 참여한다.</p> <p>[10국01-05] 의사소통 과정을 점검하고 조정하며 듣고 말한다.</p> |
| <p>(나)</p> | <p>7. 매듭을 푸는 말과 글</p> <p>(1) 설득을 위한 읽기와 쓰기</p> <p>(2) 협상의 과정과 전략 (단원 통합 활동) 작문과 협상으로 갈등 상황 해결하기</p> | <p>(1) 설득을 위한 읽기와 쓰기</p> <p>[10국02-03] 삶의 문제에 대한 해결 방안이나 필자의 생각에 대한 대안을 찾으려 읽는다.</p> <p>[10국03-02] 주제, 독자에 대한 분석을 바탕으로 타당한 근거를 들어 설득하는 글을 쓴다.</p> <p>(2) 협상의 과정과 전략</p> <p>[10국01-04] 협상에서 서로 만족할 만한 대안을 탐색하여 의사 결정을 한다.</p> <p>[10국01-05] 의사소통 과정을 점검하고 조정하며 듣고 말한다.</p> |
| <p>(다)</p> | <p>7. 설득이라는 이름의 창과 방패</p> | |

| | | |
|-----|--|---|
| | <p>(1) 고당류 음료의 가격을 올려야 한다 (2) 내 생각에 귀 기울여 줄래요? (대단원 마무리) 독도 글쓰기</p> | <p>(1) 고당류 음료의 가격을 올려야 한다 〔10국01-03〕 논제에 따라 쟁점별로 논증을 구성하여 토론에 참여한다.</p> <p>(2) 내 생각에 귀 기울여 줄래요? 〔10국03-02〕 주제, 독자에 대한 분석을 바탕으로 타당한 근거를 들어 설득하는 글을 쓴다. 〔10국03-04〕 쓰기 맥락을 고려하여 쓰기 과정을 점검·조정하며 글을 고쳐 쓴다.</p> |
| (라) | <p>5. 매체와 설득 (1) 매체 자료 바로 읽기 (2) 설득하는 글쓰기 (통합 실천 학습) 공익광고 제작</p> | <p>(1) 매체 자료 바로 읽기 〔10국02-02〕 매체에 드러난 필자의 관점이나 표현 방법의 적절성을 평가하며 읽는다.</p> <p>(2) 설득하는 글쓰기 〔10국03-02〕 주제, 독자에 대한 분석을 바탕으로 타당한 근거를 들어 설득하는 글을 쓴다. 〔10국03-05〕 글이 독자와 사회에 끼치는 영향을 고려하여 책임감 있는 글을 쓰는 태도를 지닌다.</p> |
| (마) | <p>4. 소통의 힘 (1) 읽고 쓰며 소통하기 (2) 매체로 보는 세상 (대단원 마무리) 창의·융합 활동</p> | <p>(1) 읽고 쓰며 소통하기 〔10국02-01〕 읽기는 읽기를 통해 서로 영향을 주고받으며 소통하는 사회적 상호 작용임을 이해하고 글을 읽는다. 〔10국03-01〕 쓰기는 의미를 구성하여 소통하는 사회적 상호 작용임을 이해하고 글을 쓴다.</p> <p>(2) 매체로 보는 세상 〔10국02-02〕 매체에 드러난 필자의 관점이나 표현 방법의 적절성을 평가하며 읽는다.</p> |

〈표2〉 ‘국어’ 5종 교과서 관련 단원 성취기준

이렇게 (가)부터 (마)까지 총 5종 교과서를 검토했으며 5종 중 (마)를 제외한 (가)부터 (라)까지의 교과서는 웹툰 댓글을 통한 비평적 댓글 쓰기 교육으로 재구성하기에는 구성과 학습 목표 측면에서 적합하지 않았다.

(가)는 글쓰기 태도 관련 학습을 중심으로 구성되어 비평적 댓글 쓰기와는 거리가 있었다. (나)는 설득과 협상을 중심으로 학습활동을 전개했기 때문에 마찬가지로 비평적 댓글 쓰기와 연결하기 어려웠다. (다)와 (라)도 각각 시사적 현안 또는 쟁점을 중심으로 한 토론 활동과 설득과 매체 생산자 및 제작자 입장에서의 학습활동이 중심이었기 때문에 적합하지 않았다.

〈그림6〉 (마) 교과서 창의·융합 활동 (4. 소통의 힘)

본 연구는 (마) 교과서에 대단원 마무리 활동에 주목했다. 그 이유는 대단원 마무리 활동으로 제시된 ‘글쓴이에게 편지 쓰기’ 활동이 비평적 댓글 쓰기 활동으로 재구성하여 활용하기에 가장 적합한 학습활동이었기 때문이다.

‘글쓴이에게 편지 쓰기’ 활동은 글쓴이에게 편지를 보낸다고 가정하고 편지를 써서 학급 누리집에 공유하는 활동이다. 이는 웹툰 댓글 쓰기 활동과 유사한 양상을 공유한다. 따라서 비평적 댓글 쓰기 활동으로 재구성하기에 적합한 활동이라 할 수 있다.

더불어 ‘글쓴이에게 편지 쓰기’ 활동이 현 실정과는 다소 거리가 있는 방식이라는 점도 재구성 대상의 선정 이유이다. ‘글쓴이에게 편지 쓰기’ 활동은 그 양상이 위에서 살펴본 기존 연구 김희영(2004)과 오택환(2009)에서 진행한 인터넷 게시판 등을 활용한 쓰기 수업과 유사하다. 위에서도 지적한 바와 같이 해당 연구들은 실제 온라인 공간을 활용하되 학습자가 일상 생활 속에서 이용하는 온라인 공간을 이용하지는 않았다는 문제가 있었다.

해당 학습활동의 구성도 동일하다. 온라인 공간으로 학급 누리집을 제시해 온라인 공간이지만 실제 일상 속 온라인 공간과는 분리하여 학습활동이 진행되게끔 구성되어 있다. 또한 편지를 보낸다는 다소 낯은 전제는 학습 목표 달성을 어렵게 만들 가능성이 있다. 글의 유형이 편지이기 때문에 학습자 입장에서는 온라인 공간을 활용하더라도 온라인 공간을 활용한 글쓰기 활동이라고 느끼기 어려울 수 있기 때문이다. 즉, 실생활 속에서 자연스럽게 학습내용을 적용하기 힘든 학습활동이 될 수 있다.

반면 댓글 쓰기 활동은 웹툰 자체가 실생활에서 자주 볼 수 있으며 쉽게 접하는 매체이므로 수업 후 학습자들이 쉽게 실천하고 적용해볼 기회가 많다. 누구나 언제 어디서든 간편하게 웹툰을 즐기고 댓글을 달 수 있게 되었기 때문이다. 이러한 점을 고려했을 때, 해당 학습활동은 재구성에도 적합한 활동이지만 동시에 재구성이 필요한 활동이기도 하다고 판단할 수 있다.

이와 같은 이유로 본 연구는 (마) 교과서를 대상 교과서로 선정하여 교과서 속 학습활동 일부를 재구성하는 방식으로 웹툰 댓글을 통한 비평적 댓글 쓰기 학습 활동 방안을 제안하고자 한다. 재구성하고자 하는 활동은 앞서

소개한 바와 같이 (마) 교과서의 '4. 소통의 힘'의 대단원 마무리 활동으로 제시된 '글쓴이에게 편지 쓰기' 활동을 '웹툰 작품에 비평적 댓글 쓰기' 활동이다.

이렇게 재구성 할 교과서와 학습활동을 실제 생활과의 연결성과 재구성의 필요성 등을 이유로 선정했다. 이번에는 그 구조와 구성을 활용해 학습활동 속에서 학습활동의 제재 될 작품을 선정하고자 한다.

재구성하고자 하는 (마) 교과서의 대단원 마무리 활동은 작품 선정을 학습자가 직접 정하도록 구성되어있으나 본 연구에서는 이를 따르지 않고자 한다. 대신 교사가 작품을 직접 지정하거나 범위를 한정하여 제시하는 방식을 선택하려 한다.

그 이유는 크게 2가지다. 하나는 학습활동 진행의 효율성 때문이다. 웹툰 작품은 실시간으로 연재되는 작품이 많고 분량이 많은 작품도 적지 않다. 때문에 한정된 수업 시간 동안 작품을 읽고 분석하는데 한계가 있다. 이 외에도 모두가 다른 작품을 선정할 경우에는 댓글에 대한 학습자들끼리의 상호작용 등이 원활하게 이루어지기 어렵다.

두 번째는 지나친 폭력성이나 선정성 등으로 문제시되는 작품 선정을 미연에 방지해 수업의 본질을 흐리거나 학습 목표의 방향성을 해치는 일이 없도록 만들기 위함이다. 다양한 장르가 있고 작가마다 지향하고자 하는 가치관 등도 다양한 만큼 모든 작품이 수업에서 이용하기에 적합한 작품이라고 할 수는 없다. 이 중에서는 학교 현장의 수업에서 다루기에는 다소 부적절하거나 적합하지 않은 작품도 존재한다. 흥미만을 이유로 학습자들이 이러한 작품을 선정한다면 수업에서 달성하고자하는 학습 목표를 달성하지 못할 수도 있다.

학습자들이 자신의 가치관과 의견을 기준으로 직접 작품 선정부터 시작하는 것은 매우 이상적이지만 현실적으로 쉽지 않다. 따라서 본 연구에서는

현실적인 여건을 고려해 교사의 판단에 따라 작품을 선정함을 전제로 진행하고자 한다.

작품 선정의 기준은 『2015 국어과 교육과정에 따른 교과용도서 개발을 위한 집필 기준(국어, 도덕, 경제, 역사)』의 국어과 과목 공통 집필 기준을 바탕으로 하고자 한다. 국어과 과목 공통 집필 기준에 적합한 제재란 어떤 제지인지를 살펴보고 이를 기준으로 구체적인 작품 선정을 진행하고자 한다. 국어과 과목 공통 집필 기준에서 제시한 조건은 다음과 같다.

| | |
|--------------------|--|
| <p>교육 과정</p> | <p>① 교육과정 반영 : 국어과 교육과정의 성격, 목표, 내용 체계와 성취기준, 교수·학습 방법 및 평가의 방향에 제시된 지향과 정신을 구현할 수 있는 제재를 선정한다.</p> <p>② 영역 통합 : ‘듣기·말하기’, ‘읽기’, ‘쓰기’, ‘문법’, ‘문학’ 영역 간에 통합적으로 연계될 수 있는 요소가 많은 제재를 선정한다.</p> <p>③ 범교과 학습 주제 관련 : 국어과의 성격을 고려하여 범교과 학습 주제와 관련시킬 수 있는 제재를 선정한다.</p> |
| <p>학습자의 요구</p> | <p>① 학습자의 수준 : 언어·인지·정서 발달 수준에 적절하고 학습자의 관심과 흥미 등 심리적·문화적 욕구와 경험에 부합하는 제재를 선정한다.</p> <p>② 지식과 경험의 확장 : 사회적·문화적·심리적 지식과 경험의 확장이 가능한 제재를 선정한다.</p> <p>② 언어문화 창조 : 미래의 언어문화 창조에 기여하는 능력을 기르는 데 도움이 되는 자료나 제재를 선정한다.</p> |
| <p>사회적 요구</p> | <p>① 미래 사회 대비 : 통일, 국제화, 정보화, 다문화 시대에 필요한 창의성과 인성을 갖춘 인재 육성에 도움이 되는 제재를 선정한다.</p> <p>② 사회적 의제에 대한 합리적 인식 형성 : 우리 사회의 변화를 이해하고, 중요한 사회 문제에 대해 합리적이고 비판적으로 사고하고 소통할 수 있게 하는 제재를 선정한다.</p> <p>③ 반(反)편견, 배려와 공감의 태도 함양 : 지역, 성, 인종, 민족, 국적, 종교, 직업, 계층, 육체적·정신적 성격 등의 측면에서 편견을 낳을 수 있는 제재는 피하고, 다른 문화와 타인의 삶을 이해하고</p> |

| | |
|--|--|
| | 배려하며 공감하는 태도를 기르는 데 도움을 줄 수 있는 제재를 선정한다. ④ 저작권의 보호 : 타인의 창의적 노력의 산물로서의 아이디어나 결과물을 제재로 활용할 때, 저작권을 침해하지 않도록 유의하며 제재를 선정한다. |
|--|--|

〈표3〉 국어과 과목 공통 교과서 집필 기준(교육부, 2015:8~9)

국어과 과목의 제재는 교육과정과 학습자의 요구, 사회적 요구 총 3가지 영역에서의 적합성을 고려해야 한다. 교육과정 관련 기준에서 일단 웹툰 매체 자체는 교육과정 및 영역 통합, 범교과 학습 주제 관련 기준 모두에 부합한다. 성취기준에 따라 다르지만 본 연구에서 재구성하고자 한 학습활동에서 제시된 성취기준을 근거로 웹툰이 위의 기준에 부합함을 증명할 수 있다.

근거로 하고자 하는 성취기준은 성취기준 [10국02-01] ‘읽기는 읽기를 통해 서로 영향을 주고받으며 소통하는 사회적 상호 작용임을 이해하고 글을 읽는다’와 [10국03-01] ‘쓰기는 의미를 구성하여 소통하는 사회적 상호 작용임을 이해하고 글을 쓴다’, [10국02-02] ‘매체에 드러난 필자의 관점이나 표현 방법의 적절성을 평가하며 읽는다’이다. 이러한 성취기준을 학습하기에 웹툰은 적합한 매체이다. 웹툰 작품을 읽고 댓글을 쓰는 과정이 온라인에서의 사회적 상호 작용이자 소통이며 웹툰 또한 하나의 작품이기에 작가의 관점이나 표현 방법에 대한 적절성의 평가가 가능하기 때문이다.

범교과 학습 주제의 경우, 웹툰은 기본적으로 글과 그림이 함께 제시되고 음악이 첨가되기도 하며 내용에 따라서는 사회 및 과학적 고찰이 제시되는 등 다양한 분야가 접목되는 매체이기 때문이다. 학습자의 요구와 관련된 기준도 마찬가지다. 학습자의 요구에 대한 기준은 학습자의 지식수준과 흥미를 고려하여 제재를 선정해야 뜻한다. 웹툰은 지식수준의 경우에는 작품에

따라 다소 차이가 있을 수 있다는 점은 감안해야하지만 청소년 이용률이 매우 높은 매체라는 점을 근거로 해당 기준에 부합한다.

지식과 경험의 확장에 대한 기준은 웹툰이 다른 문학 작품처럼 내포하고 있는 주제나 가치관, 경험을 간접적으로 체험할 수 있게 한다는 점을 근거로 기준에 합당하다고 판단할 수 있다. 예를 들어, 동성애에 대한 일반적인 시선과 이로 인한 마찰 등을 그린 작품 ‘어서오세요, 305호에’가(오마이뉴스, 2010.1.14.) 대표적이다. 이러한 작품들을 통해 학습자들은 다양한 간접 경험을 체험하고 지식의 확장 등을 경험할 수 있다.

사회적 요구에 대한 기준이 가장 관건이 되는 기준이다. 사회적 요구에 대한 기준에서 제시된 4가지 기준 중에서 미래 사회 대비에 대한 기준은 웹툰이 온라인 관련 기술 발전을 통해 더욱 많은 독자에게 소비되고 있다는 점과 문학 작품처럼 창의성이 중요한 장르라는 점을 들어 부합한다고 판단할 수 있다. 저작권 보호에 대한 기준은 웹툰은 물론 다른 작품을 활용할 때도 지켜야 하는 기준이므로 문제될 사항은 없다.

반(反)편견과 배려와 공감의 태도 함양에 대한 기준은 작품 선정에 교사가 일정 부분 개입하는 것으로 충족시킬 수 있다. 교사가 작품을 읽고 사회 문제에 대해 비판적인 시각이 있거나 주체적 비판을 유도하고 편견과 차별을 조장하지 않는 내용을 담은 작품을 선정하면 된다.

본 연구에서는 해당 기준에 부합하는 작품으로 네이버 웹툰 2019 루키 단편선 작품 중 일부를 제시하고자 한다. 첫 번째는 이리건 작가의 ‘넌시와 라라’, 두 번째는 김현정 작가의 ‘땅에서 움튼 날개’, 마지막은 김가연 작가의 ‘보이는 것’이다. 단편 작품에서 선정하고자 한 이유는 앞서 설명한 바와 같이 한정된 수업시간을 효율적으로 활용하기 위함이다. 또한 단편은 기승 전결이 뚜렷하기 때문에 학습자가 작품을 읽을 때 장편보다 쉽게 내용을 파악할 수 있다. 그러므로 단편보다 활용하기 어려운 장편 작품을 굳이 선정

할 이유는 없다.

따라서 본 연구에서는 위에서 제시한 세 작품 중 하나를 제재로 선정하고자 한다. 우선 이리건 작가의 ‘낸시와 라라’는 자신의 마음 안에 있던 가상의 친구인 ‘낸시’의 변화를 통해 몸과 마음에 상처를 갖고 있던 ‘라라’가 장애를 뛰어넘고 성장하는 이야기를 담아낸 작품이다. 해당 작품은 인권 의식이라는 사회 문제에 대한 비판 의식을 일깨워주고 차별과 편견에 반대하는 주제를 보여준다.

김현정 작가의 ‘땅에서 움튼 날개’는 장애인 형제가 있는 가정 안에서 일어난 부모자녀와 형제 사이의 갈등을 중심으로 가족 간 애정을 재확인하는 이야기다. 장애인과 비장애인 형제, 그리고 자식과 부모 사이에서 일어나는 사건과 갈등을 소재로 가족 관계 속 감정싸움 등을 비유적으로 묘사해 보여준다. 등장인물에 따라 입장이 다르기 때문에 다양한 의견 교환이 가능한 작품이다.

김가연 작가의 ‘보이는 것’은 직접적으로 명시된 시각 장애를 가진 아이와 비유적으로 표현된 장애를 가진 아이의 우정을 그린 작품이다. 두 아이의 우정을 통해 장애에 대한 사회의 시선을 간접적으로 비판하며 장애인에 대한 사회적 의식을 통해 편견과 차별을 비판적으로 보여준다. 그리고 이를 극복해 나아가는 두 청소년의 우정을 통해 긍정적인 인식 변화에 대한 희망을 보여준다. 희망적인 관점을 제시했다는 점과 장애에 대한 묘사와 표현이 자극적이지 않다는 점에서 제재로 적합한 작품이다.

세 작품 중 본 연구는 김현정 작가의 ‘땅에서 움튼 날개’를 제재로 선정했다. 김현정 작가의 ‘땅에서 움튼 날개’는 결말까지의 과정이 소통의 부재 등을 소재로 한 가족 사이의 갈등 양상이 주된 내용이다. 결말 또한 다른 두 작품과 달리 다양한 해석이 제시될 수 있는 내용과 구성으로 이루어져있다. 즉, 독자의 입장에서 다양한 해석을 할 수 있는 작품이다. 성장 가능성을

넘어 성장 자체와 긍정적인 미래를 제시한 이리건 작가의 ‘낸시와 라라’와 김가연 작가의 ‘보이는 것’은 희망을 제시했다는 점에서 긍정적인 평가를 받을 만하다. 그러나 그렇기 때문에 김현정 작가의 ‘땅에서 움튼 날개’보다는 감상 양상이 한정적일 수밖에 없다.

또한 이리건 작가의 ‘낸시와 라라’와 김가연 작가의 ‘보이는 것’은 1차원적인 선악 구도가 뚜렷한 편이다. 주역 등장인물들과 대립하거나 주역 등장인물들을 방해하는 요인 등이 방해물이거나 차별적인 성향을 가진 인물로 묘사된다.

반면 김현정 작가의 ‘땅에서 움튼 날개’는 주요 등장인물들의 관계와 상황이 이러한 이분법적 구조로 나누기 어렵다. 등장인물 사이의 갈등 또한 서로에 대한 이해와 상황의 어려움 등으로 서로가 서로에게 상처를 입히고 거리를 두는 등 인간관계에서 흔히 볼 수 있는 내적 갈등만이 제시된다. 다른 두 작품에 비해 다양한 해석과 감상이 나올 수 있기 때문에 김현정 작가의 ‘땅에서 움튼 날개’를 선정했다.

최종적으로 재구성을 위해 선정한 교과서는 (마) 교과서이며 제재는 김현정 작가의 ‘땅에서 움튼 날개’이다. 다음으로는 앞서 설명한 바와 같이 (마) 교과서의 대단원 마무리 학습활동을 재구성하여 김현정 작가의 ‘땅에서 움튼 날개’를 제재로 한 비평적 댓글 쓰기 활동 방안을 제안하고자 한다.

2) 교수·학습 과정안 구성

| 사회관 |
|--|
| <p>사람은 다른 사람과 서로 대화 등을 통해 소통하며 살아가며 다른 사람과의 소통 없이 인간은 살아갈 수 없다. 타인과의 소통은 새로운 관점과 생각, 의견 등을 배우고 정신적으로 성장할 수 있게 만든다. 이는 과거보다 변화의 흐름도 빨라진 현대 사회에서도 마찬가지다. 오히려 변화와 발전이 눈에 띄게 빨라진 만큼 현대 사회에서 타인과의 소통은</p> |

더욱 중요해졌다고 할 수 있다.

새로운 기술은 사람들의 일상생활을 편리하게 만들어줬지만 보이스 피싱이나 악성댓글 등과 같은 새로운 범죄의 원인이 되기도 했다. 이러한 범죄는 학교 밖에서만 아니라 학교 안에서도 등장했다. 교사보다 정보 및 기술에 대한 접근이 쉬운 학습자들은 이를 악용해 사이버 폭력과 관련된 학교 폭력 사건이 일으키기도 한다. 이전에 일어났던 학교 폭력 사건들과 달리 신체적 또는 물리적 증거를 남기지 않거나 타인의 눈에 보이지 않도록 행동하는 등 그 방법 또한 매우 교묘해졌다.

이러한 사회 속에서 학교 교육은 학생들에게 특히 쓰기 교육을 통한 타인과의 의사소통 및 상호작용을 보다 전문적으로 가르칠 필요가 있다. SNS와 같은 온라인 공간에서의 의사소통이 매우 활발해지기 시작하면서 타인과의 상호작용의 중요성은 매우 커졌기 때문이다. 실제로 2015 개정 교육과정의 특징 중 하나를 살펴보면 화법 교육 분야에서 담화 유형 중 '대화'를 10학년까지 지속적으로 교육시킨다. 이는 생활 속 대화에 대한 효과적인 대화 방법이나 대화를 자연스럽게 이어나가는 등의 방법에 대해 학습자들이 어려움을 겪는 등의 문제가 있음을 간접적으로 나타낸다(최미숙, 2017:171).

쓰기 교육은 이러한 문제를 해결하기에 적합한 방안이다. 그 이유는 온라인 공간을 통한 의사소통은 주로 쓰기를 통해 이루어지기 때문이다. '대화'로 명시되어 말하기·듣기 영역에만 한정되는 문제라고 생각하기 쉬우나 실제로 '대화'에 대한 지속적 교육이 대두된 이유는 타인과의 의사소통 자체에 문제점이 있다는 것을 의미한다. 온라인 공간에서의 쓰기 교육은 이러한 의사소통 관련 문제점을 해결하고 온라인 의사소통 문화를 긍정적인 방향으로 바꿀 수 있다.

학생관

의사소통에 대한 교육은 나이에 상관없이 중요하다. 나이가 어리든 많은 인간은 타인과 소통하며 살아가야 하고 의사소통과 상호작용의 기본 원리는 언제나 동일하기 때문이다. 현대 사회는 특히 타인과의 소통의 중요성이 날로 커져가고 있다.

그러나 학습자들은 점점 더 대화를 포함해 다른 사람과의 소통 자체를 어색해하고 어려워하게 되었다. 앞서 언급한 바와 같이 2015 국어과 교육과정에 '대화'에 대한 교육이 지속적으로 등장하는 것을 통해 간접적으로 확인할 수 있다. SNS 등을 포함해 온라인을 통한 새로운 의사소통 방법들이 계속해서 등장하고 있는데 학습자는 이를 따라가지 못하고 있다. 학습자들은 일상 속에서 SNS 등을 사용하기는 하지만 온라인 공간에서의 의사소통 양상 등을 제대로 이해하고 활용하는 것은 아니다.

학습자들은 앞으로 더욱 많은 정보와 자료가 쏟아지는 세계에서 타인과 소통해야 한다. 그러므로 의사소통 관련 교육의 중요성은 더욱 높아졌고 의사소통 관련 수업에서 학습자가 직접 학습내용을 적용해보는 학습활동을 늘릴 필요가 있다. 이러한 수업을 통해 학습자들이 타인과의 소통을 어렵기 느끼지 않고 더욱 융통성 있고 부드러운 소통을 할 수 있도록 학습자들에게 연습의 기회를 제공할 필요가 있다.

교재관

본 연구에서는 2015 개정 고등학교 1학년 대상 '국어' 교과서 중 (마) 교과서를 선정했다. 대상 단원은 '4. 소통의 힘'이며 읽기 및 쓰기 관련 성취기준을 중심으로 소통에 대한 이해를 학습 목표로 한다. 실제 교수·학습 지도안으로 구현하고 재구성할 학습활동은 실제적 적용 활용으로 제시된 창의·융합 활동인 대단원 마무리 활동이며 4가지로 나뉘어 제시된 대단원 마무리 활동 중에서도 글쓴이에게 편지 쓰기를 재구성하고자 한다.

해당 교재를 선정한 이유는 재구성하고자 하는 대단원 마무리 활동에 있다. 정확히는 대단원 마무리 활동이 실제 학습자의 일상생활 속 의사소통과 거리가 있어 재구성이 필요하기 때문이다. 대단원 마무리 활동으로 제시된 4가지 활동은 매체 자료를 활용하여 발표하기와 공익 광고 제작하기, 인쇄 광고 제작하기, 글쓴이에게 편지 쓰기다. 매체 자료를 활용하여 발표하기 활동 이외의 활동은 학습자들이 일상적으로 활용하는 온라인 또는 의사소통 매체와 크게 연관성이 없다. 특히 글쓴이에게 편지 쓰기 활동은 편지보다 SNS를 더 자주 사용하는 학습자들의 입장에서는 어색하게 느껴질 가능성도 있다.

교과서는 학습자가 학습내용을 복습하고 적용할 수 있는 능력을 기를 수 있도록 학습 활동을 구성되어야 한다. 그러나 해당 교과서의 대단원 마무리 활동은 학습자가 소단원을 통해 제시된 매체를 활용하여 표현하는 능력 등을 기르기에는 부족한 면이 있다. 따라서 본 연구에서는 학습자가 매체를 활용한 표현 능력 등을 기를 수 있도록 보완하는 방향으로 재구성하고자 한다.

단원의 구조와 (마) 교과서의 '4. 소통의 힘'의 구조와 단원별 학습 목표는 다음과 같다.

| 4. 소통의 힘 | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • 읽기가 서로 영향을 주고받으며 소통하는 사회적 상호작용임을 이해하고 글을 읽는다. • 쓰기가 의미를 구성하여 소통하는 사회적 상호작용임을 이해하고 글을 쓴다. • 매체에 드러난 관점이나 표현 방법의 적절성을 평가하며 읽는다. | |
| <p>(1) 읽고 쓰며 소통하기</p> <ul style="list-style-type: none"> • 글을 읽으면서 형성한 자신의 생각을 다른 사람과 공유하기 | <p>(2) 매체로 보는 세상</p> <ul style="list-style-type: none"> • 매체를 읽고 글쓴이의 관점이나 의도 파악하기 • 매체에 활용된 표현 방법 |

| | |
|---|-------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> • 글쓴이가 의미를 구성하여 글을 쓰는 과정 이해하기 • 쓰기가 사회적 상호 작용임을 이해하고 글쓰기 | <p>의 적절성 평가하기</p> |
|---|-------------------|

〈표4〉 (마) 교과서 '4. 소통의 힘' 구조

대단원 마무리 활동의 학습 목표는 '4. 소통의 힘' 단원의 학습 목표를 모두 포함해야 한다. 그러므로 대단원 학습 목표를 바탕으로 대단원 마무리 활동의 학습 목표를 설정하고자 한다. 따라서 재구성하고자 하는 글쓴이에게 편지 쓰기 활동을 기준으로 대단원 마무리 활동의 학습 목표로 다음 성취기준을 선정했다.

[10국02-02] 매체에 드러난 필자의 관점이나 표현 방법의 적절성을 평가하며 읽는다(교육부, 2015:59).

[10국03-01] 쓰기는 의미를 구성하여 소통하는 사회적 상호 작용임을 이해하고 글을 쓴다(교육부, 2015:61).

[10국03-02] 주제, 독자에 대한 분석을 바탕으로 타당한 근거를 들어 설득하는 글을 쓴다(교육부, 2015:61).

학습의 계통은 학습 목표 관련과 수업 관련으로 나누어 살펴보려 한다. 학습 목표 관련 학습의 계통은 해당 수업에서 선정한 학습 목표를 기준으로 중학교 1학년부터 고등학교 3학년까지의 관련 성취기준을 통해 확인하려 한다. 수업 관련 학습의 계통은 '4. 소통의 힘' 단원은 전 차시 수업의 흐름을 통해 살펴보려 한다.

학습 목표 관련은 다음과 같다.

| | |
|--------------|--|
| 중학교 1~3학년 | [9국02-07] 매체에 드러난 다양한 표현 방법과 의도를 평가하며 읽는다. |
| 고등학교 1학년 | [10국02-01] 읽기는 읽기를 통해 서로 영향을 주고받으며 소통하는 사회적 상호 작용임을 이해하고 글을 읽는다. [10국02-02] 매체에 드러난 필자의 관점이나 표현 방법의 적절성을 평가하며 읽는다. [10국03-01] 쓰기는 의미를 구성하여 소통하는 사회적 상호 작용임을 이해하고 글을 쓴다. |
| 고등학교 3학년 | [12화작01-01] 사회적 의사소통 행위로서 화법과 작문의 특성을 이해한다. [12화작04-02] 화법과 작문의 가치를 이해하고 진심을 담아 의사소통하는 태도를 지닌다. [12독서04-02] 의미 있는 독서 활동에 참여함으로써 타인과 교류하고 다양한 삶의 방식과 세계관을 이해하는 태도를 지닌다. [12언매03-02] 다양한 관점과 가치를 고려하여매체 자료를 수용한다. [12언매03-04] 매체 언어의 창의적 표현 방법과 심미적 가치를 이해하고 향유한다. |

〈표5〉 학습 목표 관련 학습의 계통

학습 목표 관련 학습의 계통을 살펴보면 고등학교에서부터 읽기 및 쓰기 활동과 사회적 상호작용이 연결됨을 알 수 있다. 관련 성취기준으로 나타나지는 않았지만 중학교의 경우, 읽기와 쓰기에 대한 학습은 타인과의 소통이 아니라 예측, 요약 등의 방법과 조정을 중심으로 구성되어있다. 즉, 읽기 및 쓰기 활동과 사회적 상호작용의 연결을 학습하기 전에 읽기와 쓰기의 방법과 조정에 대한 학습이 필요함을 알 수 있다.

다음은 수업 관련 학습의 계통을 살펴보고자 한다. 수업 관련 학습의 계통은 본시 학습을 포함한 12차시 수업의 흐름을 통해 확인할 수 있다.¹⁶⁾

| | 단원명 및 학습 목표 | 주요 교수·학습활동 |
|-----|-------------|--------------------------|
| 1차시 | 4. 소통의 힘 | 대단원 도입 차시이기 때문에 대단원 길잡이와 |

16) 전 차시 학습 구성은 해당 출판사에서 직접 제시한 지도안의 순서와 구성을 기준으로 하되 일부 재구성하는 방식으로 구성했다.

| | | |
|-----|--|---|
| | <p>대단원 길잡이</p> <ul style="list-style-type: none"> • 읽기가 서로 영향을 주고받으며 소통하는 사회적 상호작용임을 이해하고 글을 읽는다. • 쓰기가 의미를 구성하여 소통하는 사회적 상호작용임을 이해하고 글을 쓴다. • 매체에 드러난 관점이나 표현 방법의 적절성을 평가하며 읽는다. | <p>단원 한눈에 보기 등을 활용하여 대단원 학습 목표를 확인하고 소단원의 학습 목표와 구성을 소개한다.</p> <p>학습자는 대단원 학습 목표 등을 기준으로 이전 학년에서 학습한 내용을 바탕으로 떠올리며 대단원 학습 계획을 세운다.</p> <p>단원 관련 독서 계획은 교실 및 학습자 상황에 따라 추가·생략한다.</p> |
| 2차시 | <p>4. 소통의 힘</p> <p>(1) 읽고 쓰며 소통하기</p> | <p>소단원 학습 목표와 체계를 학습자가 확인하고 준비할 수 있도록 안내하며 제재 '이유 있는 여유'를 읽고 제시된 읽기 학습활동을 수행할 수 있도록 지도한다.</p> |
| 3차시 | | <p>소단원 학습 목표를 떠올리며 제재 '이유 있는 여유'를 읽고 읽기 학습활동을 수행한다. 작가에 대한 정보를 적극적으로 활용하며 글의 내용을 파악하고 작가에 대한 정보가 학습 목표와 어떠한 연관성이 있는지 생각해본다.</p> |
| 4차시 | | <p>학습자들이 제재 '이유 있는 여유'와 인터넷 만화를 통해 '이유 있는 여유'에 나타난 글쓴이의 의도를 파악하고 자신의 의견을 다른 학습자와 공유할 수 있도록 지도한다. 특히 다른 학습자와의 의견 공유 과정에서 학습자들 사이에 소통이 원활하게 이루어질 수 있도록 조를 편성하거나 짝을 지어주는 등의 방법을 활용한다.</p> <p>제재 '이유 있는 여유'의 글쓴이의 의도를 학습자가 파악하고 함께 제시된 인터넷 만화와 연관지어 '여유'에 대한 의견을 동료 학습자와 공유해본다.</p> |
| 5차시 | | <p>학습자가 글을 통해 독자와 원활하게 소통하는 방법에 대해 글쓰기 과정에서 학습할 수 있도록 유도한다. 글쓰기의 어려움이 있는 학습자에게는</p> |

| | | |
|-----|--|---|
| | | <p>교사가 시범을 보여 참고할 수 있도록 지도한다.</p> <p>통일을 주제로 글을 쓰는 활동을 통해 독자와 원활하게 소통하는 방법에 대해 생각해보고 이를 글쓰기 활동에 직접 적용한다.</p> |
| 6차시 | <p>4. 소통의 힘</p> <p>(2) 매체로 보는 세상</p> <ul style="list-style-type: none"> • 읽기가 서로 영향을 주고받으며 소통하는 사회적 상호작용임을 이해하고 글을 읽는다. • 쓰기가 의미를 구성하여 소통하는 사회적 상호작용임을 이해하고 글을 쓴다. | <p>학습자가 신문 기사를 통해 글쓴이의 의도를 파악할 때, 글쓴이의 관점과 의도에 대한 학습자의 판단에 근거가 충분한지를 확인한다.</p> <p>신문 기사를 바탕으로 신문 기사에 나타난 글쓴이의 의도를 파악하고 이에 대해 평가한다.</p> |
| 7차시 | <p>4. 소통의 힘</p> <p>(2) 매체로 보는 세상</p> <ul style="list-style-type: none"> • 매체에 드러난 관점이나 표현 방법의 적절성을 평가하며 읽는다. | <p>학습자가 신문 기사를 읽을 때 지녀야 할 올바른 태도에 대해 인지하고 읽을 수 있도록 지도한다.</p> <p>신문 기사에 나타난 표현 방법이 적합한지를 판단하며 기사를 비판적으로 읽는다.</p> |
| 8차시 | | <p>학습자가 제재로 적합한 영상 광고를 찾을 수 있도록 예시 등을 준비하여 제공한다.</p> <p>영상 광고의 목적에 따른 관점과 표현 방법의 차이에 대해 학습활동을 통해 알아본다.</p> |
| 9차시 | | <p>학습자가 TV와 라디오의 방송 보도를 주의 깊게 보고 분석할 수 있도록 분위기를 조성한다. 학습자가 제작자의 관점에서 방송을 평가할 때, TV와 라디오의 방송 보도에 나타난 표현 방법을 염두하고 평가할 수 있도록 학습 목표를 꾸준히 인지하게끔 유도한다.</p> <p>TV와 라디오의 방송 보도에 대한 자신의 의견을 밝히고 제작자의 관점에서 해당 방송을 평가한다.</p> |

| | | |
|------|--|---|
| 10차시 | | <p>학습자가 디지털 통신 매체를 사용한 경험을 공유할 때, 디지털 통신 매체를 한정하여 생각하지 않도록 다양한 자료를 제시하여 생각의 폭을 넓혀준다.</p> <p>모둠별로 디지털 통신 매체를 사용한 경험을 공유하고 디지털 통신 매체의 특성과 구체적 예시를 근거를 통해 정리하고 평가한다.</p> |
| 11차시 | | <p>학습자가 실제 자신의 일상생활 속 SNS 사용 및 활용을 돌아보고 문제점이 있다면 반성할 수 있도록 지도한다.</p> <p>일상생활 속 SNS 사용에 대한 바람직한 태도에 대해 생각하고 정리한다.</p> |
| 12차시 | <p>4. 소통의 힘 대단원 마무리 활동</p> <ul style="list-style-type: none"> • 읽기가 서로 영향을 주고받으며 소통하는 사회적 상호작용임을 이해하며 읽는다. • 매체에 드러난 관점이나 표현방법의 적절성을 평가하며 읽는다. • 쓰기가 의미를 구성하여 소통하는 사회적 상호작용임을 이해하고 글을 쓴다. • 주제, 독자에 대한 분석을 바탕으로 타당한 근거를 들어 설득하는 글을 쓴다. | <p>학습자가 댓글 쓰기 활동을 어색해하지 않도록 시범을 보이고 다른 독자의 댓글을 읽으면서 새로운 관점과 의견을 받아들일 수 있도록 지도한다.</p> <p>웹툰 작품을 읽고 직접 댓글 쓰기 활동을 하고 자신의 의견을 동료 학습자와 공유한다.</p> |

〈표6〉 수업 관련 학습의 계통

대단원 학습은 총 12차시로 구성되었다. 소단원 (1) ‘읽고 쓰며 소통하기’와 소단원 (2) ‘매체로 보는 세상’은 각각 4, 6차시로, 대단원 갈무리 및 창의융합 활동은 1차시로 제시되었다.

2차시부터 5차시까지의 수업은 소단원 (1) ‘읽고 쓰며 소통하기’를 통해 읽기와 쓰기 활동에서 글쓴이와 독자의 입장을 번갈아가며 체험하고 이를 통해 학습 목표를 직접적으로 경험하게 한다. 6차시부터 11차시까지의 수업은 소단원 (2) ‘매체로 보는 세상’을 통해 2차시부터 5차시까지의 수업에서 배웠던 내용을 매체에 적용하여 응용하는 학습활동을 진행한다. 마지막 12차시는 1차시부터 11차시까지 학습했던 내용을 포괄적으로 활용하는 학습활동을 제시했다. 일상생활 속에서 흔하게 접하는 웹툰 댓글을 직접 써보고 이를 동료 학습자와 공유하는 활동으로 소단원 (2)에서 수행했던 매체에 대한 경험 관련 학습활동에서 더 나아가 직접 매체를 다루는 학습활동을 진행한다.

다음은 구체적인 지도 및 평가 계획에 대해 제안하고자 한다. 대단원 마무리 활동은 ‘4. 소통의 힘’ 단원을 마무리하고 대단원에서 배운 내용을 직접 적용해보는 활동이며 12차시 수업은 이를 웹툰 댓글 쓰기 활동을 중심으로 설계한 수업이다. 따라서 학습활동에 따라 간략하게 지도 계획을 제시하면 다음과 같다.

| | |
|---------------------------|---|
| <p>댓글 내용 구상하기</p> | <p>학습자는 과제로 작품을 미리 읽어오도록 한다. 과제를 통해 작품의 줄거리, 등장인물의 관계와 상황 등을 미리 파악한 상태에서 인상 깊었던 부분에 대해 생각해본다. 그리고 이를 바탕으로 자신의 감상의 근거를 찾고 댓글 내용을 구상한다.</p> <p>교사는 학습자가 위의 활동을 진행할 때, 학습자가 자신의 감상을 적절한 근거를 통해 설명할 수 있도록 지도한다.</p> |
| <p>타인의 댓글을 통해 의견 비교하기</p> | <p>학습자는 다른 사람의 댓글을 보고 인상 깊은 댓글과 그 이유를 찾는다. 교사는 학습자가 자신과 다른 의견을 편견 없이 수용하고 그 과정 속에서 이전 학습활동에서처럼 자신의 의견을 적절한 근거와 함께 제시할 수 있도록 지도한다.</p> |

| | |
|-------------|---|
| 타인과 의견 공유하기 | 앞서 수행한 학습활동들을 바탕으로 학습자는 다른 사람의 댓글에 대한 의견을 동료 학습자와 공유한다. 교사는 가능한 학습자가 선정한 댓글을 다른 학습자도 함께 볼 수 있도록 준비한다. |
|-------------|---|

〈표7〉 학습활동에 따른 지도 계획

평가 계획은 2가지 방식으로 진행하고자 한다. 하나는 수업시간에 이루어지는 자기평가이며 또 하나는 포트폴리오 평가이다. 이와 같이 평가방법을 선정한 이유는 웹툰 댓글 쓰기 활동을 통한 쓰기 능력 향상은 결과 중심 평가로 평가하기에는 어려움이 있기 때문이다.

본 연구는 웹툰 댓글 쓰기 교육을 통해 학습자가 비평적 댓글 쓰기 활동을 경험하고 일상 속에서 이를 활용해 타인과 소통할 수 있도록 하는 수업을 제시하고자 한다. 즉, 본 연구는 본 연구에서 제시한 교수·학습 방안을 통한 학습자의 온라인 공간에서의 쓰기 능력 향상 목표로 한다.

그런데 표준화된 결과 중심 평가 방법이나 선택형 평가 방법은 학습 목표의 도달이나 일상생활 속 온라인 공간에서의 쓰기 능력 향상 또는 변화를 측정하거나 평가하기에는 어려움이 있다. 결과 중심 평가 방법과 선택형 평가 방법은 절차가 분명하고 객관적이며 공정성이 강조된다는 특징이 있지만 동시에 학습자의 비판적 판단력이나 창의력을 평가하는 데 한계점이 있기 때문이다.

그러므로 본 연구에서는 평가 방법으로 자기평가와 포트폴리오 평가를 선택했다. 자기평가는 수업 후반에 이루어지며 학습자가 스스로 과제와 수업을 돌아보며 수행하는 형성평가이다. 총 5개의 항목으로 구성된 자기평가는 과제 수행 여부를 통한 태도와 비평에 대한 적극성, 비평 능력, 사회적 상호작용으로서의 쓰기 활동에 대한 이해 수준을 평가할 수 있다. 구체적인 항목은 다음과 같다.

- 학습활동을 위해 미리 제시되었던 과제를 잘 수행했는가?
- 작품의 내용에 대해 적극적으로 고민하고 깊이 생각했는가?
- 인상 깊었다고 생각한 부분과 연결 지어 감상과 생각을 적을 때, 근거를 잘 제시했는가?
- 댓글을 쓸 때, 자신 이외의 독자와 작가가 댓글을 읽을 수 있다는 걸 잘 고려했는가?
- 다른 댓글 중 인상 깊은 댓글을 고르고 그 이유를 잘 제시했는가?

자기평가는 학습자가 스스로 자신의 수업 태도나 수업을 통한 능력 향상을 점검할 수 있기 때문에 해당 교수·학습 방안에 적절한 평가 방법이다. 그러나 수업 중 자기평가만으로는 수업 이후 학습자의 쓰기 능력 향상을 확인할 수 없고 교사가 학습자의 쓰기 능력 향상을 평가할 수도 없다.

이를 보완하기 위해 본 연구는 포트폴리오 평가를 추가하고자 한다. 포트폴리오 평가는 학습자가 자신의 수행 과정 또는 결과를 기록하고 이를 평가하는 평가 방법이다. 본 연구에서 제시하고자 하는 포트폴리오 평가용 문항은 다음과 같다.

| | 그렇다 | 보통이다 | 아니다 |
|--|-----|------|-----|
| <p>웹툰 댓글을 쓰기 전, 작품에 대한 자신의 의견과 평가를 뒷받침할 근거를 찾았는가?</p> <p>본인이 판단하기에 적합한 근거를 찾았다면 그렇다 근거를 찾았으나 적합하지 않아 댓글을 쓸 때 활용하지 못했다면 보통이다 근거를 찾지 않았다면 아니다</p> | | | |
| <p>웹툰 댓글을 쓰는 중, 다른 독자와 작품의 작가를 고려하며 댓글을 썼는가?</p> <p>다른 독자와 작가 모두를 고려했다면 그렇다 둘 중 한쪽만 고려했다면 보통이다 둘 다 고려하지 않았다면 아니다</p> | | | |

| | | | |
|--|--|--|--|
| <p>웹툰 댓글을 쓰고 난 후, 다른 독자의 댓글을 읽고 해당 댓글에 대해 비판했는가?</p> <p>작품을 근거로 제시하여 비판했다면 그렇다</p> <p>해당 댓글에서 비판할 부분을 찾았으나 근거를 찾지 못했다면 보통이다</p> <p>다른 독자의 댓글을 읽고 비판할 생각이 없었거나 다른 독자의 댓글을 아예 읽지 않았다면 아니다</p> | | | |
|--|--|--|--|

〈표8〉 포트폴리오 평가용 문항

포트폴리오 평가는 수업 이후에 진행한다. 학습자들에게 위의 포트폴리오 평가용 문항을 주고 웹툰을 읽고 댓글을 쓸 때마다 포트폴리오 평가용 문항을 작성하게끔 한다. 일정 기간이 지나, 학습자들이 포트폴리오 평가 항목을 제출하면 이를 바탕으로 교사가 학습자의 쓰기 능력 향상 등을 점검하고 평가한다.

포트폴리오 평가는 본 연구의 목적을 달성하기 적합하다. 포트폴리오 평가는 수업 이후 웹툰 댓글 쓰기 활동을 통한 학습자의 온라인 공간에서의 의사소통에 대한 태도와 쓰기 능력 변화를 확인할 수 있기 때문이다.

다음은 지도 및 수업 관련 유의점에 대해 제안하고자 한다. 교수·학습 지도안에서 제시할 유의사항은 크게 수업 내적인 요소와 수업 외적인 요소로 분류했다. 수업 내적인 요소는 작품 감상을 통한 댓글 쓰기 활동 중 학습자들이 느낄 수 있는 어려움을 위주로, 수업 외적인 요소는 스마트폰을 포함한 기기 관련 부분과 교육환경 부분 등으로 분류했으며 이를 바탕으로 지도 및 수업 관련 유의사항을 살펴보고자 한다.

우선 수업 내적인 요소에 따른 유의점은 학습자가 댓글 구상하기, 댓글 쓰기 등 학습활동 자체에 어려움을 느끼는 경우에 대한 유의점이다. 학습자가 댓글 구상과 쓰기, 근거 제시하기 등의 학습활동에 대해 어려움을 느낀다면 교사는 학습자가 참고할 수 있도록 직접 시범을 보이는 방법을 통해

이를 해결할 수 있다. 학습자가 이전 수업에서 학습한 내용을 참고하여 학습활동을 진행할 수 있도록 지도하는 방법도 있다. 예를 들어, 학습자가 작품 속 표현이나 연출이 적합하지 않다고 느끼면서도 그 근거를 찾지 못하고 있다면 7차시 또는 9차시의 학습활동을 떠올릴 수 있도록 지도할 수 있다.

수업 외적인 요소에 따른 유의점은 학습활동에 필요한 기기 부족과 교육환경 관련 유의점이다. 해당 수업은 학습활동이 개별 활동이라는 전제 하에 구성되었으나 스마트폰 등 기기가 없는 학습자가 있을 수 있다. 이런 경우에는 교사가 미리 학급 상황을 조사하여 모둠별 활동을 변경하는 등의 방법으로 해결할 수 있다. 교육환경 관련 문제 상황은 웹툰을 제공하는 웹사이트가 수업에 비협조적인 경우 등 실제 댓글란을 활용할 수 없는 경우를 예로 들 수 있다. 이러한 경우에는 최대한 실제 웹툰 댓글란과 동일하게 학습지 등을 제작해 학습활동을 진행하도록 한다.

이를 모두 적용한 구체적인 교수·학습 지도안은 다음과 같다.

| 대상 | 고등학교 1학년 | 차시 | 대단원 12차시 / 12차시 |
|-------|---|----|-----------------|
| 단원 | 4. 소통의 힘 - 대단원 마무리 창의·융합 활동 | | |
| 학습 목표 | <ul style="list-style-type: none"> • 읽기가 서로 영향을 주고받으며 소통하는 사회적 상호 작용임을 이해하며 읽는다. • 매체에 드러난 관점이나 표현방법의 적절성을 평가하며 읽는다. • 쓰기가 의미를 구성하여 소통하는 사회적 상호 작용임을 이해하고 글을 쓴다. • 주제, 독자에 대한 분석을 바탕으로 타당한 근거를 들어 설득하는 글을 쓴다. | | |
| 성취 기준 | <p>[10국02-01] 읽기는 읽기를 통해 서로 영향을 주고받으며 소통하는 사회적 상호 작용임을 이해하고 글을 읽는다.</p> <p>[10국02-02] 매체에 드러난 필자의 관점이나 표현 방법의 적절성을 평가하며 읽는다.</p> | | |

| | | | |
|-------------|---|---|--|
| | <p>[10국03-01] 쓰기는 의미를 구성하여 소통하는 사회적 상호 작용임을 이해하고 글을 쓴다.</p> <p>[10국03-02] 주제, 독자에 대한 분석을 바탕으로 타당한 근거를 들어 설득하는 글을 쓴다.</p> | | |
| 지도상 유의점 | <p>기기를 이용하여 학습자들이 직접 활동해보는 것이 중심이므로 수업의 방향이 틀어지거나 분위기가 어수선해지거나 산만해지지 않도록 유의한다. 더불어 장애 관련 소재를 사용하고 있으므로 학습자 중 일부 또는 실제 댓글 양상에서 차별적이거나 혐오적인 표현이 나올 경우를 대비하여 이에 대한 대응책을 준비해야 한다.</p> | | |
| 수업 매체 | <p>활동지 및 화면을 통한 작품 부분 제시</p> | | |
| 단계 | 교수·학습 내용 | 교수·학습 활동 | 유의사항 |
| 도입 (5분) | 활동지 및 과제 확인 (2분) | <p>지난 시간에 나누어주었던 활동지를 가지고 왔는지 과제를 했는지 확인한다.</p> <p>수업 진행에 대해 안내하고 본시 학습 목표를 확인한다.</p> | <p>활동지 분실이나 과제 미흡에 대한 대처에 유의한다.</p> <p>특히 과제 미흡은 수업 진행에 치명적이므로 지난 차시의 과제의 중요성을 강조하고 과제에 대해 반드시 자세하게 안내해야 한다.</p> |
| | 수업 안내 및 본시 학습 목표 확인 (3분) | | <p>관서를 통해 학습 목표를 학습자들이 수업동안 확인할 수 있도록 한다.</p> |
| 전개 (39분) | 탐구하기 활동의 과제 확인을 통한 내용 정리 (3분) | <p>과제로 제시했던 탐구하기 활동을 통해 등장인물의 특징 및 상황을 확인하여 내용을 정리한다.</p> | <p>인물관계를 간단하게 판서로 정리하여 학습자들이 한눈에 내용을 다시 떠올릴 수 있도록 한다.</p> <p>인물관계에 대해 학습자</p> |

| | | |
|--|---|---|
| | | <p>와 질의응답 형식으로 진행할 경우에는 학습자가 스스로 답할 수 있도록 지도한다.</p> <p>인물관계에 대해 답변할 때, 학습자가 답변과 더불어 해당 답변처럼 추정한 이유 또는 근거도 함께 답할 수 있도록 지도한다.</p> |
| <p>탐구하기의 '인상 깊었던 부분'에 대한 과제 의견 공유하기 (5분)</p> | <p>탐구하기 중 '인상 깊었던 부분'을 발표를 통해 서로 공유하여 소통하도록 한다.</p> | <p>학습자들이 발표에 대해 어색해하거나 자신 없어할 경우를 대비해야 한다.</p> <p>교사가 직접 자신의 감상을 먼저 이야기해줄 수 있도록 준비한다.</p> <p>화면을 통해 작품의 해당 부분을 직접 다 같이 확인할 수 있도록 한다.</p> |
| <p>인상 깊었던 부분을 중심으로 감상과 근거 제시하기 및 댓글 구상하기 (12분)</p> | <p>인상 깊었던 부분을 중심으로 감상을 쓰고 그 근거를 찾는 활동을 한다.</p> | <p>작품 내용 등을 부분적으로 확인하고 댓글을 올리기 위해 스마트폰을 활용하도록 하되, 학습자들이 다른 일을 하지 않도록 주의를 기울여 감독한다.</p> <p>댓글을 읽는 주체가 다른 독자와 작가라는 사실을 염두하고 활동을 할 수 있도록 안내한다.</p> <p>실제 웹툰 댓글의 양상을 고려하여 실제 웹툰 댓글과 유사한 분량(네이버 웹툰 기준 500자)으로 쓰기 활동을 할 수 있도록 지도한다.</p> <p>해당 활동을 어려워하는</p> |

| | | |
|---|---|---|
| | | <p>학습자가 있다면 소단원 (1)에서 오은의 ‘이유 있는 여유’를 통해 글쓴이의 주장과 근거를 탐구했던 학습활동을 토대로 예시를 들어 참고할 수 있도록 지도한다.</p> |
| <p>다른 사람의 댓글을 읽고 자신의 댓글과 비교하여 살펴보거나 분석하기 (6분)</p> | <p>다른 사람의 댓글 중 인상 깊었던 댓글에 대해 그 이유를 찾아보는 활동을 진행한다.</p> | <p>시간상 댓글란에 최신 쪽에는 학습자들이 올린 댓글들이 올라올 것이므로 이에 주의하여 수업을 진행한다.</p> <p>교육적으로 부적절한 내용 등에 대한 학습자의 질문이나 문의가 있을 경우에는 해당 댓글이 왜 부적절한지를 설명하고 이러한 댓글이 어떠한 문제점을 야기할 수 있는지를 학습자들에게 전달한다.</p> |
| <p>다른 사람의 댓글에 대한 의견 등을 공유하기 (13분)</p> | <p>실제 다른 사람의 댓글에 대한 의견을 이번에는 발표를 통해 다른 학습자와 공유한다.</p> | <p>학습자들의 발표가 잘 이루어지지 못할 경우를 대비해 교사가 자신의 예시를 준비하여 상황에 맞춰 사용한다.</p> <p>되도록 화면을 통해 학습자들이 그 댓글을 직접 확인할 수 있도록 해줄 수 있게 한다. 기타 환경적 여건이 되지 않으면 베스트 댓글을 위주로라도 적용해보도록 한다.</p> <p>다른 사람의 댓글에 대한 의견을 발표하는 중, 학습자가 비판이나 의견 공유가 아닌 과도한 비난 등으로</p> |

| | | | |
|-------------|-------------------------------|--|--|
| | | | 이어나가지 않도록 주의하도록 한다. |
| 마무리 (6분) | 자기평가 활동 진행 (3분) | 자기평가 활동을 진행하면서 학습자들이 오늘 활동에 대해 자기평가를 통해 반성하고 성찰할 수 있도록 지도한다. | |
| | 자기평가를 통한 반성 및 대단원 총정리 (2분) | 학습자들이 자기평가를 통해 반성할 수 있도록 지도하고 대단원의 학습내용을 간단하게 정리한다. | 대단원의 학습내용 정리는 교과서를 되돌아보며 학습 목표와 지난 학습활동을 돌아보는 방식으로 진행한다. |
| | 다음 차시 예고 (1분) | 다음 시간부터 진행할 대단원에 대한 간단한 안내를 진행한다. | |

〈표9〉 (마) 교과서 활동 재구성 교수·학습 지도안

V. 결 론

기술이 점차 발전하면서 일상 속 의사소통 양상에도 변화가 찾아왔다. 과거와 달리 시공간의 제약은 사라져 언제 어디서나 쉽고 간편하게 타인과 연락을 주고받을 수 있게 되었다. 청소년은 이러한 시대 변화의 가장 큰 수혜자로 온라인을 통해 자유로운 문화생활을 즐기게 되었다.

그러나 국어교육에서는 이와 같은 변화를 교육 내용에 다양하게 반영하지 못하고 있다. 이와 같은 문제점을 해결하기 위해 관련 논의가 진행되었으나 구체적인 방안이나 대안 관련 논의에서 미흡한 부분이 있었다. 때문에 본 연구에서는 학습자의 실제 생활과의 연결성을 고려해 학습자들이 쉽게 접하지만 문제점이 있는 웹툰 댓글을 활용한 온라인 공간에서의 쓰기 교육의 구체적 방안에 대해 연구하고자 하였다.

II장에서는 실제 웹툰 댓글 사례를 통해 웹툰 댓글의 현황과 문제점을 분석하고 이를 통해 관련 교육의 필요성에 대해 논의했다. 접근성을 고려하여 선정된 조회 수 요일별 1위 웹툰 작품의 베스트 댓글을 통해 실제 웹툰 댓글이 흥미 위주의 반응이 대부분인 점을 발견했고 이러한 경향이 청소년 학습자들의 가치판단에 부정적인 영향을 줄 수 있다고 보았다. 더 나아가 가치판단 능력을 상실하고 악성댓글 문화를 재생산하는 등의 위험성이 있기 때문에 주체성 있는 댓글 쓰기를 할 수 있도록 교육할 필요가 있음을 확인했다.

III장에서는 2015 국어과 교육과정과 댓글 쓰기 교육을 연결하여 살펴보았다. 2015 국어과 교육과정에서 제시한 핵심역량을 통해서도 댓글 쓰기 교육이 핵심역량의 함양을 가능하게 하는지에 대해 논의했고 쓰기, 문학, 매체 영역의 성취기준을 분석하여 댓글 쓰기 교육과 연결될 수 있는 성취기

준에 대해 검토했다.

IV장에서는 III장에서 검토한 내용을 바탕으로 학습 목표를 설정하여 교수·학습방안을 설계했다. 대상 학년은 고등학교 1학년으로 설정하여 (마) 교과서에 제시된 대단원 마무리 활동인 '글쓴이에게 편지 쓰기' 활동을 재구성하여 교수·학습 방안을 제안했다.

본 연구는 댓글 쓰기 교수·학습 방안에 대해 탐구했다는 점에서 의의가 있다. 하지만 다양한 교수·학습 방안을 제안하지 못했고 교수·학습 지도안을 실제 수업으로 구현해 효과를 확인해보지 못했다는 한계가 있다. 그러나 실제 수업에서 나타날 가능성이 있는 문제 상황 등을 검토하고 다양한 교수·학습 방안에 대한 연구로 논의를 확장할 수 있는 여지가 있기 때문에 이를 보완할 후속 연구를 기약하고자 한다.

[참고 문헌]

1. 기본 자료

- 박영목 외(2018), 『국어』, 천재교육.
- 신유식 외(2018), 『국어』, 미래엔 출판사.
- 교육부(2015), 『2015 국어과 교육과정에 따른 교과용도서 개발을 위한
집필 기준(국어, 도덕, 경제, 역사).』
- 교육부(2015), 『교육부 고시 제 2015-74호 [별책 5] 국어과 교육과
정』.
- 김동환 외(2019), 『문학』, 천재교육.
- 박영민 외(2018), 『국어』, 비상.
- 이삼형 외(2018), 『국어』, 지학사.
- 최미숙 외(2017), 『국어 교육의 이해』, 사회평론아카데미.
- 최원식 외(2018), 『국어』, 창비.

2. 논문 및 단행본

- 김대희(2015), 「매체 언어 교육의 한계와 변화 방향성」, 『독서연구』 3
7, 67-84쪽.
- 김수환(2013), 「웹툰 「미생」이 말하는 것과 말할 수 있는 것들」, 『안

- 과 밖 35』, 201-229쪽.
- 김정욱(2015), 「전통문화 교육 자료로서 웹툰의 활용에 대한 고찰 -〈신과 함께〉에 반영된 저승관을 중심으로-」, 『어문론집』 61, 171-200쪽.
- 김정자(2003), 「제 7차 국어과 교육과정과 작문 교과서 내용 분석 연구 : 전자 작문을 중심으로」, 『國語教育學研究』 16, 119-145쪽.
- 김종률(2011), 「문학 작품 ‘비평문 쓰기’의 문제해결 방안 연구 - 10학년 문학영역과 쓰기영역을 중심으로 -」, 『국어교육연구 49』, 187-188쪽.
- 김현수(2007), 「국어교육 : 국어 교과에 쓰이는 감상, 비판적 읽기, 비평 등의 용어에 대한 소고(小考)」, 『새국어교육 76』, 79-108쪽.
- 金賢洙(2008), 「악성댓글 문화에 대한 국어교육적 방안」, 『새국어교육』 80, 125-146쪽.
- 김혜련(2015), 「생태주의 비평 교육의 지향 - 국어과 중심 통합적 비평 교육의 가능성을 모색하며-」, 『문학교육학 46』, 159-194쪽.
- 김혜련(2016), 「비평에 대한 경험적 이해」, 『우리말교육현장연구 10 (2)』, 239-277쪽.
- 김혜련, 김혜숙(2014), 「‘비평(批評)’이라는 용어에 대한 반성적 고찰」, 『국어교육 147』 267-303쪽.
- 김희영(2004), 「전자말을 이용한 감상문 쓰기의 현장 연구 - 인터넷의 댓글을 이용하여-」, 『중등교육연구 15』, 133-191쪽.
- 노혜경(2018), 「탈코르셋 시대의 못생길 권리」, 『오늘의 문예비평 111』, 215-219쪽.
- 문광수 외(2013), 「베스트 댓글의 방향성이 일반댓글의 동조효과에 미치는 영향」, 『한국콘텐츠학회논문지』 13(12), 201-211쪽.
- 박영민(2014), 「스마트 교육 환경에 따른 쓰기 지도 방법의 전환」, 『國

- 『語教育學研究』 49(1), 51-76쪽.
- 설연경(2018), 「‘웹툰(Webtoon)’의 교육적 활용가능성 탐색 : 조형성, 서사성, 상호작용성 측면을 중심으로」, 『문화예술교육연구 13(1)』, 25-48쪽.
- 손연기(2007), 「댓글의 함의와 역기능 해소방안」, 한국정보문화진흥원, 8~9쪽.
- 여성가족부(2018), 『2018 청소년 매체이용 및 유해환경 실태조사 (기초 통계결과표)』, 연구보고 2018-17.
- 오택환(2009), 「인터넷 게시판을 활용한 작문 지도 방법」, 『새국어교육』 82, 341-364쪽.
- 임칠성(2017), 「디지털 소통과 국어교육」, 『한글』 317, 5-39쪽.
- 정영찬(2015), 「거점콘텐츠로서 웹툰의 활성화 방안 연구」, 『애니메이션 연구 11(3)』, 98-118쪽.
- 조국현(2007), 「인터넷 ‘댓글’의 텍스트유형학적 연구」, 『텍스트언어학』 23(23), 203-230쪽.
- 한국콘텐츠진흥원(2019), 『2019 웹툰 사업체 실태조사』, KOCCA 19-49.
- 한명숙(2018), 「웹툰의 문학적 기능과 문학교육의 과제」, 『문학교육학』 61, 355-387쪽.

3. 웹사이트

- “‘일반’과 ‘이반’을 합치면 305호? 성소수자 다룬 웹툰 <어서오세요, 305호에>”[웹사이트](2010년 1월 14일), URL:http://www.ohmynews.com/NWS_Web/View/at_pg.aspx?CNTN_CD=A0001300943
- “‘몸매 너무 부각’ 성적 대상화 논란에 웹툰 작가의 피드백”[웹사이트](2017년 8월 10일), URL:<https://news.joins.com/article/21833595>
- “[만화로 본 세상] 이연 <화장 지워주는 남자>”[웹사이트](2018년 7월 30일), URL:<http://weekly.khan.co.kr/khnm.html?mode=view&artid=201807231435551&code=116>
- “네이버웹툰, 악플 방지 AI “클린봇” 적용... 모바일웹, PC 우선 시행”[웹사이트](2019년 6월 27일), URL:<https://www.webtooninsight.co.kr/Forum/Content/6126>
- “방송심의로 보는 ‘기안84’ 혐오와 차별의 언어”[웹사이트](2019년 5월 17일), URL:<https://www.nocutnews.co.kr/news/5152262>
- “암 치료 받는데 “죽어라” 악플... 눈물로 그리는 웹툰”[웹사이트](2017년 9월 8일), URL:http://www.ohmynews.com/NWS_Web/View/at_pg.aspx?CNTN_CD=A0002331015
- 11화 땅에서 움튼 날개 - 김현정 작가[웹사이트](2019년 10월 15일), URL:<https://comic.naver.com/webtoon/detail.nhn?titleId=733081&no=11&weekday=wed>
- 13화 보이는 것 - 김가연 작가[웹사이트](2019년 10월 22일), URL:<https://comic.naver.com/webtoon/detail.nhn?titleId=733081&no=13&weekday=wed>

249화 세미나 2[웹사이트](2019년 5월 14일), URL:<https://comic.naver.com/webtoon/detail.nhn?titleId=626907&no=251&weekday=wed>

3화 낸시와 라라[웹사이트](2019년 9월 17일), URL:<https://comic.naver.com/webtoon/detail.nhn?titleId=733081&no=3&weekday=wed>

66화[웹사이트](2019년 8월 1일), URL:<https://comic.naver.com/webtoon/detail.nhn?titleId=710754&no=66&weekday=fri>

90화. 인간의 본능[웹사이트], URL:<https://comic.naver.com/webtoon/detail.nhn?titleId=728015&no=90&weekday=sat>

국어_MiraeN엠티쳐[웹사이트], URL:<https://www.m-teacher.co.kr:444/tbook/tbookContList.mrn?menuValue=&menuSubjectCate=001&tbookIdx=179&myTextbookSelection=§Cd=&usesTypeA=&scGrade=003&contIdx=&curriCd=003&smartStatus=Y&usesTypeG=>

네이버 웹툰[웹사이트], URL:<https://comic.naver.com/webtoon/weekday.nhn>

뱃글[웹사이트](2016년 1월 3일), URL:<https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=3474408&cid=58439&categoryId=58439>

뱃글문화[웹사이트], URL:<https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1222576&cid=40942&categoryId=32854>

스낵컬처[Snack Culture][웹사이트](2016년 12월 20일), URL:<https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=3586123&cid=59277&categoryId=59283>

'악플 정글'에 방치된 웹툰... "연재를 중단합니다"[웹사이트](2019년 11월

30일). URL:<https://www.hankookilbo.com/News/Read/201911220085016129>

웹툰[webtoon][웹사이트](2020년 6월 7일), URL:<https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=371045&cid=42028&categoryId=42028>

재미있는 댓글 통계 이야기[웹사이트](2016년 10월 25일), URL:<https://nter.naver.com/naverletter/189676>

ABSTRACT

Suggestion of teaching writing comment in Online

- a focus on comment of webtoons -

Park, Se-eun
Korean Language Education Major
Graduate School of Education
Sungshin Women's University

The purpose of this study was to explore the methods centered on writing critical comment at webtoon comments. It is based on the need for writing education about online comment. In the online space, communication methods and aspects are diversified. Comments are also one of the ways to communicate in the online space. Unlike email, chat rooms, and SNS, they are characterized by public and social characteristics. However, this nature of comments has been exploited and used to criticize others or produce groundless rumors without the original function of the comments. As this condition of online, students are exposed bad words and rumors.

In particular, webtoon comments tend to express spontaneous emotional reactions mainly, so many articles that do not properly judge the value are occupied. When webtoon comments mainly consumed by adolescent learners show this tendency, adolescent learners may unconsciously reproduce it.

Therefore, this study explored how to write a comment based on web

toon comments. The exploration of educational methods was conducted in a manner that was elaborated into teaching and learning guidance based on research on the nature of webtoon comments and the possibility of cultivating core competencies.

부 록

◆ 학습 목표

- 읽기가 서로 영향을 주고받으며 소통하는 사회적 상호 작용임을 이해하며 읽는다.
- 쓰기가 의미를 구성하여 소통하는 사회적 상호 작용임을 이해하고 글을 쓴다.
- 매체에 드러난 관점이나 표현방법의 적절성을 평가하며 읽는다.
- 주제, 독자에 대한 분석을 바탕으로 타당한 근거를 들어 설득하는 글을 쓴다.

작품을 읽고 댓글로 소통하는 쓰기 활동

▶ 작품 탐구하기

(1) '땅에서 움튼 날개'의 등장인물이 서로에 대해 어떻게 생각하였는지를 떠올리며 처했던 상황에 대해 적어봅시다.

‘나’

형

부모님

(2) '땅에서 움튼 날개'의 즐거리를 간단하게 정리해봅시다.

(3) '땅에서 움튼 날개'를 읽고 인상 깊었던 부분을 적어봅시다.

▶ 댓글 내용 구상하고 직접 작성해보기

(1) 댓글에 적을 나의 감상을 정리해봅시다.

① 위에 썼던 인상 깊었던 부분과 연결 지어 작품에 대한 나의 감상과 생각을 써봅시다.

② 위와 같이 생각한 근거를 써봅시다.

(2) 작가와 다른 독자가 댓글을 볼 수 있다는 점을 고려해서 댓글을 쓰고 올려봅시다.

(3) 다른 댓글 중에서 가장 인상 깊은 댓글을 고르고 그 이유를 말해봅시다.

▶ 평가하기

다음 항목을 통해 이번 학습 활동에 대한 자기평가를 해봅시다.

| | 그렇다 | 보통이다 | 그렇지 않다 |
|---|-----|------|--------|
| <p>학습활동을 위해 미리 제시되었던 과제를 잘 수행했는가? 과제를 했다면 (그렇다) 일부만 했다면 (보통이다) 아예 하지 않았다면 (그렇지 않다)</p> | | | |
| <p>작품의 내용에 대해 적극적으로 고민하고 깊이 생각했는가? 고민하고 의문점을 해결했다면 (그렇다) 읽기는 했지만 의문점에 대해 생각하지 않았다면 (보통이다) 그냥 읽기만 하고 아무 것도 생각해보지 않았다면 (그렇지 않다) (※ 만약 의문점이 없었다면 수업시간에 자신의 의견과 다른 의견에 대한 차이점에</p> | | | |

| | | | |
|---|--|--|--|
| <p>대한 의문을 기준으로 작성해주세요.)</p> | | | |
| <p>인상 깊었다고 생각한 부분과 연결 지어 감상과 생각을 적을 때, 근거를 잘 제시했는가?</p> <p>감상과 의견에 대한 근거를 모두 제시했다면 (그렇다)</p> <p>감상이나 의견 중 일부에만 근거를 제시했다면 (보통이다)</p> <p>근거를 제시하지 못했다면 (그렇지 않다)</p> | | | |
| <p>댓글을 쓸 때, 자신 이외의 독자와 작가가 댓글을 읽을 수 있다는 걸 잘 고려했는가?</p> <p>독자와 작가를 생각해서 썼다면 (그렇다)</p> <p>독자 또는 작가 중 일부만 고려했다면 (보통이다)</p> <p>아무도 고려하지 않고 그냥 썼다면 (그렇지 않다)</p> | | | |
| <p>다른 댓글 중 인상 깊은 댓글을 고르고 그 이유를 잘 제시했는가?</p> <p>이유를 함께 제시했다면 (그렇다)</p> <p>이유를 제시하지는 못했지만 인상 깊은 댓글을 찾았다면 (보통이다)</p> <p>인상 깊은 댓글도 찾지 못했다면 (그렇지 않다)</p> <p>(※ 만약 인상 깊은 댓글이 없었다면 인상 깊은 댓글이 없었던 이유를 구체적인 댓글을 예시로 제시할 수 있다면 (그렇다), 구체적인 예시는 없으나 이유를 제시할 수 있다면 (보통이다), 이유를 제시할 수 없다면 (그렇지 않다)로 표기하세요.)</p> | | | |