

# 두근두근 영화학교

## 저자소개

### 김지현

대학교에서 불어교육을, 대학원에서 영화이론을 전공한 후 영상정책과 문화를 연구하고 가르치고 있습니다. 영화를 통해 사람들의 시야를 넓히고 감성을 풍부하게 하는 일에 기여하고자 합니다.

### 김수지

대학교에서 종교학과 인류학(부전공)을, 한국예술종합학교 영상원에서 영화 연출을 공부했습니다. 영상미디어센터 미디어엑트에서 시민과 청소년을 대상으로 한 다양한 미디어교육 프로그램을 기획하고 운영하였습니다.

### 장문정

문화예술관련 단체/기관에서 일하며 교육과정 기획 및 운영, 교재개발, 연구, 인력양성 등에 참여해왔습니다. 자연과 더불어 놀며 성장하는 아이들의 교육환경에 관심이 많습니다.

### 경희령

미디어교육을 통해 다양한 사람들과 소통하는 것을 직업으로 생각하며 교재개발, 연구, 프로젝트 자문, 공동체교육 등 미디어교육과 관련한 다수의 활동을 하고 있다.

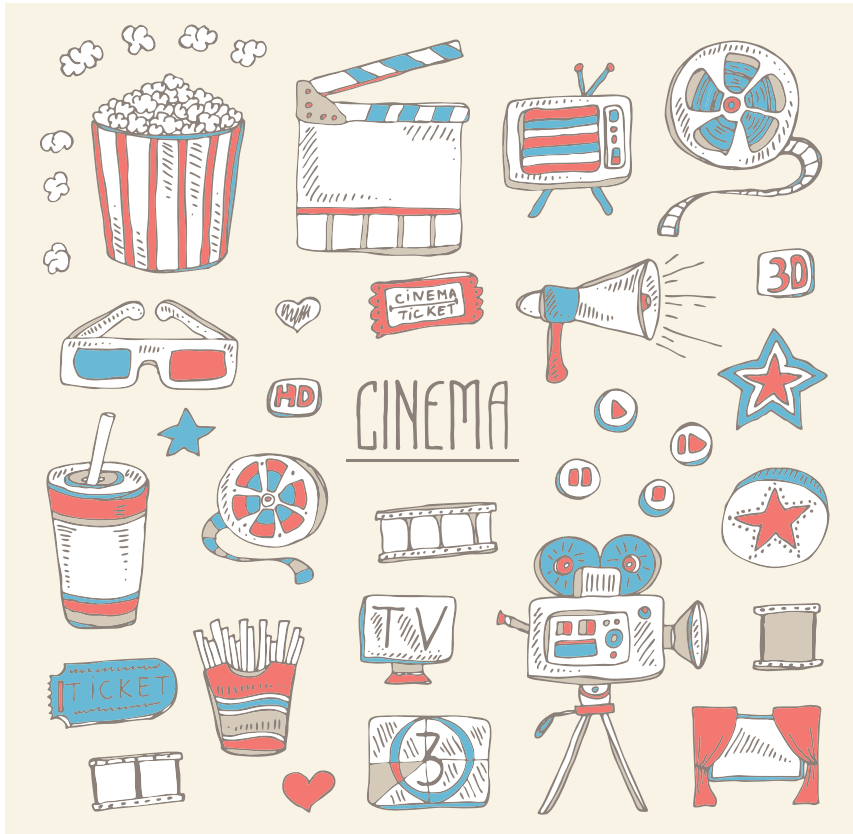
### 정은지

대학교에서 윤리 교육과를 졸업하고 현재 중학교에서 도덕 교사로서 근무하고 있습니다. 학생들이 좀 더 자존감을 가지고 행복한 삶을 살아가길 바라며, 이에 도움이 되고 싶다는 마음으로 학교에서 학생들과 함께 생활하고 있습니다.



영화로 배우는 직업&사회

# 두근두근 영화학교 #03





## 들어가며

영화 안에 갈등과 위기는 늘 존재하고, 이를 해결해 나가는 주인공의 여정에서 드는 감정이 영화의 주제이기도 합니다. 갈등과 위기를 해결하는 이야기는 현실에서도 끊임 없이 반복됩니다. 2020년은 누구도 예상하지 못한 코로나19의 영향으로 위기가 고조 된 해였습니다. 일상에서 마스크 착용이 의무화됐고, 아이들은 학교에 가지 못했으며, 장기간 이어지는 방역 전선에서 의료진은 지쳐버렸습니다. 하지만 이런 상황에서도 이웃 간 마스크를 나누고, 의료진의 노고에 감사를 전하는 릴레이 응원이 이어지는 등 갈등과 위기를 해결하려는 노력이 이어졌습니다. 같은 일을 되풀이하지 않기 위해 환경에 관심을 두고 고민하기 시작했고, 대면 활동과 수업을 대체하는 온라인 시스템 구축을 위해 다양한 플랫폼이 활용되기도 했습니다. 결국 백신이라는 대안이 떠오르고 있듯 영화도 갈등과 위기를 해결한 후 어떠한 결말에 이르게 됩니다.

본 교재는 주인공이 갈등을 해결하는 과정에서 도출하는 결말을 탐구 주제로 담았습니다. 구체적으로 빈부 격차로 생긴 갈등을 해결하는 주인공 혹은 주인공 가족의 모습을 보여주기도 하고, 과학의 비약적 발전으로 복제된 자신과 맞서 싸우는 주인공의 여정이 담겼으며, 공장식 축산으로 고통받고 있는 동물의 복지를 생각해볼 수 있습니다. 주요 직업 탐구 영역에서는 불과 10년 전 태동했지만 현재 대중적 직업으로 위상을 떨치고 있는 웹툰 작가에 대해 알아보고, 세계적 영화 시상식에서 한국 영화의 산업적 가치를 인정받기까지 숨은 조력자 역할을 한 영화 배급과 마케팅에 대해 알아봅니다. 삼국시대부터 이어져 오고 있는 바둑기사를 살펴 보면서 직업의 전통적 가치를 재조명합니다.

교재의 구성은 영화/예술/엔터테인먼트/스포츠, 과학/기술, 인문/사회 분야의 세 영역으로 구분하여 분야별 직업과 주제를 탐구할 수 있습니다. 영화 안팎의 인물을 통한 직업 탐구는 직업인이 되기까지 과정, 직업에 필요한 자질, 실제 직업인의 인터뷰를 통해 직업인의 현실적 고충과 보람을 접할 수 있습니다. 이전 교재에서 한 발 더 나아가 중학교 교과 교육과정 연계표를 활동 전에 배치하여 공교육과의 연계성을 높이하고자 했습니다. 교육 활동을 위한 영화 타임코드를 각 영화마다 제시하여 학교 수업 시간 대비 부족한 영화 감상 시간을 보완할 수 있습니다. 각 활동별 첨가한 Teacher's Guide를 통해 활동에 대한 의미, 활동을 통해 더 생각할 거리 등을 지도 시 참고할 수 있습니다.

CJ CGV는 영상미디어센터 미디어엑트와 함께 여러 해 동안 청소년 영화 교육 ‘두근 두근 영화 학교’ 사업을 해왔습니다. 극장에서 청소년들과 함께 영화를 보고 영화와 연계된 직업 및 주제 특강을 진행해 왔습니다. 올해 코로나19 상황으로 극장에서의 교육이 많이 이루어지지 못했지만, 코로나19 종식 이후 보다 많은 극장에서 예전처럼 배움의 기회가 많아지길 바라며, 보다 많은 교육자와 만나기 위해 온라인으로 영역을 확장해 영화 교육 자료와 교사 커뮤니티를 운영하고 있습니다. 본 교재와 두근두근 영화학교 홈페이지([gocinemaschool.org](http://gocinemaschool.org))의 교육자료를 통해 극장 외 다양한 교육 공간에서도 유용한 교육 자료로 쓰임이 활발해지길 바랍니다.

## 차례

들어가며 — 004

**1부 · 교재, 이렇게 활용하세요!** — 009

이 책의 구성 — 010

이 책의 활용 — 012

학교 교과목 연계 — 016

**2부 · 본격! 영화 탐구** — 019

영화  
예술  
엔터테인먼트  
스포츠

**히트맨** — 020

Activity ① 직업탐구: 웹툰작가 — 025

Activity ② 이야기 만들기 — 037

**기생충** — 048

Activity ① 직업탐구: 영화배급/마케팅 — 053

Activity ② 현대사회의 변동과 부의 양극화 현상 — 068

**봉오동 전투** — 074

Activity ① 직업탐구: 편집감독 — 079

Activity ② 일제강점기와 독립운동 — 094

**오목소녀** — 110

Activity ① 직업탐구: 프로바둑기사 — 114

Activity ② 경쟁과 실패의 교훈 — 127

과학  
기술

## 제미니 맨

— 136

Activity ① 직업탐구: 생명과학자

— 141

Activity ② 유전자 연구와 윤리 문제

— 150

## 천문

— 160

Activity ① 직업탐구: 공학자

— 165

Activity ② 천문기술, 천문과학의 진화와 발전

— 178

## 포드 대 페라리

— 188

Activity ① 직업탐구: 자동차디자이너

— 192

Activity ② 꿈과 열정

— 211

## 안도 타다오

— 218

Activity ① 직업특강: 건축가

— 223

Activity ② 현대 건축 양식과 철학

— 238

인문  
사회

## 배심원들

— 246

Activity ① 직업특강: 법조인

— 251

Activity ② 법의 의미와 역할

— 264

## 잡식가족의 딜레마

— 274

Activity ① 직업특강: 동물구조원

— 278

Activity ② 동물권과 동물복지

— 290

### 3부·별책 부록

수업에서 활용 가능한 워크시트 모음



**1부**

**/**

**교재,  
이렇게 활용하세요!**



## 이 책의 구성

이 교재는 극장뿐 아니라 학교와 미디어센터 및 주민센터, 복지관, 도서관, 문화시설 등 다양한 공간에서 영화를 통해 청소년들이 소통할 수 있게 도와주는 안내서 역할을 하도록 제작되었습니다. 자유학기제 프로그램으로 진로 체험을 위한 학습 교재로 활용할 수 있을 뿐 아니라 진로 교사나 영화 전공자가 아니라도 누구든 이 책을 활용하여 청소년들이 영화를 통해 다양한 직업과 주제를 알아보고 이야기를 나눌 수 있게 이끌어줄 것입니다. ‘교재’라는 딱딱한 명칭으로 이 책을 칭하고 있기는 하지만 <두근두근 영화학교>라는 제목이 지시하듯이 영화를 볼 때의 설레는 마음을 영화 교육을 통해 증폭시킬 수 있도록 도와주는 것이 이 책의 목적입니다.

이 책을 활용할 단위의 규모와 성격이 다를 수 있는 만큼 교육 시간과 인원수에 따른 교재 활용법이 1장에서 제시됩니다. 2장부터는 열 편의 영화별로 다양한 직업과 주제를 탐구하는 활동들이 실려 있습니다. 분리된 책자에는 이 2장에 실린 영화별 활동 가운데 교육 현장에서 직접 프린트하여 청소년들에게 배포해 활용할 수 있는 문제들이 모여 있습니다.

본 활동인 2장은 학교 교과목 연계표를 선두로 각각 직업탐구와 주제탐구의 두 가지 활동, 액티비티(Activity)로 구성되어 있습니다. 영화별 중등과정 교과목 연계표를 통해 학교 교과목과의 유기적 연계가 가능합니다. 첫 번째 액티비티는 영화와 연계된 직업을 탐색하는 부분입니다. 영화에서 드러나는 특정 직업이나 연결시켜 떠올려 볼 수 있는 직업세계를 피상적으로 묘사하지 않고 이 일을 하기 위해 필요한 적성과 자질 그리고 구체적인 준비 사항들을 서술하였습니다. 그럼으로써 각자가 가진 흥미와 적성을

고려하여 각 장이 보여주는 일의 세계를 연결시켜 생각해 볼 수 있게 했습니다.

두 번째 액티비티는 영화를 통해 이야기를 나눌 수 있는 주제 탐구를 위해 만들어졌습니다. 각 주제에 대하여 새로운 정보를 습득하고 각자가 지닌 의견들을 나누게 했습니다. 단순히 지식을 더 흡수하고 끝내지 않고 자신의 삶과 밀접한 문제로 받아들여 소화할 수 있도록 도와주는 활동들이 배치되었습니다. 각 주제에 대해서 알고 있는 지식이 없다고 하더라도 주제와 연동하여 이제까지 목격하고 느껴온 바들을 공유하도록 유도하는 문항들로 구성되었습니다.

이렇게 직업탐구를 행하는 'Activity 1'과 주제탐구를 위한 'Activity 2'앞에 '들어가기 전에'에서 영화의 내용과 교육의 방향을 제시했습니다. '교육 활동을 위한 영화 타임코드'를 통해 활동과 연계된 영화 내용을 선별해서 감상할 수 있습니다. 또한 액티비티로 구체적인 논의를 시작하기 전 '영화 감상 소감 나누기'를 통해 자연스럽게 영화 관람 후의 감상을 공유할 수 있게 했습니다. 각각의 액티비티에서는 학생들과 함께 할 수 있는 활동들을 질문의 형태로 제시합니다. 답이 정해져 있지 않은 질문들로 참여한 청소년들마다 다른 답을 개진하는 자리에서 심화되는 논의가 진행될 수 있도록 지도하는 분이 참조할 팁과 예시도 함께 제시했습니다. 별책에 실린 워크시트를 활용해 교육에 참여한 청소년의 수나 자리의 규모에 맞추어 원활히 소통이 가능하게 하고자 했습니다.



## 이 책의 활용

### 극장을 교육의 공간으로 활용

CJ CGV에서는 2016년부터 극장에서 청소년들에게 영화와 접목한 강의를 제공하는 ‘두근두근 영화학교’를 운영하고 있습니다. 영화와 관련한 직업인 특강 또는 주제 강연으로 구성된 본 프로그램은 가장 몰입도 높은 최적의 환경에서 영화를 관람한 후에 실시되기에, 청소년들에게 더욱 밀도 있는 문화적 경험과 교육적 체험을 제공할 수 있습니다.

### 영화의 사회적 가치를 다양한 교육 현장에서 접목

본 교재는 극장에서 이루어진 교육을 바탕으로 ‘영화를 통한 사회적 가치’가 다양한 공간과 조건에서도 확장 될 수 있도록 재구성되었습니다. 사회 공동체가 함께 고민해야 하는 과제들을 영화를 통해 학습하고 간접 체험하며 토론해 보는 이 과정은 우리의 청소년들에게 역량의 성장판이 될 것입니다.

### 다양한 교육 목적에 맞게 활용

영화에 등장하는 직업인의 삶을 탐색해보는 ‘진로 교육’, 영상 언어로써 영화를 이해하고 창작 과정을 알아보는 ‘영화 이해 교육’, 영화를 매개로 다양한 주제를 이해하고 토론하며 사고를 확장하고 표현하는 ‘미디어 리터러시 교육’ 등 다양한 목적에 맞추어 본 교재를 활용할 수 있습니다.

## 영화 교육 콘텐츠 공유 플랫폼으로 활용

두근두근 영화학교 홈페이지에는 제3권인 본 교재의 내용 외에도 앞서 발간된 제 1권, 2권 교재 내용, 그리고 현직 교사들의 활용 사례 또한 공유됩니다. ‘두근두근 영화학교’는 우리 모두가 함께 만들어가는 영화 교육 콘텐츠이자 플랫폼입니다. [gocinemaschool.org](http://gocinemaschool.org)에서 확인할 수 있습니다.

### ■ 교육 구성 예시

교육 목적	교육 활용	교재 활용 부분
진로 탐색	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 직업인 특강</li> <li>• 영화 속 직업 탐색</li> <li>• 나의 꿈, 나의 미래</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Activity ① 직업탐구</li> <li>• 직업인 인터뷰</li> </ul>
영화의 이해	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 영화 감상 소감 나누기</li> <li>• 영화 제작 과정 탐구</li> <li>• 장면 분석</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 〈홈페이지〉 영화 예고편 및 주요 정보</li> <li>• 들어가기 전에</li> <li>• 교재 활동을 위한 영화 타임 코드</li> <li>• 영화 감상 소감 나누기 질문</li> <li>• 영화 제작 과정 탐구</li> </ul>
주제 토론	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 영화 감상 소감 나누기</li> <li>• 영화 속 인물 탐색</li> <li>• 영화 속 주제를론과 일상생활에의 적용</li> <li>• 나의 의견 말하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 들어가기 전에</li> <li>• 교재 활동을 위한 영화 타임 코드</li> <li>• 영화 감상 소감 나누기 질문</li> <li>• Activity ② 주제탐구</li> <li>• 더 찾아보기</li> </ul>

### ■ 교육 구성 과정



영화를 본다.



진로탐색/ 영화의 이해/  
주제 토론 중 원하는  
교육 목적을 선택한다.



선택한 교육 목적별로  
교육상황에 맞게  
커리큘럼을 구성한다.



학생들과 영화를 활용하여  
유익한 시간을 보낸다.

## ■ 교육 커리큘럼 구성안

다음의 표들은 각 교육 목적별로 참여자 인원, 소요시간 등에 따라 변형 가능한 수업 형태의 예시입니다. 영화별 학교 교과목 연계표를 참고하여 다양한 교과목과 연계가 가능하므로 상황에 따라 탄력적으로 구성할 수 있습니다.

### 진로탐색

내용	인원	소요시간	세부내용
직업인 특강	제한 없음	30분	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 영화 감상 나누기</li> <li>• 직업 및 직업인 소개</li> <li>• 직업인이 되는 과정(삶과 직업)</li> </ul>
영화 속 직업 탐구	15명 내외	45분	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 영화 감상 나누기</li> <li>• 영화 속 인물 탐구 : 하는 일, 특성, 보람과 고민, 겪는 사건, 해결 과정 등</li> </ul>
나의 꿈, 나의 미래	10명 내외	90분	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 영화 감상 나누기</li> <li>• 영화 속 인물 탐구 : 하는 일, 특성, 보람과 고민, 겪는 사건, 해결 과정 등</li> <li>• 나의 꿈 탐색 : 내가 좋아하는 것, 잘 하는 것, 하기 싫은 것, 미래 비전, 관심 직업, 직업인이 되어 하고 싶은 일 등</li> <li>• 나의 꿈, 나의 직업 발표</li> </ul>

## 영화의 이해

내용	인원	소요시간	세부내용
영화 감상 나누기	제한 없음	30분	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 영화 감상 나누기</li> <li>• 제작자 소개 (감독/프로듀서/작가 등)</li> <li>• 인상 깊었던 장면(시퀀스)을 골라보고 이유 말하기</li> </ul>
영화 제작 과정 탐구	15명 내외	45분	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 영화 감상 나누기</li> <li>• 엔딩 크레딧 분석을 통해 주요 제작진 알아보기</li> <li>• 감독의 예전 작품 알아보기</li> <li>• 영화 제작 과정 및 제작자 인터뷰 찾아보기</li> </ul>
영화 장면 분석	10명 내외	90분	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 영화 감상 나누기</li> <li>• 등장인물과 주요 사건 분석</li> <li>• 내가 감독이 된다면, 영화의 인물, 줄거리, 결말을 어떻게 바꾸어 볼지 구상하고 발표하기</li> </ul>

## 주제 토론

내용	인원	소요시간	세부내용
영화 감상 나누기	제한 없음	30분	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 영화 감상 나누기 <ul style="list-style-type: none"> <li>– 영화에 대한 퀴즈</li> <li>– 포스트잇 붙이기</li> <li>– 감상문 또는 등장인물에게 편지쓰기</li> </ul> </li> </ul>
주제 강의	15명 내외	45분	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 영화 감상 나누기</li> <li>• 영화 속 주제 탐색 (교과목 연계 활용)</li> <li>• 영화 주제와 연관된 심화 자료 찾아 발표하기</li> </ul>
영화 속 이슈 토론과 일상생활에의 적용	10명 내외	90분	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 영화 감상 나누기</li> <li>• 영화 속 인물 탐색 : 어떤 인물이 등장하는지 분석하기</li> <li>• 영화 속 이슈와 해결 : 어떤 사건이 일어나고 어떻게 해결하는지 정리하기</li> <li>• 일상생활에 적용하기 : 우리 주변에서 유사한 이슈 찾기, 해결 과정과 대안 제시하기</li> <li>• 이슈에 관한 나의 의견 발표하기</li> </ul>



## 학교 교과목 연계

본 교재는 학교 교과목과 연계하여 활용이 가능합니다. 연계표에서 제시된 교과목 관련 학습교재로 영화가 바로 활용될 수 있을 뿐 아니라, 본 교재에서 다루고 있는 직업의 세계 외에도 영화와 연결하여 볼 수 있는 주제들이 많다는 점도 확인할 수 있습니다. 아래 내용은 2015년 개정 교육과정을 기준으로 한 <잡식가족의 딜레마>의 교과목 연계표입니다.

관련 키워드	연관 교과	2015 개정 교육과정		
		핵심 개념(가치)	내용 요소	성취기준
동물구조원	진로	건강한 직업의식 형성	직업인으로서의 직업윤리와 권리	9진02-05. 직업인이 공통적으로 갖추어야 할 직업윤리를 이해할 수 있다.
		자아이해 및 긍정적 자아 개념 형성	자신의 특성(적성, 흥미 등) 탐색	9진01-02. 다양한 방법으로 자신의 직업 흥미와 적성을 탐색할 수 있다.
		직업 정보의 탐색	직업 정보를 활용한 직업 이해	9진02-01. 다양한 직업을 분야별로 분류하고 각 직업이 하는 일을 설명할 수 있다.
				9진03-04. 관심 직업분야의 다양한 진로 경로를 탐색할 수 있다.
	과학	진로 설계와 준비	잠정적인 진로 목표 설정	9진04-03. 잠정적인 진로 목표와 관련된 다양한 교육, 진로 경로를 계획할 수 있다.
		과학과 진로	과학 관련 직업 탐색	9과07-01. 과학과 관련된 직업의 종류와 하는 일을 조사하고, 그 직업에 필요한 역량에 대해 토의할 수 있다 9과07-02. 현대 사회의 다양한 직업이 과학과 어떤 관련성이 있는지 예를 들어 설명하고, 미래 사회에서의 직업의 변화를 토의할 수 있다.

생태계	과학	진화와 다양성	생물 다양성의 중요성	9과03-03. 생물다양성 보전의 필요성을 이해하 고, 생물다양성 유지를 위한 활동 사례를 조사하 여 발표할 수 있다.
생태 윤리	도덕	책임	자연관	9도04-01. 인간과 자연이 조화를 통한 삶의 중요 성과 환경 보호의 필요성을 다각적으로 이해하 고, 생태 지속가능성의 관점에서 소비 생활과 환 경에 대한 가치관을 평가해 보며, 환경친화적인 실천 기술을 익힐 수 있다.

각 영화의 서두에 제시된 연계표를 참고하여 활용하는 교육 주체에 의해 확장성을  
지닐 수 있길 바랍니다.



2부

/

**본격!**  
**영화탐구**

2019

# 히트맨

AGENT JUN



감독 최원섭

등장인물 준(권상우), 덕규(정준호), 미나(황우슬혜), 철(이이경), 가영(이지원) 외  
상영시간 110분(15세 이상 관람가) | 배경 현대 한국

## 중학교 교과 교육과정 연계표

관련 키워드	연관 교과	2015 개정 교육과정		
		핵심 개념(가치)	내용 요소	성취기준
웹툰 작가	진로	건강한 직업의식 형성	직업인으로서의 직업윤리와 권리	9진02-05. 직업인이 공통적으로 갖추어야 할 직업윤리를 이해할 수 있다.
		자아이해 및 긍정적 자아 개념 형성	자신의 특성(적성, 흥미 등) 탐색	9진01-02. 다양한 방법으로 자신의 직업 흥미 와 적성을 탐색할 수 있다.
		직업 정보의 탐색	직업 정보를 활용한 직업 이해	9진02-01. 다양한 직업을 분야별로 분류하고 각 직업이 하는 일을 설명할 수 있다.
				9진03-04. 관심 직업분야의 다양한 진로 경로 를 탐색할 수 있다.
		진로 설계와 준비	잠정적인 진로 목표 설정	9진04-03. 잠정적인 진로 목표와 관련된 다양 한 교육, 진로 경로를 계획할 수 있다.
만화 (웹툰)	미술	연결	미술 관련 직업	9미01-05. 미술과 관련된 다양한 직업의 종류 와 특징을 이해할 수 있다.
		발상	주제와 의도	9미02-02. 주제에 적합한 표현 과정을 계획할 수 있다.
		제작	표현 매체	9미02-04. 주제의 특징과 표현 의도에 적합한 조형 요소와 원리를 탐색하여 효과적으로 표현 할 수 있다.
				9미02-05. 표현 매체의 특징을 알고 다양한 표 현 효과를 탐색할 수 있다.
				9미02-06. 주제와 의도에 적합한 표현 매체를 선택하여 활용할 수 있다.
이야기 (스토리텔링)	국어	목적에 따른 글의 유형	감동이나 즐거움을 주는 글	9국03-05. 자신의 삶과 경험을 바탕으로 하여 독자에게 감동이나 즐거움을 주는 글을 쓴다.



## 들어가기 전에

영화 〈히트맨〉의 주인공 준은 어린 나이에 교통사고로 부모님을 잃습니다. 준은 그림 그리는 것을 좋아하지만, 국정원의 비밀 프로젝트인 방패연에 투입되어 요원으로 성장하게 됩니다. 준과 비슷한 처지의 요원들로 구성된 이곳에서 준은 뛰어난 암살 요원으로 두각을 드러냅니다. 그러나 어린 시절부터 만화가를 꿈꾸었던 준은 위험한 임무를 수행하던 도중 죽은 것으로 위장해 요원 생활을 끝내고 웹툰 작가로서 제2의 인생을 살기 시작합니다.

웹툰 작가로서의 현실은 만만치 않습니다. 준은 심혈을 기울여 작품을 만들고 매회 업로드하지만, 준의 에피소드 아래에는 악플이 줄줄이 달리기 일쑤이고 팔조차 자신을 측은하게 바라봅니다. 래퍼가 꿈인 준의 딸 가영은 준에게 자신의 삶을 작품으로 승화시켜 보라고 조언합니다. 자신의 처지를 비관하던 준은 술김에 암살 요원이던 자신의 과거를 웹툰으로 그립니다. 그런데 뜻하지 않게 이것은 큰 반향을 일으키게 됩니다. 이로써 준은 국정원과 테러리스트의 표적이 되고 맙니다.

〈히트맨〉은 현실과 다소 거리감 있는 톤으로 진행되는 액션 코믹 영화이지만, 주인공 준이 웹툰 작가로서 하루하루를 사는 일상의 묘사를 살펴보면 웹툰 작가라는 직업을 탐색하고 창작 과정을窺어볼 기회를 제공합니다. 창작을 하는 사람과 현실의 관계를 바탕으로 이야기가 전개되는 만큼 이와 관련된 이야기들을 펼쳐나가고 영화를 활용해 다양한 활동을 이끌어낼 수 있습니다.

● 교재 활동을 위한 영화 타임코드

타임코드	소요시간	장면 내용
0:01:00~0:06:00	5분	어린 준은 가족 나들이 도중 교통사고로 부모님을 잃습니다. 고아들로 구성된 국정원의 비밀 프로젝트 '방패연'의 에이스 암살 요원으로 성장하지만, 만화가의 꿈을 버리지 못합니다. 그러다 테러리스트 제이슨을 암살하라는 단독 미션을 부여 받게 됩니다.
0:07:30~0:14:00	6분 30초	작전 도중 자신의 영정 사진을 남기고 사라진 준, 암살 요원 으로서는 죽은 것으로 관계자들에게 받아들이지만, 준은 웹툰 작가로서 새 삶을 시작합니다. 그가 꿈꿔왔던 것과 달리 마감과 편집장의 독촉에 시달리는 현실은 만만치 않습니다. 또한 수입이 거의 전무한 상황이라 아내 미나와 딸 가영 에게 천덕꾸러기 취급을 받습니다.
0:16:00~0:20:30	4분 30초	자신의 웹툰에 대한 악플에 시달리는 준, 가영에게 자신의 웹툰에 대한 피드백을 요청하는데 가영마저도 악평을 합니다. 래퍼가 꿈인 가영은 래퍼들이 하듯 자신의 이야기를 작품으로 만들어 보라고 조언합니다. 설상가상으로 연재도 강제 종료되고 준은 공사장에서 일하게 됩니다.
0:21:44~0:26:00	4분 16초	김풍, 기안84 등 유명 웹툰 작가들의 막대한 수입이 미디어에 공개되고 사람들이 감탄하지만, 준은 자신의 현실에 처참함을 느낍니다. 좌절해 술을 마신 준은 술김에 자신의 과거를 그리기 시작합니다.
0:26:00~0:31:00	5분	〈암살요원 준〉이라는 제목이 붙은 작품을 미나가 편집장에게 보내고 작품은 대박이 납니다. 가영이 쓴 가사를 본 후 가난한 현실을 떨치자고 결심한 준은 기밀 사항이 세상에 공개된다는 부담에도 불구하고 위험을 감수하기로 합니다.
0:34:00~0:37:00	3분	PC방에 들른 국정원 요원이 준이 그린 웹툰을 보게 됩니다. 이 웹툰이 방패연 프로젝트를 재현한 것임을 알아차린 국정원은 준을 추적하기 시작합니다.
0:44:40~0:46:10	1분 30초	준이 작품에서 묘사한 테러리스트 제이슨 역시 준을 쫓습니다. 제이슨은 편집장을 협박해 준의 거처를 알아낸 뒤 미나를 납치합니다.

**Teacher's guide.**

영화 <히트맨>은 코미디 액션극으로서 과장된 톤으로 현실을 묘사하고 있으나 웹툰 작가라는 직업을 가진 주인공을 전면에 내세움으로써 생활인으로서의 웹툰 작가라는 존재를 숙고할 기회를 제공해 줍니다. 영화를 출발점으로 삼아 실제 웹툰 작가가 되는 길과 작업 과정, 그리고 작품을 창작하는 과정이 어떻게 이루어지는지도 확인할 수 있게 합니다.

**영화 감상 소감 나누기**

1. 가장 공감이 가는 장면이나 대사는 무엇인가요?
2. 좋아하는 웹툰 작품들을 꼽아보고 어떤 점 때문에 좋아하는지 이야기해봅시다.
3. 자신이 웹툰 작가라면 어떤 소재로 작품을 만들고 싶은지 자유롭게 이야기해봅시다.



## Activity ① 직업 탐구: 웹툰 작가



제공: 롯데엔터테인먼트

웹(Web)과 만화를 의미하는 카툰(Cartoon)의 합성어인 웹툰은 이름에서도 확인할 수 있듯이 만화의 한 종류입니다. 1990년대까지만 해도 만화는 〈소년챔프〉, 〈윙크〉 등의 만화 잡지에서 연재되었고, 잡지에 실을 만화 작품들은 만화 잡지사 편집부가 결정했습니다. 2000년대에 인터넷이 발달하면서 인터넷 매체에 맞춰진 방식으로 만화를 그려 올리는 아마추어 만화가들이 대거 등장했고 포털사이트들이 전문 웹툰 서비스를 제공하게 되었습니다. 이야기를 만들고 그림을 그려 독자에게 재미나 감동을 준다는 점에서 웹툰은 인쇄 매체 만화와 비슷하지만, 인터넷을 통해 전달되는 만큼 분명한 차이가 있습니다. 인쇄 만화가 종이로 된 페이지를 넘기게 해 이야기를 전달하는 반면 웹툰은 회차별로 독자가 스크롤을 아래로 내리며 이야기를 확인할 수 있게 구성됩니다.

오늘날 한국 웹툰은 세계 최고 수준을 자랑하며 K웹툰 열풍을 일으키고 있습니다. 네이버는 미국에서 '라인웹툰', 일본에서는 '라인망가'라는 플랫폼을 성공적으로 열었고 올해 웹툰 시장 규모는 1조 5000억 원이 넘을 것이라 예상됩니다. 이처럼 다양한

경로로 창작되고 있는 웹툰 작품들은 콘텐츠 IP(Intellectual Property-지식재산권)의 역할을 할 수 있게 됩니다. 웹툰이 드라마나 영화로 만들어지고 새로운 팬덤을 구성하는 등 하나의 콘텐츠를 넘어 산업으로도 커다란 잠재력이 있는 것입니다. 이렇게 이야기 전달 매체의 강자로 떠오른 웹툰을 보며 웹툰 작가의 꿈을 키우는 청소년도 많아졌습니다. 오늘은 만화를 창작해 인터넷 매체에 발표하는 웹툰 작가에 대해 알아보는 시간을 가져봅시다.

### 웹툰 작가는 무슨 일을 하나요?

웹툰 작가는 이야기를 창작하고 이를 그림으로 그려 독자에게 전달합니다. 그림을 잘 그리는 능력은 중요하지만, 하나의 이야기를 기획하고 전개한 뒤 완성하는 능력도 그림 실력만큼이나 중요합니다. 이러한 점 때문에 그림을 그리는 작가와 스토리 작가가 팀을 이루어 웹툰을 제작하는 경우도 많습니다.

웹툰을 완성하기 위해서는 우선 어떠한 주제와 소재로 어떠한 톤과 호흡의 작품을 만들어낼지 구상해야 합니다. 이를 고민하는 단계가 바로 기획 단계입니다. 기획을 정리했다면 이제는 시놉시스를 작성해야 합니다. 기획한 바를 어떤 이야기로 만들지 글로 정리한 형태가 시놉시스입니다. 이야기의 전개 방식과 결말이 정리된 시놉시스 작업을 마친 후에는 각 화의 상황과 대사를 만드는 시나리오 단계를 거칩니다. 이렇게 이야기 만들기가 이루어진 다음에야 시각화 단계 작업이 가능해집니다. 시각화 과정의 첫 번째 단계는 콘티 작업입니다. 이 단계에서 컷 별로 캐릭터, 인물의 위치, 컷의 모양과 앵글, 배경, 대사, 효과음 등을 넣어 어떻게 보여줄지 결정합니다. 그다음 밑그림을 그리고 말풍선에 대사를 넣습니다. 이 작업은 작가에 따라 순서가 달라질 수도 있는데 대사를 넣는 작업을 식자 작업이라고 부르기도 합니다. 다음으로 컴퓨터 프로그램을 이용하여 배경 넣는 작업을 합니다. 그리고 채색이 이루어집니다. 이렇게 웹툰의 시각화 작업에는 태블릿 혹은 컴퓨터의 다양한 그래픽 관련 프로그램들이 필요합니다.

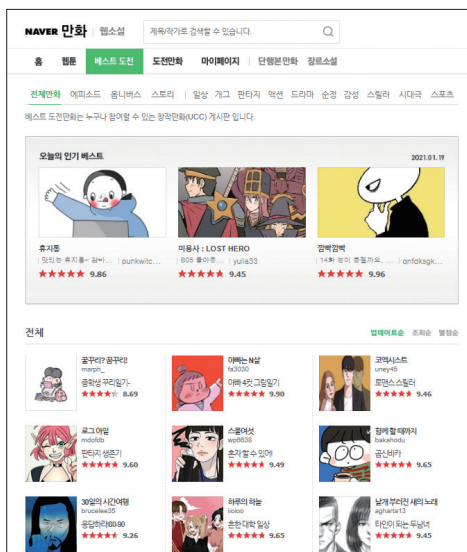
## ★ 웹툰 작업 단계

스토리 작업 과정			시각화 과정			
기획 및 취재	시놉시스 작성	시나리오 작성	콘티 작업	식자 작업	배경 넣기	채색 작업
어떠한 주제와 소재, 어떠한 톤과 호흡으로 이야기를 전달할 것인가 결정	이야기의 전개와 결말 정리	각 화의 상황과 대사 작성	연출의 요소-컷별 캐릭터, 인물 위치, 컷의 모양, 앵글, 배경, 대사, 효과음 결정	말풍선 작업 (식자 작업)	이야기의 상황을 설명해 줄 수 있는 배경을 그림	밑색을 칠하고 명함을 넣음

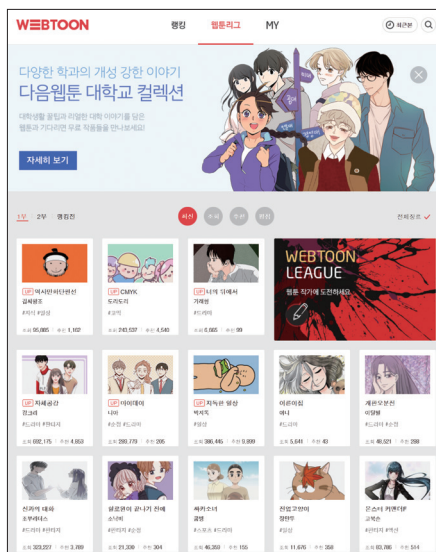
## 웹툰 작가는 어떻게 될 수 있나요?

먼저 웹툰을 서비스하는 포털사이트나 전용 플랫폼의 연재 작가가 되는 길이 있습니다. 2000년대 초반 인터넷 게시판이나 개인 홈페이지에 올라온 만화에 대해 네티즌들이 댓글을 달며 호응했고 이러한 소통이 활발해지자 여러 포털사이트들이 웹툰이라는 매체의 가능성에 눈을 뜹니다. 2000년대 초반에는 야후코리아가 ‘카툰세상’, 다음이 ‘만화 속 세상’을 통해 웹툰을 연재하는 서비스를 본격적으로 시작했습니다. 네이버는 이보다 몇 년 후에야 웹툰 서비스에 본격적으로 발을 디뎠으나 검색 시장에서 강자가 된 상황인데다 기획에 많은 노력을 쏟아 금방 강력한 웹툰 플랫폼으로 떠올랐습니다. 대부분의 웹툰을 무료로 열람하던 상황에서도 2013년 레진코믹스, 2014년 탑툰 등 유료 웹툰 플랫폼은 모바일 앱으로 콘텐츠를 제공하며 독자들이 웹툰을 구매하도록 이끄는 데 성공했습니다. 이후 포털사이트들은 신인 작가들이 웹툰 작가로 데뷔해 연재할 수 있는 관문 역할을 제도로 만들었고 이를 통해 새로운 웹툰 작가들이 배출되어 왔습니다.

네이버에서는 웹툰 작가 지망생들이 작품을 올릴 수 있는 ‘네이버 도전만화’ 게시판을 제공하고 있습니다. 다음은 ‘웹툰 리그’라는 랭킹전과 공모전을 개최합니다. 이렇게 주요 플랫폼들이 제공하는 작가 선발 프로그램에 자신이 창작한 웹툰 작품을 제출



출처: 네이버 웹툰



출처: 다음 웹툰

하여 작가로서의 도전을 시작할 수 있습니다. 오늘도 수만 명 이상의 작가 지망생들이 정식 연재를 위해 창작물을 올리고 있습니다. 하지만 여기서 선발되어 플랫폼과 계약하고 연재를 하게 되거나 단행본을 출간하는 사람은 전체 응모자 가운데 극히 일부인 만큼 웹툰 작가가 되는 경로는 치열한 경쟁의 장이기도 합니다.

그렇다면 경쟁을 거치지 않고서는 웹툰 작가로 활동할 수 없는 것일까요? 그렇지 않습니다. 인스타그램과 같은 SNS에 올린 ‘인스타툰’이 인지도를 얻으면서 거꾸로 플랫폼과 연계되어 작가의 활동이 확대되는 경우도 있습니다. 웹툰이 처음 등장했을 때 자신의 일상을 에세이툰이나 일상툰으로 소화한 콘텐츠가 네티즌의 호응을 얻었듯이 산업이 분류할 수 없는 다양한 취향과 영역의 콘텐츠들을 개인이 생산하면서 새로운 가능성을 열어가고 있습니다. 2018년 출범한 ‘딜리헵’처럼 누구나 자유롭게 자신의 작품을 올릴 수 있게 만든 플랫폼도 있습니다. 스타 웹툰 작가로 가는 길은 좁고 험하지만, 꾸준히 자신만의 작품 세계를 만들어나가며 독자들과 교류하고 싶다는 소망이 있는 모든 예비 작가들에게는 잠재적인 독자와 만날 수 있는 채널이 점점 확대되고 있습니다.

위의 웹툰 작업 과정에서 살펴보았듯이 웹툰 작가가 되기 위해서 필요한 자질은 그림을 잘 그리는 능력만이 아닙니다. 웹툰을 완성하려면 나만이 선보일 수 있는 차별화된 이야기를 기획하고 구상하며 이를 여러 컷의 흐름으로 연출하는 능력이 요구됩니다. 물론 웹툰의 가장 기본 단위인 컷이 그림으로 제시되기 때문에 스토리 작가와 그림 작가가 따로 있는 경우를 논외로 하면 드로잉 능력은 웹툰 작가의 기본기입니다.

머릿속에 떠올린 감각과 이미지를 그림으로 표현할 수 있으려면 점, 선, 면, 비례, 명암 등의 조형 요소를 학습하여 종이 위에 구현할 수 있는 기초 드로잉부터 인체 드로잉, 소실점과 투시의 개념을 익히고 적용하는 배경 그리기의 순서로 연습할 필요가 있습니다. 이렇게 기본기를 갖춘 후에는 자신의 이야기를 전달하기에 가장 적합하다고 여기는 그림체를 찾는 과정을 거쳐야 합니다. 웹툰이라는 매체는 하나의 그림으로 모든 것을 전달하는 일러스트나 회화 작품과는 다릅니다. 따라서 그림의 완성도에 집중하기보다는 이야기의 흐름을 전달하기에 적절한 자신의 방법을 갖추는 수단으로써 그림체를 다듬어 나가는 것이 더 중요합니다.

- 관련 학과 : 미술 및 애니메이션 학과를 비롯한 모든 사회과학 및 인문과학 전공
- 도움이 되는 과목 : 국어, 미술, 사회, 역사 등



### [난이도 하]

**실습 1.** 국정원의 최고 암살 요원으로 키워진 준은 만화를 그리는 게 꿈이었습니다. 재미있게 본 웹툰이나 만화를 꼽아보고 그 작품들에 관해 이야기해봅시다.

웹툰 제목	재미있었던 이유와 요소 (키워드 혹은 문장으로)
연애 혁명	주인공들이 서로 대화하는 방식에서 동질감을 느꼈고 실제로 내 주변 인물들과 비슷한 캐릭터를 보며 많이 이입할 수 있었다.
그레일기	캐릭터가 귀엽고 이야기가 짧아서 지루하지 않았다. 작가의 일상이 담긴 이야기여서 공감할 점이 많았다.
전지적 독자 시점	자신이 읽던 소설의 세계가 현실이 된다는 독특한 설정과 매력적인 그림체가 좋았다.

#### Teacher's guide.

웹툰을 좋아하는 청소년들이 자신이 좋아하는 작품을 활발하게 이야기하고 각 작품의 매력적인 요소들을 자유롭게 정리할 시간을 주도록 합니다. 웹툰을 즐기지 않는 청소년은 매체를 가리지 않고 자신의 마음에 오래도록 남는 이야기 혹은 작품이 무엇인지 떠올려 정리할 수 있도록 돕습니다.



### [난이도 중]

**실습 2.** 준은 인기 없는 웹툰을 그린다는 이유로 편집자의 냉대와 독자들의 악성 댓글을 받고 몹시 괴로워합니다. 또한 텔레비전에 나오는 유명 웹툰 작가들과 극명하게 대조되는 자신의 현실에 절망합니다. 이런 어려움을 감수하면서도 웹툰 작가로서 일을 해나갈 수 있게 만드는 힘이 무엇일지 이야기해봅시다.

준의 욕망	준은 자신이 창작한 작품이 사람들에게 사랑받아 생계를 이어갈 수 있기를 바란다.
준의 현실	올리는 작품마다 댓글로 처참한 피드백을 받으며 원하는대로 작품연재를 하기가 쉽지 않다. 흥행 작가가 아니라 원고료로 생계를 잇기가 힘들어 가족에게서도 무능한 사람 취급을 받는다.
준의 의지	훌륭한 작품을 만들어 안정적인 수입을 일구는 작가가 되어 가족이 서러워하지 않길 바란다.

또한 나에게 있어 일을 선택할 때 가장 중요한 요소가 무엇인지 각자의 생각을 적어봅시다.

첫 번째 우선순위	높은 연봉과 나의 적성에 맞는가
두 번째 우선순위	초과근무를 하지 않을 수 있는가
세 번째 우선순위	몇 십년 후 까지도 존속할 수 있는 직군인가

위에서 작성한 것을 바탕으로 나는 어떤 일을 하고 싶은지 적어보고 이 일을 하며 어떤 기쁨과 어려움이 있을지도 서술해봅시다.

나는 사람들을 즐겁게 하는 게 좋다. 그래서 수줍음이 많지만 방송에 나오는 코미디언이 되고 싶다. 코미디 프로그램이 더 이상 방영되지 않으면 코미디언으로서 수입이 보장되기 힘든 때가 오기도 한다는 걸 얼마 전에 알게 되었다. 그래서 생계를 위해 다른 일도 병행해야 할까, 라는 고민도 하게 된다. 이런 점이 코미디언으로서 살아가는데 어려움으로 느껴질 것 같다.

#### Teacher's guide.

준이 경제적으로 어려운 여건에도 불구하고 창작 활동을 유지하게 만드는 바탕이 무엇일지 생각하도록 이끌어줍니다. 직업 선택 시 경제적 이유 외에 어떠한 요소가 있는지도 살펴보고 세대별로 선호되는 일이 다른 이유도 짚어보며 위의 활동을 하는 동안 넓은 시야에서 직업 선택의 고려 사항을 생각해보도록 합니다.



## 다드래기 웹툰 작가 인터뷰



다드래기 웹툰작가는 2013년 <달땡이는 10년차>로 데뷔한 뒤 2014년부터 <거울아 거울아>, 2016년부터는 <안녕 커뮤니티>라는 작품을 연재했으며, 현재는 딜리헙에서 <얼렁뚱땅 병상일기>를 선보이고 있습니다. 학생들에게 웹툰을 가르치며 무대 애니메이션 제작과 도시재생사업에도 참여하며 활동 영역을 넓히고 있습니다.

### Q: 이제까지의 작품과 창작 배경을 소개해 주세요.

**A:** 생활툰인 <달땡이는 10년차>로 레진코믹스에서 데뷔했고 성소수자 이야기인 <거울아 거울아>, 노인들의 삶을 다룬 <안녕 커뮤니티>를 만들었습니다.

만화를 그리다가 오랫동안 쉬는 기간을 가진 후 창작의 감각을 회복하는 차원에서 진행한 생활툰이 바로 <달땡이는 10년차>입니다. 데뷔작 연재 중에 시작과 완결까지 한 <거울아 거울아>는 주변에 성소수자 친구들이 많아 당사자가 아닌 관찰자 시점에서 묘사한 드라마였습니다. 제 작품세계의 방향을 가늠하고 장편을 만드는 과정을 훈련할 기회가 되어 개인적으로 정말 좋아하고 아끼는 작품입니다. <안녕 커뮤니티>는 첫 장편입니다. 부모님께서 은퇴 후 살게 되신 곳이 고령화가 빠르게 이루어지고 있던 지역이라 노인의 비율이 압도적이었습니다. 이곳에 왕래하면서 노인의 삶이 얼마나 다양하고 흥미진진한지 알게 되었습니다. 어머니 간병을 위해 부모님 댁에 출퇴근하며 작업했는데 연재 도중 돌아가셔서 가슴 아픈 기억이 담긴 작품이기도 합니다. 주변을 들여다보고 생활인들의 삶에서 소재와 영감을 얻고 있습니다.

### Q: 웹툰 작가가 되겠다고 결심하게 된 계기가 있으신가요? 선생님이 경험하신 일과 어떤 연관이 있는지도 알고 싶습니다.

**A:** 어릴 적부터 시와 소설을 쓰는 작가가 되는 것이 꿈이었습니다. 초등학교 때 연쇄살

인이 난무하는 스릴러물인 첫 소설을 쓰고 친구들과 돌려보았어요. 중학교에 가서 일본 애니메이션을 좋아하는 친구를 만났는데 만화도 그리던 그 친구를 따라 지역의 프로 지향 만화 동호회에 가입했습니다. 당시 동호회에 친구와 저만 미성년자였고 대부분 만화가 지망생으로 이루어진 진지한 모임이었어요. 여기서 활동하며 만화에 인생을 걸고 싶다고 생각하게 되었습니다.

그렇게 저는 만화학과까지 진학했는데 졸업 즈음엔 출판 만화 시장이 무너지기 시작했던 터라 만화가의 꿈을 접고 서른두 살이 될 때까지 회사생활을 했습니다. 그 사이 웹툰 시장이 생겼지만 읽지 않았고요. 2007년 박완서 선생이 돌아가시기 전 <친절한 복희씨>를 퇴근길에 사서 읽었는데 노인인 본인만이 알 수 있는 노인의 이야기를 한 점이 인상 깊었어요. 그 책을 읽은 뒤 정말 오랜만에 이야기를 만들고 싶다고 생각했습니다. 어릴 때처럼 모험심이나 환상, 도전이 가득한 이야기를 만들 수는 없지만, 내가 할 수 있는 이야기는 내가 살아온 만큼 달라지고 다양해지는 게 아닐까 생각했습니다. 그 후 다시 만화를 그리게 되기까지 6년 정도 더 걸렸지만요. 아마추어들이 웹툰 시장에 자유롭게 자신의 작품을 공개할 수 있다는 것이 그 결심을 실행하게 하는데 큰 영향이 있었습니다.

**Q: 웹툰 작가가 되기 위해 필요한 자질이 무엇이라고 생각하시나요? 웹툰 작가가 되려면 어떤 준비를 해야 하는지도 알려주세요.**

**A:** 이야기를 전달하는 것과 시각적으로 아름다운 작품을 만드는 것 중 무엇을 더 잘하고 더 중시하는지에 따라 작품과 노선이 달라집니다. 이야기와 시각적 연출 모두를 담당하는 감독이 되고 싶다면 이야기 만들기에 관한 공부도 그림 공부만큼이나 중요합니다. 하지만 웹툰이 근본적으로 시각예술인 만큼 그림 공부를 끊임없이 해야 합니다. 그림 작업이 디지털 기기로 이루어지는 시대이지만, 지금도 드로잉 기초 실력을 쌓는 것은 굉장히 중요합니다. 그래야 본인의 의도에 맞는 혹은 트렌드에 맞는 작화가 가능해집니다. 요즘은 온라인 강좌도 굉장히 잘 되어 있고 유튜브 등을 통해서도 학습할 수 있습니다. 입시 미술 학원에 다니지 않고 독학을 하더라도 해부학 공부와 크로키는 많이 하는 것이 좋습니다. 또한 웹툰 작가는 주로 주간연재를 하므로 연재 기간 중 책을 읽거나 다른 콘텐츠

를 즐길 시간이 충분하지 않습니다. 이 때문에 준비 기간에 많은 책을 읽고 영화를 보며 소양을 닦고 시야를 넓히는 게 좋습니다.

**Q: 웹툰 작가로서 가장 보람을 느끼는 순간과 어려움을 느끼는 때는 언제인가요?**

**A:** 드라마 장르를 만들다 보니 제 작품의 독자 연령층이 높은 편입니다. 그런 덕분에 호평을 주시는 분들도 선물을 남기는 데 그치지 않고 직접 팬레터를 주시거나 반찬 선물을 보내주시기도 합니다. 긴 이메일, 방명록으로 피드백을 보내주시실 때도 여운이 상당히 오래갑니다. 고정 독자 가운데 실제로 친구가 된 분들도 있습니다. 댓글 시스템이 없는 매체에서 연재했기 때문에 다른 포털에 연재하는 작가들처럼 악플에 시달리지는 않았습다. 그런데도 이메일로 악평을 보내고 블로그까지 찾아와 악플을 남기는 경우가 있습니다. 생활툰을 연재할 때 접한 빈정거리는 반응들, 어머니가 돌아가셨을 때 접한 악플들은 제일 힘들었던 것 같아요.

체력이 많이 떨어질 때도 힘듭니다. 주간연재를 하는 웹툰 작가는 보조 인력이 있더라도 일주일의 대부분을 작업에 매달리게 됩니다. 건강하던 사람도 몸이 많이 나빠집니다. 2016년이 저에게 그런 해였는데 난소에 혹이 생겨 수술도 받아야 했고 삶 자체에도 회의가 느껴질 정도로 정신적으로도 많이 약해졌습니다. 지금은 작가로서의 내 삶이 아무리 좋더라도 절대로 내 몸을 해치지 않는 말자는 마음가짐으로 규칙적인 생활을 하려고 노력합니다.

**Q: 웹툰 작가를 꿈꾸는 학생들이 유념해야 할 바를 알려주세요.**

**A:** 지망생들이 가장 많이 하는 실수는 작품을 만들다가 도중에 포기하는, 일명 ‘엷는’ 것입니다. 여러 웹툰을 오랫동안 봤기에 눈은 높아져 있지만, 생각한 만큼 자신의 작품을 그려내지 못하면 이런 과정이 반복됩니다. 하지만 만화는 한 장을 그리는 미술작품이나 일러스트가 아닙니다. 한 번의 완성에 긴 호흡이 필요한 만큼 단편부터 완성해보는 것이 중요합니다. 완성을 반복하면서 분량에 따른 호흡, 이야기 진행의 비중을 스스로 공부할

수 있습니다. 이것은 아무리 비싼 수업을 듣고 훌륭한 선생님이 옆에서 가르친다고 해도 본인이 겪지 않으면 해결할 수 없는 부분입니다. 지루하고 힘들더라도 같은 작품을 반복해 완성해보면서 자기 그림과 연출, 스토리 정리 방식의 변화를 살펴보는 것은 무척 중요하며 이 과정을 거친 사람과 거치지 않은 사람의 차이는 큼니다.

학생일 때, 지망생일 때 마음껏 완성하고 마음껏 망치는 경험을 많이 하는 것이 좋습니다. 머릿속으로 생각했던 것과 결과물이 달라 상당히 많이 좌절할 겁니다. 그래도 완성을 반복하고 그리면 그릴수록 작화 실력이 늘어납니다. 처음 만들었던 원고를 마지막에 퇴고한 원고와 비교했을 때 쾌감을 느꼈다면 분명히 실력이 늘었다는 뜻입니다.

그리고 체력관리가 굉장히 중요합니다. 아마추어 때나 신인 시절에는 자신의 심신을 바쳐 만화를 만드는 데 도취되어 건강을 해치기 쉽습니다. 종일 작업에 매달려 자신의 전 부라고 생각하기 때문이지요. 하지만 건강을 유지해야 자신이 꿈꾸는 일을 계속할 수 있다는 점을 기억해야 합니다.



## Activity 2 이야기 만들기

웹툰의 출발점은 역시 이야기입니다. 웹툰이 드라마와 영화로 만들어질 수 있는 것은 웹툰이 이야기를 담고 있기 때문입니다. 아득한 옛날부터 만들어지고 기록된 이야기들은 천차만별이지만, 누구나 재미를 느끼고 몰입하는 이야기들엔 공통적인 구조와 틀이 있습니다. 그것은 달성하기 어려운 어떤 목표를 위해 노력하는 누군가(주인공)에게 일어나는 사건들(플롯)이 그에게 어떤 영향을 주며, 그를 어떤 모습으로 변화시키는가를 보여주는 것입니다. 이중 각각의 사건이 어떻게 연결되어 있는지 드러내는 것이 플롯입니다. 영국의 소설가 E.M. 포스터는 “왕이 죽고 왕비가 죽었다. 그것은 스토리다. 왕이 죽자 왕비가 슬퍼서 죽었다. 그것이 플롯이다”라고 설명했지요. 플롯을 잘 짜면 같은 소재를 완전히 다른 이야기로 탈바꿈시킬 수 있습니다. 아리스토텔레스가 이야기의 최종 목적이라고 말한 카타르시스 또한 중요한 요소입니다. 주인공의 불행이나 고난 극복을 체험하며 새로운 차원의 쾌감을 얻게 되는데 이렇게 극적인 가상의 삶에 끌릴 수밖에 없기 때문입니다.

여러분이 웹툰을 그린다면 어떤 이야기, 어떤 캐릭터를 만들고 싶은가요? 캐릭터를 설정했다면 먼저 배경과 사건의 전개를 구상하고 정리해야 합니다. 그리고 결말을 위해 독자에게 전달하고자 하는 메시지가 무엇인지 결정합니다. 다음으로 짧은 분량의 시놉시스를 만들고, 이를 다시 단계별로 자세히 쓰는 트리트먼트 작업을 진행하게 됩니다.

처음부터 여러 사람이 공감하는 이야기를 만들기는 어렵습니다. 다양한 경험을 쌓아야만 읽는 사람이 이입할 수 있는 이야기를 만들 수 있겠지요. 잘 모르는 분야에 대한 이야기를 만들고 싶다면 취재를 성실히 진행해야 하고, 사람들이 무엇을 어떻게 생각하고 무엇을 원하는지 항상 관찰해야 합니다. 이야기를 보고 읽는 것은 즐겁고 쉬운 일이지만 이야기를 만드는 것은 많은 노력을 필요로 합니다. 오늘날 다양한 매체를 통해 펼쳐지는 술한 이야기들 역시 바로 수많은 사람들의 시간과 노력이 투여되어 완성되었습니다. 오늘은 영화 〈히트맨〉과 함께 이야기를 만드는 시간을 가져봅시다.



### [난이도 중]

**실습 3-1.** 준은 국정원의 기밀 프로젝트였던 방패연 이야기를 웹툰으로 그려 뜨거운 호응을 받게 됩니다. 실화 혹은 작가의 경험으로 만들어진 이야기를 접한 적이 있나요? 이에 대해 이야기해봅시다.

지강민 작가의 '와라 편의점'은 작가가 편의점에서 아르바이트한 경험을 바탕으로 만들어졌다.



**실습 3-2.** 자신에게 일어난 일이라면 그대로 작품화해도 괜찮을까요? 이에 대해 자유롭게 이야기해봅시다.

자신의 삶에서 일어난 일로 인해 느끼게 된 강렬한 감정 혹은 목격한 것이 창작의 재료가 되는 건 어쩔 수 없다. 나 혼자서 겪은 일이라면 작품으로 만드는 데 아무런 문제가 없을 것 같다.  
하지만 다른 사람이 한 말이나 행동을 작품으로 만들 때에는 상대의 동의가 필요하다고 생각한다.

#### Teacher's guide.

오늘날엔 다양한 소설 양식의 하나로 작가의 경험이 바탕이 된 '오토픽션'이라는 양식도 등장했습니다. 그러나 여기에 묘사된 작가 외 인물들의 사생활 침해 논란이 벌어지기도 합니다. <히트맨>에서는 기밀 사항이 창작물로 드러나면서 생기는 문제가 극을 이끌어가는 주요 갈등 구조인 만큼 모든 문제가 코믹하게 처리되고 말았지만, 친구와 나누었던 비밀 이야기가 소설에 그대로 실린다면 어떤 기분이 들 것인지와 같은 사례를 들어 이 문제에 관해 자유롭게 이야기할 수 있도록 안내합니다.



[난이도 중]

실습 4. 〈히트맨〉에 나오는 가영의 랩 가사를 본 뒤 다음의 질문에 답해봅시다.

〈히트맨〉 29~31분

“돈이 머니 도대체 머니  
 을 가족에겐 Money가 왜 이리 머니  
 엄마는 나한테 말하지  
 공부만 잘하면 행복할 수 있다고 But 난 잘 알지  
 세상의 진리 변하지 않는 진리 그것은 Money  
 모든 건 돈 바로 돈 때문  
 돈 없음 서럽고 슬프고 아프고 괴로워  
 엄마 아빠 싸우는 것도  
 자꾸 엄마가 술에 취하는 것도  
 만약 돈이 많다면 불일 없겠지  
 그래서 나갈 거야 쇼미더머니  
 1등 해서 아빠 빚 갚아야 해  
 나 얼른 성공해서 집 사야 해  
 쇼미더머니 엄빠를 위해서  
 지금 MIC를 잡았네 효미더머니”

1) 나의 삶을 바탕으로 하나의 작품을 만든다면 어떠한 매체를 통해 만들고 싶은지, 어떠한 점을 작품화하고 싶은지 이야기해봅시다.

나의 강아지들이 나이가 많이 들었다. 하루 하루가 다르게 늙어가고 약해지고 있다.  
이 과정을 영상으로 기록해서 강아지들이 하늘 나라로 간 다음이라도 눈에 담고 싶다.  
이런 것도 다큐멘터리라고 할 수 있다면, 다큐멘터리를 만들고 싶은 것이다.

2) 이번에는 나의 경험을 하나의 이야기로 만들어나가는 작업을 해봅시다.

1단계	소재정하기
늙고 쇠약한 나의 반려견들	

↓

2단계	이야기의 결말과 가장 중요한 장면
생각하고 싶지 않지만 반려견들이 하늘나라로 떠나는 시점에 기록이 끝나게 될 것이므로 반려견들의 죽음이 결말이 될 것 같다.	

3) 위에서 작성한 것을 토대로 다음 조건을 적용하여 제시된 단계에 따라 간략한 작품을 만들어봅시다.

1. 중심인물 2명 이상



2. 배경이 되는 장소 두 곳 이상



3. 시간대 설정은 자유롭게



4. 인물 외 등장하는 소도구 하나를 반드시 넣을 것.



## 1단계

- 등장인물의 이름과 나이, 외모, 성격을 적어봅니다.  
나와 비슷한 인물은 누구인가요?  
이 인물과 나는 어떤 차이가 있나요?  
내가 만든 두 인물은 어떤 관계를 맺고 있나요?

창현: 16세 남자

중학생이다. 집으로 가는 길에 더러워진 흰 강아지를 길에서 만나 집으로 데려온다.

혼자 노는 걸 좋아하고 실제로 항상 혼자 다닌다.

헤린 : 26세 여자

창현의 10년 후 여자친구. 동물을 무서워하고 싫어한다.



## 2단계

- 이야기의 하이라이트 장면을 먼저 떠올려봅니다.

동물을 싫어했던 헤린은 창현이 10년째 키우고 있는 강아지를 창현이보다 더 사랑하게 된다.

그래서 흰 강아지의 마지막 순간을 같이한다.

### 3단계

- 이야기의 결말과 어떻게 연결이 되나요?  
이야기를 어떻게 시작해야  
절정과 결말을 돋보이게 할 수 있을까요?

흰 강아지가 세상을 떠난 지 일 년째, 흰 강아지가 환생한듯한 아기 강아지들, 11년 전 창현이가 흰 강아지를 만난 장소에서 헤린이가 구조하게 된다. 결말에서 11년 전 창현이가 흰 강아지를 만나게 되었을 때 저 멀리서 창현이 쪽으로 가는 흰 강아지를 피해 도망가는 11년 전 중학생 헤린이가 보이도록 플래시백 장면을 넣으면 효과적일 것 같다.



### 4단계

- 이야기의 결말은 이야기를 보거나 듣는 사람에게  
무엇을 느끼게 해줄까요? 이를 정리해봅시다.  
소도구를 넣어 이야기를 더욱 생생하게 만들어봅시다.

동물과 친해지면서 관계에 임하는 헤린이의 태도 변화를 사람들이 확인하게 할 수 있게 하면 좋겠다. 소도구의 경우, 헤린이가 구조하는 흰 강아지에게 창현이의 강아지에게 채우던 목줄을 채우게 하면 될 것 같다.



## 나가면서

지금까지 영화 〈히트맨〉을 바탕으로 웹툰 작가라는 직업과 이야기의 기본 요소 및 창작 과정을 함께 살펴보았습니다. 웹툰은 오늘날 강력한 이야기 전달 매체로 부상했고 산업적으로도 계속 성장하고 있습니다. 많은 청소년들이 이미 웹툰을 즐기고 있으며 웹툰 작가를 꿈꾸기도 하지만, 웹툰이라는 매체를 여러 각도에서 살펴보고 웹툰의 중요한 요소인 ‘이야기’를 근본적으로 성찰할 기회는 거의 없었을 것입니다. 이미 완성된 콘텐츠를 흡수하고 이의 반응을 공유하는 데엔 익숙해도 수용하는 콘텐츠의 광범위함에 비해 자신이 향유하는 콘텐츠의 역사와 작동 원리를 학습할 기회는 많지 않기 때문입니다.

그림으로 구현되는 매체인 웹툰이 이야기를 전달한다는 점에 착안하여 여러 가지 활동을 직접 수행해봅니다. 이야기를 구상하고 구성하는 단계를 간소화하여 접근하고 이를 직접 체험하게 지도할 수 있습니다. 이를 통해 앞으로 콘텐츠를 더욱 능동적으로 수용하도록 하고 누구나 창작자로서의 정체성이 있다는 사실을 알려줍니다.



#### [웹툰 원작 영화 및 드라마]

- 〈시동〉(2019, 102분, 한국, 15세 관람가)
- 〈신과 함께-죄와 벌〉(2017, 139분, 한국, 12세 관람가)
- 〈신과 함께-인과 연〉(2018, 141분, 한국, 12세 관람가)
- 〈은밀하게 위대하게〉(2013, 123분, 한국, 15세 관람가)
- 〈26년〉(2012, 135분, 한국, 15세 관람가)
- 〈강철비〉(2017, 136분, 한국, 15세 관람가)
- 〈그대를 사랑합니다〉(2011, 118분, 한국, 15세 관람가)
- 〈이태원 클라쓰〉(2020, 17부작, 한국)
- 〈좋아하면 울리는〉(2019, 8부작, 한국)
- 〈내 아이다는 강남미인〉(2018, 16부작, 한국)
- 〈치즈인더트랩〉(2016, 16부작, 한국)
- 〈밤을 걷는 선비〉(2015, 20부작, 한국)

#### [웹툰 플랫폼]

- 네이버 웹툰 [comic.naver.com/webtoon/weekday.nhn](http://comic.naver.com/webtoon/weekday.nhn)
- 네이버 도전만화 [comic.naver.com/genre/challenge.nhn](http://comic.naver.com/genre/challenge.nhn)
- 카카오 페이지 [page.kakao.com](http://page.kakao.com)
- 다음 웹툰 [webtoon.daum.net](http://webtoon.daum.net)
- 레진코믹스 [www.lezhin.com](http://www.lezhin.com)
- 투믹스 [www.toomics.com](http://www.toomics.com)
- 만화경 [www.manhwakyung.com](http://www.manhwakyung.com)
- 딜리헵 [dillyhub.com](http://dillyhub.com)

#### [웹툰 관련 서적]

- 홍난지, 이종범 지음, 『웹툰스쿨: 웹툰 창작과 스토리 작법에 관한 모든 것』, 시공사, 2020
- 권혁주 지음, 『10대에 웹툰 작가가 되고 싶은 나, 어떻게 할까?: 아이디어 발상부터 업로드까지, 새내기 웹툰 작가가 알아야 할 모든 것』, 오유아이, 2019
- 애니포스 지음, 『웹툰포스: 애니포스가 알려주는 웹툰 그리기』, 아이코스, 2019
- 로웰씨, 시안 지음, 『웹툰 제작 무작정 따라하기: 처음 시작하는 웹툰 작가를 위한』, 길벗, 2017
- 난희 지음, 『SNS 웹툰 무작정 따라하기: 인스타그램과 페이스북으로 누구나 쉽게 시작하는』, 길벗, 2020

- 우타카타 외 5인 지음, 『웹툰의 기술』, 한스미디어, 2018
- 박자연 지음, 『웹툰작가 되는 법: 세밀한 묘사와 대담한 질문, 그리고 웹툰작가들의 솔직한 답변』, 커뮤니케이션북스, 2020
- 위근우 지음, 『웹툰의 시대: 웹툰 전성기를 이끄는 젊은 작가 24인을 만나다』, 알에이치코리아, 2015

#### [웹툰 관련 기관 및 사이트]

- 한국콘텐츠진흥원 [www.kcdrc.kr](http://www.kcdrc.kr)
- 한국예술인복지재단 [www.kawi.kr](http://www.kawi.kr)
- 한국만화가협회 [cartoon.or.kr](http://cartoon.or.kr)
- 한국웹툰작가협회 [cartoon.or.kr/wp](http://cartoon.or.kr/wp)



2019

# 기생충

PARASITE



감독 봉준호

등장인물 기택(송강호), 박사장(이선균), 연교(조여정), 기우(최우식), 기정(박소담), 종숙(장혜진) 외  
상영시간 131분 (15세 이상 관람가) | 배경 현대 한국

## 교과 교육과정 연계표

관련 키워드	연관 교과	2015 개정 교육과정		
		핵심 개념(가치)	내용 요소	성취기준
영화 배급, 마케팅	진로	건강한 직업의식 형성	직업인으로서의 직업윤리와 권리	9진02-05. 직업인이 공통적으로 갖추어야 할 직업윤리를 이해할 수 있다.
		자아이해 및 긍정적 자아 개념 형성	자신의 특성(적성, 흥미 등) 탐색	9진01-02. 다양한 방법으로 자신의 직업 흥미 와 적성을 탐색할 수 있다.
		직업 정보의 탐색	직업 정보를 활용한 직업 이해	9진02-01. 다양한 직업을 분야별로 분류하고 각 직업이 하는 일을 설명할 수 있다.
				9진03-04. 관심 직업분야의 다양한 진로 경로 를 탐색할 수 있다.
		진로 설계와 준비	잠정적인 진로 목표 설정	9진04-03. 잠정적인 진로 목표와 관련된 다양 한 교육, 진로 경로를 계획할 수 있다.
사회변동 양극화 빈부격차	사회	사회 계층화	차별, 갈등, 사회문제	9사(일사)01-03. 사회집단의 의미를 이해하고, 사회집단에서 나타나는 차별과 갈등의 사례와 이에 대한 해결 방안을 탐구한다.
		현대의 사회 변동	현대 사회의 변동	9사(일사)12-01. 사회 변동의 의미를 이해하고, 현대사회의 변동 양상과 문제점을 분석한다.
				9사(일사)12-02. 한국 사회 변동의 최근 경향을 이해하고, 이에 대한 대응 방안을 탐구한다.
				9사(일사)12-03. 현대의 주요한 사회문제를 조 사하고, 이에 대한 해결 방안을 탐구한다.
사회 정의	도덕	정의	도덕적 시민	9도03-04. 정의로운 국가의 조건을 이해하고 시민이 갖추어야 할 자질이 무엇인지 탐구 하는 과정을 통해, 준법 의식을 길러 공동체의 일원 으로서 책임감 있게 행동할 수 있다.
			사회 정의	9도03-05. 정의로운 사회가 도덕적 공동체와 인간다운 삶을 보장하기 위한 기반이 된다는 점 을 이해하고, 공정한 경쟁을 저해하는 부패 행위 를 예방하는 마음가짐을 길러 보편적 관점에서 정의 실현을 위한 참여적 태도를 가질 수 있다.



## 들어가기 전에

〈기생충〉은 표현수위와 관람등급에 대한 논란이 있었고, 나라별로 다양한 등급을 받기도 했습니다. 본 교재의 주요 대상이 중학생임을 고려할 때 〈기생충〉의 수록 여부는 교재기획 단계에서도 논쟁의 중심이었습니다. 하지만 이 영화의 영화 예술사적 위치는 물론 사회문화적 가치와 지명도를 고려할 때 보완 장치를 통해 활용하는 것이 낫겠다고 판단했습니다. '교재 활동을 위한 영화 타임코드'나 Activity는 이를 바탕으로 면밀히 검토되었습니다. 영화 타임코드에서는 기본적으로 폭력이나 성적 표현, 흡연 등의 장면을 제외했고, 중요한 대사 전달이 아닌 한 욕설도 최대한 배제했습니다.

영화 〈기생충〉은 가족 모두가 백수인 빈곤층 가족과 상류층 가족, 그리고 예상치 못한 또 다른 빈곤층 가족이 한 공간을 공유하며 빚는 충동을 블랙코미디 방식으로 다룬 영화입니다. 반지하에 사는 아들 기우는 명문대에 다니는 친구로부터 부잣집 과외 자리를 소개받고 글로벌 IT기업 CEO 박사장의 저택을 방문합니다. 높은 언덕에 위치한 그의 저택은 잔디 정원을 갖춘 현대식 건물로, 저지대에 있어 비만 오면 침수되고 지나가던 취객이 종종 창문에 소변을 누는 기우 가족의 반지하 집과 모든 면에서 대조됩니다. 대학에 다니지 않는 기우는 문서위조와 임기응변으로 박사장의 아내 연교의 신임을 얻어 다혜의 과외 선생님이 되는 데 성공합니다. 이후 기우는 미술 선생님이로 여동생 기정을, 기정은 새 운전사로 아버지 기택을, 기택은 새 가정부로 아내 충숙을 소개함으로써 기우 가족은 서로의 관계를 숨긴 채 박사장 집에 전원 취직합니다.

박사장 가족이 캠핑으로 집을 비운 사이 기우 가족이 저택에 모여 상류층 생활을 만끽합니다. 그러다 문득 기택이 자신들 때문에 일자리를 잃은 사람들을 걱정하지만, 딸 기정은 남 걱정할 때가 아니라고 일축합니다. 그러던 중 갑작스럽게 해고된 가정부 문광이 충숙을 찾아와 박사장 가족도 모르는 이 집의 비밀을 알려주는데요. 그것은 바로 이 집의 지하실보다 더 아래층에 지어진 지하벙커에서 문광의 남편 근세가 몇 년째 숨어 산다는 것이었습니다. 문광은 음식을 가져다주지 않으면 남편이 굶어 죽는다며 도움을 청합니다. 과연 충숙은 문광 부부를 도와줄까요? 이 영화는 빈곤층 가족과 상류

층 가족의 삶을 대조적으로 보여주며 세 가족의 대립 과정을 섬세하게 풀어냅니다. 관객은 이를 지켜보면서 과연 오늘날 평등하고 정의로운 사회는 무엇인지 생각하고 성찰하는 기회를 얻을 수 있습니다.

### ● 교재 활동을 위한 영화 타임코드

타임코드	소요시간	장면 내용
0:11:31~0:21:46	10분	기우는 동생 기정의 포토샵 실력으로 문서를 위조해 다혜의 과외 선생님이 되고, 이후 다송의 미술 선생님이로 기정을 소개합니다.
0:50:40~1:12:00	21분	기우 가족 모두가 박사장 집에 위장 취업하는 데 성공합니다. 박사장의 막내아들 다송은 기우 가족에게서 같은 냄새가 난다는 사실을 발견합니다. 박사장 가족이 캠핑을 떠난 저택에 기우 가족이 모여 있는데 문광이 찾아옵니다. 기우 가족과 문광 가족이 서로의 비밀을 알게 됩니다.
1:30:31~1:45:14	14분	지하벙커에서 기우 가족과 몸싸움을 하던 문광이 숨을 거둡니다. 박사장 집을 빠져나온 기우 가족은 폭우로 집이 침수되어 수재민 대피소에서 하룻밤을 보냅니다. 그리고 다음 날 다송의 생일파티 준비 과정이 펼쳐집니다.

#### Teacher's guide.

15세 이상 관람가인 이 영화는 흥미로운 스토리와 창의적인 영화 언어를 통해 현대사회의 불평등과 부의 양극화 문제를 정면으로 다룹니다. 생존을 위해 상류층에 기생해 살아갈 수밖에 없는 빈곤층의 현실을 보여주면서 한층 더 정교해진 계층 간의 벽과 그 해결책을 고민하도록 한다는 점에서 현대사회의 불평등과 빈부격차 문제를 깊이 생각할 기회를 제공합니다.

### 영화 감상 소감 나누기

1. 가장 공감이 갔던 가족이나 인물은 누구였나요?
2. 영화의 제목 기생충은 영화에서 누구를 의미하는 것일까요?
3. 이 영화가 전 세계적으로 많은 관심과 사랑을 받은 이유는 무엇일까요?



## Activity ① 직업 탐구: 영화배급/마케팅



제공: Al Seib / Los Angeles Times

영화 <기생충>은 한국은 물론 세계 각국에서 놀라운 흥행 성적을 거뒀을 뿐 아니라 칸 국제영화제 황금종려상, 아카데미 작품상 등을 받으며 한국영화 역사상 눈부신 쾌거를 이뤘습니다. 이러한 성과를 거둔 데에는 훌륭한 작품성은 물론, 영화가 공개된 이후부터 지속적으로 관객의 호기심과 호감을 끌어내는 데 영화 배급/마케팅이 큰 역할을 했습니다. 오늘은 영화 흥행의 숨은 주역 중 하나인 영화 배급/마케팅에 대해 알아보는 시간을 가져봅시다.

### 영화배급/마케팅은 무슨 일을 하나요?

영화 산업은 크게 영화 제작, 영화 배급, 영화 상영의 세 부분으로 이뤄집니다. 영화 제작이 영화를 직접 만드는 작업이라면, 영화 상영은 관객이 완성된 작품을 감상할 공간과 환경을 제공하는 것입니다. 또 영화 배급은 영화 제작과 영화 상영을 이어주는

역할을 하는데요. 즉, 홍보마케팅, 상영본 제공, 상영관 확보, 부가판권 관리 등을 통해 영화를 관객 및 시청자에게 도달시키는 일을 담당합니다.

### ★ 영화 산업의 3가지 구성요소

영화 제작	영화 배급	영화 상영
개별 영화 작품을 만드는 일	완성된 영화를 관객에게 도달시키는 일	관객이 영화를 감상할 수 있는 공간과 환경을 제공하는 일

영화 배급의 가장 대표적인 형태는 극장 배급이며, 이 밖에도 비디오, DVD, 온라인, TV, 영화제, 해외 배급 등 우리가 영화에 접근하는 모든 경로가 영화 배급 활동의 대상이 됩니다. 영화 배급사는 배급할 영화를 미리 확보하기 위해 영화 제작 전부터 투자와 기획에 참여하기도 합니다. 이처럼 영화 배급은 영화가 잠재적 관객에게 도달하기 위해 다양한 기회를 만드는 모든 활동을 포함하며, 경우에 따라 영화의 생산부터 상영까지 영화 공급의 전 과정에 걸쳐 이뤄지기도 합니다. 영화는 작품마다 특성, 어필 요소, 잠재 관객, 배급에 투입할 인력 및 자원의 규모, 배급 시기 등이 다르므로 효과적인 배급 계획을 세우는 것이 중요합니다.

### ★ 영화 배급 마케팅 단계

배급권 확보 단계	배급 준비 단계	개봉/공개 단계	대응/정산 단계
영화가 배급되는 지역과 매체, 목적에 따라 저작권 소유자와 구체적인 영화 배급 계약 체결	구체적인 배급 계획을 수립하고 상영관이나 채널을 확보하며 그에 맞춰 상영본 제작	개봉/공개 시기에 맞춰 예고편 제작, 제작 발표회, 기자간담회, 프로모션 이벤트 등 홍보마케팅을 진행	관객 반응에 따라 배급계획 수정, 부가판권 배급 진행, 해당 영화의 배급을 통해 벌어들인 수입 내역을 관리하고 정산

## 영화배급/마케터는 어떻게 될 수 있나요?

영화 배급/마케팅업에 종사하기 위해서는 단순히 취미로 영화를 보는 것에서 나아가 사람들에게 영화의 매력을 효과적으로 어필할 수 있어야 합니다. 즉, 극장이나 온라인 플랫폼 등에 걸리는 수많은 영화 가운데 관객이 해당 영화에 호기심을 느끼고 관람하도록 만들어야 합니다. 이를 위해서는 영화의 매력이나 관객의 필요, 시장의 특성, 효과적인 어필 방법 등을 객관적으로 분석하고, 각 분야의 요소들을 창의적으로 결합해 활용해야 합니다. 또한 영화 배급/마케팅에는 상당한 시간과 예산이 소요되므로 신중함과 끈기도 요구됩니다.

이와 함께 영화 배급/마케터는 업무 특성상 제작사, 상영업체, 온라인 홍보사, 배우, 기자, 관객 등 다양한 사람들과 소통할 일이 많기 때문에 정확한 의사 전달, 효과적인 커뮤니케이션, 다양한 변수와 상황에 유연하게 대처하는 능력 등이 필요합니다. 사실 영화는 흥행 여부를 예상하기 어려운 분야 중 하나입니다. 엄청난 돈을 들여 홍보한 기대작이 흥행에서 참패하기도 하고, 전혀 예상치 못한 작품이 관객의 입소문을 타고 뒤늦게 흥행에 성공하기도 합니다. 이 과정에는 영화 배급/마케터가 통제하지 못하는 수많은 변수가 존재합니다. 따라서 영화 배급/마케터는 영화 배급 과정에서 발생할 수 있는 이슈들에 신속하고 민감하게 대응하는 순발력과 책임감을 갖춰야 합니다. 또한 영화 산업의 변화나 사람들의 관심사, 새로운 트렌드와 홍보 방향 등에 늘 관심을 갖고 파악하는 자세도 필요합니다.

영화 배급/마케팅업에 종사하기 위해 특별히 필요한 자격증이나 전공은 없습니다. 광고홍보학과나 마케팅 관련 학과 등을 나오는 것이 유리하기는 하지만, 필수조건은 아닙니다. 대학 전공이나 외국어 능력보다는 다양한 분야에서의 의사소통 능력, 창의성, 책임감, 분석력 등이 요구되므로 다양한 세계와 문화, 사람들을 경험하면서 지식과 안목을 넓히는 것이 도움이 됩니다. 이와 함께 학창시절에 논리적으로 말하고 쓰는 연습과 함께 다양한 분야의 사람들과 교류하고 협업하는 경험을 쌓는 것도 훌륭한 밑거름이 될 수 있습니다. 영화 배급/마케팅은 영화 공개와 관련된 모든 부분을 책임지게 업무의 양과 범위가 넓습니다. 따라서 SNS 등을 통해 영화 소개 채널을 직접 운

영해보거나, 영화 포스터, 예고편, 리뷰 등을 제작해 사람들의 반응을 살펴면서 영화  
배급/마케팅이 자신의 적성에 잘 맞는지 확인하는 것도 좋은 경험이 될 수 있습니다.

- 관련 학과: 광고홍보학과, 경영학과, 언론방송매체학과, 영화학과 등
- 진출 분야: 영화 배급사, 영화 홍보마케팅 회사, 영화 제작사 기획 프로듀서, 투자  
배급사 마케팅 관리자, 연예기획사 홍보실 등
- 도움이 되는 과목: 국어, 사회, 역사, 미술 등

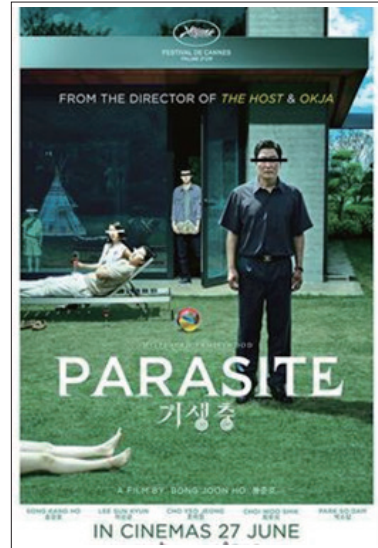


## [난이도 중]

**실습 1.** 한국영화 사상 가장 많은 나라인 202개국에 판매된 <기생충>은 개봉 시기나 현지 정서에 따라 홍보 방식을 조금씩 바꾸며 배급이 진행되었습니다. 각 나라에서 사용된 <기생충>의 포스터를 비교해보면서 다음 문제를 맞춰봅시다.



한국판 포스터 | CJ ENM



싱가포르판 포스터 | CJ ENM



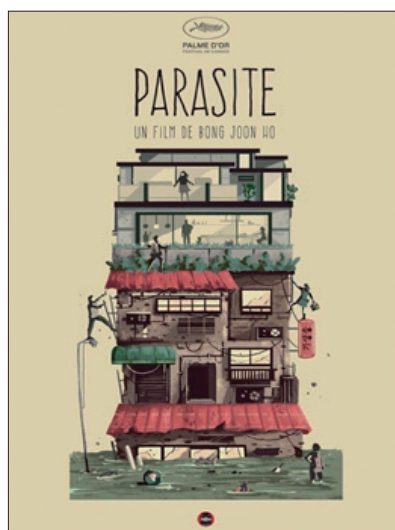
프랑스판 포스터1 | CJ ENM



프랑스판 포스터2 | CJ ENM



프랑스판 포스터3 | CJ ENM



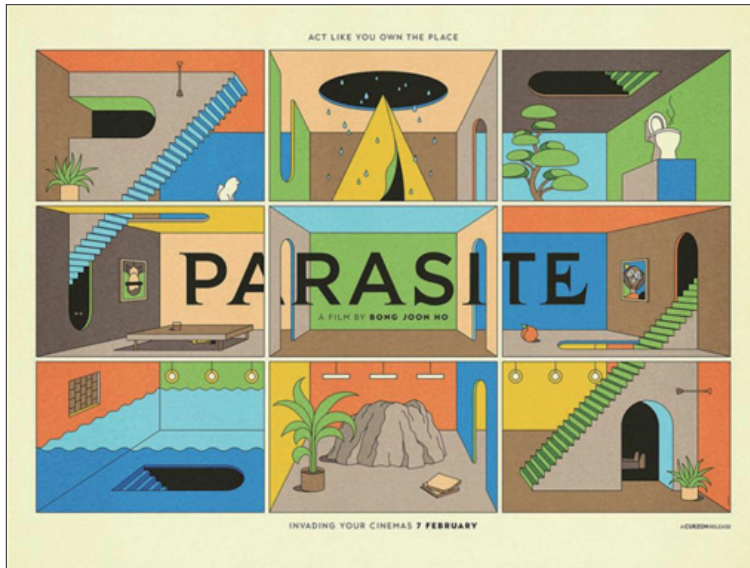
프랑스판 아트 포스터 | The Jokers Film



홍콩판 포스터 | CJ ENM



일본판 포스터 | CJ ENM



영국판 아트 포스터 | Curzon Artificial Eye/LaBoca



미국판 포스터 | CJ ENM



미국 아카데미 시상식 홍보용 포스터

포스터만 보고 맞춰봅시다.	
<p>포스터를 보고 국가별 영화 개봉일의 순서를 말해봅시다.</p> <p>(힌트1: 포스터에 실린 개봉일을 잘 살펴보세요.</p> <p>힌트2: 포스터에 개봉일 정보가 없는 나라 중 미국은 2019년 10월, 일본은 2020년 1월에 개봉했습니다.)</p>	한국-프랑스-홍콩-싱가포르-미국-일본-영국
<p>영화의 부가정보가 가장 적게 들어간 포스터는 어느 나라 것입니까?</p>	<p>영국과 프랑스의 아트 포스터</p> <p>(일반 포스터 중에서는 한국 포스터의 부가정보가 가장 적는데, 이는 한국 관객들이 영화에 대해 이미 잘 알고 있었기 때문)</p>
<p>모든 국가의 포스터에 공통적으로 들어가있는 내용은 무엇일까요?</p>	<p>영화 제목</p> <p>(감독 이름은 아카데미 시상식 홍보용 포스터를 제외하고 모두 들어감)</p>
<p>영국 포스터를 제외한 모든 국가의 포스터에 공통으로 들어간 내용은 무엇일까요?</p>	<p>칸 영화제 황금종려상 수상 정보</p> <p>(영국아트포스터는 아카데미 시상식 수상을 기대하며 제작되어 칸 영화제 수상에 대한 정보는 없음)</p>
<p>프랑스판 포스터는 전혀 다른 디자인에 여러 버전을 사용했는데요. 다른 나라와 비교할 때 프랑스판 포스터들은 어떤 점을 강조했나요?</p>	<p>코믹 요소를 강조하고, 배우들도 더 많이 등장시킴.</p> <p>(낮선 영화에 대한 경계심을 낮추기 위한 의도)</p>
<p>영화제 수상 정보를 가장 많이 활용한 포스터는 어떤 것입니까? 왜 그런 방식으로 제작했을까요?</p>	<p>미국 아카데미 시상식 홍보용 포스터</p> <p>(영화 분야 종사자들로 구성된 오스카 투표참가자들이 대상이므로)</p>
<p>영국 아트 포스터에는 오스카 트로피가 숨겨져 있는데요. 어디에 있을까요?</p>	왼쪽 가운데 그림 거실 탁자 밑
<p>다음은 각 나라 포스터에 사용된 카피 문구입니다. 영화의 내용이나 매력을 한 줄로 가장 잘 표현한 문구를 골라봅시다.</p> <p>“행복은 나눌수록 커지잖아요”(한국)</p> <p>“잘못된 가족”(싱가포르)</p> <p>“침입자를 찾아라”(프랑스1)</p> <p>“스포일러하면 죽어”(프랑스2)</p> <p>“우리는 모두 누군가의 기생충이다”(프랑스3)</p> <p>“네가 집주인인 것처럼 행동해라”(미국, 영국)</p> <p>“상류기생족”(제목 변경), “가난이 막다른 길은 아닐 수 있다”(홍콩)</p> <p>“반지하의 가족”(부제 추가), “행복, 조금 받아가겠습니다”(일본)</p>	

#### Teacher's guide.

〈기생충〉은 2019년 5월 중순 프랑스 칸 국제영화제에서 처음 공개됐고, 황금종려상을 수상한 지 2주 후 한국 극장에 개봉됐습니다. 구체적으로 한국은 2019년 5월 30일, 프랑스는 6월 5일, 홍콩은 6월 20일, 싱가포르는 6월 27일, 미국은 10월 11일, 일본은 2020년 1월 10일, 영국은 2020년 2월 7일에 개봉했습니다. 초반에는 모든 포스터에서 칸 영화제 수상을 강조하다가 미국 포스터부터는 마케팅 초점이 아카데미 시상식 준비로 이동하는 것을 볼 수 있습니다(일본 포스터의 경우 상단에 “제72회 칸 국제영화제 최고상 황금종려상 수상, 아카데미상 수상 유력”이라는 문구가 들어 있고 영국 포스터에는 아카데미 시상식 트로피가 숨겨져 있습니다). 한편 나라마다 기존 포스터에서 조금씩 카피 문구를 바꾸거나 아예 새로운 제목이나 포스터를 제작하는 등 현지에 맞게 새로운 요소를 도입해 영화에 대한 흥미를 유발하는 것도 발견할 수 있습니다. 본 교재에 실린 공식 포스터들 외에도 아트 포스터나 네티즌 제작 포스터 등 패러디 포스터들도 활발하게 제작되어 SNS에서 공유됐는데요, 학생들이 가장 창의적이거나 재치 있는 포스터를 찾아보면서 영화 포스터의 홍보마케팅 역할을 생각해보는 활동도 좋습니다. 수업시 교재에 수록된 포스터 이미지가 작을 수 있으니 프로젝트를 활용해 큰 이미지를 함께 보며 수업을 진행 하셔도 좋습니다.



### [난이도 중]

**실습 2.** 영화를 한 편 골라 직접 배급/마케팅 계획을 세워봅시다.

〈 마케팅 기획서 〉	
간단한 영화 줄거리	
이 영화의 장르	
이 영화의 매력 포인트	
이 영화를 누구에게 보여주고 싶습니까?	구체적인 사람을 생각해도 좋고, 연령층이나 지역 등 특정한 인구 집단을 떠올려도 좋습니다.
이 영화를 보여주고 싶은 관객층을 생각하며 포스터를 만들어봅시다.	

**Teacher's guide.** 기존에 공개된 영화 중에서 자유롭게 고르도록 해도 좋고 학생들이 직접 제작한 단편 영화를 대상으로 팀을 이뤄 공동의 홍보 전략을 짜도록 유도해도 좋습니다. 모든 영화에 적용되는 만능 팁보다는 해당 영화의 성격을 잘 살릴 수 있고 영화가 목표로 하는 관객층 설정이나 접근 방법이 설득력 있는지를 고민하도록 유도하면 좋습니다.



## 이주희 영화 배급/홍보마케터 인터뷰

이주희 영화배급/홍보마케터는 대학에서 신문방송학을 공부하고, 졸업 후 각종 영화제 자원봉사활동 후 넥스트엔터테인먼트월드와 소니픽처스코리아 마케팅팀을 거쳐 지금은 CJ ENM 영화 해외 배급팀에서 일하고 있습니다.

### Q: 영화배급/홍보마케팅은 무슨 일을 하나요?

**A:** 영화 배급/홍보마케팅은 한 영화가 만들어져서 관객들을 만나기 위한 모든 준비 과정이라고 할 수 있습니다. 어떤 영화가 제작된다고 해서 모든 영화가 무조건 관객을 만날 수는 없고, 배급과 홍보 마케팅 과정을 거쳐야만 하지요. 일차적으로 극장에서 상영을 할 것인지 결정되어야 하고, 할 것이라 결정이 된다면 어떤 시기에 어떤 규모로 상영을 할 것인지가 결정되어야 합니다. 이것이 배급입니다. (\*부가관련 배급은 따로 의사결정의 절차가 있습니다.) 두 번째로 이렇게 상영을 할 것이라는 것을 관객들에게 알려야 합니다. 길거리에서 보는 버스 광고, 지하철 광고, 집에서 보는 TV광고, 핸드폰으로 보는 유튜브 광고, 온라인 배너 광고나 시사화, 인터뷰 그리고 포털 사이트에 영화 정보를 검색하면 나오는 모든 정보를 제공하는 것, 이것이 홍보 마케팅입니다.

### Q: 영화 관련 여러 일 중에 영화배급/홍보마케팅 일을 해야겠다고 생각하신 계기가 있으신가요? 언제 처음 영화배급/마케팅 일에 관심을 가지게 되셨나요?

**A:** 영상미디어센터를 다니면서 독립영화, 단편영화에 대한 첫 경험을 하게 되었습니다. 그때만 해도 단순히 영화를 만들어내는 과정에 흥미를 가지고 있었는데 미장센단편영화제를 처음 가보고는 영화제의 매력에 빠졌죠. 숨어있는 고수들의 재치를 짧은 시간에 다양하게 맞볼 수 있는 파티 같은 곳이라고 생각했어요. 그래서 대학 졸업 후에 부산영화제, 전주영화제에서 일을 하기 시작했었는데 그 때부터였어요. 관객들이 국경과 언어의

경계를 넘어 좋은 영화를 만나면 진심으로 감동받고 즐거워하고 행복해하는 모습을 보니 제가 너무 뿌듯하고 보람차더라고요. 그래서 생각했어요. 이 세상에는 좋은 영화를 만들고자 하는 사람이 많고, 나는 그들의 영화를 관객에게 소개시켜주는 일을 하자. 배급/마케팅 일을 하자.

**Q: 영화배급/홍보마케팅을 꿈꾸는 학생들을 위해 어떤 과정으로 이 일을 직업으로 삼게 되셨는지 선생님의 경험을 들려주세요.**

**A:** 일단 다른 영민한 친구들과는 달리 저는 대학 시절 취업 준비를 열심히 하지 않았답니다. 못했다고 해야 맞을까요? 영화 찍으러 다니는 데만 정신이 팔려 있었으니까요. 졸업학년에는 영화제 자원활동을 하고 졸업 후에는 부산, 전주국제영화제에서 일을 하다가 전주에서 같이 일하던 분께 소개받아 현재 제가 일하고 있는 팀인 CJ ENM 해외배급팀에서 인턴을 하게 되었답니다. 국내에서 개봉하는 영화들을 해외에 세일즈하고 그 영화들을 마케팅하는 팀인데 일이 너무 재미있고 즐거웠어요. 앞으로 이런 일을 내 직업으로 삼아야겠다고 결심한 계기가 되었지요. 채용연계형 인턴이 아니었고 계약직이었기 때문에 저는 다시 취업 시장에 뛰어들어야 했고 한국에 현존하는 모든 투자배급사에 이력서를 꾸준히 제출하였습니다. 그중에 ‘뉴’라고 더욱 잘 알려져 있는 넥스트엔터테인먼트월드에서 저를 기특하게 봐주셔서 마케팅팀으로 채용이 되었습니다. 일반 신입으로서 경험하기 힘든 초 황금기 (당시 뉴의 라인업이 〈7번방의 선물〉, 〈신세계〉, 〈숨바꼭질〉, 〈변호인〉 등 엄청났습니다)를 지내고 시스템이 전혀 다른 직배사 소니픽처스코리아의 마케팅팀으로 이직하게 됩니다. 소니에서는 〈스파이더맨〉 시리즈, 〈콜 미 바이 유어 네임〉, 〈써치〉 등의 마케팅을 했어요. 그 후에 CJ ENM 영화해외배급팀으로 또 이직을 하게 되었어요. 인턴을 했던 바로 그 팀이라 마치 첫사랑과의 재회 같았다고나 할까요? 뉴에서는 한국 영화의 한국 개봉, 소니에서는 미국 영화의 한국 개봉을 했다면 지금 다니고 있는 CJ에서는 한국 영화의 외국 개봉을 하고 있어요. 여러분이 가장 잘 아실 〈기생충〉의 칸 국제영화제부터 아카데미 시상식까지의 일 외에도 다른 CJ 한국 영화들이 일본, 싱가포르, 말레이시아, 필리핀, 인도네시아, 프랑스, 독일, 영국 등 셀 수 없는 많은 나라들에서 개

봉되고 있어 그것을 위한 마케팅을 하고 있습니다. 영화들의 영자막 버전 상영본과 영문 마케팅 소재들을 만들어 딜리버리 하고, 해당 국가의 포스터, 예고편 등을 건넬 때 필요할 때 제작사, 감독님과 커뮤니케이션 하는 등의 일을 진행 중입니다.

**Q: 선생님께서 배급하신 <기생충>의 배급/마케팅 과정이 궁금합니다. 특히 해외배급 전략은 나라나 시기별로 어떻게 달라졌는지 자세히 소개 부탁드립니다.**

**A:** <기생충>은 2019년 칸 국제영화제에서 처음으로 소개가 된 영화입니다. 그래서 국내외 마케팅이 칸 영화제를 기점으로 동시에 시작된 셈입니다. 국내 배급 시점은 칸 영화제 직후에 바로 예정되어 있었고 해외 개봉일은 국내 개봉 이후로 1년 정도 각 국가마다 개봉 추진 계획을 가지고 있었어요. 각 나라의 배급 시점과 전략은 그 나라의 현지 사정과 개봉 상황에 따라 달라집니다. 그 나라 관객들에게 봉준호 감독님과 한국영화에 대한 소구력이 얼마나 있는지, 또 시장에서 칸 영화제나 아카데미의 인지도와 영향력이 얼마나 크게 작용하는지에 따라 각 배급사가 가장 좋은 배급 시기를 정합니다. 따라서 각국의 마케팅 전략도 개봉 시기와 시장의 상황에 맞게 봉준호 감독님이 포인트가 되는지, 칸 영화제가 포인트가 되는지, 아카데미가 포인트가 되는지에 따라 달라지게 되었죠. 그런 포인트들이 각 국가의 포스터나 예고편의 카피에 다 드러나게 되어있어요. 이렇게 각 국가들간 전략이 다 달라보여도 국가들끼리 마케팅 선재를 공유하는 일도 많습니다. 온라인에서 어떤 나라의 포스터나 예고편이 좋아보이면 그 선재를 구매해서 사용하는 거지요. 예를 들어 프랑스에서 칸 영화제 직후에 <기생충>을 유럽 국가들 중에서 가장 먼저 개봉하면서 많은 선재들을 먼저 만들어 공개하게 되었어요. 그래서 다른 유럽 국가들에서 프랑스의 포스터를 구매하여 각자의 언어로 번역하여 사용하였습니다. 국가들끼리 유기적으로 마케팅 선재를 공유하고 소통할 수 있도록 다리를 놓는 것 또한 저희 팀의 역할입니다.

**Q: 영화배급/홍보마케터가 갖추어야 할 자질에는 어떤 것이 있을까요? 그 자질을 갖추기 위해 학생들이 어떤 것을 준비하면 좋을까요?**

**A:** 하나의 영화가 개봉하기 위해 많은 과정이 필요하다는 것을 미리 생각하면서 한 영화가 개봉되는 과정을 관찰하면 좋을 것 같아요. 마케팅 파트에 관심이 있다면 예사로 지나치기 쉬운 포스터나 전단지, 광고 문구 들도 모두 마케팅 파트에서 일하는 사람들의 고민이 지나간 흔적이라는 점을 잊지 말고 한 번씩 더 읽어보면 좋을 것 같고 배급 파트에 관심이 있다면 어떤 영화들이 같은 시기에 개봉할 때 왜 그렇게 개봉이 되는지, 어떤 개봉 규모 차이가 있을 때엔 왜 그런 걸지 한번 상상해보는 것도 좋지요. 요즘은 관련 파트에 대한 책도 나오고 있으니 읽어보는 것도 좋아요.

**Q: 영화배급/홍보마케터로 일하면서 가장 보람을 느꼈던 때와 가장 어려움을 느꼈던 때는 각각 언제였나요? 어려움이 닥쳤을 때, 그것을 어떻게 해결하셨는지도 궁금해요.**

**A:** 가장 보람을 느꼈을 때는 노력한 결과가 관객들에게 잘 가닿았다는 느낌이 들 때예요. 뉴에서는 난생 처음 마케팅 메인 담당을 했던 <숨바꼭질>이 그랬고, 소니에서는 작품 PM 담당을 했던 <콜 미 바이 유어 네임>이, CJ에서는 <기생충> 아카데미 프로젝트가 그 무엇보다 보람찼죠. 어려움을 느꼈을 때는 수도 없이 많았지만 ‘가장’이라고 한다면... <기생충> 아카데미 프로젝트입니다. 우리나라에서도 그 누구도 해본 적 없는 것을 해야 했고, 인력도 예산도 인지도도 다른 작품들에 비해 너무나도 부족한 상태에서 시작된 프로젝트를 정말 맨발, 맨손으로 뛰어야만 했거든요. 정말 감독님 배우님들 함께 한 스태프들 할 것 없이 모두 다 피땀 눈물 흘려가며 이루어낸 성과였지만 그 속에서 차질 없이 프로젝트를 진행시키기 위해서 남몰래 매일 낮과 밤마다 수도 없이 좌절했던 제가 있었습니다. 하하. 그 어려움과 좌절감은 제 힘으로 해결할 수 있는 수준의 문제가 아니었기 때문에 CJ의 힘, 미국 배급사의 전략, 그리고 봉준호 감독님과 송강호 선배님 휘하의 배우님들의 노력, 스태프분들의 지원사격 및 모든 분들의 응원의 기운을 모두 빌려서 해결했지요.

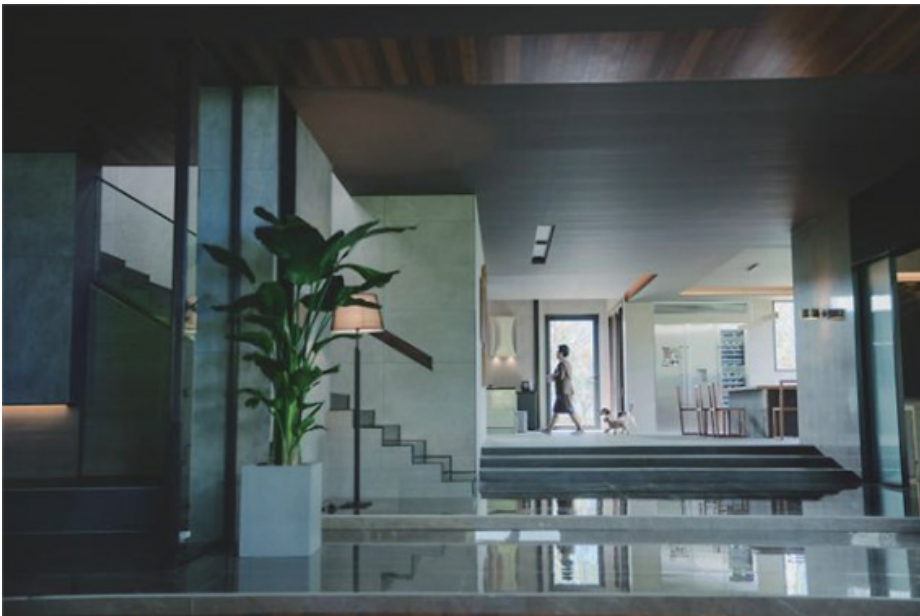
**Q:** 마지막으로 영화배급/홍보마케터가 되고자 하는 친구들에게 꼭 해주고 싶은 이야기가 있으시다면 한마디 부탁드립니다.

**A:** 배급/홍보 마케팅은 화려해 보이지만 절대 화려하지 않은 업군이에요. 화려함만 보고 들어온다면 분명히 실망하겠지만 정말 정말 재미있는 파트임은 분명합니다. 내가 노력하고 고민하고 일하는 대로 관객분들이 영화를 만나게 되는 건 정말 매력적입니다.



## Activity ② 현대사회의 변동과 부의 양극화 현상

영화 <기생충>에 보면 기우네 가족과 다혜네 가족 모두 부부와 아들 1명, 딸 1명으로 구성된 4인 가족이지만 이들이 사는 모습은 여러 가지 면에서 극과 극을 이룹니다. 왜 두 가족의 삶은 이렇게 차이가 나는 걸까요? 이러한 차이는 두 가족의 삶에 어떤 영향을 미칠까요? 현대사회에서는 과거와 같은 신분제도가 폐지되었다고는 하지만 여전히 경제 격차, 교육 격차, 정보 격차 등 다양한 측면에서의 사회적 위계가 존재합니다. 특히 이중에서 경제 격차는 다른 사회적 격차의 원인이 되기도 하는데요. 현대사회가 점점 기술집약, 자본집약, 개인의 능력 중심 사회로 발전하면서 전세계적으로 소수의 사람들에게 부가 편중되는 경제적 불균형 문제가 더욱 심각해지고 있다는 분석도 나옵니다. 오늘은 영화 <기생충>을 통해 현대사회의 변동과 부의 양극화 현상에 대해 생각해 보는 시간을 가져봅시다.



제공: CJ ENM



### [난이도 하]

**실습 3.** 영화 <기생충>에 보면 부유한 다혜네 가족과 가난한 기우네 가족의 모습이 대조적으로 등장합니다. 가난한 집과 부잣집 가족이 사는 모습의 차이를 보여주는 장면들로 어떤 것들이 있는지 찾아봅시다.

기우네 가족	다혜네 가족
다른 집의 와이파이를 몰래 끌어다 씀	아버지가 글로벌 IT기업의 사장임
햇빛이 잘 들지 않고 오가는 취객들이 종종 창문에 대고 소변을 누는 좁고 지저분한 반지하에서 살	햇빛이 잘 들어오고 커다란 창문 밖으로 잘 관리된 잔디 정원이 보이는 넓고 깔끔한 단독 저택에서 살
경제가 어려울수록 안정적 일자리를 찾기가 너무나 어려움 (또, 일을 얻더라도 언제든지 다른 사람으로 교체될 수 있는 직장임)	불황에도 사업이 잘됨 (예전보다 더 잘 되기도 함)
경제적 상황 때문에 취미 생활은커녕 학교도 제대로 다니기 어려움 의식주 등 기초생활비도 부족함	기사와 가정부, 과외 선생님 등 필요한 사람을 돈 걱정 없이 아낌없이 씀 캠핑이나 파티, 애완견 등 취미 생활을 마음껏 즐김
폭우가 오자 낮은 지대에 위치한 반지하 집이 완전히 침수되고 집도 제대로 못 행간 채 온 가족이 대피소로 이동함	폭우가 오자 야외 가족 캠핑이 취소되어 서둘러 집으로 돌아옴
수재민들에게 보내온 구호품들 속에서 다송이 생일 파티에 입고 갈 옷을 고름	파티에 입을 옷을 고르기 위해 자신의 옷장에서 가장 멋지고 좋은 옷을 고름

#### Teacher's guide.

이 활동은 영화에 나온 두 가족의 차이를 학생들이 자유롭게 찾아보도록 하면서 경제적 요인 때문에 사람들이 사는 모습이 얼마나 달라질 수 있는지 생각해보는 활동입니다.



## [난이도 하]

**실습 4.** 영화 <기생충>에는 기우네 가족과 다혜네 가족, 그리고 전직 가정부인 문광네 부부 이렇게 세 가족이 등장합니다. 세 가족이 서로에 대해 어떻게 생각하는지 영화에 나온 장면들을 살펴보고 여러분도 그 생각에 동의하는지 이야기해봅시다.

기우네 가족은 다혜네 가족에 대해 어떻게 생각하나요?
<ul style="list-style-type: none"> <li>기우네 가족은 다혜네 가족 사람들이 자신들에게 좋은 일자리를 제공할 수 있는 것지고 유능하고 착한 사람들이라고 생각함.</li> <li>다혜의 엄마 연교에 대해서는 남의 말을 너무 순순히 잘 믿어서 다소 순진하다고도 생각함.</li> <li>아버지 기택은 부자인 것과 착한 것은 상관이 없다고 생각하는 반면(“부자인데 착하기까지 하다”), 엄마 충숙은 둘이 상관이 있다고(“부자니까 착한 거야”) 생각함</li> <li>기우는 다혜와 결혼하고 싶어하고 다혜네 가족 및 파티에 온 지인들과 잘 어울리는 사람이 되고 싶다고 생각함. (“다혜야, 나 잘 어울리니?”)</li> </ul>
다혜네 가족은 기우네 가족에 대해 어떻게 생각하나요?
<ul style="list-style-type: none"> <li>다혜네 가족은 기우네 가족의 진짜 모습을 잘 모름. (기우네 가족이 서로 가족인 줄 모르고 각자 명문대생이나 해외유학생, 또 전문인력파견업체 직원인 줄 알고 있음)</li> <li>기준에 알고 있던 사람이 추천했기 때문에 믿을 수 있는 사람이라고 생각함. (그렇지만 언제든지 다른 사람으로 교체할 수 있을 정도로 자신들에게는 중요하지 않은 사람들이라고 생각함)</li> <li>박사장은 운전사 기택이 자신들이 시키는 일만 충실하게 하고 “선을 넘지는 말았으면” 좋겠다고 생각함. 마치 친구인 것처럼 지나치게 사생활에 간섭하고 들어오면 경계함. 잘은 모르지만 몸에서 자신들과는 다른 냄새가 난다고 생각함</li> </ul>
기우네 가족은 문광네 부부에 대해 어떻게 생각하나요?
<ul style="list-style-type: none"> <li>기우네 가족은 문광에 대해서 좋은 일자리를 딱 꿰차고 내놓지 않는 욕심쟁이 또는 어떻게든 제거해야할 경쟁자라고 생각함</li> <li>문광이 근세에게 주인집의 음식을 훔쳐서 가져다주었을 거라고 생각함 지하병커에서 몇 년째 숨어사는 근세에 대해서는 인생에 대해서 아무런 계획도 세울 줄 모르는 무능한 실패자라고 생각함</li> </ul>
문광네 부부는 기우네 가족에 대해 어떻게 생각하나요?
<ul style="list-style-type: none"> <li>같은 어려운 처지에 있는 사람으로서 서로 더 잘 이해하고 도와줄 수 있는 사이가 될 수 있을 거라고 생각함</li> <li>당장 눈앞의 생계에 눈이 멀어 예술과 자연의 위대함 같은 고상한 취미는 즐길 줄 모르는 무식한 가족이라고 생각함</li> </ul>



## 나가면서

지금까지 영화 <기생충>을 보면서 현대사회의 가장 큰 문제 중 하나인 빈부 격차 또는 부의 양극화 현상에 대해 살펴보았습니다. 수업을 마무리하면서 어떤 사회가 좋은 사회일까? 학생들 스스로 생각을 정리할 수 있도록 유도하는 시간을 가지면 좋습니다.

빈부 격차는 어느 시대, 어느 사회에나 존재해왔습니다. 하지만 현대사회에서는 중세봉건사회에서와는 달리 모든 인간은 평등하다는 명제를 최고의 가치로 선언하며 새롭게 출발하고자 하였지요. 그런데 과연 현대사회는 예전 시대보다 평등해졌을까요? 영화 <기생충>은 아니라고 말합니다. 왜 여전히 사회는 불평등한 걸까요? 그리고 이 문제를 해결하기 위해 우리는 어떻게 해야 할까요?

수업 시간에 부익부 빈익빈 현상이 심화되는 원인이나 해결방법, 빈부 격차가 우리의 삶속에서 구체적으로 표현되는 사례들을 다양하게 살펴보았는데요. 이 활동들에서 나온 내용들을 바탕으로 가장 중요하다고 생각하는 해결방안을 학생들이 같이 정리해보면서 수업을 마무리할 수 있습니다.



#### [빈부 격차/부의 양극화 관련 영화]

- 〈로마〉(2018, 134분, 미국, 15세 이상 관람가)
- 〈설국열차〉(2013, 126분, 한국, 15세 이상 관람가)
- 〈엘리시움〉(2013, 109분, 미국, 청소년관람불가)
- 〈인 타임〉(2011, 109분, 미국, 12세 이상 관람가)
- 〈타이타닉〉(1997, 194분, 미국, 15세 이상 관람가)
- 〈하이라이즈〉(2015, 119분, 영국, 청소년관람불가)

#### [빈부 격차/부의 양극화 관련 책]

- 조귀동 지음, 『세습 중산층 사회: 90년대생이 경험하는 불평등은 어떻게 다른가?』, 생각의 힘, 2020
- 조지프 스티글리츠 지음, 이순희 역, 『불평등의 대가: 분열된 사회는 왜 위험한가?』, 열린 책들, 2013
- 최영민 지음, 박종호 그림, 『양극화 논쟁』, 풀빛, 2013
- 토마 피케티 지음, 장경덕 옮김, 『21세기 자본』, 글항아리, 2014

#### [영화 배급/마케팅 관련 교육 및 체험 기관/단체]

- 한겨레교육문화센터 영화홍보마케팅 강좌 [www.hanter21.co.kr](http://www.hanter21.co.kr)
- 여성영화인모임 영화홍보마케팅 강좌 <https://cafe.naver.com/womeninfilmkorea>
- MBC아카데미 문화연출학부 영화홍보마케팅&프로듀서 과정 [mbcac.or.kr](http://mbcac.or.kr)

#### [영화 배급/마케팅 관련 책]

- 구문모 지음, 『영화 배급 및 마케팅 핸드북』, 해남, 2013
- 한순호 지음, 『영화 마케팅의 모든 것: 천만 관객을 위한 10가지 법칙』, 루비박스, 2015
- 이하영 지음, 『영화 배급과 흥행: 천만영화의 흥행 공식』, 아모르문디, 2019
- 이화배 지음, 『영화는 배급이다: 흥행을 완성하는 전략과 실무』, 커뮤니케이션북스, 2020

#### [영화 배급/마케팅 관련 기관/회사/단체]

- CJ엔터테인먼트 <http://www.cjem.net/main>
- 롯데엔터테인먼트 <http://www.lottecinema.co.kr/LCCS/>
- 쇼박스 [showbox.co.kr](http://showbox.co.kr)
- 뉴(NEW) [its-new.co.kr](http://its-new.co.kr)
- 인디스토리 [www.indiastory.com](http://www.indiastory.com)
- 시네마달 <https://cinemadal.modoo.at/>

- 월트디즈니컴퍼니(코리아) [www.disney.co.kr](http://www.disney.co.kr)
- 올댓시네마 <https://www.facebook.com/atcpfilm/>
- 프로파간다 <http://propa-ganda.co.kr/xe/index>

2019

# 봉오동 전투

THE BATTLE: ROAR TO VICTORY



감독 원신연

등장인물 황해철(유해진), 이장하(류준열), 마병구(조우진) 외  
상영시간 135분(15세 이상 관람가) | 배경 1920년 6월 한국

## 중학교 교과 교육과정 연계표

관련 키워드	연관 교과	2015 개정 교육과정		
		핵심 개념(가치)	내용 요소	성취기준
편집감독	진로	건강한 직업의식 형성	직업인으로서의 직업윤리와 권리	9진02-05. 직업인이 공통적으로 갖추어야 할 직업윤리를 이해할 수 있다.
		자아이해 및 긍정적 자아 개념 형성	자신의 특성(적성, 흥미 등) 탐색	9진01-02. 다양한 방법으로 자신의 직업 흥미와 적성을 탐색할 수 있다.
		직업 정보의 탐색	직업 정보를 활용한 직업 이해	9진02-01. 다양한 직업을 분야별로 분류하고 각 직업이 하는 일을 설명할 수 있다.
				9진03-04. 관심 직업분야의 다양한 진로 경로를 탐색할 수 있다.
	미술	진로 설계와 준비	잠정적인 진로 목표 설정	9진04-03. 잠정적인 진로 목표와 관련된 다양한 교육, 진로 경로를 계획할 수 있다.
		연결	미술 관련 직업	9미01-05. 미술과 관련된 다양한 직업의 종류와 특징을 이해할 수 있다.
일제강점기, 독립운동	역사	세계 대전과 반제 민족 운동의 전개	일제의 식민지 지배 정책	9역05-03. 일제가 실시한 통치 정책의 내용을 시기별로 확인하여 식민 정책의 본질을 파악한다.
			민족 운동의 전개	9역08-06. 3·1 운동 이후 전개된 다양한 민족 운동의 주장과 활동 사례를 통해 각 운동의 지향점을 확인한다.



## 들어가기 전에

1920년 일제강점기를 배경으로 한 <봉오동 전투>는 독립운동과 독립운동가를 알리는 새로운 계기가 되고 있습니다. 봉오동 전투는 청산리대첩과 함께 독립운동의 역사에서 매우 중요한 의미가 있는 사건이지요. 이런 봉오동 전투와 여기 참여한 독립운동가의 무장투쟁, 당시의 시대상이 이 영화에 잘 표현되어 있습니다. 특히 여러 지역에서 모인 독립군 역할을 맡아 각 지역의 사투리를 사용하는 배우들의 열연이 캐릭터를 잘 살려냈고 극의 몰입도를 높여주었습니다. 독립군을 토벌하려는 일본군과 큰 전투를 앞두고, 봉오동의 어느 골짜기로 일본군을 유인하는 임무를 맡은 독립군 병사들. 그들은 처음부터 군인이었던 것이 아니라 농민, 장사꾼, 산적, 학생 등 조선 각지에서 평범하게 살던 사람들이었습니다. 일본군에게 속아 동생을 잃고 대도를 휘두르는 독립군 훈련조장 해철, 누나와 함께 독립운동에 뛰어든 독립군 분대장 장하, 그 밖에도 일본군의 무차별 양민 학살에 가족을 잃은 사람들이 하던 일을 내려놓고 각 지역의 의병이 되어 일본에 대항하고, 그런 의병들이 모여 독립군이 되었습니다. 무기도 인원도 적지만 봉오동의 지형을 잘 아는 독립군들과 전체가 무장한 채로 무섭게 추격해오는 일본 정예군의 전투를 보며 불가능한 상황에서도 포기하지 않은 당시 독립군의 상황을 잠시나마 느껴볼 수 있습니다. 그리고 현재 독립 국가 대한민국의 국민으로서 우리가 누리는 자유가 어떤 역사적인 노력과 희생을 토대로 가능한 것인지 되새겨볼 수 있는 작품입니다.

●교재 활동을 위한 영화 타임코드

타임코드	소요시간	장면 내용
00:01:15~00:04:51	3분 37초	영화의 도입부에 주인공 해철이 독립운동에 뛰어들게 된 이야기. 일제강점기의 시작과 3·1 만세운동, 그리고 항일 무장 투쟁에 대한 짙막한 설명이 나옵니다. 더불어 봉오동 전투에서 추격대의 유인을 맡은 부대의 임무를 연이어 보여줍니다.
00:15:30~00:23:28	7분 58초	봉오동 전투의 시작을 알리는 삼둔자 마을 양민학살 장면입니다. 학살 소식을 듣고 독립군이 마을로 내려와 일본군과 전투를 벌입니다. 노인과 아이, 임산부까지 학살하는 장면이 잔혹하지만, 일본군의 만행을 설명하는 데 필요한 장면입니다.
00:30:10~00:31:51	1분 41초	해철은 일본정예군 유인이 자살행위라며 말리지만, 젊은 분대장 장하는 비장하게 말합니다. “여기 마지막 조선이야. 뺏기면 전부 끝이야.”
00:49:29~00:56:27	6분 48초	지역, 출신, 신분이 다양한 독립군 병사들의 사연을 엿볼 수 있는 장면입니다. 장하의 부대를 따라 일본군을 유인하기로 한 해철과 동료들은 왜 배푼아가며 독립운동을 해야 하는지 연장을 벌입니다.
01:32:58~01:34:40	1분 42초	두 팀으로 나뉘어 일본군을 유인하는 독립군, 혼자 골짜기에 남겨질 장하를 걱정하는 해철 무리의 대화 뒤로 독립군이 러시아로 떠났다는 정보를 입수한 일본군의 말이 들립니다. 지원군도 없이 결국 죽을 수도 있음을 알게 되는 순간입니다.
01:37:40~01:43:23	5분 43초	총도 없이 홀로 일본군을 유인하는 장하. 수류탄이 터져 위험했던 찰나에 결국 해철 무리가 일본군 대장과 맞서 장하를 구합니다.
01:50:34~02:03:32	12분 58초	독립군이 봉오동 골짜기로 일본군 군대를 유인하고 일본군이 추격합니다. 해철은 다친 장하를 업고 온 힘을 다해 골짜기로 도망칩니다. 수류탄이 터지며 나동그라져 고통스러워하는 병사들도 보입니다. 이내 총사령관 홍범도 장군이 이끄는 독립군이 등장하고 사방에서 일본군을 격퇴합니다.

#### Teacher's guide.

이 영화는 전투를 소재로 하는 만큼 다소 잔혹한 장면들이 나올 수 있습니다. 영화에 등장하는 독립군의 대화에 주목해보세요. 출신 지역과 계급 등에 따라 다른 태도와 말씨를 사용합니다. 초기 근대사회의 과도기적 시대상과 당시 가난하고 어려웠던 독립군의 생활을 확인할 수 있습니다. 독립군이 첫 승전고를 울린 한 사건으로만 이 영화를 볼 것이 아니라 그것을 이룬 사람들이 누구인지에 주목하여 영화를 감상할 것을 추천합니다.

#### 영화 감상 소감 나누기

1. 가장 기억에 남는 장면이나 대사는 무엇인가요?
2. 영화 속 주인공 중 어떤 사람의 어떤 모습을 가장 본받고 싶나요?
3. 영화를 통해 독립운동이나 독립군에 대해 새롭게 알게 된 것이 있나요?



## Activity ① 직업 탐구: 편집감독



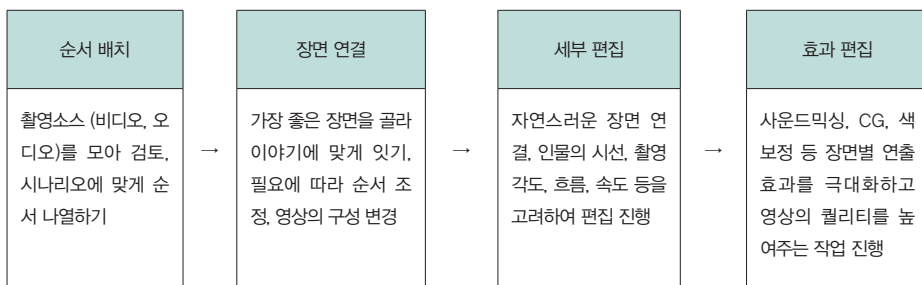
출처: pixabay.com

영화는 여러 분야의 사람들이 함께 작업하고 결과물을 도출하는 종합예술입니다. 우리가 흔히 알고 있듯이 영화감독, 조연출, 배우, 촬영/조명/음향/미술팀 등 다양한 사람들이 각자 맡은 분야에서 전문성을 가지고 어우러져 영화가 완성됩니다. 영화가 만들어지는 세 과정인 사전작업-제작작업-후반작업 중에서 널리 알려진 영화 관련 직업군은 주로 제작작업을 합니다. 머릿속에 영화 현장을 그려보아도 감독이 지시하고 카메라맨이 카메라를 보며 배우가 연기를 하는 그림이 떠오르지요. 우리가 잘 알지는 못하지만, 영화의 후반작업 전체를 책임지는 직업도 있습니다. 바로 편집감독입니다. 요즘은 영상이 게시되는 공간이 다양해지면서 극장뿐만 아니라 인터넷 웹사이트나 휴대폰 등으로 많은 사람들이 영상을 접하게 되었지요. 그래서 각 공간에 맞는 형태로 영상이 새롭게 제작되기도 합니다. 특히 최신 트렌드가 반영되는 디지털콘텐츠의 경우 영상 편집의 중요성이 더 커지고 있습니다. 이렇게 점점 더 중요해지고 있는 편집감독의 역할과 직업적 특성을 알아봅시다.

## 편집감독은 무슨 일을 하나요?

편집감독은 영화감독이나 미술감독에 비해 잘 알려져 있지 않지만, 영화를 제작할 때 후반작업(영화 촬영 이후의 모든 작업)을 총괄하는 역할을 합니다. 처음 영화를 기획할 때 촬영으로 표현되지 못한 부분을 편집에서 세밀하게 조정하여 완성하기 때문에 실제 영화를 제작할 때 작품의 완성도에 큰 영향을 미친다고 볼 수 있습니다.

### ★ 극영화 편집의 순서



보통 위의 도표와 같이 편집이 진행되는데, 때에 따라 이야기의 순서를 바꾸기도 하고 시나리오에는 있지만 불필요한 장면을 없애기도 합니다. 이렇게 편집감독의 손을 거쳐 정리되고 편집된 영화는 사운드 믹싱(소리를 균형감 있고 매끈하게 만드는 작업, 때로는 대사를 입히거나 음악을 넣기도 함), CG(실제 촬영으로 구현하기 어려운 장면을 그래픽으로 채우는 작업), 색 보정(장면별로 의도에 맞게 색감을 조정하거나 필요한 부분의 톤을 정돈하는 작업) 등을 거쳐서 극장에 상영할 수 있는 하나의 작품으로 완성됩니다.

## 편집감독은 어떻게 될 수 있나요?

영화제작에서 편집의 역할은 중요합니다. 편집자의 시선으로 영화를 재조립할 수도 있고 관객들이 집중해서 따라오기 쉽게 구성할 수도 있습니다. 장면과 어울리는 멋

진 음악을 넣을 수도 있죠. 1인 미디어 시대인 요즘은 전문 편집자가 아닌 일반인들도 직접 촬영하고 노트북이나 스마트폰으로 손쉽게 편집할 수 있게 되었습니다. 좋은 편집자가 되려면 좋은 영화들을 많이 보고 편집도 많이 해봐야 합니다. 영화용 카메라가 없다면 스마트폰으로 자신만의 이야기를 촬영해 편집해 보는 것도 좋은 방법입니다.

또 편집감독은 기술적으로 영상을 편집하는 일뿐만 아니라 연출자와 프로듀서 그리고 관객의 입장을 고민하고 중재하는 역할도 합니다. 영화의 길이가 너무 길어서 연출자가 원하는 장면을 삭제해야 하는 경우도 있고, 이야기의 이해를 위해 오히려 장면을 늘려서 설명해야 하는 경우도 있지요. 이때 보완점을 찾아 모두가 만족할 수 있는 방향으로 이끌어야 하므로 서로 의견이 다른 사람들 사이에서 자기 생각을 잘 표현하고, 다른 사람들의 말을 잘 들어주며 상대를 설득할 수 있어야 합니다.

- 관련 학과: 영화학과, 방송영상학과, 영상편집과, 콘텐츠제작과, 문예창작과 등
- 진출 분야: 영화, 광고, 방송, 게임, 유튜브 등
- 도움이 되는 과목: 국어, 미술, 음악, 국사, 사회 등



## [난이도 하]

**실습 1-1.** 영화 <봉오동 전투>의 첫 장면을 보고 문제를 맞춰봅시다.

Q. 영화가 시작되는 장면에서 배경음악은 언제부터 들리나요?

장면이 시작되기 전부터

Q. 첫 화면에 무엇이 보이나요?

물 위를 걸어가는 것 같은 장면이 보여요

Q. 화면이 바뀌는 장면에 무엇이 있나요?

여러 사람이 보여요.

Q. 두 남자와 한 무리의 사람들이 물 위를 건너는 장면의 색깔이 어떤가요? 그 색은 어떤 느낌을 줄까요?

약간 파란색이에요. 춥고 어두워요. 겨울 같아요.

Q. 누군가를 업고 물을 건너는 남자는 말투로 보아 어느 지역에 사는 사람일까요?

북쪽 사람이에요. 북한 사람이에요. 한국 사람이에요.

Q. 일본 군복을 입은 사람들이 서둘러 평상복으로 갈아입는 장면에서 추측할 수 있는 것은 무엇일까요?

몰래 왔어요. 염탐하려고 해요. 나쁜 짓을 하려고 해요. 시간이 없어요.

Q. 동생이 떡을 먹다 폭발이 일어나는 장면에 배경음악이 없는 이유를 생각해봅시다.

중요한 장면이라 소리가 없어요. 폭발 소리가 커서 어차피 음악이 안 들려요.



**실습 1-2.** 영상의 구성 요소에는 배경(시대, 장소 등), 인물(연령, 성별, 외모, 옷차림 등)과 같은 시각 요소와 인물의 대화, 현장 소리, 효과음, 배경음악 등의 청각 요소, 그리고 그 두 요소를 조합해 이야기, 느낌을 만드는 의미 요소가 있습니다. 영화 〈봉오동 전투〉 첫 장면의 시각 요소, 청각 요소, 의미 요소를 생각해서 아래의 표를 완성해봅시다.

영화의 영상 구성 요소		
시각 요소	청각 요소	의미 요소
시대(소품 등), 장소, 날씨, 인물, 행동이나 움직임, 자막, 특수효과 등	현장소리, 효과음, 인물과의 대화, 배경음악	배경이 되는 역사적 사실, 인물 사이의 갈등/관계, 느낌, 이야기, 주제, 교훈 등
“영화 봉오동 전투의 첫 장면” 영상 구성 요소		
시각 요소	청각 요소	의미 요소
일제강점기, 강, 겨울, 새벽, 형제, 일본군인들, 길 안내, 폭탄 터지는 장면 슬로우 모션, 독립운동 역사 자막, 자료 화면, 불타는 나무CG, 장면 전환 효과	물 건너는 소리, 폭발음, 형과 동생의 대화(사투리), 일본어, 북소리, 슬픈 배경음악	주인공 해철의 과거 이야기, 일본군의 행동(거짓, 속임수), 동생이 형을 위해 희생함, 슬픔, 독립군활동의 이유

#### Teacher's guide.

이 활동은 일상적으로 많은 영상을 접하는 학생들에게 반드시 필요한 학습 과정입니다. 좋은 소설을 여러 번 읽어 좋은 문장을 익히듯이 영상도 분석해서 보면 잘 모르던 부분을 볼 수 있는 능력이 생깁니다. 대부분의 학생들은 영화 속 장면을 보고 각각 연결된 장면이 표현하는 바를 단순화하여 재미있다, 재미없다로 판단합니다. 부분을 세밀하게 보기보다는 전체적인 이야기 흐름을 종합적으로 이해하기 때문에 한 장면 속에 이렇게 많은 요소가 필요하다는 것을 잘 모르는 경우가 많습니다. 이 활동은 영화를 만드는 사람의 입장에서 생각해볼 수 있는 계기입니다. 감독이 이 장면을 통해 어떤 느낌을 주고 싶은지, 영상으로 어떤 의미를 전달하고 있는지 생각할 수 있도록 천천히 질문해주세요. 영화가 아닌 다른 영상도 이 활동과 같이 장면을 세밀하게 나누어 자세히 들여다보는 연습을 하면 만든 사람들의 생각을 더 잘 이해할 수 있다는 점도 설명해주시면 좋습니다.



## [난이도 중]

**실습 2.** 촬영 전에 각 장면 영상이 재생될 순서대로 그림과 글로 표현하는 과정을 콘티 뉴이티(continuity), 줄여서 콘티 작업이라고 합니다. [참고자료 1, 2]를 먼저 살펴보고 영화 <봉오동 전투> 시작 부분의 영상을 장면별로 꼼꼼히 살펴보고 ‘거꾸로 콘티쓰기’를 해봅시다.

<b>s# 1</b>	노을길 / 오후
-------------	----------



C#1 롱샷 (LS)

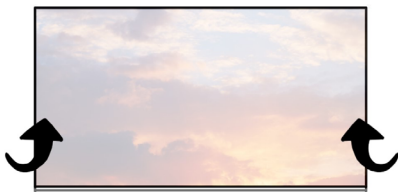
친구들의 이야기를 듣고 집으로 걸어가는 주인공  
노을 배경, 생각하는 주인공

프레임인 → 프레임아웃 (롱테이크)



C#2 웨이스트샷 (WS)

고개를 들어 하늘을 보는 주인공 뒷모습








C#2 주인공 시점(POV)샷

정면에서 하늘로 고개를 든다.


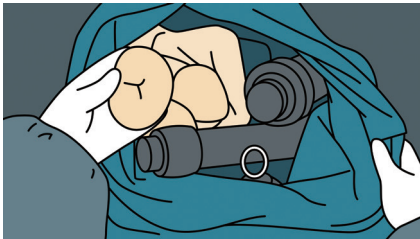


틸트 업 (TILT UP)


[참고자료 1] 2018 인천광역시수봉도서관 심(心) 수봉프로젝트 영화 제작과정 콘티를 참고로 제작한 예시

영상의 크기와 각도	효과
<p>롱 쇼트(또는 샷)</p> 	<p>멀리서 배경과 인물들이 모두 보이게 촬영한 장면입니다. 인물보다 사건이 일어나는 배경이 어디인지, 그곳에서 무엇을 하는지를 보여주고자 할 때 사용합니다.</p>
<p>풀 쇼트 / 니 쇼트</p> 	<p>인물을 기준으로 머리부터 발끝, 또는 무릎까지가 한 화면에 담기도록 촬영한 장면입니다. 롱 쇼트에 비해서는 인물이 크게 보여서 인물의 의상, 자세, 행동 등이 더 눈에 띕니다.</p>
<p>웨스트 쇼트 / 바스트 쇼트</p> 	<p>인물의 허리, 가슴까지를 촬영한 장면입니다. 인물의 행동보다 얼굴 표정이나 대사에 집중해야 할 때 사용합니다.</p>
<p>하이 앵글</p> 	<p>여럿이 등장하는 장면에서 인물 모두를 담기 위해, 또는 인물의 상황을 위축되어 보이게 하기 위해 높은 곳에서 촬영하는 각도를 말합니다.</p>
<p>로우 앵글</p> 	<p>왼쪽 사진과 같이 카메라가 인물의 아래에서 촬영하는 기법입니다. 등장 인물의 액션을 극대화하거나 인물이 가진 권력을 표현할 때 사용합니다.</p>

[참고자료2] 콘티에 지정하는 촬영 기법과 효과

내가 감독이 되어 영화의 각 장면을 촬영한다고 가정하여 설명을 적어봅시다. 상황과 배우의 연기, 카메라로 촬영할 장면의 크기와 각도 등을 묘사할 수 있습니다. 또한 각 장면을 촬영할 때 가장 중요한 구성 요소를 골라 표시해봅시다. (※ 동시에 여러 가지 요소에 표시할 수 있습니다.)

순서	장 면	설 명	구성 요소
1		동생이 떡을 먹다 말고 멈춘 표정이다	화면크기(○) 화면각도( ) 배우연기(○) 대사( ) 배경음악( ) 현장소리(○) 자막( ) 효과( )
2		동생이 들여다본 꾸러미 속에 폭탄이 들어 있다	화면크기(○) 화면각도(○) 배우연기( ) 대사( ) 배경음악( ) 현장소리(○) 자막( ) 효과( )
3		(얼굴만 촬영) 동생이 다가오는 형을 올려다보며 당황한 목소리로 “형~”이라고 말한다	화면크기(○) 화면각도(○) 배우연기(○) 대사(○) 배경음악( ) 현장소리( ) 자막( ) 효과( )
4		(형 뒷모습 걸쳐서 촬영) 형의 뒷모습에 걸쳐 동생이 꾸러미를 혼자 안고 엎드리는 모습이 보인다	화면크기(○) 화면각도( ) 배우연기(○) 대사( ) 배경음악( ) 현장소리( ) 자막( ) 효과( )

5		(아래에서 얼굴만 촬영) 땅에 엎드려 주머니를 힘 껏 끌어안는 동생의 얼굴	화면크기(○) 화면각도( ) 배우연기(○) 대사( ) 배경음악( ) 현장소리( ) 자막( ) 효과( )
6		(눈높이에서 촬영, 형의 전신이 다 나오도록) 형이 다가가는데 터져버 리는 폭발물	화면크기(○) 화면각도( ) 배우연기( ) 대사( ) 배경음악( ) 현장소리(○) 자막( ) 효과(○)
7		(새벽 어스름한 주변 배경 이 다 나오도록) 멀리서 바라본 폭발 장면	화면크기(○) 화면각도( ) 배우연기( ) 대사( ) 배경음악( ) 현장소리(○) 자막( ) 효과(○)
8		(나무 꼭대기에서 바라본 것처럼 나오도록) 위에서 바라본 폭발 장면	화면크기( ) 화면각도(○) 배우연기( ) 대사( ) 배경음악( ) 현장소리(○) 자막( ) 효과(○)

#### Teacher's guide.

영화는 여러 사람이 함께 각자의 전문성을 발휘해서 만드는 공동의 작품이기 때문에 감독, 배우, 카메라, 조명, 사운드 스태프들이 촬영할 장면을 정확하게 이해하는 것이 매우 중요합니다. 그래서 콘티에는 각 장면의 느낌과 연기, 대사, 화면 속에 담기는 영상의 크기와 각도, 소리 등이 세밀하게 표현되어 있어야 합니다. 영상의 크기와 각도를 설명할 때 각 쇼트와 앵글은 표와 같은 효과를 줄 수 있지만, 그 의미가 고정된 것이 아니라 앞뒤 장면의 흐름이나 활용 방법에 따라 다르게 쓰일 수도 있음을 꼭 알려주세요.

‘거꾸로 콘티 쓰기’ 활동을 통해 학생들은 영화를 만들 때 배우의 표정이 중요한 장면, 등장인물의 행동이나 벌어지는 사건이 중요한 장면, 주변 배경이 중요한 장면 등 고려해야 할 요소가 조금씩 다르다는 것을 알 수 있습니다. 거꾸로 쓰는 콘티와는 다르게 실제로 영화를 만들 때는 이러한 요소들을 더 세심하게 준비하고 영화를 제작하게 된다는 것을 함께 설명해주시면 좋습니다.



## [난이도 상]

**실습 3.** 디지털 기기가 보편화되고 어디서든 인터넷을 할 수 있게 되면서 영상을 감상하는 방법도 다양해지고 있습니다. 이에 맞추어 영상을 편집하는 방법도 다양해지는 추세입니다. 아래에서 비교해서 보면 좋은 작품 중 2개를 골라 감상하고 두 영상의 편집 방법의 차이를 비교해서 해당하는 ☐에 체크해봅시다. 이를 종합하여 영상 유형별 편집 특징을 정리해 발표해봅시다.

※ 비교 작품 예시 : 각 작품의 오프닝, 1~2화를 감상 후 비교

- ① 영화-드라마 : 〈나의 청춘은 너의 것〉 (2020) / 12세 관람가 / 91분 / 대만
- ② TV-드라마 : 〈동백꽃 필 무렵〉 (2019) / KBS / 15세 관람가 / 40부작 / 한국
- ③ 유튜브-웹드라마 : 〈달고나〉 (2020) / 브릿지엔터 / 4부작 / 한국

	① 영화-드라마	② TV-드라마	③ 유튜브-웹드라마
주요 시청자층	<input type="checkbox"/> 10대 <input type="checkbox"/> 20대 <input checked="" type="checkbox"/> 30~40대	<input type="checkbox"/> 10대 <input checked="" type="checkbox"/> 20대 <input checked="" type="checkbox"/> 30~40대	<input checked="" type="checkbox"/> 10대 <input checked="" type="checkbox"/> 20대 <input type="checkbox"/> 30~40대
오프닝	<input type="checkbox"/> 10초~30초 <input type="checkbox"/> 30초~50초 <input checked="" type="checkbox"/> 50초~60초 이상	<input type="checkbox"/> 10초~30초 <input checked="" type="checkbox"/> 30초~50초 <input type="checkbox"/> 50초~60초 이상	<input checked="" type="checkbox"/> 10초~30초 <input type="checkbox"/> 30초~50초 <input type="checkbox"/> 50초~60초 이상
컷 개수	<input type="checkbox"/> 1분 5개~14컷 <input checked="" type="checkbox"/> 1분 10개~15컷 <input checked="" type="checkbox"/> 1분 16개~30컷	<input type="checkbox"/> 1분 5개~14컷 <input checked="" type="checkbox"/> 1분 10개~15컷 <input type="checkbox"/> 1분 16개~30컷	<input checked="" type="checkbox"/> 1분 5개~14컷 <input type="checkbox"/> 1분 10개~15컷 <input type="checkbox"/> 1분 16개~30컷
컷 길이	<input type="checkbox"/> 1컷 1초~4초 <input checked="" type="checkbox"/> 1컷 5초~10초 <input type="checkbox"/> 1컷 11초 이상	<input type="checkbox"/> 1컷 1초~4초 <input checked="" type="checkbox"/> 1컷 5초~10초 <input type="checkbox"/> 1컷 11초 이상	<input checked="" type="checkbox"/> 1컷 1초~4초 <input type="checkbox"/> 1컷 5초~10초 <input type="checkbox"/> 1컷 11초 이상
영상속도	<input type="checkbox"/> 빠름 <input checked="" type="checkbox"/> 보통 <input type="checkbox"/> 느림	<input type="checkbox"/> 빠름 <input checked="" type="checkbox"/> 보통 <input type="checkbox"/> 느림	<input checked="" type="checkbox"/> 빠름 <input type="checkbox"/> 보통 <input type="checkbox"/> 느림
재생시간	<input type="checkbox"/> 1회 10분~20분 <input type="checkbox"/> 1회 50분~70분 <input checked="" type="checkbox"/> 1회 80분 이상	<input type="checkbox"/> 1회 10분~20분 <input checked="" type="checkbox"/> 1회 50분~70분 <input type="checkbox"/> 1회 80분 이상	<input checked="" type="checkbox"/> 1회 10분~20분 <input type="checkbox"/> 1회 50분~70분 <input type="checkbox"/> 1회 80분 이상
자막유무	<input checked="" type="checkbox"/> 제목 자막 있음 <input type="checkbox"/> 대사 자막 있음 <input checked="" type="checkbox"/> 제작 정보 자막 있음	<input checked="" type="checkbox"/> 제목 자막 있음 <input type="checkbox"/> 대사 자막 있음 <input checked="" type="checkbox"/> 제작 정보 자막 있음	<input checked="" type="checkbox"/> 제목 자막 있음 <input checked="" type="checkbox"/> 대사 자막 있음 <input type="checkbox"/> 제작 정보 자막 있음

※ '오프닝'은 영상이 시작되는 장면을 이야기합니다. 보통 영상의 제목이 나오거나 영상의 배경이 되는 이야기를 설명하는 장면이 많습니다.

※ '컷'은 영상이 1회 녹화된 장면을 말합니다. 즉, 영상이 전환된 횟수가 곧 컷이 됩니다.

#### Teacher's guide.

영상으로 소통할 수 있는 플랫폼이 온라인을 통해 확장하면서 스마트폰 화면에 적합한 영상 콘텐츠가 제작되는 등 다양한 편집 형식이 등장하고 있습니다. 일부 웹 드라마\*에서는 BGM을 의도적으로 1~2초가량 없앤 뒤 “왜 브금(BGM, 배경음악의 줄임말)이 끊겨?”라는 대사를 넣기도 하는 등 이전 영상 편집 방법의 파격을 가져오는 시도도 엿보입니다. 이전의 영상 편집 경향이 관객으로 하여금 작품에 몰입하도록 하는 것이었다면 현재 디지털 시대의 편집은 형식의 변화를 통해 낯선 즐거움을 추구하는 것으로 전환되고 있습니다. 학생들의 발표 후 이와 같은 내용을 덧붙여 향후 편집 분야의 다양한 발전 가능성을 설명해주시면 좋습니다.

\* 웹드라마 <남자무리 남사친의 여사친>(2020): 단편 웹드라마 영상, 22~27초 참고



## 양진모 편집감독 인터뷰



양진모 편집감독은 대학에서 미술과 영화를 공부하고, 영화 〈형사 Duelist〉로 영화편집 작업을 시작해 〈설국열차〉, 〈부산행〉, 〈밀정〉 등 유수의 대중 영화 편집을 했으며, 최근 〈기생충〉으로 70회 미국영화편집자협회 시상식 장편영화 드라마부문 편집상 수상 및 92회 아카데미 시상식 편집상 후보에 오르는 영예를 누렸다.

### Q: 영화 현장에서 편집감독은 어떤 일을 하나요?

**A:** 편집감독은 영화가 모두 촬영된 뒤에 장면과 오디오를 취합하고 재조립하는 일을 합니다. 시나리오에 맞는 최선의 영상을 찾고, 그것을 영화 전체 스토리에 맞춰서 잇고, 그렇게 만들어진 장면을 자연스럽게 완벽하게 구성하기 위해 노력하죠. 때에 따라선 시나리오와는 다르게 이야기의 순서를 바꾸기도 하고 불필요한 장면을 없애기도 합니다. 이렇게 정리되고 편집된 영화는 믹싱, CG, 색 보정 작업을 거쳐서 극장에 상영됩니다.

### Q: 영화감독이나 영화배우와 다른 편집감독만의 매력은 무엇인가요?

**A:** 편집감독만의 시각과 리듬으로 영화에 많은 변화를 만들 수 있습니다. 영화 속 시간의 순서를 바꿀 수도 있고 특정한 캐릭터를 매력적으로 강조할 수도 있습니다. 그리고 장면 배열에 따라서 관객에게 다가가는 느낌이나 의미도 바꿀 수 있습니다. 편집에는 정답이 없습니다. 하지만 모든 편집감독은 영화에 가장 어울리는 리듬을 찾기 위해 수많은 장면을 찾아 헤매죠. 그리고 그 리듬을 찾았다고 느끼는 순간이 편집감독에게 가장 행복한 순간이 아닐까 싶습니다.

**Q: 편집감독에게 가장 필요한 자질은 무엇일까요?**

**A:** 파이널컷, 아비드, 프리미어 같은 편집 툴을 잘 다룰 수 있는 기술적인 측면도 필요하고, 스토리를 짜임새 있게 전달하며 감각적으로 표현하는 능력도 중요합니다. 둘 중 무엇이 더 중요하냐고 묻는다면 당연히 이야기를 구성하는 능력이라고 말할 수 있습니다. 실제 편집 작업에서 편집자는 영화의 이야기가 지루하지 않도록 장면들을 끊임없이 재조립하는 데에 대부분의 시간을 씁니다. 기술적인 것보다 전체 흐름을 만들어내는 능력이 중요한 거죠. 이러한 능력을 키우려면 우선 좋은 영화를 많이 감상하고 좋아하는 영화의 감독들에 관한 다양한 자료를 찾아보면서 영화에 대한 전체적인 안목을 키워야 합니다.

**Q: 편집감독의 눈으로 보았을 때 최근 나온 영화 중 어떤 작품이 가장 인상 깊으셨나요?**

**A:** 요즘에는 영화 편집에 새로운 방식이 시도되고 있는 것 같아요. 최근 〈The Stunt Double〉이라는 단편영화를 보았습니다. 데이미언 셔젤 감독의 작품이었는데 모든 장면이 스마트폰으로 촬영되었더군요. 단순한 스토리이지만, 짧은 재생시간 동안 스텐트맨의 인생을 맛보고 공감하며 느낄 수 있는 감동, 그리고 스마트폰 특유의 세로 포맷의 장점을 잘 살린 화면 구성이 매우 인상적이었습니다. 무엇보다 영화에서 가장 중요한 건 스토리텔링이라는 점을 다시금 일깨워주는 작품이었습니다.

**Q: 영화 편집을 배운다면 청소년들이 미디어 창작 활동을 하는 데에 어떤 도움이 될까요?**

**A:** 요즘은 누구나 영상미디어의 홍수 속에서 일상을 보내지요. 영화든 유튜브 영상이든 좋은 스토리와 매력적인 캐릭터가 살아있는 영상을 만들기 위해서는 편집 능력이 매우 중요해졌습니다. 영화 편집을 통해 체계적인 스토리텔링과 편집 능력을 키운다면 몰입감 있고 완성도 높은 영상을 만드는 데 도움이 될 것입니다.

**Q: 편집감독을 꿈꾸는 청소년들에게 해주고 싶은 이야기가 있다면 말씀해주세요.**

**A:** 편집은 영화제작에서 중요한 역할을 합니다. 요즘과 같은 1인 미디어 시대에는 누구나 노트북, 스마트폰 등의 간단한 장비로 직접 촬영하고 손쉽게 편집할 수 있게 되었습니다. 저도 최근에 스마트폰으로 촬영한 단편영화를 편집해보았거든요. 제가 편집을 처음 배우던 때와는 달리 지금은 어떤 포맷의 미디어든 누구나 쉽게 편집을 배울 수 있습니다. 그러니 지금부터 꾸준히 시도해보세요. 영화든 유튜브 영상이든 많은 사람들에게 이야기를 보여주고 웃음과 감동을 전해줄 수 있도록 말이죠.



## Activity ② 일제강점기와 독립운동

여러분은 나라가 없는 상황이 어떤 것인지 상상해본 적이 있나요? 자유를 누릴 때는 그 풍요를 몰랐다가 자유가 사라지면 고통과 억울함, 분노를 느끼겠지요. 조선이 식민지가 된 것은 바로 그런 순간이었을 겁니다. 더구나 다른 나라의 이익을 위해 모든 자원을 바치고 노예가 된다면 그 누가 옳다고 말할 수 있을까요? 1910년대, 일본이 조선을 강제로 점령하자 누군가는 나가서 무기를 들고 또 다른 누군가는 비밀리에 모여 독립을 위해 할 수 있는 일을 찾으려고 노력했습니다. 이런 사람들이 늘어나자 일본은 폭력을 사용하기 시작했지요. 일본군에게 발각되거나 잡힌 독립운동가들은 형무소에서 고문을 받다 죽는 경우도 있었습니다. 3.1운동은 폭력을 사용하지 않고 독립선언문을 낭독하며 태극기를 들고 만세를 외치는 평화시위였습니다. 아이와 어른, 여성과 남성, 농민과 학생 모두 거리로 나와 대한 독립 만세를 외쳤지요. 몰래 만나 태극기를 찍어



출처: 외교부

내고, 독립 선언문을 만들고, 사람들에게 만세운동을 알리는 일은 쉽지 않았으나 결국 성공적으로 진행됩니다. 일본은 독립군을 모두 진압하려고 하지만, 이는 오히려 독립군이 힘을 합하는 계기가 됩니다. <봉오동 전투>는 바로 이 시기, 1920년대 무장 독립 투쟁의 시대를 다루고 있습니다. 독립군은 어떤 사람들이었을까요? 이 사람들은 왜 독립군이 되었을까요? 영화 속 인물들을 살펴보면서 1920년이라는 역사적 배경을 살아온 사람들에 관해 생각하는 시간을 가져봅시다.



#### [난이도 하]

**실습 4.** 영화 <봉오동 전투>에 등장하는 독립군은 어떤 사람들일까요? 독립군으로 등장하는 주요 인물의 모습, 말투, 행동을 살펴보고 아래 표를 완성해봅시다.

인물	특징
황해철	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 태어난 곳 : 북한(말투), 두만강 근처(영화 자막), 함경도</li> <li>• 나이 : 30~40대</li> <li>• 과거 직업 : 어릴 적 고향에서 양치기 일을 하였으나 동생을 잃고 마적단에서 활동</li> <li>• 독립군이 된 이유 : 일본군의 폭탄에 동생을 잃어서</li> <li>• 독립군 내 역할 : 독립군 양성소에서 훈련소장 경력, 독립군 무기 전달 및 자금 조달조의 우두머리</li> </ul>
이장하	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 태어난 곳 : 알 수 없음</li> <li>• 나이 : 20대</li> <li>• 과거 직업 : 없음, 양반집 자제로 추정(누군가 장하를 '도련님'이라 부름)</li> <li>• 독립군이 된 이유 : 일본군에게 부모님을 잃음</li> <li>• 독립군 내 역할 : 독립군 분대장, 일본군을 골짜기로 유인하는 일을 맡음</li> </ul>
홍범도	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 태어난 곳 : 북한(말투), 평양(실존 인물)</li> <li>• 나이 : 50대</li> <li>• 과거 직업 : 광부, 수렵꾼으로 살다가 의병부대 활동 합류</li> <li>• 독립군이 된 이유 : 알 수 없음</li> <li>• 독립군 내 역할 : 독립군 대장</li> </ul>
임자현	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 태어난 곳 : 서울(말투)</li> <li>• 나이 : 20대</li> <li>• 과거 직업 : 학생</li> <li>• 독립군이 된 이유 : 3.1운동을 계기로 가담</li> <li>• 독립군 내 역할 : 독립군 병사</li> </ul>

**Teacher's Guide.**

일제강점기 독립운동은 제국주의 일본에 대한 자발적이고 민족적인 저항운동이라는 점과 더불어 근대화를 향한 민중운동의 차원에서도 조명을 받고 있습니다. 따라서 신분제 사회였던 조선의 문화가 여전히 남아있는 1920년대, 독립군에 참여했던 사람들의 지역, 계급, 성별, 연령이 다양했다는 점에 주목할 필요가 있습니다. 위에서 분석하지 않은 캐릭터 중에서도 남사당패 출신, 제주도 출신 독립군이 있었다는 점도 언급해주시면 좋습니다.



## [난이도 중]

**실습 5.** 영화 <봉오동 전투>에서 서로 다른 의견으로 생기는 갈등은 크게 3가지입니다. 영화 속에서 어떤 인물들이 어떤 갈등을 일으키고 어떤 결말에 이르는지 살펴봅시다.

인물	장하	갈등 1. 일본 소년 포로를 죽일 것인가 살려줄 것인가	해철
입장	일본군이 불손하게 행동할 경우 나이를 불문하고 죽여도 좋다.		일본군 포로라도 함부로 죽여서는 안 된다. 특히 전쟁터에 멋모르고 출전한 소년의 경우 불손한 행동 때문에 죽인다면 아무나 닥치는 대로 죽이는 일본군과 같다.
근거	일본군은 조선인을 미개하다고 생각한다. 강제로 침탈한 남의 나라에서 군인도 아닌 양민을 학살하는 자들이다. 일본군은 모두 똑같이 생각할 것이다.		일본군이라고 해서 모두 같은 생각을 하는 것은 아니다. 소년의 생각은 변화할 수 있다. 소년 포로를 통해 일본이 자신들의 만행을 스스로 반성하도록 해야 한다.

▷▷▷ 갈등의 결과

“너도 그놈들과 똑같아지는 거야”라는 해철의 말에 설득당한 장하는 포로를 죽이지 않는다.

인물	장하	갈등 2.  지원군이 없어도 끝까지 일본군을 유인하는 임무를 계속할 것인가	해철
입장	임무를 계속해야 한다. 나는 독립군이고, 설사 혼자 죽더라도 지금 임무를 다하지 않으면 더 이상의 조선은 없다.		임무를 포기해야 한다. 임무는 믿음이 있어야 펼칠 수 있는 것이다. 나의 죽음이 헛되지 않아야 목숨을 걸고 싸울 수 있다.
근거	나는 나의 유인책이 결국 일본군을 꺾는데 쓰일 것이라고 믿는다. 설사 지원군이 나타나지 않아도 무기와 군자금은 다른 사람들이 전달할 것이니 독립군은 다시 일어날 것이다.		후일을 도모하는 편이 나을 때가 있다. 독립군에 대한 정보가 없고 여기저기에서 들려오는 지원군이 없다는 말을 듣고도 임무를 수행하려 하는 것은 의미 없는 희생이다.

▷▷▷ 갈등의 결과

“조선도 알고 일본도 아는데 왜 형만 몰라? 여기가 마지막 조선이야!”라고 절박하게 외치는 장하의 말에 해철은 무모하더라도 장하를 돕기로 결정한다.

인물	해철	갈등 3.  배고프고 숨 가쁜 독립군 임무를 계속할 것인가 그만둘 것인가	병구
입장	계속해야 한다. 나라가 있어야 나도 있고 다음도 있는 것이다.		그만둬야 한다. 이렇게 살다 죽을 바엔 하고 싶은 거라도 하고 살자.
근거	지금뿐만이 아니라 다음, 그다음으로 이어지는 세대에게 무엇을 물려줄 것인가. 안심하고 살 수 있는 터전을 마련하는 게 독립운동을 하는 우리 역할 아닌가.		밥벌이도 못 하고 열심히 해도 알아주는 사람 하나 없는데, 끝내 마적이라는 꼬리표는 따라다닐 텐데, 독립운동을 왜 계속해야 하나.
▷▷▷ 갈등의 결과 총을 팔아 먹고살자던 병구가 해철의 “그다음은?”이라는 반복된 물음에 할 말이 없어졌는지 입을 다물고 해철이 말한다. “죽고 나서 니 몸뚱이는 누일 곳이 있어야 할 것 아니냐.”			

#### Teacher's Guide.

영화에서 표현된 갈등의 주제 3가지를 토론으로 연결해볼 수도 있습니다. 각 인물의 입장에서 서로를 설득하는 것이지요. 해당 인물의 입장을 설득할 만한 자료를 찾고 일상에서의 경험도 정리해보면 좋은 토론이 될 것입니다.

영화에서 갈등은 인물의 성격과 가치관을 부각하는 중요한 요소입니다. 이 점을 활동 후에 꼭 설명해주고, 특히 주인공 캐릭터의 가치관은 영화를 제작한 사람들의 가치관과 맞닿아 있다는 점을 언급해주시면 좋습니다.



## [난이도 상]

**실습 6-1.** 독립운동가와 독립유공자에 관해 우리가 알고 있는 정보를 OX 퀴즈를 통해 확인해봅시다. 휴대폰과 인터넷을 활용하여 정보를 직접 검색하며 퀴즈를 풀어봅시다.

독립운동가/독립유공자 관련 질문		답변	
		O/X	이유
1	대한민국에서 독립운동가로 지정된 사람은 대략 2만 명 정도다.	O	15,454명에게 서훈을 수여하여 후손에 전달하고, 5,713명을 지정하였지만 후손이 없어 훈장을 국가가 보관하고 있다.(2019년 기준)
2	전국의 학교 교과서에 등장하는 독립 운동가는 100명 정도다.	X	9개 출판사 교과서를 연도별로 확인해보아도 평균 20여 명 정도이다.
3	무장 항쟁 독립운동가 중에 임신부가 있었다.	O	1921년 5월 10일 매일신보 기사에 평남 경찰부 폭파범으로 7개월 차 임신부 23세 안경선이 체포되었다는 기사.
4	독립운동가 훈장은 별도의 신청 없이 일제식민지 시대의 사료 조사내용을 바탕으로 국가가 독립운동가 후손에게 수여하는 것이다.	X	정부는 후손들의 신청을 받아 유력한 증거물이 있을 경우에만 독립운동가로 인정해주고 있다.
5	영화 <암살>의 조승우 배우가 연기한 독립운동가 김원봉은 실존 인물이다.	O	김원봉은 1919년 11월 9일 21세의 나이에 의열단을 결성하고 단장으로 활동한 인물이다. 해방 이후 북 정권 수립에 기여한 인물로 이념 갈등으로 인해 역사에서 잊혀 있었으나 영화를 통해 그 활동이 재조명된 독립운동가이다.
6	아우내장터 3.1만세운동을 이끈 인물은 유관순이다.	X	아우내장터 만세운동은 전국 3.1운동의 표상이자 유관순의 업적으로 알려져 있으나, 사실 유관순 오빠 유관옥의 스승인 김구응이 천안지역 6천 4백 명의 만세운동을 이끈 주역이다. ( <a href="http://omn.kr/p857">http://omn.kr/p857</a> 참고)

7	3.1만세운동 현장에 34번째 민족대표라 불리는 외국인도 독립운동가였다.	O	스코필드는 영국 출신 캐나다인으로 1916년 세브란스의학전문학교 교수로 부임하여 3.1운동을 도왔으며, 당일 만세운동의 현장과 일본 군인들의 학살을 국제 사회에 알리는 사진과 기사를 작성했다. 또한 3.1운동 이후 서대문형무소의 고문 실상을 외부로 알리는 데 기여하였다.
8	드라마 <미스터 션샤인>의 유진초이의 모델인 독립운동가 황기환의 묘지는 뉴욕에 있다.	O	황기환은 대한민국 임시정부 파리위원부 서기장을 맡아 활동한 독립운동가이다. 영국인 기자에게 조선 독립의 당위성을 끈질기게 알렸고, 유럽 전역을 돌아다니며 평생 독립운동에 일생을 바쳤다. 극중 유진초이는 사후에 조선 땅에 묻힌다. 그러나 실제 독립운동가 황기환의 묘지는 2008년 뉴욕의 공동묘지에 서 발견되었다. 2019년 말부터 미국정부와 유해의 국내 송환 추진 절차를 밟고 있다.

#### Teacher's Guide.

아직도 많은 독립운동가들이 공적을 제대로 인정받지 못하고 있습니다. 그러나 우리는 현재의 평화를 위해 모든 것을 희생한 독립운동가들의 이름도, 활동도 제대로 알지 못합니다. 이 활동으로 잘 몰랐던 역사적 사실을 깨달을 수 있고 독립운동가들의 업적을 발굴해야 할 필요성을 느낄 수 있습니다. 천천히 질문하며 학생들이 해당 정보를 찾아볼 수 있는 시간을 조금씩 준다면 학생 주도적인 활동이 가능합니다. 정답 부분은 아래의 3권의 도서와 신문 보도 자료를 참고하여 작성했습니다.

심옥주 지음, 『나는 여성이고, 독립운동가입니다.』, 우리학교, 2019

손성진 지음, 『우리가 버린 독립운동가들』, 개마고원, 2020

정상규 지음, 『독립운동 맞습니다.』, 이틀리에BOOKS, 2019



**실습 6-2.** 독립운동가 후손의 인터뷰 자료를 함께 읽고 나의 생각을 적어봅시다.

### 독립운동가 박재선

경남 의령군 산반장터에서 3.1독립만세를 주도하다 태형 후 반신불수가 되었다. 그러나 활동 당시 자료 일부를 잃어버리고 나머지 형무소 수감자료는 6.25 전쟁 중 소실되었다. 이후 며느리가 시아버지의 독립운동 자료를 잃어버린 죄책감에 수십 년간 뛰어다녔으나 서훈 기준에 미달하여 23년간 6차례나 공적심사를 올렸으나 모두 거절되었다.

### 유족 며느리 정옥이(86) 씨의 증언

“시아버지께서는 일본 놈들한테 태형 맞았던 기억만 떠오르면 분노에 차 부들부들 떠셨다.”

“태형을 받은 뒤에는 반신불수가 되시고, 정신도 온전치 못하신 상태에서 돌아가셨다.”

“시집온 뒤 시아버님이 ‘네 재산이다’라며 한 보따리를 주셨는데, 그 안에 당시 만세운동을 위해 지금을 댔던 자료와 백범 김구 선생과 찍은 사진이 들어있었다. 그런데 남편을 여의고, 이리저리 이사를 하다가 그만 잃어버렸다. 그것만 있었어도 이런 일이 없었을 텐데, 너무 죄송하고 죄를 지은 것만 같아 죽기 전에 시아버지께서 독립유공자로 인정받는 것이 소원이다.”

### 보훈처 공적 심사위원회 입장

보훈처 공적심사위원회는 태형 1대를 옥고 1일로 보고 있다. 박재선은 태형 60대를 받았으므로 2개월의 옥고를 치른 셈이다.

“그러니까 독립운동을 안 했다는 게 아닙니다. 독립유공자로 포상을 받기에 공적이 모자란다는 거지요.”

심의회에서 ‘활동 당시의 객관적 입증자료 미비’를 이유로 박재선은 독립유공자 선정이 보류되었다. 독립운동을 하다 태형을 당했다는 행형기록, 신문, 잡지, 일제 정보문서, 일기, 유서 등 당시 상황을 입증할 수 있는 객관적인 자료가 더 필요하다고 했다. 그러나 ‘1950년 이전 행형 관련 자료는 6.25 전쟁 중에 화재로 인하여 소실되어 자료가 없으므로 재소 사실 확인증명 발급이 불가능하다.’

정상규 지음, 『독립운동 맞습니다.』, 아틀리에BOOKS, 2019, p.43~50 일부 발췌

**Q. 내가 위의 상황에 처한 유족이라고 생각해봅시다. 나는 어떤 느낌, 어떤 마음일까요? 구체적으로 어떤 도움이 가장 필요할까요?**

억울하고 원통한 마음. 시아버지의 명예회복을 위해 무엇이 필요한지 구체적으로 방법을 알려주면 좋겠다. 독립운동에 대한 증명은 가능한데, 유공자 인정 기준이 안 되는 게 마치 독립운동을 고통이나 경험의 양으로 증명하는 것 같아서 괴롭다.

**Q. 어려움에 처한 유족을 위해 학생인 내가 할 수 있는 일은 무엇일까요?**

역사적인 진실이 가감 없이 명백히 밝혀질 수 있도록 캠페인을 벌이는 것. 독립운동가들의 삶과 정신에 지속적으로 관심을 가지는 것. 독립유공자 지원 단체에 내 용돈을 모아 기부하는 것. 해외에 독립운동에 대해 알릴 수 있는 방법을 찾아보고 실천하는 것. 친구와 독립운동가 앱을 공유하는 것.

**Q. 위의 상황을 바꾸기 위해 법적, 제도적인 변화가 필요하다면 무엇이 어떻게 변화해야 할지 적어보세요.**

유공자 선정 기준을 바꾸어야 한다. 기준을 누가 어떻게 세운 것인지 투명하게 공개해서 공정하게 토론을 통해 결정하면 좋겠다.



**실습 6-3.** 아래의 글을 읽고 지금 우리가 누리는 대한민국의 자유와 평화를 위해 헌신한 독립운동가의 활동과 정신을 어떻게 다음세대에 전할 수 있을지 그 방법을 각자 생각해봅시다.

### 가려진 명예

한 인물에 대한 공적을 고려할 때 좀 더 전방위적인 고려가 이루어지지 않은 채 단순히 일시적/일회성 협력을 친일과 관련된 행동으로 보아 모든 독립운동의 노력이 가려진다면, 이것만큼 답답한 일이 또 없을 것이다. (중략) 내가 만나 본 대부분 유공자는 생활보장대상자였다. 이들에겐 돈이 필요하다. 그것은 유공자 연금이 될 것이다. 그러나 그 돈이라는 가치가 그들이 중요시하는 우선적 가치는 아니었다. 이것은 다수의 기업이 독립유공자 후손에게 지원금을 줄 때 그들이 거절해온 사연을 통해 충분히 파악할 수 있었다. 이들은 쉽게 돈을 받지 않았다. 배가 고파도 배가 고프다고 말할 수 없고, 돈이 없다고 돈 달라고 말할 수 없었다. 나의 아버지 어머니는, 나의 할아버지 할머니는 전 재산을 바쳐 조국을 위해 헌신하다 돌아가셨는데 내가 그렇게 살 수는 없기 때문이었다.

독립운동가 정정화 선생이 말했다. 조국이 무엇인지 알고 싶으면, 그것을 위해 목숨을 바친 사람을 생각해보라고. 누군가는 독립운동가 후손이라는 명예로운 단어가 평생을 족쇄처럼 눌러온 삶의 무게였을 것이다. 오늘날 정말 가슴속 궁지와 명예로 이렇게 간신히 버텨가며 살아가는 후손분들을 직접 만나면 참 많은 생각이 든다. 오늘날 사라져가는 가치들, 조국과 민족이라는 가치들, 자유와 평등을 위해 목숨을 걸었던 선배들의 희생 말이다.

정상규 지음, 『독립운동 맞습니다.』, 아틀리에BOOKS, 2019, p.322~323 발췌, 요약

사람들이 잘 알지 못하는 독립운동가에 대해 알리는 캠페인을 한다. 유공자로 인정받지 못했더라도 독립운동을 했던 분들의 활동을 수집하거나 기록으로 남겨둔다. 독립운동과 관련한 다양한 콘텐츠를 제작해서 널리 배포한다.

#### Teacher's Guide.

본 활동에 지문이 많아 학생들이 읽으려 하지 않을 경우, 104페이지에 제시된 지문을 이야기 들려주듯 요약해서 설명해주셔도 좋습니다. 독립운동가와 독립운동가를 제대로 예우해주지 못하는 우리의 해방 이후의 역사에 대해서도 간단히 설명해주세요. 독립운동가 중에서 냉전 시대 사상의 문제로 인해 유공자 지위를 획득하지 못한 분들이 제법 있습니다. 독립운동사에는 굵직한 흔적을 남겼어도 남한에서는 북한에서 활동한 이력이, 북한에서는 남한에서 활동한 이력이 문제가 되었던 경우도 있습니다. 역사는 역사인 채로 평가받아야 하지만, 과거청산이 제대로 이루어지지 못한 대한민국의 근현대사에서 재평가되어야 하는 독립 운동가들이 많습니다. 이를 꼭 언급해주세요.



## 나가면서

현재의 대한민국을 만든 것은 무엇일까요? 말과 글, 문화, 우리의 독립적이고 자유로운 역사를 빼앗긴 상황에서 조상들의 선택은 저항하고 행동하는 것이었습니다. 영화 <봉오동 전투>는 치열했던 독립운동의 역사 중 한 부분을 그리고 있습니다. 영화에는 등장하지 않는 1920년대 이후의 역사는 다음과 같이 진행됩니다. 1930년대 일본은 민족말살정책<sup>1</sup>을 시작하고 1940년대에는 일본이 일으킨 태평양전쟁을 지원하기 위해 전쟁 자원과 물자, 인력을 무자비하게 수탈합니다. 군인 차출, 강제 노역, 성노예 등 우리가 알고 있는 일본의 만행 중 상당수는 이 시기에 벌어진 것입니다. 이런 엄혹한 시기에 독립운동 또한 시련을 겪게 됩니다. 계속된 일본군의 폭력적인 괴롭힘에 해외로 활동의 거점을 옮긴 독립운동 단위들이 많아졌고, 국제적으로 근대화된 사상에 영향을 받은 독립운동가들 사이에서 어떤 나라를 만들지에 대한 구상과 운동 방식도 달라집니다. 물론 여러 갈래의 노선을 통합하고 함께 독립을 준비하려는 노력은 계속되었습니다. 1945년 8월, 세계정세의 변화와 일본의 세력 약화, 대한민국 임시정부 활동 등이 더해져 일본이 전쟁에서 패배하고 우리는 광복을 맞이합니다.<sup>2</sup>

2019년, 대한민국은 어느 때보다도 역사문제에 뜨겁게 반응했습니다. 임시정부 수립 100주년을 맞이했으며 일본과의 갈등이 심해지기도 했습니다. 일본군의 성노예였던 위안부 할머니들의 고통, 타지로 끌려가 강제노역을 당하고 한평생 고향으로 돌아올 수 없었던 사람들의 억울함 등을 돌이킬 수도 지울 수도 없는 우리 역사입니다. 다음 세대, 그 다음 세대의 후손들이 이와 같은 아픈 경험을 하지 않도록 지금이라도 최선을 다해 과거를 보듬고 치유하고 바로잡아야 합니다. 그리고 우리는 꼭 기억해야 합니다. 그 한가운데에 독립운동가와 그들의 후손이 있어야 한다는 것어요. 독립운동의 발자취를 적극적으로 찾아 보존하고 대한민국의 역사와 문화가 왜곡되지 않도록 세계

1 1937년 일본은 중국과의 전쟁 상황이라는 점을 강조하며, 조선인의 민족의식과 저항을 잠재우고 전쟁협력을 강요하기 위해 학교에서 조선어 교육 폐지, 이름을 일본어로 바꾸는 창씨개명, 일장기 게양 등의 정책을 시행했습니다.

2 한국근현대사학회 엮음, 『새롭게 쓴 한국 독립운동사 강의』, 한울아카데미, 2020, p.13~20 일부 발췌, 요약.

에 알리는 작업을 꾸준히 해나가야 합니다. 여러분들도 머지않아 이러한 역사적 과제를 짊어질 세대가 된다는 것을 잊지 말고 영화 <봉오동 전투>가 남긴 여운을 잘 간직하기를 바랍니다.



### [영상 · 영화학과 정보 사이트]

- 한국독립영화협회 [www.kifv.org](http://www.kifv.org)
- 영화진흥위원회 [kofic.or.kr](http://kofic.or.kr)
- 한국영화아카데미 [www.kafa.ac](http://www.kafa.ac)
- 한국예술종합학교 영상원 [www.karts.ac.kr/usr/dpt/BBSCTG\\_0020030000000/index.do](http://www.karts.ac.kr/usr/dpt/BBSCTG_0020030000000/index.do)
- 중앙대학교 예술대학 공연영상창작학부 영화전공 [caufilmstudies.modoo.at](http://caufilmstudies.modoo.at)
- 동국대학교 예술대학 영화영상학과 [movie.dongguk.edu](http://movie.dongguk.edu)
- 서울예술대학교 미디어창작부 [www.seoularts.ac.kr/mbs/kr/subview.jsp?id=kr\\_030103010000](http://www.seoularts.ac.kr/mbs/kr/subview.jsp?id=kr_030103010000)  
전문학사과정 영상학부 [movie.dongguk.edu](http://movie.dongguk.edu)
- 동아방송예술대학교 콘텐츠학부 영상제작과 [www.dima.ac.kr/sub\\_03/sub\\_03\\_06.aspx](http://www.dima.ac.kr/sub_03/sub_03_06.aspx)  
콘텐츠학부 디지털영상디자인과 [www.dima.ac.kr/sub\\_03/sub\\_03\\_10.aspx](http://www.dima.ac.kr/sub_03/sub_03_10.aspx)  
예술학부 영화예술과 [www.dima.ac.kr/sub\\_03/sub\\_03\\_12.aspx](http://www.dima.ac.kr/sub_03/sub_03_12.aspx)
- 전주대학교 영화방송학과 [www.ij.ac.kr/film](http://www.ij.ac.kr/film)
- 서경대학교 영화영상학과 [td.skuniv.ac.kr](http://td.skuniv.ac.kr)
- 서울방송아카데미 방송영상제작교육원 [www.sbatv.co.kr](http://www.sbatv.co.kr)
- 한국방송예술교육진흥원 [kbatv.org/dept/dept.asp?dcode=102](http://kbatv.org/dept/dept.asp?dcode=102)
- 한국예술원 방송영상디지털콘텐츠예술계열 영상편집과 [www.ikac.kr/\\_collegeMajor/department.asp?strYear=2021&divCode=03&collegeCode=49](http://www.ikac.kr/_collegeMajor/department.asp?strYear=2021&divCode=03&collegeCode=49)

### [영상 편집 지식 관련 링크]

- Shot on iPhone by Damien Chazelle - Vertical Cinema <https://youtu.be/xqiPZBZgW9c>
- 한국영화 촬영 전, 후 <https://youtu.be/A9QmT9kLuc>
- 〈신과 함께〉 프로덕션 다큐멘터리 영상 <https://youtu.be/vsIVVg5Rufg>
- 편집기법 <https://youtu.be/qh8PHTo-EF8>
- 연속편집, 이것만 배우면 나도 프로 영상제작자? <https://youtu.be/8Qsc67iv6oY>
- 꼭 알아야할 영화용어상식 2탄 몽타주 <https://youtu.be/JgAE1Th9yGU>

### [독립운동의 역사를 살펴볼 수 있는 웹 사이트]

- 대한민국역사박물관 [m.much.go.kr](http://m.much.go.kr)
- 근현대사기념관 [mhmh.or.kr](http://mhmh.or.kr)
- 서대문형무소역사관 [sphh.sscmc.or.kr](http://sphh.sscmc.or.kr)
- 독립기념관 [i815.or.kr](http://i815.or.kr)

- 국립여성사전시관 eherstory.mogef.go.kr (여성사자료실 > 여성독립운동가)
- 일본군 '위안부' 피해자 e-역사관 www.hermuseum.go.kr
- 국가보훈처 공식 블로그 blog.naver.com/mpvalove

#### [독립운동의 역사, 독립운동가 관련 책]

- 한국근현대사학회 지음, 『새롭게 쓴 한국 독립운동사 강의』, 한울아카데미, 2020
- 한국독립운동사연구소 지음, 『한말 의병에서 독립군으로: 후기 의병』, 도서출판선인, 2017
- 손성진 지음, 『우리가 버린 독립운동가들: 무명의 독립투사들, 기억의 전당에 불러오다』, 개마고원, 2020
- 정상규 지음, 『독립운동 맞습니다: 결코, 약자여서는 안 될 그들을 위해』, 개마고원, 2019
- 심옥주 지음, 『나는 여성이고, 독립운동가입니다』, 우리학교, 2019

#### [독립운동 관련 영상]

- 봉오동전투 승전 100주년 기념 C-47 온라인 극장 <https://youtu.be/ofRnbedjgzw>
- EBS 스토리 '학생독립운동기념일-1929년 전라남도 나주에서 있었던 일' <https://youtu.be/XlstMkxui44>
- KBS 다큐 '조선 독립운동에 경의를 표함-일본인 변호사 후세 다츠지' <https://youtu.be/mj2DOChjXCg>
- SBS 스토리 '생방송 투데이-도심에서 만나는 독립운동의 흔적' <https://youtu.be/d6TgJ1pcVtA>



2018

# 오목소녀

OMOK GIRL



감독 백승화

등장인물 이바둑(박세완), 김안경(안우연), 조영남(이지원), 동거인(장해설), 쌍삼(김정영) 외  
상영시간 57분(전체 관람가) | 배경 2017년 대한민국

## 중학교 교과 교육과정 연계표

관련 키워드	연관 교과	2015 개정 교육과정		
		핵심 개념(가치)	내용 요소	성취기준
프로 바둑 기사	진로	건강한 직업의식 형성	직업인으로서의 직업윤리와 권리	9진02-05. 직업인이 공통적으로 갖추어야 할 직업윤리를 이해할 수 있다.
		자아이해 및 긍정적 자아 개념 형성	자신의 특성(적성, 흥미 등) 탐색	9진01-02. 다양한 방법으로 자신의 직업 흥미 와 적성을 탐색할 수 있다.
		직업 정보의 탐색	직업 정보를 활용한 직업 이해	9진02-01. 다양한 직업을 분야별로 분류하고 각 직업이 하는 일을 설명할 수 있다.
				9진03-04. 관심 직업분야의 다양한 진로 경로 를 탐색할 수 있다.
		진로 설계와 준비	잠정적인 진로 목표 설정	9진04-03. 잠정적인 진로 목표와 관련된 다양 한 교육, 진로 경로를 계획할 수 있다.
경쟁, 실패를 통한 교훈, 스포츠맨십	도덕	성실	행복한 삶	9도01-05. 행복한 삶을 위해 좋은 습관과 건강 의 필요성을 설명하고, 정서적 건강과 사회적 건강을 가꾸기 위한 방안을 제시하고 실천 의지 를 함양할 수 있다.
		책임	마음의 평화	9도04-04. 고통과 희망의 의미에 근거하여 도 덕적 이야기를 구성하고, 마음의 평화를 추구할 수 있는 실천 방법을 제시할 수 있다.
	체육	경쟁 의미 경쟁 · 협동 수행 대인관계	영역형 경쟁	9체03-04. 영역형 경쟁 스포츠에 참여하면서 경기 규칙을 준수하고, 상대방을 존중하며, 정정 당당하게 경기한다.
			필드형 경쟁	9체03-08. 필드형 경쟁 스포츠에 참여하면서 자신의 역할에 책임을 다하고 팀의 공동 목표를 이루기 위해 노력한다.
			네트형 경쟁	9체03-12. 네트형 경쟁 스포츠에 참여하면서 경 기 절차, 상대방, 동료, 심판 및 관중에 대한 예 의범절을 지킨다.



## 들여가기 전에

영화 <오목소녀>는 지는 것이 두려워 오목 같은 사소한 게임도 마음 편히 즐기지 못하는 주인공의 이야기를 통해 승부의 의미를 질문하는 유쾌한 코미디 영화이자 웹드라마입니다. 주인공 이바독은 어릴 때부터 각종 바둑대회를 휩쓴 바둑 신동이었습니다. 그러던 어느 날 자신보다 강한 상대를 만나게 되는데요. 이대로 질 것 같아 두려워진 그녀는 바둑돌을 어디에 두어야 할지 고민만 하다가 결국 시간 초과로 패배합니다. 이후 그녀는 지는 것이 두려워 바둑을 그만두고 맙니다. 몇 년 후 어른이 된 그녀는 기원에서 아르바이트하며 생계를 이어가던 중 오목 천재 김안경을 만나고, 그의 권유로 다시 승부의 세계에 발을 들여놓습니다.

이바독은 ‘바둑’도 아닌 그깟 ‘오목’인데 하며 우습게 봤지만, 오목대회도 만만치 않습니다. 그리고 마을에서 열린 작은 오목대회에 참가했다가 뜻밖의 강한 상대를 만나 탈락합니다. 오랜만에 패배를 맛본 그녀는 그날 밤 다시 악몽에 시달리고, 다음 날도 종일 우울해합니다. 김안경이 기원으로 찾아와 그녀를 위로하며 전국오목대회 개최 소식을 전하고, 무료로 오목을 가르치는 트레이너 쌍삼을 소개해줍니다. 이바독은 대회 상금으로 월세 보증금을 마련하기 위해 쌍삼에게 오목을 배우기로 합니다. 그러다가 자신처럼 지는 걸 두려워했던 김안경의 과거를 알게 되는데요. 과연 그녀는 전국오목대회에서 김안경을 꺾고 우승을 차지할 수 있을까요?

영화를 만든 백승화 감독은 전작 <견기왕>(2016)에서 모두가 ‘빨리’, ‘열심히’ 달리는 세상에서 꿈이 없거나 적당히 해도 괜찮으며, 남들보다 느리더라도 자기 속도대로 길을 찾아가는 것이 중요하다는 메시지를 다룬 바 있습니다. <오목소녀>도 이와 비슷한 교훈을 던집니다. 즉 인생은 거대하고 복잡한 바둑 한판보다는 오목처럼 사소하고 별 것 아닌 것들이 쌓이고 쌓여 만들어진다고 이야기합니다. <오목소녀>는 늘 모든 승부에서 이길 것을 강요받는 청소년들에게 잘 이기는 것 못지않게 잘 지는 것의 중요성을 말합니다.

### ● 교재 활동을 위한 영화 타임코드

이 영화의 러닝타임은 57분이므로 전 시간 관람을 권합니다.

#### Teacher's Guide.

전체 관람가인 이 영화는 청소년들에게 인생이란 크고 작은 성공과 실패의 연속으로 이뤄지며, 우리가 살면서 마주치는 수많은 승리와 패배에 대해 어떤 태도를 가져야 하는지 생각해보는 좋은 기회를 제공합니다.

#### 영화 감상 소감 나누기

1. 오목이나 바둑을 둘 줄 아는 친구가 있나요?  
여러분은 평소에 어떤 게임을 즐겨 하나요?
2. 영화의 주인공 이바둑은 왜 바둑을 그만두었나요?
3. 여러분이 생각하는 성공과 실패의 기준은 무엇인가요?



## Activity ① 직업 탐구: 프로 바둑 기사



제공 : 인디스토리

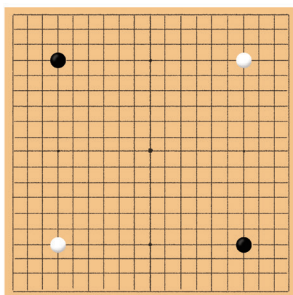
예로부터 바둑은 동양에서 거문고, 서예, 회화와 함께 인간이 즐기는 4대 즐거움 중의 하나로 꼽혔습니다. 또 인간이 할 수 있는 최고의 두뇌게임으로 여겨지기도 합니다. 바둑은 중국, 한국, 일본, 대만뿐 아니라 전 세계 70여 개국에서 사랑받고 있는데요. 2010년 광저우 아시안게임에서 체스, 장기와 함께 정식 종목으로 채택되기도 했습니다. 2016년에는 프로기사 이세돌 9단이 구글 딥마인드의 바둑 인공지능 프로그램인 알파고와 겨루며 세기의 대결을 펼치기도 했지요. 이후 우리나라에는 바둑을 즐기는 청년층이 늘었다고 합니다. 오늘은 이처럼 다양한 맥락에서 독자적인 영역을 세운 바둑과 이를 직업으로 삼는 프로기사에 대해 알아보시다.

### 프로기사는 무슨 일을 하나요?

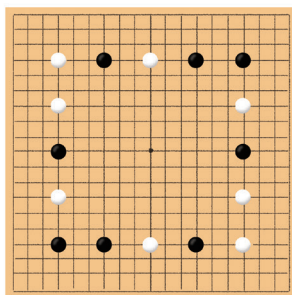
바둑은 두 사람이 흑과 백의 돌을 사각 판 위에 번갈아 놓으며 집을 차지하는 놀이임

니다. 기원전 2200~2300년경 고대 중국에서 발명된 것으로 여겨지며, 한국에는 고구려의 승려 도림(道林)이 백제의 개로왕과 바둑을 두었다는 이야기가 《삼국유사》를 통해 전해집니다. 초기에는 일부 상류층이 즐기다가 중세 일본에서 국기(國技, 나라를 대표하는 전통적인 기예나 운동 경기)로 지원받으면서 본격적인 제도를 갖추기 시작했는데요. 20세기에 이르러 각종 바둑협회와 프로제도가 탄생하고, 신문사들이 바둑대회를 후원하면서 대중적인 게임으로 자리매김했습니다.<sup>1</sup>

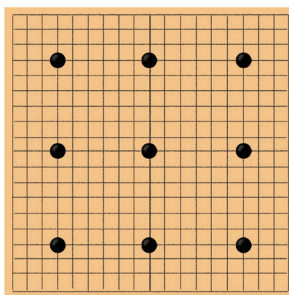
바둑은 가로세로 각각 19줄로 이뤄진 361개의 교차점에 상대방보다 더 많은 집을 자신의 돌로 둘러싸면 이기는데요. 나라별 규칙은 조금씩 차이가 있습니다. 보통 먼저 돌을 놓는 쪽이 약간 우세하므로 상대방이 불리하지 않도록 여섯집 반(중국에서는 일곱집 반)의 덤을 줍니다. 또 실력 차이가 나는 상대의 균형을 맞추기 위해 하수가 바둑돌 몇 개를 미리 놓고 시작할 수 있는데, 이를 ‘점바둑’이라고 합니다.



전통바둑 기본배치



한국 순장바둑 기본배치



9점 점바둑의 예

프로기사란 전문적으로 바둑 두는 일을 직업으로 삼는 사람을 말합니다. 프로기사는 주로 상금이 걸린 국내외 대회(기전)에 출전해 활동하는데요. 국가별로 여러 단체에서 개최하는 세계대회가 있으며, 역대 세계 챔피언은 대부분 한국, 중국, 일본에서 배출되었습니다. 대표적인 바둑대회로는 ‘삼성화재배 월드 바둑마스터스’, ‘LG배 세계기왕전’, ‘응씨배 세계 바둑 선수권 대회’, ‘몽백합배 세계 바둑 오픈전’, ‘신아오배 세계바둑오픈’, ‘천부배 세계프로바둑선수권’ 등이 있습니다. 국내 정규 바둑대회로는 한국바둑리그(KB바둑리그), 한국여자바둑리그, 한국바둑퓨처스리그, 시니어바둑리그 등이 있

1 자료 출처: 한국기원 홈페이지 '바둑의 역사' <http://m.baduk.or.kr/story/G02.asp>

습니다. 또 인공지능이 출전하는 세계바둑대회로 일본에서 개최되는 월드바둑챔피언십도 있습니다.

프로기사는 기원이나 바둑학원을 운영하며 후세를 양성하거나 바둑방송 등에 출연해 경기를 해설하며, 강연, 지도 대국, 대회 심판(혹은 참관인), 교육 프로그램 등에 참여하기도 합니다.

## 프로기사는 어떻게 될 수 있나요?

바둑에서는 실력에 따라 ‘급’과 ‘단’ 제도를 둡니다. 프로에 입단하기 전 단계를 아마추어라고 하는데요. 원칙적으로 아마추어 기사는 급의 단위를, 프로기사는 단의 단위를 사용했으나, 1급으로 인정받는 아마추어 기사가 늘어남에 따라 상위 급수가 필요해지면서 아마추어에게도 단을 부여하기 시작했습니다. 바둑에 처음 입문하면 기원 30급에서 시작해 1급까지 높아질 수 있습니다. 1급이 되면 ‘아마 단’으로 넘어가는데, 아마는 초단~7단을 거치고 프로 입단 후에는 다시 초단~9단으로 올라갑니다. 아마추어 기사의 경우 아라비아 숫자로, 프로기사의 경우 한자로 단수를 표기해 구분합니다.

### ★ 바둑 등급 체계(총 46단계)

아마추어 급수 체계		아마추어 단수 체계	프로 단수 체계
등급	급수	등급	등급
1	1~3급	7단	九단
2	4~6급	6단	八단
3	7~9급	5단	七단
4	10~12급	4단	六단
5	13~15급	3단	五단
6	16~18급	2단	四단
7	19~22급	초단	三단
8	23~26급		二단
9	27~30급		初단

프로기사가 되기 위해서는 한국기원이 개최하는 입단대회에서 높은 성적을 내면 됩니다. 예전에는 1년에 3명만 선발할 정도로 문턱이 높았지만, 현재는 누구나 참가 가능한 일반 입단대회뿐 아니라 영재·여성·지역 연구생 등 부문별 입단대회로 확대되었습니다. 이밖에 포인트 입단제도와 같은 특별입단제도가 생기면서 1년에 약 17명이 입단합니다. 2019년 12월 기준으로 국내 프로기사 수는 총 370명(남자 302명, 여자 68명)입니다.<sup>2</sup>

한편 한국기원은 1970~80년대부터 프로 입단을 목적으로 만 19세 이하에게 바둑을 지도하는 ‘연구생’ 제도를 운영하는데, 현재 약 120명의 연구생이 있습니다. 또한 정규 교육과정에서 바둑을 가르치기도 하는데요. 전라남도 순천에 한국바둑고등학교가 있고, 명지대학교 바둑학과에는 학부는 물론 석박사 과정까지 있습니다. 그리고 2018년에는 바둑중학교도 개교했습니다. 최근에는 인공지능을 통해 바둑을 훈련하거나 프로와 아마추어 모두에게 출전 기회를 오픈하는 바둑대회들이 많아지면서 프로기사의 활동 무대에 큰 변화가 생기고 있습니다.

- 관련 학과: 바둑학과
- 진출 분야: 프로기사, 기원이나 바둑학원 운영, 바둑 교사, 바둑 해설사, 바둑 관련 TV프로그램 또는 콘텐츠 제작 등
- 도움이 되는 과목: 수학 등

2 자료 출처: 한국기원 보도자료, “정유진, 프로입단... “최정 사범님 같은 기사가 몰래요””, 2019.12.20



## [난이도 하]

**실습 1.** 이지현 프로기사의 인터뷰를 읽고 프로기사에게 필요한 자질은 무엇인지, 또 그렇게 생각한 이유는 무엇인지 이야기해봅시다. (※ 인터뷰는 교재 참고)

프로기사에게 필요한 자질	그렇게 생각한 이유
평정심	이기려는 욕심을 다스릴 수 있어야 함. 수많은 게임을 해야 하므로 이기고 지는 것에 관대함을 가져야 함.
사고력/집중력	많이 생각해야 하는 스포츠. 한 수 한 수의 의미를 깊게 생각하며 두어야 함.
지구력	시합 시간이 오래 걸림. 한 자리에 오래 앉아있을 수 있어야 함.
스포츠맨십	자신과 상대방에 대한 예의를 갖춰야 함.
항상 공부하고 연구하는 자세/분석력	실전이 끝난 후에도 복기하면서 경기 내용을 분석할 수 있어야 함.
승부사로서의 기질	전문적으로 게임을 하기 위해서는 승부에 대한 열정이 있어야 함.
창의력	인공지능 시대 바둑의 매력을 유지할 방법을 고민해야 함. 바둑을 두는 새로운 방법을 연구해야 함.

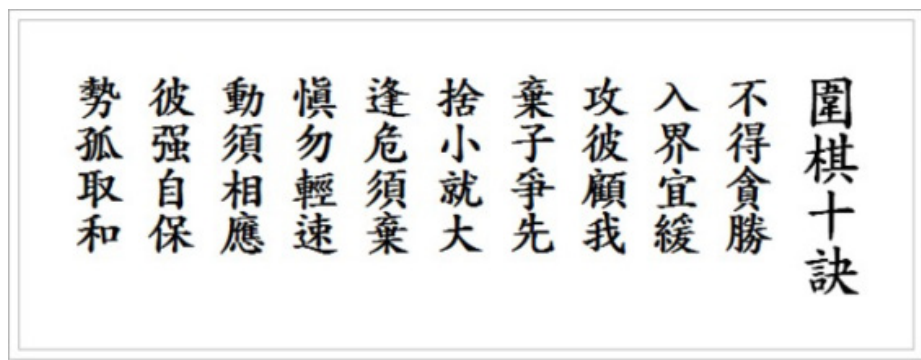
### Teacher's Guide.

현장에서 활동하는 프로기사의 인터뷰를 통해 바둑인에게 필요한 자질을 찾아보는 활동입니다.  
활동하면서 바둑기사가 자신의 적성에 맞는 직업인지 생각해볼도록 유도합니다.



## [난이도 중]

**실습 2.** 다음은 오랜 역사를 통해 전해지는 바둑에 관한 지혜입니다. 하나씩 살펴보면  
서 무슨 뜻인지 알아보고, 다른 스포츠나 우리 생활에 연관되는 사례를 찾아봅시다.



위기십결(圍棋十訣, 바둑 둘 때 명심해야 할 10가지 비결)

위기십결	뜻	연관되는 사례
不得貪勝(부득탐승)	승리를 탐내면 이기지 못한다.	이기려고 욕심내다가 일을 그르친 사례. 바둑에서는 늘 평정심을 갖고 최선의 한 수를 추구하라고 가르침.
入界宜緩(입계익완)	상대의 진영에 들어갈 때는 천천히 행동하라.	상대 진영에 침입하거나 초보자가 새로운 분야에 진출할 때는 너무 깊이 들어가지 말고, 상대의 세력이 강한 곳에서는 더욱 자신을 낮추라는 뜻.
攻彼顧我(공피고아)	상대를 공격하기 전에 먼저 나를 살피고 돌아보라.	상대를 공격할 때는 먼저 자신을 돌아보고, 반격당할 여지가 없는지 꼼꼼히 따져보라는 뜻.
棄子爭先(기자쟁선)	희생을 감수하더라도 선수를 잡아라.	둘 몇 점을 버리더라도 선수를 잡기 위해 노력하라는 뜻. 비슷한 말로 '하수는 돌을 아끼고 상수는 돌을 버린다'라는 말이 있음.
捨小就大(사소취대)	작은 것을 버리고 큰 것을 취하라.	눈앞의 작은 이득을 탐내지 말고 넓게 보며 움직여야 한다는 뜻. 비슷한 뜻으로 소탐대실(小貪大失)이 있음.

逢危須棄(봉위수기)	위험을 만나면 과감히 버려라.	위험을 만나면 버릴 것은 과감히 버리고 기회가 올 때까지 기다리라는 뜻. 결단의 시기는 빠를수록 유리함.
愼勿輕速(신물경속)	경솔하게 서두르지 말고 신중해라.	너무 빠르게 바둑돌을 놓은 것(착점)은 수를 잃지 못해 착각과 실수를 불러오기 쉬움. 고수들은 수마다 의미를 부여하며 착점하라고 조언함.
動須相應(동수상응)	서로 호응하면서 움직여라.	바둑돌 하나하나가 서로 유기적 관계를 형성하므로 착점을 결정하기 전에 자기편 돌의 능력과 상대방의 움직임까지 고려해야 한다는 뜻. 이미 놓인 돌들도 상황에 따라 역할이 시시각각 변함. 바둑은 살아 움직이는 것이라는 흐름을 이해하면 고수가 될 것.
彼強自保(피강자보)	적이 강하면 나부터 지켜라.	내 돌의 약점이 많은 곳에서 무모한 싸움을 벌이는 것은 패배하는 지름길이라는 뜻.
勢孤取和(세고취화)	형세가 불리하면 싸우지 않고 평화를 취하라.	'피강자보'와 같은 의미로, 최후의 승리를 위해 순간의 굴욕이나 웅크림을 감수하는 것이 최선의 선택이 될 수 있다는 뜻.

#### Teacher's Guide.

위기십결은 중국 당나라 현종(玄宗)때 바둑의 고수 왕적신(王積薪)이 알려준 바둑을 둘 때 명심해야 할 10가지 비결입니다. 바둑뿐 아니라 일상생활에도 유용한 잠언으로 전해 내려옵니다. 각 항목이 한자로 되어 있어 뜻을 이해하기 어려울 수 있습니다. 각 한자의 사전적 의미를 미리 알려주고, 또 다른 스포츠나 일상생활에서 연관된 사례를 찾아보게 하면서 각 항목의 속뜻을 이해하도록 하면 좋습니다.



### [난이도 상]

**실습 3.** 체스의 사례를 통해 인공지능 시대 바둑의 미래를 예상해봅시다.

- 1997년 IBM의 슈퍼컴퓨터 딥 블루가 러시아 출신의 체스 세계챔피언 가리 카스파로프를 꺾고 승승장구하면서 체스의 인기가 이전보다 시들해짐.
- 1998년 가리 카스파로프가 인간과 컴퓨터가 힘을 합쳐 대국하는 새로운 체스 경기 방식인 ‘켄타우로스’를 만들.
- 2005년 ‘어드밴스드 체스 대회’ 우승자는 첨단 컴퓨터로 무장한 그랜드마스터가 아니라 컴퓨터 3대를 동시에 가동한 미국의 20대 아마추어 기사 2명이었음.
- 2010년부터 현재까지 체스 세계챔피언은 체스의 비인기 국가인 노르웨이 출신 망누스 칼센으로, 11세에 역대 두 번째로 어린 그랜드마스터가 됨.
- 2017년 12월 구글의 새로운 인공지능 프로그램 알파제로가 체스 프로그램 챔피언 스톡피시8과 총 100회의 시합을 벌여 28승 72무를 기록하며 새로운 컴퓨터 최강자로 등극.
- 2020년 현재 코로나로 사람들의 이동이 제한되자 온라인 플랫폼에서 체스 게임 생중계가 큰 인기를 누리고 있음.

바둑의 미래는 밝다	바둑의 미래는 밝지도 어둡지도 않다	바둑의 미래는 어둡다	제4의 길은 무엇일까?
인간과 컴퓨터가 협력해 바둑이 더욱 발전할 것이다.	바둑의 미래는 인공지능의 영향을 받지 않는다.	컴퓨터가 인간의 바둑을 대체하고, 인간은 더 이상 바둑을 두지 않을 것이다.	자유롭게 서술하세요.
그렇게 생각한 이유는 무엇입니까?	그렇게 생각한 이유는 무엇입니까?	그렇게 생각한 이유는 무엇입니까?	그렇게 생각한 이유는 무엇입니까?
인간은 컴퓨터를 활용하는 바둑게임을 만들어서 바둑을 둘 수 있는 방법을 더욱 다양하게 발전시켜 갈 것이다. 또, 예전처럼 혹독한 훈련과정을 거치지 않아도 되고 컴퓨터 기술이 접목된 신세대적 이미지로 인해 바둑을 배우는 사람들도 더 젊어지고 더 많아질 것이다.	인간끼리 하는 바둑 게임과 인간과 컴퓨터가 하는 바둑 게임, 그리고 컴퓨터끼리 하는 바둑 게임은 서로 종류가 다르다. 따라서 서로 주고 받는 영향이 크지 않다.	바둑은 인간이 지난 지혜의 게임의 상징이었는데 컴퓨터를 통해 인간의 무력함을 확인하게 되면서 바둑 게임 자체에 대한 사람들의 관심이 시들해질 것이다.	자유롭게 서술하세요.

#### Teacher's Guide.

바둑보다 20년 먼저 기계에 의해 도전당한 체스의 사례를 통해 바둑의 미래를 예상해보는 활동입니다. 체스는 인공지능 발전에 큰 도움을 주었을 뿐 아니라 인공지능 등장 이후 그 강점을 끌어안으면서 다양한 변화를 보여주고 있습니다. 이 활동에 정답은 없습니다. 다만 학생들이 자신의 선택을 뒷받침하는 이유를 타당하게 설명할 수 있는지에 중점을 두도록 합니다.



## 이지현 프로기사 인터뷰



이지현 프로바둑기사는 1993년에 입단하여 제1기 EBS 배 여류프로기전 준우승과 제 6기 프로여류 국수전 준우승을 차지하며 현재 서귀포 칠십리팀 감독이자 선수로 활동하고 있다.

### Q: 게임과 스포츠 혹은 문화로서 바둑의 특징과 매력은 무엇일까요?

**A:** 바둑은 누구나 즐길 수 있는 게임이지만, 직업이 되면 단순한 게임의 영역을 벗어나는데요. 바둑을 직업으로 삼은 프로기사들은 승부사로서 한 판의 대국(바둑으로 대결하는 것)에 자신의 모든 것을 쏟아 승리하기 위해 노력합니다. 과거에는 문화영역이어서 승부 외에 자신을 갈고닦는 과정을 중시했습니다. 그래서 이겨도 티를 내지 않거나 상대의 실수로 이기면 부끄럽게 여겼지요. 그러다가 2009년에 대한바둑협회가 ‘정가맹 경기단체’로 승인받으면서 지금은 스포츠로 분류됩니다. 2010년에는 광저우 아시안게임 바둑 종목에 출전해 한국이 금메달 3개를 휩쓸기도 했습니다. 그렇다면 현재의 바둑은 그저 스포츠의 한 종목일까요? 아닙니다. 예로부터 동양에서는 거문고, 바둑, 서예, 그림을 인간의 4대 즐거움으로 꼽았습니다. 중국의 역사소설 《삼국지연의》에는 독화살에 맞은 관우가 수술받는 동안에도 태연히 바둑을 두었다는 내용이 나옵니다. 또 1104년에 이미 망우청락집(忘憂淸樂集)이라는 바둑백과사전이 만들어지기도 했지요. 일본에는 백제의 의자왕이 선물한 바둑판과 바둑알인 목화자단기국(木書紫檀棋局)이 지금도 남아 있습니다. 이처럼 오랜 전통과 문화를 뿌리에 둔 바둑은 승부로서의 즐거움과 기예(기술과 예술)로서의 매력이 공존하는 인류 최고의 두뇌게임입니다.

**Q: 일상에서 바둑을 만나는 방법에는 무엇이 있을까요?**

**A:** 1980~90년대에는 신문 지면에서 바둑을 만날 수 있었습니다. 그래서 특정 장소에서 공개 해설을 하면 사람들이 구름 같이 몰리기도 했었지요. 그러나 이제는 바둑교실, 바둑TV, 인터넷, 유튜브 등 일상에서 쉽게 바둑을 만날 수 있습니다. 또 언론 기사를 보면 바둑 용어가 꽤 많이 나옵니다. 대표적으로 자충(自充, 스스로 잡히는 곳에 두는 것), 꽃놀이패(나에게 손해가 하나도 없는 패), 묘수(妙手, 쉽게 찾기 힘든 기발한 수), 꼼수(상대의 실수를 노리는 비겁한 수), 포석(布石, 바둑의 기초를 놓는 단계) 등이 많이 쓰입니다. 이처럼 바둑은 우리 생활에 밀접하게 들어와 있습니다.

**Q: 프로기사가 되려면 어떤 자질이 필요한가요?**

**A:** 요즘은 6~8세 아이들이 바둑교실에 많이 다닙니다. 아이들 집중력 향상에 좋다고 해서 인기가 많거든요. 그중에서 바둑에 푹 빠지거나 재능이 뛰어난 아이들이 심화학습을 하면서 프로기사의 꿈을 갖는 경우가 일반적입니다. 프로기사가 되기 위해서는 첫째, 바둑을 좋아해야 하고, 둘째, 바둑에 재능이 있어야 합니다. 바둑에 필요한 재능은 수학적 감각과 높은 이해력 등입니다. 9세에 프로기사가 된 조훈현 9단처럼 모두가 천재적인 재능이 있으면 좋겠지만, 무엇보다 바둑을 좋아하는 것이 제일 중요합니다. 바둑뿐 아니라 어떤 일이든 재능은 좋아함을 못 이긴답니다.

**Q: 바둑을 배우면 우리 삶에 어떤 도움이 될까요?**

**A:** 바둑의 가장 큰 장점은 매 순간 생각한다는 것입니다. 바둑은 유리할 때나 불리할 때나 게임이 끝날 때까지 생각을 거듭합니다. 그래서 프로기사들은 생각하는 것에 잘 훈련되어 있습니다. 바둑의 진짜 재미는 상대와의 대국인데요, 상대를 이겼을 때의 기쁨은 이루 말할 수 없지요. 그런데 매번 이길 수는 없는 노릇입니다. 대국을 다시 한번 살펴보는 것을 ‘복기’라고 하는데요, 프로기사가 되기 위해서는 끊임없이 복기해야 합니다. 그러면서 왜 패배했는지, 어떻게 극복해야 하는지 자연스럽게 배웁니다. 그래서 프로기사

들은 웬만해서는 평정심을 잃지 않습니다. 상대를 이기는 기쁨을 느낄 수 있는 것, 실수 하거나 실패해도 분노하지 않고 더 잘하는 방법을 찾는 것, 프로기사로서 이런 점을 자랑하고 싶습니다.

**Q: 바둑과 프로기사에 대한 선입견 중 깨고 싶은 것이 있는지 궁금합니다.**

**A:** 바둑은 배우기 어렵다는 선입견을 깨고 싶습니다. 바둑은 외워야 하는 규칙도 많고, 조금 배워서 19줄 바둑 한판 두기도 쉽지 않다고들 생각하는데요. 사실 바둑은 변화가 너무 많아서 그렇게 여길 수도 있지만, 지금은 단계별로 바둑판 크기를 다르게 하며 배웁니다. 물론 바둑을 잘 두려면 오랜 시간이 걸리겠지만, 그것은 어느 스포츠나 마찬가지겠지요. 바둑은 생각보다 그리 어렵지 않고, 친구와 대국하다 보면 시간 가는 줄 모릅니다. 그래서 바둑은 별명이 참 많습니다. 손으로 대화한다는 뜻의 ‘수담(手談)’, 바둑에 정신이 팔려 세월 가는 줄 모른다는 ‘난가(欄柯)’, 바둑 두는 즐거움을 이르는 ‘굴중지락(橘中之樂)’, 근심을 잊는다고 해서 ‘망우(忘憂)’ 등 별명만 봐도 바둑의 매력이 느껴지지 않나요?

**Q: 문화와 환경이 빠르게 변하는 오늘날 프로기사로서 고민이 있다면 말씀해주세요.**

**A:** 바둑은 자신이 갖고 닦은 것을 쏟아 한판의 승부를 만드는 두뇌게임입니다. 그래서 빠른 대국보다는 천천히 두면서 깊이 생각해야 좋은 내용을 보여줄 수 있지요. 사람과의 대결이기에 실수도 있고, 예상치 못한 멋진 묘수가 나오는 등 울고 웃는 한 편의 드라마를 만들기도 합니다. 그런데 요즘 세상은 모든 것이 빨라지고 있습니다. 프로기사로서 아쉬운 점은 우선 바둑이 스포츠가 되면서 오랜 시간 두는 ‘장고대국’이 점차 사라지고, 빠른 시간 안에 두는 ‘속기대국’이 많아진 것입니다. 두 번째는 AI의 역습입니다. 컴퓨터가 아무리 뛰어나도 변화가 무궁무진한 바둑에서만만큼은 사람을 이길 수 없다는 자부심이 있었는데, 그 믿음이 무너져 버렸습니다. 이제 사람은 인공지능을 이길 수 없습니다. 프로기사가 되기 전에는 뛰어난 기사들의 기보(대국 내용을 순서에 맞게 기록한 것)를 보며 공

부했고, 프로기사가 된 후에는 더 깊은 한 수를 추구하기 위해 노력했지요. 그런데 이제는 처음부터 인공지능으로 공부합니다. 사람이 갖는 깊이가 사라지고, 차가운 인공의 생각을 따라해야 하는 것입니다. 인공지능은 드라마틱하지 않으며, 울고 웃지도 않습니다. 그저 계산하고 또 계산해서 최적의 한 수를 찾을 뿐입니다. 그래서 누가 인공지능을 잘 따라가는지가 승부의 척도가 됩니다. 이러한 현실이 슬프기도 하고 고민이기도 합니다. 다만 과거의 바둑만 추구할 것이 아니라 어차피 신세계에 들어왔으니 미래지향적인 바둑의 모습을 추구하며 어떻게 공존해야 할지 고민해야겠지요.

**Q: 바둑을 경험하려는 청소년에게 한마디 부탁드립니다.**

**A:** 바둑은 생각하는 게임입니다. 생각하지 않으면 승리하기 어렵고 좋은 수를 찾기도 어렵습니다. 이겼다고 해서 상대에게 자랑하지 않고, 졌다고 해서 실패했다고 생각하지 않습니다. 왜냐하면 복기하고 다음을 기억하니까요. 어릴 때부터 쌓은 그런 훈련이 정서적으로 안정감을 주어서 일상생활에서도 많은 도움이 됩니다. 빨리 돌아가는 세상에서 한 수의 의미를 찾고, 깊이 있는 수를 두기 위해 생각을 거듭하며, 지더라도 다음을 기억하는 바둑. 이러한 바둑의 매력을 알게 된다면 어떤 직업을 갖더라도 분명 도움이 될 것입니다. 또한 살면서 취미 하나는 갖고 있는 것이 중요합니다. 저는 어릴 때 승부사로 살았고, 지금은 바둑과 관련된 일을 하지만, 바둑 자체가 취미이자 특기이기도 합니다. 그래서 행복하고요. 여러분도 꼭 바둑을 접해볼 것을 강력히 추천합니다.



## Activity 2 경쟁과 실패의 교훈

우리는 살면서 수많은 경쟁 상황에 부딪힙니다. 자신의 실력이 얼마나 향상됐는지 확인하는 시험도 그렇고, 누구의 실력이 뛰어난지 겨루는 스포츠 경기나 게임도 많이 경험했을 것입니다. 이 밖에도 좋은 자리나 먹을 것, 관심, 친구 등을 차지하기 위해 평생 다양한 상대와 다양한 종류의 경쟁을 벌이는데요. 그러다 보면 필연적으로 누군가는 이기지만, 그와 동시에 다른 누군가는 질 수밖에 없습니다. 또 오늘의 승자가 언제라도 내일의 패자가 될 수 있습니다. 그런데 우리는 이기는 것에만 주목하고, 잘 지는 것에 대해서는 별로 생각하지 않습니다. 살면서 이기는 경우보다 질 때가 훨씬 많은데 왜 그럴까요? 그리고 잘 이기는 방법은 무엇이고, 잘 지는 방법은 무엇일까요? 이번 시간에는 경쟁하는 이유가 무엇인지, 그리고 경쟁에서 이기고 졌을 때 어떠한 태도를 가져야 하는지 생각하는 시간을 가져봅시다.



제공: 인디스토리



### [난이도 중]

**실습 4.** 그동안 내가 겪은 다양한 경쟁에서 성공과 실패의 경험을 그래프로 나타내봅시다. 성공했던 경험은 위로, 실패했던 경험은 아래로 가도록 표시하고, 각 경험에 대해 친구들에게 설명해봅시다.



경쟁에서 성공과 실패의 경험 그래프

#### Teacher's Guide.

태어나서 지금까지 자신이 겪은 다양한 종류의 경쟁에서 성공과 실패의 순간들을 기록해보고, 그때의 경험들을 돌아보는 활동입니다. 이를 통해 학생들이 자신의 삶에서 어떤 종류의 경쟁 상황들을 인식하는지 살펴볼 수 있습니다. 전체적으로 이긴 경험이 많은지, 아니면 진 경험이 많은지 살펴보면서 인생은 다양한 성공과 실패의 연속이라는 사실을 인지시키도록 합니다. 성공과 실패의 그래프는 학생의 자존감과 연결해 생각해볼 수도 있습니다. 자신의 인생이 성공의 연속이라고 생각하는 학생들에게는 기억하지 못하는 실패의 경험을 찬찬히 끄집어내도록 유도합니다. 한편 자신의 인생이 실패의 연속이라고 느끼는 학생들의 경우에는 성공의 경험을 찬찬히 끄집어내도록 이끅니다. 학생들에게 경쟁의 종류는 매우 다양하며, 따라서 어떤 경쟁에서 지더라도 다른 경쟁에서는 이길 수 있음을 상기시켜줍니다.



### [난이도 상]

**실습 5.** 경쟁에서는 누군가가 이기면 누군가는 반드시 질 수밖에 없습니다. 다음 상황에서 여러분이라면 어떻게 말할지 생각해봅시다.

**상황1) 게임에 질 것 같아 바둑돌을 어디에 두어야 할지 모르고 찢찢매는 상황.**

자신에게 어떤 이야기를 해주고 싶나요?



제공: 인디스토리

**상황2) 자신보다 어리거나 실력이 낮은 사람이 게임에서 저 달라고 하는 상황.**

상대방에게 어떤 이야기를 해주고 싶나요?



제공: 인디스토리

**상황3) 시합에서 강한 상대를 만나 패배한 상황.**

자신에게 어떤 이야기를 해주고 싶나요?



제공: 인디스토리

**상황4) 시합에서 진 상대가 매우 화가 나 있거나 슬퍼하는 상황.**

상대방에게 어떤 이야기를 해주고 싶나요?



제공: 인디스토리

#### Teacher's Guide.

제시된 상황들은 시합에서 이기거나 졌을 때 상대방이나 자신에게 어떤 태도를 가져야 하는지 생각해보기 위한 장면들입니다. 영화 속 장면들을 참고하면서 학생들이 대답을 작성해 발표하도록 합니다. 또는 그룹을 나눠 역할극 형식으로 진행할 수도 있습니다. 이때 영화 속 상황과 비슷한 경험이 있는지 함께 이야기해도 좋습니다. 참고로 영화 속에서 각 장면은 다음과 같이 처리됩니다.

상황1) 고민하는 바둑에게 어린 바둑이 나타나 이렇게 말합니다. “야 이 멍청아, 고민 좀 그만해. 지면 어때냐? 그냥 두고 싶은 데 뉘.”

상황2) 영남이 바둑에게 “넌 어른이 그렇게까지 애를 이기고 싶냐?”고 묻자 바둑은 “응, 완전”이라고 대답합니다.

상황3) 코치가 울고 있는 선수에게 이렇게 말합니다. “복심이 뚝, 오늘은 졌지만 우리는 끝나지 않아, 후 아 유?” (박복심 월) 챔피언” 그러고 나서 둘은 포옹합니다.

상황4) 바둑이 안경에게 왼손을 내밀며 이렇게 말합니다. “오목은 원래 질 때도 있고 이길 때도 있는 거래요. 뭐 또 졌다고 해서 끝도 아니고… 암튼 좋은 시합이었습니다.”



### [난이도 상]

**실습 6.** 결국 우리가 경쟁하는 이유는 무엇일까요? 여러분의 생각을 자유롭게 적어봅시다.

- 실력의 발전을 위해
- 서로가 즐겁기 위해
- 누군가를 1등으로 만들기 위해(패자가 아닌 승자를 만들기 위해)
- 무언가를 공정하게 나누기 위해(힘이 아닌 규칙이 있는 경쟁을 통해)

#### Teacher's Guide.

본 활동은 수업의 마무리 활동으로 활용하면 좋습니다. 이기고 질 때의 올바른 자세는 결국 학생들이 경쟁의 의미에 공감할 때 나오기 때문입니다. 지고 이기는 것 자체에 매몰되기보다는 경쟁을 구성하는 전체적 과정을 이해하고, 진 사람과 이긴 사람 모두 각자의 발전을 위해 최선을 다하는 선의의 경쟁이 될 수 있도록 경쟁의 의의나 긍정적 측면에 대해 생각해보도록 합니다. 또는 반대로 지나친 경쟁의 폐해나 부작용을 이야기하면서 조심해야 할 것들을 생각해보도록 하는 것도 좋습니다.



## 나가면서

지금까지 영화 <오목소녀>를 통해 우리가 살면서 마주치는 수많은 승리와 패배에 대해 어떠한 태도를 가져야 하는지 살펴보았습니다. 수업을 마무리하면서 진정한 ‘스포츠맨십(sportmanship)’에 대해 설명해주면 좋습니다. 스포츠맨십이란 스포츠에 참여하는 선수, 심판, 지도자, 관중 등이 갖추어야 할 덕목을 말하는데요. 여기에는 페어플레이 정신, 규칙 준수, 경기에 대한 존중, 심판 판정에 대한 존중, 상대 선수에 대한 존중, 정직과 성실, 협력, 배려 등이 있습니다. 스포츠맨십은 스포츠를 배우기 시작함과 동시에 갖추어야 할 가장 기본적인 가치입니다. 또 이것이 진정으로 지켜질 때 무엇보다 아름답고 감동적인 플레이가 나오기도 합니다.

미국은 1926년에 스포츠맨십 친목회(Sportsmanship Brotherhood)를 조직해 어린이 경기부터 국제행사까지 모든 삶의 영역을 통틀어 다음 8개 내용으로 구성된 스포츠맨십을 보급하고자 했습니다.

- 1) 규칙 준수하기
  - 2) 동료 선수와 신뢰 유지하기
  - 3) 몸의 건강 유지하기
  - 4) 화 참기
  - 5) 잔인한 플레이 하지 않기
  - 6) 승리에 겸손하기
  - 7) 패배에 당당하기
  - 8) 건강한 신체에 건전한 영혼과 깨끗한 마음이 깃들게 하기
- 키팅(Keating, J. W.), “도덕적 범주로서의 스포츠맨십”, 윤리학, 75(1), 1964

이처럼 스포츠맨십은 단순히 승자와 패자를 나누는 것이 목적이 아니라 아름답게

이기고 지는 방법을 이야기합니다. 이에 따라 패자에게는 결과에 승복하며 다음을 기약하는 미덕을, 승자에게는 패자에 대한 배려를 통해 예의를 다할 것을 강조합니다.

스포츠 경기를 비롯해 우리가 인생에서 마주하는 수많은 성공과 실패의 의미는 각각의 경험을 어떻게 받아들이는지에 따라 변할 수 있습니다. 때로는 실패가 성공의 계기가 되기도 하고, 성공의 기쁨에 지나치게 취할 경우 이후의 성장을 방해하기도 합니다. 따라서 성공이든 실패든 겸손한 태도로 수용하고, 그 다음을 설계하는 자세가 중요합니다.



### [바둑 · 생활 스포츠 관련 영화 및 드라마]

- 〈히카리의 바둑/고스트 바둑왕〉(2001~2003, TV 애니메이션 시리즈, 일본, 전체 관람가)
- 〈블라인드 사이드〉(2010, 128분, 미국, 12세 이상 관람가)
- 〈죽구왕〉(2014, 104분, 한국, 15세 이상 관람가)
- 〈스톤〉(2014, 109분, 한국, 15세 이상 관람가)
- 〈미생〉(2014, TV 시리즈, 한국, 전체 관람가)
- 〈응답하라 1988〉(2015~2016, TV 시리즈, 한국, 15세 이상 관람가)
- 〈수영장으로 간 남자들〉(2019, 122분, 프랑스, 15세 이상 관람가)
- 〈싸커 퀸즈〉(2020, 95분, 프랑스, 12세 이상 관람가)

### [바둑 · 경쟁 관련 책]

- 설현 지음, 『역사 속 바둑 이야기: 돌 하나에 웃었다 울었다』, 스킨라(위즈덤하우스), 2016
- 알피 콘 지음, 이영노 옮김, 『경쟁에 반대한다: 우리는 왜 이기는 일에 삶을 낭비하는가?(개정판)』, 민들레, 2019
- 이세돌 지음, 『판을 엮어라』, 살림, 2012
- 이창호 지음, 『이창호의 부득탐승: 아직 끝나지 않은 승부』, 라이프맵, 2011
- 이흥렬 지음, 『알파고도 궁금한 바둑 이야기』, 더메이커, 2016
- 전기현 지음, 『바둑 한판 어때?: 집중력과 사고력이 자라는 어린이 바둑』, 파란정원, 2017
- 전옥표 지음, 『착한 경쟁: 경쟁의 관점을 바꾸는 현명한 지혜』, 비즈니스북스, 2015
- 조윤희 지음, 『경쟁 없는 교실엔 경쟁력이 없다 30년차 사회과 교사의 교실 바로 세우기』, 백년동안, 2020

### [오목 · 바둑 관련 단체 · 기관]

- 한국오목협회 koreaomok.modoo.at
- 국제바둑연맹 www.intergofed.org
- (재)한국기원 www.baduk.or.kr
- (사)대한바둑협회 kbaduk.or.kr
- 한국초등바둑연맹 www.kopbas.org
- (사)한국여성바둑연맹 www.kwbaduk.com
- 문화체육관광부 www.mcst.go.kr
- 대학오목연합



2019

# 제미니 맨

GEMINI MAN



감독 이안

등장인물 헨리/주니어(윌 스미스), 대니(메리 엘리자베스 윈스티드), 클레이(클라이브 오웬), 배런(베네딕트 웬) 외  
상영시간 117분(12세 이상 관람가) | 배경 현대 미국

## 중학교 교과 교육과정 연계표

관련 키워드	연관 교과	2015 개정 교육과정		
		핵심 개념(가치)	내용 요소	성취기준
생명과학자	진로	건강한 직업의식 형성	직업인으로서의 직업윤리와 권리	9진02-05. 직업인이 공통적으로 갖추어야 할 직업윤리를 이해할 수 있다.
		자아이해 및 긍정적 자아 개념 형성	자신의 특성(적성, 흥미 등) 탐색	9진01-02. 다양한 방법으로 자신의 직업 흥미와 적성을 탐색할 수 있다.
		직업 정보의 탐색	직업 정보를 활용한 직업 이해	9진02-01. 다양한 직업을 분야별로 분류하고 각 직업이 하는 일을 설명할 수 있다.
				9진03-04. 관심 직업분야의 다양한 진로 경로를 탐색할 수 있다.
		진로 설계와 준비	잠정적인 진로 목표 설정	9진04-03. 잠정적인 진로 목표와 관련된 다양한 교육, 진로 경로를 계획할 수 있다.
		과학과 진로	과학과 진로	9과07-01. 과학과 관련된 직업의 종류와 하는 일을 조사하고, 그 직업에 필요한 역량에 대해 토의할 수 있다 9과07-02. 현대 사회의 다양한 직업이 과학과 어떤 관련성이 있는지 예를 들어 설명하고, 미래 사회에서의 직업의 변화를 토의할 수 있다.
생명과학 (유전자 복제)	과학	생식	염색체	9과21-02. 염색체와 유전자의 관계를 이해하고, 체세포 분열과 생식 세포 형성 과정의 특징을 염색체의 행동을 중심으로 설명할 수 있다.
		유전	사람의 유전 형질	9과21-05. 사람의 유전 형질과 유전 연구 방법을 알고, 사람의 유전 현상을 가계도를 이용하여 표현할 수 있다.
			가계도 조사 방법	
		과학기술과 인류 문명	과학기술과 인류 문명	9과24-01. 과학기술과 인류 문명의 관계를 이해하고 과학의 유용성에 대해 설명할 수 있다. 9과24-02. 과학을 활용하여 우리 생활을 보다 편리하게 만드는 방안을 고안하고 그 유용성에 대해 토론할 수 있다.
생명윤리	도덕	책임	과학과 윤리	9도04-02. 과학 기술이 현대인의 삶에 미치는 긍정적인 영향과 가치를 설명하고, 동시에 과학 기술이 지닌 문제점과 한계를 열거하며, 과학 기술의 바람직한 활용 방안을 제시할 수 있다.



## 들어가기 전에

영화 <제미니 맨>의 주인공 헨리 브로건은 미국 정부 기관 소속의 뛰어난 저격수입니다. 임무에 따라 많은 사람을 암살해온 그는 어느 날 암살 대상이 아닌 평범한 사람을 해칠 뻔합니다. 이를 계기로 자신의 일에 깊은 회의를 느끼고 사직서를 제출합니다. 기관에서는 헨리만큼 실력 있는 요원을 찾기 어렵다는 이유로 만류하지만, 헨리의 결심은 굳건합니다. 은퇴한 예전 동료는 자신을 찾아온 헨리에게 기관에서 관리하던 기밀 사항을 이야기해주었고, 그 후 기관에 의해 암살당하고 맙니다. 헨리가 전 동료를 만나러 가기 위해 거쳤던 보트 선착장에도 기관의 요원 대니가 직원으로 위장해 헨리와 옛 동료를 감시하고 있었습니다. 그런데 감시자 역할이던 대니까지 헨리와 마찬가지로 지금껏 몸담았던 기관에 쫓기는 신세가 되고 맙니다. 헨리와 절친한 동료인 배런의 도움으로 헨리와 대니는 남미로 피신하지만, 정부 기관의 추적은 계속됩니다.

그런데 헨리를 집요하게 쫓는 요원의 얼굴이 헨리와 똑같습니다. 어떻게 된 일일까요. 헨리는 목숨이 위태로운 가운데 믿을 수 없는 사태의 전모를 파악하게 됩니다. 헨리를 암살하려는, 헨리와 같은 얼굴을 한 요원은 다름 아닌 헨리의 유전자를 복제해 만든 인간이었습니다. 그리고 이러한 복제 인간의 탄생 및 양성은 정부 기관의 기밀 프로젝트로 추진된 것이었습니다.

생명 복제의 문제를 추격전에 녹여낸 <제미니 맨>은 영화 속 이야기가 주는 긴장감과 더불어 생명과학의 명암을 성찰할 수 있게 합니다. 헨리와 헨리의 복제 요원인 주니어가 어떤 딜레마에 직면하는지 살펴봄으로써 생명과학의 힘과 문제를 근본적으로 파악해봅시다.

● 교재 활동을 위한 영화 타임코드

타임코드	소요시간	장면 내용
0:34:35~0:39:10	4분 35초	헨리는 누군가 자신을 포위해 오자 달아나기 시작합니다. 헨리만큼이나 뛰어난 실력을 갖춘 추격자 주니어는 헨리와 똑같은 얼굴을 하고 있습니다.
0:44:00~0:48:00	4분	주니어의 얼굴을 본 대니는 헨리에게 아들이 있는지 묻습니다. 헨리는 유령을 본 것 같으며 혼란스러워합니다. 한편 주니어 역시 정부 기관 요원 클레이에게 추적 대상의 실력이 몹시 뛰어났으며 유령을 본 것 같았다고 말합니다.
0:50:30~0:52:00	1분 30초	헨리의 혈흔과 주니어의 모자로 유전자 감식을 한 대니는 주니어가 헨리의 클론이라는 사실을 헨리에게 알려줍니다.
0:54:00~0:56:44	2분 44초	클레이가 헨리의 DNA로 주니어를 만들어 최고의 요원으로 키운 것이었습니다. 헨리는 클레이가 감정이 없는 요원을 생산하려 했다는 점도 알게 됩니다. 헨리의 동료들은 헨리에게 주니어를 만나보라고 합니다.
1:06:00~1:12:35	6분 35초	인질이 된 대니가 진실을 말해주자 주니어는 동의합니다. 헨리는 주니어를 제압하고 주니어가 클레이의 세뇌에서 벗어나 각성하고 갈등하도록 유도합니다. 또 클레이가 헨리의 DNA를 복제해 주니어를 만들었다는 사실도 알려줍니다.
1:30:00~1:32:00	2분	주니어가 자신을 다그치는 클레이에 반격합니다.
1:32:50~1:37:43	4분 53초	주니어가 합류한 헨리 일행 앞에 다시 막강한 적수가 나타납니다. 합동 공격으로 상대를 무너뜨리고 헬멧을 벗겨보니 또 다른 헨리의 복제 인간이었습니다.
1:44:00~1:47:06	3분 6초	새로운 인생을 시작하기로 한 헨리는 평범한 대학생으로 지내는 주니어와 기쁜 낮으로 재회합니다. 그리고 주니어에게 새로운 신분을 선물합니다.

**Teacher's guide.**

영화 <제미니 맨>은 인간 복제의 윤리적 문제를 구체적으로 들여다보게 합니다. 정부 요원 클레이는 유능한 인간 병기가 되려면 회의나 번민 같은 인간적 감정이 모두 제거되어야 한다고 믿었습니다. 이런 사람이 기술을 관장하는 위치에 놓인다면 어떤 문제가 발생할지 논의해볼 수 있습니다. 또 현재의 생명과학 기술로 영장류 복제가 가능하지만, 인간 복제가 금지된 이유를 영화의 설정과 엮어 깊이 있게 논의해봅니다.

**영화 감상 소감 나누기**

1. 가장 인상적인 장면이나 대사는 무엇인가요?
2. 영화를 보고 나서 유전자 복제에 관한 생각이 바뀌었다면 그 내용을 이야기해 봅시다.
3. 유전자 복제와 같은 생명과학 연구가 우리의 삶을 어떻게 변화시킬지 이야기해 봅시다.



## Activity ① 직업 탐구 : 생명과학자

인간을 포함한 동물, 식물, 미생물은 모두 세포로 구성된 생명체, 즉 생물입니다. 생물은 살아가기 위해 몸 안에서 물질을 합성하거나 분해하고 자극에 반응합니다. 생존에 가장 적합한 상태로 안정성을 유지하려 하며 자신과 닮은 자손을 만들어냅니다. 또한 적응하고 진화하며 살아갑니다. 이러한 작용과 특성에 관한 모든 종류의 연구가 바로 생명과학입니다. 오늘은 동물학과 생물학뿐 아니라 유전학, 세포생물학, 유전학, 분자생물학, 그리고 코로나 백신 연구 등의 의학까지 다루는 생명과학자에 대해 알아보는 시간을 가져봅시다.

### 생명과학자는 무슨 일을 하나요?

생명과학자는 생물의 작용과 특성을 연구합니다. 눈에 보이지 않는 미생물을 연구할 수도 있고, 고래와 같은 거대한 생명체를 연구하기도 하지요. 생물의 탄생과 진화, 생명체의 성격과 생명 현상을 알아내기 위해 분석과 실험을 하고 새로 알게 된 사실에 관한 보고서를 씁니다. 연구 성과는 인류의 복지는 물론 지구상 모든 생명체의 조화로운 삶에 기여하게 됩니다. 이런 생명과학은 특히 다른 과학 및 학문 분야와 밀접한 관련이 있습니다. 먼저 생명 현상을 연구하려면 측정 기술이 발달해야 합니다. 생명체를 구성하는 세포, 그리고 그 안의 핵이나 염색체를 관찰할 수 있게 된 건 현미경을 만든 영국의 물리학자 로버트 훅 덕분입니다. 생명체 안에서 일어나는 분자 단위의 여러 현상은 화학의 발전과도 맞물립니다. 또한 생명과학은 다른 자연과학뿐 아니라 컴퓨터 과학, 법학 등과도 연계됩니다. 생물정보학, 생물통계학, 법의학 등이 바로 그렇게 탄생한 통합 분야입니다. 생명공학과 위생학 등은 생명과학의 응용 연구 분야입니다. 이렇게 자연과학의 영향을 받고 여러 학문과 연계하여 다양한 연구를 하는 사람이 생명과학자입니다.

## ★ 생명과학의 연구 분야

기초 연구 분야	생태학, 해부학, 동물학, 식물학, 미생물학, 우주생물학, 진화생물학, 분자생물학, 구조생물학, 합성생물학, 생물정보학, 생물언어학, 생물리학, 생화학, 유전학, 조직학, 면역학, 생리학, 형질인류학 등
응용 연구 분야	생명공학기술, 바이오컴퓨터, 생물공학, 바이오일렉트로닉스, 생물소재, 생의과학, 생체고분자, 식품과학, 발효과학, 면역요법, 의료기기, 의학촬영, 광유전학, 약물유전체학, 약리학, 단백질학 등

출처: 위키백과

1950년대에 생명체의 유전자 정보가 담긴 DNA<sup>1</sup>의 구조가 밝혀지며 생명과학은 새로운 단계에 접어들었습니다. 생물의 모양이나 성질은 바로 이 DNA에 있는 유전 정보에 따라 결정됩니다. DNA에서 유전 정보를 저장하는 부분을 유전자라고 부르고요. 이러한 DNA 및 효소 등의 단백질을 연구 대상으로 삼는 분자생물학과 이에 기초한 유전학이 오늘날 중요한 바이오 연구의 영역이 되었습니다. 따라서 현대의 생명과학은 관찰과 분류에 그친 옛 생물학과 근본적으로 다릅니다. 생명현상은 물론 자연환경과 인간의 정신활동에까지 연구 목표를 넓히게 되었고 의료기술이나 환경오염, 식량 자원의 문제 등에서도 눈부신 활약을 하고 있습니다.

## 생명과학자는 어떻게 될 수 있나요?

생명과학자가 되기 위해서는 유기화학, 생화학, 미생물학, 분자생물학, 세포생물학, 유전학, 면역학 등을 공부하여 세포와 생물학적 시스템을 반드시 이해해야 합니다. 이외에 생명과학과에서는 식물학, 동물학, 생태학 등을 추가로 공부하기도 합니다. 바이오산업과 직접적으로 연계된 생명공학과에서는 세포와 생물학적 시스템에 관한 필수 학문 외에도 공업 수학, 물리 화학, 열역학, 유전 공학, 세포 배양 공학, 기기 분석, 나노바이오 공학 개론, 플랫폼 기술 등을 추가로 공부하게 됩니다. 이렇게 생명과학 혹

<sup>1</sup> DNA(deoxyribonucleic acid)는 살아 있는 모든 유기체 및 많은 바이러스의 유전적 정보를 담고 있는 실 모양의 핵산 사슬입니다. DNA는 염색체의 주성분으로 유전 정보를 염기 서열로 암호화하여 저장합니다.

은 바이오산업과 연계된 여러 응용 학문—생명공학, 농학, 의학, 약학, 식품영양학 등을 우선 공부하고는 합니다. 혹은 화학, 공학 등의 다른 학문을 전공하고 대학원에서 생명과학과 관련된 전공을 공부하는 경우도 많습니다. 아니면 학부에서 기초적인 생명과학을 공부한 뒤 바이오산업과 직접적으로 연계된 응용과학 분야로 진출하는 이들도 많습니다.

생명과학자에게 중요한 자질로 이야기되는 것은 통섭적 사고 능력입니다. 다른 분야의 전문가와 공동으로 연구하고 함께 문제를 해결하는 자질이 필수적이라는 뜻입니다. 연계되는 학문 분야가 자연과학뿐 아니라 심리학, 과학, 철학 등의 인문 사회 과학 분야일 때도 있습니다. 대다수의 연구자들이 탐을 이루어 작업을 수행할 뿐 아니라 다른 학문 연구자들과의 협력 및 상호보완을 통해 연구를 진행하므로, 팀 활동을 할 때 서로 도움을 주고받으며 공동의 목표를 이루려는 마음가짐이 필요합니다.

1953년 왓슨과 크릭이 DNA 이중나선 모형을 완성하기 직전 라이너스 폴링이라는 과학자는 단백질의 구조를 밝혔고 킹스칼리지 연구소의 모리스 윌킨스와 로잘린드 프랭클린 역시 각자 X선을 이용해 DNA의 모형을 규명하는데 상당히 접근해 있었습니다. 개별적으로 연구를 진행했던 이들보다 왓슨과 크릭의 연구 성과가 앞선 이유는 서로의 생각을 비판적으로 수용하고 올바른 아이디어에 접근하기 위해 새로운 의견을 끊임없이 주고받았기 때문입니다. 이 때문에 경쟁자라 할 수 있는 다른 연구자들보다 먼저 과학적으로 옳은 모형을 발표할 수 있게 되었습니다.

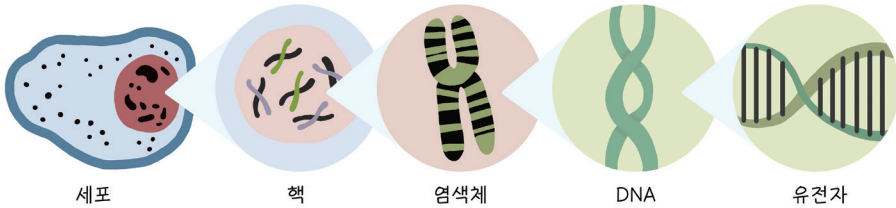
생명과학자의 시간은 끝없이 이어지는 실험과 연구로 구성됩니다. 따라서 이를 버티기 위해 체력을 잘 관리해야 하고, 해결하고자 하는 문제를 물고 늘어지는 끈기와 분석력, 논리적 사고도 필요합니다. 생명현상을 체계적으로 분석하기 위해서는 수학적 능력도 있어야 합니다. 수만 개의 원두콩 교배 실험으로 유전 법칙을 발견한 19세기 멘델은 수학을 이용해 주요한 법칙들을 증명했습니다. 시대를 앞선 방법 때문에 수십 년 후에야 그 연구가 빛을 보게 되었지만 말입니다.

- 관련 학과: 생명과학과, 생명공학과, 화학공학과, 농학과, 산림학과, 수의학과
- 도움이 되는 과목: 과학, 수학, 국어, 영어 등



## [난이도 중]

**실습 1.** 다음 그림과 설명을 읽고 각 개념과 연결할 수 있는 기능을 짝지어 봅시다.



몸을 이루는 세포에는 대부분 핵이 있고, 핵 속에는 생물의 특징을 결정하는 유전물질이 들어 있습니다. 그런데 분열 중인 세포에서는 핵이 사라지고, 유전물질이 꼬이고 뭉쳐서 만들어진 막대 모양의 염색체가 나타납니다. 이때 염색체는 두 개의 가닥으로 이루어져 있으며, 각각의 가닥을 염색분체라고 합니다. 염색체를 구성하는 유전물질은 DNA입니다. DNA에는 생물의 특징에 대한 여러 유전 정보가 담겨 있으며, 각각의 유전 정보를 유전자라고 합니다. RNA는 DNA가 단백질을 만드는 것을 도와주고 아미노산을 운반해 줍니다.

- |     |   |   |
|-----|---|---|
| DNA | • | • 생물체를 이루는 기본 단위                                      |
| 단백질 | • | • 생명체의 생존에 핵심적인 기능을 담당하며 생명체의 거의 모든 활동에 참여한다.         |
| RNA | • | • 생물의 형질에 대한 유전 정보를 저장한다.                             |
| 세포  | • | • 핵 속에 있는 DNA의 유전 정보를 세포질에 있는 단백질 합성 기구로 전달하는 역할을 한다. |


### Teacher's guide.

세포 안의 핵이 DNA와 RNA를 품고 있는 소기관이며 DNA는 세포 구조와 단백질의 기능을 제어하는 유전자를 지니고 있다는 면에서 핵심적이라는 것을 설명하여 생명체의 구조를 이해하는 게 생명과학 이해의 필수임을 알려줍니다.



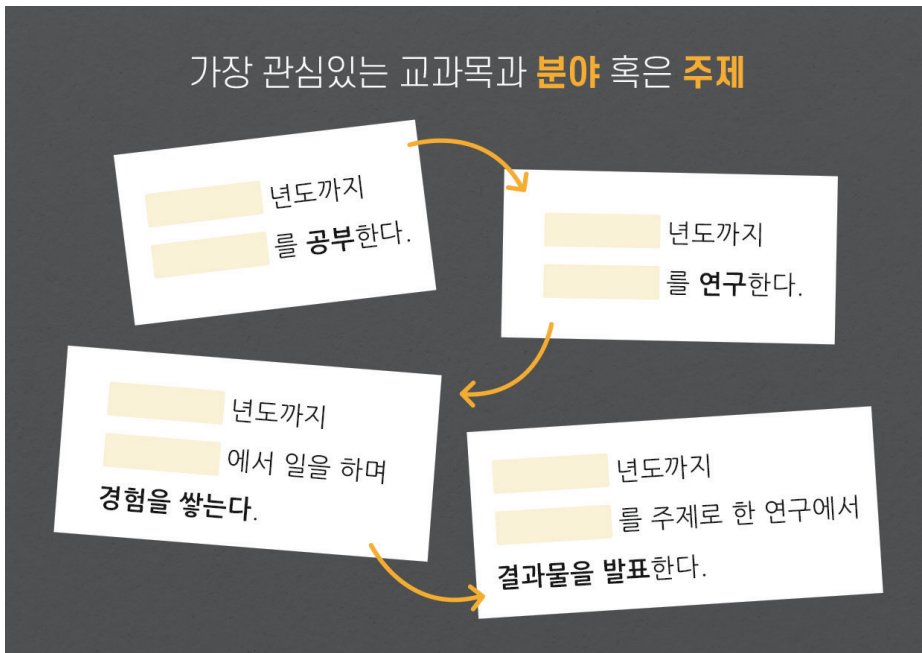
### [난이도 중]

**실습 2.** 많은 분야를 포괄하는 생명과학자가 되기까지의 경로는 매우 다양합니다. 생명과학자들이 이전에 어떤 관심사를 가지고 어떤 공부를 해왔는지 검색을 통해 확인하여 빈칸에 기재해봅시다. 이를 바탕으로 내가 생명과학자가 된다면 어떤 분야를 연구할지 상상하여 가상의 타임라인을 작성해봅시다.

	관련 자료	생명과학자가 되기까지
사례 1	<p>국내 연구진이 질병과 관련된 RNA의 단백질 생산 메커니즘을 규명했다. 김빛내리 기초과학연구원(IBS) RNA연구단 단장 연구팀은 사람 세포 속 RNA와 'RNA 결합 단백질'이 서로 결합하는 세부적인 부위들을 정확하게 찾아낼 수 있는 기법을 개발했다고 9일 밝혔다. 우리 몸은 생명활동에 필요한 각종 단백질을 만들어낸다. DNA는 단백질 합성의 설계도 역할을 하고, RNA는 설계도를 보고 실제로 단백질을 만들어낸다. RNA 결합 단백질은 RNA와 결합해 설계도를 전해주는 역할을 한다. RNA 결합 단백질이 RNA의 어느 부위와 결합하느냐에 따라 RNA가 만들어내는 단백질의 종류가 달라진다. 따라서 RNA와 RNA 결합 단백질의 결합 부위를 세밀하게 파악할 수 있으면, RNA 역할을 조절해 질병을 치료하는 일도 가능할 것으로 예상된다. (후략)<sup>2</sup></p>	<p>학부에서 미생물학과 전공→대학원에서 미생물학 공부(석사)→유학을 가서 생화학 공부(박사)</p>
사례 2	<p>EBS 특별 기획- 시대와의 대화 - 2부- 분자세포생물학자 박상대 교수_#001 (국내 미개척 분야였던 분자세포생물학의 체계화, 유전병과 암질환의 원인에 대한 분자생물학적 규명에 새로운 기술 도입. 초대 서울대 유전공학연구소장과 유전공학심사평가위원장. 국제백신연구소 유치 노력)</p> 	<p>학부에서 동물학 전공→대학원에서 동물학 공부(석사)→유학을 가서 생물학 박사 과정을 공부</p>

2 <https://n.news.naver.com/article/366/0000535456> 조선비즈, 2020.06.09., 김빛내리, RNA 속 질병 비밀 풀다. 김윤수 기자

## 가장 관심있는 교과목과 분야 혹은 주제



### Teacher's guide.

김빛내리 단장과 박상대 교수는 생명과학자로서 뛰어난 연구 성과를 꾸준히 발표해 한국은 기초 과학 분야가 약하다는 오명을 불식했습니다. 이들의 이력을 살펴보면 생명과학자로서 가져온 관심사와 공부해온 바를 확인해 생명과학자의 한 궤적을 알아나갈 수 있도록 도와줍니다.



## 허재원 연구원 인터뷰



허재원 박사는 현재 한국생명공학연구원 국가영장류센터의 책임연구원이자 과학기술연합대학원대학교 생명과학과 기능유전체학 전공의 교수이기도 합니다. 동물학을 전공한 허재원 박사는 현재 분자유전학 연구실을 책임지고 있으며, 영장류를 이용해 진화, 유전체, 노화 등 다양한 연구를 수행하고 있습니다.

**Q: 생명과학자가 되겠다고 결심하게 된 계기가 있으신가요? 선생님이 경험하신 일과 연결되는 점이 있다면 알고 싶습니다.**

**A:** 제가 생명과학자가 되겠다고 결심했던 계기는 한 장의 원숭이 사진 때문이었습니다. 지금은 제 지도교수가 되신 분의 수업을 우연히 듣게 되었고, 그 수업에서 은사님이 보여주신 일본원숭이가 눈덩이를 가지고 노는 사진이 저를 현재의 생명과학자로 만들었습니다. 그때 원숭이의 모습이 몹시 신비로웠습니다.

**Q: 생명과학자가 되기 위해 필요한 자질이 무엇이라고 생각하시나요? 더불어 생명과학자가 되려면 어떤 준비를 해야 하는지도 알려주세요.**

**A:** 호기심이 강해야 한다고 생각합니다. 무언가를 신기해하고, 궁금해하고 그 이유를 집요하게 추적할 수 있는 능력이겠죠. 그리고 연구에 대한 열정이 가장 필요하지만, 영어도 열심히 학습해야 합니다.

**Q. 현재 선생님께서 하고 계신 일을 자세히 소개해주시길 부탁드립니다.**

**A:** 지금 저의 실험실에서는 영장류를 이용해 노화를 관찰하고 있습니다. 영장류 개체를

아주 오랜 시간, 약 10년 정도를 지켜보면서 유전체 기법을 이용해 노화 현상을 추적하는 것이죠.

노화 현상에 이러한 유전체의 변화가 어떠한 영향을 주는지 매우 궁금하기 때문입니다. 물론 이러한 유전체의 변화가 다음 세대에 어떻게 전달되는지에 대해서도 현재 연구 중입니다. 기본적인 사전연구는 어느 정도 마무리되었고 이제 약 10년간의 2단계 연구를 본격적으로 시작하기 위해 준비하고 있습니다. 저희 대학원생들과 함께 정부로부터 연구비를 지원받아 꾸준히 함께 해보려고 합니다.

**Q: 생명과학자로서 가장 보람을 느끼는 순간과 어려움을 느끼는 때를 알려주세요.**

**A:** 생명과학자로서 가장 보람을 느끼는 순간은 해명하고자 하는 생명현상을 어느 정도 알게 되었을 때입니다. 미지의 영역이었던 부분을 생명과학 기술의 발달로 알게 되고, 찾아낸 이유를 바탕으로 신약 혹은 질병 치료제를 개발하게 된 경우 가장 큰 보람을 느끼죠. 또한 다른 생명과학자들의 성과를 이해할 수 있을 때 그리고 그러한 성과를 바탕으로 또 다른 연구를 기획하고 함께 실험해 나갈 때 정말 이 길을 잘 선택했다고 느낀답니다. 하지만 특정 생명현상을 이해하기 위해 긴 시간을 들여 노력했는데, 현재의 기술로는 그 답을 찾지 못했을 때 정말 좌절하기도 합니다. 물론 생명과학자들은 5년, 10년 뒤 과학기술이 발달해 그 답을 찾을 수 있다는 것을 경험으로 알기에 끝나지 않은 연구를 조용히 서랍에 묻어 두기도 합니다. 나중에 또 다른 기술이 개발되었을 때 시도하겠다고 다짐하면서요.

**Q: <제미니 맨>에서 사용된 생명체 복제 기술은 앞으로의 사회에 어떠한 영향을 끼칠까요? 의견 부탁드립니다.**

**A:** 실제 생명체 복제기술은 벌써 세상을 많이 바꾸고 있습니다. 복제 기술을 이용해 개나 고양이들이 상업화되어 세상에 태어나고 있으며, 다른 동물들도 연구를 위해 많이 복제되고 있습니다. 이러한 기술이 인간에게 본격적으로 적용되는 게 먼 시점의 이야기처럼

럼 느껴지지만, 만약 이 기술의 위험성이 어느 정도 해결된다면 질병 치료의 명목으로 다양한 방법으로 인간에게 적용될 수 있을 겁니다. 〈제미니 맨〉 등의 영화에서 보던 현실이 진짜로 우리 주변에 일어나는 사태가 발생할 수도 있지요. 그래서 과학자로서도 더 이상의 기술적 진보가 일어나지 않기를 바라게 되는 몇 안 되는 영역이기도 합니다.



## Activity ② 유전자 연구와 윤리 문제

인간의 실생활과 운명에 변화를 가져오는 생명과학, 그중에서도 생명공학의 기술로 난치병 치료제나 특수한 농작물을 만들 수 있습니다. 3D 바이오프린팅으로 인공장기를 제작하거나 DNA 지문 감식 기술로 범죄자를 찾아내는 것, 유전자 복제로 지리산 반달기슴곰 등 멸종 위기종을 복원한 것 등도 기술이 유익하게 사용된 사례입니다. 그러나 유전자 조작으로 새로운 식량을 만들거나 유전자 변형 기술로 자연환경에 개입하는 것이 건강에 문제를 일으키고 생태계를 교란할 수 있다는 우려의 목소리도 큼니다. 2018년 중국에서는 세계 최초로 체세포핵치환 기법을 사용해 원숭이를 복제했습니다. 이 원숭이들은 곧바로 생명윤리에 대한 뜨거운 논쟁을 낳았습니다. 유전자 기술, 즉 유전자 조작이나 편집이 이제 신의 영역이 아닌 과학의 영역이 된 현실에서 앞으로 지적, 신체적 능력이 월등한 초인류가 탄생할 수 있겠지요. 이런 기술이 악용되거나 유전자 쇼핑이 성행한다면 심각한 격차와 갈등이 일어날 수도 있습니다. 그런 사회에서 복제 인간의 권리는 무엇이고 어떻게 추구할 수 있을까요. 오늘은 영화 <제미니 맨>과 함께 생명공학의 명암과 생명윤리에 관해 생각하는 시간을 가져봅시다.



### [난이도 중]

**실습 3.** 유전자 복제에는 긍정적인 기능도 있고 부정적인 측면도 있지만, 영화 <제미니 맨>에서와 같이 주로 어두운 면이 이야기 전개의 원인으로 제시되는 경우가 많습니다. 애초에 유전자를 복제해야 할 필요성은 왜 생겼을까요? 그리고 현실에서 유전자 복제 및 조작이 어떻게 이용되고 있을까요? 우선 각각의 그림과 표를 연결해 빈칸을 작성하며 구체적인 유전자 조작의 예를 확인해 봅시다.

1)



	유전자를 변형하거나 복제하는 대상은 무엇인가요?	우리에게 이로운 점은 무엇일까요?	문제점은 무엇일까요?
그림	옥수수	기후와 무관하게 안정적으로 옥수수를 수확할 수 있기 때문에 식량 보급의 문제가 없어진다.	건강과 환경에 대한 악영향이 있을 수 있다.
내가 농부라면	콩	채식주의자가 많아지는 만큼 고기를 대체하는 맛을 내고 단백질 흡수율을 높이는 콩을 개발한다면 큰 혁신이 될 것이다.	체내 흡수 후 예측할 수 없는 부작용이 생길 수 있다.

2)

## 인간을 편집하다



### 기사1)

우리나라에서 개 복제가 활발하게 이루어지고 있는 것은 사실이다. 실제로 우리는 7만5000유로(9800여만 원)만 내면 죽은 애완견을 복제할 수 있는 세계에서 유일한 나라다. 2015년까지 복제된 애완견이 무려 700마리나 된다고 한다. 지금도 우리나라에서는 매년 100~200마리의 복제견이 태어나고 있다. 복제견을 통해서라도 이미 죽은 애완견의 흔적을 찾고 싶어 하는 괴짜 부호들이 줄지어 우리나라를 찾고 있는 모양이다.

정부가 복제견의 생산·보급에 앞장서고 있는 것도 놀라운 일이다. 2007년에 복제견 프로젝트를 시작한 농촌진흥청이 핵심 역할을 하고 있다. 능력이 검증된 탐지·구조·수색견의 체세포를 이용해서 뛰어난 역량을 가진 '스마트' 복제견을 생산하는 것이 목표라고 한다. 현재 축산검역원이 공항에서 활용하고 있는 마약탐지견 51마리 중 82.3%인 42마리가 농진청이 공급해준 복제견이다. 경찰·관세청·소방방재청·육군·공군에도 복제견을 공급해준 모양이다. 경찰청도 2014년 독자적인 경찰견 복제 사업을 추진했었다.<sup>3</sup>

<sup>3</sup> <https://n.news.naver.com/article/366/0000535456> 조선비즈, 2020.06.09., 김빛내리, RNA 속 질병 비밀 풀다, 김윤수 기자

## 기사2)

멸종위기종복원센터는 앞으로 소똥구리 증식기술 연구를 통해 개체 수가 안정적으로 증가하면, 적합한 서식지를 확보해 복원사업을 진행할 예정이다.

몸길이가 10~16mm인 소똥구리는 1960년대까지는 제주도를 포함한 한반도 전역에서 소똥구리를 쉽게 볼 수 있었으나, 1971년 이후 국내에서 공식적인 발견 기록이 없다. 이에 따라 세계자연보존연맹(IUCN)의 지역 적색목록에서는 지역 절멸(Regionally Extinction, RE)로 기재돼 있다. 소똥구리과(科) 곤충이 국내에도 33종이 살고 있거나 살았던 것으로 파악되고 있다. 그 중에서 소나 말의 배설물을 둥글게 뭉쳐 경단을 만들고 굴려서 그 속에 알을 낳는 종은 소똥구리·왕소똥구리·긴다리소똥구리 3종뿐이다. 왕소똥구리·긴다리소똥구리나 애기뿔소똥구리 등은 지금도 국내에서 드물게 발견된다.

하지만 대표 격인 소똥구리는 이 땅에서 사라진 지 오래다. 전문가들은 축산업의 변화로 인해 가축 방목과 목초지가 감소하면서 소똥구리가 살 수 있는 환경이 사라졌고, 가축 질병 예방을 위해 사용한 구충제와 항생제, 사료의 보급도 소똥구리 절멸의 원인으로 지목하고 있다.

이번 소똥구리 도입은 환경부의 ‘멸종위기 야생생물 보전 종합계획(2018~2027년)’에 따른 우선 복원 대상의 종 복원 사업의 하나다. 우선 복원 대상 종은 반달가슴곰·산양·여우·수달·저어새·황새·수원청개구리 등 25종으로 2027년까지 복원하는 것이 목표다.<sup>4</sup>

4 <https://news.joins.com/article/23549214> 50년 전 사라진 소똥구리 복원 위해 몽골서 200마리 도입, 중앙일보, 2019.8.11. 강찬수 기자

	유전자를 변형하거나 복제하는 대상은 무엇인가요?	우리에게 이로운 점은 무엇일까요?	문제점은 무엇일까요?
예시	인간	질병의 우려가 사라진다.	돈이 있는 부모들이 슈퍼베이비 '쇼핑'에 나설 우려가 있다. 유전자도 인간이 선택하게 되면 어떤 사회가 될지 감히 상상할 수도 없다
기사 1	개	뛰어난 수색견을 지속적으로 보유 할 수 있다.	개의 복제는 사람의 복제에 대한 심리적 장벽을 낮추게 될 가능성이 크다.
기사 2	소통구리	멸종 위기에 있는 종의 복원	생태계의 자연적 조절이 아닌 인간의 개입이 어떠한 결과를 불러올 지 예측할 수 없다.
내게 유전자 편집 및 복제 기술이 주어진다면	인간	막대한 수술비를 감당해야만 하는 희귀 질환을 차단할 수 있는 유전자 편집 기술은 필요하다고 생각한다.	유익한 목적을 위해서 유전자 편집 기술이 허용되면 음성적으로 이용하려는 사람들도 분명히 나타날 것이다.

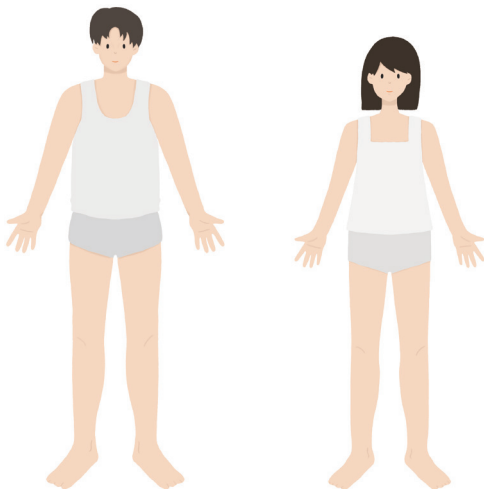
#### Teacher's guide.

유전자 조작 및 복제 기술의 비약적 발전으로 초래될 수 있는 부정적 전망이 자주 거론되지만, 애초에 유전자 조작 및 복제의 필요는 유용성 때문에 대두되었다는 것 역시 떠올리는 시간을 갖습니다. 위의 사례들은 유전자 조작 및 복제를 적극적으로 이용하려는 경우들을 소개하고 있습니다. 이렇게 이로운 점들이 존재함에도 불구하고 상존할 수 있는 위험이 있다면 무엇인지도 함께 논의해보면 좋습니다.



### [난이도 중]

**실습 4.** 유전자 복제는 <제미니 맨>뿐만 아니라 다른 많은 영화에서도 중요한 소재로 쓰이고 있습니다. 다음 물음에 답하며 이 문제를 더 생각해봅시다.



1) 유전자 편집 및 조작이 가능한 세상이 되었다고 가정하고 강화하거나 복제하고 싶은 형질, 제거하고 싶은 형질을 선택해 표시해봅시다. 그리고 어떠한 특성을 강화하고 어떠한 요소를 제거했는지 이야기해봅시다.

쉽게 살찌는 체질을 바꾸고 싶다. 운동 신경이 떨어지는데 운동 능력을 강화하고 싶다. 또한 장수할 수 있는 형질을 갖추고 싶다.

2) 내게 생명체를 복제할 권한이 주어진다면 어떤 행동을 취할 것인지 이야기해봅시다.

멸종 위기의 동물을 복원할 수 있는 복제 기술로 멸종 위기에 처한 동물을 보호하고, 인간과 자연의 공존에 힘쓸 것이다.

#### Teacher's Guide.

앞서 유전자 쇼핑이나 초인류 출현과 같은 SF 영화 속 설정이 현실이 될 수 있다고 지적했습니다. 이로 인해 생길 수 있는 생명 윤리의 문제를 기본적인 단계에서나마 자신의 문제로 체화할 수 있는 기회를 제공하기 위해 우선 각자 기술을 활용할 경우 어떠한 선택을 할 것인지 자유롭게 의견을 개진할 기회를 줍니다. 이후 각자의 욕망에 따라 기술을 활용할 때 발생할 수 있는 문제들, 유전자 편집 및 복제 기술이 초래할 수 있는 문제들을 진지하게 고찰하고 논의하도록 유도합니다.



## 나가면서

지금까지 영화 <제미니 맨>을 통해 생명과학이라는 광대한 영역이 어떻게 구성되어 있는지 확인하고 생명공학과 관련한 첨예한 논제들을 살펴보았습니다. 영화에서는 복제 인간의등장이 흥미진진한 이야기를 만들어내기 위한 설정으로 이용되었지만, 이 설정이 현실에서 구현된다고 할 때 우선 해결되고 합의해야 할 사항들이 너무나 많다는 것도 알 수 있는 시간이었습니다. 이렇게 영화를 출발점으로 삼아 여러 가지 문제들을 검토하면서 학생들이 암기 과목으로만 인식하는 생명과학이라는 학문이 우리의 실생활 및 미래와 얼마나 밀접하게 연관되어 있는지 깨닫는 기회로 삼을 수 있습니다.

생명과학은 20세기 들어 비약적인 발전을 보여준 분야입니다. 직접 연구실과 현장에서 생명공학 기술을 연구, 개발하는 과학자가 되려면 앞으로도 생명과학 분야가 급속도로 변화하고 새로운 발견들을 포괄하게 될 것이라는 점을 알아야 합니다. 또한 생명공학을 적용하여 생명의 작용을 조작함으로써 다양한 문제가 파생될 수 있다는 점을 충분히 고찰하도록 도우면 좋을 것입니다. 단순히 기술의 남용을 문제 삼기보다는 한국 생명과학 과학자들이 배아 줄기세포를 연구할 때 과도한 규제 때문에 어려움을 겪는다는 점도 함께 제시하여 기술에 접근할 때의 균형 감각을 길러줄 필요가 있습니다. 교과서에서 배우는 생명과학적 지식 외에도 인공장기와 생체 모방 기술, 생명윤리법 등의 이슈에 대해 궁금한 점이 있다면 뒤에 게재된 참고 서적과 관련 기관 사이트를 참고해 개별적으로 추가 연구와 공부를 진행할 수 있다는 점을 안내하며 마무리하면 좋겠습니다.



#### [생명과학 관련 영화]

- 〈가타카〉(1998, 106분, 미국, 15세 관람가)
- 〈아일랜드〉(2005, 136분, 미국, 12세 관람가)
- 〈쥬라기 월드〉(2015, 125분, 미국, 12세 관람가)
- 〈옥자〉(2017, 120분, 한국 미국, 12세 관람가)
- 〈6번째 날〉(1998, 106분, 미국, 15세 관람가)
- EBS 미래강연 Q 〈4차 산업혁명과 생명공학〉, 2017.12.17.
- EBS 과학다큐 비온드 〈미생물인간〉, 2018.2.15.
- EBS 과학다큐 비온드 〈유전자가위, 신의 도구인가〉, 2019.2.28.
- EBS 과학다큐 비온드 〈생명 연장의 과학, 텔로미어〉, 2019.6.27.
- EBS 과학다큐 비온드 〈바이오 인공장기, 생명연장의 열쇠인가〉, 2019.5.18.
- EBS 특별 기획 시대와의 대화 2부 〈분자세포생물학자 박상대 교수〉, 2017.11. 23

#### [생명과학 관련 서적]

- 박종현 지음, 『생명과학을 쉽게 쓰려고 노력했습니다: 생명체의 탄생에서부터 놀라운 생명공학까지』, 책미래, 2019
- 박후쿠오카 신이치 지음, 『생물과 무생물 사이』, 은행나무, 2008
- 박 하기와라 기요후미 지음, 『내 몸 안의 작은 우주 분자생물학: 신기한 생명활동의 비밀을 깨달아 가는 세포 탐험』, 전나무숲, 2010
- 위르겐 브라터 지음, 『산책로에서 만난 즐거운 생물학: 산책을 사랑한 생물학자의 일상과 과학을 넘나드는 유쾌한 기록』, 살림, 2009
- 최섭 지음, 『생물학자의 시선: 다윈에서 도킨스까지』, 지성사, 2018
- 폴 크뇌플러 지음, 『GMO 사피엔스의 시대』, 반니, 2016
- 김은기, 박태현, 오덕재, 원종인, 유영제, 이철균, 차형준 지음, 『생명과학 교과서는 살아 있다: 생명과학이 세상을 구할 것이다』, 동아시아, 2011
- 김대준, 전성제, 권오민 지음, 『세포와 항상성 지키기: 속보이는 생물1』, 동아엠엔비, 2020
- 유영제 지음, 『생명과학, 공학을 만나다: 인공지능과 바이오시대를 위한 생명과학 이야기』, 나뉘, 2019
- 신인철 지음, 『세포 짝 DNA 속 복적복적 생명 과학 수업』, 나무를심는사람들, 2018
- 박태현 지음, 『영화 속의 바이오테크놀로지』, 글렘박스, 2015
- 이은희 지음, 『하리하라의 바이오 사이언스: 유전과 생명공학』, 살림FRIENDS, 2009
- 김응빈, 김종우, 방영상, 송기원, 이삼열 지음, 『생명과학, 신에게 도전하다: 5개의 시선으로 읽는 유전자가위와 합성생물학』, 동아시아, 2017

#### [생명과학 관련 기관 및 사이트]

- 한국생물정보학센터 [www.ibric.org](http://www.ibric.org)
- 한국바이오협회 [www.koreabio.org](http://www.koreabio.org)
- 사이언스다이렉트(세계적 학술 출판사 Elsevier의 논문정보사이트) [www.sciencedirect.com](http://www.sciencedirect.com)

2019

# 천문: 하늘에 묻는다

FORBIDDEN DREAM



감독 허진호

등장인물 장영실(최민식), 세종(한석규), 영의정(신구), 이천(김홍파), 정남손(김태우) 외  
상영시간 132분(12세 이상 관람가) | 배경 조선 초기

## 중학교 교과 교육과정 연계표

관련 키워드	연관 교과	2015 개정 교육과정		
		핵심 개념(가치)	내용 요소	성취기준
공학자	진로	건강한 직업의식 형성	직업인으로서의 직업윤리와 권리	9진02-05. 직업인이 공통적으로 갖추어야 할 직업윤리를 이해할 수 있다.
		자아이해 및 긍정적 자아 개념 형성	자신의 특성(적성, 흥미 등) 탐색	9진01-02. 다양한 방법으로 자신의 직업 흥미 와 적성을 탐색할 수 있다.
		직업 정보의 탐색	직업 정보를 활용한 직업 이해	9진02-01. 다양한 직업을 분야별로 분류하고 각 직업이 하는 일을 설명할 수 있다.
				9진03-04. 관심 직업분야의 다양한 진로 경로를 탐색할 수 있다.
		진로 설계와 준비	잠정적인 진로 목표 설정	9진04-03. 잠정적인 진로 목표와 관련된 다양 한 교육, 진로 경로를 계획할 수 있다.
	과학	과학과 진로	과학과 진로	9과07-01. 과학과 관련된 직업의 종류와 하는 일을 조사하고, 그 직업에 필요한 역량에 대해 토의할 수 있다
				9과07-02. 현대 사회의 다양한 직업이 과학과 어떤 관련성이 있는지 예를 들어 설명하고, 미 래 사회에서의 직업의 변화를 토의할 수 있다.
		우주의 구조와 진화	우주 탐사 성과와 의의	9과23-01. 우주 탐사의 의의와 인류에게 미치 는 영향을 조사하여 발표할 수 있다.
		과학기술과 인류 문명	과학기술과 인류 문명	9과24-02. 과학을 활용하여 우리 생활을 보다 편리하게 만드는 방안을 고안하고 그 유용성에 대해 토론할 수 있다.
	기술	혁신	기술적 문제해결	9기가05-03. 일상생활에서 사용되는 제품들이 기술적 문제 해결 과정을 통해 개발되고 발전하 고 있음을 이해한다.
			발명 아이디어의 실현	9기가05-04. 발명의 개념, 특징을 이해하고 발 명이 사회 변화에 미친 영향을 설명한다.

천문학	과학	태양계의 구성과 운동	지구의 자전과 공전	9과10-02. 지구 자전에 의한 천체의 겉보기 운동과 지구 공전에 의한 별자리 변화를 설명할 수 있다.
			달의 위상 변화	9과10-03. 달의 위상 변화와 일식과 월식을 설명할 수 있다.
			일식과 월식	
			지구형 행성과 목성형 행성	9과10-04. 태양계를 구성하는 행성의 특징을 알고, 목성형 행성과 지구형 행성으로 구분할 수 있다.
			태양 활동	9과10-05. 태양 표면과 대기의 특징을 알고, 태양의 활동이 지구에 미치는 영향에 대해 설명할 수 있다.
		별의 특성과 진화	연주 시차	9과23-01. 별의 거리를 구하는 방법을 알고, 별의 표면 온도를 색으로 비교할 수 있다.
			별의 등급	
			별의 표면 온도	
		우주의 구조와 진화	우리은하의 모양과 구성 천체	9과23-02. 우리은하의 모양, 크기, 구성 천체를 설명할 수 있다.
			우주 팽창	9과23-03. 우주가 팽창하고 있음을 모형으로 설명할 수 있다.



## 들여가기 전에

세종대왕은 과학기술에 관심과 열망이 높아 다른 나라의 앞선 기술을 배우고 조선에 맞게 적용하려 했지요. 이때 장영실도 명나라 북경에 가서 동양 최대의 천문대인 관성대를 살펴보고 돌아옵니다. 장영실이 조선 땅에 맞는 시간과 절기를 정하는 일에 책임자라는 걸 세종이 알아차리면서 이야기가 시작됩니다. 장영실이 만든 물시계 자격루 덕분에 해시계만으로는 알 수 없던 흐린 날과 밤의 시간도 알 수 있게 되었습니다. 또 장영실은 천체를 관측해 위도와 경도를 확인할 수 있는 간의를 만들었는데 이로 인해 명나라 기준에 의존하던 절기와 시간을 조선에 맞게 새로 고칠 수 있었습니다. 이 모든 일은 자주적이고 주체적인 나라로 바로 서겠다는 세종의 꿈에서부터 출발했습니다. 세종은 이 땅에 맞는 시간과 절기를 바로 세워야 농업 생산이 발전하고 나라를 이롭게 할 수 있다고 생각했기 때문입니다. 그리고 장영실은 세종의 꿈을 실현하는 데 훌륭한 손이 되어줍니다. 그러나 세종의 총애를 한 몸에 받으며 승승장구하는 장영실을 모든 조정 대신이 반길 리 없지요. 특히나 명나라 사대주의에 빠진 신하들의 반발이 높아집니다. 그래서 이들은 명나라와 짜고 장영실을 세종에게서 떼어내기로 합니다. 명나라 사신들은 천문 관측 기기들을 모두 부수고 장영실을 명나라로 끌고 가려 하지요. 이 과정에서 ‘안여(安輿, 임금의 타는 수레)’가 부서지는 유명한 사건이 터집니다. 안여는 어쩌다 부서졌을까요? 그리고 그렇게 총애를 받던 장영실은 안여 사건 후 왜 역사 속에서 사라졌을까요?

## ● 교재 활동을 위한 영화 타임코드

타임코드	소요시간	장면 내용
0:13:57~0:22:12	9분	사신단으로 명나라에 다녀온 장영실이 코끼리 물시계의 도안을 복원합니다. 장영실의 재주를 알아본 세종대왕은 그의 주체적인 자세가 마음에 듭니다. 세종은 장영실에게 물시계를 만들 것을 지시하고, 장영실은 물시계의 시제품을 만들어 세종에게 작동 원리를 설명합니다.
0:34:05~0:51:38	17분	세종대왕은 장영실을 불러 함께 밤하늘을 바라봅니다. 그리고 조선 땅에 맞는 절기를 새롭게 정립하기 위해 장영실에게 간의 제작을 지시합니다. 세종의 전폭적인 지원으로 장영실은 간의를 성공적으로 완성하고 조선의 시간을 새롭게 설정할 수 있게 되었지만, 일부 조정 대신들은 조선의 독자적인 행보에 우려를 나타내기 시작합니다
1:33:30~1:53:11	20분	안여 사건 후 세종과 조정 대신들 간의 갈등이 극에 달합니다. 게다가 황회는 세종의 한글 창제도 노골적으로 반대합니다. 조선을 자주적으로 만들겠다는 세종의 꿈은 이렇게 가로막히는 걸까요? 안여 사건의 죄인들을 고문(鞫問)하기 전날 세종은 마지막으로 장영실을 만납니다. 둘이 꿈꾸었던 바를 확인하면서 서로를 향한 애뜻한 마음이 드러납니다.

### Teacher's guide.

〈천문: 하늘에 묻는다〉는 비전을 제시하는 일종의 기획자인 세종과 공학기술자인 장영실이 협력해 조선의 독자적인 과학 발전을 도모하는 과정을 그린 영화입니다. 그러나 그 과정은 번번이 신분제와 사대주의에 가로막혀 순탄하지 않지요. 이 영화를 통해 무엇을 생각하고 만들어내는 데에는 꿈이라는 큰 그림이 필요하다는 점을 깨닫게 됩니다. 그리고 꿈을 실현하기 위해 겪는 온갖 고난들에 대해서도 어떻게 대처할지 생각해보는 기회를 얻을 수 있을 것입니다.

### 영화 감상 소감 나누기

1. 가장 인상적인 장면이나 대사는 무엇인가요?
2. 세종과 장영실은 어떤 면에서 공통점과 차이점이 있나요?
3. 영화 속 장영실이 만든 물건은 어떤 것들이 있었나요? 함께 찾아보며 이야기해봅시다.



## Activity ① 직업 탐구: 공학자

〈천문〉은 세종대왕과 장영실의 신분을 넘어선 우정과 신뢰를 그리고 있습니다. 세종대왕의 애민정신과 과학으로 나라를 이롭게 하겠다는 꿈은 천재적인 발명가인 장영실의 손으로 하나씩 실현되었습니다. 명나라 절기와 맞지 않는 조선 땅에선 씨를 뿌리고 거두는 시기를 놓쳐 농산물 수확의 성과가 그리 좋지 않았습다. 그런데 장영실이 천문관측기구인 간의를 개발하여 조선 땅에 맞는 절기를 확립할 수 있었지요. 오늘은 장영실과 같은 ‘과학원리를 응용하여 기기를 만드는 사람’인 공학자에 대해 알아보도록 하겠습니다.



제공: 롯데엔터테인먼트

### 공학자는 무슨 일을 하나요?

우선 공학자에 대한 이해를 위해 과학자 vs. 공학자를 살펴봅시다. 흔히 과학자와 공학자를 비슷한 일을 하는 사람들로 생각하기 쉽지만, 자세히 살펴보면 약간의 차이가 있습니다.

## ★ 과학자 vs. 공학자

구분	과학자 Scientist	공학자 Engineer
연구 목적	어떤 현상의 원리를 찾는 것 (Why)	과학에서 찾은 원리를 응용하는 것 (How)
주된 관심	원리 규명 그 자체	실용, 효율, 개선
분야	물리학, 화학, 수학, 생물학, 천문학, 지구과학 등	기계공학, 전기/전자공학, 항공/우주공학, 컴퓨터 공학, 의료공학, 건축/토목공학 등
예시	어떤 재료와 어떻게 생긴 물체가 물에 뜨는 지를 관찰하여 '부력'을 설명	부력을 응용하여 배와 잠수함 등을 만들

과학자가 자연현상을 이해하기 위해 그 원리를 탐구한다면, 공학자는 그렇게 밝혀진 과학적 원리들을 응용하여 실생활에 필요한 온갖 기기들을 만듭니다. 예를 들면 생물학자는 게코 도마뱀이 왜 떨어지지 않고 어느 벽면에나 붙어 있을 수 있는지 탐구하여 발바닥의 미세한 돌기 구조인 강모와 섬모를 밝혀냅니다. 공학자들은 이 원리를 응용해 흔적이 남지 않는 강력한 나노 구조(원자/분자 단위의 구조물)의 접착테이프를 만듭니다. 쉽게 말해 우리가 현재 사용하는 거의 모든 기구와 구조물들은 공학자들이 개발한 것이라고 보면 됩니다. 그리고 더 나은 기능을 갖추도록 기존의 것들을 개선하는 것도 공학자들이 하는 일이지요.

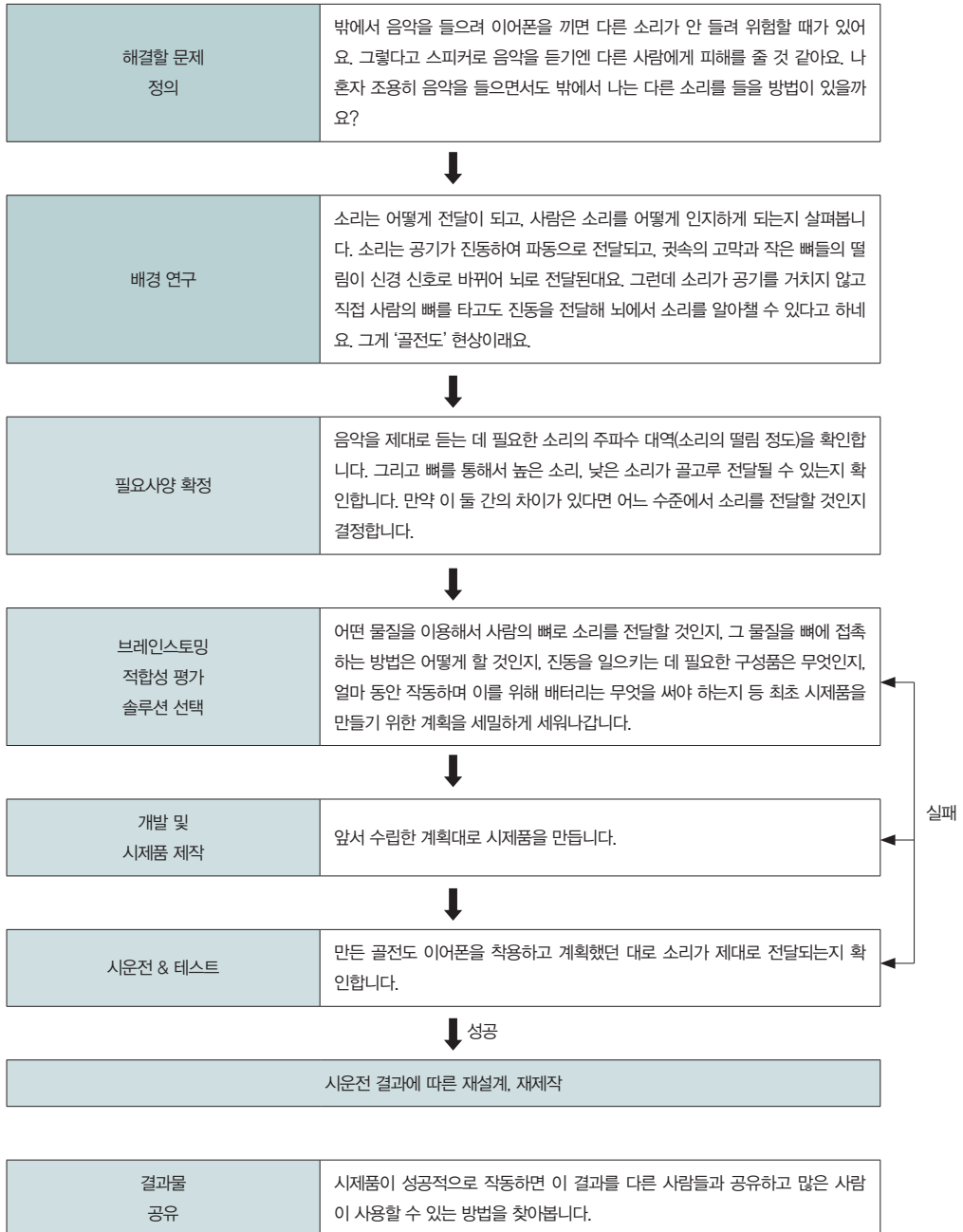
공학은 크게 건축/토목, 교통/운송, 기계/금속, 전기/전자, 정밀/에너지, 소재/재료, 컴퓨터/통신, 화학공학 등의 분야로 나뉩니다. 각각을 살펴보면 아래와 같습니다.

## ★ 공학의 분야와 하는 일

분야	하는 일
건축	건축물을 계획하고 설계하고 짓고 유지하는 방법에 관한 일 건축 구조, 재료, 환경문제 등을 연구
토목·도시	도로, 하천, 도시계획 등에 관한 연구 다양한 도시문제에 대한 해결 방안, 새로운 도시의 건설방안 등을 연구
교통·운송	도로, 철도, 항만, 공항 등 편리한 교통을 위한 연구 사람과 물건의 효율적인 수송을 연구
기계·금속	기계 장치의 설계, 제작, 이용, 운전 등을 연구 기계 장치에 필요한 실용적인 금속 개발
전기·전자	전기와 자기에 관한 모든 현상을 응용한 연구와 개발 일반용/산업용 전자기기와 전자장비에 대한 연구와 개발
정밀·에너지	정밀도가 매우 높은 현상과 이를 활용한 기기 등을 연구 우리 생활에 필요한 에너지를 얻는 방법에 대한 연구
소재·재료	철강, 비철금속, 종이, 섬유, 석유 등 여러 산업분야에서 사용되는 재료에 대한 연구와 기존 원료를 조합한 신소재 개발
컴퓨터·통신	컴퓨터 하드웨어, 소프트웨어, 프로그래밍, 멀티미디어 자료 및 응용체제의 개발 및 연구 전화 및 컴퓨터 네트워크 등과 같은 다양한 통신수단의 개발
화학공학	석유화학공업, 정밀화학공업, 산업화학공업을 비롯하여 환경, 에너지 등을 연구

공학자들은 대개 팀을 이루어 작업합니다. 특히나 현대 사회의 기구들은 갈수록 더 복잡해지고 정교해지기 때문에 혼자서 새로운 기구를 발명하거나 개발하기 어려운 경우가 많지요. 그래서 공학자들은 회사나 각종 연구소의 팀 안에서 새로운 것들을 연구하고 개발합니다. 공학자들의 연구 개발은 다음과 같은 과정으로 진행됩니다.

## ★ 공학적인 접근 과정 (골전도 이어폰 개발의 예)



## 공학자는 어떻게 될 수 있나요?

우선 자신이 과학적이고 공학적인 호기심이 있는지 돌아보면 좋겠습니다. 우리 주변의 자연현상들을 그냥 지나치지 않고, ‘저건 왜 그럴까?’라는 질문을 던져봤다면 과학적인 호기심은 충분합니다. 예를 들어, 흔히 보이는 집파리를 그저 해충으로만 보지 않고 파리의 눈은 왜 저렇게 큰지, 파리는 어떻게 먹이를 먹고 무슨 힘으로 나는 것인지 궁금해하거나 찾아보았다면 과학적인 접근의 출발점에 선 것입니다. 또 우리가 흔히 접하는 기기나 구조물을 이용하면서 그것의 작동원리가 궁금했다면 공학적인 호기심도 갖춘 것으로 볼 수 있겠습니다. 즉, 자전거의 기어가 어떻게 작동하여 바퀴 회전수를 조절하는지 궁금해하고 그 작동을 살펴봤다면 공학자로서 자질을 갖춘 것이지요.

그러나 앞서 서술한 바와 같이 공학자는 (자연) 현상 그 자체에 대한 탐구보다는 과학적 지식을 활용하여 우리 삶에 도움이 되는 것들을 만드는 것에 더 초점을 맞춥니다. 그렇더라도 공학자가 되기 위해서는 기초 과학을 반드시 학습해야 합니다. 기초 과학은 공학적인 문제 해결을 위한 기본 지식이면서 논리적인 방법론으로 활용되기 때문입니다. 특히 거의 모든 공학 분야에서는 수치로 표시되는 데이터를 다루기 때문에 수학적 접근법에 친숙해질 수 있도록 노력해야 합니다. 또한, 최신 공학의 사례들은 대개 영어로 발표되고 공유되므로 외국어 능력을 키우는 것도 중요합니다. 그리고 거의 모든 공학 분야는 협업을 통해 조직적으로 연구되고 개발됩니다. 따라서 다른 사람과의 의사소통 능력이 중요합니다. 본인이 모르는 것이 있다면 적절하게 질문할 줄 알아야 하며, 상대를 존중하고 열린 마음으로 받아들이 줄 아는 자세가 필요합니다.

공학자가 되는 길은 멀고도 험난해서 감히 도전하기 어렵다 느낄 수도 있겠습니다. 그러나 여러분이 성장하면서 차근차근 공학자의 역량을 습득할 좋은 기회가 많이 있습니다. 2000년 이후 미국을 시작으로 전 세계적인 메이커 운동(maker movement)이 활발하게 일고 있습니다. 만드는 사람으로서의 메이커, 즉 아마추어 공학자들의 기상천외한 발명품들이 인터넷에 공유되어 있으며, 국내에서도 매년 한 차례씩 메이커 페어



메이커 페어 참가자와 그가 만든 카트

출처: BLOTER

가 열립니다. 본인의 관심 분야를 메이커 페어에서 찾아보고, 만드는 방법이 공유된 자료들을 찾아보며 따라 해보아도 좋을 것입니다. 또한, 전국 각지에 메이커 스페이스가 운영 중이므로 메이커 스페이스에서 진행하는 다양한 워크숍에 참여해서 직접 만들어보는 경험도 추천합니다. 그렇게 손으로 직접 무엇인가를 만들다 보면, 전문 용어들도 어느새 익숙해지고 본인의 아이디어로 더 좋은 발명품을 개발할 수도 있을 것입니다.

마지막으로 무엇보다 중요한 것은 꿈입니다. 장영실이 물시계와 간의를 만들 수 있었던 것은 세종이 품은 큰 꿈에 감동하고 그것을 받아들였기 때문입니다. 즉, 공학자로서의 가장 기본적인 소양은 인류를 비롯한 모든 지구 생명체들에게 이익이 되는 꿈을 꾸는 것입니다. 이를 위해 시야를 넓혀야 하고 그러려면 경험을 많이 해야 합니다. 관광이 아닌 스스로 기획하는 여행을 많이 다니고 다양한 사람들을 만나세요. 내가 알고 있던 세상이 전부가 아님을 깨닫고, 더 넓은 세상에서 내가 해야 할 일은 무엇인지 꿈곰이 생각해 볼 수 있기를 바랍니다. 그렇게 만들어진 꿈은 여러분 일생을 관통하는 가장 큰 버팀목이 될 것입니다.

- 관련 학과: 공과대학의 모든 학과
- 진출 분야: 기업/대학의 연구소, 각종 공학 기반 회사, 기술 기반 스타트업(Startup, 소규모 창업) 등
- 도움이 되는 과목: 물리, 화학, 생물, 지구과학, 수학, 영어, 음악 등



### [난이도 중]

**실습 1.** 자연현상이나 사물에 대해 질문하는 법을 배워봅시다. 관심을 둔 자연현상 중에서 궁금한 점을 구체적으로 작성해보고, 왜 그런 현상이 일어나는지 가설(임시로 세운 설명)을 세워보세요. 그리고 왜 그런 가설을 세웠는지도 설명해보세요.

낮과 밤은 왜 생길까?  
계절은 왜 바뀔까?  
태양은 왜 그렇게 밝을까?  
달은 왜 아무리 밝아도 대낮같이 밝게 비추지 못할까?  
별들도 나이가 있을까? 우주도 나이가 있을까?  
블랙홀이란 무엇일까?  
중력이란 무엇일까?  
빛이란 무엇일까?  
빛보다 빠른 것이 있을까?

질문	낮과 밤은 왜 생길까?
가설	해가 낮을 결정하는 가장 중요한 요인일 거야.
이유	해가 뜨면 밤이 끝나고, 해가 지면 낮이 끝나고 밤이 되잖아. 그러니 해가 뜨고 지는 게 낮과 밤을 가르는 기준이 될 거야. 그럼 어떻게 해가 뜨고 지는 걸까? 태양이 움직일까? 지구가 움직이는 걸까? 지구가 움직인다면 어떻게 움직여야 해가 뜨고 지게 되는 걸까? 지구의 자전 설명

**Teacher's guide.**

공학자는 과학적인 방법론을 학습해야 합니다. 과학적인 탐구방법론의 시작은 '제대로 질문하기'입니다. 본인이 궁금해하는 문제들이 기존에 밝혀진 바가 있는지도 확인해야 하고, 그 질문의 답을 구하는 과정을 적절하게 설정할 수 있는지도 점검해야 합니다. 무엇보다 기존 사고의 틀을 뛰어넘는 독창적인 질문이 패러다임을 바꾸는 일도 있으므로, 과학자나 공학자는 기본적으로 질문을 잘해야 합니다. 뻔한 질문과 가설보다는 다소 엉뚱하더라도 의외의 질문을 발굴하고 공유하면 좋겠습니다.



〈 > 개발 기획안	
개발 목적	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 무엇을 개발할 건가요?</li> <li>• 왜 그것을 개발하려고 하나요?</li> <li>• 어떤 사람들이 사용하게 될까요?</li> </ul>
가설	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 개발하려는 것의 주된 기능은 무엇인가요?</li> <li>• 기존에 비슷한 물건이 있다면, 그것과 차별화되는 기능은 무엇인가요?</li> </ul>
제작 스케치	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 구상하는 개발품의 겉모습과 핵심이 되는 부분을 그려보세요. 그리고 각각은 어떤 재료로 만들지도 적어보세요.</li> <li>• 작동할 때나 사용할 때의 모습도 그리고, 작동되는 원리를 간단하게 설명해봅시다.</li> </ul>
제작 예산	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 이것을 개발할 때 돈이 얼마나 들지 대략 계산해보세요. 대량 생산이 아니라 초기 개발에 필요한 예산 기준입니다.</li> <li>• 이것을 만들어서 판매한다면 가격을 얼마나 책정할지도 생각해봅시다.</li> </ul>

개발 기획안은 공학자들이 본격적으로 개발하는 과정에서 가장 첫 단계에 있는 작업입니다. 개인  
별로 작성해도 좋고 팀을 이뤄 토론을 통해 아이디어를 잡고 기술해도 좋습니다. 만약 팀을 이룬다  
면 디자인에 재능이 있는 친구들이 각 팀에 한 명씩 배치되도록 하고 그림을 그려가면서 구상하  
도록 한다면 더욱 구체적인 개발 기획안이 만들어질 것입니다. 제작 예산은 학생들의 수준에서  
작성할 수 있도록 유도해주세요. 제작 스케치에 나열한 필요 재료의 가격을 인터넷에서 찾아보고  
이에 자신의 인건비(노력에 대한 비용)를 합한 정도여도 충분합니다. 다소 엉뚱한 상상으로 작성  
된 개발 기획안일지라도 참신한 접근이 있다면 여러 학생과 함께 공유해도 좋을 것입니다. 표 안  
의 질문을 통해 학생들의 생각을 이끌어줍니다.



## 이상호 공학자 인터뷰



이상호 공학자는 대학에서 전기전자파공학과 전기컴퓨터공학을 공부했습니다. INRIA, 삼성전자의 직무 경험으로 3D프린팅 기술 연구 개발 회사 <만드로>를 창업해 현재 저렴한 전자의수를 만들기 위해 제품 개발에 몰두하고 있습니다.

**Q: 선생님은 무엇을 공부하셨고 과거엔 무슨 일을 하셨나요? 그리고 지금 하시는 일은 무엇인가요?**

**A:** 저는 어린 시절에 컴퓨터 게임을 너무나 좋아했습니다. 집-학교-오락실(PC방)-집을 매일 오가며 살았지요. 컴퓨터 게임을 직접 만들고 싶어서 프로그램 개발에 집중하다 보니 전기-컴퓨터 공학 전공을 선택했고, 소프트웨어 엔지니어가 되리라 생각했습니다. 그러다 전 직장에서 미국 캘리포니아 주의 실리콘밸리로 파견 근무를 가게 되었습니다. 그곳에서 창업 사례들을 많이 만났고 3D 프린팅이라는 새로운 취미를 갖게 되었습니다. 그 덕에 회사를 나와 지금은 '만드로'라는 회사를 운영합니다. 3D 프린팅 기술을 활용한 싸고 가벼운 전자의수를 개발하며 새로운 기술과 제품 개발에 몰두 중입니다.

**Q: 공학계열로 진학하게 된 계기가 있으신가요?**

**A:** 고등학교 시절부터 문과보다 이과가 적성에 맞았습니다. 컴퓨터 및 게임이 취미라 컴퓨터공학을 다루는 학과로 진학하고 싶었습니다. 문제는 제가 진학한 대학교의 공대 안에 컴퓨터공학과가 없는 것이었습니다. 그래서 가장 비슷한 전기전자전파공학을 골라서 다니다가 빨리 졸업하고 대학원까지 다니게 되었고요, 그러다 보니 박사까지 하게 되었습니다.

**Q: 대기업을 그만두고 의수(義手)를 만드는 스타트업을 창업하게 된 계기는 무엇인가요?**

**A:** 처음에는 3D 프린팅이 좋아서 3D 프린터로 이것저것 다 만드는 ‘만드로’를 창업했습니다. ‘덕업일치’라는 말처럼 진로와 적성이 만난다면 모든 것을 할 수 있는 에너지가 생긴다고 믿었지요. 그때까지는 의수의 ‘의’자도 모르는 사람이었습니다. 그러던 어느 날, 저와 동갑내기인 양손 절단 장애인의 사연을 네이버 커뮤니티에서 보게 되었고 그것 때문에 의수 제작을 시작했습니다. 그리고는 지금까지 쭉~ 달려계 되었습니다.

**Q: 의수를 만들고 보급하면서 겪은 일화 중에서 학생들에게 꼭 들려주고 싶은 이야기가 있을까요?**

**A:** 저는 기술이라는 것이 칼이나 가위처럼 그냥 손에 쉽게 잡히는 도구라고만 생각했습니다. 의수를 만들자고 처음 생각한 그때도 재능기부 정도로 생각했지 열심히 개발할 마음도 그다지 없었습니다. 그런데 제가 첫 번째 의수를 제작했던 때에 남긴 ‘2주 동안의 전자의수 제작기’라는 글에 댓글을 달아주신 분들의 글을 보며 많은 반성을 하게 되었습니다. 14살짜리 한 소년의 글이 이랬습니다. “사람을 위한 기술이 아름다운 기술이다.” 이 한 문장에 크게 반성했고 정말로 누군가를 위한 일이 되려면 꾸준해야 한다는 걸 깨달았습니다. 그 이후로 사업화를 목표로 하게 되었고 꾸준히 개발하며 이 일을 이어나가게 되었습니다.

**Q: 공학자로서 갖추어야 할 태도와 역량에는 어떤 것이 있을까요? 공학자가 되려는 학생들이 어떤 준비를 해야 하는지도 궁금합니다.**

**A:** 공학자는 일종의 문제 해결사입니다. 기술과 지식으로 우리 삶에 맞는 물리적인 문제들을 풀어낼 수 있는 사람이지요. 따라서 바꾸어야 할 것이나 좀 더 나은 방향으로 만들 수 있는 것들이 있는지 주변을 잘 살펴보고, 도전하고 노력하며 배우려고 해야 합니다. 만약 아이디어가 있다면 머릿속에만 넣어놓지 말고 꺼내서 무언가를 해야 합니다. 즉, “말하지 말고 보여주자”(“Show me, Don't tell me”)는 태도가 있어야 하고, 효율적으로 시

간을 쓰려는 노력과 꾸준함이 몸에 배어 있다면 충분하리라 생각합니다.

**Q: 공학자이면서 한 회사의 대표로서 가장 보람을 느꼈던 때와 가장 어려움을 느꼈던 때는 각각 언제였나요? 어려움이 닥쳤을 때 그것을 어떻게 해결하셨는지도 궁금해요.**

**A:** 사소하더라도 매일 새로운 시도를 해서 무언가 달성할 때 가장 큰 보람이 있습니다. 물론 사람들의 눈에는 “에이, 이게 뭐야” 이렇게 보일 수도 있습니다. 하지만 그런 새로운 시도가 조금이라도 더 나은 오늘과 내일을 만드니까 노력하는 과정과 얻어내는 결과에서 가장 보람을 느낍니다.

가장 어려울 때는 문제 해결 방법을 찾지 못할 때, 또는 아이디어가 있는데 자원이나 환경이 부족해서 추진하지 못할 때, 또는 지금처럼 코로나19로 해외 출장이나 사업에 제약이 있는 때입니다. 아직 해결하지 못한 일들도 있지만, 꾸준히 노력하다 보면 나중에는 어려웠던 과거를 웃으며 회상할 때가 오리라 생각합니다.

**Q: 마지막으로 공학자가 되고자 하는 친구들에게 꼭 해주고 싶은 이야기가 있으시다면 한마디 부탁드립니다.**

**A:** 본인이 공학자가 될 사람이라고 생각한다면 제일 좋아하는 주제를 골라 그것을 잘할 수 있도록 집중하기를 바랍니다. 또한 공학자가 될 주변의 다른 사람들과 협력하는 사회성을 기르는 것도 중요하니 각 분야에 특출한 친구들을 많이 사귀며 자신을 발전시키면 좋겠습니다.



## Activity 2 천문기술, 천문과학의 진화와 발전



제공: 롯데엔터테인먼트

우리는 모두 ‘시간’을 기준으로 생활합니다. 아침에 일어나서 9시까지 학교에 가야 하며 점심은 12시에 먹습니다. 친구들과 약속을 할 때도 몇 시에 만날지 정하지요. 그만큼 시간은 사회가 돌아가는 데에 아주 중요한 바탕을 이룹니다. 지금이야 시계와 달력이 너무나 당연한 물건이지만, 동서양을 막론하고 옛날 사람들은 해와 달과 별을 보며 시간과 계절을 알아냈습니다. 이를 통해 언제 씨를 뿌리고 곡식을 거두는 것이 좋을지 알 수 있게 되는 것입니다. 즉, 천문학의 발달이 시간 체계를 확립할 수 있는 기초였던 것이지요. 영화에는 등장하지 않았지만, 장영실이 만든 앙부일구(仰釜日晷)는 해와 그림자를 이용해 시간과 계절을 한꺼번에 알 수 있었습니다.

동근 지구 위에 선 사람들의 머리 꼭대기가 가리키는 방향은 위도마다 다르고, 지구는 살짝 기울어진 자전축을 중심으로 하루에 한 바퀴씩 자전합니다. 자전축이 닿는 위치에 북극성이 있으므로 밤하늘의 별들이 북극성을 중심으로 원을 그리며 움직이는

것처럼 보이게 됩니다. 지구가 우주의 중심이고 태양과 별들이 지구 주위를 돈다고 믿었던 옛날 사람들에게 16세기에 등장한 지동설은 엄청난 사건이었습니다. 이후 망원경이 발명되면서 천문학은 획기적으로 도약하고 눈부신 발전을 거듭합니다. 1990년 지구 밖으로 올려보낸 허블우주망원경은 1천만 개에서 100조 개의 별로 이루어진 은하가 우주에 약 1만 개나 있다는 사실을 알려주었습니다. 가장 최근에는 사상 최초로 블랙홀을 관측한 이미지가 공개되기도 했지요. 엄청나게 강한 중력, 커다란 금반지 모양의 ‘빛도 빠져나올 수 없는 별’ 블랙홀 너머에는 무엇이 있고, 그 안에서는 어떤 일들이 벌어질까요? 이러한 호기심은 천문학이 계속 발전할 수 있는 가장 큰 동력이 됩니다. 현재는 130억 광년 밖의 미세한 빛도 관측할 수 있는 거대 마젤란 망원경(Giant Magellan Telescope, GMT) 프로젝트(2025년 완공 예정)가 추진되고 있습니다. 7개국이 참여하는 이 거대한 프로젝트에 우리나라도 참여하고 있습니다.

오늘은 영화 <천문: 하늘에 묻는다>와 함께 과거의 천문관측 기술과 천문학의 진화 발전에 관해 알아보는 시간을 갖도록 합니다.



### [난이도 하]

**실습 3.** 캄캄한 밤에도 우리는 별도의 기구 없이 동서남북의 방향을 찾을 수 있습니다. 시작은 아주 간단합니다. 북쪽을 가리키는 별 북극성을 찾는 것입니다. 아래 설명에 따라 그림 속 북극성과 북쪽을 찾아보세요.

- ① 여러분이 지금 밤하늘을 바라보고 있다면 제일 먼저 할 일은 국자 모양의 북두칠성을 찾는 것입니다.
- ② 그 다음 지극성을 찾습니다. 지극성은 국자의 손잡이를 잡고 기울이면 물이 흘러나오는 자리에 있는 두 별(아래 그림의 1번과 2번 별)을 말합니다.



출처 및 응용: [cafe.naver.com/loveearth/191](http://cafe.naver.com/loveearth/191)

- ③ 이 두 지극성이 가리키는 방향으로 두 지극성 사이의 거리의 다섯 배만큼 이동한 자리에 있는 별이 북극성이고, 북극성에서 땅을 향해 일직선을 그으면 땅과 선이 만나는 그곳이 바로 북쪽, 북극 방향입니다.

**Teacher's guide.**

북극성은 북반구 어디에 있는 북쪽 하늘에서 움직이지 않기 때문에 매우 중요한 별입니다. 북극성이 움직이지 않는 이유는 지구의 자전축 바로 위에 자리하고 있기 때문이지요. 지구 자전축에 가상의 막대기를 꽂아 그것을 아주 길게 늘인다면 아마 북극성까지 닿을 것입니다.

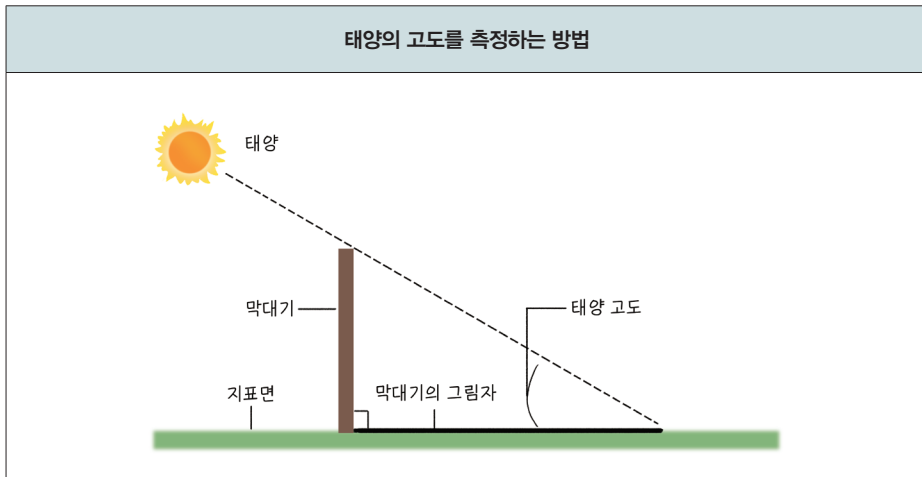
북극성은 아주 밝은 별은 아니지만, 그래도 도시에서 관찰할 정도의 밝기를 보입니다. 맑은 날, 학생들이 실제 밤하늘을 바라보며 북극성과 북쪽을 찾아보는 경험을 하게 된다면 하늘을 좀 더 유의 깊게 관찰할 수 있는 좋은 시작이 될 것입니다.

또한, 최근 모바일을 통해 제공되는 별자리 앱을 활용하면 한낮의 하늘에서도 방향과 계절을 알려주는 다양한 별자리를 확인하고 관찰하는 것이 가능합니다. 이러한 앱의 대부분은 증강현실(AR)기능을 갖추고 있으며, 별들의 일출, 일몰 시간 뿐만 아니라 천문관련 다양한 정보를 제공하기도 합니다. 앱 검색창에서 '별자리'를 검색하면 유/무료의 다양한 앱들이 제공되고 있으니 가장 마음에 드는 앱을 하나 골라 수업에 활용해보시면 좋겠습니다.



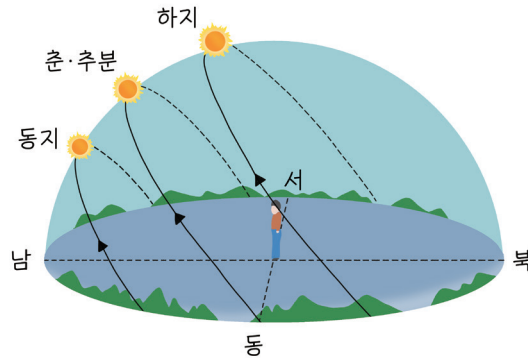
#### [난이도 중]

**실습 4.** 태양 빛은 1억5천만km 떨어진 곳에서 날아오기 때문에 지구에 도달할 때는 지구 어느 곳에서나 태양광선이 평행하게 비칩니다. 태양의 고도를 측정하는 방법은 아래와 같습니다. 양부일구에서 태양이 만들어내는 그림자를 통해 절기를 읽는 원리이기도 하죠.



아래 그림에서 계절에 따른 태양의 위치를 살펴보고, 위치에 따른 태양광선과 사람의 그림자를 그려봅시다. 계절에 따라 태양의 움직임과 그림자가 어떻게 달라지나요? 왜 여름은 더 덥고, 겨울은 추울까요?

봄(춘분), 여름(하지), 가을(추분), 겨울(동지)의 태양광선과 그림자 그리기



출처 및 응용: [study.zum.com/book/14440](http://study.zum.com/book/14440) & ppt

Teacher's guide.

태양의 고도가 달라짐에 따라 변화하는 것 중 가장 중요한 것은 낮의 길이입니다. 낮이 길어지고, 고도가 높으니 단위 면적당 태양에너지 입사량이 많아지고, 그래서 날이 더워지는 순환에 대해서 설명해주세요.

더 나아가 양부일구를 통해 시간과 계절을 어떻게 읽었는지 실습해보는 것도 좋습니다. 인터넷에서 양부일구 읽는 법에 대한 영상을 학생들과 함께 찾아본 뒤, 양부일구를 직접 제작하고 조립해 본다면 공학적인 접근과 천문학이 만나는 경험으로 연결될 수 있습니다. 시중에 판매하는 양부일구 만들기 키트를 활용할 수도 있고, 문화재청 국가문화유산포털에서 공개하는 양부일구의 3D 프린팅 모델링 자료를 활용하여 메이커 스페이스나 일부 학교의 제작실에서 보유한 3D 프린터로 실습할 수도 있습니다.



문화재청 국가문화유산포털의 양부일구 3D모델링 자료



## [난이도 하]

**실습 5.** 다음은 천문학과 천문기술이 활용되는 분야와 활동들에 대한 질문입니다. 각 분야의 활동들이 없다면 우리는 일상에서 어떤 불편함 또는 위험을 겪게 될지 생각해 보며 물음에 답해봅시다.

어느 날 달력이 사라진다면?
한국천문연구원은 대한민국 공식 역서(曆書)를 매년 발행합니다. 해와 달이 뜨고 지는 시각부터 바닷물의 높낮이, 양력, 음력, 24절기, 기념일 등을 반영하여 다음 해의 대한민국 달력 기준을 잡아줍니다. 우리나라에서 달력을 만들 때는 한국천문연구원의 이 역서를 따라야 하며, 그렇지 않으면 과징금이 부과되기도 합니다.
지구상의 위치를 파악할 수 있는 GPS를 사용할 수 없게 된다면?
과거에는 지구상의 위치를 알아내기 위해 별을 이용했다면, 오늘날은 인공위성을 이용하여 위치천문학적인 원리로 지상의 위치를 측정합니다. 그리고 GPS 위성의 궤도 역시 천체역학에 따라 계산되지요. 안타깝게도 GPS를 활용한 내비게이션 서비스도 천문학의 도움을 받고 있다는 것은 잘 알려지지 않고 있습니다.
태양을 더는 관측하지 않는다면?
태양의 플레어 폭발에 따라 태양풍이 발생하면 태양의 고에너지 입자가 지구에 유입되어 지구 전자기파 체계가 교란되며, 이에 따른 안전사고가 발생할 수 있습니다. 예를 들면, 나침반 방향이 일시적으로 바뀌고 접지전류가 생겨 전력체계가 교란되고, 전자기기가 오작동하게 됩니다. 따라서 태양의 활동을 관측하고 태양풍 발생을 사전에 인지하는 것은 천문학의 한 분야로서 실생활에 밀접하게 연관된 부분입니다.
우주물체에 대한 감시가 이루어지지 않는다면?
인공 우주물체의 충돌과 추락 그리고 자연 우주물체의 접근 및 충돌을 대비하여 우주 위험을 감시하고 분석합니다. 영화 <아마겟돈>을 비롯한 다양한 영화가 지구와 충돌하는 소행성과 물체에 대한 위험을 그렸지요. 실제로 그러한 충돌 가능성을 미리 탐지하기 위한 작업도 천문학에서 수행하고 있습니다. 한국천문연구원은 국제협력을 통해 2018년 중국의 우주정거장 '톈궁'이 추락한다는 것과 추락지점을 예측하고 감시하기도 했습니다.

### Teacher's guide.

학생들이 위의 질문에 대해 자유롭게 상상하며 활동지를 채울 수 있도록 한 후, 위에 제공된 내용을 한 번 더 설명해주시면 좋습니다. 천문학이 우리 일상생활과는 거리가 먼 순수학문일 뿐이라는 편견을 줄일 기회가 될 것입니다.



## 나가면서

지금까지 영화 <천문: 하늘에 묻는다>를 보면서 공학자와 천문과학 기술에 대해 살펴보았습니다. 세종의 꿈과 장영실의 손이 만나 시간과 하늘을 연 위대한 사건에서 공학자가 실현한 천문 관측기구가 조선에 어떤 변화를 불러왔는지 볼 수 있었지요. 이처럼 만드는 사람으로서의 공학자가 한 사회에서 얼마나 중요한 역할을 하는지 알게 되었습니다. 가깝게는 우리나라가 현대사에 걸쳐 과학입국을 기치로 삼아 중화학공업 육성부터 토목공학, 기계장치산업과 반도체산업에 이르기까지 다양한 영역에서 공학자들이 활약하고 있음을 상기하면 좋겠습니다.

또한 천문학이 먹고사는 문제와 동떨어진 순수과학으로만 치부되는 편견도 벗을 수 있으면 좋겠습니다. 애초부터 천문학이 이 땅의 사람들이 살아가는 데 필수적으로 필요한 정보들을 체계적으로 읽고 정리하는 작업으로부터 시작된 만큼, 우리 삶에 떼려야 뗄 수 없는 관계라는 점도 잊지 말아야 할 것입니다. 현재의 내비게이션 GPS 기술도 천문과학의 발전으로 일상화된 기술이 된 것이지요. 당장은 허황된 공상과학으로 여겨질 수 있는 화성 유인 탐사와 거주 프로젝트를 실제로 미국과 네덜란드 등에서 추진하고 있으며, 이것이 먼 미래에 실제로 화성에 거주하는 인류가 탄생할 시작점이 될지 그 누구도 모릅니다. 학생들이 미래의 무한한 가능성을 상상할 수 있도록 생각의 넓은 장을 깔아주는 것이 바로 천문학인 만큼 다양한 상상과 의견이 오가는 시간이 되면 좋겠습니다.



#### [공학자 · 천문학 관련 영화]

- 〈신기전〉(2008, 134분, 한국, 15세 이상 관람가)
- 〈커런트 워〉(2017, 108분, 미국, 12세 이상 관람가)
- 〈이미테이션 게임〉(2014, 114분, 영국/미국, 15세 이상 관람가)
- 〈인터스텔라〉(2014, 169분, 미국, 12세 이상 관람가)
- 〈그래비티〉(2013, 90분, 미국, 12세 이상 관람가)
- 〈마션〉(2015, 142분, 미국, 12세 이상 관람가)
- 〈유폴리 리포트〉(2013, 90분, 미국, 15세 이상 관람가)

#### [공학자 · 천문학 관련 책]

- 성봉현 외 지음, 『공학이란 무엇인가: 카이스트 교수들이 이야기하는 공학의 현재와 미래』, 살림 Friends, 2013
- 헨리 페트로스키 지음, 『공학을 생각한다: 과학 뒤에 가려진 공학의 재발견』, 반니, 2017
- 유만선 지음, 『공학자의 세상 보는 눈: 가뿐하게 읽는 교양 공학』, 시공사, 2020
- 칼 세이건 지음, 『코스모스』, 사이언스북스, 2006
- 김선지 외 지음, 『그림 속 천문학: 미술학자가 올려다본 우주, 천문학자가 들여다본 그림』, 아날로그, 2020
- 광영직 지음, 『14살에 시작하는 처음 천문학: 청소년을 위한 별과 우주, 천문학 이야기』, 북멘토, 2019

#### [공학 · 천문학 관련 교육 및 체험 기관 · 단체]

- 국립청소년우주센터 [www.nysc.kywa.or.kr](http://www.nysc.kywa.or.kr)
- 제주항공우주박물관 [www.jdc-jam.com](http://www.jdc-jam.com)
- 허블사이트(허블 망원경에 관한 모든 것) [www.hubblesite.org](http://www.hubblesite.org)
- SKY & TELESCOPE [www.skyandtelescope.org](http://www.skyandtelescope.org)

### [메이커 스페이스]

- 메이커 스페이스 검색 및 예약 [www.makeall.com/reservation](http://www.makeall.com/reservation)
- 팹랩 [www.fablab-seoul.org](http://www.fablab-seoul.org)
- 디지털대장간 [www.digital-blacksmithshop.com](http://www.digital-blacksmithshop.com)

### [공학 · 천문학 관련 기관 · 회사 · 단체]

- 공학교육정보센터 [www.eeic.or.kr](http://www.eeic.or.kr)
- 한국천문연구원 [www.kasi.re.kr](http://www.kasi.re.kr)
- 한국항공우주연구원 [www.kari.re.kr](http://www.kari.re.kr)
- NASA [www.nasa.gov](http://www.nasa.gov)

2019

# 포드 v 페라리

FORD V FERRARI



감독 제임스 만골드

등장인물 캐롤 셀비(맷 데이먼), 켄 마일스(크리스찬 베일) 외

상영시간 152분(12세 이상 관람가) | 배경 1960년대 미국

## 중학교 교과 교육과정 연계표

관련 키워드	연관 교과	2015 개정 교육과정		
		핵심 개념(가치)	내용 요소	성취기준
자동차 디자이너	진로	건강한 직업의식 형성	직업인으로서의 직업윤리와 권리	9진02-05. 직업인이 공통적으로 갖추어야 할 직업윤리를 이해할 수 있다.
		자아이해 및 긍정적 자아 개념 형성	자신의 특성(적성, 흥미 등) 탐색	9진01-02. 다양한 방법으로 자신의 직업 흥미와 적성을 탐색할 수 있다.
		직업 정보의 탐색	직업 정보를 활용한 직업 이해	9진02-01. 다양한 직업을 분야별로 분류하고 각 직업이 하는 일을 설명할 수 있다.
				9진03-04. 관심 직업분야의 다양한 진로 경로를 탐색할 수 있다.
		진로 설계와 준비	잠정적인 진로 목표 설정	9진04-03. 잠정적인 진로 목표와 관련된 다양한 교육, 진로 경로를 계획할 수 있다.
	미술	연결	미술 관련 직업	9미01-05. 미술과 관련된 다양한 직업의 종류와 특징을 이해할 수 있다.
			미술과 다양한 분야	9미01-04. 미술과 다양한 분야의 융합 방안을 모색할 수 있다.
	기술	효율	수송 기술 시스템	9기04-10. 수송 기술 시스템의 각 단계별 세부 요소를 이해하고 수송 기술의 특징과 발달 과정을 설명한다.
			수송 기술 문제해결	9기04-12. 수송 기술과 관련된 문제를 이해하고, 해결책을 창의적으로 탐색하고 실현하며 평가한다.
꿈, 열정	도덕	성실	자아정체성	9도01-03. 도덕적 정체성과 선한 성품을 지니기 위해 자신이 본받고자 하는 사람을 그 이유와 함께 선정하고, 자기 자신을 도덕적 관점에서 인식·존중·조절할 수 있다.
			삶의 목적	9도01-04. 본래적 가치에 근거한 삶의 목적 추구가 도덕적으로 정당화될 수 있음을 도덕 공부를 통해 이해하고, 자신의 삶의 목적을 도덕적 이야기로 구성할 수 있다.
	진로	건강한 직업의식 형성	직업에 대한 긍정적 가치관	9진02-04. 직업이 자신에게 주는 긍정적 가치(자아실현, 보람 등)를 이해할 수 있다.



## 들어가기 전에

영화 <포드 V 페라리>는 실화를 바탕으로 한 영화입니다. 1960년대에 미국 포드 자동차는 매출 감소를 해결하기 위해 페라리 자동차와 회사를 합치려고 합니다. 페라리 자동차는 스포츠카 레이스에서 압도적인 실력을 보여주는 것으로 유명했기 때문이지요. 하지만 포드 자동차가 많은 돈을 제시하며 회사를 합치자고 했는데도 페라리 자동차는 그 제안을 거절할 뿐만 아니라 포드 자동차의 회장에게 큰 모욕을 줍니다. 이에 단단히 화가 난 포드 자동차의 회장은 르망 24시간 레이스라는 스포츠카 레이스에서 페라리 자동차를 이길 수 있는 스포츠카를 만들도록 지시합니다. 포드 자동차는 페라리 자동차를 이길 스포츠카를 만들기 위해 르망 레이스 우승자 출신의 자동차 디자이너 캐롤 셸비와 자기만의 강한 고집이 있지만 열정과 실력만큼은 아주 뛰어난 카레이서 켄 마일스를 데려옵니다. 르망 24시간 레이스에서 이기기 위해 각각 스포츠카 제작과 레이스 준비에 박차를 가하는 캐롤 셸비와 켄 마일스. 하지만 포드 자동차와 켄 마일스는 생각이 달라 많이 충돌합니다. 이런 상황에서 대회 날짜는 점점 다가옵니다. 과연 결과는 어땠을까요?

자동차와 레이스를 지독하리만치 순수한 마음으로 사랑하면서 무한 열정을 쏟는 켄 마일스, 자동차와 레이스에 대해 그에 못지않은 강한 열정을 가지고 있으면서도 친구의 능력과 열정을 끝까지 믿고 지지하며 뒤에서 묵묵히 여정을 함께한 캐롤 셸비. 이 두 사람의 이야기를 다룬 영화 <포드 V 페라리>는 우리에게 꿈과 열정에 대해 생각해 보도록 합니다.

### ● 교재 활동을 위한 영화 타임코드

타임코드	소요시간	장면 내용
0:10:00~0:20:13	10분 13초	영화의 두 주인공, 캐롤 셀비와 켄 마일스가 함께 등장하는 장면입니다. 외골수 같지만 뛰어난 레이스 실력을 갖춘 켄 마일스의 모습이 잘 드러납니다.
1:16:14~1:29:27	13분 13초	캐롤 셀비와 켄 마일스가 르망 24시간 레이스에서 우승하기 위해 열심히 노력하는 모습이 그려집니다.
1:45:30~2:18:21	32분 41초	이 영화의 하이라이트인 르망 24시간 레이스의 장면이 펼쳐 집니다. 긴장감 넘치는 레이스 장면이 돋보입니다.

#### Teacher's guide.

이 영화는 청소년들에게 자신의 꿈이 무엇인지, 자신의 모든 것을 쏟아부를 정도로 좋아하는 것이 무엇인지 생각해볼 수 있도록 하는 좋은 자료입니다. 꿈에 대한 주인공의 엄청난 애정과 노력, 꿈을 이뤄가는 과정에서 느끼는 성취감과 행복감을 영화를 통해 간접 체험하면서 청소년들이 새로운 자극과 동기를 얻는 계기가 될 것입니다.

#### 영화 감상 소감 나누기

1. 가장 인상 깊었던 장면과 대사는 무엇인가요?
2. 많은 열정과 노력을 쏟아 무언가를 이뤄본 경험이 있나요? 어떤 경험이었나요?
3. 열정을 쏟을 만큼 자신이 좋아하는 일은 무엇이며 무엇을 이루고 싶나요?



## Activity ① 직업 탐구 : 자동차 디자이너

현대 사회에서 자동차는 빼놓을 수 없는 이동 수단이 되었습니다. 우리 주변에서 쉽게 볼 수 있는 자동차지만, 그 자동차들은 모양도 크기도 색깔도 성능도 제각기 다릅니다. 영화 <포드 V 페라리> 속에서도 두 회사의 특성이 반영된 자동차들을 볼 수 있습니다. 이처럼 다양한 자동차들은 어떻게 만들어질까요? 수많은 옷이 패션 디자이너의 손에서 탄생하듯, 여러 멋진 자동차들의 탄생은 모두 자동차 디자이너의 스케치에서 시작됩니다. 오늘은 자동차의 모양과 색깔 등을 결정하는 데 큰 역할을 하는 자동차 디자이너에 대해 살펴보겠습니다.



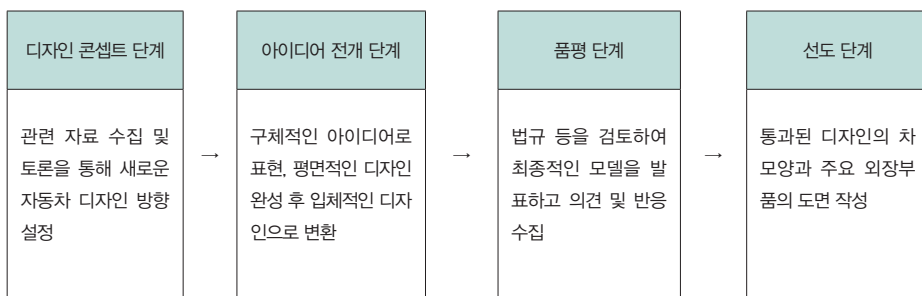
출처: pixabay.com

### 자동차 디자이너는 무슨 일을 하나요?

자동차 디자이너는 자동차의 외부와 내부를 설계하는 역할을 합니다. 자동차를 디자인하기에 앞서 사람들이 원하는 자동차 디자인을 파악하기 위해 충분한 시장 조사를 하며 여러 자료를 수집하고 분석합니다. 이러한 자료를 바탕으로 새로운 자동차 디자인 아이디어를 스케치하여 구체적인 그림으로 표현합니다. 자동차 디자이너는 자동차의 외부뿐만 아니라 내부의 모양과 색깔도 디자인하며, 각 부분에 맞는 재료를 연구하고 개발합니다. 기본적인 디자인이 완성되면 자신이 설계한 자동차가 법률에 어긋나지는 않는지, 인체 공학적인 측면 등에서 적합한지 검토합니다. 품평회를 열어 평가단의 의견을

바탕으로 수정 보완한 뒤, 최종 디자인을 자동차 개발 기술자들에게 전달합니다.

### ★ 자동차 디자인 과정



### 자동차 디자이너는 어떻게 될 수 있나요?

자동차 디자이너가 되려면 기본적으로 자동차의 디자인을 매력적으로 만들기 위한 미적 감각과 자신만의 디자인을 선보일 수 있는 창의력이 필요합니다. 또한, 자신이 생각한 디자인을 그림으로 잘 표현할 수 있는 스케치 능력이나 모형으로 제작할 수 있는 능력, 컴퓨터로 구현해낼 수 있는 능력 또한 필요합니다. 아름다운 디자인을 만드는 것도 중요하지만, 무엇보다 그 디자인이 실제로 제작될 수 있으려면 자동차의 기본 구조에 대한 지식을 가지고 있는 것이 중요합니다. 엔지니어와 협업을 하기 때문에 자동차 공학의 전문적인 내용까지 완벽하게 알 필요는 없더라도 현실화 가능한 자동차를 만들기 위해 자동차의 작동 원리, 부품, 제작 공정 등을 알아야 하기 때문입니다. 또한, 새로운 디자인을 만들어내기 위해 다양한 자동차의 종류, 특징, 디자인 등을 두루 파악하고 있어야 합니다.

자동차 디자이너가 되기 위해서 보통은 대학교의 디자인 계통 학과로 진학합니다. 자동차 디자인학과나 산업 디자인학과에서 운송 디자인을 전공하며 전문적인 내용을 익히는 경우가 많습니다. 국내의 대학교나 대학원에 진학하는 경우도 있고, 해외에서 유학하는 경우도 있습니다. 해외의 유명한 디자인학교로 영국의 왕립예술학교(RCA)나 미국의 아트센터디자인스쿨(ACCD)이 있습니다. 디자인 공부와 더불어 자동차의 기

본 구조, 다양한 자동차의 특징, 디자인에 대한 정보 파악을 바탕으로 디자인의 트렌드를 계속 익히면서 나만의 자동차 디자인을 정리하여 포트폴리오를 작성할 필요가 있습니다. 포트폴리오를 바탕으로 자동차 회사의 인턴십 등에 지원, 참여함으로써 실무 경험을 쌓아야 합니다. 이러한 인턴십 경험 등을 바탕으로 자동차 회사에 지원하여 자동차 디자이너로서 활동할 수 있습니다. 예술성과 창의성이 자동차 디자인에서 중요한 요소이기 때문에 풍부한 경험을 통해 다양한 아이디어를 얻고자 노력하고, 수많은 스케치를 반복하며 감각적인 디자인을 만들어내기 위해 끊임없이 노력해야 합니다.

자동차 디자이너로 일하기 위해 국내의 자동차 회사에 지원할 수도 있고, 해외의 자동차 회사에 지원할 수도 있습니다. 실제로 외국의 자동차 디자이너가 우리나라의 자동차 회사에서 활동하는 경우도 있으며, 우리나라의 자동차 디자이너들도 해외의 여러 자동차 회사에서 활약하고 있습니다. 한편, 자동차 회사 안에 디자인 부서가 있는 경우도 있고, 작은 규모의 자동차 회사는 자동차 디자인을 전문적으로 해주는 곳에 디자인을 의뢰하기도 합니다. 이처럼 자동차 디자인만을 전문적으로 하는 회사를 카로체리아(Carrozzeria)라고 부릅니다. 페라리 자동차 등을 디자인한 피닌파리나(Pininfarina), 람보르기니의 자동차 등을 디자인한 베르토네(Bertone)가 자동차 디자인 전문 회사로 유명합니다.

자동차 디자이너가 되면 손으로 자동차 디자인을 스케치하기도 하지만, 진흙으로 자동차 모형을 만들거나 컴퓨터를 통해 3D 모델링 작업을 하는 경우도 있습니다. 이에 따라 부단한 연습을 통해 자동차 스케치 능력을 키워야 할 뿐만 아니라 모형으로 제작하는 능력, 자동차 디자인을 컴퓨터로 재현하는 3D 모델링 능력도 갖추고 있어야 합니다. 그뿐만 아니라 해외의 회사에서 지원할 경우나 해외의 업체, 디자이너들과 함께 작업할 수도 있기에 어학 능력을 갖추는 것도 필요합니다. 자동차 디자인 세계의 경쟁이 매우 치열한 만큼 디자인 스케치, 모델링, 어학 능력 등을 두루 갖추는 것이 좋습니다.

- 관련 학과: 자동차 디자인, 산업 디자인 등
- 도움이 되는 과목: 미술, 기술, 영어 등



### [난이도 중]

**실습 1.** 다음 페이지의 [참고 자료]를 읽고 아래 문제를 풀어 암호를 맞춰봅시다. 자동차에 관한 옳은 설명을 골라 앞에 있는 글자를 순서대로 조합하면 암호가 나타납니다.

자동차에 대해 얼마나 알고 있을까?		
자동차의 작동 원리	꿈	증기기관 자동차는 물이 끓으면 수증기가 빠져나가려는 힘을 이용하여 움직이는 자동차이다.
	이	가솔린과 디젤 엔진은 석탄과 공기가 만나 탈 때(연소할 때) 발생하는 힘을 사용하여 자동차를 움직인다.
	을	가솔린 엔진에는 휘발유를, 디젤 엔진에는 경유를 넣어야 한다.
	룬	전기 자동차는 석유를 사용해 움직이는 자동차로, 주유소에서 석유를 넣어야 하며 매연이 발생한다.
자동차의 구조	실	자동차는 사람이 타거나 물건을 싣기 위한 차체와 자동차 주행을 위한 차대로 구성된다.
	현	차문, 창문 유리, 범퍼, 시트(좌석)는 차체에 속한다.
	자	제동 장치는 차체에 속하는 것으로, 핸들을 원하는 방향으로 바꿀 수 있도록 해주는 장치를 뜻한다.
자동차의 각 부분 명칭	하	자동차의 엔진에서 발생하는 힘을 운전상황에 따라 조절하여 바퀴에 전달해주는 역할을 하는 장치를 전조등이라고 한다.
	는	충격을 완화하기 위해 자동차의 앞뒤에 설치된 장치를 사이드미러라고 한다.
	할	자동차 앞쪽의 엔진룸과 뒤쪽의 트렁크를 여닫을 수 있는 덮개를 보닛이라고 한다.
자동차에 사용되는 재료	동	가볍지만 매우 단단한 플라스틱인 알루미늄은 경주용 자동차에 많이 사용된다.
	차	철은 무겁고 녹이 스는 단점이 있지만, 값이 싸고 단단하여 자동차 재료로 많이 활용된다.

내가 찾은 암호 : 꿈을 실현할 차

### Teacher's guide.

자동차 디자인에 들어가기에 앞서 자동차의 작동 원리, 구조, 각 부분 명칭, 사용 재료를 익힐 수 있습니다. 뒤 페이지에 있는 내용을 스스로 읽어보며 올바른 내용을 찾아보는 과정을 통해 자연스럽게 자동차에 대한 내용을 배울 수 있는 활동입니다. 혼자 하는 것이 어렵다면, 짝 활동이나 모둠 활동으로 진행해도 좋습니다. 암호를 맞추는 것도 중요하지만, 잘못된 내용을 바로잡는 활동을 통해 자동차에 대한 정확한 정보를 습득했는지 확인해볼 필요가 있습니다.

## [참고 자료] 자동차, 그것이 알고 싶다!

### 1. 자동차는 어떠한 원리로 움직이나요?

하나의 기계인 자동차를 움직이기 위해서는 힘이 필요합니다. 가장 처음엔 증기기관의 힘으로 움직였지만, 여러 문제가 드러나 이후엔 석유를 사용한 가솔린, 디젤 엔진의 힘으로 움직이게 되었습니다. 하지만 가솔린, 디젤 엔진을 사용할 때 많은 매연이 발생할 뿐만 아니라 석유의 고갈 문제가 심각해지자 전기를 사용해 모터를 돌려 움직이는 전기, 태양열, 수소 자동차 등 친환경 자동차이자 미래 자동차가 등장하게 되었습니다.

자동차의 작동 원리		
증기기관 자동차		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 물을 끓여 생긴 수증기가 빠져나가려는 힘을 이용해서 자동차가 움직임</li> <li>• 나무와 석탄으로 물을 계속 끓여야 하고, 심한 매연과 소음, 무거운 무게 등으로 인한 문제가 있었음</li> </ul>

<p>가솔린, 디젤 엔진 자동차</p>	<p>가솔린엔진·디젤엔진의 구조</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 실린더 안에 석유와 공기를 넣고 석유와 공기가 만나 탈 때 나오는 힘을 활용하여 자동차가 움직임</li> <li>• 가솔린 엔진은 석유 중 휘발유를 넣어야 하며, 디젤 엔진은 석유 중 경유를 넣어야 함</li> <li>• 가솔린, 디젤 엔진의 특징이 각각 달라서 자동차의 종류에 따라 각각 다른 엔진이 사용됨</li> <li>• 석유가 탈 때 환경에 좋지 않은 매연이 많이 발생함</li> </ul>
<p>전기, 태양열, 수소, 하이브리드 자동차</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 전기 자동차 : 주유소에서 기름을 넣는 대신 전기 충전을 하면 전기 모터가 작동하여 자동차가 운행 가능하며, 매연이 발생하지 않음</li> <li>• 태양열 자동차 : 태양열을 통해 전기를 만들어 모터가 작동해 움직이는 자동차로, 매연이 발생하지 않음</li> <li>• 수소 자동차 : 수소와 산소를 이용해 전기를 만들어 모터가 작동해 움직이는 자동차로, 매연이 발생하지 않음</li> <li>• 하이브리드 자동차 : 석유와 전기를 함께 사용하여 움직이는 자동차로, 큰 힘이 필요하지 않을 때는 전기 모터로만 달리고 힘이 필요할 때는 엔진을 사용함</li> </ul>

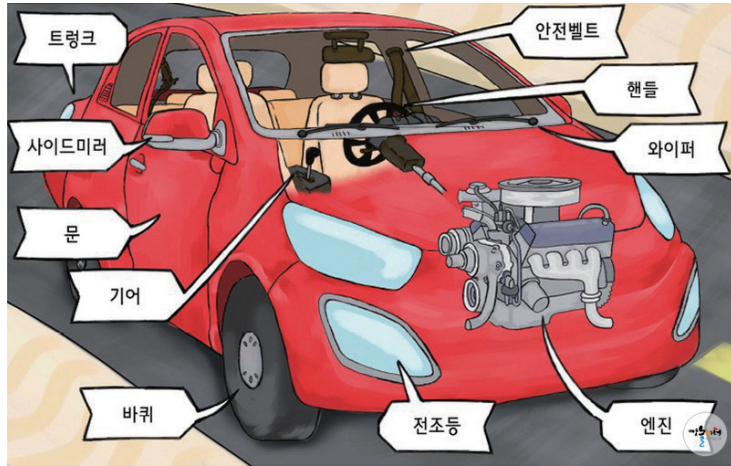
## 2. 자동차는 어떤 구조로 이루어져 있나요?

자동차에는 보통 2~3만 개의 부품이 사용되며 기본 구조는 크게 차체와 차대로 이루어집니다. 지금부터 차체와 차대에 관해 좀 더 자세히 살펴보겠습니다.

자동차의 기본 구조	
차체(body)	차대(chassis)
	
사람이 탑승하거나 화물을 싣기 위한 장치	자동차 주행을 위해 필요한 장치
우리가 자동차에서 직접 보는 부분	자동차 안에 숨겨져 있는 부분
메인 차체, 차체 외장, 차체 내장으로 구성	엔진, 동력 전달 장치, 조향 장치, 제동 장치, 현가 장치, 프레임으로 구성
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 메인 차체 : 무게, 충격, 진동을 견디는 부분</li> <li>• 차체 외장 : 자동차의 스타일이 드러나는 부분으로 범퍼, 문, 창문 유리 등이 속함</li> <li>• 차체 내장 : 자동차에 앉아 운전 상황을 알고 안전함을 느낄 수 있게 해주는 부분으로 계기판, 시트 등이 속함</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 엔진 : 석유와 공기를 태워 나온 열에너지를 동력으로 바꿈</li> <li>• 동력 전달 장치 : 엔진에서 발생한 동력을 바퀴까지 전달</li> <li>• 조향 장치 : 핸들을 통해 원하는 방향으로 바꿀 수 있게 해주는 장치</li> <li>• 제동 장치 : 마찰력을 통해 자동차의 속도를 줄이거나 자동차를 정지시키는 장치</li> <li>• 현가 장치 : 충격, 흔들림을 막아주는 장치</li> </ul>

출처: MCARFE

### 3. 자동차 각 부분의 이름은 무엇인가요?



출처: 예술 놀이터

자동차 부품 명칭	설명
트렁크	자동차의 뒷면에 있는 짐을 실을 수 있는 공간
사이드미러	운전할 때 자동차의 뒤나 옆을 볼 수 있게 해주는 거울
문	자동차의 외부와 내부를 드나들 수 있게 만든 장치
기어	자동차의 엔진에서 발생하는 힘을 운전 상황(출발, 후진, 가속, 정속)에 따라 조절하여 바퀴에 전달하는 장치
바퀴	자동차가 달릴 수 있도록 해주는 역할
전조등	자동차의 앞부분에 달려 있으며 길을 밝게 비춰 주는 조명
엔진	자동차의 동력을 공급하는 기관
범퍼	충돌 사고 발생 시 충격을 완화하기 위해 자동차의 앞, 뒤에 설치된 장치
보닛	차량 앞쪽의 엔진룸이나 뒤쪽의 트렁크를 여닫을 수 있는 덮개
와이퍼	눈, 비가 올 때 자동차의 앞뒤 유리를 자동으로 닦아주는 장치
핸들	운전 시 방향을 바꾸는 데 사용하는 손잡이
안전벨트	외부의 충격으로부터 사람을 보호하기 위해 몸을 좌석에 고정해주는 띠
백미러	운전할 때 자동차의 뒤쪽을 볼 수 있게 해주는 거울
루프	자동차 윗부분에 씌우는 덮개
시트	자동차 안에 승객이 앉을 수 있도록 놓인 의자

#### 4. 자동차는 어떤 재료로 만들어지나요?







철	단단하고 가격이 저렴하여 차체 등 자동차 제작에 많이 사용하는 재료. 무겁고 녹이 스는 단점이 있으나 이를 보완하기 위해 페인트칠을 함.
알루미늄	가볍고 튼튼하나 비싸며 가공하기 어려움. 차 지붕 등 차의 일부분에만 사용됨.
탄소섬유	가볍지만 매우 단단한 플라스틱으로 경주용 자동차에 사용됨.
플라스틱	자동차의 실내에 가장 많이 쓰이는 재료.
가죽	자동차의 시트 등에 사용됨.
유리	자동차의 창문, 거울 등에 사용됨.



## [난이도 하]

**실습 2.** 자동차 디자인에 관해 알아보시다.

1) 자동차의 외부 디자인을 살펴본 후, 먼저 만들어진 순서대로 번호를 매기고 디자인이 어떻게 변화했는지 그 특징을 적어봅시다.

1	3
	
4	2
	
5	6
	

자동차의 디자인이 어떻게 변했나요?

전체적인 모양 : 둥그런 형태로 바뀌어가며 차제도 짧아졌다.  
 차의 테두리 : 테두리가 직선에서 곡선으로 바뀌었다.  
 앞부분과 뒷부분의 길이 : 앞부분이 뒷부분에 비해 좀 더 많이 짧아졌다.  
 기타 : 차의 디자인이 세련되어지고, 하나로 통일된 느낌이 든다.

2) 자동차의 내부 디자인을 살펴본 후 가장 타고 싶은 자동차에 표시하고 그 이유를 적어봅시다.

<p>자동차 내부 디자인 1</p>	<p>자동차 내부 디자인 2</p>
	
<p>자동차 내부 디자인 3</p>	<p>자동차 내부 디자인 4</p>
	
<p>내가 선택한 자동차 내부 디자인 번호 : 자동차 내부 디자인 2          선택 이유 : 가장 편안해보이며 동승자들과 이야기를 나누기도 좋은 구조이다.</p>	

**Teacher's guide.**

'자동차 내부 디자인 1'은 현재 일반적인 자동차의 내부 디자인, '2'는 자율주행 자동차의 가상 내부 디자인, '3'은 한 외국계 자동차 회사가 시도한 자율주행 자동차의 회전형 시트를 보여주는 내부 디자인, '4'는 우리나라 자동차 회사가 제시한 전기 자동차의 가상 내부 디자인입니다. 자동차 기술의 발달에 따라 전기, 자율주행 자동차가 등장할 예정이라는 점을 안내하여 학생들의 생각, 상상의 폭을 넓힐 수 있습니다.



## [난이도 하]

**실습 3.** 나는 자동차 디자이너! 아래의 단계에 따라 자동차 디자인을 해봅시다.

1단계	
<div>디자인 콘셉트</div> <div>• 사전 조사를 통해 사람들이 원하는 디자인에 관한 아이디어 얻기</div>	
주변 친구들이 어떠한 자동차를 원하는지 조사해서 작성해봅시다.	
친구의 이름	좋아하는 자동차 종류, 디자인, 색깔 등
김짱구	SUV, 흰 색깔, 회사 마크가 크지 않은 것이 좋음.

2단계	
<div>아이디어 전개</div> <div>• 사전 조사한 내용을 바탕으로 디자인 아이디어를 구체적으로 표현하기</div>	
위의 조사 내용을 반영하여 나의 자동차 디자인 계획을 글로 표현해봅시다.	
외부	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 전체적인 모양 : 위에서 아래로 가면서 크기가 커지는 디자인</li> <li>• 색깔 : 검은색, 흰색, 회색, 밤색의 색깔 가능</li> <li>• 앞부분과 뒷부분의 길이 : 앞부분은 길되, 뒷부분은 거의 나오지 않도록 제작</li> <li>• 문의 모양 : 곡선의 모양으로 제작</li> <li>• 기타 : 차체가 높게 제작하여 안정감을 주도록 함</li> </ul>
내부	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 시트의 모양 : 안마의자처럼 폭신하고 발까지 받쳐주는 구조</li> <li>• 시트의 색깔 : 회색, 검은색, 적색 중 원하는 색깔 선택</li> <li>• 시트의 개수 : 5개</li> <li>• 핸들 : 가늘게 제작, 투명한 색깔</li> <li>• 기타 : 앞부분 의자를 필요에 따라 뒤로 회전 가능</li> </ul>

위의 조사 내용과 계획을 바탕으로 자동차 디자인(외부, 내부)을 스케치해봅시다.

외부 디자인

내부 디자인

### 3단계

#### 품평

• 최종 모델을 발표하고 반응 및 의견 수집

나의 자동차 디자인에 대한 설명 문구를 작성하고 발표해봅시다.

제가 만든 자동차의 이름은 NICE입니다. 이 자동차를 타면서 사람들의 편안하고 좋은 느낌을 받기를 원해서입니다. 제가 만든 자동차는 SUV와 승용차의 중간 형태로서 아래로 갈수록 차체의 넓이가 넓어져서 안정감을 주는 구조입니다. 색깔은 검은 색, 흰색, 밤색, 회색 중에서 소비자가 원하는대로 선택 할 수 있습니다. 내부는 시트가 총 5개로 이루어져있으며 시트의 색깔은 소비자의 취향에 따라 선택할 수 있습니다. 내부 시트 중 앞 부분의 시트가 회전이 가능해서 운전 상황이 아닐 시 편안하게 답소를 나누고 휴식을 취할 수 있습니다.

친구들의 자동차 디자인 모델 발표를 보고 아래 칸에 피드백을 작성해봅시다.

자동차 디자인에서 중요하게 봐야할 점 (평가 기준)	세련됨, 안정감, 편의성 등		
친구 이름	장점	보완할 점	최종 점수
세련	디자인이 세련되었다	소비자들의 편리함을 주기 위해 다양한 기능이 보완되면 좋겠다	7/10



## 신승현 자동차 디자이너 인터뷰



신승현 자동차 디자이너는 대학에서 미술을 공부하고, 현대자동차 내장디자인팀(인테리어디자인팀)을 거쳐 현재 디지털디자인팀 외장파트 연구원으로 활동하고 있습니다.

**Q: 자동차 디자이너가 되고자 하신 이유가 무엇인가요? 자동차 디자이너의 꿈을 갖게 되신 계기를 듣고 싶습니다.**

**A:** 어릴 때부터 로봇이 나오는 애니메이션을 보고 낙서하는 것을 좋아해 미술학원에 다니게 되었습니다. 그리고 미술대학에 진학했고 로봇과 가장 비슷한 형상을 가진 제품인 자동차에 자연스럽게 관심을 두게 되었습니다. 거리를 달리는 맛있는 자동차를 보며 내가 직접 디자인한 자동차가 거리를 달리면 얼마나 감동적일까 생각하면서 꿈이 더욱 커지게 되었습니다.

**Q: 자동차 디자이너의 역할과 자동차 디자이너로서 꼭 필요한 능력은 무엇인가요?**

**A:** 디자이너의 역할은 자동차 브랜드 안에서 출시되는 모든 차종(소형, 중형, 대형, 상용 등)의 외장·내장 디자인을 하는 것입니다. 소비자들의 눈길을 끌 만한 창의적인 디자인을 해야 함과 동시에 사람이 탑승했을 때 자동차가 잘 달리기 위한 여러 설계적인 부분도 동시에 고려해야 합니다. 그러기 위해서는 유연한 사고와 함께 디자인 능력(스케치나 3D 모델링 등)이나 창의성 등이 꼭 필요합니다.

**Q: 자동차 디자이너가 되기 위해서는 어떠한 과정과 노력이 필요할까요?**

**A:** 일단 스케치 능력을 갖추는 것이 중요합니다. 스케치는 자신의 디자인을 다른 사람에게 효과적으로 설명하기 위한 수단입니다. 다양하게 표현한 스케치로 자신의 디자인에 대해 설득하고 보는 이로 하여금 좋은 상상력을 일으켜야 합니다. 그리고 디자인 계통은 다양한 국가의 사람들과 일할 기회도 많기 때문에 기본적인 어학 능력(영어)이 필요합니다. 추가로 미래 기술의 등장(수소·전기 자동차, 자율주행 자동차 등)이 자동차 디자인을 앞으로 어떻게 변화시킬지 상상해보는 것도 필요하겠네요.

저는 대학 시절 스케치 능력을 기르기 위해 참 많은 시간을 투자하고 노력했는데요. 잠자는 시간과 밥 먹는 시간을 제외하곤 하루 최소 10시간 이상을 자동차 스케치를 하며 보냈던 기억이 납니다. 또한 제 디자인을 효과적으로 보여주기 위해 3D 모델링 또한 열심히 연습했습니다.

**Q: 자동차 디자인을 할 때 중점을 두는 부분은 무엇인가요?**

**A:** 아무래도 현업에서는 현실적으로 구현 가능한 디자인을 해야 하기에 여러 가지 제약이 있습니다. 가령 자동차 실내에서는 에어백의 위치를 디자인에 반영해야 하고, 충돌했을 때 신체가 닿을 수 있는 부분에는 안전기준에 부합하는 디자인을 해야 합니다. 외장에서는 범퍼의 백빔(충격 흡수 장치) 등의 위치를 확보하면서 디자인 형상을 유지하는 것이 필요할 테고요. 그런 제약들을 잘 고려하면서 동시에 최대한 창의적으로 디자인하려 노력하고 있습니다.

**Q: 자동차 디자인을 할 때 영감이나 아이디어를 어디서 얻으는지 궁금합니다.**

**A:** 미래적인 건축물이나 조형물에서 많은 영감을 얻습니다. 때로는 역동적인 동물의 움직임이라든가 물의 파동이라든가 하는 자연물이 될 수도 있겠네요. 이런 영감들은 개발될 차종의 콘셉트에 맞게 각각 다르게 적용될 것 같습니다. 그리고 항상 새로운 제품이나 신소재 그리고 신기술 등에 관해서도 찾아보고 디자인에 적용할 만한 요소가 있을지

생각해봅니다.

**Q: 자동차 디자이너로서 일하면서 느끼신 좋은 점과 힘든 점을 알려주세요.**

**A:** 좋은 점은 제가 디자인에 관련한 제품들이 출시되어 도로에서 달리는 모습을 볼 수 있다는 점입니다. 직접 만든 디자인들이 구현되어 세상에 나올 때마다 큰 감동을 합니다. 또한 자동차 산업이 국가적으로 매우 중요한 역할을 하므로 그런 중요한 일에 힘을 보탠다는 자부심을 갖고 일할 수 있습니다.

힘든 부분은 아무래도 창의적인 것과 현실적인 것의 충돌에서 오는 괴리입니다. 더욱 창의적인 것들을 시도하고 싶을 때도 있지만, 때때로 설계에 필요한 구조에 제약이 있거나 디자인을 좋게 바꿀 수 있는 신기술의 적용이 너무 비싼 경우가 있습니다. 그런 이유로 시도가 불가능할 때 아쉬움을 느낍니다. 자동차 디자인은 항상 세계의 많은 디자이너와 경쟁하는 과정의 연속이기에 끝없는 경쟁 속에서 살아간다는 점도 힘든 부분일 수 있겠네요.

**Q: 앞으로 만들고 싶은 자동차나 이루고 싶은 꿈이 있으시다면 알고 싶습니다.**

**A:** 앞으로도 다양하고 많은 차종을 디자인하면서 출시되는 차들을 지켜보고 싶습니다. 특히 수소 기술에 기반한 차종들과 앞으로 출시될 전기 자동차, 자율주행 자동차들은 자동차 내·외부 디자인에 많은 변화가 일어날 것이기에 그런 과정에 참여하고 기여함으로써 많은 보람과 성취감을 얻고 싶습니다.

**Q: 마지막으로 자동차 디자이너를 꿈꾸는 친구들에게 전하고 싶은 한 마디, 조언 부탁드립니다.**

**A:** 다른 직업도 그렇지만, 자동차 디자이너가 되기까지도 큰 노력이 필요합니다. 과정은 아주 힘들겠지만 자동차 디자이너가 되었을 때의 보람과 성취감만으로도 도전할 가

치는 충분하다고 생각합니다. 다들 열심히 정진하셔서 미래에 같이 일할 수 있으면 좋겠습니다. 파이팅!



## Activity ② 꿈과 열정

사람들은 저마다 다양한 흥미와 꿈을 가지고 있습니다. 영화 <포드 V 페라리>에는 자동차와 레이스를 좋아하고, 빠르고 좋은 자동차를 만들려는 꿈을 가진 열정적인 두 사람이 등장합니다. 두 사람이 자신들의 꿈을 이루기 위해 노력하며 강한 열정을 쏟는 모습은 보는 사람의 마음에 울림을 줍니다. 내가 좋아하는 것들을 정확하게 알고 미래를 상상하면서 최선을 다하는 것은 하루하루를 충만하고 행복하게 보내는 원동력이 될 것입니다. 여러분은 무엇을 좋아하고 어떠한 꿈을 가지고 있나요? 오늘은 영화 <포드 V 페라리>와 함께 꿈과 열정에 관해 생각하는 시간을 가져봅시다.



## [난이도 하]

**실습 4.** 〈포드 V 페라리〉의 두 주인공, 켄 마일스와 캐롤 셀비의 꿈과 열정을 살펴봅시다.

	그의 꿈은 무엇이었나요?	꿈을 이루기 위한 그의 열정이 잘 드러나는 부분은 무엇인가요?	그를 보고 무엇을 느꼈나요?
 <p>켄 마일스</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 빠르고 튼튼한 차를 만들어 르망 24 레이스에서 우승하는 것</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 더 나은 차를 만들기 위해 밤낮없이 자동차를 타보고 수정할 점을 찾아 고치는 부분</li> <li>• 르망 24시간 레이스에서 고도의 집중력과 기술을 선보이며 레이스를 하는 부분</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 켄 마일스가 자동차와 레이스를 엄청나게 좋아하는 것처럼 내가 정말 좋아하는 것을 찾고 싶다.</li> <li>• 그의 끝없는 열정을 배우고 싶다.</li> </ul>
 <p>캐롤 셀비</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 빠르고 튼튼한 차를 만들어 르망 24 레이스에서 우승하는 것</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 켄 마일스를 믿고 지지하며 켄 마일스의 의견을 적극적으로 반영해 더 나은 자동차를 만드는 데 몰두하는 부분</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 자신이 원하는 것을 이루기 위해 굳건하게 밀고 나가는 소신, 열정을 본받고 싶다.</li> </ul>

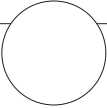
제공: 월트디즈니컴퍼니코리아(주)



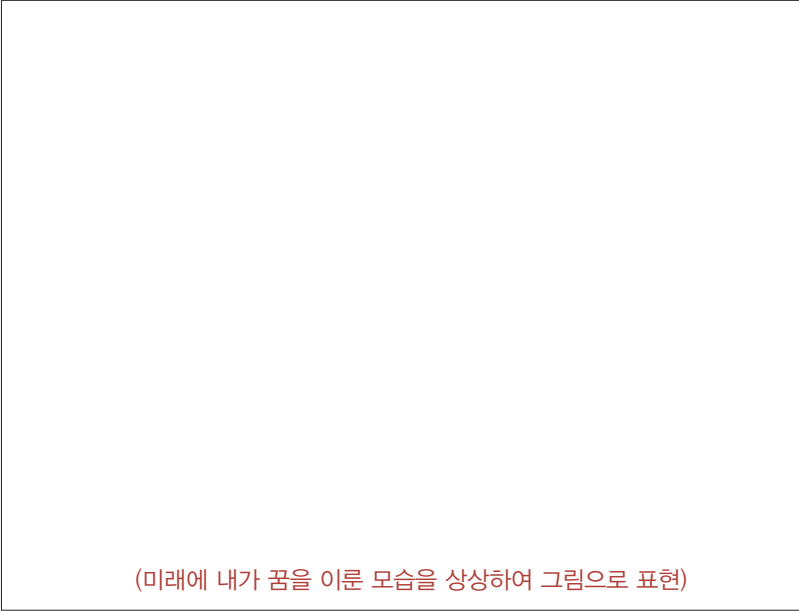
### [난이도 하]

**실습 5.** 꿈을 이룬 나의 미래를 상상하여 아래 내용을 작성해봅시다.

In★그램



(미래의 내 가상 아이디)



(미래에 내가 꿈을 이룬 모습을 상상하여 그림으로 표현)



## 꿈 이루기 게임 규칙

- ## 출발

출발

꿈을 이루기  
위해서는 공부!  
친구들이 낸  
구구단 문제  
각각 3초 안에  
맞추기  
(경험치 20점)

## 출발

출발



## [난이도 중]

**실습 7.** 게임의 결과를 참고로 나의 꿈을 이루기는 과정을 포로 작성해봅시다.

<b>첫 걸음</b> 나에 대해 알기	나를 행복하게 하는 활동	기타 치기, 독서 등
	잘할 수 있는 활동	달리기, 글씨 쓰기, 정리하기 등
	성격	부끄러움이 많지만 친해지면 잘 챙겨줌
	체력	수면 시간이 많이 필요함
	매력 포인트	웃을 때 인상이 좋다
<b>두 번째 걸음</b> 나의 꿈은?	미래에 어떠한 일을 하며 어떻게 살아갈 것인가?	(어떠한 자세로 일에 임할지)(하)는 (직업 / 직업을 못 정했다면 자신의 이름)가 되어 (삶의 목표)한 삶을 살아갈 것이다.  아이들에게 따뜻함과 웃음을 주는 선생님이 되어 주변을 조금 더 밝게 만드는 삶을 살아갈 것이다.
<b>세 번째 걸음</b> 나의 꿈을 이루기 위해 필요한 마음가짐과 태도는?	자신감 인내 적극성 등	나의 꿈을 위해 꼭 필요한 마음가짐(태도)는 (                      )(이)다. 그 이유는 (                      )이기 때문이다.
<b>네 번째 걸음</b> 꿈을 이루기 위해 필요한 과정	진학	어떤 종류의 고등학교, 전공할 학과 등
	자격증	바리스타 자격증 등
	준비 시간 및 자금	꿈을 이루기 위해 시간이 얼마나 필요하며, 그 꿈을 이루는 데 드는 비용을 어떻게 준비할지
	경력	꿈을 이루기 위해 어떠한 관련 경험을 쌓을지
<b>다섯 번째 걸음</b> 꿈을 이룬 나, 어떻게 행복하게 살아갈까?	버킷 리스트 5개 이상	세계여행하기, 한식 자격증 따기, 스카이 다이빙 해보기 등
<b>마지막 걸음</b> 꿈을 이룬 내가 다른 사람에 전하는 말	꿈을 이루는 과정에서 힘이 되고 자극을 얻을 수 있는 말	꿈을 이뤄갈 자신에게 해주고 싶은 말 또는 꿈에 관한 명언 중에서 새겨두면 좋은 말



## 나가면서

분명한 꿈을 가지고 누구보다도 열정적으로 살아가는, 그리고 그 과정을 즐기며 행복해하는 주인공 켄 마일스를 보며 이 영화를 보는 많은 사람들은 내가 좋아하는 것은 무엇일까? 나는 정말로 행복한 일을 하고 있나? 이 일을 하며 나는 정말로 행복한가? 나의 꿈은 뭐지? 하는 생각이 떠오를 것입니다. 이 영화를 통해 청소년들이 자신의 꿈에 대해 생각해보는 기회가 되었으면 좋겠습니다. 그 꿈이 꼭 직업이 아니더라도 자신이 이루고 싶은 일이나 여러 활동이어도 좋습니다. 이 영화와 활동을 계기로 청소년들이 조금이나마 자신의 꿈에 대한 생각을 가지고 행복하고 능동적인 삶을 살아가길 바랍니다.



#### [자동차 디자인 관련 정보 사이트]

- 국민대 자동차 · 운송디자인학과 [design.kookmin.ac.kr/major/car/curriculum](http://design.kookmin.ac.kr/major/car/curriculum)
- 아주 자동차대학 [ipsi.motor.ac.kr/CmsHome/dept\\_02.aspx](http://ipsi.motor.ac.kr/CmsHome/dept_02.aspx)
- 오토 디자인 어워드 [www.autodesignaward.com](http://www.autodesignaward.com)
- 한국 자동차 디자인 협회 [koreanautodesign.org](http://koreanautodesign.org)
- FOMA 자동차 디자인 미술관 [www.foma.kr](http://www.foma.kr)
- 글로벌 오토 뉴스 [global-autonews.com](http://global-autonews.com)
- 이브이포스트(전기, 친환경 자동차 관련) [www.evpost.co.kr/wp](http://www.evpost.co.kr/wp)
- HMG 저널 - 현대자동차 그룹 뉴스 미디어 [news.hmgjournal.com](http://news.hmgjournal.com)

#### [자동차 디자인 관련 서적]

- 조경실 지음, 『자동차 디자인 북』, 길벗, 2014
- 구상 지음, 『자동차 디자인 교과서』, 안그래픽스, 2016
- 편집부 지음, 『자동차 디자인: Motor Fan illustrated』, 골든벨, 2013
- 김태진 · 임유신 지음, 『어린이를 위한 자동차 세계사 100』, 이케이북, 2016

2019

# 안도 타다오

TADAO ANDO -SAMURAI ARCHITECT



감독 미즈노 시게노리

등장인물 안도 타다오 외

상영시간 73분(전체 관람가) | 배경 일본, 이탈리아, 중국 등

## 중학교 교과 교육과정 연계표

관련 키워드	연관 교과	2015 개정 교육과정		
		핵심 개념(가치)	내용 요소	성취기준
건축가	진로	건강한 직업의식 형성	직업인으로서의 직업윤리와 권리	9진02-05. 직업인이 공통적으로 갖추어야 할 직업 윤리를 이해할 수 있다.
		자아 이해 및 긍정적 자아 개념 형성	자신의 특성 (적성, 흥미 등) 탐색	9진01-02. 다양한 방법으로 자신의 직업 흥미와 적성을 탐색할 수 있다.
		직업 정보의 탐색	직업 정보를 활용한 직업 이해	9진02-01. 다양한 직업을 분야별로 분류하고 각 직업이 하는 일을 설명할 수 있다.
				9진03-04. 관심 직업분야의 다양한 진로 경로를 탐색할 수 있다.
	진로	진로 설계와 준비	잠정적인 진로 목표 설정	9진04-03. 잠정적인 진로 목표와 관련된 다양한 교육, 진로 경로를 계획할 수 있다.
	미술	연결	미술 관련 직업	9미01-05. 미술과 관련된 다양한 직업의 종류와 특징을 이해할 수 있다.
건축	기술 가정	창조	건설 기술 시스템	9기가04-05. 건설 기술 시스템의 의미와 단계별 세부 요소를 이해하고 건설 구조물의 생산 과정을 구체적으로 설명한다.
			건설 기술 문제해결	9기가04-06. 건설 기술의 특징과 발달 과정을 이해하고 최신 건설 기술을 탐색하여 건설 기술의 발달 전망을 예측한다.
				9기가04-07. 건설 기술과 관련된 문제를 이해하고, 해결책을 창의적으로 탐색하고 실현하며 평가한다.

건축	미술	연결	미술과 다양한 분야	9미01-04. 미술과 다양한 분야의 융합 방안을 모색할 수 있다.
		발상	주제와 의도	9미02-01. 표현 의도에 적합한 주제를 다양한 방식으로 탐색할 수 있다.
				의도9미02-02. 주제에 적합한 표현 과정을 계획할 수 있다.
		제작	표현 과정과 점검	9미02-03. 표현 재료와 용구, 방법의 특징을 이해하고 표현 과정을 점검할 수 있다.
			조형 요소와 원리의 효과	9미02-04. 주제의 특징과 표현 의도에 적합한 조형 요소와 원리를 탐색하여 효과적으로 표현할 수 있다.
도시 설계	기술 가정	생활문화	주생활 문화와 주거 공간 활용	9기가02-05. 주거 가치관의 변화를 이해하고, 다양한 생활양식을 고려하여 이웃과 더불어 살아가는 주생활 문화를 실천한다.
		안전	주거 환경과 안전	9기가02-12. 쾌적한 주거 환경 조성을 위한 조건을 분석하고, 주생활과 관련된 안전사고의 예방 및 대처 방안을 탐색하여 실생활에 적용한다.
	사회	생활공간의 체계	살기 좋은 도시	9사(지리)08-04. 도시 문제를 해결하여 살기 좋은 도시로 변화된 사례를 조사하고, 살기 좋은 도시가 갖추어야 할 조건을 제안한다.



## 들여가기 전에

〈안도 타다오 -사무라이 건축가〉는 일본의 세계적인 건축가 안도 타다오의 삶과 작품세계를 따라가며 그의 독창적인 건축 철학과 미학, 건축에 임하는 자세 등을 조명하는 영화입니다. 1941년 오사카에서 태어난 그는 고등학교 시절 프로 권투선수 생활을 2년간 하다가 자신보다 훨씬 뛰어난 동료선수를 보고 좌절한 뒤 권투를 그만둡니다. 고등학교 졸업 후 건축에 관심을 갖지만, 대학에 갈 형편이 안 되어 혼자 힘으로 건축가가 되기로 결심하는데요. 처음에는 오사카 근처의 교토와 나라 지역의 건축물을 연구하다가 1965년에 시베리아 열차를 타고 유럽으로 떠납니다. 그리고 로마의 판테온과 르코르뷔지에의 룡상성당 등 유럽 각국의 건축물을 관찰하고 돌아옵니다. 1969년 28세의 나이에 건축 사무소를 차리지만, 초기 10년간은 일이 없어 힘든 시기를 보냅니다. 어리고 무명이라는 이유로 무시당해도 계속해서 이곳저곳에 건축 아이디어를 제안합니다. 이후 건물 내부에 정원이 있는 ‘나가야’(1975~1976)를 시작으로, ‘롯데 집합주택’(1978), ‘빛의 교회’(1987~1989), ‘혼푸쿠지(물의 절)’(1989~1991) 등 실험적인 작업을 계속하면서 현대 건축가로서 명성을 쌓습니다. 유명해지고 나이가 든 이후에도 그는 새로운 건축에 대한 도전과 실험을 멈추지 않습니다. 영화에서는 그에게 명성을 안겨준 작업뿐 아니라 좌절된 기획들도 다루는데요. 영화 마지막 인터뷰에서 75세의 그가 말합니다. “어차피 한 번 사는 인생인데, 항상 내가 진심으로 즐기는 일을 하고 싶어요. 한 단계 위로 가려는 마음이 사라지면 일을 접는 게 나아요. 저라면 그만둘 겁니다. 하지만 새로운 일에 도전하려는 마음이 있으면 해야죠. 죽을 각오로요.” 이처럼 영화는 세계적인 건축가가 되기까지 안도 타다오가 자신의 길을 만들어가는 과정을 따라가며 그의 끊임없는 열정과 노력을 보여줍니다. 또한 초기부터 최근 작업에 이르기까지 50여 년에 걸친 수많은 작업, 그 속에 숨겨진 다양한 고민과 독창적인 접근 방식, 그리고 함께 만든 사람들의 이야기 등을 접할 수 있습니다.

## ● 교재 활동을 위한 영화 타임코드

타임코드	소요시간	장면 내용
0:01:20~0:02:24	1분	안도 타다오가 운동하면서 '창조적 근육 단련'의 중요성에 관해 이야기합니다.
0:06:11~0:25:09	19분	'우츠보 공원의 집', '나가야', '빛의 교회', '후쿠타케 홀' 등 그의 건축 작업과 어린 시절이 소개됩니다.
0:27:45~0:33:12	5분	'혼푸쿠지', '물의 교회' 등 안도의 건축물이 빠르게 스케치되고, 그의 실현되지 않은 기획 중에서 일본 부분이 설명됩니다.
0:37:29~0:52:56	15분	'푼타 델라 도가나' 등 안도의 해외 작업과 나오히라 현대미술관, 오사카 벚꽃심기 프로젝트가 소개됩니다.
0:56:00~0:59:24	3분	안도의 실현되지 않은 기획의 두 번째 부분 중 '뉴욕 그라운드 제로'가 나옵니다.

### Teacher's guide.

전체 관람가인 이 영화는 학생들에게 현대 건축의 거장 안도 타다오의 인생과 작품 세계에 대한 이야기를 통해 건축가로서의 삶, 건축에서 중요한 문제와 가치들이 무엇인지 성찰할 수 있도록 해줍니다.

### 영화 감상 소감 나누기

1. 가장 인상적인 장면이나 대사는 무엇인가요?
2. 영화에 등장하는 건축물 중 여러분이 아는 건축물이 있나요? 가장 인상 깊은 건축물은 무엇인가요?
3. 안도 타다오는 어떤 건축가라고 생각하나요?



## Activity ① 직업 탐구: 건축가



제공: 영화사 진진

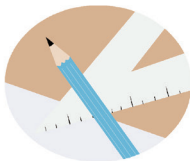
인간이 살기 위해 필요한 가장 기초적인 세 가지 요소를 의식주라고 하지요? 그중 ‘주택’은 추위와 더위, 비바람 등으로부터 우리를 보호할 뿐 아니라 건강하고 안전하며 쾌적한 삶을 위해 필요한 요소입니다. 집뿐 아니라 학교, 병원, 도서관, 미술관, 상가, 사무용 빌딩 등 인간은 태어나서 죽을 때까지 생활의 대부분을 건축물이라는 공간에서 살아가는데요. 여러분은 잘 지어진 건축물 덕분에 행복했거나, 반대로 이용자에 대한 고민이 부족한 건축물 때문에 불편했던 적이 있나요? 우리가 생활하면서 가장 가깝게 접하는 건축물 뒤에는 좀 더 안전하고 우리를 행복하게 해줄 건축물을 만들기 위해 고민하는 건축가들이 있습니다. 이번 시간에는 건축가에 대해 알아보는 시간을 갖도록 하겠습니다.

### 건축가는 무슨 일을 하나요?

건물은 한번 지으면 구조를 바꾸기 어렵고 오랫동안 사용할 것을 전제로 하므로 짓

기 전에 신중한 계획을 세워야 합니다. 또 건축물의 사용이나 건축물이 들어설 입지<sup>1</sup>의 특성, 안전, 기능, 주변 환경에 미치는 영향, 인테리어 및 외부 경관, 공사비, 건축 법률 등 고려해야 할 요소가 많지요. 그래서 건물을 짓기 위해서는 전문가의 도움이 필요합니다. 이런 역할을 담당하는 사람이 바로 건축가입니다.

건축가는 집이나 각종 건축물을 어떻게 지을지 계획하고 설계하는 사람입니다. 일정 규모 이상의 건축물은 안전, 기능, 품질 향상을 위해 반드시 국가의 공인을 받은 건축사가 설계해야 합니다. 또한 건축가는 설계도에 따라 제대로 공사가 되고 있는지 확



1. 건축물의 설계 및 공사감리



2. 건축물의 인테리어 및 외부 경관 설계



3. 부동산의 가치비용 평가 및 분석



4. 건설업체 선정 및 계약 관련 컨설팅



5. 건축 공사비의 예측, 평가 및 분석



6. 도시, 건축, 공간 환경 총괄계획



7. 건축물의 유지관리 점검



8. 건축물의 공사비 감정평가



9. 녹색건축물 인증 설계 및 컨설팅



10. 건축물 에너지 효율등급 인증설계 및 컨설팅



11. 건축물의 셉테드(범죄예방) 인증설계 및 컨설팅



12. 장애물 없는 건축물(BF) 인증설계 및 컨설팅

건축가의 작업과정

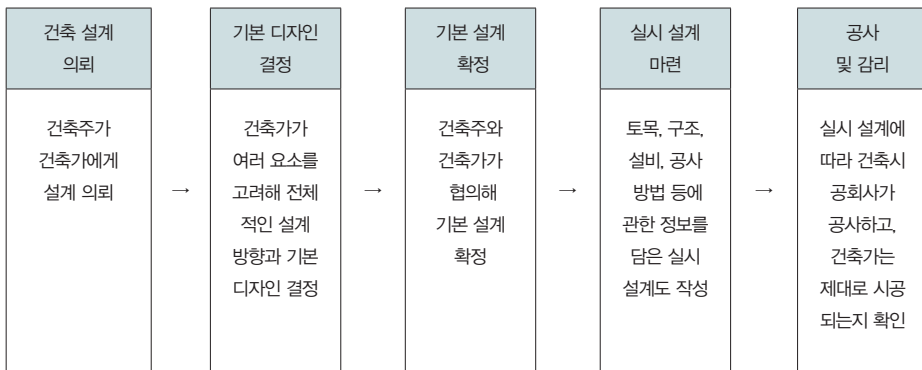
출처 및 응용 : 국토교통부

1 입지란 건축물이 위치하는 장소를 말합니다. 건물을 지으려면 접근이 가능하고 안전이 확보된 빈 땅이 있어야 합니다.

인하고, 공사가 완료된 후 일정 기간이 지난 건축물에 대해 이상이 없는지 점검하기도 합니다. 이 밖에도 건설업체 선정 및 계약에 관한 컨설팅을 제공하거나, 건축물 에너지효율등급, 셉테드(범죄예방)<sup>2</sup>, 녹색건축물<sup>3</sup>, 장애물 없는 건축물(BF)<sup>4</sup> 등의 인증 설계 및 컨설팅역할도 수행합니다. 또 우리가 사는 도시와 건축, 공간 환경에 관한 총괄 계획을 세우기도 하지요.

일반적으로 건축물이 지어지는 과정은 다음과 같습니다. 먼저 건축물을 지으려는 고객(건축주)이 건축가에게 설계를 의뢰하면, 건축가는 입지 조건과 건물의 용도, 사업성, 공사비 등을 검토해 설계 방향과 기본 디자인을 결정합니다. 이후 건축주와 협의하며 기본 설계를 확정합니다. 그런 다음 토목, 구조, 설비, 공사 방법 등의 상세한 정보를 담은 실시 설계를 마련해 공사를 시행(시공)합니다. 실제로 건축물의 시공은 건축 시공회사가 담당하고, 이때 건축가는 실시 설계도에 따라 제대로 시공되는지 감리 업무를 맡기도 합니다.

#### ★ 건축물이 지어지는 과정



2 셉테드(CPTED)는 건축공간의 디자인과 적절한 사용 및 관리를 통해 범죄 발생과 불안감을 줄이고자 하는 건축 방식을 말합니다.

3 에너지 절약과 환경 보전을 위해 설계·시공·운영·유지 보수 후 해체까지 고려하고, 건물 사용자의 건강 증진에 기여하는 건축물을 말합니다. 21세기 건축물은 자연에너지를 적극적으로 활용해 온실가스 배출과 에너지 사용량을 절감한 녹색건축물입니다.

4 장애인, 노인, 임산부뿐만 아니라 시민 누구나 시설물을 이용하는 데 불편함이 없도록 좌석, 계단, 편의시설 등이 디자인된 건축물을 말합니다.

## 건축가는 어떻게 될 수 있나요?

건축물은 아름다워야 할 뿐 아니라 기능적으로 우수하고 구조적으로도 안전해야 합니다. 이를 건축의 3요소라고 하는데요. 건축가는 미적 감각은 물론, 이를 실현할 수 있는 건축물의 구조역학<sup>5</sup>, 건축재료, 건축설비 등에 관한 지식도 갖춰야 합니다. 따라서 건축을 종합예술이자 응용예술이라 부르기도 하지요. 또 건축물은 규제가 까다로운 만큼 건축법규 및 건축행정에 관한 높은 지식수준도 요구됩니다.

건축가가 되기 위해서는 건축학과에 진학해 관련 지식을 쌓는 것은 물론, 일정 기간 이상 현장 실무를 경험해야 합니다. 건축물의 설계 및 감리 업무를 하기 위해서는 국가가 인정하는 자격을 갖춰야 하는데, 이를 건축사라고 합니다. 건축사 면허를 취득하기 위해서는 건축학 인증을 받은 5년제 건축학과 또는 이와 동등한 학위 과정을 이수하고, 건축사 사무소에서 3년의 실무 과정을 거친 뒤 국가 자격시험에 합격해야 합니다.

건축은 구체적이지 않은 생각을 현실화해야 하는 만큼 창의성과 응용력이 중요합니다. 또한 건축물이 완성되기까지 건축주뿐만 아니라 토목, 건설구조, 건축기계, 실내건축, 소방설계 등 다양한 분야의 사람들과 협업해야 하므로 무엇보다 리더십과 의사소통 능력을 갖춰야 합니다. 이 밖에 하나의 건축물이 완성되기까지 수많은 변수가 발생할 수 있기 때문에 책임감, 인내심, 끈기, 세심함, 집중력이 요구됩니다.

- 관련 학과: 건축학과, 건축공학과, 건축디자인학과 등
- 진출 분야: 건축사 사무소, 건설사, 시행사, 인테리어 회사, 엔지니어링 업체, 중앙부처나 지방자치단체의 기술직 공무원, 건축건설 관련 연구기관 및 공공기관
- 도움이 되는 과목: 다양한 인문사회과목, 미술, 물리 등

5 구조역학은 구조물의 세기나 안정성을 계산하는 원리와 방법을 연구하는 학문을 말합니다.



## [난이도 하]

**실습 1.** 다음의 그림을 보면서 건축물의 이름을 맞춰봅시다.

보스코 베르티칼레  
(수직 숲)

광저우 서클  
(동그라미)

캔자스 시립도서관

썬크루즈 호텔

마르케스 데 리스칼  
(와인 양조장 겸 호텔)

슬라 에그  
(태양의 달걀)

크시비 도메크  
(빠들어진 집)

댄싱 하우스  
(춤추는 빌딩)

레인 보텍스  
(비의 소용돌이)

슈 하우스



보스코 베르티칼레(이탈리아)

‘수직 숲’이라는 이름의 아파트로, 각 세대 테라스에 나무와 식물을 빼곡하게 채워 정원을 만들. 친환경 건축과 식물을 초고층 빌딩에 적용해 도심에서 환경 재생의 가능성과 생물 다양성을 높이고자 함.



광저우 서클(중국)

높이 138m, 33층의 엽전 모양 빌딩. 뿔려 있는 공간의 높이만 47m로, 물에 비친 모습이 중국인이 좋아하는 숫자 8을 연상시켜 광저우의 랜드마크가 됨.



**슈 하우스(미국)**

신발 사업으로 성공한 말론 하인즈가 1948년에 지은 집으로, 침실 3개와 욕실 2개로 구성.



**선크루즈 호텔(한국)**

한국 정동진에 위치한 호텔로, 커다란 배를 통째로 올려놓은 외관이 특징.



**마르케스 데 리스칼(스페인)**

유명 건축가 프랭크 게리의 작품으로, 와인 명가 마르케스 데 리스칼의 와이너리(와인 양조장) 겸 5성급 호텔. 잔에 따라지는 와인 혹은 플라멩코 무용수의 물결치는 드레스를 형상화한 티타늄 지붕이 화제가 됨.



**캔자스 시립도서관(미국)**

세상에서 가장 커다란 책들이 나란히 서 있는 외관이 특징. 지역 주민이 가장 좋아하는 책을 선정해 꾸밈.



**크시비 도메크(폴란드)**

폴란드어로 '빠들어진 집'을 뜻하며, 폴란드 출신의 잔 바신 스탠서와 퍼달버그의 동화 삽화에서 아이디어를 얻어 슈틴쉬 잘레브스키 건축회사가 지은 건축물. 현재 쇼핑몰, 사무실, 상점으로 사용됨.



**댄싱 하우스(체코 프라하)**

'춤추는 빌딩'이라는 뜻으로, 프랭크 게리의 작품. 20세기 유명한 댄싱커플인 프레드와 진저가 춤추는 모습 형상화. 옆 건물의 조망권을 위해 건물 중간을 움푹 들어가게 디자인.



**레인 보텍스(싱가포르)**

'비의 소용돌이'라는 뜻으로, 싱가포르 창이공항의 신청사 주열 창이 터미널 중앙에 설치된 세계 최고의 실내폭포(높이 40m). 건축가 모세 사프디의 작품으로, 영화 아바타에서 영감을 얻음.



**솔라 에그(스웨덴)**

스웨덴의 최북단 마을 키루나에서 오랜 철광석 채굴로 지표가 가라앉자 도시개발업체가 주민들의 불안함을 달래기 위해 만든 사우나. 8명이 동시에 자연에서 사우나를 즐기며 대화할 수 있음.

#### Teacher's guide.

건축에 대한 흥미를 유도하고 자유롭게 상상력을 펼칠 수 있도록 하는 활동입니다. 건축물의 이름 카드를 미리 제시하여 각 그림이 어떤 건축물인지 쉽게 추측하도록 힌트를 제공합니다. 이름을 맞춘 뒤에는 각 건축물의 특징이나 용도, 의미, 배경 등을 설명해주면서 건축물에 대한 느낌이나 감상을 공유하도록 합니다.



## [난이도 중]

**실습 2.** 영화에 나온 다음의 대사들을 보면서 빈칸을 채워봅시다. 그리고 건축가에게 필요한 자질이 무엇이며, 그 자질은 어떻게 키울 수 있는지 생각해봅시다.

<p>(영화 도입부에 안도 타다오가 운동하면서 한 말)</p> <p>“우선 <b>OOO(창조적)</b>인 근육을 단련해야 해요. 영화 보고, 음악회 가고, 미술관 가고… 남이 건축한 걸 보고 그 이상을 만들겠다는 그걸 초월하겠다는 용기를 가져야지.”</p> <p>“늙어서 체력이 떨어지면 싸울 마음이 사라져요. <b>OOO(창조적)</b> 근육이 없어질 경우에도 마찬가지죠.”</p> <p>“똑같아요. 둘 다 단련해야 하니까. 매일 치열하게 살지.”</p>	
건축가에게 필요한 자질	키우는 방법
(창조력/창의력)	<p>영화, 음악, 미술 등 예술작품을 많이 보면서 새로운 표현 방식을 배우고 익힌다.</p> <p>자신이 이전에 만들었거나 다른 사람이 만든 것을 잘 관찰하고, 그 이상을 만들기 위해 끊임없이 노력한다.</p>

<p>(집과 공원이 연결된 우츠보 공원의 집을 설계하면서 안도 타다오가 한 말)</p> <p>“건축이란 건 <b>O(터)</b>를 읽는 일이에요. 인생도 앞날을 예측해야죠. 이 <b>O(터)</b>를 본 순간 공원을 어떻게 집어넣을까 생각했어요. 여기라서 가능한 일을 해보자고…”</p>	
건축가에게 필요한 자질	키우는 방법
(종합력/통합력/응용력)	<p>부분이 아닌 전체를 보려고 노력한다.</p> <p>현재뿐 아니라 미래의 모습도 예측한다.</p> <p>다양한 것들에서 비슷하거나 공통점을 끌어내는 연습을 많이 한다.</p>

<p>(‘빛의 교회’를 다 지은 뒤 안도 타다오가 한 말. 그는 십자가 틈새를 비워두고 싶었으나 추위 때문에 결국 유리창을 넣기로 함.)</p> <p>“일이 끝나도 끝난 게 아니에요. 건축을 끝낸 후에도 계속 살아 있기 때문에 건축물을 계속 보면서 자신의 이상을 추구해야 합니다. 일은 OO(포기)하면 안 돼요. 언젠가 저 유리를 빼려고요. 아직 OO(포기)하지 않았거든.”</p>	
건축가에게 필요한 자질	키우는 방법
(끈기/지구력)	오랫동안 꾸준히 관심을 갖고 집중할 수 있는 취미나 습관을 기른다.

<p>(공사 현장감독들과 작업하면서 안도 타다오가 한 말)</p> <p>“O(팀)은 역시 중요해요. 건축은 혼자서는 할 수 없기 때문에 현장감독이나 미장이, 목수, 모두 공지를 가지고 일할 수 있어야 해요.”</p> <p>“작업할 때야 서로 부딪치기도 하죠. 욕심각신 말다툼도 하고요… 서로 한 치의 양보도 없으니까요.”</p>	
건축가에게 필요한 자질	키우는 방법
(팀워크/협동심)	다른 사람과 함께 무언가를 하거나 만드는 경험을 많이 쌓는다.

#### Teacher's guide.

건축가에게 필요한 자질이 무엇인지, 장래희망으로 건축가가 자신의 적성에 맞는지 등에 대해 현실적으로 생각해보는 시간입니다. 제시된 장면 외에 건축가의 자질을 언급하는 다른 영화 장면들도 있다면 학생들이 발표하도록 유도하는 것도 좋습니다. 또는 영화에 언급되지 않더라도 건축가에게 필요한 자질을 스스로 생각해보고 자유롭게 발표하도록 합니다.



### [난이도 상]

**실습 3.** 여러분이 만약 건축가라면 자신의 학교나 교실을 어떻게 바꾸고 싶나요? 그림으로 그려보고 어떻게 바꿨는지 설명해봅시다.

<p>현재의 모습</p>	<p>(사진으로 찍어보세요)</p>
<p>바꾸고 싶은 모습</p>	<p>(그림으로 그려보세요)</p>

#### Teacher's guide.

평소 익숙하게 사용하는 공간에 대해 주체적인 눈으로 세밀하게 관찰하고 새롭게 디자인해보는 활동입니다. 이 활동을 통해 건축가의 시각으로 문제를 포착하고 해결하는 능력을 키울 수 있습니다. 또한 서로의 답변을 발표하게 함으로써 같은 공간이라도 어떻게 다르게 경험하는지, 어떻게 다르게 바라볼 수 있는지 시야를 확장하고, 공동의 인식을 발전시킬 수도 있습니다.



### [난이도 상]

**실습 4.** 우리 주변에서 창문을 독창적으로 만들거나 사용한 사례를 찾아 소개해봅시다.

창문의 사진 · 이미지	발견한 장소 · 건물	독창적이라고 생각한 이유

#### Teacher's guide.

건축가는 추상적이고 거시적인 공간의 구획뿐 아니라, 실제로 그 공간에 무엇을 어떻게 채울지 구체적인 구성요소의 재질, 크기, 색깔 등 미시적이고 디테일한 부분까지 포괄해 건축물을 설계합니다. 모든 건축물에 들어가는 '창문'이라는 요소를 중심으로 창문이 얼마나 다양하게 구성될 수 있는지, 또는 창문이 어떤 창조적인 역할을 할 수 있는지 자세하게 관찰해보는 활동입니다.



## 강미선 건축학과 교수 인터뷰



강미선 교수는 대학에서 건축학 석사, 박사 과정을 공부하고, 현재 이화여자대학교 건축학 전공 교수로 재직하고 있습니다. 건축기획, 주거학, 공간에서의 젠더이슈에 대한 연구를 꾸준히 해오고 있습니다.

**Q: 선생님께서는 언제 처음 건축에 관심을 가지셨나요? 어린 시절이나 학창 시절에 기억나는 에피소드가 있다면 들려주세요.**

**A:** 중학교 1학년 때 옆집에 건축가 아저씨 가족이 이사를 오셨는데, 그때 건축가라는 직업이 있다는 걸 처음 알았습니다. 그때만 해도 직업이 다양하지 않았고, 정보도 얻기 힘들었어요. 옆집 아저씨와 직접 이야기를 나누지는 못했지만, 전해 듣기만 해도 건축가가 참 매력 있는 직업이라는 생각이 들었습니다. 제가 살 집을 상상하는 걸 즐겼는데, 건축가라는 직업을 알게 되어 무척 흥분되었던 기억이 납니다.

**Q: 선생님께서 생각하시는 건축의 매력은 무엇인가요?**

**A:** 건축은 우리가 살아가는 삶의 그릇을 만드는 일입니다. 인간이 태어나는 순간부터 죽을 때까지의 삶을 담는 곳이지요. 그래서 삶과 사람을 알아갈수록 건축을 더 잘할 수 있다는 것이 큰 매력입니다. 기초를 다진 후에 기둥과 벽, 지붕을 만들지만, 결국 그것들로 둘러싸인 공간을 만든다는 게 참 매력적이라고 생각합니다.

**Q: 건축가가 되기 위해서는 어떤 과정을 거쳐야 하나요? 선생님께서 경험하신 과정을 중**

### 심으로 들려주세요.

**A:** 우선 하나의 건물이 만들어지기 위해서는 건축설계, 구조, 설비, 전기, 조경 등 다양한 분야가 함께 설계하고, 건설회사가 그 설계에 따라 시공합니다. 건축 규모가 커지면 더 다양한 전문가들이 참여하고요. 설계 단계에서는 건축가가 여러 분야의 코디네이터로서 진행합니다. 건축가가 되기 위해서는 건축학 인증을 받은 5년제 건축학과를 전공하고 3년간의 실무 경험을 거친 뒤 국가공인 자격시험인 건축사 시험을 통과해야 합니다. 물론 건축사 자격증이 없어도 취업해서 얼마든지 건축가 역할을 할 수 있습니다. 다만 자기 이름으로 책임지는 설계를 하기 위해서는 자격증이 있어야 하고요.

### Q: 건축가가 갖춰야 할 기본자세나 자질은 무엇일까요? 건축가가 되려는 학생들은 그 자질을 갖추기 위해 어떤 준비를 해야 할까요?

**A:** 사람들의 삶에 관심이 있고, 무언가 만들기를 좋아하는 친구들에게 잘 맞는 분야입니다. 건축물이 만들어지는 과정은 많은 전문가의 협업으로 이뤄지기 때문에 자신의 적성에 맞는 분야를 반드시 찾을 수 있습니다. 건축가가 되기 위해서는 자기 생각을 표현하는 다양한 방식을 습득하면 좋습니다. 글과 말은 기본이고, 여러 시각적 도구를 사용하면서요. 물론 대학에 가면 자연스레 익히게 되니 걱정하지 않아도 됩니다.

### Q: 건축을 하면서 가장 뿌듯했던 적은 언제인가요? 그리고 가장 어려웠던 적은 언제인지 궁금합니다.

**A:** 자신이 참여해 만들어진 건축물이 잘 쓰이는 걸 볼 때가 가장 기쁩니다. 제가 이화여대 ECC의 기획부터 완공까지 총괄했는데요. ECC는 대규모 지하캠퍼스지만, 전혀 지하 같지 않은 건축으로 세계적인 명소가 되었습니다. 이 건물을 사용할 사람들을 조사하는 1년의 기획 과정을 거쳐 프랑스 출신의 도미니크 페로를 건축가로 선정해 모두가 머리를 맞댄 결과 멋진 건축물이 만들어졌지요. 이 건축물이 캠퍼스 건축의 새로운 장을 열었다고 자부합니다. 건축은 하나의 답이 있는 문제풀이가 아니기 때문에 참 어렵습니다.

그리고 늘 많은 사람의 이해가 충돌하지요. 그것들을 조율하면서 최적의 안을 만들기 위해서는 힘든 의사결정을 끊임없이 해야 합니다. 따라서 세상을 넓게 보는 연습이 필요합니다. 물론 스트레스도 많이 받지만, 그 과정을 겪은 뒤 사용자가 만족하는 좋은 건축물이 만들어졌을 때의 기쁨은 이루 말할 수 없습니다.

**Q: 어떤 건축이 좋은 건축이라고 생각하시나요?**

**A:** 앞에서 말했듯이, 사용자가 만족하는 건축물이 좋은 건축입니다. 하지만 건축은 직접적인 사용자뿐 아니라 불특정 다수의 사람에게 영향을 줍니다. 또한 하나의 건축물이 모여 골목이 되고, 마을이 되고, 도시가 됩니다. 따라서 모든 건축물은 공공성을 가져야 합니다. 주변과의 조화도 필요하고요.

**Q: 미래에는 어떤 건축이 중요해질까요?**

**A:** 앞으로 좋은 공공건축이 많이 만들어지는 것이 중요합니다. 주변의 도서관, 복지시설, 청소년수련관, 학교, 동사무소, 어린이집, 경로당, 체육시설 등이 우리 집의 연장으로 작동해야 합니다. 동네가 우리 집이 되도록, 주변의 공공건축이 우리 집 거실이 되도록 만들어야 하지요. 그래야 자연스레 좋은 이웃이 만들어지고, 서로의 연대로 좋은 세상이 만들어집니다. 우리 삶이 진정으로 풍요로워지려면 공공건축을 멋지게 잘 만들어야 합니다.

**Q: 마지막으로 건축가가 되고 싶은 친구들에게 한마디 부탁드립니다.**

**A:** 걱정하지 말고 도전하세요. 앞으로의 세상은 하나의 직업을 갖고 평생을 살지 않을 거예요. 동시에 두세 개의 직업을 갖기도 하겠지요. 그런 세상에서 첫 번째로 건축을 전공하는 것은 무척 행운입니다. 세상이 돌아가는 데에는 하나의 답만 있는 것이 아닌데요. 건축 교육은 그런 세상물정의 답을 찾는 과정입니다. 또한 자기 생각을 표현하는 시

각적 교육은 여러분이 어떤 일을 하든 그 성과를 최상으로 이끌어줄 것입니다. 부디 인생의 첫 번째 전공으로 건축학에 도전해보기를 바랍니다.



## Activity 2 현대 건축 양식과 철학

안도 타다오는 기존 건축이 고수해온 고정관념과 편리함에 도전하며 현대 건축의 새로운 방향을 제시한 현대 건축의 거장으로 불립니다. 기존 건축물들이 화려한 외관을 자랑했다면, 안도는 건물 외관보다는 건물 내부에서 사람들이 겪는 체험을 중시했습니다. 그는 특히 자연과 인간, 공간이 조화를 이루는 건축을 목표로 삼았는데, 이를 위해 건물 구성을 기하학적 형태로 단순화하면서도 빛과 그림자, 나무, 바람 등의 자연적 요소가 스며들도록 설계해 정해진 틀 안에서 다양하고 풍부한 공간을 만들고자 했습니다. 또한 그는 콘크리트를 예술적 경지로 끌어올린 건축가로도 유명합니다. 콘크리트는 내구성과 기능성이 우수하지만 아름답지 않다고 여겨져 주로 외장재 내부에만 쓰였습니다. 안도는 콘크리트의 성질과 질감을 그대로 살리면서 표면을 매끄럽고 아름답게 만들어 외부 소재로 사용하는 노출 콘크리트 공법으로 수많은 아름다운 건축물을 만들었습니다. 이처럼 영화 <안도 타다오>에서는 새롭게 독창적인 건축에 대한 그의 끝없는 도전과 열정을 느낄 수 있습니다. 오늘은 영화 <안도 타다오>를 통해 현대 건축 양식의 특징과 건축 철학에 대해 생각해보는 시간을 가져봅시다.



제공: 영화사 진진



## [난이도 상]

**실습 5.** 영화에서 안도 타다오의 초기부터 최근까지의 작업과 그 속에 담긴 건축 의도를 찾아보면서 그가 어떤 점을 중요하게 생각했는지 살펴봅시다.

사진 · 이미지	건축물 이름 (연도)	안도 타다오가 중요하게 생각한 점
	우츠보 공원의 집 (2007~2010)	자연과의 조화 및 공존
	나가야 (1975~1976)	자연과의 조화 및 공존, 익숙함과 편리함을 넘어 새로움과 이상적 가치 추구
	빛의 교회 (1987~1989)	상징적 디자인, '빛'을 활용하는 건축 미학
	후쿠타케 홀 (2005~2008)	노출 콘크리트 공법에 대한 관심 (단순한 재료로 아름다움을 표현하는 방법)
	물의 절 혼푸쿠지 (1989~1991)	상징적 디자인, '빛'과 '그림자'를 활용하는 건축 미학

사진 · 이미지	건축물 이름 (연도)	안도 타다오가 중요하게 생각한 점
	퐁타 델라 도가나 (2006~2009)	전통과 현대의 조화, 이탈리아(서양)와 일본(동양) 등 서로 다른 건축 기법의 공존 (다양성의 존중)
	나오시마 현대미술관 (1988~1995)	건물 외관보다는 이용자들이 느낄 내적 체험 중시
	오사카 벚꽃심기 프로젝트	자연과 도시 전체의 환경에 대한 관심
	뉴욕 그라운드 제로 재건 계획 발표 (2002)	상징적 장소를 위한 디자인 (사람들이 장소의 의미를 생각할 수 있게 하는 디자인)
	상하이 복합극장 (2009~2014)	새로운 형태와 디자인에 대한 실험, 기하학적이고 과감한 디자인

제공: 영화사 진진

**Teacher's guide.**

안도 타다오의 작업과 건축 의도를 살펴보면서 그의 건축관을 이해하는 활동입니다. 영화에서 상당히 자세하게 각 작업의 특징 및 건축가의 의도가 설명되는데, 이외에 학생들 스스로 찾아낸 특징이나 작업 의도가 있다면 자유롭게 발표할 수 있도록 유도하는 것도 좋습니다.



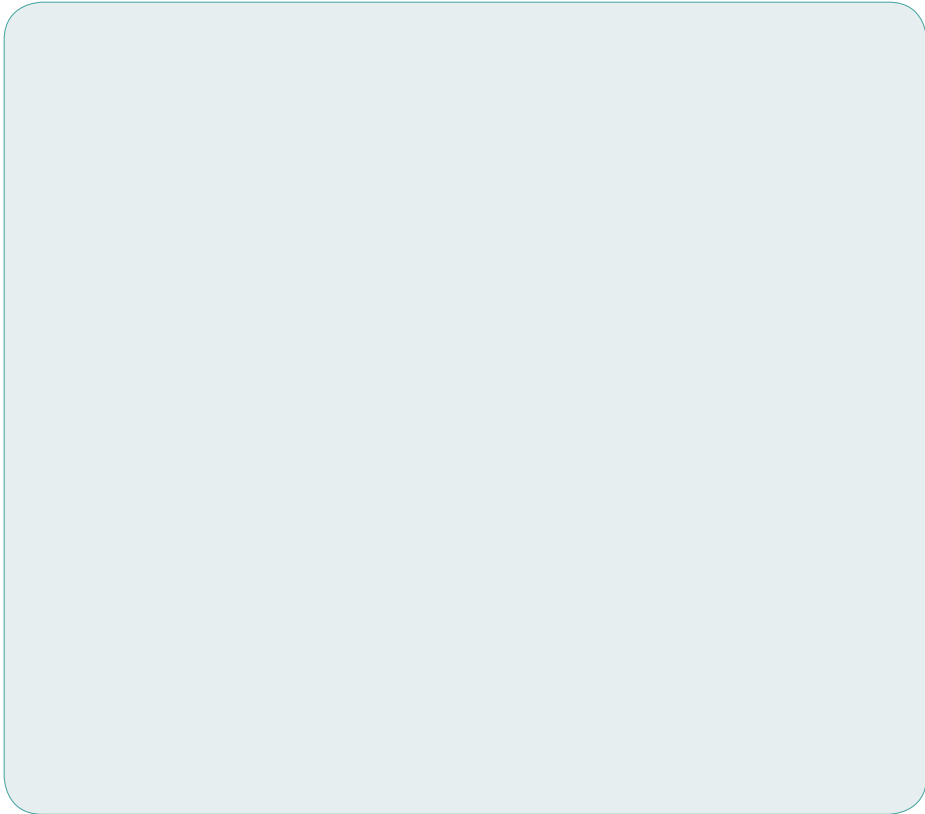
## [난이도 상]

**실습 6.** 모둠을 정해 우리가 사는 도시나 마을의 문제점을 찾아보고, 이를 해결할 도시나 마을을 설계해봅시다.

1) 우리 도시(마을)의 가장 큰 문제점은 무엇인지 모둠별로 최소 세 가지씩 찾아봅시다.

- 여름철 장마나 폭풍, 산사태, 농장 침수 등 자연재해에 약함
- 놀이터, 학교, 문화시설 등이 부족함
- 장애인 시설이 부족함
- 여름에 너무 더움
- 인구가 부족하거나 너무 많음
- 자동차가 너무 많이 다님(또는 특정 지역에 교통 혼잡이 심함)
- 주차 문제가 심함
- 미세먼지 등 공기 질이 안 좋음
- 플라스틱이나 일회용 쓰레기가 너무 많이 배출됨
- 녹지나 자연 공간이 부족함
- 휴식 공간이 부족함
- 주거 공간이 부족하거나 주거 환경이 열악함
- 건물이나 도시 공간에 다양한 디자인이 부족함
- 역사적 건물을 잘 보존하지 않음
- 이웃 간의 정이 없어짐
- 아파트가 너무 많음

2) 앞에서 찾은 우리 도시(마을)의 문제점을 해결할 대안 도시(마을)의 모습을 가상으로 설계해봅시다. 아래 칸에 대안 도시(마을)의 모습을 그림으로 그리고, 현재 도시(마을)의 문제점을 어떻게 해결했는지 설명해봅시다.



**Teacher's guide.**

우리가 사는 현재 도시의 문제점을 도출하고 건축을 통해 그 대안과 해결방법을 찾아보는 활동입니다. 아이들 눈높이에서 자신의 경험을 바탕으로 다양하고 창의적으로 문제를 도출하고 해결방안이 제시되도록 이끌어주면 좋습니다. 모둠 활동인 만큼 토론과 협동이 활발하게 이뤄지도록 지도합니다. 학생들이 문제점이나 대안을 찾기 어려워할 경우 선생님이 모둠마다 잠깐씩 방문해 조언해주도록 합니다.



## 나가면서

지금까지 영화 <안도 타다오>를 바탕으로 건축가라는 직업과 현대 건축 양식의 특징 등을 살펴보았습니다. 건축물은 우리의 삶을 담는 그릇이며, 우리는 그 속에서 다양한 삶을 꾸려나갑니다. 수업을 마무리하면서 좋은 건축을 완성하는 것은 건축가가 아니라 실제로 그 속에서 살아가는 사람들이라는 점을 강조하면 좋습니다. 건축가가 아무리 좋은 의도로 건축물을 만들었다고 하더라도 사람들이 그것을 이해하지 못하거나 전혀 다른 의도로 사용한다면 무용지물이겠지요. 그런 점에서 건축물의 가치는 외형보다 실제로 그곳을 드나드는 사람들이 겪는 내부 체험이라는 안도 타다오의 말은 매우 중요한 의미가 있습니다. 우리가 사는 지역과 공간에 대한 사람들의 관심은 훌륭한 건축물이 탄생하는 토양이 되기도 합니다.

앞으로의 건축과 도시 설계도 단순히 아름다운 외관이나 기능적 측면에서 논의하는 것이 아니라, 그것이 인간의 삶을 어떻게 행복하게 해줄지를 고민하는 것이 중요합니다. 건축가는 환경문제, 교통문제, 범죄예방, 유니버설 디자인(모두를 위한 디자인) 등 도시가 안고 있는 수많은 문제를 해결하는 데 중요한 역할을 할 수 있습니다. 그런 점에서 건축가는 건축과 도시설계를 통해 우리 사회와 인류에 기여하려는 사명감이 필요하다는 점을 강조하면서 수업을 마무리하는 것도 좋습니다.



#### [건축 및 건축가 관련 영화/영상]

- 〈무에서 영원을 보다: 안도 타다오의 건축〉(2013, 53분, 독일)
- 〈이타미 준의 바다〉(2019, 112분, 한국, 전체 관람가)
- 〈말하는 건축가〉(2011, 95분, 한국, 15세 이상 관람가)
- 〈콜럼버스〉(2017, 104분, 미국, 12세 이상 관람가)
- 〈알바루 시자와 담배 한 대를〉(2016, 52분, 독일)
- 〈프랭크 게리의 스케치〉(2005, 84분, 독일, 미국, 12세 이상 관람가)
- 〈건축학개론〉(2012, 118분, 한국, 12세 이상 관람가)
- 〈마리오 보타: 영혼을 위한 건축〉(2018, 82분, 스위스, 전체 관람가)
- EBS 특집 다큐 〈직장탐구 팀1부 -살을 짓는 사람들, 건축설계사무소〉, 2019.10.7.

#### [건축 및 건축가 관련 책]

- 김상호, 김형곤, 조병섭 지음, 『만화로 체험하는 알기 쉬운 건축여행』, 국토교통부 · 대한건축사협회, 2017
- 남궁담 지음, 『지붕이 들려주는 건축 이야기』, 현암사, 2016
- 스즈키 토시히코 외 지음, 김은진 옮김, 『세상에서 가장 친절할 건축디자인 교과서: 7인의 거장에게 배우는 건축, 인테리어, 가구의 정석』, 다빈치, 2013
- 이상림 외 지음, 『(건축가가 말하는) 건축가: 17명의 건축가들이 솔직하게 털어놓은 건축가의 세계』, 부키, 2011
- 서윤영 지음, 『10대와 통하는 건축으로 살펴본 한국 현대사』, 철수와영희, 2019

#### [건축 관련 교육 및 체험 기관/단체/행사]

- 고양어린이박물관 건축놀이터 [www.goyangcm.or.kr/exhibition/playground](http://www.goyangcm.or.kr/exhibition/playground)
- 김중업건축박물관 [www.ayac.or.kr/museum/kimchungup/kimchungup\\_03.asp](http://www.ayac.or.kr/museum/kimchungup/kimchungup_03.asp)
- 서울국제건축영화제 [www.siaff.or.kr](http://www.siaff.or.kr)
- 서울도시건축비엔날레 [seoulbiennale.org](http://seoulbiennale.org)
- 서울도시건축센터 [sca.seoul.go.kr](http://sca.seoul.go.kr)
- 서울도시건축전시관 [www.seoulhour.kr](http://www.seoulhour.kr)
- 인천개항장 근대건축전시관 [www.icjgss.or.kr/architecture](http://www.icjgss.or.kr/architecture)

#### [건축 관련 기관/단체]

- 국토교통부 [www.molit.go.kr](http://www.molit.go.kr)
- 대한건축사협회 [www.kari.re.kr](http://www.kari.re.kr)

2018

# 배심원들

JUROR 8



감독 홍승완

등장인물 재판장 김준겸(문소리), 권남우(박형식), 윤그림(백수장), 오수정(조수정) 외  
상영시간 114분(12세 관람가) | 배경 2008년, 대한민국 첫 국민참여재판이 열리는 법정

## 중학교 교과 교육과정 연계표

관련 키워드	연관 교과	2015 개정 교육과정		
		핵심 개념(가치)	내용 요소	성취기준
법조인 (판사, 검사, 변호사)	진로	건강한 직업의식 형성	직업인으로서의 직업윤리와 권리	9진02-05. 직업인이 공통적으로 갖추어야 할 직업윤리를 이해할 수 있다.
		자아이해 및 긍정적 자아 개념 형성	자신의 특성(적성, 흥미 등) 탐색	9진01-02. 다양한 방법으로 자신의 직업 흥미 와 적성을 탐색할 수 있다.
		직업 정보의 탐색	직업 정보를 활용한 직업 이해	9진02-01. 다양한 직업을 분야별로 분류하고 각 직업이 하는 일을 설명할 수 있다.
				9진03-04. 관심 직업분야의 다양한 진로 경로 를 탐색할 수 있다.
		진로 설계와 준비	잠정적인 진로 목표 설정	9진04-03. 잠정적인 진로 목표와 관련된 다양 한 교육, 진로 경로를 계획할 수 있다.
법의 목적, 재판	사회	헌법과 우리 생활	인권, 헌법, 기본권, 국가기관의 구성 및 조직, 법, 법의 구분, 재판	9사(일사)05-01. 법의 의미와 특성을 이해하고, 사례 분석을 통해 법의 목적을 탐구한다.
				9사(일사)05-02. 규율하는 생활 영역 중심으로 법을 공법, 사법, 사회법으로 구분하고, 사례 분 석을 통해 각 영역의 특징을 탐구한다.
		개인생활과 법		9사(일사)05-03. 재판의 의미와 종류(민사재판, 형사재판)을 이해하고, 공정한 재판을 위한 제도 를 분석한다.
		사회생활과 법		9사(일사)06-01. 인권 보장의 중요성을 이해하 고, 우리나라 헌법에서 보장하고 있는 기본권의 종류, 기본권 제한의 내용과 한계를 탐구한다.
시민의 역할 (정의로운 시민)	도덕	정의	도덕적 시민, 사회 정의	9도03-04. 정의로운 국가의 조건을 이해하고 시민이 갖추어야 할 자질이 무엇인지 탐구 하는 과정을 통해, 준법 의식을 길러 공동체의 일원 으로서 책임감 있게 행동할 수 있다.
인권			인간 존중	9도03-01. 인간 존엄성과 인권, 양성평등이 보 편적 가치를 도덕적 맥락에서 이해하고, 타인 에 대한 사회적 편견을 통제하여 보편적 관점에 서 모든 인간을 인권을 가진 존재로서 공감하고 배려할 수 있다.



## 들어가기 전에

영화 <배심원들>은 2008년 한국에서 최초로 열린 배심원재판인 국민참여재판을 보여줍니다. 법에 대한 지식이 많지 않은 일반 국민이 처음으로 참여하는 재판인 만큼 국민과 언론의 관심이 집중된 상황입니다. 이 재판에 배심원단으로 선정된 8명은 직업도 나이도 모두 다릅니다. 이들은 자신의 어머니를 살해했다고 시인한 남자에게 몇 년 형을 부여할지 결정해야 합니다. 이미 피고인의 유죄가 확정되어 형벌의 종류와 정도를 결정하는 양형만 남은 단계였습니다. 그런데 재판 도중 피고인이 자신은 어머니를 죽이지 않았다고 주장합니다. 배심원들이 내리는 결정의 무게가 갑자기 달라진 것입니다. 이 상황에 재판부는 난감해합니다. 마지막에 합류한 배심원 권남우는 이미 '확정된' 것들에 계속해서 질문을 던지며 배심원들의 결정을 유보시킵니다. 이에 판결 시점도 예상보다 훨씬 늦어집니다.

이 과정을 지켜보는 관객 역시 배심원이 되어 판결에 깊은 관심을 갖게 됩니다. 그리고 판결이 내려지기까지의 과정을 살펴보면서 사법부의 역할, 법의 의미와 역할을 자문하며 나름의 언어로 규명해보는 기회를 얻을 수 있습니다.

● 교재 활동을 위한 영화 타임코드

타임코드	소요시간	장면 내용
00:35~06:00	5분 25초	영화는 2008년 서울중앙지법에서 열린 첫 국민참여재판을 재구성했음을 알려준다. 이 재판을 취재하기 위해 몰려든 기자들은 '전문성' 없는 일반인의 재판 참여에 대해 질문을 던진다. 재판장 김준겸은 배심원 한 명이 빠졌다는 보고를 듣고 급히 충원하자고 말한다.
08:30~10:00	1분 30초	제8의 배심원 선발 과정에 급히 호출된 권남우는 법에 대한 질문에 대답하지 못하고, 김준겸은 권남우에게 법이란 사람을 처벌하지 '않기 위해' 만들어진 것이라고 설명한다.
25:20~28:00	2분 40초	김준겸은 재판 도중 무죄를 주장하는 피고의 범죄 사실 부인을 받아들이겠다고 결정한다. 양형 결정을 위한 재판에서 죄의 유무를 따지는 재판으로 변화자 판사들은 법에 무지한 배심원들에 대해 우려를 표한다.
80:00~100:00	20분	배심원들이 최종 판결을 망설이자 김준겸은 판결할 때의 책임을 말한다. 배심원의 무죄 판결 결정을 듣고 한참을 망설이던 재판장도 배심원의 의견에 따라 결국 무죄를 선고한다.

Teacher's guide.

12세 관람가인 <배심원들>은 관객이 제9의 배심원으로 재판에 참여해 재판 과정과 법의 목적을 숙고하게 하는 교육적 가치가 높은 영화입니다. 사실 영화 속 재판은 국민참여재판이 도입된 2008년에 60번째로 열린 재판을 모티브로 삼은 것인데요, 따라서 이 영화가 첫 국민참여재판을 그대로 재현한 것이 아님을 주지시킬 필요가 있습니다. 또한 이 영화에서는 법조인 가운데 판사의 비중이 높게 다뤄지므로 <소수의견>, <변호인>, <증인> 등에 등장하는 변호사와 검사의 역할을 함께 검토하면서 진로 교육과 법조인이 가져야 할 책임을 논해보면 좋습니다.

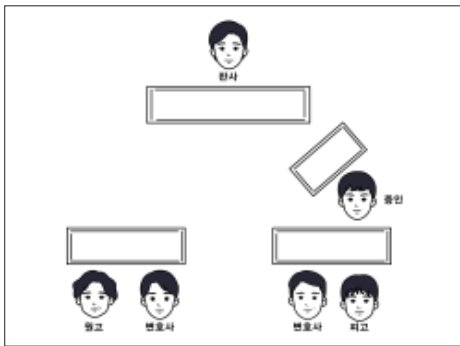
### 영화 감상 소감 나누기

1. 가장 공감이 가는 장면이나 대사는 무엇인가요?
2. 영화를 보기 전과 후에 법에 대한 생각이 바뀌었나요?  
바뀌었다면 그 내용을 이야기해봅시다.
3. 사회 안전을 위해 범죄자의 인권을 침해하는 것이 정당할까요?  
영화에서 언급된 '법의 목적'을 돌이켜보며 답해봅시다.

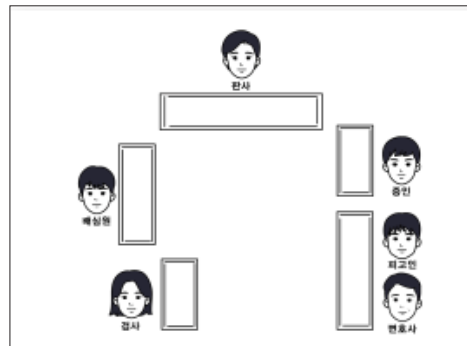


## Activity ❶ 직업 탐구: 법조인

법조인(法曹人)은 법률을 적용하는 업무에 종사하는 판사, 검사, 변호사 등을 말합니다. 법조인의 역할을 이해하기 위해서는 우선 재판의 종류와 절차를 파악할 필요가 있습니다. ‘재판’이란 법원이 법에 따라 옳고 그름을 가리는 절차를 가리킵니다. 재판은 크게 민사재판과 형사재판으로 나뉘는데요. 민사재판은 개인과 개인 간에 발생하는 법률관계에 대한 다툼을 해결하고, 형사재판은 범죄가 발생했을 때 범죄자를 가려 형벌을 내립니다. 오늘은 이러한 각 법조인의 역할과 자질에 대해 자세히 들여다보는 시간을 가져봅시다.



민사 재판정



형사 재판정

## 법조인은 무슨 일을 하나요?

### 〈사건발생〉



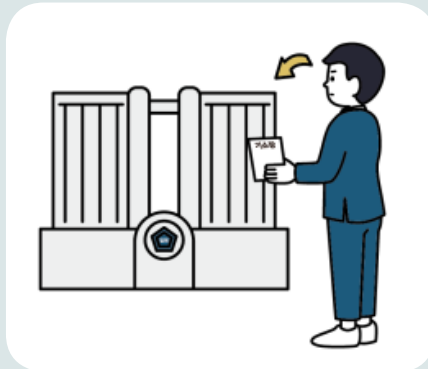
### 〈경찰 수사〉

검사와 검사의 지휘를 받은 경찰이 범죄 혐의가 있는지 피의자에 대하여 수사를 한다.



### 〈검사의 기소〉

검사가 법원에 기소장을 제출하며 피의자에 대하여 재판을 요청한다 = 공소 제기 = 기소  
하지만, 범죄의 혐의가 인정되지 않거나, 범죄의 혐의가 인정되더라도 고소가 없거나  
공소시효가 지난 경우에는 불기소 처분된다.



### 〈재판〉

법정에서 재판을 한다



### 〈판결〉

판사가 형사 사건에 대한 판결을 내린다



형사 재판 절차

## 검사의 역할

검사는 사건을 정밀하게 조사해서 법에 어긋나는지 아닌지를 따지는 일을 합니다. 법을 어겼다고 판단되면 여러 증거를 수집해 살펴봅니다. 그런 후에 피고에게 죄가 있는지, 아니면 무죄로 풀어줄지 결정합니다. 검사의 기본 업무는 범죄 수사로, 범인을 찾아내어 범죄 발생 과정을 밝힙니다. 그리고 수사뿐 아니라 재판에도 깊이 관여합니

다. 형사재판이 시작되려면 법원에 재판을 신청해야 하는데요, 이 절차를 공소 제기, 혹은 기소라고 합니다. 이러한 권한은 검사에게만 있습니다. 이를 기소독점주의라고 부릅니다. 형사 소송의 피고(소송을 당한 사람)가 되어 재판을 받는 과정은 몹시 힘들고 고통스러울 수 있기 때문에 범인일 가능성이 높은 경우에만 재판을 받게 해야 합니다. 그래서 법률과 수사에 관해 전문적인 지식과 자격을 갖춘 검사가 재판 신청 업무를 전담하도록 하는 것입니다. 검사는 업무에 따라 수사검사와 공판검사로 나뉘는데요, 수사검사가 피의자를 불러 조사하고 증거를 확보하면, 공판검사가 형사재판에 출석해 구형(피고에게 어떤 형벌을 줄 것을 판사에게 요구하는 일)을 내립니다. 이처럼 검사는 수사와 기소, 구형을 담당하는 만큼 진실을 추구하는 데 최선의 노력을 다해야 합니다.

### 판사의 역할

판사는 피고의 유무죄에 대해 판결하는 사람입니다. 피고가 유죄일 경우에는 재판에서 몇 년 형을 살아야 할지 결정하여 사회 질서를 유지하고 분쟁을 해결합니다. 판사는 검사와 피고, 또는 원고(소송을 제기하는 사람)와 피고의 주장을 면밀하게 살핀 뒤 법을 적용해 판결합니다. 이 판결은 누군가의 인생을 바꿀 수 있는 무게를 가집니다. 또한 대한민국 헌법 제27조는 무죄 추정의 원칙을 규정합니다. 범죄를 저지른 사람이라도 형사 소송을 통해 판결이 확정되기 전까지는 무죄로 추정한다는 것입니다. 따라서 판사는 감정에 치우치거나 편견과 선입견 없이 공정한 판결을 내리기 위해 최선을 다해야 합니다. 그러기 위해서는 합리적 판단과 추론 능력, 그리고 전문적인 법률 지식을 갖춰야 합니다.

### 변호사의 역할

변호사는 의뢰인을 대신해 법률 행위를 하는 사람을 말합니다. 형사재판에서는 피고가 한 일이 법적으로 문제가 있는지 조사하고, 피고의 무죄를 밝힐 증거를 찾습니다. 그리고 법정에서 검사의 의견을 반박하며 피고를 변호합니다. 민사재판의 경우 개인이나 단체의 소송대리인으로서 소송을 제기하고 변호하며 분쟁을 해결합니다. 따라서 변호사는 분석 능력과 자기 생각을 논리적으로 표현하는 능력을 갖춰야 합니다. 또

한 변호사는 기업이나 공공기관에 입사해 법에 관련된 업무를 담당할 수도 있는데요. 판사나 검사와 달리 공무원이 아니기 때문에 법에 어긋나지 않는 한 자유로운 경제활동이 허용됩니다.

이 외에도 법과 관련된 다양한 직업들이 있습니다. 법무사, 법원직 공무원, 노무사 등이 바로 그것입니다. 법무사는 법원이나 검찰청에 제출하는 서류와 등기 등을 작성합니다. 변호사의 업무와 상당 부분 겹치는데, 피고인을 변호하는 소송대리권이 없다는 것이 차이점입니다. 법원직 공무원은 법원 사무, 등기 사무, 조사 사무, 전산, 통계, 속기 등의 업무를 담당합니다. 그리고 노무사는 노동자의 권리에 관련된 업무나 기업의 노사관계를 담당하는 노동법률 전문가입니다.

## 법조인은 어떻게 될 수 있나요?

법조인이 되기 위해서는 우선 4년제 대학을 졸업한 뒤 법학전문대학원(로스쿨)의 입학 자격을 얻어야 합니다. 대학 전공은 무엇이든 상관없으나 법학전문대학원에 입학하려면 많은 준비가 필요합니다. 법학적성시험(언어이해, 추리논증, 논술)인 LEET와 영어공인인증 시험을 치러야 하며, 면접과 서류 준비도 해야 합니다. 그리고 법학전문대학원에 입학해 3년 과정을 이수합니다. 졸업 후에는 판사나 검사가 되려는 사람도 반드시 변호사 자격시험을 치러야 합니다. 시험 과목은 공법, 민사법, 형사법, 그리고 국제법, 국제거래법, 노동법, 조세법, 지적재산권법, 경제법, 환경법 중 하나를 선택하여 총 4과목입니다. 이 시험에 합격하면 변호사로 일할 수 있는 자격을 갖추게 됩니다. 검사 지원자는 법학전문대학원 재학 중 검사 모집에 지원해야 하는데요, 2학년 2학기까지의 학교 성적과 검찰 실무 성적을 종합해 임용 후보자로 선발됩니다. 그리고 졸업 후 변호사 자격시험에 합격하면 검사로 최종 임용됩니다. 판사가 되기 위해서는 변호사 자격시험에 합격한 뒤 일정 기간 변호사 경험을 쌓아야 합니다. 이후 법원이나 법무부의 시험을 거쳐 판사로 진출할 수 있습니다.

법무사가 되기 위해서는 1~2차 법무사 시험에 모두 합격해야 합니다. 또 법원직 공

무원은 법원행정고시나 9급 법원직 공무원 시험을 통과해야 합니다. 법원직 공무원 시험은 공무원 시험 중 공부해야 하는 과목이 가장 많은 것으로 유명합니다. 다양한 법에 대한 기본 지식을 갖추어야 하기 때문입니다. 법원행정고시는 20세 이상, 9급 법원직 공무원 시험은 18세 이상이면 학력제한 없이 누구나 응시할 수 있습니다. 노무사가 되기 위해서는 매년 시행되는 총 3차의 공인노무사 시험에 합격해야 합니다. 이처럼 법조인이 되기 위해서는 어떤 준비가 필요한지 검토하여 자신의 꿈에 도달하는 과정을 계획하시기 바랍니다.

- 관련 학과: 사회과학 및 인문과학 전공
- 도움이 되는 과목: 사회, 윤리, 역사, 국어, 수학 등



### [난이도 중]

**실습 1.** 영화에 등장하는 법조인의 특징을 세 가지 이상 쓰고, 법조인에게 필요한 자질을 이야기해봅시다.

재판장 김준겸의 특징	판사에게 필요한 자질과 준비
<ul style="list-style-type: none"> <li>배심원 수를 다 채우지 않아도 되는 상황에서도 원칙적으로 행동한다.</li> <li>사건과 관련된 자료를 전부 검토하기 위해 최선을 다한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>편견과 선입견이 없는 공정한 태도</li> <li>법률에 대한 전문적인 지식</li> </ul>
검사의 특징	검사에게 필요한 자질과 준비
<ul style="list-style-type: none"> <li>피고에 합당한 처벌을 구형하기 위해 조사를 철저하게 진행한다.</li> <li>합당한 구형에 대해 고민한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>사건에서 피고를 제대로 가리기 위해 진실을 보는 능력</li> </ul>
국선 변호인의 특징	변호사에게 필요한 자질과 준비
<ul style="list-style-type: none"> <li>변호의 대상이 용의자라 할지라도 법리에 따라 최선의 변호를 위해 애쓴다.</li> <li>합당한 변호를 위해 사건 조사를 진행한다.</li> <li>법정에서 변호인을 위해 조리 있게 논변한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>의뢰인의 입장을 충분히 이해하는 능력</li> </ul>

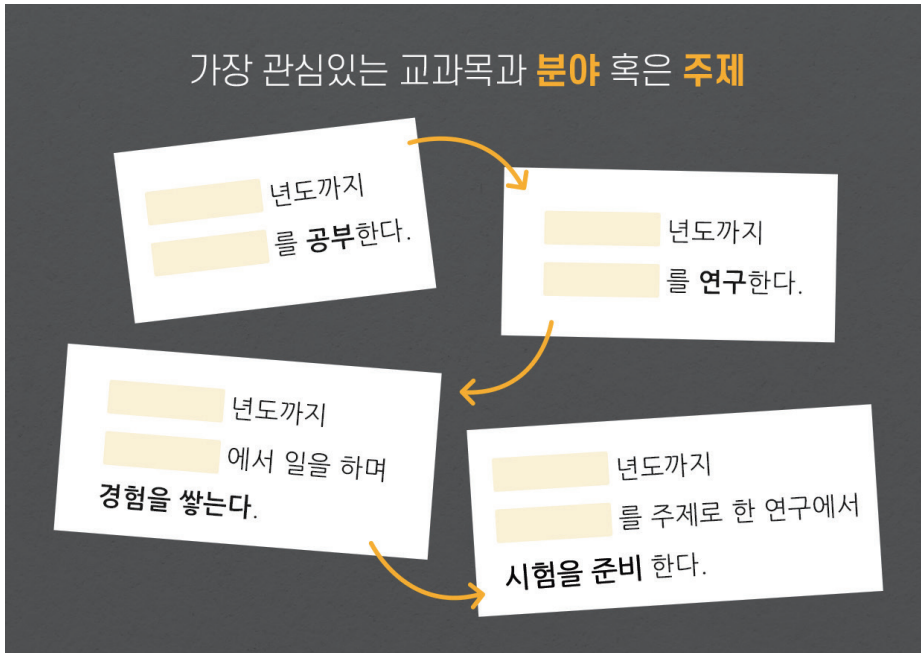
#### Teacher's guide.

영화 <배심원들>에서 그려지는 법조인의 모습과 교재의 학습 내용을 바탕으로, 판사, 검사, 변호사를 전문 직업으로 받아들이는 단계를 넘어 각각의 법조인이 어떠한 업무와 책임을 지니는지 확인할 수 있도록 지도합니다.



### [난이도 중]

**실습 2.** 앞에서 살펴본 법조인의 업무와 법조인이 되기 위한 과정을 되짚어보고, 이 중 하나의 직업을 선택한다면 무엇을 목표로 할지, 그리고 어떤 준비를 해야 할지 다음 맵에 정리해봅시다.





### [난이도 중]

**실습 3.** 대법원 양형위원회 홈페이지의 ‘국민 양형체험 프로그램’은 체험자가 직접 판사의 입장에서 형을 정하고 실제 집행된 형과 비교해봄으로써 양형에 대한 이해를 높이는 프로그램입니다. 프로그램에 직접 참여해보고, 두 명씩 그룹을 지어 피고에 대한 판결을 직접 내려봅시다.



<https://www.youtube.com/watch?v=IAJZed1a5o4>

[영상] 실제 판례로 경험해보는 판사 게임, 체험해본다면? / KBS뉴스(News)



<https://sc.scourt.go.kr/sc/exp/main.work>

[체험] ‘양형기준 바로알기’ 클릭: 살인범죄, 뇌물범죄, 성범죄, 강도범죄, 횡령배임 범죄 등의 형량 확인

[체험] ‘판결하러 가기’ 클릭

판결을 내리기 전까지 홈페이지에서 확인해야 할 사항을 적어보세요.	사건선택→사건개요→사건영상→양형조건→법정공방 →양형심리→선고
말게 된 사건을 간략히 정리해보세요.	심야에 무단횡단하던 보행자를 치고 도주한 도주치상 사건
사건에 적용될 양형 조건은 무엇인가요?	전과 혹은 도주 우려

여러분이 선고한 양형은 무엇인가요?	벌금 천만원과 1년의 집행유예(집행 유예란 선고형이 벌금 500만원 이하, 징역 4년 이하인 경우, 형의 집행을 유예할 수 있습니다 - 홈페이지 설명 참조)
실제 판결을 요약해보세요.	징역 1년, 2년의 집행 유예, 120시간의 사회 봉사과 40 시간의 준법 운전강의 수강
여러분이 내린 판결과 어떤 차이가 있나요? 판결이 다르다면 무엇 때문이었나요?	교통범죄, 교통사고 후 도주는 제 1유형(치상 후 도주)로서 법률상 처단형의 범위는 1~15년인데 피해자에게도 교통사고 발생 과실이 있고 가해자의 피해 회복을 위한 진지한 노력이 감안되었다. 나는 이러한 양형기준을 몰랐다.

#### Teacher's guide.

법은 처벌을 최소화하기 위해 명백하게 사기꾼이나 범죄자로 보이는 사람이라도 미리 감금하거나 강제로 체포하는 것을 금지합니다. 또한 재판에서의 형량 부과도 사람들의 예상과 다르게 이뤄지는 경우가 많습니다. 국민의 법에 대한 감정과 간극을 확인해보고, 이 간극이 왜 발생하는지 다음 장에서 '법'을 학습하며 확인할 수 있도록 지도합니다.



## 김아름 변호사 인터뷰



김아름 변호사는 대학에서 종교학을 전공하고 공공기관에 근무하던 중 법학전문대학원에 입학했습니다. 졸업 후 변호사 자격시험에 합격해 변호사가 되어 로펌에서 일하다가 현재는 게임 회사의 사내변호사로 일하고 있습니다.

### Q: 변호사로서 현재 하시는 일과 이전의 활동을 소개해주세요.

**A:** 현재 저는 게임 회사의 사내변호사로서 법무팀장을 맡고 있습니다. 사내변호사는 회사의 각종 법률문제에 대해 전문가로서 의견을 제시하거나 소송을 진행합니다. 회사의 경영활동이 법률에 위반되지 않도록 경영행위 전반에 개입하기도 하지요. 사내변호사가 되기 전에는 서초동의 작은 로펌에서 일했습니다. 로펌 변호사는 의뢰인의 질의에 의견을 제시하거나 송무(소송에 관한 사무나 업무)를 수행합니다. 형사 사건에서는 경찰이나 검찰의 수사 과정에서 의뢰인을 보호하고 재판 과정에서 변호합니다. 또는 의뢰인을 대리하여 다른 사람을 고소, 고발하기도 하지요. 민사 사건의 경우 법원에 각종 서류를 제출하고, 증거를 찾아 법정에서 의뢰인을 변론합니다.

### Q: 변호사가 되겠다고 결심하신 계기는 무엇인가요?

**A:** 저는 어릴 때부터 ‘논쟁’을 좋아했습니다. ‘논쟁’은 단순한 말싸움이 아니라, 자기주장의 타당함을 입증해야 하는 책임이 주어지는 일입니다. 그러다가 대학 졸업 후 공공기관에서 일하면서 감사나 법률 검토 업무가 적성에 잘 맞는다는 걸 알게 됐습니다. 그래서 법학전문대학원에 입학했지요.

**Q: 변호사가 되기 위해서는 어떤 준비와 자질이 필요한가요?**

**A:** 변호사는 타인의 권리를 대리하여 주장하고, 그 근거를 입증하는 일을 주로 합니다. 직접 겪어보지 않은 일도 당사자보다 더 자세히 파악해야 할 때가 많습니다. 그래서 변호사가 되기 위해서는 누구보다 꼼꼼하고 치밀해야 합니다. 자신이 잘 안다고 생각되는 일이라도 다시 한번 의심하고 다른 시각에서 관찰하는 연습을 계속하면 치밀함을 가질 수 있을 것입니다.

**Q: 변호사로 일하며 느끼는 보람과 책임에 대해 말씀해주세요. 또 변호사로서 진출할 수 있는 진로에는 무엇이 있을까요?**

**A:** 보통 사람들이 검찰청이나 법원에 가는 일은 생각보다 흔치 않습니다. 그러니 변호사에게 사건을 위임한다는 것은 한 사람의 인생에서 아주 큰 문제겠지요. 내가 수행한 일의 결과가 의뢰인의 인생을 좌우할 수 있다고 생각하면 엄청난 책임감을 느낄 수밖에 없습니다. 물론 그런 만큼 의뢰인이 바라는 결과를 얻으면 보람도 큼니다.

변호사는 다양한 방면에서 일할 수 있는데요. 우선 저처럼 사내변호사의 길이 있고요. 국회의원 보좌진으로 일하며 입법 활동을 지원하기도 하고, 정부나 지자체 공무원으로서 행정 업무를 수행하기도 합니다. 공기업에서도 변호사를 많이 채용하고요. 이외에도 법조인의 전문성을 살려서 기자가 되는 등 변호사의 사회 진출 경로는 매우 다양합니다.

**Q: 선생님께서 전공한 인문학이 법조인으로 일하는 데 어떤 밑거름이 됐는지 궁금합니다.**

**A:** 인문학은 ‘사람에 대한 학문’입니다. 쉽게 말해 사람들이 왜 그런 생각과 행동을 하는지 연구하는 학문이지요. 인문학에서는 연구자의 기준으로 사람들을 멋대로 평가하는 행위를 매우 경계합니다. 대신 사람들의 입장이나 행위를 최대한 이해하려고 애씁니다. 인문학의 이런 자세가 법조인으로서 일하는 데 많은 도움이 되었습니다. 의뢰인의 입장을 이해하기 위해 제가 의뢰인이 되는 상상을 많이 해봅니다. 그 과정에서 사건 해결에 도움이 되는 의외의 실마리가 나오기도 하지요.

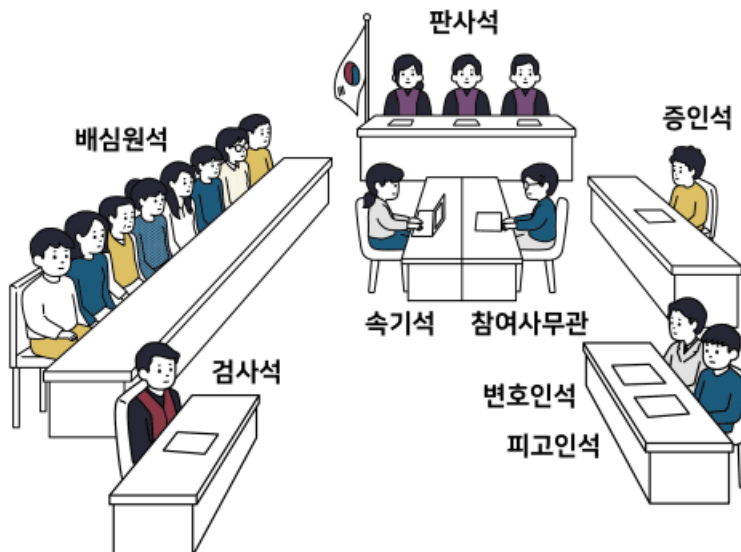
**Q: 마지막으로 법조인을 꿈꾸는 청소년들에게 한마디 부탁드립니다.**

**A:** 요즘 청소년들은 궁금한 것이 있으면 백과사전이나 포털사이트보다 유튜브를 많이 찾는다고 하지요? 지금은 저도 유튜브로 많은 걸 배우고 있는데요. 하지만 동영상만 학습 수단으로 널리 사용되기에는 한계가 있다고 생각합니다. 책은 동영상 플레이어의 재생 속도가 아니라 학습하는 사람의 생각하는 시간과 흐름에 맞춰 읽을 수 있습니다. 앞 페이지를 보면서 뒤에 올 것을 상상하고, 뒤 페이지를 보면서 방금 본 것을 기억해내는 일이 사고력 향상에 상당한 도움이 됩니다. 특히 법조인은 글을 통해 각자의 주장을 정리하는 직업인이기에 글을 읽고 쓰는 훈련이 정말 중요합니다. 글을 못 써서 의뢰인의 입장이 잘 전달되지 않는다면, 그 변호사는 자격이 없을 테니까요. 그러니 책을 통해 다른 사람의 생각과 글을 많이 읽어보시길 권합니다.



## Activity ② 법의 의미와 역할

오늘은 법이란 무엇인지에 관해 이야기해봅시다. 복잡한 사회에서 수많은 사람이 조화롭게 살아가기 위해서는 사회규범이 필요합니다. 사회규범은 관습, 종교규범, 도덕, 법을 포괄하여 일컫는 것입니다. 이 가운데 법은 국가권력에 의해 제정되어 강제력을 가진 규범을 말합니다. 예를 들어, 지하철에서 노약자에게 자리를 양보하지 않았다고 처벌받지는 않지만, 운전 중에 교통법규를 준수하지 않으면 처벌을 받습니다. 이처럼 법은 다른 사회규범과 달리 강제성을 가집니다. 관습이나 도덕의 내용에 대해서는 사람마다 의견이 다를 수 있지만, 법의 내용은 구체적으로 정해져 있습니다. 그래서 억울한 일을 당하거나 시비와 분쟁이 발생했을 때 법을 통해 문제를 해결하고 개인의 권리를 보장하며 사회질서를 유지합니다. 따라서 법의 궁극적인 목적은 정의를 실현하는 것입니다.



국민참여 재판 예시

그런데 법은 정말로 사회 정의를 실현하고 있을까요? 누구에게나 법이 공평하게 적용되고 있는 걸까요? 시대와 사회를 막론하고 영원불변하게 적용할 수 있는 법이 과연 있을까요? 아리스토텔레스는 ‘자연의 정의’와 ‘법의 정의’가 언제나 일치하지는 않는다고 주장했습니다. 인간이 지닌 한계 때문에 인간이 만든 법 역시 한계가 있다는 것인데요, 이에 반해 자연의 정의는 늘 똑같은 효력을 가지며 존재합니다. 인간의 자유와 권리는 침해당하거나 양도할 수 없는 천부적 권리입니다. 따라서 국가권력이 이를 침해할 경우 저항권을 행사할 수 있습니다. 이를 자연법이라고 합니다. 인간이 만든 실정법은 여러 상황을 고려해 내놓은 해결책이지만, 완벽할 수는 없기에 해결하지 못하는 문제도 있습니다. 이런 경우에는 실정법이 아닌 자연법에 호소하기도 합니다.

국가가 일정한 입법 절차를 거쳐 제정한 실정법은 공법과 사법으로 나뉩니다. 공법은 개인과 국가의 문제를 다루며, 여기에는 헌법, 형법, 각종 소송법이 있습니다. 헌법은 국민의 권리와 의무, 국가의 통치조직과 운영원리 등을, 형법은 범죄의 종류에 따른 형벌을, 소송법은 재판의 절차를 규정합니다. 이 밖에 각종 세법이나 병역법, 공직선거법 등도 공법에 해당합니다. 한편, 사법은 개인과 개인의 관계, 즉 사적인 생활 영역을 규율하는 법입니다. 사법에는 민법과 상법이 있는데요, 민법은 개인의 가족관계나 재산관계 등을, 상법은 기업의 활동을 규율하고 개인과 상인의 상거래를 다룹니다.

또한 자본주의가 급속히 발달하면서 발생한 노사갈등과 빈부격차 등의 사회문제를 해결하기 위해 국가가 사적인 생활 영역에 개입해 만들어진 것이 사회법입니다. 사회법은 사회 구성원의 인간다운 생활 보장과 사회적 약자 보호를 목적으로 합니다. 사회법에는 노동자의 권리를 보호하는 노동법, 공정한 경쟁을 유도하고 소비자의 권익을 보호하는 경제법, 모든 국민의 기본적인 생활을 보장하는 사회보장법 등이 있습니다. 오늘은 영화 <배심원들>과 함께 법의 의미와 역할에 대해 생각해보는 시간을 가져봅시다.



### [난이도 중]

**실습 4.** 대한민국 헌법 제10조 1항과 헌법 제11조 1항을 찾아서 적어봅시다. 또 1789년 프랑스혁명으로 탄생한 ‘인간과 시민의 권리선언’의 1조와 11조, 1948년 유엔총회에서 채택한 ‘세계인권선언’의 1조와 2조의 내용을 찾아서 적어봅시다. 여기서 발견되는 공통점이 무엇인지 이야기해봅시다.

대한민국 헌법 제10조 1항	모든 국민은 인간으로서의 존엄과 가치를 가지며, 행복을 추구할 권리를 가진다. 국가는 개인이 가지는 불가침의 기본적 인권을 확인하고 이를 보장할 의무를 진다.
대한민국 헌법 제11조 1항	모든 국민은 법 앞에 평등하다. 누구든지 성별·종교 또는 사회적 신분에 의하여 정치적·사회적·문화적 생활의 모든 영역에 있어서 차별을 받지 아니한다.

인간과 시민의 권리선언 제1조	인간은 권리에 있어서 자유롭고 평등하게 태어나 생존한다. 사회적 차별은 공동 이익을 근거로 해서만 있을 수 있다.
인간과 시민의 권리선언 제11조	사상과 의견의 자유로운 소통은 인간의 가장 귀중한 권리의 하나이다. 따라서 모든 시민은 자유롭게 말하고 쓰고 출판할 수 있다. 다만, 법에 의해 규정된 경우에 있어서의 그 자유의 남용에 대해서는 책임을 져야 한다.
세계인권선언 제1조	모든 사람은 태어날 때부터 자유롭고, 존엄하며, 평등하다. 모든 사람은 이성과 양심을 가지고 있으므로 서로에게 형제애의 정신으로 대해야 한다.
세계인권선언 제2조	모든 사람은 인종, 피부색, 성, 언어, 종교 등 어떤 이유로도 차별 받지 않으며, 이 선언에 나와 있는 모든 권리와 자유를 누릴 자격이 있다.

**Teacher's guide.**

시민혁명을 거쳐 국민주권이 주창되는 200년 전에야 인간이 태어날 때부터 기본적 인권을 갖는다는 생각이 법조문의 근간이 되었음을 확인할 수 있도록 합니다. 또한 시민혁명 이후 삼권 분립, 인민의 자유·평등의 권리, 정치와 종교의 분리, 사상의 자유, 계약자유 원칙, 죄형 법정주의, 사유재산의 절대성, 근대사회의 기본 가치들이 여러 가지 법으로 표현되었음을 직접 확인할 기회를 제공합니다.



### [난이도 중]

**실습 5.** 영화 <배심원들>의 대본을 읽고 여러분이 권남우라면 어떻게 대답했는지 적어 봅시다. 그리고 “법은 사람을 처벌하지 않기 위해 있는 것”이라는 재판장의 말이 무슨 뜻인지 생각해봅시다.

판사 : 배심원 선정을 위해 질문하겠습니다.

검사 : 피고인이 유죄일 가능성이 반, 무죄일 가능성이 반, 이 경우 피고인은 유죄입니까, 무죄입니까?

권남우 : \_\_\_\_\_

판사 : (재판장에게) 질문하시죠.

권남우 : \_\_\_\_\_

국선번호인 : 다음 질문하겠습니다. 열 명의 범인을 풀어주더라도 한 명의 억울한 사람을 만들어서는 안 된다. 찬성합니까, 반대합니까?

권남우, 한참 대답을 망설인다.

판사 : 결정장애예요?

재판장 : 권남우 씨는 법이 왜 필요하다고 생각하십니까?

권남우 : 죄 지은 사람 처벌하려고...

재판장 : 법은 사람을 처벌하지 않기 위해 있는 겁니다. 아무 기준도 없이 사람을 처벌하면 되겠어요? 억울하게 누명을 쓸 수도 있는데, 그래서 함부로 사람을 처벌 못하게 하려고 처벌 기준을 세운 것이 그게 바로 법입니다.

#### Teacher's guide.

영화를 보기 전에 청소년들이 가지고 있는 법 감정을 확인해보는 활동입니다. 실제로 법이 사람들을 처벌하지 '않기 위해' 만들어진 것임을 인지하는지 확인하는 기회로 삼아도 좋습니다.

\* 아래 활동은 청소년을 위한 워크북에는 수록되지 않았습니다. 법을 주제로 심도 있는 활동을 진행하고자 하시는 선생님들을 위한 고난이도 활동이므로 상황과 여건에 따라 선택적으로 수행하시기 바랍니다.



### [난이도 상]

**실습 6.** 영화에서 기자들과 법조인들은 배심원 제도가 처음 도입된 국민참여재판을 앞두고 ‘비전문가’인 배심원이 재판에 관여하는 것에 큰 우려를 표합니다. 배심원 제도의 장단점을 떠올려봅시다. 그리고 인터넷을 이용해 배심원 제도를 조사한 뒤 여러분의 생각과 어떤 차이가 있는지 적어봅시다.

장점	단점
시민들의 여론을 수렴한 판결이 나오기 때문에 다수의 법감정에 접근한 결과를 이끌어내기 쉽다.	법리보다는 감정에 치우친 판결을 내리기 쉽다.

2004년 프랑스의 대학입학 시험인 바칼로레아 시험에서는 “법에 복종하는 것은 정의를 수호하는 것인가, 권력에 굴복하는 것인가?”라는 문제가 나왔습니다. 여러분이 위에서 답한 내용과 연결해 이야기해봅시다.

#### Teacher's guide.

국민참여재판은 만 20세 이상의 대한민국 국민이면 누구나 배심원으로서 참여할 수 있습니다. 배심원단은 피고인의 유무죄를 결정하고, 유죄로 판단한 경우 형벌의 정도를 토의합니다. 판사가 배심원의 결정을 무조건 따라야 하는 것은 아니지만, 배심원의 판단을 참고해 판결을 내리게 됩니다. 국민참여재판은 재판에 일반 국민이 참여함으로써 재판의 공정성과 투명성을 높일 수 있다는 데 의의가 있습니다. 이러한 국민참여재판의 의미를 영화의 설정과 연결해 이해할 수 있도록 돕습니다.



#### [난이도 상]

**실습 7.** 다음 이야기를 읽고 안티고네는 자연법과 실정법 중 어떤 입장을 따르는지, 그리고 재판관의 입장에서 안티고네와 크레온 중 어느 쪽이 옳다고 생각하는지 이야기해봅시다.

오이디푸스는 자신이 아버지를 죽이고 어머니와 결혼했음을 깨닫고 스스로 눈을 찔른 뒤 유랑한다. 그러자 그의 두 아들 폴리네이케스와 에테오클레스가 왕위 계승을 놓고 전쟁을 벌인다. 둘은 일대일 격투 끝에 모두 죽고, 에테오클레스 편이던 삼촌 크레온이 어부지리로 왕위에 오른다. 크레온은 폴리네이케스에게 반역자라는 멍에를 씌운 뒤 시체 매장을 금지하고, 이를 어기는 자는 돌로 쳐 죽이라고 명령한다. 하지만 오이디푸스의 딸 안티고네는 큰오빠 폴리네이케스를 위해 장례식을 치러주고 죽음을 맞는다.

크레온 : 감히 그 법을 어겼단 말이나?

안티고네 : 그렇습니다. 그 포고를 나에게 내린 이는 제우스가 아니며, 하계(下界)의 신들과 함께 사는 정의의 여신께서도 사람들 사이에 그런 법을 세우시지는 않았기 때문이지요. 또한 나는 그대의 명령이 신들의 불문율보다 강력하다고 생각하지 않았습니다.

#### Teacher's guide.

크레온의 명령은 실정법에 해당하고, 안티고네가 말하는 '신들의 불문율'은 자연법과 연결될 수 있음을 이해할 수 있도록 합니다. 자연법과 실정법이 충돌하는 위의 사례를 통해 법의 한계를 확인하고, 실정법이 추구해야 할 바를 논의하도록 지도합니다.



## 나가면서

지금까지 영화 <배심원들>을 통해 법조인의 역할을 확인하고, 근본적인 법의 기능과 목적을 탐색해보았습니다. 수업을 통해 공동체 사회에서 법이 최우선으로 보장해야 하는 것이 무엇인지, 법이 원래의 목적을 잃고 잘못된 방향으로 집행되는 경우는 없는지, 국민이 법의 제정과 집행에 관여할 수 있는지, 우리가 법에 관심을 가져야 하는 이유가 무엇인지에 대해 생각해보기도 했습니다. 영화에서 마지막 배심원으로 선정된 권남우는 모든 일을 ‘당연하게’ 받아들이지 않고, 진실을 바탕으로 판단하고자 문제 제기를 멈추지 않습니다. 배심원들과 다른 판결을 내리려 했던 재판장 김준겸 역시 재판이 열리는 동안 판사로서 지켜야 하는 신념과 원칙을 떠올리며 고심 끝에 배심원과 같은 판결을 내립니다. 이는 개개인이 가져야 하는 법에 대한 지향점을 드러냅니다. 활동을 통해 살펴본 법의 다양한 요소 외에도 영화의 메시지와 연결해 법에 대한 이야기를 이어나갈 수 있습니다. 영화를 보고 새롭게 알게 된 법과 삶의 연결고리를 바탕으로 자신의 삶을 어떻게 만들어갈지 이야기하면서 마무리하는 것도 좋습니다.



#### [법 관련 영화·영상]

- 〈12인의 성난 사람들〉(1957, 96분, 미국, 15세 관람가)
- 〈심판〉(1982, 129분, 미국, 15세 관람가)
- 〈타임 투 킬〉(1996, 149분, 미국, 15세 관람가)
- 〈시빌 액션〉(1999, 112분, 미국, 15세 관람가)
- 〈변호인〉(2013, 127분, 한국, 15세 관람가)
- 〈소수의견〉(2013, 126분, 한국, 15세 관람가)
- 〈재심〉(2017, 119분, 한국, 15세 관람가)
- 〈세상을 바꾼 변호인〉(2018, 120분, 미국, 12세 관람가)
- 〈증인〉(2019, 129분, 한국, 12세 관람가)

#### [법 관련 책]

- 법무부, 『청소년의 법과 생활』, 법무부, 2019
- 신주영 지음, 『말랑하고 정의로운 영혼을 위한 헌법수업』, 푸른들녘, 2018
- 문명식 지음, 『법은 누군가가 만든 것이다』, 생각과느낌, 2017
- 박준영 지음, 『우리들의 변호사』, 이후, 2016
- 박원경 지음, 『판사, 검사, 변호사가 말하는 법조인』 부키, 2006
- 김영훈 지음, 『달빛 변호사』, 시간여행, 2018
- 유영근 지음, 『우리는 왜 억울한가: 법률가의 시선으로 본 한국 사회에서의 억울함』, 타커스, 2016

#### [법 관련 기관]

- 법무부 [www.moj.go.kr](http://www.moj.go.kr)
- 법제처 [www.moleg.go.kr](http://www.moleg.go.kr)
- 국가법령정보센터 [www.law.go.kr](http://www.law.go.kr)
- 대한민국법원 [www.scourt.go.kr](http://www.scourt.go.kr)
- 대한법률구조공단 [www.klac.or.kr](http://www.klac.or.kr)
- 대한변호사협회 [www.koreanbar.or.kr](http://www.koreanbar.or.kr)
- 대검찰청 [www.spo.go.kr](http://www.spo.go.kr)
- 특허청 [www.kipo.go.kr](http://www.kipo.go.kr)
- 국민권익위원회 [www.acrc.go.kr](http://www.acrc.go.kr)
- 공정거래위원회 [www.ftc.go.kr](http://www.ftc.go.kr)
- 대한민국 대법원 유튜브 채널 [www.youtube.com/user/scourtorea](http://www.youtube.com/user/scourtorea)



2015

# 잡식가족의 딜레마

AN OMNIVOROUS FAMILY'S DILEMMA



감독 황윤

등장인물 감독(황윤), 아들(김도영), 남편(김영준), 대안 축사 농부(원중연), 어미돼지(십순), 새끼돼지(돈수) 외

상영시간 106분(전체 관람가) | 배경 2010년대 초 한국

## 교과 교육과정 연계표

관련 키워드	연관 교과	2015 개정 교육과정		
		핵심 개념(가치)	내용 요소	성취기준
동물구조원	진로	건강한 직업의식 형성	직업인으로서의 직업윤리와 권리	9진02-05. 직업인이 공통적으로 갖추어야 할 직업윤리를 이해할 수 있다.
		자아이해 및 긍정적 자아 개념 형성	자신의 특성(적성, 흥미 등) 탐색	9진01-02. 다양한 방법으로 자신의 직업 흥미 와 적성을 탐색할 수 있다.
		직업 정보의 탐색	직업 정보를 활용한 직업 이해	9진02-01. 다양한 직업을 분야별로 분류하고 각 직업이 하는 일을 설명할 수 있다. 9진03-04. 관심 직업분야의 다양한 진로 경로 를 탐색할 수 있다.
	과학	과학과 진로	과학 관련 직업 탐색	9과07-01. 과학과 관련된 직업의 종류와 하는 일을 조사하고, 그 직업에 필요한 역량에 대해 토의할 수 있다. 9과07-02. 현대 사회의 다양한 직업이 과학과 어떤 관련성이 있는지 예를 들어 설명하고, 미 래 사회에서의 직업의 변화를 토의할 수 있다.
생태계	과학	진화와 다양성	생물 다양성의 중요성	9과03-03. 생물다양성 보전의 필요성을 이해하 고, 생물다양성 유지를 위한 활동 사례를 조사 하여 발표할 수 있다.
생태 윤리	도덕	책임	자연관	9도04-01. 인간과 자연이 조화를 통한 삶의 중 요성과 환경 보호의 필요성을 다각적으로 이해 하고, 생태 지속가능성의 관점에서 소비 생활과 환경에 대한 가치관을 평가해 보며, 환경친화적 인 실천 기술을 익힐 수 있다.



## 들여가기 전에

이 영화는 2010년 수백만 마리의 소, 돼지가 살처분(병에 걸린 가축을 죽여서 없애)되는 구제역 사건을 목격한 감독이 진짜 돼지의 모습을 찾아 나서는 이야기를 담고 있습니다. 영화를 만든 황윤 감독은 동물원에 갇힌 동물들이나 교통사고로 죽는 도로 위 야생동물에 관한 영화를 만들면서 동물 문제에 관심이 많았는데요. 하지만 돼지, 소, 닭 등 우리가 일상생활에서 가까이 접하는 가축들에게는 그다지 관심이 없었다고 합니다. 도시에 살면서 살아 있는 돼지를 직접 볼 일이 별로 없었기 때문이겠지요. 그러던 어느 날 육아에 바빴던 감독이 뉴스에서 구제역 소식을 접하게 되고, 실제로 집 근처 농장에서 병에 걸려 땅에 묻히는 돼지들을 보면서 돼지에 대해 자세히 알고 싶어집니다. 영화 촬영을 위해 돼지농장을 섭외했지만, 쉽지 않았습니다. 그러다가 어렵게 섭외한 돼지농장의 내부를 본 감독은 마음이 괴로워집니다. 수백 마리의 돼지가 고개도 돌릴 수 없는 좁은 우리에 갇혀 상품으로 길러지고 있었기 때문입니다. 이러한 공장식 축산의 대안을 찾아 전국을 헤매다가 친환경 방식으로 돼지를 키우는 한 산골 농장을 찾아냅니다. 이후 그곳에서 아들 도영과 함께 돼지들의 일상을 가까이 지켜보면서 돼지의 새로운 모습을 발견하게 되는데요. 그러면서 감독 가족의 식탁도 점차 변해가기 시작합니다. 돼지는 이제 감독에게 더 이상 고기가 아닌 살아 있는 생명체가 되었습니다. 하지만 남편 영준과 아들 도영에게 고기 없는 식단을 설득하기란 쉽지 않습니다. 이후 의사인 남편 영준은 조류독감(닭, 오리, 야생 조류가 걸리는 급성 바이러스 전염병)으로부터 야생동물을 지키는 업무에 배치되는데요. 과연 영준은 육식에 대한 생각이 바뀔까요? 이 영화는 '돼지를 사랑할까, 아니면 먹을까'라는 잡식가족의 딜레마를 아이를 키우는 여성 감독의 시선으로 풀어내면서 우리의 식생활과 동물권의 문제를 짚어보는 기회를 제공합니다.

### ●교재 활동을 위한 영화 타임코드

타임코드	소요시간	장면 내용
0:02:00~0:05:40	3분 40초	구제역 뉴스를 접하고 돼지 매몰 현장을 목격한 감독이 돼지에 대해 자세히 알고 싶어집니다. 하지만 농장 섭외가 쉽지 않습니다.
0:12:08~0:24:50	13분	감독은 공장식 돼지농장의 내부를 본 뒤로 슈퍼마켓의고기 판매대 앞에서 갈등합니다. 하지만 아들 도영이 TV에서고기 요리 장면을 보고 입맛을 다시고, 남편 영준은 잡식에 대한 권리를 강하게 주장합니다. 감독은 친환경적으로 돼지를 키우는 산골의 돼지농장을 찾아갑니다. 대안농장과 공장식 축산에서의 새끼 낳는 방식이 비교됩니다.
0:32:40~0:38:50	4분	산골 돼지농장과 공장식 축산농장의 사료 및 생활환경 등 돼지 사육 방식이 비교됩니다.
0:45:14~0:56:50	12분	산골 돼지농장과 공장식 축산농장의 수컷 거세 과정, 아기돼지 젖떼기, 임신 축사에서의 삶 등 사육 방식이 비교됩니다.
1:25:46~1:28:04	2분	조류독감으로 수많은 동물이 살처분됩니다. 전문가가 공장식 축산과 팬데믹(전국적인 유행병)의 관련성을 설명합니다.
1:32:48~1:42:00	9분	조류독감으로부터 야생동물을 지키는 업무에 배치된 영준은 잡식에 대한 생각이 바뀝니다. 감독과 대안농장 농부가 돼지의 기본권에 관해 이야기를 나누며 영화가 마무리됩니다.

#### Teacher's Guide.

전체 관람가인 이 영화는 더 싸게 더 많이 먹기 위해 생명을 고통스럽게 길러내는 공장식 축산의 문제점과 대안적 식습관, 동물권 및 동물복지의 문제에 대해 학생들이 깊게 생각해보는 기회를 제공합니다.

#### 영화 감상 소감 나누기

1. 여러분은 돼지에 대해 얼마나 잘 알고 있나요?
2. 영화를 보고 돼지에 대해 새롭게 알게 된 사실은 무엇인가요?
3. 영화 제목인 '잡식가족의 딜레마'는 무엇이었나요?



## Activity ❶ 직업 탐구 : 동물구조원



제공: 시네마달

사람은 예상치 못하게 조난되거나 다치면, 119 등의 구조대에 연락해 구조받을 수 있습니다. 그런데 동물들은 어떨까요? 동물들이 위급한 상황에 부딪치면 어느 곳에 연락해야 할까요? 사람에게 구조원이 있듯이, 동물에게도 동물구조원이 있습니다. 하지만 동물들을 위한 구조 시스템은 사람의 시스템에 비해 아직 잘 갖춰져 있지는 못합니다. 오늘은 생명이 위급한 상황에 처한 동물들을 구하는 동물구조원에 대해 알아보는 시간을 가져봅시다.

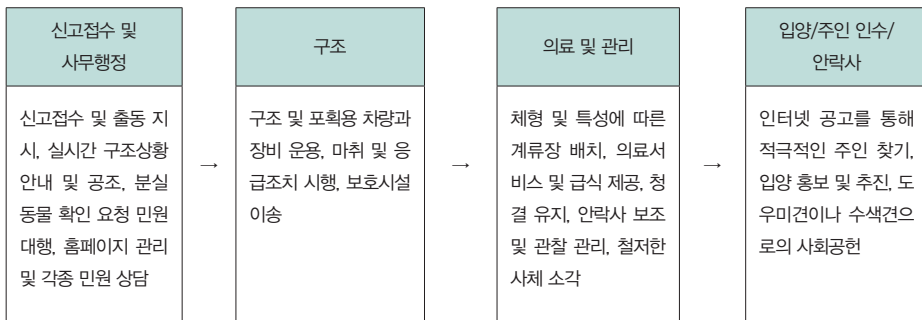
### 동물구조원은 무슨 일을 하나요?

동물구조원은 조난, 부상, 유기, 학대, 질병, 생태계 파괴 등 생명이 위급하거나 정상적인 삶을 살 수 없는 상황에 부딪친 동물들을 구조하고, 치료 및 보호하는 일을 합

니다. 한국의 ‘동물보호법’과 ‘야생생물보호 및 관리에 관한 법률’에서는 유기동물이나 학대받은 동물, 야생동물 등에 대해 국가가 구조해 치료와 보호에 필요한 조치를 하도록 규정합니다.

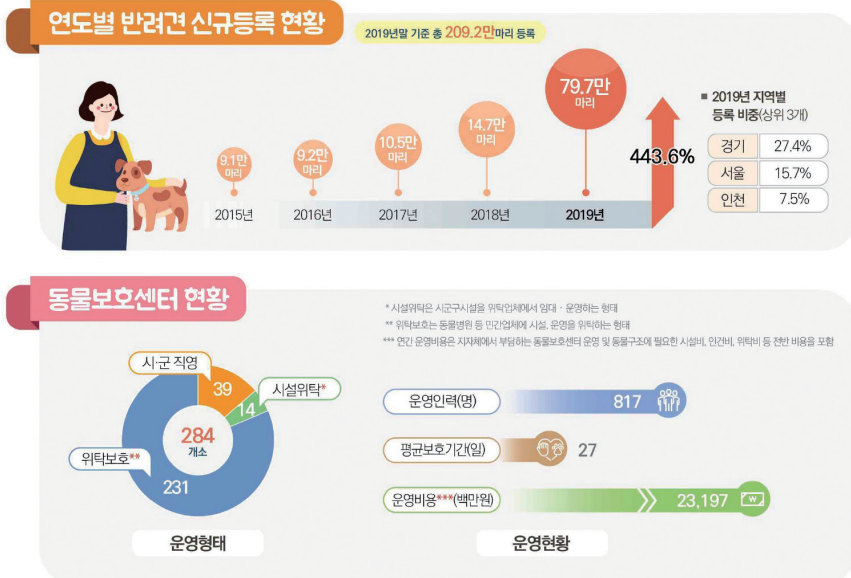
동물구조원은 크게 유기동물구조원과 야생동물구조원 두 가지로 나눌 수 있습니다. 먼저 유기동물구조원은 사람들이 키우는 반려동물 중에서 주인에게 버려지거나 주인이 실수로 잃어버린 동물들을 구조하고 보호하며 새로운 주인을 찾아주는 역할을 합니다.

#### ★ 유기동물 구조관리 시스템



출처: 한국동물구조관리협회

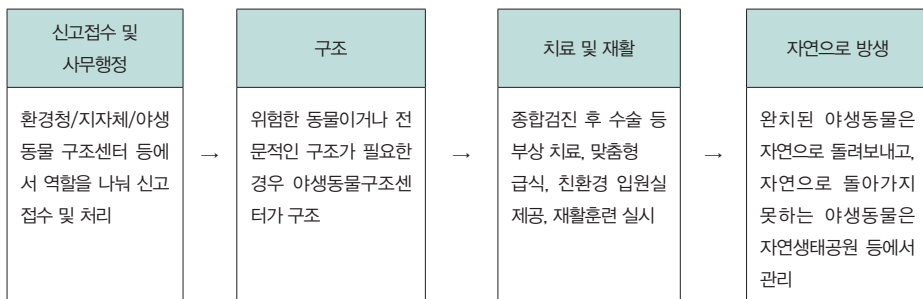
#### ★ 2019년도 반려동물 보호·복지 실태조사 결과



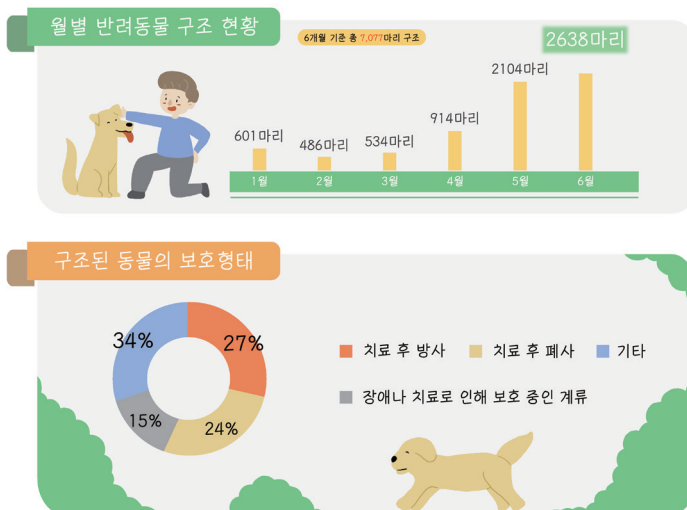
출처: 농림축산식품부

둘째, 야생동물구조원은 산과 들, 강 등의 자연 상태에서 서식하는 야생동물을 대상으로 구조 및 치료, 재활활동을 벌인 후 다시 자연으로 돌려보내는 일을 합니다. 야생동물에는 천연기념물, 멸종위기종, 수렵야생동물, 유해야생동물 등이 있으며, 사람에게 해를 끼치는 유해야생동물도 위험에 처했을 때는 구조의 대상입니다. 동물구조원들은 사고 발생 이후의 처리뿐 아니라 사고 예방 차원에서 동물보호 관련 홍보와 교육 활동을 벌이기도 합니다. 또한 동물종의 다양성과 생태계 복원 등을 위한 조사 연구도 실시합니다.

### ★ 야생동물 구조관리 시스템



### ★ 2019년 상반기 야생동물 구조치료 현황



출처: 환경부

## 동물구조원은 어떻게 될 수 있나요?

동물구조원이 되기 위해서는 동물을 진심으로 아끼고 생명을 소중히 여기는 마음뿐 아니라 동물의 특성과 치료에 관한 전문적인 지식과 훈련이 필요합니다. 특히 야생동물의 경우 반려동물과 달리 반드시 훈련된 사람이 돌봐야 하며, 성급하게 다루는 것은 사람과 동물 모두에게 위험할 수 있습니다. 또한 동물들은 자신의 증상을 잘 드러내지 않으므로 면밀한 검사가 필요합니다. 질병이나 부상이 완치되더라도 스스로 먹이를 구하거나 몸을 숨길 능력이 되지 않으면 야생에서 생존할 수 없기 때문에 재활훈련을 거쳐 야생 적응 능력을 평가받은 후에야 자연으로 돌아갈 수 있습니다. 이처럼 동물구조 과정에는 현장에 출동해 구조 및 이송을 담당하는 응급구조사, 부상당한 동물을 치료하는 수의사, 치료 후 재활을 담당하는 재활관리사, 치료 중인 동물을 보호하고 관리하는 동물관리사 등 여러 역할이 필요합니다.

### ★ 동물구조 관련 직업



동물구조원은 현재 국가 운영 및 지원 기관, 민간 운영의 동물보호단체, 동물병원, 동물원 등에서 활동하고 있습니다. 한국에는 2019년 기준으로 유기동물구조와 관련해 총 284개의 동물보호센터, 야생동물 구조와 관련해 총 14개의 야생동물구조관리센터가 운영되고 있습니다.

- 관련 학과: 수의예과, 동물학과, 생물학과, 축산학과, 생명공학과, 동물자원학과, 간호학과, 재활의학과, 응급구조학과 등
- 진출 분야: 야생동물구조 기관, 동물원, 테마파크, 동물보호 기관, 동물병원, 애견 훈련소, 동물보호 · 산업 관련 공공기관, 연구소, 기업체 등
- 도움이 되는 과목: 생물 등



## [난이도 하]

**실습 1.** 나라마다 서식하는 동물이 다르고, 이에 따라 야생동물 주의 표지판도 다른데요. 다음 그림을 보면서 어느 나라의 표지판인지, 무슨 동물이 표시되어 있는지 맞춰봅시다.



남아프리카 공화국 Terrapin (후미거북)



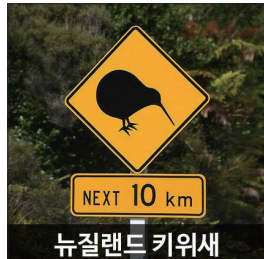
노르웨이 북극곰



나미비아 코끼리



뉴질랜드 남섬 블루펩귄



뉴질랜드 키위새



호주 캥거루



하와이 NeNe(하와이기러기)



아랍에미리트연방 낙타



우리나라 고라니

출처: 한국도로공사

### Teacher's Guide.

나라별로 다양한 야생동물 주의 표지판을 통해 동물보호에 대한 흥미를 유도하면서 동물보호가 세계적으로 보편적인 문제임을 인식하도록 하는 활동입니다. 각 나라에서 해당 동물을 보호하기 위해 어떤 노력을 하고 있는지 추가로 설명해주면 좋습니다.



## [난이도 중]

**실습 2.** 지구는 인간과 동물이 함께 사는 곳이지만, 인간의 생활공간이 넓어지면서 동물들이 다치거나 죽는 경우가 늘어나고 있는데요. 동물들의 안전을 위협하는 인간 세계의 현상에는 어떤 것들이 있으며, 어떻게 예방할 수 있는지 살펴봅시다.

현상	힌트	예방법
교통사고	도로에서 발생해요. 사람도 이것 때문에 많이 다쳐요. 피해동물 1위는 고양이, 2위 너구리, 3위 고라니라고 해요. <sup>1</sup>	안전운전과 서행. 출발 전에 가볍게 신호를 줘요. <sup>2</sup> 전조등을 끄고 경적으로 경고해요. <sup>3</sup> 동물들이 다니는 생태도로 또는 생태통로를 만들어줘요.
사람이 버린 실, 나이론, 노끈, 철사 등	이것 때문에 비둘기들이 발을 많이 다쳐요.	작은 쓰레기도 쓰레기통이나 종량제 봉투에 잘 담아 버려요.
유리창 충돌	이것 때문에 한국에서 하루 2~3만 마리의 새들이 사망해요. 날아다니 는 새들은 이것의 존재를 알아채지 못하거나 이것에 비친 구름, 산, 나 무 등을 진짜로 착각하고 부딪혀요.	이것에 무늬나 색깔등을 넣어요. <sup>4</sup>
농수로 추락	농촌 지역에서 많이 발생해요. 사람도 이곳에 빠지면 빠져나오기 힘들어요.	이곳에 계단 등의 탈출로를 만들어줘요.
플라스틱 섭취	바다거북과 바닷새 등 바다생물은 이것을 먹이로 착각해 먹다가 죽는 경우가 많아요. 인간도 이것 때문에 건강을 위협받고 있어요.	이것의 사용을 줄이고 재활용을 잘해요. 이것이 바다로 흘러들어 가지 않도록 막아요.

1 자료 출처: 한국로드킬예방협회

2 이것을 '모닝 노크'라고 하는데요. 출발 전에 보닛을 두드리거나 경적을 울리는 등 가벼운 노크로 차 안에서 잠자는 길 고양이들을 깨우는 것을 말합니다.

3 야생동물에게 전조등으로 경고하면, 강한 빛 때문에 앞이 보이지 않아 그 자리에 멈출 수 있어서 사고 위험성이 커집니다.

4 대부분 조류는 무늬의 높이가 5cm, 폭이 10cm 미만일 경우 그사이를 통과해 날아가려고 시도하지 않습니다. 조류들이 장애물로 인식하도록 가로무늬는 최소 3mm, 세로무늬는 6mm 이상의 굵기로 그리는 것이 좋습니다. 특히 검은색과 주황색을 함께 배치하면 최선의 방안이 될 수 있습니다.

**Teacher's Guide.**

인간 세계와 가까이 사는 (야생)동물들의 특성을 관찰하도록 하는 활동입니다. 인간의 편리를 위해 만들어진 것들이 야생동물들에게는 야생과 전혀 다른 생활환경을 만들 뿐 아니라 매우 위험한 환경이 되기도 합니다. 동물들이 왜 다치는지 동물의 관점에서 바라보고 예방법을 찾아보면서 동물의 생명에 대한 인식을 높이도록 합니다. 또한 동물에게 해로운 환경은 인간에게도 해로운 환경이라는 점을 연결할 수 있도록 유도합니다.



### [난이도 상]

**실습 3.** 동물을 위해 우리가 할 수 있는 일은 어떤 것이 있을지 생각해봅시다.

- 야생동물의 먹이가 되는 도토리, 산딸기 등을 채집하지 않는다.
- 도심에 인공 새집이나 나무 그루터기, 돌무더기 등의 대체 서식지를 설치한다.
- 야생동물의 먹이가 되는 곡식이나 채소를 심는다.
- 야생동물의 서식지를 파괴하지 않으며, 특히 번식기에 출입하지 않는다.
- 플라스틱 사용을 줄인다.
- 녹지공간과 생태구역을 늘린다.
- 동물을 사고팔지 않으며, 동물 거래를 엄격하게 관리한다.
- 자연 생태계를 복원하는 기술을 발전시킨다.
- 사냥과 동물 실험을 제한한다.

#### Teacher's Guide.

인간과 동물이 공존할 방법에 대해 자유롭게 생각해보는 활동입니다. 야생동물뿐 아니라 반려동물이나 실험에 쓰이는 동물 등 동물 전체로 범위를 확대하여 인간의 책임과 다양한 대안에 대해 생각해보도록 합니다.



## 김태훈 야생동물 재활관리사 인터뷰



김태훈 야생동물 재활관리사는 대학에서 동물학을 전공하고, 야생동물센터 자원활동 외 다양한 경험을 통해 현재 서울시야생동물센터에서 재활관리사로 일하고 있습니다.

**Q: 선생님께서는 어릴 때 동물을 직접 키우거나 구조해보신 적이 있나요? 언제 처음 동물 구조에 관심을 갖게 되셨는지, 또 동물구조원이 되어야겠다고 결심하게 된 계기가 무엇인지 궁금합니다.**

**A:** 어릴 때 강아지를 많이 키웠는데, 늘 제 주변에 동물이 함께 살아서 관심이 많았습니다. 동물구조를 하게 된 계기는 야생동물센터에서의 자원활동 덕분입니다. 그때 야생동물에 대한 지식을 많이 쌓을 수 있었어요. 한국에는 포유류 80여 종, 조류 540여 종이 분포해서 종의 다양성이 풍부한 편입니다. 이처럼 놀라울 정도로 다양한 아이들을 직접 만나면서 매력을 느꼈습니다. 또 사람에 의해 다치거나 조난된 야생동물들을 마주하면 미안함과 책임감이 생기더라고요. 그런 동물들을 구조해 치료하고 재활훈련을 거쳐 자연으로 보내는 일에 보람과 행복을 느꼈습니다. 그렇게 자연으로 돌아가는 동물들을 보면서 재활관리사를 목표로 삼게 되었습니다.

**Q: 동물구조원(야생동물재활관리사)이 되기까지 경험하신 과정을 들려주세요.**

**A:** 10년 전 공주대학교에 야생동물센터 설립을 앞두고 있을 때부터 관심이 있었습니다. 그래서 군복무를 마치고 2013년부터 센터에서 자원활동가로 일하기 시작했습니다. 그

때 야생동물에 대해 많은 의문을 가지게 됐는데요. ‘과연 어떤 동물일까?’, ‘내가 아는 사자나 호랑이, 코끼리 같은 동물일까?’, ‘한국에 그런 동물이 정말 있을까?’라는 자연스러운 질문과 호기심이 직업 선택에 도움이 되었습니다. 활동 중에 처음 알게 된 동물이 말뚝가리라는 새였는데, 이를 계기로 한국의 야생동물에 대한 관심이 더욱 커지게 되었지요.

**Q: 동물구조원(야생동물재활관리사)이 갖춰야 하는 자질은 무엇인가요? 그 자질을 갖추기 위해 동물구조원(야생동물재활관리사)이 되려는 학생들은 어떤 준비를 해야 하는지 말씀해주세요.**

**A:** 동물은 아파도 도움을 청하지 않습니다. 오히려 경계심을 갖고 예민하게 굴지요. 인간이 내미는 손길을 도움이 아닌 위협이나 공격으로 느끼기 때문입니다. 그래서 동물구조에는 많은 어려움이 따릅니다. 야생동물 재활관리사로서 중요한 것은 우선 생명에 대해 가볍고 무거움을 매기지 않는 마음가짐입니다. 인간에게 피해를 주는 동물이라도 차별 없이 구조해야 합니다. 또한 동물의 습성에 따른 이동경로나 활동범위 등을 예측해야 하므로 생물학이나 동물학 등의 지식을 쌓으면 좋습니다. 그렇다고 전문적인 학위나 능력이 요구되는 것은 아닙니다. 다양한 자원활동과 생물조사 경험으로도 접근할 수 있으니 모두에게 기회가 열려 있습니다.

**Q: 선생님께서 생각하는 동물구조 일의 매력이 무엇인지 궁금합니다.**

**A:** 구조가 필요한 야생동물을 마주하면 늘 ‘어떻게 하지?’라는 생각이 먼저 듭니다. 내 뜻대로 움직이는 야생동물이 아니기 때문에 늘 구조 실패를 염두에 두고 활동을 시작합니다. 동물의 습성에 따른 움직임을 예측하고, 그 행동을 하도록 유도해야 하지요. 그렇게 만든 해결책으로 동물구조에 성공했을 때 가장 큰 매력을 느낄 수 있습니다.

**Q: 동물구조원(야생동물재활관리사)으로서 가장 어려웠던 때는 언제인지 궁금합니다.**

**A:** 사실 장비나 인력, 시간, 예산이 부족한 문제는 다른 부분으로 채우면 됩니다. 제가 더 열심히 뛰면서 야근을 해서라도 채우는 방법으로요. 그런데 무엇으로도 해결할 수 없는 것이 바로 교통체증입니다. 구급차처럼 사이렌을 울릴 수도 없으니까요. 생명이 위급한 동물을 신속하게 이송하지 못하면, 이는 곧 구조 실패로 연결됩니다. 힘들게 구조해 케이지를 열었는데, 아무런 치료도 못 받고 싸늘하게 죽은 동물들을 보면 굉장히 허무합니다. 이 안타까운 죽음을 마주했을 때가 가장 힘듭니다.

**Q: 마지막으로 동물구조원(야생동물재활관리사)이 되려는 친구들에게 한마디 부탁드립니다.**

**A:** 야생동물 재활관리사는 치료 외 모든 일에 관여하고 직접 수행합니다. 동물구조에는 많은 경험과 판단이 필요합니다. 구조 실패는 곧 동물의 죽음과 연결되므로 올바른 윤리의식과 직업정신도 필요합니다. 또 동물의 습성에 따라 고려해야 할 점이 많아서 관련 지식과 경험을 쌓는 것도 중요합니다. 재활훈련에 필요한 장비는 대부분 직접 제작하는데, 늘 끊임없이 고민하고 노력합니다. 재활을 마친 동물들이 자연으로 돌아가기 위해서도 생태학적 전문 지식이 요구됩니다. 야생동물 재활관리사가 되고 싶은 친구들이 있다면 꼭 도전해보시길 바랍니다.



## Activity ② 동물권과 동물복지

“왜 우리는 돼지를 고기로만 생각하고, 생명이 있는 존재로 보지 않는 걸까요?” 영화 <잡식가족의 딜레마>는 이러한 현대인의 딜레마를 정면으로 다루는 영화입니다. 소, 돼지, 닭 등 가축을 공장에서 대량 생산하기 시작한 것은 인류 역사에서 얼마 되지 않습니다. 유럽에서는 19세기 산업혁명 시대, 한국에서는 1980년대부터 본격적인 공장식 축산이 시작됐는데요. 공장식 축산은 환경오염, 동물학대, 물 부족, 신종 전염병 창궐 등 많은 사회문제를 낳고 있습니다. 그렇다면 공장식 축산의 대안은 무엇일까요? 오늘은 <잡식가족의 딜레마>를 통해 동물권과 동물복지에 대해 생각해 보는 시간을 가져봅시다.



제공: 시네마달



## [난이도 하]

**실습 4.** 돼지에게 맞는 복지 환경을 마련하기 위해서는 돼지의 특성을 이해하는 것이 중요합니다. 우리는 돼지에 대해 얼마나 알고 있나요? OX 퀴즈로 맞춰봅시다.

번호	질문	O / X
1	돼지는 잡자는 곳과 웅변 보는 곳을 구분하지 않는다.	X
2	돼지들이 입에 지푸라기를 물고 시끄럽게 울면서 뛰어다니는 것은 차가운 바람이 불어올 거라는 신호다. (예전에는 농부들이 돼지의 행동을 보면서 날씨를 예상함.)	O
3	돼지는 사람보다 더 다양한 맛을 느낄 수 있다. (짬뽕맛과 쓴맛을 잘 못 느낌.)	X
4	돼지는 다른 돼지와와 접촉을 좋아하고, 무리생활하며 위계질서를 형성한다. (무리생활에서의 관계를 잘 살피서 다치지 않도록 하는 것이 중요함.)	O
5	돼지들은 둔해서 움직이는 것을 좋아하지 않는다. (돼지들은 호기심이 많고 지루한 것을 싫어함.)	X
6	새끼돼지는 태어나자마자 젖을 찾기 전에 엄마 얼굴로 가서 인사한다.	O
7	돼지들은 땀샘이 없어서 여름에는 진흙 목욕으로 체온을 조절한다.	O
8	돼지는 사람의 얼굴을 알아보고, 말도 알아듣는다.	O
9	돼지는 개보다 냄새를 더 잘 맡는다.	O
10	돼지는 매우 좁은 시야를 갖고 있다. (돼지의 시야는 310°)	X

### Teacher's Guide.

돼지는 지저분하고 우둔하며 먹을 것만 밝힌다는 속설과 다르게 매우 영리하고 활동적이며 깨끗한 것을 좋아하는 동물입니다. 돼지의 인지능력은 개나 침팬지, 돌고래, 어린이아이 등과 비슷한 수준입니다. 그래서 다른 돼지들과 사람, 물체를 구분하고 상대의 의도를 파악하며, 장기 기억력과 시간관념이 있어 미래를 대비할 줄도 압니다. 또한 돼지는 개성과 감정, 자의식이 있으며, 창조적 놀이를 즐기고 사회성과 교감능력도 뛰어난 편입니다.



## [난이도 중]

**실습 5.** 영화 <잡식가족의 딜레마>에서는 공장식 축산과 대안적 축산 방식이 비교되어 나옵니다. 다음의 표를 보면서 두 가지 방식에서의 돼지 삶의 질을 별점으로 평가해봅시다.

공장식 축산	돼지 삶의 질	대안적 축산
☆☆☆☆☆ 매우 좁음 밀집도가 매우 높음 격리생활 철제바닥 심한 소음 인공조명	주거공간	☆☆☆☆☆ 아주 넓지는 않음 밀집도가 낮음 무리생활 흙바닥 자연적 소음 자연조명
☆☆☆☆☆ 유전자 조작 사료	식생활	☆☆☆☆☆ 유기농 쌀겨와 도토리묵 찌꺼기를 발효한 사료, 야생초, 밀싹, 당근풀 등
☆☆☆☆☆ 끊임없는 살충제와 항생제 주입 밀폐된 공간	청결 상태	☆☆☆☆☆ 지푸라기로 관리 자연 환기
☆☆☆☆☆ 없음	놀이도구와 야외활동	☆☆☆☆☆ 지푸라기와 밀밭 등
☆☆☆☆☆ 높은 스트레스로 면역력 감퇴 아픈 돼지는 수의사가 안락사시킴 스트레스를 받은 돼지들이 서로 공격하는 것을 막기 위해 이빨과 꼬리를 자름 전염병이 돌 때 밀집도가 높아서 피해가 큼	건강과 안전 관리	☆☆☆☆☆ 자연주의 병에 걸렸을 때 의료 조치를 못 할 수도 있음 새끼 수태지는 마취 없이 전통적 방식으로 거세 전염병이 돌아도 밀집도가 낮아서 상대적으로 피해가 적음
모두 몇 개의 별을 받았나요? ____ 개	종합적 평가	모두 몇 개의 별을 받았나요? ____ 개

#### Teacher's Guide.

동물의 삶의 질에 대한 관점에서 현재의 축산 방식을 평가하는 활동입니다. 항목마다 별점을 주는 방식으로 학생들의 참여를 유도할 수 있습니다. 감독의 말에 따르면, “한국에서 유통되는 돼지고기의 99.9%가 공장식 축산, 나머지 0.1%가 대안적 축산” 방식으로 생산됩니다. 대안적 방식이라고 해서 돼지 입장에서 완벽한 것은 아닙니다. 두 가지 방식을 이분법적으로 대조하기보다는 다른 대안을 찾을 수 있도록 유도하면 좋습니다. 국내에서는 2012년부터 동물복지 축산농장 인증 제도를 도입해 운영 중입니다. 이는 동물이 본래의 습성 등을 유지하면서 정상적으로 살 수 있도록 관리하는 축산농장을 인증하는 제도인데요, 현재 7개의 축종(산란계(2012년), 양돈(2013년), 육계(2014년), 한우·육우, 젓소, 염소(2015년), 오리(2016년))를 대상으로 확대·시행하고 있습니다. 2018년 말 기준으로 가축 사육농장 중 동물복지 축산농장 비율은 산란계 11.7%, 육계 3.8%, 양돈 0.2%, 젓소 0.1%로, 아직 그 비율이 높지 않습니다.



## [난이도 상]

**실습 6.** 우리 주변에서 동물원료를 사용해 만든 제품들을 찾아보고, 대안적인 생산방법은 없는지 이야기해봅시다.

우리 주변의 제품	사용된 동물원료	대안적 생산방법
햄버거, 돈가스, 치킨, 햄, 소시지 등 육류 가공품, 우유, 치즈 등 유제품	닭, 소, 돼지 등 가축	콩으로 만든 고기
젤리와 추잉 캔디	돼지의 젤라틴 (돼지껍데기에서 추출한 콜라겐을 가열해 얻는 유도 단백질)	식물성 재료로 만든 젤리
모피 코트	여우, 늑대, 호랑이, 곰, 사자 등의 산 채로 뽑은 털	숨이나 인공섬유로 만든 깃털
울, 실크, 뿔단추	울은 양털, 실크는 누에고치 (양털을 빠르게 깎는 과정에서 양이 다 치거나 피부가 드러나기도 함. 실크는 살아 있는 누에를 그대로 삶아 만듦.)	인공섬유나 대체품
가죽 제품 (허리띠, 가방, 신발 등)	뱀, 악어, 소, 말, 고래 등의 가죽	인공가죽이나 가죽 느낌이 나는 식물성 성분
겨울 패딩/이불	양, 거위, 오리, 닭 등의 털	숨이나 인공 충전재, 털같이 중이거나 도축된 새의 털
화장품	보습 효과가 있는 콜라겐과 글리세린 성분은 돼지 연골이나 돼지 지방 추출물, 립스틱이나 아이섀도 등의 붉은 색은 연지벌레 추출물	레몬 스킨, 꽃잎 추출물, 아보카도 오일 등 천연 성분
메이크업 브러시	다람쥐의 꼬리털	인조털
비누, 주방세제, 핸드워시, 치약 등	보습 작용을 위해 동물성 오일 사용	식물성 원료와 식물성 화학성분

**Teacher's Guide.**

인간의 편의를 위해 얼마나 다양한 제품에 동물이 사용되는지 찾아보면서 동물을 상품이 아닌 생명으로 바라보고, 윤리적 소비에 대해 생각해보는 활동입니다. 대안적 생산방법은 대부분 동물원료 사용을 줄이고 인공이나 식물성 재료로 대체하는 것입니다. 대체재를 찾기 어려운 경우 인터넷 검색을 통해 조사해보도록 유도할 수 있습니다. 한편, 동물원료를 합성섬유 등의 인공물로 대체할 경우 오히려 미세플라스틱과 같은 환경오염을 증가시킴으로써 동물권을 위협할 수 있다는 점에서 되도록 천연재료를 찾아볼 것을 권합니다.



### [난이도 상]

**실습 7.** 영화의 엔딩 장면에서 감독이 돼지의 기본권에 대해 질문하자, 대안 축사 농부는 “맘대로 먹고 자야지, 기분 좋게”라고 대답합니다. 동물권을 침해하지 않으면서 인간과 동물이 평화롭게 공존하기 위해 우리가 할 수 있는 일을 생각해봅시다.



제공: 시네마달

- 동물로 만든 제품 사지 않거나 줄이기
- 육식 비율을 줄이고 채식 비율 높이기
- 동물복지 기준을 지키는 축산농장 제품 이용하기
- 패스트푸드 먹지 않기
- 생태주의 농장 방문하기, 동물과 친해지기
- 동물을 사고팔지 않기
- 동물을 인간을 위한 구경거리로 대하지 않기
- 동물권을 보호하고, 동물학대 금지법 만들기
- 동물을 때리거나 버리지 않기, 실험하거나 학대하지 않기
- 유기동물 입양해 키우기
- 동물을 아끼고 사랑하기
- 생태도로 만들기
- 일회용 쓰레기 줄이기
- 지구온난화 줄이기(석유 사용 줄이기 등)

#### Teacher's Guide.

작지만 학생들이 실천할 수 있는 대안들부터 사회 제도적 차원의 대안까지 다양한 아이디어가 나올 수 있도록 유도합니다.



## 나가면서

지금까지 영화 <잡식가족의 딜레마>를 통해 동물권과 동물복지에 대해 알아보았습니다. 수업을 마무리하면서 동물권의 의미를 생각해 보면 좋습니다. 여러분은 ‘세계동물권리선언’에 대해 들어본 적이 있나요? 1948년 UN 세계인권선언이 선포되고 30년 후인 1978년에 유네스코가 ‘세계동물권리선언’을 선포합니다. 이 선언에 따르면, “모든 동물은 평등하게 생존할 권리, 존중될 권리를 가지며, 어떠한 동물도 학대 또는 잔혹행위의 대상이 되어서는 아니 된다”고 규정합니다.

동물권의 관점에서 동물을 바라보는 것은, 인간의 목적에 따라 동물권을 인정하는 것이 아니라 동물이 독립된 생명의 주체로서 가지는 기본적인 권리(생존의 권리, 존중될 권리, 학대나 고통으로부터 자유로울 권리)를 인정하는 것입니다. 인간이 동물을 존중하는 것은 인간이 다른 인간을 존중하는 것과 다르지 않습니다. 비슷한 맥락에서 미국의 흑인 여성 소설가 앨리스 워커는 이렇게 말합니다. “흑인이 백인을 위해 창조된 것이 아닌 것처럼, 여자가 남자를 위해 창조된 것이 아닌 것처럼, 동물도 인간을 위해 창조된 것이 아니다.” 이처럼 동물권 존중은 인간에게 보장된 천부인권을 동물에게로 확대 적용하기 위한 개념입니다. 동물권의 관점에서 보면, 인간도 동물의 일부이지요. 이러한 권리를 모든 생명체가 동등하게 누리게 하는 힘은 무엇이고, 또 동등하게 누리지 못하게 하는 힘은 무엇일까요? 결국 생명을 대하는 우리의 태도 문제가 아닐까요? 이런 점에서 동물의 권리에 관심을 갖는 것은 다른 인간의 권리, 그리고 동식물 등 모든 생명체의 권리에 관심을 갖는 일과 연결되어 있습니다.



#### [동물권/동물복지/생태주의 관련 영화]

- 〈폼포코 너구리 대작전〉(1994, 119분, 일본, 전체 관람가)
- 〈작별〉(2001, 81분, 한국, 전체관람가)
- 〈어느 날 그 길에서〉(2006, 97분, 한국, 전체 관람가)
- 〈플라스틱, 바다를 삼키다〉(2016, 100분, 미국 · 영국 · 홍콩, 12세 이상 관람가)
- 〈옥자〉(2017, 120분, 한국 · 미국, 12세 이상 관람가)

#### [동물권/동물복지/생태주의 관련 책]

- 황윤 지음, 『사랑할까, 먹을까: 어느 잡식가족의 돼지 관찰기』, 휴, 2018
- 최혁준 지음, 『고등학생의 국내 동물원 평가 보고서』, 책공장더불어, 2014
- 찰스 무어, 커샌드라 필립스 지음, 이지연 옮김, 『플라스틱 바다: 지구의 바다를 점령한 인간의 창조물』, 미지북스, 2013
- 멜라니 조이 지음, 노순옥 옮김, 『우리는 왜 개는 사랑하고 돼지는 먹고 소는 신을까: 육식주의를 해부한다』, 모멘토, 2011
- 마크 베코프 지음, 윤성호 옮김, 『동물권리 선언: 우리가 동물의 소리에 귀 기울여야 하는 여섯 가지 이유』, 미래의 창, 2011
- 최원형 지음, 방상호 그림, 『환경과 생태 쫓아는 10대』, 풀빛, 2019
- 손주현 지음, 『동물원에서 만난 세계사』, 라임, 2019

#### [동물구조/동물보호 관련 기관/단체/회사]

- 환경부 [me.go.kr](http://me.go.kr)
- 농림축산식품부 [mafra.go.kr](http://mafra.go.kr)
- 국립생태원 [nie.re.kr](http://nie.re.kr)
- 그린피스 [greenpeace.org/korea](http://greenpeace.org/korea)
- 동물구조119 [119ark.org](http://119ark.org)
- 동물자유연대 [animals.or.kr](http://animals.or.kr)
- 한국동물구조관리협회 [karma.or.kr](http://karma.or.kr)
- 한국조류보호협회 [bird.or.kr](http://bird.or.kr)
- 한국동물보호연합 [kaap.or.kr](http://kaap.or.kr)
- 한국로드킬예방협회 [krpa.co.kr](http://krpa.co.kr)
- 환경운동연합 [kfem.or.kr](http://kfem.or.kr)

#### [국내 야생동물구조관리센터]

- 서울시야생동물센터 [www.seoulwildlifecenter.or.kr](http://www.seoulwildlifecenter.or.kr)
- 낙동강하구예코센터 야생동물치료센터 [www.busan.go.kr/wetland/ndemap02](http://www.busan.go.kr/wetland/ndemap02)
- 대전 야생동물구조관리센터 [www.dwrc.or.kr](http://www.dwrc.or.kr)
- 울산대공원 야생동물구조관리센터 [www.ulsanpark.com/institution/institution01\\_8.php](http://www.ulsanpark.com/institution/institution01_8.php)
- 인천광역시 보건환경연구원 [www.incheon.go.kr/ecopia/EC010505](http://www.incheon.go.kr/ecopia/EC010505)
- 광주광역시 보건환경연구원 [www.gwangju.go.kr/hevi](http://www.gwangju.go.kr/hevi)
- 강원대학교 야생동물구조센터 [www.wmrc.co.kr](http://www.wmrc.co.kr)
- 경기도 동물위생시험소 [www.gvs.gg.go.kr](http://www.gvs.gg.go.kr)
- 충북 야생동물센터 [www.wildlife-center.kr](http://www.wildlife-center.kr)
- 충남 야생동물구조센터 [www.cnwarc.modoo.at](http://www.cnwarc.modoo.at)
- 전북 야생동물센터 [www.facebook.com/jbwrc](http://www.facebook.com/jbwrc)
- 경상북도 산림자원개발원 야생동물구조센터 [www.gbforest.go.kr](http://www.gbforest.go.kr)
- 경상대학교 동물의료원 [www.gamc.gnu.ac.kr](http://www.gamc.gnu.ac.kr)
- 제주야생동물구조센터 [www.wildlife.jejunu.ac.kr](http://www.wildlife.jejunu.ac.kr)



## 두근두근 영화학교 #03

기획 | 영상미디어센터 미디어엑트

집필 | 김지현, 김수지, 장문정, 경희령, 정은지

편집 | 김송이

교정 | 최인희

자문 | 정은지, 김금주

디자인 | 디자인불

인쇄 | 천일문화사

발행일 | 2021년 3월

펴낸 곳 | 영상미디어센터 미디어엑트

주소 | 서울시 마포구 서강로 9길 52 동북이세빌딩 3층

전화 | 02-3141-6300

홈페이지 | [www.mediact.org](http://www.mediact.org) / [www.gocinemaschool.org](http://www.gocinemaschool.org)

후원 | CJ CGV



ISBN 979-11-969926-1-3 (43680)

이 책은 CJ CGV의 후원을 받아 미디어엑트에서 청소년 영화교육을 목적으로 연구, 발행한 것으로  
사전 서면 동의 없이 영리 목적의 활용을 금합니다.