

한 학기 한 권 읽기



서유재

【기억을 훔치는 추억 상점】 활동지



읽기 전 활동 | 예측하기

표지 보고 예상하기



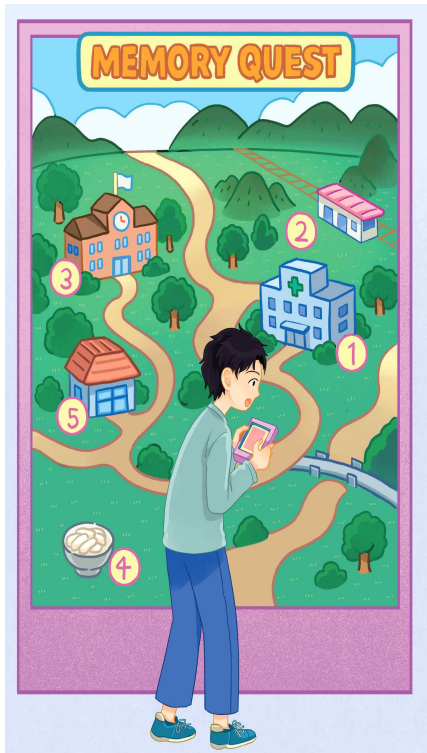
앞표지를 참고하여 이야기의 배경이 되는 장소에서 어떤 이야기가 펼쳐질지 해시태그의 내용인 ‘공감’, ‘성장’, ‘판타지’의 단어를 활용하여 써 보세요.

뒤표지에서 말하는 ‘메모리 퀘스트’ 게임기에는 어떤 비밀이 숨겨져 있을지 상상해서 써 보세요.

읽기 중 활동 | 내용 이해하기 ①

책 속의 주요 내용을 읽고, 아래의 물음에 자신의 생각을 써 보세요.

- ✦ “단, 조건이 하나 있다. 이 게임은 행복한 사람에게만 공짜란다. 진지하게 물을 테니 신중하게 생각해 보고 대답해야 한다.” (15쪽)
- ✦ “자기 딸은…… 이제 행복할 수 없으니까. 가면 아저씨는 다른 애들이 행복한 게 싫은 거야. 그래서 우리들의 행복한 기억을 빼앗으려는 거야.” (87쪽)
- ✦ “내가 불행하다고 남의 행복을 뺏는 건 아니지. 그건 아주 못된 짓이지.” (88쪽)



● 가면 아저씨가 아이들에게 ‘메모리 퀘스트’라는 게임기를 공짜로 나눠 준 진짜 이유는 무엇인지 써 보세요.



● 나에게 ‘메모리 퀘스트’가 생긴다면 어떻게 사용할지 상상해 보고, 글로 옮겨 보세요.



● 가면 아저씨처럼 자신이 불행하다고 남의 행복을 뺏는 행위는 옳지 않습니다. 누군가 가면 아저씨의 아픔에 진심으로 공감해 주었다면 어땠을까요?
여러분도 타인의 아픔에 공감해 본 경험이 있다면 구체적으로 써 보세요.



읽기 중 활동 | 내용 이해하기 ②

 기훈과 친구들은 잃어버린 기억을 되찾는 과정에서 자신에게 소중한 가치가 무엇인지 재확인하고 서로의 아픔에 진심으로 공감하며 이전과 달라진 모습을 보입니다. 책 속의 내용을 떠올리며, 아래의 빈 칸에 알맞은 내용을 작성해 보세요.

인물 변화	기훈	수진	봉구
이전 모습	가난으로 불행하다고 여기며, 축구 경기에서 돋보이기 위해 독주하는 경우가 많음.	모범생이며, 부유한 환경 속에서 아무 걱정 없이 행복하게만 보임.	 _____ _____ _____
다른 모습	행복한 기억을 떠올리며 만족할 줄 알고, 위기 상황에서 봉구에게 공을 패스함.	 _____ _____ _____	아지트를 마련하고, 위기 상황에 대비하는 치밀함을 보임.
인식 변화	“잘했어, 기훈아!” 민재가 엄지를 척 세워 주었다. 가슴이 울컥했다. (157쪽)  독주하던 기훈이 위기 상황에서 봉구에게 공을 패스하자, 민재도 친구의 변화를 인정해주며 기훈을 존중하는 태도로 달라짐.	수진도 그렇게 힘들었을 때가 있었구나. 그런데도 행복하다고 했던 거구나. 수진이가 좀 달리 보였다. 나보다 훨씬 의젓한 누나 같았다. (137쪽)  _____ _____ _____ _____ _____ _____	“적을 속이려면 나부터 속이라고 했어. 너희들 모르게 따라와서 계속 숨어 있었지. 난 백업이잖아.” (113~114쪽) 봉구는 알면 알수록 관찰은 녀석이다. (121쪽)  _____ _____ _____ _____ _____ _____

책 속에서 등장인물들은 타인의 행복한 기억을 훔치는 가면 아저씨에게 맞서 사라진 기억을 되찾기 위해 여러 가지 방법을 생각해 냅니다. 여러분도 가면 아저씨를 물리칠 또 다른 방법을 떠올려 보고 구체적으로 작성해 보세요.

가면 아저씨를 물리칠 방법

1. 가면 아저씨의 가게에 불을 내서 모든 장비를 태워 버린다.

2. 가면 아저씨를 납치한다. (이후 방법은 생각 중.)

3. 가면 아저씨에게 최면을 건다. (...)

-봉구

1. 소연이처럼 예쁜 딸을 입양하게 한다.

2. 고양이나 강아지를 선물해서 마음을 부드럽게 만들어 준다.

-수진

★가면 아저씨에게 더 이상 다른 아이들의 행복한 기억을 빼앗지 말라고 설득하는 소연의 목소리와 영상을 담아 선물한다.

-기훈

나의 해결 방법



기훈은 투명 망토 같은 메타 원단을 덮어쓰고 가면 아저씨의 정체를 밝히려 합니다. 여러분에게 메타 원단이 생긴다면 어떻게 사용하고 싶은지 써 보세요.



읽기 후 활동 | 생각 나누기 ①

자신의 잘못을 뉘우친 가면 아저씨는 아이들로부터 행복한 기억을 선물 받고, 그 답례로 아이들의 나쁜 기억을 없애 주려고 하는데 기훈은 이를 거절합니다. 여러분이라면 어떤 선택을 할지 생각해 보고 구체적으로 써 보세요.

“너희들의 나쁜 기억을 내가 다시 가져올까 하는데 어떠냐? 아직 어린 너희들이 감당하기엔 힘든 나쁜 기억들이 너무 많더구나. 그걸 내가 가져가면 한결 가볍게 살아갈 수 있지 않을까?” (…)
 “나쁜 기억도 좋은 기억도 다 저의 추억이고 경험이니깐요.” (169~170쪽)



책 속 가면 아저씨의 행복한 기억과 나쁜 기억의 내용을 살펴보고, 여러분에게 행복한 기억과 나쁜 기억은 무엇인지 떠올려서 작성해 보세요.

행복한 기억	나쁜 기억
 아이를 내려다보며 행복해서 어쩔 줄 모르는 아저씨의 얼굴이 지금보다 훨씬 젊어 보였다. (…) 세상에 부러울 게 없이 행복해 보였다. (84~85쪽)	 “차승원 뇌신경과학자, 딸과 함께 다리 추락 사고…… 딸은 사망” 경기도 은하마을에서 발생한 교통사고로 차승원(39, 뇌신경과학자) 씨가 딸을 잃고 본인은 골절 및 얼굴 화상을 입었다. (104쪽)

읽기 후 활동 | 생각 나누기 ②

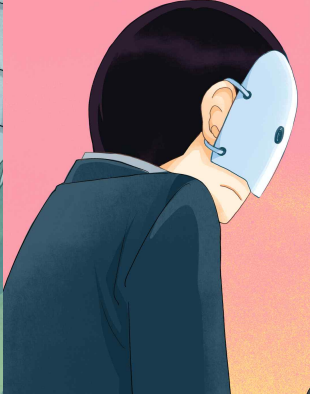
기억을 편집할 수 있다면 우리는 더 행복해질까?

AI 혁명으로 불리는 첨단 과학 기술이 인간의 기억을 마음대로 바꿀 수 있다면 우리는 변형된 기억으로 본래의 ‘나’를 잃을 수도 있습니다. 책 속에서는 ‘메모리 퀘스트’라는 게임기를 통해 아이들의 기억이 삭제되거나 왜곡되는 상황을 보여 주었는데 기사문에서도 첨단 과학 기술로 인간의 생각을 조종할 수 있는 현실을 다루고 있습니다. 아래의 내용을 바탕으로 우리가 생각해 볼 문제점과 해결 방안을 작성해 보세요.

『기억을 훔치는 추억 상점』	기사문
“그걸로 아이들의 뇌파를 조종한 거죠?” “그래, 맞다. 이건 뇌파 증폭 송수신기야. 이미 며칠 전부터 작동을 시작했지. 지금도 이 장치는 아주 강력한 뇌파를 쓰고 있어. 작용 범위는 일단 이 동네지만 앞으로 더 확장할 거야. 이 장치의 영향을 받아 너희는 기억이 왜곡되고 감정 조절을 못 하게 될 거야. 결국엔 자기 통제력을 잃게 되어 서로를 미워하고 의심하고 싸우면서 나처럼 지옥을 살게 되겠지. 진짜 슬픔과 고통이 원지도 알게 될 테고 말이다.” (152쪽)	“두뇌 조종 무기” (전략) 뇌파는 어떤 생각이나 동작을 하려 할 때 나타나는 특정 주파수다. 이를 전기신호로 바꿔 인공지능(AI)으로 분석하면 시각·청각·언어·감정을 읽어낼 수 있다. 문제는 이런 기술이 무기로 쓰일 수 있다는 점이다. 중국은 2015년부터 뇌 프로젝트를 가동하며 두뇌 조종을 무기화하고 있다. 2018년에는 “방대한 뇌파 데이터 시스템을 구축하면 사람의 감정 상태를 본인도 모르게 바꿀 수 있다”며 “미래전쟁은 대뇌피질에서 시작될 것”이라고 주장했다. (중략) 미국도 두뇌 조종 연구에 심혈을 기울이고 있다. ▶ 고두현, “두뇌 조종 무기”, 한국경제, 2021년 12월 19일.
문제점  _____ _____ _____ 해결 방안 (예: 인공 지능 시대에 비판적인 사고력으로 기계가 대신할 수 없는 인간만의 고유한 가치를 강조, 인간에게 소중한 가치인 자신과 타인의 존재를 인정하고 공감하기 등.) _____ _____ _____	

✍️ 응원 편지 쓰기 | 문장력 쑥쑥

📖 ‘현우 형’과 ‘가면 아저씨’는 뒤늦은 사과와 용서로 서로 힘들어 하고 있습니다. 진심 어린 사과를 하고 싶은 현우 형과, 용서를 해 주려는 가면 아저씨의 마음을 짐작하여 여러분이 두 사람에게 응원의 편지를 써 보세요.

현우 형	가면 아저씨
	
“그날 이후로 여길 지날 때마다 용서를 빌었어. 사고가 나던 순간을 한 번도 잊은 적 없어. 생각날 때마다 괴로웠고, 악몽도 꿔. 그래서 빌었어. 미안하다고. 용서해 달라고.” “난 용서받지 못할 거야.” (114쪽) “너무 무서워서 그랬어요. 잘못했어요. 용서해 주세요.” (116쪽)	“안다. 하지만 나는 사과 필요 없다.” (115쪽) “사고가 나던 순간 우리 분명히 서로의 얼굴을 봤다. 그렇지? 그런데도 넌 숨어서 나타나지 않았어. 난 네게 용서를 빌러 올 시간을 줬다. 하지만 넌 끝내 오지 않았지.” (116쪽) 아저씨의 마음이 조금은 복잡해진 걸까? 사과도 용기가 필요하지만, 용서는 더 큰 용기가 필요한 것 같았다. (118쪽)
✉️ 현우 형(오빠)에게 ✍️	✉️ 가면 아저씨에게 ✍️



알쏭달쏭 우리말 사전 | 어휘력 쑥쑥

책 속에 표현된 어휘의 의미를 이해하고, 이를 활용하여 짧은 문장으로 글짓기를 해 보세요.

【어휘】 농락하다.

남을 교묘한 꾀로 휘어잡아서 제 마음대로 놀리거나 이용하다. 새장과 고삐라는 뜻에서 나온 말이다.

[책 속의 표현]

그러다 공을 받아 전력으로 질주했지만 금방 민재에게 공을 빼앗겼고 민재의 화려한 발놀림에 **농락당하다**가 지쳐서 벌렁 드러누워 숨을 헐떡였다. (21쪽)

[짧은 글짓기]

【어휘】 안절부절못하다

마음이 초조하고 불안하여 어찌할 바를 모르다.

[책 속의 표현]

그럴 때마다 가면 아저씨는 떨어진 물건이 부서질까 봐 **안절부절못**하고 이리 뛰고 저리 뛰며 물건을 받았다. (80쪽)

[짧은 글짓기]

【어휘】 감정 이입

자연의 풍경이나 예술 작품 따위에 자신의 감정이나 정신을 불어넣거나, 대상으로부터 느낌을 직접 받아들여 대상과 자기가 서로 통한다고 느끼는 일.

[책 속의 표현]

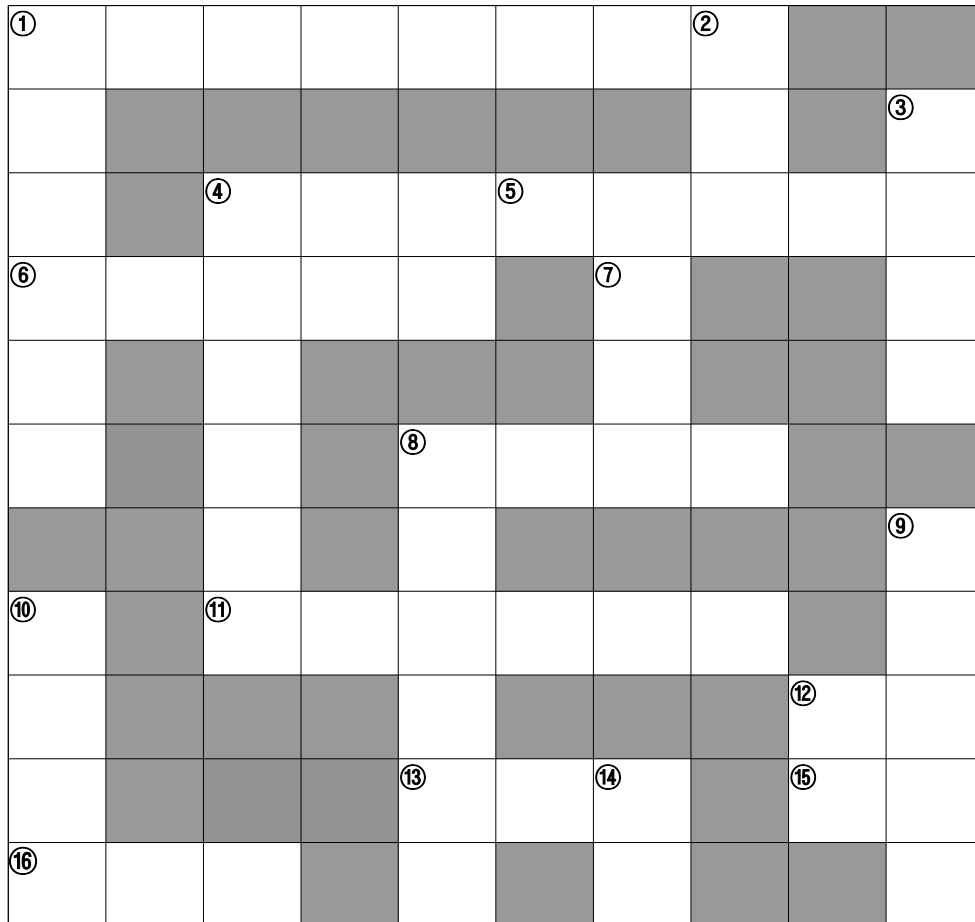
“아무래도 가면 아저씨는…… 딸을 잃은 것 같지? 만약 그렇다면 가면 아저씨가 너무 불쌍하잖아.”

수진이는 금방 **감정 이입**이 돼서 슬픈 눈빛으로 말했다. (87쪽)

[짧은 글짓기]

두리번 낚말 퍼즐 | 인지력 쑥쑥

책 속의 내용을 바탕으로 낚말 퍼즐을 풀어 보세요.



가로 열쇠

- ① 뇌파를 조종하는 송수신기.
- ④ 가면 아저씨와 소연의 교통사고가 일어났던 다리 이름.
- ⑤ 가면 아저씨가 아이들로부터 빼앗으려고 한 기억.
- ⑥ 기훈과 봉구가 가입한 동아리.
- ⑧ 투명 망토와 같은 역할의 발명품.
- ⑪ 가면 아저씨가 행복한 아이에게만 공짜로 나눠 준 게임기의 이름.
- ⑫ 가면 아저씨의 딸 이름.
- ⑬ 기훈이 삼촌의 성과 이름.
- ⑮ 꺼병하고 둔하지만 착하며, 고양이를 키우는 친구의 이름.
- ⑯ 봉구가 키우는 반려 동물의 종류.

세로 열쇠

- ① 가면 아저씨의 원래 직업.
- ② 주인공의 이름.
- ③ 가면 아저씨의 가게 이름.
- ④ 뇌파 증폭 송수신기의 안테나를 멈추게 축구공 역할을 한 물품.
- ⑦ 가면 아저씨의 성과 이름.
- ⑧ 비밀의 방에서 훔쳐 온 기억 저장 장치의 이름.
- ⑨ 기훈의 삼촌이 일하는 장소. OO연구소.
- ⑩ 가면 아저씨와 소연이 당한 사고.
- ⑭ 기훈이 좋아하는 여자 친구의 이름.

【정답】

① 뇌	파	증	폭	송	수	신	② 기		
신							훈		③ 추
경		④ 청	운	교	⑤ 행	복	한	기	억
⑥ 과	학	동	아	리		⑦ 차			상
학		주				승			점
자		전		⑧ 메	타	원	단		
		자		모					⑨ 로
⑩ 교		⑪ 메	모	리	퀘	스	트		봇
통				세				⑫ 소	연
사				⑬ 이	준	⑭ 수		⑮ 봉	구
⑯ 고	양	이		브		진			소