

디지털 텍스트 평가 기준에 대한 독자의 인식 연구

김지연 고려대학교

- I. 서론: 연구의 필요성 및 목적
- II. 이론적 배경
- III. 연구 방법
- IV. 자료 분석 결과
- V. 결론 및 제언

I. 서론: 연구의 필요성 및 목적

요즘 인터넷 상의 글을 읽고 댓글을 다는 건 매우 일상화된 일이다.¹ 뿐만 아니라 최근 SNS에는 ‘공감’, ‘좋아요’, ‘추천’ 등과 같이 호감을 표시하는 기능도 보편화되고 있다. 그만큼 디지털 텍스트를 통한 양방향 의사소통이 활발해지고 있다는 것이다. 이제 필자들은, 자신의 글을 읽고 있는 독자들의 실제적인 반응을 더 쉽게 접할 수 있다. 그렇다면, 독자들은 어떠한 글을 ‘잘 쓴 글’이라고 생각할까. 그리고 이 생각은 이전에 종이에 쓰인 글을 읽을 때와 동일한 것일까.

이 연구는 독자들이 디지털 텍스트를 평가할 때 어떠한 요소에 주목하는지, 기존의 문서 텍스트 평가 기준과 어떤 점에서 차이가 있는지를 살펴보기 위해 기획되었다. 컴퓨터로 대표되는 디지털 기기가 널리 보급되면서 디

1 KISA(2013)에 따르면, 우리나라 인구의 82.1%가 인터넷을 사용하며, 이들 중 91.0%가 모바일 기기를 사용해 장소 구분 없이 인터넷에 접속하고 있다. 인터넷 사용자들은 인터넷을 ‘자료·정보 획득(91.3%)’, ‘이메일·메신저 등의 커뮤니케이션(85.5%)의 목적으로 활용하고 있다 응답하였는데, 이는 ‘디지털 텍스트 읽기/쓰기’와 깊은 관련을 맺고 있다.

지텔 텍스트의 생산이 급속도로 증가하였다. 또한 인터넷의 발달은 디지털 텍스트 유통에 지대한 영향을 미쳤다. 이제 사람들은 기존의 아날로그 텍스트보다 디지털 텍스트를 더 빈번하게 접하고 있으며, 이러한 변화는 필자 및 독자의 문식 실행 전반에 영향을 미치고 있다.

많은 연구자들이 전자 매체의 발달과 이것이 야기한 문식 실행의 변화에 대해 이야기하고 있다. 그러나 급속도로 변화하는 글쓰기 공간과 플랫폼의 변화를 실제적으로 파악하는 데에는 어려움을 겪고 있다. 현실이 변화하고 있다는 것은 분명하다. 그러나 이 변화의 구체적인 양상은 어떠한지, 이러한 변화에 현명하게 대처하기 위해서는 무엇을 교육해야 할지에 대해서는 여전히 모호한 것이 지금의 상황이다.

이 연구는 ‘디지털 원주민(Digital Native, Prensky, 2001)’으로 지칭되는 현재의 학습자들이 ‘잘 쓴 디지털 텍스트’에 대해 어떤 인식을 갖고 있는가에 대한 궁금증에서 시작하였다. 사례 연구를 통해, 실제적인 자료를 바탕으로 하여 그들이 디지털 텍스트에 대해 인식하고 평가하는 바를 분석함으로써, 이들이 생각하는 잘 쓴 글이 어떠한 조건을 갖고 있는지를 도출해 보고자 하였다.

II. 이론적 배경

디지털 텍스트는 이전의 문서 텍스트에 비해 복합양식적인 경향이 더 강하게 드러난다. 이미지, 영상 등을 첨부한 큰 용량의 문서 파일을 신속하게 전송할 수 있게 되면서, 필자가 구현할 수 있는 디지털 텍스트의 표현 범위는 더 빠르게 확장되고 있는 추세이다. 쓰기(writing)를 디자인(designing)의 개념으로 설명하는 것이 이러한 경향을 보여 주는 직접적인 예라고 할 수 있다.

디지털 텍스트 역시 문자 언어를 기반으로 하고 있으며, 송신자가 전달하고자 하는 메시지를 수신자에게 전송하는 것은 이전과 유사하다. 그러나 문자 언어가 중심이었던 이전과는 달리, 디지털 텍스트는 이미지와 영상 첨부뿐 아니라, 텍스트가 위치한 공간을 필자의 의도에 맞게 구획하고 조직하는 것이 가능해졌으며, 다른 텍스트를 불러오거나 여러 공간으로 이동하는 것도 매우 일상적인 일이 되었다. 이것은 2차원의 텍스트가 3차원의 텍스트로 진화했음을 의미하는 것이다. 아날로그 텍스트가 제한된 공간에서 의미를 전달한다면, 디지털 텍스트는 더 확장된 공간에서 기능한다. 이를 ‘복합양식’이란 측면에서 설명할 수 있는데, 이 맥락에서 볼 때, 텍스트의 분석이나 평가 역시 다른 차원에서 이루어질 필요가 있다.

사람들이 글을 쓰기 시작한 이래, 필자들의 관심은 ‘어떻게 하면 더 좋은 글을 쓸 수 있을까.’에 집중되어 왔다. 좋은 글에 대한 정의는 학자와 이론에 따라 다양하게 정의되지만,² 쓰기 평가 구인 설정 연구, 평가자의 인식 연구 등에 힘입어 점점 구체적인 실체를 밝혀 가고 있는 중이다. 또 선행 연구를 바탕으로 하여 다양한 쓰기 평가 기준도 개발되어 있다. 그러나 앞서 언급한 것처럼, 텍스트의 성격이 단일 양식에 가까운 형태에서 다층적인 복합 양식의 형태로 옮겨가게 되었다. 바로 이 시점에서 좋은 텍스트의 요건에 대해 다시 생각해 볼 필요가 있다. 앞으로의 필자들은 하얀 종이에 검은 잉크로 글을 쓰기 보다는, 더 다채로운 글쓰기 공간(Bolter, 2001)에서 다양한 도구와 방식으로 텍스트를 생산하게 될 것이기 때문이다.

2 ‘좋은 글’의 정의와 ‘쓰기’의 중핵적 구인(서수현, 2008:18 재인용)

이론의 변화	‘좋은 글’의 정의	‘쓰기’의 중핵적 구인
형식주의 쓰기 이론	수사론 지식을 반영하여 정확하게 쓴 모범적인 글	글의 형식적 측면
인지주의 쓰기 이론	역동적으로 의미를 구성하는 개인의 사고 과정을 나타내는 글	필자의 상호작용
사회 구성주의 쓰기 이론	담화 공동체와의 상호작용을 통해 완성해 나가는 글	담화 공동체와의 상호작용

III. 연구 방법

1. 연구 참여자

이 연구는 매체에 익숙하고 관심이 많은 디지털 필자이자 독자, 즉 디지털 원주민을 대상으로 계획되었다. 이 연구에는 서울 소재 A대학의 국어교육과 전공과목인 ‘매체언어교육론’을 수강하는 3, 4학년 학생들이 동참하였다.

연구 참여자 선정 작업은 전통적으로 쓰기 평가에 영향을 미치는 요인으로 언급되는 평가자의 ‘지식’과 ‘경험’을 고려하여 이루어졌다. 선정 과정에서 가장 먼저 고려했던 조건은 이들이 ‘디지털 원주민’이어야 한다는 것, 동료 평가를 진행할 수 있을 정도의 ‘작문 이론 지식과 작문 경험’이 있어야 한다는 것이었다.

이 과목을 수강하는 학생은 디지털 매체와 매체 언어 교육에 관심을 갖고 있으며, 국어교육학을 전공으로 하는 예비교사로서 일반 대학생들과 비교하여 볼 때, 작문 이론 지식이나 평가 경험이 많은 편이라 할 수 있다. 또한 이들은 전부 20대 초중반의 대학생으로, 디지털 텍스트를 평소 익숙하게 접하고 있으며, 참여자 전원이 스마트폰을 소유하고 능숙하게 사용하고 있었다. 즉, 블로그 등의 SNS나 인터넷 게시판, 댓글을 일상적으로 사용하는 숙련된 필자이자 독자인 것이다.

이제까지 작문 평가자에 대한 연구는 주로 교사를 대상으로 이루어졌다. 이는 교사들이 작문 평가의 일선에서 활동하는, 지식과 경험이 많은 전문가라는 전제를 바탕으로 한 것이다. 그러나 디지털 텍스트의 경우, 디지털 이주민에 가까운 교사를 전부 평가자로 설정하는 데에는 다소 무리가 따른다. 서수현(2012)에 따르면, 평가자는 평가의 신뢰성을 높이기 위해 훈련을 받아야 하는 대상이 아니라 평가라는 사회적 행위 과정 속에서 끊임없이 고민하고 의사 결정을 하는 주체라고 할 수 있다. 그러한 측면에서 볼 때, 연구자

는 실제적으로 디지털 텍스트를 자주 접하는 문식 실행자로서의 독자 검필자가 이 연구에 필요하다고 판단하였다. 연구를 기획하면서 그에 적합한 집단을 섭외하고자 하였으며 탐색 결과, 지금의 연구 참여자들을 선정하였다. 연구 설계를 마친 다음, 이들에게 본 연구의 목적과 취지, 필요성을 설명하였으며, 각자의 텍스트 자료를 사용하기 위한 허가 및 자필의 연구 참여 동의서를 받았다. 그리하여 총 30명의 참여자의 섭외를 완료하였다.

2. 자료 수집 및 분석 방법

이 연구의 참여자 전원은 ‘자기소개’를 주제로 디지털 텍스트를 작성하고, 이에 대한 동료 평가를 수행하였다. 이 과제를 수행하기 전, 참여자들에게 과제의 목적과 함께 전체 연구 과정에 대한 설명을 진행하였다. 참여자들이 작성한 텍스트는 신설한 게시판³에 업로드하였으며, 인터넷 접속이 가능한 공간에서 모두의 글을 자유롭게 읽고 댓글을 달 수 있도록 하였다.

참여자들은 전원이 작성한 디지털 텍스트를 읽고, 순위 평가를 진행하였다. 1위부터 5위까지 선발한 다음, 그 텍스트를 해당 순위로 왜 선발하였는지에 대한 이유와 근거를 기술하도록 하였다. 필요할 경우, 평가자의 추가 면담을 진행하였다. 이들에게 텍스트 각각의 개별 점수가 아닌, 순위를 제시하도록 한 이유는 평가 결과의 신뢰도를 높이기 위해서였다. 점수 채점을 위해서는 사전에 정교한 평가 기준을 제시하고 평가자 훈련을 실시하여 평가자 간의 신뢰도를 조정하는 작업이 선행되어야 한다. 이 연구에서는 그 대신, 평가자 전원에게 동일한 글쓰기를 수행하도록 하여 과제에 대한 이해도를 높였으며, 전원(30명)이 평가하게 함으로써, 평가자들에게 그들이 느끼는

3 이 연구에서는 연구 참여자들에게 가장 익숙한 포털 N사의 블로그 메모 게시판을 활용하였다. 참여자 전원이 해당 포털사의 아이디를 가지고 있었으며, 개인별 빈도 차이는 있었으나 참여자 전원이 N사 아이디를 현재 사용하고 있었다.

더 좋은 글을 ‘선발’하도록 안내하였다. 그리하여 평가 결과가 가져올 수 있는 오류를 최소화하고자 하였다. 수집한 평가 결과는 순위별로 가산점을 배점하여 합산하였다.

평가자들이 제작한 자료는 동료 평가와 함께 텍스트 분석도 실시하였으며, 평가자들의 평가 근거 자료들은 모두 문서 자료로 변환하여 문장 단위로 나누어 분석하고 분류하였다.⁴ 평가자들이 어떠한 요소를 고려하여 글을 선발하였는지를 키워드별로 분석하여 정리하였으며, 언급 빈도에 따라 평가 기준을 추출하고 분류하였다. 다음은 동료평가 의견을 분석한 예이다.

표 1. ‘필자4’에 대한 평가자의 동료평가지 분석의 예

01: (디지털 텍스트) 자기소개는 형식을 막론하고, <u>‘가독성’</u> 이 가장 중요하다고 생각한다.	독자 고려 중요, 상대적으로 자유로운 형식.
02: 내용 면에서는 소개하는 사람의 성향에 따라서 많이 보여 줄 수도, 적게 보여 줄 수도 있으며 그 <u>범위에 대해서는 존중받을 필요가 있다고</u> 생각하기 때문이다.	자기 노출 정도, 글의 분량에 대해서는 다소 관대함. 필자의 개성이 강조됨.
03: 많은 학생들이 사진과 텍스트를 복합적으로 사용했지만, (이 글의 경우) 폰트와 크기의 선택 및 자간이 읽는 사람의 눈을 힘들게 하지 않고, 사진과 텍스트의 비율이 적절하다.	텍스트의 심미성 고려. 편집에 대한 고려.
04: 사진과 텍스트의 위치와 관련하여서는 두드러지는 선 없이도 사진을 오른쪽, 텍스트를 왼쪽 혹은 그 반대로 배열한 부분과 사진을 같은 크기로 편집하여 나열한 부분에서 <u>정렬된 느낌</u> 을 받을 수 있어서 좋았다.	디자인 영향이 높아짐 → 이미지 삽입의 영향.
05: 또한, 목차가 따로 없이도 세부내용을 ‘접는’ 형태를 이용하여 전체적인 내용이 한눈에 들어오게 한 점을 긍정적으로 생각한다.	스크롤을 내리며 글을 읽어야 하는 상황 고려 → 편집.

이렇게 분류, 분석한 자료는 질적 연구 방법을 통해, 항목을 분류, 요약화하고 결과를 종합하는 과정을 반복하여 거쳤다. 이 연구에서 수집한 모든 자료는 질적 연구 분석 프로그램인 Nvivo10을 활용하여 정리하였다.

4 이를 위해, 모든 자료는 문장별로 번호를 매겨 정리하고, 각 문장이 함의하는 바를 분석하였다. (표 1) 참조.

IV. 자료 분석 결과

각 평가자의 평가지를 수합하고 여기에 기재된 점수를 합산하여 다음과 같은 결과를 얻었다. 순위는 가산점을 합산하여 산출하였으며, 추가 정보로 전체 30명의 평가자 가운데 몇 명이 해당 필자를 선정하였는지도 기재하였다.⁵

표 2. 텍스트 순위 평가 합산 결과

	1위	2위	3위	4위	5위	선정자
필자1	2	2	5	4	3	16
필자2	4	4	0	1	2	11
필자3	3	1	2	3	3	12
필자4	3	1	1	4	2	11
필자5	0	6	2	0	1	9
필자6	1	1	5	1	3	11
필자7	1	3	2	2	1	9
필자8	3	0	2	2	0	7
필자9	4	0	0	1	1	6
필자10	1	1	4	0	1	7

* 단위: 명

평가자는 모두 자신의 평가 결과에 대한 이유와 근거를 제시하였으며, 앞서 상술한 바와 같이 이 평가 내용을 중심으로 평가자들이 디지털 텍스트 평가 기준을 무엇으로 설정하고 있으며, 실제 텍스트에 어떻게 적용하고 있는지를 분석하였다. 이 장에서는 평가자의 평가 의견과 평가 대상 텍스트 분

5 30명 가운데 22명이 1명 이상에게 선정되었으며, 6명 이상에게 선정된 필자는 10명으로, <표 2>에 그 결과를 기재하였다. 전체 필자 30명 가운데 8명은 아무도 선정하지 않았다.

석을 통해 도출한 내용을 기술하도록 한다.

1. 유머와 재미



그림 1. '필자1'의 텍스트 서두

〈그림 1〉은 ‘필자1’⁶이 제작한 텍스트의 서두이다. 위의 텍스트는 평가 결과 가장 좋은 점수를 받았다. 평가 대상이 된 텍스트는 동료/교사 평가를 전제하고 작성된 것으로, 일반적으로 소통되는 글보다 경직된 맥락 속에서 쓰인 것이었다. 그러나 다수의 평가자들이 글을 평가하는 데 있어 ‘유머’의

6 〈표 2〉에서 밝힌 대로, 필자 번호는 평가 결과 순으로 지정하였다. 즉, ‘필자1’은 전체 평가 결과에서 가장 높은 점수를 받은 필자를 지칭한다.

측면을 상당 부분 고려하고 있었으며, 이는 텍스트의 평가 기준으로 ‘글의 재미’를 큰 비중으로 다루고 있음을 의미한다.⁷

그러나 평가자들이 글의 ‘재미’만을 고려한 것은 아니다. ‘필자1’의 글은 유머가 있다는 평가와 함께, 정확하고 구체적인 정보를 전달하고 있다는 평가 역시 받았다. 이것은 기존의 인쇄매체 글쓰기에서도 중요하게 간주되었던 평가 기준이다. 즉, 디지털 텍스트에서도 여전히 기존의 평가 기준이 주효하게 작용한다는 것이다. 그러나 이전과 달라진 점이라면, 인터넷을 기반으로 통용되는 디지털 텍스트의 경우, 독자의 관심과 흥미를 고려한 부분이 ‘좋은 글’의 요건으로 좀 더 비중 있게 자리 잡았다는 것이다. 그 대표적인 요소로 ‘유머’를 든 것이다.

‘필자1’은 인터넷 공간에 공해 요소로 간주되는 스팸 광고 글을 패러디했다는 “반전 매력”을 평가자들에게 긍정적으로 인정받았다. 흥미로운 지점은 이 필자가 패러디한 글의 성격이다. 기존에 의미 있게 받아들여지는 글이 아니라 많은 이들이 싫어하고 꺼려하는, 심지어 삭제나 신고의 주 대상이 되는 글을 패러디함으로써, 독자로 하여금 “즐겁다(평가자1)”, “지루하지 않다(평가자2).”는 인상을 심어 준 것이다. 광고글의 목적은 제품의 장점을 더 선명하게 알리고 소비자의 구매 욕구를 불러일으키는 것이다. 특히, 스팸 광고 글은 이러한 점이 더 과장되어 드러나는데, 이것이 자기소개에 적용되면서 독특한 유머를 만들어 내는 한편, 자기소개의 목적 또한 잘 반영하고 있었다.

2. 창의성

창의성은 학자에 따라 다양한 정의가 있으나, 창의성 평가 구인으로 사

7 분석 대상이 된 평가 자료는 30명의 총 180매(원고지 기준) 정도의 분량이었는데, 여기에서 ‘재미’, ‘유머’, ‘웃음’, ‘미소’란 단어는 총 41회 언급되어 가장 빈도가 높았다. 문장 단위 분석을 통해 이렇게 하위 항목에서 상위 항목으로 기준 항목을 추출하고 통합하는 과정을 거쳤다.

용할 수 있을 만큼 충분히 정확한 것은 아직 존재하지 않는다(Wilson *et al.*, 2012). 즉, ‘창의성’이란 말은 학계와 교육현장에서 빈번하게 사용되는 개념이나 아직 학계에서 분명하게 정의된 개념이라 할 수 없다. 이에 Lai & Viering(2012)은 창의성에 대한 다양한 정의들을 정리하여 ‘개인 또는 집단이 사회적으로 유용하고 새로운 산출물을 만들어 낼 수 있는 적성, 과정, 환경의 상호작용’이라고 요약하였으며, Sternberg(2006)는 창의성의 자원이 되는 지적 능력 중에서 특히 중요한 세 가지 지적 기능으로 종합적 기능(synthetic skill), 분석적 기능(analytic skill), 실용-맥락적 기능(practical-contextual skill)을 들었다. 종합적 기능은 새로운 방법으로 문제를 보거나 전통적인 사고의 범주를 벗어날 수 있는 지적 능력이며, 분석적 기능은 자신의 아이디어 중에서 추구할 가치가 있는 것과 없는 것을 인식할 수 있는 지적 능력이고, 실용-맥락적 기능은 다른 사람에게 자신의 아이디어의 가치를 설득할 수 있는 능력이라고 할 수 있다(KICE, 2013: 57 재인용).

매체가 발달하면서, 표현역이 확장되었고 필자들은 이전과 다른 다양한 시도를 해 볼 수 있게 되었다. 이 과정에서 많은 필자들이 이전 독자들에게 익숙한 잡지, 텔레비전 등과 같은 기성 대중매체의 형식을 재매개(Bolter, 1997)해 왔다. 인터넷 상에 존재하는 디지털 텍스트 가운데 ‘창의적’이라고 평가되는 글에서 종종 발견되는 부분인데, 실제 독자들이 ‘창의적’이라고 느끼는 지점은 이러한 장르의 ‘창의적 전이’에서 오는 경우가 많다. ‘평가자9’는 앞선 ‘필자1’의 글을 “독특하고 참신하다.”고 평가하였는데, 이것은 ‘필자1’의 글이 이전에 볼 수 없는 새로운 장르라서가 아니라, 기존의 장르를 자신의 목적에 맞는 새로운 형태로 변용하였기 때문에 내린 것이다. 다시 말해, ‘필자1’은 이 과제를 통해 ‘실용-맥락적 기능’을 발휘했던 것이다. 이외에도 평가자들에게 두루 좋은 평가를 받은 글 가운데에는, 기성 잡지나 신문의 형식을 빌거나 다큐멘터리 등의 방송 일부를 패러디한 것도 있었는데, 다 이러한 변용의 예라 할 수 있다.



옷을 다 입힌 후에는 기름을 두른 팬에 부쳐주시면 됩니다.
여기서 주의할 점은 너무 오래 팬 위에 올려두면 안된다는 거예요~~!!
너무 오래 두면 금방 타버리거든요.....
불판위에 너무 오래두면 전이 타듯이
저도 **다툼이 깊어지면 회복이 불가능**해 지는 경향이 있어요.
그래서 다툼이 일어난 직후 어떻게든 해결을 보기 위해 노력해요.
제가 잘 못한 부분은 **빠르게 사과**를 하고 **용서를 구하며**
이유를 모를 다툼에서는 제가 잘못된 부분을 알리고 노력하는 편이에요.
하지만 일방적 비방이나 너무 오래 지속되는 다툼에서는 제속이 타들어가고 회복 불가능ㅠㅠ
(물론 이런 경우는 거의 없어요ㅋㅋㅋ)

그림 2. '필자5'의 텍스트 일부

위의 <그림 2>는 자신의 이름을 활용하여, '○○전 만들기'라는 제목으로 작성한 자기소개 텍스트이다. 평가자들은 이 텍스트에 대한 주된 평을 '창의적이다.'로 밝히고 있으며, 요리 포스팅(posting)을 응용하여 자신의 성격을 음식의 양념이나 조리과정에 대입한 방식이 '새롭고 신선하게' 보였다는 평이 많았다.

이밖에도, 긍정적인 평가를 받은 작품들은 '창의적이다.', '새롭다.', '신선하다.', '아이디어가 좋다.' 등의 평가가 매우 중요한 기준으로 작용함을 알 수 있었는데, 이는 표현 수단이 확대됨에 따라, 그만큼 텍스트 역시 이전과 다른 새로운 방식의 시도로 독자를 유인하는 것이 중요한 가치가 되었음을 방증한다.

3. 시각적 조화

인쇄 매체 중심의 글쓰기가 ‘문자’ 언어의 표현을 중심으로 이루어졌다면, 인터넷 기반의 디지털 매체를 활용한 글쓰기는 다른 양상을 띠는 것이 사실이다. 이에 대해 정현선(2009: 102)은 “매체가 발달하면서 언어가 표현할 수 없는 것을 보완하기 위해 이미지가 함께 쓰이거나, 반대로 이미지가 표현할 수 없는 것을 보완하기 위해 언어가 사용되는 등 언어와 언어 이외의 기호가 일정한 관계를 맺으며 하나의 텍스트를 구성하여 의미를 생성하는 현상이 많아졌다.”고 지적하며, “사진을 포함한 글을 쓰는 것처럼, 특성이 다른 두 가지 언어와 기호의 상호 보완을 통해 보다 효과적으로 의미를 표현하는 일이 기술적으로 간편하고 쉬워졌기 때문”으로 그 이유를 밝히고 있다.

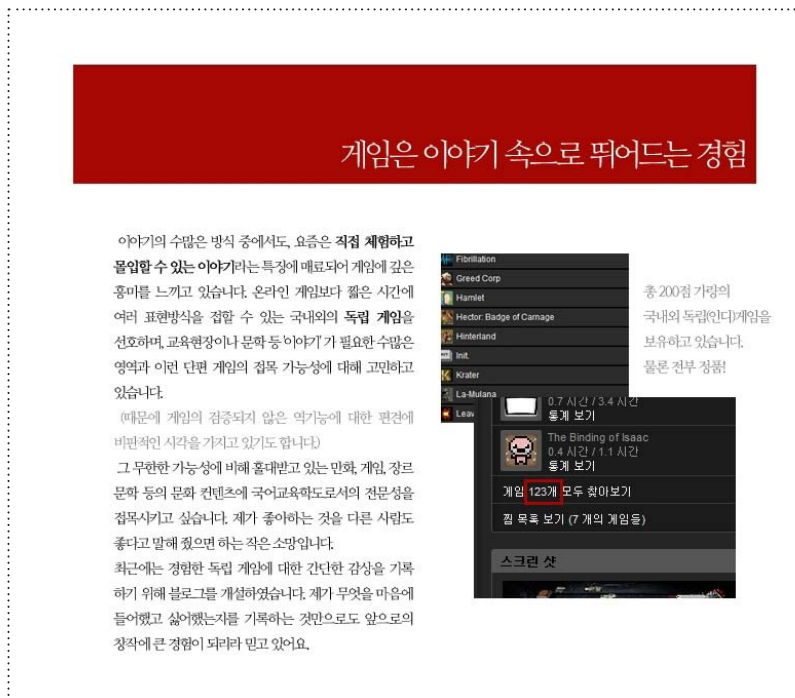


그림 3. '필자7'의 텍스트 일부

〈그림 3〉의 텍스트는 매체 조작에 매우 능숙한 필자가 제작한 것으로, 별도의 이미지 편집 프로그램을 사용하여 텍스트를 제작한 다음, 그래픽 파일로 저장하여 게시판에 업로드한 것이다. 소제목과 텍스트의 레이아웃, 이미지 편집 등이 준전문가 수준으로 되어 있다. ‘필자7’이 운영하는 게임 블로그에 대한 이야기와 함께 글과 텍스트의 편집 방향이 매우 잘 어울렸다는 평가를 받았다. 구체적인 평가자들의 예는 다음과 같다.

- 1) “군더더기 없이 깔끔해서 가독성이 높았습니다. 시각 디자인, 웹 디자인, 게임 등에 관심이 많다는 자기 자신을 매체 표현에서부터 잘 보여 주고 있는 것 같았습니다.” - ‘평가자8’
- 2) “포스팅을 클릭하자마자 잡지를 펼쳐 든 느낌이었습니다. 때문에 잡지를 읽듯이 쉽게 읽어 내려갈 수 있는 좋은 형식 구성이었습니다. 글씨체나 색의 구성 역시 잘 정리되어 가독성이 매우 높았습니다.” - 평가자16
- 3) “고전적인 글씨체를 사용해서 텍스트의 전체적인 느낌이 진지했다. 내용도 진지한 내용으로 구성되어 있었기 때문에 글씨체를 잘 선택한 것 같다.” - ‘평가자30’

평가자들은 글의 내용과 함께, 디지털 텍스트의 시각적인 편집과 디자인에도 관심을 기울이고 있었다. 이때 고려하는 것은, 보기 좋은지, 가독성을 높이고 있는지, 내용과 분위기가 잘 매치되는지 등이었다. 이것으로 볼 때, 이제 ‘쓰기’ 영역의 ‘기능’ 항목에도 ‘표현과 고쳐 쓰기’뿐 아니라 ‘전달과 유통’이 제시될 필요가 있다(정현선, 2009: 103). 즉, 텍스트의 내용과 함께 이것이 출판(publish)되었을 때 게시되는 형태에 대한 고민이 필요하다는 것이다. 이는 복합양식 문식성에 대한 실제적인 적용 사례로 볼 수 있는데, 다음 ‘필자2’의 예는 이보다 더 극단적인 방식으로 드러난다. 이 텍스트는 간단한 한줄 문장과 10쌍의 이미지로 이루어져 있으며, 〈그림 4〉의 예는 그중 한 쌍이다.

남들이 예상하는 내 열람실 이용 모습



실제 내 열람실 이용 모습



그림 4. '필자3'의 텍스트 일부

일명 '잘방'⁸이라고 불리는 이미지를 조합하여 만든 자기소개이다. 타인이 생각하는 나와 실제의 나를 보여 주는 이미지를 대조하여 배열하였는데, 독자가 스크롤을 내리며 글을 읽는다는 것을 고려하여, 대조적인 이미지를 상하로 배치하였다. 문자 텍스트의 양이 현저하게 적음에도 불구하고 다수의 평가자는 이 자기소개에 매우 긍정적인 평가를 하였다. 구체적인 평가의

8 '잘림 방지'의 줄임말이다. 사진이나 동영상 전용 게시판에 사진이나 동영상이 아닌 글을 올렸을 경우 삭제되는 것을 방지하기 위해 내용과 아무런 상관없는 사진이나 동영상을 올리는 것을 말한다. '잘방용 사진'은 바로 이런 용도로 사용되는 사진이나 동영상을 말한다. 최근에는 글에 첨부된 이미지를 통칭하는 말로도 사용되고 있다(김기란·최기호(2009), 『대중문화사전』, 현실문화연구).

견은 다음과 같다.

- 1) 텍스트 맥락에 맞는 센스 있고 적절한 사진을 배치했다는 점, 그리고 인터넷을 좀 돌아다니거나 활동을 해 본 사람들이라면 알겠지만 이른바 ‘짤방’으로서 유행한 사진들을 적절히 활용했다는 점이 장점입니다. …… 화제의 사진들을 적절히 활용했다는 점에서 필자가 최근 매체에 대한 정보력이나 접근성 측면에서 선두를 달리고 있을지도 모르겠다는 생각을 했습니다. - ‘평가자19’
- 2) 자기소개를 여러 장의 사진들로 구성한 점, 그리고 실제 자신의 모습과 남들이 예상하는 자신의 모습을 대비시켜 자신을 소개한 점이 아주 창의적이고 좋았습니다. 몇 줄의 글보다 몇 장의 사진으로 자신을 소개하면서 더 효과적으로 자신을 알릴 수 있다고 보았습니다. - ‘평가자21’
- 3) 독자가 바로 이해할 수 있게 단순화시켜 표현해서 오류를 최소화하고 시각적 자극이 곧 웃음을 자아낼 수 있는 2단계적 구성이 참신했다. 또 마지막에 ‘그런 반전 있는 여자’라는 글이 실린 사진으로 주제를 드러내며 자신의 인간적 매력을 발산함으로써 내용에서의 진실성을 놓치지 않았다. - ‘평가자25’

디지털 텍스트의 경우, 글뿐 아니라 다른 양식의 표현이 다양하게 사용되는데, 여기에서 독자들은 전하고자 하는 메시지가 분명하게 드러나는 텍스트에 대해 긍정적인 평가를 내리고 있음을 알 수 있다. 물론, 이 텍스트에 대하여 “구체적인 정보가 부족하다.”, “단편적인 내용만이 전달되었다.” 등의 평가도 있었으나, 기본적으로 이 텍스트가 독자들에게 전달하고자 하는 메시지와 이미지를 충분히 전달하고 있으며, 텍스트 전체가 매우 조화롭게 구성되어 있다는 것에 동의하고 있었다.

4. 대중성

평가자들은 디지털 텍스트가 가져야 하는 조건 중의 하나로 더 많은 사

람들의 마음을 움직이는 공감대 넓은 글이 되어야 한다는 점에 주목하고 있었다.

디지털 텍스트에 대한 논의에서 가장 많이 언급되는 것은 텍스트를 생산하는 새로운 도구와 텍스트가 유통되는 달라진 환경에 대한 것이다. 그렇다면, 이렇게 달라진 도구와 환경은 텍스트를 읽는 독자에게 어떠한 영향을 미치는지 생각해 보아야 할 것이다. 이 연구에서 평가자들은 디지털 텍스트가 인터넷에 게시되면 더 많은 사람들에게 읽힐 것을 전제하고 글을 평가하고 있었는데, 그런 이유로 글에서 전달하고자 하는 메시지와 주제가 얼마나 잘 전달되고 있는가에 주목하는 한편, 그 내용이 “더 많은 사람에게 공감을 불러일으킬 수 있는가.”에도 관심을 갖고 있었다. 물론, 이 가치는 디지털 글 쓰기뿐만 아니라, 인쇄매체 글쓰기에서도 유효한 것이나 여기에서 집중하는 것은 이 ‘공감’의 범위가 지정된 독자를 넘어서 대중의 범위까지 확장된다는 사실이다. 평가자들은 ‘만약 더 많은 사람들이 이 텍스트를 읽었을 때’를 전제하는 경우가 많았는데, 이는 디지털 텍스트가 유통되는 공간을 고려한 것이다. 왜냐하면, 디지털 독자들은 공감의 행위를 넘어 이를 공유하고 유통하는 기능 역시 담당하기 때문이다. 이는 Rosenbaum(2011)이 이야기한 독자의 큐레이팅 행위와도 깊은 관련을 맺는다. 즉, 공감을 많이 얻은 글은 그만큼 확산 속도가 빨라지며, 더 많은 독자에게 읽힌다는 것을 의미한다. 그러므로 많은 이들의 공감을 불러오기 위해서는 그만큼 구체적인 정보와 묘사가 필요하며, 그것이 독자로 하여금 충분히 이해할 수 있을 만큼 자세하고 실제적이어야 한다.

‘필자2’가 작성한 텍스트는 자신의 장래희망에 대해 언급하고 그 노력의 과정을 기술하는 것으로 내용을 구성하였다. 다양한 사진 이미지와 구체적인 경험의 묘사는 읽는 이로 하여금 필자가 자신의 꿈을 위해 어떤 노력을 기울여 왔는지를 좀 더 현실적으로 파악할 수 있게 한다. 디지털 텍스트의 특징 중 하나는, 분량 제한이 없고 하이퍼링크를 통해 다른 텍스트로 확장 가능하다는 것이다. 필자는 그 점을 충분히 이해하고, 텍스트를 작성하였

으며 3개의 소재목을 사용하여, 이를 구조화하였다.

‘필자4’는 ‘접기/펼치기’ 기능을 활용하여 텍스트를 구성하였는데, 이 기능은 창을 길게 여닫을 수 있는 것으로 참고 자료나 글을 덧붙이는 데 유용한 기능이다. 해당 게시판이 가진 세부 기능을 잘 파악하고 효율적으로 활용할 수 있는 필자라고 할 수 있다. 이 기능을 바탕으로 필자는 자신에 대한 내용을 더 많이 전달하였으나, 분량은 부담 없는 수준을 유지할 수 있었다. 평가자들은 이 기능의 활용에 대해 매우 긍정적인 반응을 보였다. ‘평가자 9’는 평가 전반에 대해 “가장 중요한 것은 역시 글의 구성과 내용”이었는데, “내용이 흥미롭고 참신하며 진심이 담겨 있을수록 시선이 많이 갔으며 이와 함께 매체가 잘 어우러질 때 기억에 오래 남았다.”고 답하였다. 즉, 다양한 매체가 활용된다 하더라도, 이것이 조화를 이루지 못하고, 전달하고자 하는 메시지에 조력하지 못한다면 그 역시 의미가 없다는 것이다. 이것은 박인기(2010)가 언어중심주의적 교육과정의 전통으로 인해 국어교육에서 ‘소통현상’과 ‘언어능력’의 괴리가 드러나고 있음을 지적한 것처럼, 앞으로의 국어교육이 확장된 매체 환경에서 학생들에게 어떠한 능력을 교육해야만 하는지에 대한 시사점을 남겨주는 부분이다.

V. 결론 및 제언

이 연구는 현재 활발하게 소통되고 있는 디지털 텍스트를 독자들이 어떻게 평가하는지를 살펴보기 위해 계획되었다. 관련 자료를 수집하고 검토해 본 결과, 독자들은 변화한 글쓰기 환경에 맞게 소통성에 초점을 맞추어 텍스트를 평가하고 있었다. 특히, 이전에는 잘 발견되지 않았던, 유머나 재미, 창의성, 시각적인 디자인 등에 대해 신중히 고려하는 모습이 나타났으며, 또한 글을 읽고 나서 자신이 필자의 생각에 얼마만큼 공감할 수 있는지를 중

요하게 생각한다는 것도 알 수 있었다. 그리고 이것이 평가 요소로는 이 텍스트가 더 확장된 독자, 즉 대중에게 어떻게 받아들여질지를 고민하는 것으로 드러났다. 공감의 지점이 댓글이나 워인 글로 발현되며, 그것이 새로운 소통으로 전이되어 나타난다는 것도 확인할 수 있었다.

하지만, 이 연구에서 다룬 디지털 텍스트는 이제까지의 문자 언어 중심의 텍스트보다는 다층적이고 복합양식적인 특징을 가지고 있으나 인터넷 게시판이라는 한정적인 공간에서 수행된 연구라는 제한이 여전히 남아 있다. 또한 연구 참여자들은 디지털 원주민이자 국어교육과를 전공하는 학생들로, 그들이 제작하고 평가한 텍스트는 기존에 유통되고 있는 일반적인 텍스트보다 글의 수준이 높고 각각의 수준 편차가 크지 않았다. 그래서 이전의 쓰기 평가와는 다른 측면에서 바라볼 수 있었다는 장점은 있으나 쓰기 평가의 기본적인 요소에 대해서는 소홀하게 다루어진 면이 있었다. 그러므로 이번 연구에서 추출된 요인들 바탕으로 하여 디지털 텍스트 평가 구인을 좀 더 체계화하고 이를 교육내용으로 변환하기 위한 방안에 대한 연구가 후속적으로 이루어져야 한다. 또한 복합양식 텍스트의 범위가 다양한 만큼, 텍스트의 특성에 대한 추가적인 연구와 논의가 필요할 것이다.

평가자들과의 의견을 분석한 결과, 지금의 디지털 독자들은 문자 언어 중심의 인쇄매체 텍스트와 디지털 텍스트를 분리해서 생각하는 경향이 있었다. 그리하여 그들은 디지털 텍스트가 인쇄매체에 비해 생산성이 높고 확산 속도가 빠른 점 때문에 그만큼 신중함이 적어졌지만, 독자들의 흥미를 끌고, 가독성을 높이기 위한 필자의 노력은 증가했다고 인식하고 있었다. 역으로 독자로서도 그 노력을 중요하게 여기고 있었다. 이 부분은 ‘디지털’ 텍스트의 특성이기보다는 ‘인터넷’을 기반으로 하는 확산성이 높은 텍스트란 점에 주목한 것이다. 이것은 지금의 디지털 필자들이 독자를 더 구체적으로 인식하고, 그들이 읽기 좋은 텍스트를 생산하고자 노력하고 있음을 보여 준다.

음성 언어든, 문자 언어든 인간의 소통을 위해 존재한다. 의사소통 환경의 변화는 점차 참여자들 간의 상호 작용이 자연스럽게 편리한 방향으로 전

개되고 있다. 국어교육에서 지향하는 쓰기 교육 역시 이러한 변화와 궤를 같이 해야 할 것이다. 이 연구는 그러한 고민의 일환에서 진행되었으나 ‘디지털 텍스트의 평가 기준’을 보다 일반화하기 위해서는 다양한 디지털 인터페이스, 다양한 작문 과제와 상황, 다양한 장르, 다양한 평가자에 대한 검토가 필요하다. 또한 대단위의 양적 연구 또한 병행되어야 한다. 이 연구는 그에 다가가기 위한 기초적이고 부분적인 작업이자, 작은 발걸음이라 할 수 있을 것이다.

* 본 논문은 2014. 2. 5. 투고되었으며, 2014. 2. 7. 심사가 시작되어 2014. 2. 28. 심사가 종료되었음.

참고문헌

- 교육과학기술부(2011), 『국어과 교육과정』, 교육과학기술부 고시 제2011-361호, 교육과학기술부.
- 권순희(2003), 「하이퍼미디어 시대의 의사소통 양상의 표현교육」, 『텍스트언어학』 15, 한국텍스트언어학회, pp. 75-108.
- 김대행(2007), 「매체 환경의 변화와 국어교육의 방향」, 『국어교육학연구』 28, 국어교육학회, pp. 5-36.
- 김성희(2008), 「인터넷 매체언어의 교육 내용 연구: 문화적 소통에 대한 참여를 중심으로」, 『새국어교육』 79, 한국국어교육학회, pp. 55-77.
- _____(2012), 「생태학의 관점에 따른 인터넷 매체언어 교육 내용의 비판적 고찰」, 『국어교육학연구』 43, 국어교육학회, pp. 99-123.
- 김승중(2004), 「전통적 글쓰기와 디지털 시대의 글쓰기」, 『국어문학』 39, pp. 5-28.
- 박승희(2005), 「디지털 텍스트와 새로운 의사소통에 관한 연구—글쓰기와 읽기를 중심으로」, 『한국사상과 문화』 31, pp. 343-363.
- 박인기(2010), 「국어교육과 매체언어문화」, 『국어교육학연구』 37, 국어교육학회.
- 박현정(2009), 「전자매체 시대의 글쓰기 지도 방안—이미지 단락을 이용한 이야기 만들기를 중심으로」, 『배달말교육』 30, 배달말교육학회, pp. 145-177.
- 서수현(2008), 『요인 분석을 통한 쓰기 평가의 준거 설정에 대한 연구』, 고려대학교 박사학위논문.
- _____(2012), 「쓰기 평가 협의 과정에서 나타난 평가자의 인식 연구」, 『국어교육학연구』 44, 국어교육학회.
- 육현진(2010), 「컴퓨터 글쓰기의 쓰기 교육과정 반영 방안에 관한 사례 연구」, 『청람어문교육』 41, 청람어문교육학회, pp. 209-239.
- 임천택(2007), 「컴퓨터 글쓰기에 대한 비판적 담론 고찰」, 『새국어교육』 75, 한국국어교육학회, pp. 311-336.
- 정현선(2009), 「디지털 시대 글쓰기에 있어 ‘표현 도구’와 ‘매체 특성’ 이해의 필요성」, 『어문학』 106, 한국어문학회, pp. 99-130.
- 주창윤(2003), 『영상 이미지의 구조』, 나남출판.
- KISA(2013), 『2013년 인터넷이용실태조사』, 방송통신위원회·한국인터넷진흥원.
- KICE(2013), 『핵심역량 계발을 위한 교과 교육과정 및 교수·학습/교육평가 개선 방안 탐색 세미나 연구자료』, 연구자료 ORM 2013-79, 한국교육과정평가원.
- Bolter, J. D. (2001), *Writing Space: computers, Hypertext, and the Remediation of Print*, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, 김익현 옮김(2010), 『글쓰기의 공간: 컴퓨터와 하이퍼텍스트 그리고 인쇄의 재매개』, 커뮤니케이션북스.
- Buckingham, D. (2000), *After Death of Childhood: Growing Up in the Age of Electronic*

- Media*, Polity Press, 정현선 옮김(2004), 『전자매체 시대의 아이들』, 우리교육.
- Evans, J. (2004), 「21세기에 필요한 읽기 쓰기의 본질 변화」, in J. Evans(ed.), *Literacy Moves On: Popular culture, new technologies, and critical literacy in the elementary classroom*, London: Routledge, 정현선 옮김(2011), 『읽기 쓰기의 진화』, pp. 29-40, 사회평론.
- Kress, G. R. (2003), *Literacy in the New Media Age*, London: RoutledgeFalmer.
- Lai, E. R. & Viering, M. (2012), *Assessing 21st Century Skills: Integrating Research Findings*, National Council on Measurement in Education, Vancouver, B.C.: Pearson
- Palfrey, J. (2008), *Born Digital*, Basic Books, 송연석·최완규 옮김(2010), 『그들이 위험하다』, 서울: 갤리온.
- Porter, J. (2002), "Why technology matters to writing: A cyberwriter's tale," *Computers and Composition* 20, pp. 375-394.
- Prensky, M. (2001), "Digitalnatives, digitalimmigrants," *On the Horizon* 9(5), pp. 1-6
- Rosenbaum, S. (2011), *Curation Nation: How to Win in a World Where Consumers are Creators*, McGraw-Hill, 이시은 옮김(2011), 『큐레이션: 정보 과잉 시대의 돌파구』, 명진출판사.
- Sternberg, R. J. (2006), "The nature of creativity," *Creativity Research Journal* 18, 1, pp. 87-98.
- Wilson, M., Bejar, I., Scalise, K., Templin, J., William, D., & Torres Iribara, D. (2012), "Perspectives on methodological issues," In P. Griffin, B. McGaw, & E. Care(Eds.), *Assessment and teaching of 21st century skills*, pp. 67-141, New York, NY: Springer.

디지털 텍스트 평가 기준에 대한 독자의 인식 연구

김지연

이 연구는 독자들이 디지털 텍스트를 평가할 때 어떠한 요소에 주목하는지, 기존의 문서 텍스트 평가 기준과 어떤 점에서 차이가 있는지를 살펴보기 위해 기획되었다. 이를 위해, 디지털 원주민이자 국어교육과에 재학 중인 예비 교사 30명을 연구 참여자로 섭외하여 연구를 진행하였다. 이들은 전원이 자기소개 텍스트를 작성하고 이를 전원이 평가하였으며, 좋은 디지털 텍스트를 선발하는 데 고려한 요소를 상술하는 작업을 거쳤다. 이를 질적으로 분석한 것이 이 연구의 결과이다.

연구 참여자들은 변화한 글쓰기 환경에 맞게 소통성에 초점을 맞추어 텍스트를 평가하고 있었다. 특히, 이전에는 잘 발견되지 않았던, 유머나 재미, 창의성, 시각적인 디자인 등에 대해 신중히 고려하는 모습이 나타났으며, 또한 글을 읽고 나서 자신이 필자의 생각에 얼마만큼 공감할 수 있는지를 중요하게 생각한다는 것도 알 수 있었다. 그리고 이것이 평가 요소로는 이 텍스트가 더 확장된 독자, 즉 대중에게 어떻게 받아들여질지를 고민하는 것으로 드러났다. 공감의 지점이 댓글이나 워인 글로 발현되며, 그것이 새로운 소통으로 전이되어 나타난다는 것도 확인할 수 있었다.

핵심어 디지털텍스트, 디지털작문, 복합양식텍스트, 쓰기평가, 독자인식, 미디어리터러시, 디지털원주민

ABSTRACT

Aspects on Awareness of Readers on Evaluation Factors of Digital Text

Kim, Ji-youn

The purpose of this research is to examine aspects on reader's awareness in digital text assessment. The thirty pre-teachers joined this research. They wrote a posting and determined the ranking.

Study participants paid attention to communication possibility of the digital text. So they considered interesting, sympathy, design of text. these factors is concerned with readability.

Current digital technology needs a certain level of digital literacy, especially digital text reading and writing competence. For both this generation and the next generation, this digital literacy evaluation research is needed.

KEYWORDS digital literacy, digital text, digital writing, evaluation factor, writing assessment