

교수님과 학생들, 모.바.일.로 통(通)하였느냐?

김주원: 그 쪽이 뭘 사오든 그렇게 하셨을꺼야. 엄마가 싫은 건 그쪽이 사온 물건
이 아니라 그쪽이니까.

길라임: 알아, 그래서 나도 너네 엄마 싫어. 나도 싫다고.

김주원: 좋네, 공평하고.

길라임: 뭐?

김주원: 그 쪽이 화내는 거 이해해. 납득할 수 있어.

그럼 화는 내더라도 그쪽도 날 이해해야 하는 것 아냐?

길라임: 이해? 뭘 이해?

김주원: 설마, 아까 그 상황에서 내가 그쪽 편 들어주길 바랬던 거야?

그런 것을 바랬다면 그 쪽이 사는 세상이야 말로 동화지.

나 잠시 멧지자고 대책 없이 그쪽 편을 어떻게 들어? 그게 우리 엄마를 더
화나게 한다는 거 몰라? 난 지금 내가 할 수 있는 최선을 다하고 있어. 그
럼 그쪽도 이 정도는 참아줘야 하는 거 아냐? 나랑 만나려면 이 정도는 감
수해야 한다는 것 몰랐어? 그 정도 모를 나이 아니잖아. 내 말 틀려?

길라임: 안틀려. 네 말 맞아. 언제나 네 말은 다 맞아.

근데, 그게 다 맞는 말이라는 게 열라 아프다.

2011년 초, 온국민의 드라마로 명성을 날렸던 『시크릿 가든』의 한 장면이다. 남자
주인공(김주원)의 어머니와 대면한 이후, 정서적 갈등상황에 빠진 여주인공(길라임)
이 뱉어내는 말이다. 남자 주인공은 논리를 세워 또박 또박 맞는 말을 한다. 하지만

이혜정
서울대 교수학습개발센터
이러닝지원부 연구조교수

김윤정
서울대 교육학과 박사과정

홍영일
서울대 교육학과 박사과정

그 이성적인 멘트에 주인공은 자신의 감정과 정서를 함축적으로 전달한다. 무엇이 옳은지 인지하고 있지만, 정서는 이와 별개로 반응하기 때문이다.

우리는 어떠한 메시지를 상대방에게 전달할 때, 있는 그대로의 문자적 콘텐츠만 전달하지 않는다. 그 콘텐츠에는 메시지를 보내는 사람의 미세한 느낌이나 감정, 세밀한 뉘앙스가 담겨져 함께 전달된다. 대화가 통했다는 말은 마음이 통했다는 의미이고 눈높이에 맞게 대화했다는 것이다. 내 생각이나 주장을 일방적으로 전달하기 전에, 상대방의 입장을 고려하고 그의 상황에 맞게 배려하고 공감하는 것이다. 이렇게 마음과 마음이 만나는 대화를 하다보면 어느 새 서로가 전달하고자 하는 메시지는 상대방을 향해 흘러가게 되어있다. 위에서 내려다보는 지시적 대화로는 결코 상대방 마음의 눈높이에 맞출 수 없다. 성공적인 소통이란 신뢰와 용기를 주는 마음의 대화인데, 이러한 대화가 필요한 장(場)이 바로 교수-학습 상황이다.

최근, 학생들은 자신들만의 언어를 만들어내고 있다. 바로 모바일 기기를 활용한 실시간 대화이다. 전세계를 들쭉이게 만든 iphon, ipad의 영향으로 인해, 학습자들은 너도나도 하나씩 모바일 기기를 소유하게 되었고 언제 어디서나 모바일을 활용하여 학습을 하게 되었을 뿐만 아니라, 연예인, 정치인 등 누구와도 소통할 수 있게 되었다.

그러나, 유독 교수자와 학습자만 통하지 못하는 듯하다. 언제 어디서나 누구와도 사용하는 스마일리, 이모티콘을 교수-학습 상황에서 사용할 경우, 격이 떨어져 보이고 탈체제적으로 보인다. 이러한 이유로, 지금까지 선생님과 학생 사이의 각종 이모티콘과 스마일리, 그리고 비문(非文)적 언어 활용은 지양되어야만 하는 것으로 인식되고 있었다.

우리는 모바일 기기를 활용하여 다양한 형태의 언어를 사용하는 시대에 살고 있다. 서로 다른 언어를 사용함으로써 의사소통이 유연하지 못함을 경험하는 과도기적 시기를 지나고 있는 중이다. 이러한 모바일 커뮤니케이션 언어의 특성은 주로 비언어적 텍스트의 활용 양상에 의해 차이가 두드러진다. 본 연구는 모바일 교수-학습 상황에서 사용할 수 있는 비언어적 텍스트의 활용 수준에 따른 메시지의 특성을 확인하고 교수-학습에의 시사점을 얻고자 수행되었다.

엄지족, 그들만의 언어문화 “비언어적 텍스트”

모바일 상황의 커뮤니케이션에서는 언어적 요소뿐 아니라 비언어적 요소가 중요

한 역할을 차지한다. 모바일이라는 상황이 개입되면서 소위 엄지족들은 마이크로 블로그 등을 활용하여 실시간으로 메시지를 주고받으며, 비언어적 요소의 중요성은 더욱 강조되었다. 모바일을 활용한 교수-학습 상황에서도 실시간(synchronous)으로 게시판, 블로그, 메신저 등을 통하여 텍스트 기반의 커뮤니케이션 및 지식을 공유하게 되었다. 이 때, 즉각적인 상호반응의 특성이 텍스트와 만나게 되면서 기호의 압축과 추상을 통해 비언어적 텍스트를 탄생시켰다.

비언어적 텍스트가 자판을 두드려 문자를 생성한다는 점에서 문자적 특성(literacy)을 갖지만, 메신저처럼 동시적인 대화를 나누게 될 경우, 단순한 텍스트가 아닌 구술적 특성(orality)을 갖게 된다. 즉, 문자로 나타나는 텍스트이지만 공간에 멈추어버린 글자 자체가 전달되는 것이 아니다. 구술성은 '말하기'에 대한 것으로, 동시적이고 상황 의존적이며 감정 이입적이다. 구술성의 특징이 모바일 교수-학습 상황에 적용될 경우, 미묘한 감정 및 뉘앙스까지 섬세하게 전달하고 표현할 수 있어, 교수-학습 상황과 연결된 맥락 그대로를 전달하는 효과를 얻게 된다. 이와 반대로 문자성은 '쓰기'에 대한 특성이다. 조직적이고, 구조적이며, 개념적이고 추상적이다. 문자성의 특성상 맥락적 특성보다는 내용 및 개념 자체가 전달되는 특성이 있다.

비언어적 텍스트에서는 단순히 문자성으로만 나타날 수 없는 제 3의 특성을 지니게 된다. 구술성에서 나타나는 상황맥락 및 감정까지 함께 전달이 되며, 문자임에도 불구하고 구술성이 가진 특성을 동시에 나타낸다.

이러한 비언어적 메시지들은 여러 형태로 나타나 쓰일 수 있는데 이모티콘이나, 문장부호 활용, 그리고 문법 혹은 철자 파괴 등의 형태로 나타난다. 특히, 웃는 모습이 주류를 이루었기 때문에 스마일리(smiley)라고 불리던 이모티콘은 나라별로 다양하게 나타나고, 지속적으로 추가되고 있으며, 국내외적으로 수천 개가 개발되어 사용되고 있다.

비언어적 텍스트의 구술성, 문자성, 그리고 제 3의 특성

문자의 발명과 전자라는 매체를 사용하는 시대의 도립에 따라 1차 구술문화, 문자문화, 2차 구술문화가 구분된다(Ong, 1982). Ong(1982)은 구술문화를 1차와 2차로 나누는데, 1차 구술문화(primary orality)는 문자를 전혀 경험하지 못한 문화에서의

구술성이라고 설명한다. 여기서 ‘1차적’이란 의미는 오늘날 고도로 발달한 기술문화의 ‘2차적’인 구술성에 대한 상대적인 의미이다. 실제, 오늘날의 문명화된 대부분의 문화는 쓰기에 익숙하고 쓰기의 효과를 직간접적으로 경험하기 때문에 문자 이전 시대와 같은 일차적인 구술문화는 거의 존재하지 않는다(Ong, 1982).

Ong(1982)은 쓰기를 전혀 알지 못하였던 1차 구술문화와 쓰기에 의해 깊이 영향을 받고 있는 문자문화를 비교하는 것을 넘어, 문자를 아는 문화에서 TV, 라디오 등으로 전파되는 말, 즉 ‘기획된 구술성’을 2차 구술문화(secondary orality)로 개념화하였다. 이는 구술문화와 문자문화로부터 한 단계 진전된 개념을 제시한 것이다. 2차 구술성은 문자 문화의 영향을 받은 구술문화, 즉 아나운서의 말처럼 이미 글로도 쓸 수 있는 내용이 발화되는 말이다.

모바일을 통해 의사를 교환하는 실시간 커뮤니케이션 양식이 생성된 이후, 단순한 구술성과 문자성의 특성을 넘어, 이 두 가지 문화가 인간의 사고와 생활양식에 끼치는 영향에 대해 여러 학자들이 확장된 개념을 제시하였다. Ong 뿐만 아니라, McLuhan(1964)은 문자 이전의 시대인 구술문화, 문자문화는 Ong과 유사한 개념으로 나타내었으나, 그가 제시한 확장된 개념은 전자 문화였다. 드브레(Debray, 1992)와 윤태진(2004)은 구어중심의 세계, 문자중심의 세계, 그리고 비디오(영상) 중심세계로 구분하면서, 미디어 환경을 기준으로 각 세계를 구분하였다. 피에르 레비(Pierre Levy, 1994)는 ‘지능의 테크놀로지’에서 정신의 세 가지 축으로서 초기 구전축, 문자축, 그리고 정보-미디어축을 제시하였다. 이와 같이, 많은 학자들이 구술문화와 문자 문화를 뛰어넘어, 테크놀로지 시대의 커뮤니케이션을 위한 새로운 개념을 제시하였으나, 커뮤니케이션의 ‘동시성’이라는 시대적 패러다임의 핵심 특성에는 주목하지 않았다. 비언어적 텍스트가 커뮤니케이션의 동시성이란 맥락에서 발생하였음을 볼 때, 비언어적 텍스트의 기능적인 접근보다는 보다 근본적인 패러다임적 특성을 고려한 개념적 확장이 요구된다.

연구사례

교수학습 맥락에서의 비언어 텍스트 활용에 대한 시사점을 얻기 위해 먼저 비언어 텍스트 활용에 대한 학생들의 인식을 조사해 보았다.

비언어적 텍스트를 전혀 활용하지 않은 유형, 적당히 활용한 유형, 적극 활용한 유형으로 구분하고, 각각의 메시지 유형에 따른 학생들의 긍정, 부정의 반응을 총 34가지의 형용사 척도를 가지고 리커르트 7점 척도로 조사하였다.

연구결과

첫째, 학생들은 비언어적 텍스트를 적절히 활용한 교수자의 메시지에 대하여 압도적인 지지를 나타내었다. 반면에 비언어적 텍스트를 전혀 활용하지 않은 메시지에 대해서는 가장 낮은 수준의 반응을 나타내었으며, 비언어적 텍스트를 가장 활발히 사용한 메시지에 대하여는 중간 수준의 반응을 이끌어냈다. 여기서 주목할 만한 점이 비언어적 텍스트를 가장 활발히 사용한 메시지이다. 이러한 메시지는 학생들이 직접 사용하는 익숙한 언어임에도 불구하고 부정적인 반응을 보이고 있다는 것이다. 즉, 학생들은 자신들의 언어와 교수자가 구사해야 하는 적합한 언어 간에 차별을 두는 것으로 이해할 수 있다.

둘째, 학생들은 모바일 커뮤니케이션 상황에서 비언어적 텍스트를 적절히 활용한 메시지가 교수자와 학습자간의 상호작용을 더욱 촉진하는 것으로 인식하였다. 현재 대학에서 상당수의 교수들이 비언어적 텍스트를 지양하고 있는 현실을 고려하면, 교수들의 의도와 달리 상호작용을 위축시킬 수 있음을 짐작할 수 있다. 따라서 모바일 교수-학습 상황에서 메시지 설계 시, 학생들의 인식 및 정서를 고려한 교수설계가 필요함을 알 수 있다.

셋째, 학생들이 비언어적 텍스트를 전혀 사용하지 않은 메시지에 대하여 긍정의 반응을 보인 형용사와 비언어적 텍스트를 최대한 많이 사용한 메시지에 대해서 긍정의 반응을 보인 형용사 척도에 대하여 명백한 특성이 나타났다. 즉, 전자에서 긍정의 반응을 이끌어낸 형용사들은 ‘solidity’, ‘clarity’ 등의 문자성(literacy)을 가진 형용사군으로 묶였으며, 후자에서 긍정의 반응을 이끌어낸 형용사들은 ‘intimacy’, ‘liberty’ 등의 구술성(orality)을 나타내는 형용사군으로 묶였다.

본 연구결과를 통하여 첫째, 교수-학습을 위한 동시적 텍스트 커뮤니케이션에서는 언어적 요소뿐 아니라 비언어적 요소가 중요한 역할을 차지함을 확인하였다. 동시에, 커뮤니케이션 환경의 급격한 발달과 함께 언어의 급진적인 진화를 실감할 수 있

었다. 그러나, 현 시점은 눈에 보이는 언어적 진화가 이루어짐에도 불구하고, 교수자의 세대와 학생들의 세대가 같은 언어적 문화를 공유하지 않는 과도기적인 시대임을 확인할 수 있었다. 실제, 교수자 세대는 거의 대부분 컴퓨터 또는 온라인 게임을 해본 적이 없는 반면, 학습자 세대는 디지털 네이티브로서 한 학생이 몇 개의 게임기를 가지고 있을 정도로 거의 대부분이 게임의 경험을 가지고 있다. 이러한 온라인 게임 환경은 비언어 텍스트 문화를 경험하게 되는 직접적인 환경이다. 이러한 경험의 차이에 의해, 교사는 언어의 진화를 깨닫지 못하고 있는 것이다. 둘째, Ong(1982)이 제시했던 구술성, 문자성의 이분법적 개념을 넘어서는 개념적 틀의 확장 필요성을 확인함으로써 제2의 문자성 개념을 제안할 수 있을 것이다. 제2의 문자성은 모바일 커뮤니케이션 상에서 사용되는 비언어적 텍스트가 포함된 언어의 특성을 나타내는 것으로서, 대화를 목적으로 하는(구술성) 문자적 표현(문자성)을 의미한다고 볼 수 있다. 이러한 개념의 확장을 통해서, 모바일 커뮤니케이션 언어의 특성을 보다 깊이 있게 이해할 수 있게 된다.

본 연구를 통하여 더욱 소통하고 싶은 교수자의 마인드와 상호작용을 촉진하려는 목적을 가지고 학생들과 대화하지만, 학생들의 언어문화를 이해하지 못하여 오히려 의도했던 바와 달리 상호작용을 위축시키고 있는 것은 아닌지 되돌아 볼 수 있었다. 교수자들의 언어 진화에 대한 불감증이 교수-학습 환경에서의 커뮤니케이션에 걸림돌이 되는 것은 아닐까 진지하게 성찰해볼 필요가 있다. 교수-학습 상황에서 소통의 중요성을 인식한다면, 실제 학습자들의 이해도를 높이고 학습자들의 선호도와 니즈(needs)에 맞는 교수방법 및 전략 개발이 매우 중요하다는 점도 소홀히 할 수 없을 것이다. 소통과 커뮤니케이션의 방법은 문화 맥락 및 테크놀로지의 발달과 유기적인 관련성을 맺고 있기 때문에, 학습자와 커뮤니케이션해야 하는 교수자의 교수방법 및 전략은 근원적인 인식과 함께 진화해야 할 것이다.

참고문헌

- Lévy, P.(1990). Les Technologies de l'intelligence: l'avenir de la pensée a l'ère informatique. La Découverte.
- McLuhan, M. (1964). Understanding media: The extensions of man. New York: McGraw-Hill.

- Ong, W. J. (1982). *Orality and literacy: The technologizing of the word*. London & New York: Methuen & Co. Ltd.
- Yoon, T. J., Park, H. G., & Park, G. W. (2004). *Development of Oral, Written & Visual Culture*. The Series of Korea's Mega-trends in the 21st Century: Socio-cultural impacts of IT on Korea (04-50), Korea Information Strategy Development Institute.

eTL 수업도우미가 연구실로 직접 찾아갑니다

eTL, PPT 사용이 번거로우세요?

수업도우미가 연구실로 방문하여 친절하게 알려드립니다.

지원 내용	eTL 활용법, 동영상 제작 및 활용(Windows Movie Maker), 파워포인트 제작 및 활용
신청 방법	학기중 신청(http://etl.snu.ac.kr →Quick메뉴→연구실로 찾아가는 서비스)

[문의] 880-2579