

미디어 시대의 소통 능력

- 인터넷은 우리의 의사소통 방식을 어떻게 바꾸었는가?

김지연

명지대학교 교육대학원 교수

1. 들어가며

‘에지 프로젝트(Edge Project)’를 소개로 이 글을 시작해 보고자 한다.

1998년부터 매년, 미국 유명 편집자 존 브룩만은 전 세계 석학들에게 ‘올해의 질문(Annual Question)’을 던져 오고 있다. 석학들은 자신의 의견을 바탕으로 그 질문에 자유롭게 대답하고 이를 회송한다. 이것이 가능한 일인가 싶지만, 실제 이 에지 프로젝트는 활발하게 진행되고 있으며 그 성과는 꾸준히 축적되어 사람들에게 다양한 이해와 통찰을 남기고 있다. 유능한 편집자와 아이디어와 석학들의 통찰, 세상에 대한 호기심과 흥미가 함께 빛어낸 재미난 연구라 할 수 있다. 이 연구에 대한 이야기는 에지 프로젝트 누리집의 ‘올해의 질문’ 난에서 더 자세하게 알아볼 수 있으니, 참고해 보도록 하자. (<https://www.edge.org/annual-questions>)

급변하는 디지털 환경과 의사소통 교육에 관심을 갖고 있는 연구자로서 주목했던 질문은 2011년에 던져진 “인터넷이 당신의 사고방식을 어떻게 바꾸었는가?(Is the internet changing the way you think?)”였다. 이 질문에 리처드 도킨스, 스티븐 핑커, 하워드 가드너, 미하이 칙센트미하이, 재러

드 다이아몬드, 브라이언 그린 등 각 분야의 전문가 150인이 각자의 대답을 내놓았고, 이 대답들은 책으로 묶여 출간되었다.¹⁾ 이 글에서는 이에 대한 이야기를 중심으로 디지털 미디어 시대에는 어떤 소통 능력이 필요할 것인지에 대한 고민을 나눠 보고자 한다.

각 분야에서 존경받는 석학들이 이 질문에 내놓은 답은 인터넷의 등장과 발전, 확산을 지켜봐 온 디지털 이주민(Digital Immigrants) 혹은 아날로그 세대의 입장에서 쓰인 글이었다. 물론, 그들은 자신의 경험과 지식을 토대로 인터넷이라는 새로운 존재를 받아들이고 이를 어떻게 사용할 것인지, 아니면 경계할 것인지에 대해 이야기하고 있다. 그러나 태어났을 때부터 인터넷을 접해온 세대라면 어떨까. 인터넷의 존재를 당연하게 받아들이고 이를 자신의 삶에 적극적으로 활용해 왔던 디지털 원주민(Digital Natives) 세대라면 어떤 생각을 가지고 있을까. 마치 이전 세대들이 ‘전기’를 그렇게 생각했던 것과 마찬가지로 말이다. 분명 다른 방식으로 인터넷 기반의 미디어(매체) 환경을 받아들이고 이것의 효용을 생각하고 있지는 않을까. 이렇게 이어진 질문은 나에게 에지 프로젝트의 소박하지만 깊은 버전을 기획하게 하였다. 그리하여 나는 내가 가르치고 있는 한국의 대학생들, ‘인터넷 강국’이라 일컬어지는 대한민국의 디지털 원주민에게 에지 재단에 소속된 석학들과 같은 질문을 던져 보기로 하였다. 이 글에서는 그 연구²⁾에 대한 이야기를 중심으로 전개해 보고자 한다.

1) 우리나라에는 2013년, 『우리는 어떻게 바뀌고 있는가』(책읽는 수요일)란 제목으로 번역, 출판되었다.

2) 이 글은 ‘김지연(2015), “디지털 독자의 자기 인식에 관한 연구”, 『독서연구』 37, 185~207쪽’에서 수행한 실험을 바탕으로 하여 작성되었다.

2. 미디어 환경 변화와 문식성

타인과 소통하기 위해 행하는 일련의 문식 실행은 다양한 미디어의 영향을 받는다. 과학 기술이 빠르게 발달하고 의사소통의 수단인 미디어가 다양해지면서, 글과 말이 주를 이루던 우리의 소통 양식은 다양한 형태의 텍스트로 분화되고 확장되었다. 새로운 기기가 확산될 때마다, 사람들의 의사소통 양상은 재빠르게 변화한다. 단일 양식 위주에서 복합 양식³⁾ 위주로 소통 양식이 변화하는 것 역시 이러한 매체의 발달에 영향받은 바 크다. 뿐만 아니라 인터넷의 발달은 소통의 방식뿐 아니라 범위 또한 확장시켰다. 인터넷이 처음 등장했을 당시만 해도 인터넷 이용자들은 전문가가 운영하는 인터넷 사이트에 손님으로 방문해 그곳에 올라온 글이나 사진을 읽고, 보고 이에 대해 반응을 보이는 수동적 입장의 수용자였다. 그러나 이제 다수의 인터넷 이용자들은 이러한 수동적 위치에 벗어나 자기 자신의 매체가 될 수 있는 공간, 누리 소통망(SNS) 등에 자신의 계정을 마련하여 이를 통해 적극적으로 친교를 쌓고 자신의 생각과 의견을 개진하고 정보, 지식을 유통시키는 생산자 및 유통자가 되어 가고 있다. 일찍이 정현선(2008)은 “다양한 사람들의 네트워크로 이루어진 거미줄(web)을 통해 의미가 전달되고 공유되는 현상이 보편화되고 있다.”고 지적하며, “인터넷 공간의 글쓰기는 바로 이러한 거미줄 속에서 글, 이미지, 소리 등으로 이루어지는 의미 행위 모두를 뜻하는 광범위한 개념”임을 밝힌 바 있다.

3) 복합 양식 텍스트는 뉴런던그룹(New London Group)의 복합 양식 문식성(multiliteracy)에서 파생된 개념으로, 1996년 『A Pedagogy of Multiliteracies』에서 처음 등장하였다. 이 말은 인터넷과 디지털 기기 등의 매체 환경의 변화로 인해 복합 양식성(multimodality)을 갖게 된 텍스트와 이를 통한 문식 실행을 포괄할 수 있는 개념이다. 이 연구는 필자가 생산한 텍스트에 대해서는 복합 양식적 측면에서 검토하고 분석할 것이나, 궁극적으로는 복합 양식 문식성을 단초로 시작한 신(新)문식성 연구와 관련된다고 할 수 있다. 신(新)문식성(New literacy)은 복합 양식 문식성보다 개방적이고 넓은 개념이라 할 수 있는데 이후 ‘문식성’ 이란 말은 인터넷, 디지털 기기, 뉴 미디어 등의 ‘새로운’ 용어와 결합하여, 인터넷 문식성, 디지털 문식성, 미디어 문식성과 같은 다양한 합성어를 만들어 냈다. 본질적으로 복합 양식 문식성과 신(新)문식성은 현재의 달라진 문식 환경과 문식 실행에 대한 개념이라 할 수 있다.

2019년 현재, 인터넷을 통한 사람들의 의사소통은 또 다른 양상을 보이고 있다. 교육부와 한국직업능력개발원이 주관한 “2018년 초·중등 진로교육 현황조사”의 결과에 따르면, 초등학생이 선망하는 직업 상위 10위 명단에 처음으로 ‘유튜버’가 진입하였다. 이 결과가 무엇을 의미하는지는 분명하다. 이제 후속 세대들의 의사소통 수단이 구어와 문자를 넘어선 또 다른 층위의 의사소통 형식, 즉 다양한 기호의 결합을 추구하게 되었음을 보여 주는 것이다. 그리고 그런 새롭고 혁신적인 소통 방식이 그들의 문식 실행의 전반을 지배하게 된 것이다.

현재 공교육을 받고 있는 학생들을 일컬어 ‘디지털 원주민’이라고 지칭한다.⁴⁾ 이 말은, 그들이 태어나면서부터 이미 디지털 기기에 익숙하게 길들여진 세대라는 의미다. 환경이 변하는 만큼, 그 안에서 생활하는 의사소통 참여자들 역시 변화하고 있는 것이다. 현 기성세대라고 할 수 있는 ‘디지털 이주민’과 달리, 디지털 원주민들은 삶의 상당 시간을 온라인에서 보내며 온라인과 오프라인을 구분하지 않는다. 이들에게는 몇 가지 공통점이 있다. 디지털 공간에서 많은 시간을 보낸다는 점, 여러 작업을 동시에 하는 경향이 있다는 점, 디지털 기술을 매개로 자신을 표현한다는 점, 디지털 기술을 이용해 정보에 접근하고 이용하며 새로운 지식과 예술 형태를 창조한다는 점이다[팔프리, Palfrey(2008)]. 이렇게 21세기 학습자들은 컴퓨터, 디브이디(DVD), 비디오, 휴대 전화, 전자 우편, 문자 메시지 등과 같은 신기술을 활발하게 이용한다. 그리고 이러한 기술들은 어린 학습자들의 활동에 영향을 주고 이를 변화시킨다. 또 이와 같은 활동 변화는 학습자들의 읽기, 쓰기에도 영향을 주어 이를 변화시키고 있다[에번스, Evans(2011)]. 그러나 이러한 변화가 반드시 양질의 문식 실천을 담보하는 것은 아니다. 조병영(2012) 역시 우리

4) 프렌스키[Prentsky(2001)]는 1980~1994년에 출생한 세대를 특징화할 수 있는 말로 디지털 원주민 (Digital Natives)이란 용어를 사용하였는데, 그 이후 출생한 아이들의 경우도 이 범주에 포함할 수 있을 것이다. 이와 비슷한 개념으로는 탭스콧[Tapscott(1998)]의 넷 세대(Net generation)도 있다.

(또는 세계)의 청소년들이 실제로 전략적이고 비판적인 방식으로 인터넷의 글들을 찾고, 선택하고, 또 그 가치를 따져 자신의 암과 공부를 위해 사용할 수 있는 능력을 가지고 있는지는 정확히 판단하기 어렵다고 지적한 바 있다. 단지 많이 사용한다고 해서 정교하고 비판적인 문식 능력이 길러지는 것은 아니라는 것이다.

학교는 교육에 앞서 사회의 요구와 학습자의 현재를 정확하게 파악하고 교육 내용을 탐색할 의무가 있다. 지금 우리에게는 다양한 매체를 기반으로 하는 현대의 의사소통은 물론, 인터넷을 중심으로 재편된 새로운 방식의 의사소통 능력이 필요하다. 따라서 일반적인 디지털 미디어, 특히 디지털 문식성의 향상을 위해 필요한 새로운 사회의 질서를 아동과 청소년에게 가르치는 것은 매우 중요한 일이다[머천트, Merchant(2008)]. 그러므로 기성세대는 디지털 원주민들이 실제 인터넷을 어떻게 활용하며, 이에 대해 어떠한 생각을 갖고 있는지를 다양하게 살펴보고 논의해야 한다.

3. 디지털 원주민의 문식 실행

나는 매체에 익숙하고 관심이 많은 디지털 필자이자 독자, 즉 디지털 원주민을 대상으로 질문을 던져 보겠다는 계획을 세웠다. 이 연구에 여러 대학에서 국어 교육을 전공하고 있는 107명의 학생이 동참해 주었다. 이들은 사전 섭외 단계에서 평상시 인터넷과 이를 통해 소통되는 디지털 텍스트를 익숙하게 접하고 있다고 이야기하였다. 참여자 전원이 스마트폰을 소유하고 능숙하게 사용하고 있음은 물론이다. 즉, 숙련된 디지털 필자이자 독자인 디지털 원주민이라는 것이다. 대학생들은 에지 프로젝트에 참여한 석학들과 마찬가지로 ‘인터넷이 당신의 사고방식을 어떻게 바꾸었는가’를 주제로 자유로운 에세이를 작성하였다. 예는 다음과 같다.

나는 고등학교 때 컴퓨터 중독이었다. 자는 시간을 빼고는 계속 컴퓨터를 했다. 심지어 밥도 컴퓨터 앞에서 먹었다. 어른들은 나를 보며 게임 중독이라고 했지만 어느 누구도 10시간 이상 게임만 하지는 않는다. 나는 게임과 함께 커뮤니티를 하며 그 시간을 보냈다.

인터넷의 단순함과 편리함에 매료됐다. 실제의 관계와는 다르게 몇 마디 문장으로 주목받거나 친구를 만들 수 있었다. 수없이 많고 낮은 수준의 지식들은 내가 마치 상식의 대가인 것처럼 만들기도 했다. 인생이 더없이 쉬워 보였으며 마치 웃음이 행복인 양 여겼다. 그것이 내 삶인 줄 알고 살았다.

지금은 5분의 산책이 5시간의 지식 서핑보다 소중하다고 생각할 만큼 나름대로 중독에서 벗어났지만 그때를 생각하면 한심하고 두렵기까지 하다. 그렇기에 나는 인터넷의 특징과 영향을 경험을 통해 알고 있다.

- 필자 8의 글 종에서

사고방식은 곧 의사소통에 영향을 미친다. 결국 주변의 사람들과 관계 맺기 위해 자신의 생각을 주고받는 과정이 의사소통의 과정이기 때문이다. 현재 우리의 미디어 환경을 가장 크게 변화시켰다고 볼 수 있는 ‘인터넷’이 이들의 사고방식에, 의사소통에, 그리고 삶에 어떠한 변화를 가져왔는지를 살펴본다면, 앞으로 우리의 소통이 어떻게 진화하게 될지 짐작해 볼 수 있을 것이다.

3.1. 인터넷과 함께 자라는

디지털 원주민의 의사소통은 디지털 기기, 인터넷을 제외하고 논의하기 힘든 상황이 되었다. 생태학적으로 이를 접근하는 시각이 존재하는 것도 바로 이런 이유에서다. 포스트먼은 매체가 인간 감각의 일부가 되기 이전에 이미 환경으로 존재한다는 입장을 취하고 있다. 따라서 매체 생태학은 의사소통 기술과 기법이 어떻게 정보의 형태, 양, 속도, 유통, 방향을 통제하고 그래서 어떻게 그러한 정보들의 형태, 또는 편향성이 사람들의 지각, 가치, 태도

에 영향을 미치는가를 이해하려는 학문이다[포스트먼, Postman(1979): 이동후 역(2008), 354쪽 재인용]. 그러므로 이전의 읽기에 대한 논의가 인쇄 매체를 전제로 한 문자 의사소통을 중심으로 이루어졌다면, 이제 디지털 매체, 인터넷을 중심으로 논의를 확대할 필요가 있다. 디지털 원주민의 삶에서 디지털 읽기는 인쇄 매체 읽기와 동등하거나 더 보편화된 문식적 실천이기 때문이다.

인터넷은 문자 의사소통과 마찬가지로 진입 장벽이 있다. 태어나서 바로 말을 할 수 없고, 말을 할 수 있다고 바로 글을 쓸 수 없는 것처럼 인터넷을 이용하기 위해서는 먼저 문자를 알고, 이를 통해 컴퓨터를 사용하여 인터넷망에 접속해야 한다. 즉, 인터넷에 진입하여 정보에 접근하기 위해서 필요한 사전 단계가 있는 것이다. 기존의 디지털 이주민과 아날로그 세대의 경우, 문자 의사소통에서 ‘디지털 기기의 조작, 인터넷 접속’과 같은 한 단계의 진입 장벽을 더 넘어야 한다.

마찬가지 이유로 디지털 원주민이라고 해도 바로 태어나자마자 인터넷을 사용하지는 못한다. 다만, 이전 세대와는 달리 성장 과정에서 인터넷의 존재는 자연스럽고, 당연히 사용해야 할 것으로 받아들인다. 그리하여 이들이 어느 정도 성장하여 인터넷에 접근 가능하게 되면, 자신이 처한 환경에 따라 다양한 방식으로 인터넷을 사용하게 된다. “인터넷과 함께 자랐다.”는 말은 이전 어른들의 “자연과 함께 자랐다.”, “산과 들과 함께 자랐다.”는 말과 유사한 어감의 진술이다.

학생들의 글에서 가장 많이 등장한 내용은 ‘인터넷이 익숙하다.’, ‘인터넷은 내 삶에 필수적인 존재다.’와 같은 것이었으며, 심지어 “원래부터 인터넷에 둘러싸인 채 살았고 그것의 영향력을 의식해 본 적도 없다.”는 이야기도 상당수 존재했다. “어렸을 때부터 인터넷을 이용했으므로 인터넷을 사용하지 않던 시절에 내가 어떤 사고방식을 가지고 있었고 어떤 생각을 했는지 잘 기억나지 않는다.”도 마찬가지다. 이제 학습자들은 인터넷이 없는 상태와 비

교할 수 없는, 너무나도 자연스러운 상태로 인터넷을 대하고 있는 것이다.

3.2. 스마트 기기에 나의 똑똑함을 의탁하는

태어나면서부터 디지털 기기를 자연스럽게 접했던 이들이 겪은 가장 큰 변화는 스마트 기기의 등장일 것이다. 특히, 스마트폰의 등장을 몸소 체험하게 되면서, 삶과 사고방식의 가장 큰 변화를 겪게 되었다고 술회한다. «우리는 어떻게 바뀌고 있는가»에서 역시 모바일에 대한 이야기는 등장하고 있으나, 그때의 모바일은 스마트폰 이전의 핸드폰을 지칭한다. 반면, 스마트 기기의 발달을 몸소 체험하고 있는 현 디지털 원주민의 경우, 이러한 다양한 기기의 변화를 더 민감하게 감지하고 있는 현상을 발견할 수 있다. 심지어 지금은 웨어러블(착용 가능한) 기기인 스마트워치가 등장하고, 이를 넘어 휴대용 가상 현실(VR, Virtual Reality), 증강 현실(AR, Augmented Reality)도 점점 더 보편화되고 있다. 지금의 청소년들은 더 이상 여가 시간에 ‘스크린 화면’을 보는 것만으로 만족하지 않는다.

인터넷이 자신의 사고방식을 크게 변화시키지 못했다고 생각하지만, “스마트폰이 등장하면서 이야기가 달라졌다.”고 고백하는 학생들이 많았다. 또한 인터넷은 사고방식이 아닌 삶의 방식을 바꾸었다고 주장하는 학생 역시, ‘변화’의 동인을 인터넷이 제공했다는 사실을 부정하지 않았다. 그러나 이들에게서 공통적으로 드러나는 특징은 이전 디지털 이주민 세대만큼 인터넷 자체가 자신들을 변화시킨 건 아니라고 생각한다는 것이다. 그만큼 그들에게 디지털 기기와 인터넷은 아주 일상적인 대상이고, 언어를 습득하고 타인과 의사소통하면서 자연스레 사용하게 된 도구라 할 수 있다. 기성세대가 텔레비전과 전화기를 당연하게 받아들이고 이를 의사소통에 자연스러운 조건으로 인식했다면, 후속 세대가 변화하는 미디어를 그 자체로 받아들이는 것 역시 당연한 일인 것이다.

학생들은 현재 스마트폰에 의존하고 있는 자기 자신을 술회하며, 매일 아침 누리 소통망(SNS)에 접속하고 수시로 들락날락하는 삶을 비판하고 있었다. 이들의 반성은 이전에 텔레비전이 상용화되던 당시 이루어지던 현실 비판과 닮아 있다. 심지어 이웃 나라 일본에서는 최근 ‘금욕 상자’라는 것도 유행하고 있다고 한다.⁵⁾ 투명한 상자에 스마트폰, 게임기 등을 넣고 일정 시간 타이머를 맞춰 놓는 것인데, 현대인의 스마트 기기 중독에 대한 양가감정을 아이디어 상품으로 보여 주는 사례다.

디지털 원주민과 이주민이 가지고 있는 인터넷, 그리고 디지털 기기에 대한 온도 차이를 어떻게 교육 상황에 적용하느냐는 매우 중요한 문제가 될 것이다. 새로운 기기는 점점 더 빠르게 변화하고 우리의 삶과 의사소통에 영향을 미칠 것이다. 이것을 모두 학생들에게 적응시킬 수는 없다. 하지만 이들의 삶에 영향을 미치는 기기들에 대한 관심과 함께 이것이 의사소통에 미치는 영향을 정치하게 분석하는 것은 반드시 필요하다. 국어 교육은 디지털 기기를 다루는 학문이 아니다. 그러나 그것이 언어와 사고에 영향을 미치는 진폭이 커진다면, 언어 사용의 측면에서 좀 더 신중하게 바라볼 필요가 있다.

3.3. 다양한 차원에서 관계를 맺는

인터넷을 통해 의사소통을 하면서 느끼는 가장 큰 장점은 관계를 설정하기 쉽다는 것이다. “몇 마디 말로 주목받거나 친구를 만들 수 있다.”는 이야기에 대해 디지털 원주민들은 대부분 동의한다. 물론, 온라인의 관계는 실세계의 관계와는 차이가 있으며, 때로는 실세계의 교류를 방해하기도 한다. 함께 마주보고 앉아 있지만 서로의 스마트폰을 바라보고 있는 사람들의 모습을

5) 에스비에스(SBS) 뉴스(2019. 06. 03.), “일본에서 ‘풀귀 현상’ 까지 일어난 ‘금욕 상자’…정체가 뭐길래”.

https://news.sbs.co.kr/news/endPage.do?news_id=N1005294201&plink=COPYPASTE&cooper=SBSNEWSEND

우리는 심심치 않게 목도한다. 때로 사람들은 이러한 현상을 비난하기도 한다. 그러나 디지털 원주민들의 경우, 이에 대해 다소의 우려를 나타낼지언정, 그것을 개선해야겠다는 생각을 크게 하고 있지 않는다. 왜냐하면, 그들에게 인터넷을 통한 의사소통은 실세계의 연장이 아닌 “두 가지 차원의 세계에서 동시에 살아가는 것이고, 두 세계에서 동시에 의사소통하며 지내는 것”이기 때문이다.

인터넷으로 뉴스 기사를 보고 나면 꼭 베스트 댓글을 확인한다.

내가 생각하는 것처럼 다른 사람들도 생각하는지를 알아보기 위해서이다.

다른 사람의 의견에 본래 했던 생각이 흔들릴 때도 있고, 절대로 동의할 수 없다며 갈등할 때도 있다.

그런데 이 과정은 현실 세계에서 면 대 면으로 사람과 마주하여 이야기할 때와 같다.

공간이 바뀌었을 뿐 결국 사람 사이에서 일어나는 일이 옮겨져 있는 것이다.

- 필자 12의 글 중에서

위 글을 통해 분화된 세계를 분명하게 인식하고 있지만, 이를 매우 자연스럽게 받아들이는 것도 발견할 수 있다. 온라인과 오프라인에서 만나고 접하는 모든 일이, 방식이 다른 공간에서 벌어지는 같은 층위의 일이라고 생각하기 때문이다. 그런 이유로, 기성세대의 지나친 우려에 대해 ‘기우’라고 생각하는 의견도 많다.

인터넷으로 만들어진 가상 공간을 자연스럽게 받아들이는 건, 기준 이주 민과의 가장 큰 차이점 중 하나이다. 이전 시대에 교통이 발달하면서 심리적 거리가 가까워진 것처럼 디지털 이주민의 거리, 공간감 역시 인터넷과 함께 변화했다는 것을 의미한다. 온라인과 오프라인을 동시적으로 이용하면서 수시로 전환하고 이동하는 것은 매우 익숙한 일이 된 것이다. 이런 측면에서 본다면, 역진행 수업(Flipped Learning) 역시 이러한 세태를 잘 반영한 교수

방법이라 할 수 있다. 온라인 강의와 오프라인 수업 토의를 적절하게 조합한 방법이기 때문이다. 이러한 초공간적인 특성을 활용한 교수 방법은 앞으로도 더 활발하게 개발될 여지가 있다. 강의와 수업, 그리고 학습을 위한 의사소통의 방식 역시 변화하고 있는 것이다.

3.4. 네트워크, 다양한 자극이 되는

사람들은 스스로 성장하지 않는다. 비고츠키(Lev Semenovich Vygotsky)가 주창한 근접 발달 영역(ZPD, zone of proximal development)을 굳이 언급하지 않아도, 인간이 사회적 존재이며, 교육은 후속 세대를 사회화하는 기제가 된다는 사실을 부정할 사람은 거의 없을 것이다. 경험을 쌓고 앞 세대의 가르침을 받으며 성장하는 것은, 인간의 당연한 순리이다. 그래서 사람들은 좋은 스승을 찾았다고 이를 위해 먼 길을 떠나기도 한다.

인터넷은 나에게 원래 있던 사고방식에 자극을 더할 뿐이다. 그리고 이런 속성은 나의 사고방식에 계속 물결을 일으킨다. 그런 의미에서 나에게 인터넷은 물음표이다. 끊임없이 질문을 늘어놓으며 이 상황을 어떤 시각으로 볼 것인지 대답을 요구한다. 대답의 힌트라든지 다른 이들의 대답을 보여 주기도 한다.

- 필자 13의 글 중에서

사고를 송두리째 바꿔 놓지는 않아도, 이를 통해 타인과의 네트워크를 원활하게 한다면, 그리고 그 타인과의 만남이 나의 사고방식을 혼든다면, 그것은 변화의 촉매제로써 기능하는 것이다. 디지털 원주민들은 인터넷을 통해 시시때때로 자극을 받고 그 자극에 반응하기를 요구받는다고 술회한다. 그런 이유로, 이전 세대가 자신들을 일컬어 ‘이기적’이고 ‘자기주장이 세다.’고 말하는 것은 “생각이 다양한 사람들이 모여서 토론의 장을 만들기 때문에 당연히 자신의 의견을 자유롭고 더 강하게 표출하기 마련이다.”라고 하며 그 이

유를 밝힌다.

블로거의 후기(Review)는 이러한 표현 방식을 극명하게 보여 준다. 여기서 가장 큰 특징은 그들의 표현된 지식이 즉각적인 피드백을 받는다는 것이다. 블로거의 맛집 후기에는 그 음식이 별로였다는 의견, 틀린 맞춤법을 지적하는 댓글 등이 달린다. 인터넷과 과거 지식 플랫폼의 가장 큰 차이는 바로 이것이다. 수많은 사람들이 시공간을 뛰어넘어 그들의 지식을 수정하고, 또 새로운 지식을 알아간다. 이러한 모습은 놀랍게도 고대 소피스트과 매우 닮아 있다. 그들처럼 지식을 다른 이들과 나누면서 수정하고, 그 과정에서 그들의 사고방식 또한 수정한다는 것이다.

- 필자 76의 글 중에서

필자 76은 소피스트와 인터넷 공간을 비교하고 있다. 당시의 의사소통이 모두 면 대 면으로 이루어졌다면, 지금은 인터넷 공간에서 이루어진다. 이전보다 시공간의 제약이 줄어들었을 뿐 아니라, 자극의 양은 더 늘어났다고 할 수 있다. 물론 이 과정에서 소통의 장애나 문제가 발생하는 경우도 빈번하게 발생하고 있다. “기술의 발달이 매우 빠른 반면의 사회 구성원의 인식이 아직 그 발달을 따라가지 못하여 발생”하는 문제가 많은 것 같다는 필자 94의 지적도 이와 상통한다. 그렇다면, 이러한 사회 구성원의 인식을 바로잡는 것은 바로 학교와 기성세대가 담당해야 할 것이다.

세계 여행이 보편화되면서 ‘세계화’라는 단어가 함께 퍼져 나갔다. 서로 다른 문화권에서 사는 사람들을 만날 기회가 늘어났기 때문이다. 마찬가지로 지금은 또 한차례 네트워크의 확장이 이루어진 시대이다. 그에 걸맞은 태도와 마음가짐이 필요한 때이며, 보다 구체적인 언어 규범이 정립되어야 한다.

3.5. 언제나 빨리빨리

디지털 원주민에게도 지금의 변화는 빠르다. 스마트 기기의 발달로, 서로 간에 연결이 더 빨라졌다는 점은 장점이 되기도 하고, 단점이 되기도 한다.

속도의 중요성이 강조되는 인터넷이 우리 사회 전반에 깊숙이 침투하면서 속도는 중요한 가치로 새롭게 대두되었다. 그리고 자연스레 빠른 것이 좋은 것이라는 생각이 우리의 사고에도 빠리를 틀었다. 휴대폰도, 컴퓨터도, 인터넷도 느리면 도태된다. 이는 정보 통신 산업 분야에 한한 속도보다 중요한 요소가 없기에 당연한 현상이다. 하지만 과연 모든 것이 빨라야만 좋은 것일까. 인터넷의 등장과 발달로 우리의 사고를 잡식한 ‘빨리빨리’의 가치는 우리에게 여유를, 기다림의 정서를 빼앗아 가 버린 것만 같다.

- 필자 5의 글 중에서

속도가 가치가 되는 사회에서 사람들은 다 같이 빨리 움직일 수밖에 없다. “이렇게 하면 되는 건가요? 될 수 있는 건가요?”라고 묻는 미생(未生)의 시대를 살아가는 젊은 세대에게 빠른 속도는 그만큼 편리함을 상징하기도 하지만, 부담으로 작용하기도 한다. 그들 역시 속도감 있게 살아가지 않으면 경쟁에 뒤처지는 시대를 살고 있다고 느끼기 때문이다. 물론 그들이 아날로그 시대를 추억하는 것은 아니다. 그들의 기억 속에 존재하지 않기 때문이다. 하지만, 지금 문자 메시지를 확인했는가 하지 않았는가까지 숫자로 표시되는 시대를 산다는 것은, 이미 디지털에 익숙한 세대에게도 벅차게 느껴질 수밖에 없다.

같은 세대에 속해 있는 이들 가운데서도 정보의 격차, 기기 사용 능력의 격차는 존재한다. “내가 인터넷 사용의 주체가 되기보다는 주로 언니 옆에서 언니가 움직이는 마우스에 따라 반응하는 화면에 집중했을 뿐이다.”라는 한 학생의 말처럼 디지털 매체 역시 또래 집단에 대한 모방을 통해 학습되는 경우가 많다. 학교에서 이를 체계적으로 가르치지 않았을 뿐 아니라, 이들이

성장하던 당시에는 디지털 문식성(리터러시)에 대한 관심이 적었고 보편적 이지 않았기 때문이다. 그런 이유로, 디지털 원주민들 역시 본인이 가지고 있는 능력에 대해 확신하지 못하는 모습을 자주 보였다. 그리고 자신이 뒤쳐지고 있는 것은 아닐까 하는 회의적인 모습도 발견되었다.

3.6. 베스트 댓글에 휘둘리는, 의심하는

필자 47은 “거대 권력의 위험성에 대해 불편한 시선을 보내는 나 역시 습관적으로, 또는 다른 사람과의 대화에서 뒤쳐질 수 없어 오늘도 포털의 뉴스를 보고, 베스트 댓글에 휘둘리고 있다.”라고 현재의 자신을 평하고 있다. ‘많은 정보를 접하고 많은 사람들과 그만큼 많은 입장을 알게 되었기 때문에 더 폭넓고 분명하게 사고하고 행동하는가.’란 물음에 정면으로 반박하는 내용이다. 윤리적인 성찰의 모습도 보인다.

인터넷이라는 짙은 안개의 익명성 속에서 사람들은 자신에 대한 도덕적 성찰을 잃어버렸다. 동시에 자신의 도덕성을 입증하고자 각종 인신공격이나 욕설 등 비도덕적 방법으로 타인의 잘못을 강박적으로 질책하고 비난하는 모순적인 행동을 보인다. 그렇게 강박적인 도덕적 잣대로 타인의 잘못을 강하게 질책함으로써 자신의 ‘정의감’을 확인하고, 자신의 비도덕적이고 비윤리적인 실천 방법에 대한 성찰은 전혀 보이지 않고 있다. (중략) 그녀의 말실수라는 폭력에는 이처럼 민감하면서, 정작 자신들의 더 큰 폭력에 대한 성찰은 전혀 보이지 않았다. 아니, 오히려 그것을 ‘정의 실현’이라고 착각하는 듯했다. 잘못한 사람을 크게 비난하고 질책하는 것이 개인의 도덕성을 입증받고 강화하는 것이라 오해하는 듯 보였다.

- 필자 26의 글 중에서

필자 26은 여러 해 전에 있었던 ‘루저녀’ 사건⁶⁾을 예로 들며, 인터넷의 익명성이 무분별한 군중 심리를 낳았다는 것을 언급하고 있다. 이와 유사한 사

건은 지금도 여전히 진행 중에 있으며, 그 대상은 사람들에게 많이 알려져 있는 연예인뿐 아니라, 일반인으로까지 확대된다. 그리고 그 확산 속도는 날이 갈수록 빨라지고 있다.

디지털 매체가 발달하면서 의사소통 참여자들의 정체성에 대한 관심이 증가하는 건 당연한 추세이다. 많은 사람들이 대중 매체의 시대에서 개별 매체의 시대로 넘어왔고, 이제 뭉뚱그려진 다수의 의견이 아닌 개인의 의견을 낼 수 있게 되었기 때문이다. 그러나 이들은 과연 그것이 사실인가에 의문을 갖고 있었다. 많은 이들이 각자의 소리를 낼 수 있다는 것이 과연 다양성을 보장하는가. 디지털 원주민 세대가 자기 생각을 분명하게 밝히는 경향이 있다는 기성세대의 평가에 대해 “생각이 다양한 사람들이 모여서 토론의장을 만들기 때문에 당연히 자신의 의견을 자유롭고 더 강하게 표출하기 마련이다.”라고 답한 필자가 있는 반면, “나의 경우는 인터넷 사용 시간이 늘어나면서 깊이 있는 사고를 하는 시간이 줄어들었고 사고방식이 의존적으로 변화하였다.”고 자조하는 필자도 존재하였다.

뿐만 아니라, 언론 대신 포털 사이트가 갖게 된 여론 몰이의 힘에 대해 경계하는 시선도 있었다. 이러한 의견이 가진 공통적인 불안은 “과연 인터넷 세상을 신뢰할 수 있는가”에 대한 회의였다. 그러나 여전히 범람하는 정보를 어떻게 선별하고 또 탐색할 수 있는지에 대한 확고한 방법을 알지 못한 탓에 불신을 안고 의사소통에 참여하는 양상도 나타나고 있다. “사람들은 정보의 진위조차 따지지 않은 채 저마다 자신이 보고 싶고 믿고 싶은 정보를 사실처럼 떠들어댔다.”고 평가하는 것도 그 일환이다.

6) 텔레비전 프로그램에 출연했던 한 여자 대학생이 남자의 키를 들어, 일정 기준에 미치지 못하면 ‘루저 (loser, 패배자)’라고 언급하자, 이를 본 시청자들이 온/오프라인상에서 이를 맹비난하였던 사건이다. 그러나 이 사건은 단순히 비난에서 끝난 것이 아니라, ‘신상 털기(사건 당사자의 신상을 밝혀 이를 공개하는 것)’ 등과 사생활 침해, 과도한 비난 등으로 이어지면서 인터넷 문화의 부작용을 보여 주는 사례로 기록되었다.

5. 맷음말

앞서 언급한 대로, 이 글은 에지 프로젝트의 기획을 디지털 원주민인 지금의 대학생들에게 적용한 것이다. 에지의 150명 석학들이 내놓은 통찰에 비할 수 없으나, 이들이 내놓은 의견은 인터넷과 함께 살아온 첫 세대라는 부분에서 의미를 갖고 있다.

현재의 교육 현장은 디지털 이주민이 원주민을 가르쳐야 하는 과도기적 상황이다. 이것이 명백한 문제라고 생각하지는 않는다. 다만 이들이 디지털 이주민과는 다른 생활 방식과 사고 유형을 갖고 있다는 연구가 다양하게 등장하고 있기에 기성세대인 교수자가 후속 세대인 학습자의 정보를 더 많이 알고 이해하는 것이 필요하다는 이야기다. 이 연구에서는 그 일환으로 디지털 원주민 본인들에게 스스로를 성찰할 수 있는 질문을 던졌고, 그 응답을 받아 분석해 보았다. 미디어가 급변하는 시대의 소통 능력에 대해 분명한 답을 내릴 수는 없겠지만, 이런 작업들을 통해 우리가 살고 이야기하는 세계를 조금씩 더 이해할 수 있을 것이라 생각한다.

디지털 원주민들은 분명히 자신들을 이전 세대와 다르다고 인식하고 있다. 이전보다 삶이 빠르고 편리해졌다는 것도 인정한다. 그러나 지금의 변화가 분명 바람직하다고 신뢰하지는 않았다. 신뢰할 수 있는 정보인가, 자신이 주체적으로 이 정보를 선별하여 받아들이고 있는가에 대해서도 계속 회의적인 태도를 갖고 있었다. 그리고 이것은 앞으로의 삶에 대한 고민으로 작동하고 있었다. 여기에서 교육이 할 수 있는 역할은 무엇인가, 그리고 기성세대가 해 줄 수 있는 것은 무엇인지 그 실마리를 찾을 수 있을 것이라 생각한다.

현재, 디지털 원주민들은 인터넷 환경을 자연스럽고 익숙한 ‘환경’으로 받아들이고 있으며, 현재 ‘모바일’ 등의 스마트 기기의 발달에 민감하게 반응한다는 사실을 알 수 있었다. 또한 ‘온라인과 오프라인’의 세계 속에서 다양한 만남과 자극을 받고 있었으며, 이를 통해 활발한 ‘네트워크’를 형성하고

있음을 발견하였다. 그러나 너무나 급격한 ‘속도’로 변화하고 있는 현상에 대한 우려와 염려도 함께 갖고 있으며, 분별없는 정보로 인해 독자로서 자신의 ‘주체성’이 손상되고 있다는 것도 인식하고 있었다.

이 연구에서 분석 대상으로 삼은 100여 명의 연구 참여자들은 빠르게 변화하고 있는 디지털 시대를 살아가는 20대 청년들이다. 스마트 기기로 대표되는, 가상 현실과 증강 현실의 시대를 살아가게 될 10대 청소년들은 이와는 또 다른 양상을 보일 것이라 생각한다. 의사소통이란 호모 사피엔스가 존재 한 이래 꾸준히 환경에 적응하며 이루어졌다. 『사피엔스』에서 유발 하라 리가 이야기했던 ‘인지 혁명’은 지금도 여전히 진행 중인지도 모른다.

참고문헌

- 권순희(2003), “하이퍼미디어 시대의 의사소통 양상의 표현교육”, 『텍스트 언어학』 15, 한국텍스트언어학회, 75~108쪽.
- 김성희(2012), “생태학의 관점에 따른 인터넷 매체언어 교육 내용의 비판적 고찰”, 『국어교육학연구』 43, 국어교육학회, 99~123쪽.
- 김승종(2004), “전통적 글쓰기와 디지털 시대의 글쓰기”, 『국어문학』 39, 5~28쪽.
- 김지연(2015), “디지털 독자의 자기 인식에 관한 연구”, 『독서연구』 37, 185~207쪽.
- 박승희(2005), “디지털 텍스트와 새로운 의사소통에 관한 연구 - 글쓰기와 읽기를 중심으로”, 『한국사상과 문화』 31, 343~363쪽.
- 박인기(2010), “국어교육과 매체언어문화”, 『국어교육학연구』 37, 국어 교육학회.
- 옥현진(2010), “컴퓨터 글쓰기의 쓰기 교육과정 반영 방안에 관한 사례 연구”, 『청람어문교육』 41, 청람어문교육학회, 209~239쪽.
- 정현선(2008), “인터넷 공간에 대한 저자의 인식과 글쓰기 윤리”, 『작문연구』 6, 한국작문학회, 161~191쪽.
- 정현선(2009), “디지털 시대 글쓰기에 있어 ‘표현 도구’와 ‘매체 특성’ 이해의 필요성”, 『어문학』 106, 한국어문학회, 99~130쪽.
- 정희모(2005), “대학 글쓰기 교육과 사고력 학습에 관한 연구”, 『현대 문학의 연구』 25, 한국문학연구학회, 425~456쪽.
- 주창윤(2003), 『영상 이미지의 구조』, 나남출판.
- 하병학(2005), “기초학문으로서 비판적 사고의 개선방향: 비판적 글쓰기를 중심으로”, 『범한철학』 38, 범한철학회, 47~69쪽.
- John Brockman, 최완규 옮김(2013), 『우리는 어떻게 바뀌고 있는가?』, 책읽는수요일.
- J. Evans, 정현선 옮김(2011), 『읽기 쓰기의 진화』, 사회평론, 69~96쪽.
- KISA(2014), 『2014년 인터넷이용실태조사』, 방송통신위원회·한국인터넷 진흥원.

- 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», Pearson: The National Council on Measurement in Education(Vancouver, B.C.).
- Merchant, G.(2008). “Digital writing in the early years”, «Handbook of research on new literacies», New York: Lawrence Erlbaum Associates, 751~774쪽.
- Panel, ICT Literacy(2007), «Digital Transformation A Framework for ICT Literacy», NJ: Educational Testing Service.
- Palfrey, 송연석·최완규 옮김(2010), «그들이 위험하다», 갤리온.
- Porter, J.(2003), “Why technology matters to writing: A cyberwriter’s tale.” «Computers and Composition», 20(4), 375~394쪽.
- Van Joolingen, W.(2004), “The PISA framework for assessment of ICT literacy”, Powerpoint presentation, Retrieved December, 1, 2007.