

다매체 시대의 독서에 대하여

곽재용*

< 목 차 >

- I. 들어가며
- II. 다매체 시대의 독서 방식
- III. 다매체가 독서에 미치는 영향
- IV. 다매체 시대 독서를 위한 반성적 제안
- V. 마무리

Abstract

Reading in the Multimedia Age

Gwak Jae Yong

A great change occurred as the media were changed to the character. After that, it is possible to transmit and maintain the language rising above the time and space when the period of electronic language comes. There is a great change in the method of reading under the multimedia environment represented by the electronic equipment and computer.

As it were, there was a change from 'Reading', it means reading the traditional book to 'Viewing', it means reading books, pictures and motion pictures through the various multimedia.

Also, the nonlinear reading had a great effect on the change of the reading method itself in the linear reading according to hyperlink.

* 진주대학교 교수

Moreover senders and receivers give and take their mutual opinion from one-sided method based on receiver. The reading in the environment of media will be proceeded speedily and lightly. Such a change in the conversation method affects reading.

Many readers prefer viewing to reading under the condition of multimedia. The learning effect is better when the learner's abilities to control the hypermedia environment and to organize the information is prominent, on the other hand, there is a low effect on the passive learner in reading in the Multimedia Age.

It is very important to find where the site providing with a good quality information is on the internet, and sincere reading is necessary.

I. 들어가며

아득한 옛날에는 문자가 없던 시절이 있었다. 즉 입말뿐이었다. 입으로 내는 소리에다 신비스럽게 뜻을 실어 드러내는 입말만이 곧 말이었다. 사람들은 이 입말을 쉽게 주고받았다. 특별히 몸이나 정신에 문제가 없는 사람이라면 태어나면서부터 말을 배우기 시작하여 어느 정도 나이가 들면 누구나 쉽게 말을 하게 된다. 따라서 입말은 신의 선물이라 할만하다.

그러다가 한참 뒤에는 글자가 만들어져서 글말이 생겼다. 글말은 입말에 비해 다분히 인위적이고 작위적으로 만들어졌다. 훈민정음을 만들 때처럼 창조물로 태어났다. 입말을 글자라는 수단에 실어서 주고받게 된 것이다. 신이 거저 내려준 선물이 아니라 사람들이 애를 써서 만들어낸 것이다. 그래서 아무나 마음놓고 쓸 수 없다. 글말은 대가를 치르면서 애써 배워야 한다. 입말과는 달리 글말에는 우열이 있다. 최초의 글말은 그림이었을 것이다. 그림을 형상화하여 그림글자가 되었고, 그림글자는 한자와 같은 사물의 모양을 본뜬 상형문자가 되었을 것이고, 여기서 음절문자가 나오고 더 나아진 형태의 소리글자가 탄생한 것이다.

입말에 비해 글말은 시공을 초월하여 전달할 수 있다. 또한 기록으로 오래 남길 수 있다. 문화를 후대에 전승시키는 데는 확실히 글말이 효과적이다. 그러나 문자가 사용되기 시작하면서 많은 부분에서 진정한 인간의 지혜가 사라지게 되었다. 기억의 수단인 문자가 보편화되면서, 인간의 지성에 의한 산물이 문자로 고정되자 말이 지닌 지적 권위의 무한한 증식은 어렵게 되었다. 사람의 사색의 결과가 문자로 고정되어 의미의 새로운 확대가 자유로울 수 없게 된 셈이다. 그리고 기록이 변화하지 않기 때문에 책에 실린 내용이 필자 자신의 고유한 것이 아니며 이전에 존재한 문자를 원용한 것이거나 새롭게 이해한 것임이 분명히 드러나게 된다. 즉 인류의 사고에 있어 독창성이 퇴색하게 되었다. 또한 글말은 입말이 가진 현장성이나 동시성이 없다. 감정을 담을 수 없고 상황을 보여줄 수 없다. 문자로 고정된 글에는 다양한 해석이 어려워지고 한 편의 글이 지닌 논리적 한계가 드러나게 되었다. 그 결과 표현이 지닌 한계와 중의성(ambiguity) 등이 많이 생겨서 감동을 잃게 된다. 그러나 입말은 글말에 비해 다른 차원의 약점을 지니고 있었다. 우선 입말은 시공을 초월할 수가 없다. 말이 행해진 즉시 사라지고 만다. 보관이 불가능하다. 그러나 근본적으로 이런 논의는 역사적 의미가 있을지언정 미래지향적이지 못하다.

새롭게 나온 언어가 있다. 20세기 말에 이르러 사람은 말에서 문자로의 변화로 경험한 것보다 어찌 보면 더 큰 변화를 겪게 된다. 이것이 이른바 전자말이다. 전자말은 시공을 초월하고, 생생한 모습 그대로며, 즉시성을 가진다. 전자과학의 급격한 발달로 다양한 매체들이 등장하여 문자의 권위에 도전하게 되었다. 즉 컴퓨터의 등장으로 수천 년 동안 지적 산물의 보존방식인 문자와 책에 위협을 가하는 상황에 이르게 되었다. 이러한 급격한 매체의 변화가 인류가 이루어 온 온갖 지적 산물들이 소멸되는 것이 아닌가 하는 의문을 제기할 수 있다. 그것은 컴퓨터가 지닌 뛰어난 막강한 자료보관 능력, 통신 환경의 발달에 따른 자료 확인 공간의 제약으로부터의 탈피, 엄청난 정보 전달 능력 등은 언어에 대한 전혀 새로운 환경을 조성하고 있다. 사람들의 기억 능력은 급속히 감소하고, 지혜를 잃어가는 추세가 아닌가 한다. 물론 여기에 대해서는 여러 가지 의견이 있다. 컴퓨터는 기계에 불과하며 인간의 단순 계산의 반복을 보조해 주는데 지나지 않는다는 지적으로부터 컴퓨터의 무한한 능력이 인

류의 역사를 바꾸어 놓을 것이라는 지적에까지 다양한 편차를 나타내고 있다.

전자말의 등장 이래 중요한 변화 중 하나는 정보를 필요로 하는 사람들이 필수적으로 들고 다녀야 했던 책이 그 자리를 잃어가고 있다는 점이다. 책을 읽거나 사기 위해 도서관이나 서점을 가는 일마저도 줄어들고 있는 추세다. 대신 컴퓨터 통신을 연결하여 필요한 정보를 얻고 검색한다. 인터넷이라는 가상 공간에는 어떤 실제 공간보다 더 많은 정보가 존재하고 있고 또 더 쉽게 정보에 접근해 갈 수 있기 때문이다. 이러한 책의 권위 상실로 대표되는 다매체 환경에서는 지적 산물의 개념도 변화해 간다. 이전 사회에서 지적 산물이란 권위있는 지식인의 지적 작업의 결과이며 동시대 나아가 다음 세대의 많은 사람들이 함께 감동을 받으며 인간의 삶에 대해 다시 한번 생각하게 해주는 그런 것이었다. 따라서 이러한 자료는 세대를 건너서 그 권위를 인정받았고 오래된 것이어서 더욱 가치가 있었는데 지금은 통신망을 통해 수많은 정보가 생성되고 소멸되는 상황에서 그런 인간의 지적 산물은 권위나 감동이 사라졌다고 볼 수 있다. 그보다는 현실적인 어떤 일을 처리하는 데 필요한 정보로 인식된다. 오래된 정보는 가치 없는 것으로 인식되는 경향이 있다. 이러한 새 것 취향은 곧 고전에 대한 무관심, 전통에 대한 폄하로 나타나 독서의 진정성을 약화시키는 한 요인이다. 이 글에서는 다매체와 의사소통 방식의 변화를 살펴본 후, 다매체가 독서에 미친 영향을 따져보고자 한다. 다음에는 다매체 시대 독서를 위한 반성적 제안을 하면서 마무리짓도록 하겠다.

II. 다매체 시대의 독서 방식

매체란 어떤 작용이나 정보를 한쪽에서 다른 쪽으로 전달하는 모든 형태의 중간 물체나 수단을 말한다. 흔히 신문 매체, 방송 매체 등으로 말할 때 쓰는 말이다. 지금까지는 전통적으로 존재하여온 인쇄물에서 점차 사진, 라디오, 텔레비전, 영화, 컴퓨터 등으로 변화해 왔다.¹⁾ 매체 변화의 중심에는 컴퓨터가

1) 매체를 대중매체쪽으로 더 분류하면 크게 인쇄매체, 전파매체, 영상매체, 뉴미디어인 인터넷 매체 등으로 나눌 수 있다. 인쇄매체는 신문과 잡지

있다. 특히 전자공학의 눈부신 발달로 말미암아 새롭게 등장한 최신 매체들 사이에서 독서를 한다는 것은 가장 효율적이고 쉽게 정보를 받아들이고 표현하는 행위로 규정할 수 있다. 즉 독서는 매체를 통해 전달되는 내용을 단순히 읽는 것이 아니라 읽고 해석하고 선택적으로 내면화하고 통합해서 새로운 지식으로 재창조할 수 있다는 것이다.

컴퓨터가 보편화되기 시작한 이후로 새로운 독서 환경이 조성되었다. '책'으로 대표되던 인쇄매체는 물론, 컴퓨터에 그래픽, 애니메이션, 소리, 말, 비디오와 DVD, 동영상 등 여러 유형의 매체가 활용되고 또 이들이 통합되는 환경을 구성하고 있다. 이러한 새로운 개념의 독서환경은 하이퍼텍스트, 하이퍼미디어, 멀티미디어 등의 세 가지 개념으로 대표되며 이 개념들이 통합적으로 적용된 새로운 독서공간을 '웹'이라고 할 수 있다. 앞의 세 개념들은 실제로 이를 사용하는 개인의 필요에 따라 여러 가지 개념으로 사용되고 있다. 그러기에 이를 정의 내리기가 어려운 점이 있다. 먼저 하이퍼텍스트에 대한 개념이 정립되고 이 하이퍼텍스트 개념에 다양한 형태의 정보가 제시될 수 있는 멀티미디어의 특징이 통합되어 하이퍼미디어의 개념으로 확장되었다고 볼 수 있다. 그 개념적 특징들을 살펴보면 다음과 같다.

하이퍼텍스트(hypertext)는 파생텍스트라고도 한다. 1960년대 컴퓨터 개척자 테오도르 넬슨(Theodore Nelson)이 'hyper(전너편의, 초월, 과도한)'와 'text'를 합성하여 만든 컴퓨터 및 인터넷 관련 용어이다. 일반 문서나 텍스트는 사용자의 필요나 사고의 흐름과는 무관하게 계속 일정한 정보를 순차적으로 얻을 수 있지만, 하이퍼텍스트는 사용자가 연상하는 순서에 따라 원하는 정보를 얻을 수 있는 시스템이다. 즉, 문장 중의 어구나 단어, 그리고 표제어를 모은 목차 등이 서로 관련된 문자데이터 파일로서, 각 노드(node)들이 연결된 네트워크로 구성되어 효율적인 정보검색에 적당하다. 여기서 노드는 하이퍼텍스트의 가장 기초적인 정보단위를 말한다. 하이퍼링크(hyper link)와 쌍방향성이라는 컴퓨터의 특성을 결합한 것으로 독자들이 기존 텍스트의 선형성(線形性)·

가 있고, 전파매체는 라디오와 텔레비전, 케이블 텔레비전(CATV), 위성 방송, 영상매체에는 영화 비디오, 음반 등이 있다. 여기서 말하는 다매체란 이 모든 것들을 다 포함한다.

고정성·유한성의 제약에서 벗어날 수 있는 개념이다. 실제로 독자들은 한 텍스트 안에서 건너뛰어 읽거나 각주(脚註)로 옮겨가거나 다른 텍스트를 참고하려고 읽기를 멈추거나 아니면 다른 텍스트가 더 좋을 듯 싶어 읽기를 포기하는 일 등을 언제나 할 수 있다. 그러나 컴퓨터와 현대적인 소프트웨어가 많이 도입되면서 텍스트의 이동능력, 즉 한 블록에서 다른 블록으로 옮겨가는 능력이 크게 향상되었다. 미국 작가 조지 P. 랜도(George P. Landow)는 저서 《하이퍼텍스트 Hypertext》(1992)에서 탈중심화(decentering)의 기획, 상호텍스트성(intertextuality)의 개념, 쓰기 좋은 텍스트(writerly text), 선형적·고정적 텍스트의 탈피 등과 같은 이론적 개념을 기술적으로 보완한다고 보았다(naver 두산세계대백과 EnCyber). 즉 하이퍼텍스트는 사용자 스스로 자신에게 맞는 읽기의 논리적 구조나 흐름을 결정할 수 있도록 허용하는 정보 또는 지식의 전개원리이므로, 독자의 의지에 따라 비순차적으로 텍스트를 읽어갈 수 있도록 다양한 선택지를 제공해 줄 수 있다. 즉 하이퍼텍스트의 원리는 그 구조적으로 독자로 하여금 자신의 필요에 따라 다양하고 막대한 양의 정보에 비순차적으로 접근할 수 있도록 허용해 주기 때문에 독자가 읽기의 보조나 양, 순서를 선택하고 결정할 수 있게 해 주는 상호작용적이고 탐구적 환경을 제공할 수 있는 것이 최대의 장점으로 평가된다. 이러한 하이퍼텍스트의 특징은 독자로 하여금 무한한 정보의 보고 속에서 자신의 특성에 맞게 정보를 스스로 수집, 조직, 가공, 창출할 수 있는 토대를 마련해 줄 수 있고 또 서로 다른 관심을 갖는 독자에게 다양한 경로를 제공해 줄 수 있기 때문에 독자의 필요나 선호에 적합한 읽기의 유형이라고 할 수 있다. 그러므로 독자가 하이퍼텍스트 상의 내용을 탐독해 나갈 때에는 일정하게 고정된, 누구에게나 동일한 순서를 따라 읽어 나가기보다는 하이퍼텍스트 특유의 복합적인 정보탐색의 길 또는 구조를 파악하여 독자 개인이 선호하는 읽기의 방식이나 정보의 필요에 따라 스스로 읽기의 길 또는 구조를 결정해 나갈 수 있다(김미량: 2000, 70-71 참조).

멀티미디어(multimedia)에 대한 개념도 다양하다. Johnston(1990)은 텍스트, 데이터, 그래픽, 이미지 등 다양한 종류의 매체를 동시에 동일한 컴퓨터상에서 제시할 수 있는 기능이라고 정의하고 있고, Gayeski(1993)는 시각, 청각 중심

의 정보망을 형성, 저장, 송신, 재생해내는, 컴퓨터 기반의 상호작용적 체제라고 정의하고 있다(김미량: 2000, 71 참조). 초기의 컴퓨터에서는 문자만 처리할 수 있었으나 정보인식(입력) 및 표현(출력) 기술이 발전하므로써, 문자 이외에도 음성, 도형, 영상 등으로 이루어진 다양한 매체를 처리할 수 있게 되었는데 이를 멀티미디어라 한다. 멀티미디어 매체들은 영상과 소리를 주로 취급하기 때문에 정보의 양이 방대하고 이들 자원을 처리하기가 매우 복잡하고 까다로우며, 이들을 처리하고 전송하기 위해서는 고속의 전송선로와 다양한 대역폭을 제공하기 위한 교환기술 그리고 영상과 음성 신호의 처리기술이 필요하다. 두산세계대백과 EnCyber에 의하면 대체로 멀티미디어란 ‘여러 가지’(multi)와 ‘매체’(media)라는 두 단어의 합성어로 두 단어의 의미에서 추정할 수 있듯이 여러 가지 매체, 즉 텍스트, 그래픽, 사운드, 애니메이션, 비디오 등을 통해 다양한 형태의 정보가 주로 컴퓨터와 연결되어 통합적으로 표현되는 것을 의미한다. 멀티미디어는 영상회의·전자출판·가상현실·각종 오락·의료·교육·방송 등 사회 전분야에 걸쳐 매우 다양하게 응용되기 때문에, 멀티미디어를 취급하기 위한 응용 소프트웨어가 더욱 중요한 분야가 되고 있다.

하이퍼미디어(hypermedia)는 하이퍼텍스트의 기본 원리에 다양한 미디어, 즉 멀티미디어를 접목시킨 것으로서 다양한 멀티미디어 정보를 구축, 저장, 처리할 수 있는 기술의 발달로 텍스트 중심의 구성에서 멀티미디어 정보를 포함하는 확장된 형태의 정보를 제공할 수 있다. 따라서 하이퍼미디어 환경은 여러 유형의 정보를 독자 개개인의 인지구조에 적합하게 구조화하여 제시할 수 있으므로 독자가 텍스트 기반의 정보는 물론 다양한 시청각적 정보까지 통합적으로 탐색할 수 있도록 허용해 준다. 하이퍼미디어 환경은 하이퍼텍스트의 원리에 멀티미디어를 통합한 환경이라고 할 수 있기 때문에 제시되는 정보 유형의 차이를 제외하면 그 원리간의 차이가 없으므로 실제로 하이퍼텍스트 설계의 원리에 준하여 구성된다(김미량: 2000, 72 참조).

웹(web)은 월드 와이드 웹(World Wide Web)²⁾의 약어로서 하이퍼텍스트

2) 인터넷 상의 정보 중 불필요한 것이 너무 많아 쓰레기를 연상시킨다는 의미에서 ‘www는 world wide waste의 약자’라는 우스개가 있다.

원리를 응용하여 인터넷을 활용하는 하나의 체계이며, 컴퓨터 네트워크를 기반으로 문자는 물론 화상, 음성, 동영상 등 여러 유형의 정보를 교환할 수 있도록 지원하는 인터넷 서비스를 지칭한다. 이러한 독서환경에서는 모든 정보가 하이퍼텍스트의 원리에 기초하여 저장되어 있으므로 사용자가 주도적으로 자유롭게 정보를 탐색할 수 있다. 따라서 이 웹 환경을 독서매체 환경의 총아라고 할 수 있다. 이 공간에서는 사용자의 관심과 흥미에 따라 다양한 ‘읽기’의 소재를 무궁무진하게 찾아낼 수 있고 독서토론과 같은 모임과 교류가 가능하다.

독서 활동의 언어 사용에는 컴퓨터 통신 언어가 중요한 매체가 된다. 통신 언어란 통신을 매개로 하는 모든 언어를 말할 수 있기에 개념을 재정립할 필요가 있다. 통신을 매개로 하여 의사소통을 하는 방법으로는 전보, 전신, 전화, 방송, 모스, 컴퓨터 등이 있다. 여기서는 컴퓨터와 통신에 한하여 규정하는데 이를 일반적으로 전자말(electronic language)이란 용어로 쓰고 있다. 따라서 통신언어란 컴퓨터에 의해 형성된 가상공간에서 텍스트화된 메시지를 저장, 편집, 발송, 교환하여 이루어지는 컴퓨터 매개 의사소통의 개념으로 사용한다. 컴퓨터 통신 언어의 정보전달 방식은 다음과 같은 구조로 이루어진다.

글 쓰는 이	컴퓨터	<----->	컴퓨터	글 읽는 이
글 읽는 이		정보 <----->		글 쓰는 이

컴퓨터 통신 언어는 일반적으로 다음과 같은 특성을 가진다.

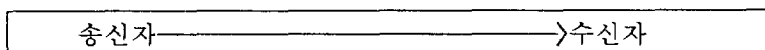
- 폐쇄성: 현실 공간의 폐쇄성
- 현장성: 가상 공간의 현장성, 공간적 제약 해소
- 동시성: 글 쓰는 이와 글 읽는 이가 실시간으로 정보를 주고 받을 수 있음
- 평등성: 익명성으로 인한 주제의 다양성
- 익명성: 얼굴이나 목소리가 없으므로 담화자들끼리 정보를 숨길 수 있음³⁾

3) 화상채팅의 경우는 오히려 그 반대이다. 얼굴을 공개함으로써 친밀감을 더하게 한다.

- 교환성: 글 쓰는 사람과 읽는 사람이 쉽게 교환됨
- 자판기호의 상징화: 스마일리(smiley)와 이모티콘(emoji)⁴⁾

이러한 매체 변화에 따른 의사소통 구조의 변화를 좀더 단계적으로 명시하고자 한다. 우선 문자를 통한 의사소통 구조의 변화를 살펴보기로 한다. 신문이나 방송과 같은 공적인 의사소통 구조를 중심으로 변화를 살펴본다.(정기철: 2000, 24~27 참조)

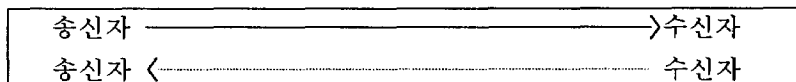
<도표 1> 일방적 의사 전달



문자를 통한 초기 의사소통 구조는 송신자가 일방적으로 수신자에게 정보나 지식을 전달하는 구조를 가지고 있었다. 송신자와 수신자가 각각 존재하고 둘 사이의 관계는 고정되어 있어서 둘 간의 관계를 넘나들 수 없다. 예를 들면 신문이나 라디오 혹은 텔레비전의 경우 기자가 신문에 쓴 기사나 방송 원고를 독자나 시청자가 그대로 받아들일 수밖에 없었다.

그러나 초기 형태는 전달 매체와는 다른 차원에서 반응과 참여가 이루어졌다. 예를 들어 신문을 읽고 방송을 시청한 사람들이 편지나 전화를 통해 신문사와 방송국에 자신의 의견을 개진하고 시정을 요구하게 되었다. 즉 소극적이고 간접적이지만 송신자와 수신자 사이의 의사소통이 이루어지게 된 것이다.

<도표 2> 간접 상호작용으로서의 의사소통

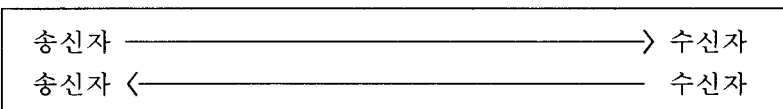


송신자가 수신자에게 보내는 형태는 실선으로 표현하였듯이 공식적인 전달 매체를 통한 직접적이었던 것에 반해 수신자가 송신자에게 보내는 형태는 점선,

4) '스마일리'라 부른 이유는 초기의 기호 표현들이 주로 웃는 모습을 묘사한 것이 많았기 때문이다. '이모티콘'은 감정을 뜻하는 '이모션(emotion)'과 상(像)을 뜻하는 '아이콘(icon)'의 합성어로 감정 표현을 위한 그림이나 의미를 뜻한다. 이것들을 '표정문자'라는 용어를 쓰고 싶다.

즉 전달 매체를 달리하거나 사적인 전달매체를 통해서 의사소통이 가능하다. 이러한 간접 상호작용으로서의 의사소통 구조가 직접 상호작용으로서의 의사소통 구조로 변화하기 시작한다.

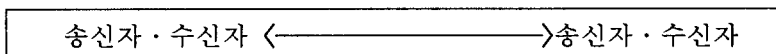
<도표 3> 직접 상호작용으로서의 의사소통



송신자와 수신자 사이의 선이 모두 실선으로 둘의 관계가 직접적인 관계를 형성하게 된 것이다. 신문사와 방송사들은 경쟁적으로 독자의 소리 또는 시청자의 의견을 듣습니다와 같은 코너를 만들어 수신자들의 의견을 담기 시작하고 모니터 요원, 음부즈맨 칼럼 등을 두어 그들의 의견을 편집과 프로그램 형성에 적극적으로 반영하였다. 드라마의 경우도 시청자들의 반응이나 의견에 따라 방영 시간이나 기간을 조정하거나 작가와 상의해서 내용을 변경하기도 한다.

컴퓨터에 의해 이루어진 의사 소통 구조의 변화는 즉시성과 쌍방향성, 개별성을 갖는다. 송신자가 글을 씀과 동시에 수신자가 자신의 글을 상대방에게 전송할 수 있으며, 일 대 일 의사 소통도 가능해졌다. 즉시성과 쌍방향성은 송신자와 수신자의 구분을 의미 없는 것으로 만들었고, 일 대 일의 의사소통 구조는 개인의 권리와 참여 활동을 적극적으로 수용하고 보장하게 되었다.

<도표 4> 상호 교류로서의 의사소통



예를 들어 컴퓨터의 채팅은 특별한 송신자와 수신자가 없다. 컴퓨터 공간을 다니다가 다른 사람의 ID나 관심이 가는 제목에 들어가 인사하고 자신들의 이야기를 나누는 채팅에서는 송신자와 수신자의 역할이 고정되어 있지 않다. 누구나 송신자이면서 수신자이다. 컴퓨터를 중심으로 한 매체 변화가 가져오는 의사소통 구조의 변화는 이전 시대와는 전혀 다른 것이다.

이런 다양한 매체와 의사소통 방식의 변화는 전통적 의미의 독서가 가졌던 개인적이고 사색적인 활동에서 독서활동이 보다 역동적이면서 다양하고 복합

적으로 변했다고 할 수 있다.

Ⅲ. 다매체가 독서에 미치는 영향

이러한 매체 환경의 변화와 의사소통 구조의 변화가 독서에 미치는 영향은 무엇인가. 다매체 환경에서 나타나는 정보 전달 방식의 변화로 독서는 크게 다음과 같은 몇 가지 방향으로 변화할 것으로 예견된다(최병우: 2000, 33-36) 참조).

첫째, 다매체 환경속에서 많은 독자들이 읽기보다는 보기를 지향한다.⁵⁾ 읽기는 주로 ‘책을 읽다’와 같이 인쇄물을 읽는 것을 의미한다. 한 글자 한 글자 해독하면서 글을 이해하고 기억한다. 또 앞으로 전개될 글의 내용을 예상하고 내용들을 연결시키며 읽어나간다. 이런 읽기는 보기에 비해 지속적인 사유를 요한다. 그러나 보는 행위는 이런 지적인 노력을 그다지 필요로 하지 않는다. 영상을 보면서 감각적으로 받아들이기만 하면 된다. 예를 들어 지리산의 고사목 지대의 설경을 사진이나 영상으로 볼 때와 그것을 표현한 것을 글을 통해 읽을 때를 비교할 수 있다. 글을 읽어서 그 경치를 느끼는 것하고 영상물을 보면서 그 상을 그려내는 것하고는 많은 차이가 있을 것이다. 컴퓨터의 등장으로 매체 환경은 더욱 다양해져서 여러 종류의 매체들이 수신자에게 직접 다가가는 장점이 있기 때문에 문자보다는 영상이나 음향을 선호하게 된다. 또한 모니터상에서 글자를 읽는다는 것은 매우 피곤한 일이다. 따라서 인터넷 상에

5) 읽기(reading)와 함께 보기(seeing 혹은 viewing)를 설정하는 것은 읽기에서 전반적인 추세이다. 책에 관련하여서는 같은 의미로 사용하지만 텔레비전을 본다는지 인터넷의 동영상이나 하이퍼 링크를 통한 읽기를 할 경우 그것을 읽기보다는 보기라고 하는 것이 더 타당하다. 국어교육의 하위영역으로도 전통적인 영역인 읽기, 쓰기, 말하기, 듣기, 문학 등의 분류에다 ‘보기’를 설정하는 경우를 더러 본다. 더욱이 Patrick Griffin, Patricia G. Smith, Lois E. Burrill(1995)와 같은 문헌에서는 언어 교육의 평가 영역을 읽기, 쓰기, 말하기, 듣기는 물론 여기에 ‘보기(viewing)’까지 설정하여 논의하고 있다.

서 어떤 정보를 제공할 때 문자보다는 사진이나 동영상을 사용하게 된다. 따라서 이런 환경에서는 읽기보다는 보기에 더 치중할 수밖에 없다.

둘째, 순차적·선조적 읽기에서 비순차적·비선조적 읽기를 지향한다. 다매체는 매체의 특성상 정보 조직의 방식으로 정보를 비순차적이고 비선조적이면서 비약적으로 연결시키는 하이퍼링크가 사용된다. 하이퍼링크란 컴퓨터가 만들어낸 가상 공간 속에 존재하는 각종 정보를 비선조적으로 연결시켜 소통시키는 것이다. 전통적으로는 책을 읽을 때 앞에서부터 뒤로 선조적이고 순차적으로 읽어 나갈 수밖에 없었다. 그러나 웹 기반의 텍스트는 책에서와 같이 줄에서 줄로, 페이지에서 페이지로 연결해 가는 것이 아니라, 직관과 연상에 의해 필요한 경우 자유롭게 텍스트 내용과 관련되는 정보들을 끌어들인다. 하나의 텍스트 안에 다층적으로 존재하는 정보들을 마우스의 클릭만으로 수시로 화면으로 출력이 된다. 다른 텍스트에 존재하는 정보일지라도 적절히 하이퍼링크 시킴으로써 실시간 자유로운 검색이 가능하여 다양한 정보들을 비선조적이고 비순차적으로 획득할 수 있다. 이와 같이 다매체 시대의 여러 환경 변화 중에서 정보끼리의 하이퍼링크가 가능해졌다는 것이 가장 충격적인 변화로 지적되기도 한다.

셋째, 다매체 환경의 글읽기는 빠르고 가볍게 진행될 것이다. 독서 행위는 지적인 긴장을 수반한다. 독자는 글을 읽으면서 글속에 담긴 내용을 이해하고 지조직하고 비판하는 일련의 과정을 겪게 된다. 그런데 다매체 환경에서의 독서는 이러한 일반적 독서 행위와는 다른 양상을 보이게 된다. 보기 위주로 주어 진 정보를 빠른 속도로 감각적으로 이해하게 될 것이다. 컴퓨터 통신에 의한 대량의 정보가 유통되면서 나타난 정보에 대한 인식의 변화가 이러한 독서 행위의 변화에 한 동인이 되고 있다. 종전에 책이 지녔던 권위가 빛을 바래게 되었고, 인간의 지적 생산물이 모두 하나의 정보로 취급되게 되었다. 오래된 정보는 가치가 없어지고 새로운 정보가 중요한 정보로 인식되게 되었다. 그래서 단지 정보를 얻기 위한 글읽기가 난무할 것이다. 이런 매체의 변화에 따른 독서 방식의 변화가 그 자체만으로 비난받거나 옹호받아서 안 될 것이다. 진지성이 결여되고 고전적인 정보가 쓰레기처럼 취급되는 다매체 시대의 독서는 참을 수 없는 존재의 가벼움처럼 가벼운 독서가 만연할 것이다.

IV. 다매체 시대의 독서를 위한 반성적 제안

다매체를 이용한 정보 획득의 장점은 우선 정보의 개방성을 들 수 있다. 실시간 제공되는 정보를 무한히 습득할 수 있으며 그 형식도 문자 텍스트는 물론이고 그림이나 소리는 물론이고 움직이는 화면으로 정보를 얻을 수 있다. 하이퍼텍스트 상에서는 어떤 읽기도 동일하지 않으며 독자와 저자의 구분이 명확히 이루어지지 않는다. 독서 전략과 관련지어 볼 때, 독자의 선택에 따라 선행적 도서를 읽는 것과 같은 방식으로 하이퍼텍스트를 읽을 수도 있겠지만, 주제와 관련된 것을 계속 연결하며 읽거나, 여러 가지 방식을 혼용하는 교차적 읽기도 가능할 것이다. 하이퍼텍스트 읽기는 절대적, 객관적 가치를 추구하는 것이 아니라 개인적 필요와 적절성에 부합되는 독서를 추구한다. 독자의 선택이 관건으로서, 독자가 어떤 선택을 하느냐에 따라 부분적 이해 또는 완전한 이해가 이루어질 수 있으며, 합리적이고 심도있는 독서가 이루어질 수도 있지만, 반대로 비합리적이고 흥미 위주의 독서가 이루어질 수도 있다. 전통적 방식의 독서관을 가진 입장에서는 이러한 하이퍼텍스트 읽기 방식의 무한한 개방성에 의문을 제기한다. 하이퍼텍스트 읽기에서 독자는 무한한 자유권과 통제권을 부여받지만 주어진 자유권과 통제권을 제대로 구사하지 못할 때, 다시 말해 독자가 수동적으로 읽기에 임하거나, 흥미 거리만 찾아다니게 되면 전통적인 독서의 목적인 진리 탐구나 쓸만한 지식의 획득은 제대로 이루어질 수 없게 된다. 하이퍼텍스트 읽기를 제대로 하려면 독자 스스로가 향해 코스의 방향을 잡고 조절하는 자율 통제 능력이 필요하다. 그러기 위해서는 전통적인 독서보다 초인지 및 사고 기능이 더 요구된다고 하겠다. 자신에게 필요한 정보를 선택하고 학습순서를 결정하고, 자신의 학습과정 및 결과를 스스로 평가할 수 있는 정보 선택 및 조작 능력 즉 일종의 자기주도적 독서전략 및 초인지적 전략을 사용할 수 있어야 한다. 결국 학습자가 하이퍼미디어 환경을 통제하는 능력이 뛰어나도록, 정보 조직 능력이 뛰어나도록 학습효과가 우수한 반면, 그렇지 못한 수동적 학습자에게는 그 효과는 오히려 부정적일 것이

다.

다매체 시대의 독서와 관련하여 가장 첨단 매체인 인터넷 상에서 질 좋은 정보가 있는 사이트가 어디에 있는가를 찾는 능력이 매우 중요하다. 즉 정보를 검색하는 능력이 필요하다. 실제 인터넷을 검색하다보면 정보의 바다인 인터넷 상에 존재하는 많은 정보들 중에서 그다지 쓸모없는 정보가 많아서 실망하게 되기 때문이다. 인터넷 상의 홈페이지는 수를 헤아리기 힘들만큼 많다. 또 수많은 홈페이지들이 만들어지고 또 사라진다. 한번 만들어진 홈페이지는 관리를 잘 하는 것이 있고 그렇지 못한 것이 있다. 따라서 정보를 검색하는 독자의 입장에서는 자신에게 필요한 정보가 어디에 있는지를 아는 것이 가장 중요하다. 이것이 다매체 시대의 독서 전략이며, 독서 교육의 방안이다. 하이퍼링크는 글읽기에 반드시 필요한 사고의 과정을 상실시킬 위험성을 내포한다. 이 정보에서 다른 정보로 옮겨 다니다 보면 또 다른 곳에서 더 나은 정보가 있을지 모른다는 강박관념에 사로잡혀 확인된 정보의 가치를 제대로 파악하지도 못하고 이것저것 뒤지면서 전성으로 접하기 쉽다. 즉 정보의 바다에서 바다의 아름다움을 느끼고 지식을 얻는 게 아니라 바닷물에 익사하고 말 수 있다. 정보가 많아질수록 그 정보를 정리하고 가치 있게 만드는 것은 인내심 있고 근면한 인간의 사고이다. 정보에 파묻힘으로써 오히려 필요한 정보를 읽어내지 못할 위험에 빠지게 된다.

다음으로 진지한 글읽기가 필요하다. 읽기보다는 보기로 진행되고 여러 매체가 통합되는 글읽기가 강조되었지만, 그래도 인간의 지적 산물은 언어의 형태를 띠고 나타날 수밖에 없기 때문에 그것을 이해하고 받아들이기 위해서는 끊임없이 진지한 글읽기가 필요하다. 따라서 전통적인 글읽기는 사라지지 않을 것이다. 모든 정보는 전자 정보로 바뀌어 네트 속으로 들어가고 책은 지구 상에서 완전히 사라질 것으로 생각하기도 하지만, 어떤 경우에도 책이 사라지지 않을 것이라는 데 대한 이해가 필요하다. 또 전자 자료는 작은 물리적 충격으로 완전히 사라져 버리는 경우가 많기 때문에 과전압, 자성물질, 컴퓨터바이러스, 먼지나 손때 등에 의해 전자적 방식으로 제작된 자료들은 쉽게 파손된다는 점도 주의할 필요가 있다. 여기에 비하면 책은 수 천년 동안 보존하여 온 책의 안전성을 생각해 볼 수 있다. 전자 방식으로 저장된 자료의 경우 읽

어내려면 기계적 장치가 필요하지만 책은 그런 복잡성이 없다. 언제 어디서나 쉽게 펼쳐서 휴대하고 읽을 수 있다. 전기가 있어야 하는 것도 아니고 누워서나 서서도 볼 수 있다. 특히 문학 작품이나 철학 서적과 같은 예술이나 인류의 정신을 담고 있는 지적정보는 컴퓨터의 화면에서처럼 대충읽기나 훑어읽기를 해서는 그 진가를 알 수가 없다.

V. 마무리

문자의 역사와 관련하여 음성에서 문자로 매체가 바뀜으로서 큰 변화가 일어났다. 그러다가 전자말 시대를 맞이하여 시공을 초월한 언어나 그림의 전달과 보존이 가능해졌다. 전자 장치와 컴퓨터로 대표되는 이러한 다매체 환경에서 독서 방식은 큰 변화를 겪고 있다. 전통적인 책을 읽는 ‘읽기’에서 여러 가지 다매체를 통해 책이나 그림, 동영상 등을 읽는 ‘보기’로의 변화가 있었다. 또한 하이퍼링크에 따른 선조적 글읽기에서 비선조적 글읽기는 독서 방법 자체에 큰 변화를 주고 있다. 따라서 다매체 시대의 독서는 이전 시대와는 매우 다른 양상을 띠게 되었다.

또한 의사소통 방식도 송신자 위주의 일방적 방식에서 송·수신자가 쌍방 의견을 주고 받는 즉시성, 개방성, 개별성을 갖는다. 다매체 환경의 글읽기는 빠르고 가볍게 진행될 것이다

이러한 의사소통 방식의 변화가 독서에도 영향을 미친다. 첫째, 다매체 환경 속에서 많은 독자들이 읽기보다는 보기를 지향한다. 둘째, 순차적·선조적 읽기에서 비순차적·비선조적 읽기를 지향한다. 셋째, 다매체 환경의 글읽기는 빠르고 가볍게 진행될 것이다. 매체 변화의 중심에는 컴퓨터가 있다.

다매체 시대의 독서에는 학습자가 하이퍼미디어 환경을 통제하는 능력이 뛰어나수록, 정보 조직 능력이 뛰어나수록 학습효과가 우수한 반면, 그렇지 못한 수동적 학습자에게는 그 효과는 오히려 부정적일 것이다. 그러나 이러한 발달의 이면도 지켜봐야 할 것 같다.

다매체 시대의 독서와 관련하여 가장 첨단 매체인 인터넷 상에서 질 좋은

정보가 있는 사이트가 어디에 있는가를 찾는 능력이 매우 중요하다. 실제 인터넷을 검색하다보면 정보의 바다인 인터넷 상에 존재하는 많은 정보들 중에서 그다지 쓸모없는 정보가 많아서 실망하게 되기 때문이다. 그리고 진지한 글읽기가 필요하다. 읽기보다는 보기로 진행되고 여러 매체가 통합되는 글읽기가 강조되겠지만, 그래도 인간의 지적 산물은 언어의 형태를 띠고 나타날 수밖에 없기 때문에 그것을 이해하고 받아들이기 위해서는 끊임없이 진지한 글읽기가 요구된다.

주제어 : 다매체(multimedia), 전자말(electronic language), 선조적(linear), 보기(viewing), 하이퍼텍스트(hypertext), 하이퍼미디어(hypermedia), 다매체 시대의 독서(Reading in the Multimedia Age)

참고 문헌

- 김미량(2000), 〈정보화 시대의 독서 매체 확장을 위한 일고〉, 《독서연구》 제5호, 한국독서학회.
- 김영란(2002), 〈멀티미디어 교육 자료 개발에 대한 반성과 과제-초등학교 국어과 1-4학년을 중심으로〉, 《독서연구》 제7호, 한국독서학회.
- 김수업(2000), 〈국어 교육의 길〉, 나라말.
- 박인기(1996), 〈독서와 매체환경〉, 《독서연구》 창간호, 한국독서학회.
- 우한용(2000), 〈지식정보화시대의 독서 -독서의 정치학을 위한 각서〉, 《독서연구》 제5호, 한국독서학회.
- 이재호(2001), 《대중매체와 사회》, 도서출판 양지.
- 이정복(2002), 〈인터넷 통신 언어의 긍정적 기능을 찾아서〉, 경상대학교 인문학연구소 제4차 쟁점학술토론회 토론원고(미간행), 경상대학교 인문학연구소.
- 이재승(2000), 〈정보화 사회와 독서교육〉, 《독서연구》 제5호, 한국독서학회.

회.

이화진(2000), 〈정보화 시대의 독서전략〉, 《독서연구》 제5호, 한국독서학회.

임규홍(2002), 〈컴퓨터 통신언어, 무엇이 왜 문제인가〉, 경상대학교 인문학연구소 제4차 쟁점학술토론회, 토론원고(미간행), 경상대학교 인문학연구소.

정기철(2000), 《읽기 교육의 이론과 실제》, 역락.

최병우(2000), 〈다매체 시대의 독서〉, 《독서연구》 제5호, 한국독서학회.

Heinich, R., Molenda, M., & Russell, J.D.(1989), *Instructional media*(3rd Ed.). New York: Macmillan Publishing Company.

Patrick Griffin, Patricia G. Smith, Lois E. Burrill(1995), *The American Literacy Profile Scales*, Heinmann, Australia. Ruth Mitchell, Marilyn Crawford, and the Chicago Teachers

※ 이 논문은 2002년 10월 31일 투고 완료되어 2002년 11월 22일까지 심사위원이 심사하고 2002년 12월 6일까지 심사위원 및 편집위원 회의에서 게재 결정된 논문임.