

문학교육이 디지털 리터러시를 호명하는 방식에 대하여*

류 수 열 · 이 지 선 (한양대)

< 목 차 >

- | | |
|------------------------------|---------------------------|
| 1. 서론 | 3. 디지털 리터러시의 문학교육적 내포와 외연 |
| 2. 디지털 환경과 문학 환경에 대한 연구사적 시작 | 4. 디지털 리터러시와 문학교육의 전망 |

국문초록

이 글은 최근에 대두되고 있는 디지털 미디어를 매개로 하는 문학 활동의 양상에 주목하면서 이에 대한 관점을 정립하고, 이를 문학교육의 장에서 어떻게 수용할 것인가를 전망하는 데 목적을 두고 있다.

이를 위해 우선 디지털 기반 문학 활동의 초창기부터 대두된 문학의 위기와 가능성에 대한 선행 연구들을 참조하면서 문학교육에서 이러한 학술 담론들이 수용되는 양상을 살폈다. 또한 최근에 일어나고 있는 문학 활동의 변화 양상을 고려하면서 디지털 리터러시라는 개념을 정립하고자 하였다. 그러나 디지털 리터러시는 그 외연이 매우 넓은 관계로 단일 개념으로 정리하기는 어려웠다. 이에 따라 이 개념을 아주 유연하게 받아들이는 필요가 있음을 역설

* 이 글은 제64회 국어문학회 전국학술대회(2018. 8. 23, 전북대)에서 기획 주제로 발표한 내용을 재구성한 것이다. 당시 토론을 맡아 논의의 방향을 잡아주신 박기범(전주대) 교수에게 감사드린다.

하였다. 나아가 문학교육의 장에 등장한 디지털 리터러시의 초기 개념이 어떠한 변화를 거쳐 현재에 이르렀는지도 살펴보았다.

이러한 논의를 바탕으로 추후 디지털 리터러시의 위상이 강화되는 미래 문학 교실의 풍경을 국어교육의 성격, 문학교육의 내용, 문학교육의 방법상 변화라는 측면에서 가늠해 보면서 그러한 변화의 당위성을 밝혔다.

핵심어 : 문학교육, 미디어 리터러시, 디지털 리터러시, 문학 교육과정,
문학 교과서

1. 서론

맥루언은 전자 기술이 기존의 시공간 관념을 해체하면서 전지구적인 변화를 불러일으키는 방향으로 인간의 사고·체험 방식을 변화시킨다고 역설한 바 있다.¹⁾ 역사적으로 새로운 의사소통 양식인 미디어의 출현은 그 미디어를 활용하는 사람들의 사고방식과 문화를 변화시키는 결과로 이어져 왔다는 점은 주지의 사실이다. 또한 우리는 미디어의 발달이 인간의 체험 범위와 인식 범위를 확장시키고 있음을 몸소 확인하고 있는 중이다. 이 연구는 이와 같은 관점의 연장선상에서 디지털 시대 문학의 외연 확장에 따른 문학교육의 변화 양상을 살펴 보고 이후에 전개될 문학교육의 방향을 제안하는 데 목적을 둔다.

문학의 관습도 미디어의 발달 과정에 발맞추어 변화한다. 예컨대 ‘문자’라는 미디어가 발명되면서 문자 문화적인 사고방식이 발달하고, ‘폐쇄적 감각’

1) “전기 기술 시대에 접어들고 1세기가 지난 오늘날 우리는 공간과 시간을 제거하며 중추신경 조직 자체를 전 지구적 규모로 확장해 왔다. 이렇게 되면 인식이라는 창조적 과정도 인간 사회 전체에 집합적, 집단적으로 확장될 것이다.” M. 맥루언, 김성기·이한우 역, 『미디어의 이해』, 민음사, 2002, 4면.

에 의한 '읽기'라는 전혀 다른 문학 향유 방식이 출현하였다.²⁾ 조선 후기 대중 문학의 형성 과정이 목판 인쇄물인 방각본의 출현과 밀접한 관련이 있다는 점도 이러한 명제를 뒷받침하는 역사적 사례 중의 하나이다.

디지털 기술의 발달로 도래한 디지털 시대에도 새로운 형태의 문학 관습과 향유 방식이 등장하고 있다. 디지털 기술은 실시간 정보 공유와 상호 교섭을 지원하는 방향으로 발전하고 있다. 이로 인해 언제 어디서나(유비쿼터스), 융합적으로(컨버전스) 미디어를 활용하여 소통하는 문화가 형성되고, 문학 활동은 이러한 생활문화적 자장 속에서 이용자 혹은 생비자(生費者, prosumer)들의 공유와 참여를 중심으로 일어나고 있다. 이를테면 작가와 독자가 분리되었던 근대의 문학 활동과 달리, 최근에는 상호작용 플랫폼인 소셜 미디어의 발달로 누구나 쉽게 문학적인 표현 과정과 공유 및 소통 과정에 참여하여 손쉽게 문학 활동을 수행할 수 있게 된 것이다.

벤야민은 전자 기술의 발달로 도래한 기술 복제 시대의 예술은 '예술 형식의 기술'과, '예술적 발상', '예술 개념'이 모두 놀라운 변화를 겪었다고 하였다.³⁾ 디지털 시대의 문학도 표현 방식과 발상, '문학'이라는 개념역의 변화 상황에 직면하고 있다. 디지털 기술은 가상 공간을 창조하는 등 새로운 문학 문화를 창출하였고, 문학의 발상·표현 방식과 문학의 개념에 대한 치열한 성찰을 이끌어 내고 있다.

이 연구에서는 문학 활동 방식과 미적 인식 방식이 변화하고 있는 상황에서 문학교육의 지향점을 모색하기 위해 그 변화 양상을 살피고자 한다. 그간 국어교육에서는 미디어의 발달에 주목하여 교육 내용을 확장해 왔다. 뉴미디어의 등장으로 의사소통에 활용되는 기호가 확장되는 현상에 주목하여 시각

2) W. 옹, 이기우·임명진 역, 『구술문화와 문자문화』, 문예, 2000, 214면.

3) “물질, 공간, 시간과 같은 물리적 요소는 지난 20년 사이 옛날의 그것과는 전혀 다른 것이 되어 버렸다. 따라서 우리는, 위대한 신발명들이 예술 형식의 기술 전체를 변화시키고, 또 이를 통해 예술적 발상에도 영향을 끼치며 나아가서는 예술 개념 자체에까지도 놀라운 변화를 가져다주리라는 것을 예상하지 않으면 안 된다.” W. 벤야민, 반성완 편역, 「기계복제시대의 예술 작품」, 『발터 벤야민의 문예 이론』, 민음사, 2003.

성을 중심으로 한 매체 등 언어 외의 기호를 매개로 한 이해와 표현 활동을 교육 내용으로 구성할 필요성을 역설해 온 것이 그러한 흐름을 대표한다.⁴⁾ 문학교육에서는 영상, 만화 등 시각 기호를 활용한 문학적인 표현 활동을 통해 문학의 범주를 ‘매체 문학’으로 확장하자는 논의가 활발하였으며, 이러한 종류의 문학이 구술문학을 중심으로 한 전통적 개념의 문학과 만나는 접점도 다양하게 모색해 왔다.⁵⁾ 이 연구에서는 이러한 일련의 흐름 위에서 문학교육이 새롭게 파생되는 디지털 기반의 문학적 양식들을 포섭하는 과정과, 반대로 디지털 기반의 문학적 양식들이 문학교육의 변화를 추동하는 과정을 동시에 염두에 두면서, 디지털 리터러시의 개념을 중심으로 새로운 문학교육의 내용과 방법에 대한 전망을 모색하고자 한다.

2. 디지털 환경과 문학 환경에 대한 연구사적 시각

1) 디지털 환경과 ‘사이버 문학’ 논쟁

디지털 세계에서 일어나는 학습자들의 문학 활동에 주목하는 문학교육의 혁신적인 변화와 가능성은 역설적으로 기술 발달로 ‘문학’ 개념의 본질에 대한 회의가 시작되는 지점에서 출발한다고 할 수 있다. 표상 기술의 발달은 문학을 다시 비전문가들의 ‘놀이’ 활동으로 위치시켰고, 문학의 생산과 출판이 전문가의 영역으로 여겨졌던 시기를 벗어나기 시작했다. 또한 문자만이 아닌 다양한 기호가 문학의 영역으로 끌려오기 시작했다. 따라서 디지털 시대 문학 교육에서의 쟁점을 들여다보기 위해, 디지털 환경이 문학에 던진 초창기의 질문을 살펴보고자 한다. 이를 위해 1990년대~2000년대 디지털 미디어의 발달로 도래한 새로운 문학 현상에 대한 논의의 흐름을 살펴보고자 한다.

4) 김대행, 「매체언어 교육론 서설」, 『국어교육』 97, 한국국어교육연구회, 1998.

5) 류수열, 『관소리와 매체언어의 국어교과학』, 역락, 2001.

미디어의 발달은 문학적 발상과 표현 방식의 변화를 견인한다. 이 과정에서 확고하게 보였던 ‘문학’이라는 개념에 균열이 일어났다. 초기 디지털 미디어의 발달 시기에 등장한 새로운 문학의 형태는 ‘사이버 문학’으로 명명되었는데, 이에 대한 치열한 논쟁 과정에서 이러한 쟁점을 확인할 수 있다.

디지털 시대 전자 기술은 가상 공간을 창출했다는 점에서 이전 시기의 전자 기술과는 구별된다. 이전 시기의 전자 기술은 대량 복제를 가능하게 하고 매스미디어를 발달시켰다. 그러나 그러한 문해 공간은 여전히 물리적인 시공간이었다. 이와는 달리 하이퍼텍스트, 상호작용성 등 가상 공간인 인터넷 상에서의 텍스트 형성 논리에 따라 새롭게 출현한 문학의 형태가 ‘사이버 문학’으로 명명되기도 하였다.

이 시기의 논의는 새로운 문학 형태의 등장을 문학의 위기로 보는 관점과 문학의 새로운 가능성으로 보는 관점이 병존하였다. 위기로 보는 관점의 논의는 문학이 내적으로 그 문학성을 유지할 수 있을 것인가에 대한 회의와, 외적 관점에서 기존의 문학이 독자의 외면과 질적 하락으로 인해 종말을 맞이할 것이라는 위기론으로 나누어진다.

전자의 경우 예컨대 재현 기술의 발달로 인해 언어 중심으로 개념화되었던 ‘문학’이 언어의 범주를 벗어났을 때, 과연 ‘문학성’이란 무엇인가 대한 회의적 시각을 내포한다. 커넨(A. Kernan)이 “문학을 보호해 온 가장 근본적인 가치들에 대한 신념의 위기”라고 표현한 것⁶⁾은 이러한 관점이 반영된 것이다. 이러한 위기는 ‘활자 매체가 쇠퇴하고 있다는 표현 코드상의 위기의식’과 ‘문학이 세계를 어떻게 재현해야 하는지와 관련된 상상력의 위기의식’이 자리하고 있다.⁷⁾

후자는 대중이 문학을 외면할 것이고 문학은 읽히지 않아 종말을 맞을 것이라는 위기의식과, 작품과 상품을 구별했던 근대적인 예술 관념이 붕괴하면서 예술성이 질적으로 하락할 것이라는 우려이다. ‘문학이 극소수에 의해 향유되는 방향을 택하거나, ‘작품’과 ‘상품’의 경계가 모호해졌음을 인정해야 할

6) A. 커넨, 최인자 역, 『문학의 죽음』, 문학동네, 1999.

7) 이용욱, 『사이버 문학의 정체성에 대한 시론』, 『외국문학』 49, 열음사, 1996. 12.

지의 기로에 서 있다'고 진단한 견해나,⁸⁾ '작가가 예술적 창조자로서의 지위를 잃어버리고 문화 산업 종사자로서의 역할만 수행하게 되었으며, 이 과정에서 문학의 질적 하락이란 필연적'이라고 보는 견해 등은 이러한 관점에서의 논의들이다.⁹⁾ 이는 '작가와 독자의 관계망 해체에 따른 문학의 가치 훼손과 문학의 권위에 대한 위기의식'으로 정리되기도 하였다.

디지털 시대에 등장한 사이버 문학의 가능성에 주목한 논의는 오히려 이러한 새로움이 문학의 가능성을 확장한다고 본 논의들이다. 사이버 공간에서 구현되는 하이퍼텍스트를 문학 기술 방식의 중요한 변화라고 보거나,¹⁰⁾ 멀티미디어를 활용한 인터랙티브 픽션 등 여러 기호를 활용하고 상호작용성을 강조하는 문학적 표현 방식에 주목한 것이다.¹¹⁾ '멀티 픽션'과 '인터랙티브'가 견인한 공유 영역은 문학적 상상력의 확장, 작독자의 발견과 재생산 등 가능성을 의미한다고 보는 관점¹²⁾에서는 새로운 기술로 표현 방식이 변화하면서

-
- 8) “아주 소수에 의해 감상됨을 자처함으로써 주변부에 머무는 것으로 종래 예술 개념을 고수해야 할 것인지, 아니면 기호의 생산이 중요한 상업적 요소가 된 이 시대에 모호해져 버린 ‘작품’과 ‘상품’의 경계를 인정해야 할지 판단해야 할 때가 된 것 같다.” 김치수, 「문화의 시대와 한국문학」, 『21세기문학』, 2000 여름호, 36면.
- 9) “작가의 위상과 권위가 흔들리고, 무화된다. 작가는 독립된 예술 행위의 창조자가 아니라 문화콘텐츠나 게임 등 각종 문화 산업의 종사자로서의 역할만 수행하게 된다. 우연성의 남발, 시점의 오류, 이상한 조어법, 지나친 간결화, 부호와 감탄사의 남발, 빈번한 이모티콘의 사용, 비현실적인 순정과 낭만, 혹은 엽기나 폭력의 만연 등이 문제점으로 지적된다.” 강연호, 「디지털 매체 시대와 문학」, 『열린정신인문학연구』 13(2), 원광대학교 인문학연구소, 2012.
- 10) “사이버 공간에서 자유로운 경로 이동을 통해 하이퍼텍스트를 구현하는 것은 문학에서 일어날 수 있는 가장 중요한 변화 중 하나다.” 서영인, 「디지털 시대의 문학 환경 변화와 온라인 문학장의 형성에 관한 시론」, 『한민족문화연구』 46, 한민족문화학회, 2011.
- 11) “독자들은 인터랙티브 픽션 등과 같은 발전된 문학 양식을 통해 자유롭고 총체적인 멀티미디어적 지각 경험으로서의 문학 읽기를 체험한다.” 김신정, 「다매체 문화 환경과 문학 능력」, 『문학교육학』 26, 한국문학교육학회 2008.
- 12) “멀티 픽션, 인터랙티브 웹 공간에서 텍스트는 누구나 개입할 수 있는 공유 영역으로 개방된다. 이는 문학적 상상력의 확장을 의미하며, 작자와 독자의 개념이 해체되고 재생산되는 과정을 보이는 것이다.” 이용욱, 「가상 공간의 문학적 가능성에 대한 시론: 기술형 문학 형식을 중심으로」, 『한국문학이론과 비평』 9, 한국

문학적 발상과 향유 관습 또한 변화하고 있다는 것을 표현하고 있다.

문학교육은 디지털 시대의 문학 현상을 문학교육의 가능성으로 환치시키고 있다. 초기 디지털 시대 '사이버 문학'에 대한 치열한 논쟁에서는 벤야민의 표현대로 표현 방식과 미적 발상의 방식, 문학 개념 그 자체에 대한 성찰 등의 쟁점이 드러났다. 문학교육은 이러한 변화가 전통적 개념의 문학에 붕괴를 일으키는 지점에 주목하여 문학교육의 혁신을 꾀하고 있다. 표현 방식이 다양화되면서 문학 향유자들의 미적 발상이 발현·변화되는 지점은 어디인지, 이전 시기에는 당연하게 전제되던 '문학'의 개념은 정말 확고한 것인지 더욱 깊이 고찰하게 하여, 문학성에 대한 이해를 심화시키는 방향으로 문학교육을 확장하고자 한다. 게다가 지금은 이러한 논의가 활발했던 초기의 정태적이었던 디지털 환경(웹 1.0)을 벗어나 개방과 참여를 지향하는 웹 2.0 시기를 넘어 인공지능과 집단 지성(혹은 클라우드 소싱)으로 대표되는 웹 3.0 시대에 들어서 있다. 웹 3.0으로의 진화는 유비쿼터스와 컨버전스를 지향하는 방향으로 진행되었다.¹³⁾ 이 시대의 문학 활동이 보여주는 이와 같은 흐름에 발맞추어 문학교육은 계속해서 그 방향을 탐색해 왔으며 이를 교육과정의 체계 안에 포섭하려는 움직임을 보여주고 있다.

2) '매체 문학'에 대한 문학교육적 논의

이제 문학교육에서 디지털 미디어의 발달이 견인하는 교육적 가능성에 주목한 문학교육에서의 논의를 구체적으로 살피고자 한다.

디지털 기술은 특별한 기술 없이도 언어 외 시청각적 요소 등 다양한 재현(representation) 방식을 쉽게 사용하여 표현할 수 있도록 지원한다. 문학 활동에서도 언어 외의 다양한 의사소통 기호 혹은 재현 양식이 활용된다. 이

문학이론과비평학회, 2000.

13) J.D. Straubhaar et al. *Media Now: Understanding media, culture, and technology*, wadsworth, 2009. 임학순, 「디지털 미디어 발전에 따른 문화예술 환경 분석 및 정책적 대응 방안 연구(연구 보고 2010-45)」, 한국문화관광연구원, 2010, 17면에서 재인용.

에 따라 문학교육의 목표를 미적 감수성 신장으로 볼 때 시각 기호를 활용한 여러 미적 양식 등에 대한 검토가 필요하다는 논의¹⁴⁾나, 소통 생태계의 변화에 대해 적극적으로 대응하여 문자언어 중심의 '문학' 관념에 내포된 권위를 해체할 필요가 있다는 논의¹⁵⁾ 책 중심으로 형성된 과거의 문학 개념을 재정립하고, 여러 매체를 활용하여 문학적 성찰과 예술적 감수성을 교육하고 공감할 수 있는 교육 방법이 모색되어야 한다는 논의¹⁶⁾ 등이 이어졌다. 이러한 논의들은 디지털 시대 문학 개념의 균열을 적극적으로 수용하고 그 외연을 확장하려는 논의들이다. 확장적 개념으로 문학을 보는 논의에서는 교재도 언어가 여러 양식과 교섭하는 양식을 보여주는 방향으로 구성되어야 한다고 강조한다.¹⁷⁾

한편 새로운 미디어를 활용하여 문학교육의 효과성을 제고하는 방향을 개별 작품을 중심으로 구체적으로 탐색하는 논의도 활발하게 이루어져 왔다. <리어왕>을 사례로 문학과 영상을 창의적으로 융합하여 공감 교육을 효과적으로 실현할 수 있다는 논의¹⁸⁾나, 만화 <놀부던> 작가 고우영을 고전의 창조적 수용자로 상정하여 수용 문화적으로 접근한 논의¹⁹⁾ 등은 매체를 활용하

14) “문학을 포함한 인접 분야는 분리될 수 없고 오히려 밀접한 연관을 맺고 있으며 이것의 미학적 검토가 문학의 예술적 감수성을 신장하는 데 도움이 된다.” 조용훈, 「문학 교육과 미적 감수성 신장-바람 모티프를 중심으로」, 『문학교육학』 52, 한국문학교육학회, 2016.

15) 엄해영, 「초등 문학 교육에서 매체 언어의 수용 양상에 대한 비판적 고찰」, 『새국어교육』 94, 한국국어교육학회, 2013.

16) 최성민, 「뉴미디어 시대의 새로운 서사 양상과 미디어 리터러시」, 『한국어와 문화』 13, 숙명여자대학교 한국어문화연구소, 2013.

17) “문자와 다른 양식 간의 다양한 교섭 방식을 보여주는 방향으로 문학 교재를 구성하는 것이 심화된 의미 이해를 위한 교육에 적합하다.” 송여주, 「복합양식적 관점의 문학 교재 구성 방향 연구」, 『새국어교육』, 한국국어교육학회, 2013.

18) 고정희, 「문학과 영상의 창의적 융합을 통한 공감 교육」, 『문학치료연구』 35, 한국문학치료학회, 2015.

19) “만화가 고우영을 고전에 대한 자신의 이해와 해석을 동시대인들에게 확산시킨 창조적 수용자라고 보고, 일련의 고전소설을 개작한 그의 작업 중 흥부전의 개작인 <놀부던>(1988)을 대상으로 서사 변용 양상을 살피고 이를 가능하게 한 흥부전의 수용문화를 고찰하였다.” 황혜진, 「고우영의 만화 <놀부던>의 서사 변용 양

여 문학교육의 외연을 넓히려는 연구 사례이다. 나아가 <한림별곡>을 예로 들어 고전문학의 향유자의 심미적 욕구가 현대의 욕구와 본질적으로 유사하다는 점을 발견한 논의는 매체 변화가 문학 활동의 본질에 천착하는 교육적 계기가 될 수 있음을 보이기도 하였다.²⁰⁾

이와 같은 흐름은 문학교육이 실체나 속성 중심의 교육에서 나아가, 체계적인 지식이나 정보를 적극적으로 활용하면서도 문학 활동을 적극적으로 장려하는 활동 중심의 문학관²¹⁾으로 변모하는 문학교육의 내적 변화 논리와도 그 맥을 같이 한다. 현재는 소셜 미디어의 발달로 문화적인 쟁점이 한층 활발해진 시기이기도 하다. 소셜 미디어는 기존의 인쇄 기반 문학 향유 관습을 바꾸어 놓고 있으며, 문학의 정의를 재고하게 하고, 생산자와 수용자의 위상에 대해서 다시금 성찰하게 한다. 활동 중심의 문학교육 관점은 향유자가 현재 자리한 문학 활동의 장에서의 문학 문화에 주목하므로, 디지털 환경에 놓인 학습자들의 문학 활동 자체를 교육 내용으로 구성하는 근거라 할 수 있다. 디지털 시대의 문학 향유 활동에 천착하는 경향은 보다 넓게는 학습자 중심적인 문학 교수·학습 방법을 강조하는 흐름에서도 나타나고 있다.

상과 흥부전의 수용 문화, 『고전문학과 교육』 33, 한국고전문학교육학회, 2016.

20) “8연을 제외한 <한림별곡>의 레퍼토리는 시부(詩賦), 서적, 명필, 주류, 꽃, 악기, 경치이다. 그렇다면 <한림별곡>에서 제시된 문화적 상징 자본의 목록이 오늘날 SNS를 통해 공유되고 소통되는 정보들과 크게 다를 바 없다는 점에 생각이 미치게 된다.” 류수열, 「창조적 문화 세대를 위한 고전문학 교수-학습의 설계」, 『국어교육연구』 58, 국어교육학회(since 1969), 2015.

21) 실체, 속성, 활동 중심의 문학관과 이에 따른 문학교육에 대해서는 다음 책의 I부 참조. 김대행 외, 『문학교육원론』, 서울대출판부, 2000.

3. 디지털 리터러시의 문학교육적 내포와 외연

1) 디지털 리터러시의 문학교육론적 자장

여기에서는 디지털 리터러시의 개념에 대한 선행 논의를 살펴, 문학교육에서 주목해야 하는 지점을 밝히고자 한다. 디지털 리터러시는 보다 큰 의미의 미디어 리터러시에 포함된다. 미디어 발달과 함께 문자 중심의 문해 능력을 일컫던 리터러시는 진화하는 의사소통 기술과 미디어 활용 능력을 포함한 미디어에 대한 소양을 일컫는 개념으로 확장되어 왔다. 이에 따라 컴퓨터 리터러시, 정보 리터러시, 디지털 리터러시, ICT 리터러시, 소셜 미디어 리터러시 등 ‘(새롭게 등장한 의사소통) 기술+리터러시’의 조합으로 수많은 개념들을 파생시켰다.

디지털 리터러시는 디지털 기술에 의존하여 정보가 소통되고 문화가 향유되는 정도가 점점 높아지고 있는 흐름 안에서 강조되는 역량이다. 미디어 리터러시의 함의는 확정하기 어렵다. 무엇보다 ‘미디어’의 개념이 기술 발달의 급진적인 속도에 따라 그 개념이 계속해서 확장되어 가고 있으며, 본래 ‘읽기’와 ‘쓰기’ 능력을 의미하던 ‘리터러시’의 개념도 변화하고 있기 때문이다.²²⁾ 대체로 디지털 리터러시의 일반적인 개념은 이해·표현 능력을 의미하는 ‘리터러시’의 개념역을 적용하여 디지털 기술을 활용한 콘텐츠에 ‘접근’하고, ‘해석·비평’하며, ‘생산’하고, ‘공유’하는 역량으로 정리되고 있는 것으로 보인다. 이 중에서 ‘접근’과 ‘공유’는 디지털 기술의 성격 때문에 새롭게 강조되는 역량이다. ‘접근’이 강조되는 맥락은 디지털 기술로 재현되는 콘텐츠에 활용되는 기

22) ‘리터러시’는 시대 변화 요인으로 인하여 각각의 시대에 통용되는 지배적인 커뮤니케이션 양식을 해독하고 부호화할 수 있는 능력을 포함하기 때문에 그 개념은 고정적이 아니라 기술의 발달과 시대적 상황에 따라 다양하게 변화한다. 또한 미디어 리터러시는 미디어 해독 능력이나 활용 능력 이상을 의미하는 것으로 발전해 왔다. 그렇기 때문에 사회적으로 미디어 리터러시의 중요성이 큰데도 개념적 혼란이 존재하며, 이는 결국 미디어 리터러시 연구에 걸림돌이 되고 있다는 지적이 있다. 전경란, 『미디어 리터러시의 이해』, 커뮤니케이션북스, 2015, v면.

술이 매우 다양하고 개별화되어 있다는 데서 기인한다. 이에 따라 기술에 대한 이해가 콘텐츠 수용·생산 및 플랫폼 활용 역량과 직결된다. ‘공유’는 소셜 미디어 등의 발달에 따라 콘텐츠 공유 플랫폼이 강조되는 상황과 연관된 역량이다.

해석·비평 등의 이해 역량과 생산 등의 표현 역량은 표면적으로는 기존의 리터러시에서도 강조되는 역량이지만, 콘텐츠의 성격과 유통 과정이 획기적으로 변화했다는 점에서 합의가 확장되었다. 표상 매체의 발달로 언어와 시각 기호를 모두 활용한 복합양식 리터러시가 필요하다는 논의²³⁾나, 문식성 개념을 언어 기호를 포함한 여러 표상 기호의 활용 능력으로 확장해야 한다는 논의 등은 이러한 점에서 주목할 만한 논의들이다²⁴⁾. 디지털 환경에서의 ‘읽기 공간’에 대한 인식이 요구된다는 논의²⁵⁾는 디지털 기술이 이용자들의 이해·표현 공간을 변화시켰다는 점에 주목한 논의이다. 이외에도 디지털 리터러시에서 요구하는 인지적 능력에 대한 연구²⁶⁾와 정의적 능력에 대한 연구가 각각 진행된 것은²⁷⁾ 디지털 환경에서의 리터러시가 이전 시기와는 구별되는 특징을 보이고 있음을 의미한다.

영국의 미디어 교육 연구 기관인 퓨처랩(Futurelab)이 간행한 <범교과적 디지털 리터러시 교육 핸드북>에서는 범교과 역량으로서의 디지털 리터러시의 구인을 ‘기능적 기술’, ‘창의성’, ‘비판적 사고·평가 능력’, ‘문화적·사회적 이해 능력’, ‘협업 능력’, ‘정보 검색과 선택 능력’, ‘효과적인 의사소통 능력’, ‘안전한 인터넷 활용 능력’ 등으로 제시하였다.²⁸⁾ 여기에서 기존의 ‘이해·표현

23) 정현선, 「복합양식 문식성 교육의 의의와 방법」, 『우리말교육현장연구』 8(2), 우리말교육현장학회, 2014.

24) 정혜승, 「문식성의 변화와 기호학적 관점의 국어과 교육과정 모델」, 『교육과정연구』 26(4), 한국교육과정학회, 2008.

25) 옥현진, 「현재 그리고 미래 읽기 공간의 성찰과 발견」, 『독서연구』 47, 한국독서학회, 2018

26) 옥현진·오은하·김중윤, 「중학생 학습자를 위한 디지털 리터러시 인지적 영역 성취기준 개발」, 『국어교육연구』 41, 서울대학교 국어교육연구소, 2018.

27) 김중윤·서수현·옥현진, 「디지털 문식성의 정의적 특성 탐색을 위한 정의적 영역 평가도구 구인 간의 관계성 분석」, 『새국어교육』 107, 한국국어교육학회, 2016.

능력'으로 범칭되던 리터러시의 개념이 디지털 환경에서는 디지털 기술 활용과 관련하여 초점화되었음을 확인할 수 있다. 예컨대 '기술'이나 '안전한 이용'을 강조하고 있는 것은 디지털 환경에서 정보에 접근하고 이용하기 위해서는 디지털 도구 이용 기술과 그 위험성에 대한 인식이 전제되어야 한다는 것을 의미한다. '협업'이 부각되는 맥락에는 상호작용성을 지원하는 디지털 기술의 특징이, '정보 검색과 선택 능력'이 강조되는 맥락에는 무수한 정보를 거의 무차별적으로 저장하고 공유 및 소통하게 하는 디지털 기술의 특징이 자리하고 있다.

문학교육에서는 특히 이러한 지점들이 내포하는 미학적인 의미에도 주목할 필요가 있다. 이를테면 디지털 공간에서 '협업'이 활성화된다면 독창이나 개성의 개념에 어떠한 문예미학적 변화를 가져올 것인지 주목할 수밖에 없다. 디지털 리터러시에서 강조하는 '문화적·사회적 이해' 능력은 문학교육에서 강조하는 문학 문화에 대한 이해에서 어떻게 초점화될 수 있을 것인지, 또한 '창의성'은 전통적인 문학에서의 미학적 성과를 반영하는 한편 문식 공간이 변화하고 다중의 기호가 활용되는 상황에서 어떠한 방향으로 활성화할 수 있을 것인지 등이 문학교육적으로 중요한 논제들로 부상할 수 있을 것이다. 문학교육의 현실적 장면인 문학교실에서 일어날 변화 그 자체에서도 무수한 쟁점들이 발생할 것이다. 현재의 문학교육에서 중요하게 다루는 주요 용어들은 어떤 개념상의 변화가 초래될지, 교수·학습 방법상으로는 어떠한 변화가 있을지 등의 관심사가 부상할 것이다.

2) 디지털 리터러시의 교육과정사적 맥락

문학교육의 장에서는 미디어의 변화에 따라 문학 현상과 관련된 교육 내용을 비교적 신속하게 반영하였다. 1997년도에 고시된 7차 교육과정 시기부터 매체 관련 교육 내용이 구성되어 있으며, 가장 최근의 2015 개정 교육과

28) C. Hague & S. Payton, *Digital literacy across the curriculum*, Futurelab, 2010.

정에 이르기까지 관련 교육 내용을 다양하게 확장해 왔다. 이제 7차 교육과정기를 문학교육이 매체를 호출한 초창기로 보고, 이 시기의 매체 관련 문학 교육과정 내용과 이후의 변화를 2015 개정 교육과정기와의 연속선상에서 살펴보면서 그 대략적인 추이를 그려 보기로 한다.

7차 교육과정기의 대표적인 매체 관련 문학 교육의 내용은 다음 항목이다.

[6학년 문학 영역](7) 가치 있는 작품이나 영상 자료 등을 선별하여 읽는 태도를 지닌다.

[고등학교 문학 과목]② 문학이 현재 사회의 다양한 매체와 결합하여 수행되는 양상을 이해한다.((3) 문학과 문화' 영역 중 '(라) 문학의 인접 영역')²⁹⁾

이 시기에는 문학 영역에서 다른 매체를 수용하는 데 매우 소극적인 수준이었음을 알 수 있다. 6학년 문학 영역의 (7)은 '영상 자료'가 부차적으로 배치되어 있는 수준이다. 이 시기 교육과정에서는 수준별 교육과정을 지향하였던바, '기본'에는 '가치 있는 작품이나 영상 자료 등을 선별하는 기준을 말한다.'를 '심화'에는 '친구들과 의논하며 가치 있는 작품이나 영상 자료의 목록을 만든다.'를 배치하여 수준별 위계화를 시도하였다. 이 시기가 인터넷으로 대표되는 디지털 매체가 본격화되기 이전임을 감안하면 비교적 빠른 대응으로도 볼 수 있으나, 그 활동의 내포는 매우 형식적인 수준에 놓여 있음을 알 수 있다.

한편 고등학교 문학의 ② 또한 문학이 다양한 매체와 '결합'하여 수행되는 양상을 강조함으로써 여전히 문자 문학 중심주의적 시각을 견고하게 유지하고 있음을 보여준다. 이는 다음과 같은 해설에서 더욱 명징하게 드러난다.

이 내용은 문학이 음성과 문자 텍스트뿐 아니라 전통적인 시각, 청각 매체를 비롯하여 라디오, 텔레비전, 영화, 비디오, 컴퓨터, 만화, 게임 등의 다양한 매체를 활용한다는 점을 이해하도록 하기 위해 선정하였다. <중략>

29) 교육부, 『국어과 교육과정』(교육부 고시 제 1997-15호 [별책 5]), 1997.

특히, 디지털화된 전자 매체와 대중 매체의 발달은 문학의 본질에 대해서까지 심각한 질문을 제기했다. 한편에서 문학의 위기를 이야기하기도 하지만, 다른 관점에서 보면 이는 문학의 새로운 기회이기도 하다. <중략>

이 내용은 문학이 소통되는 다양한 매체 이해하기, 문학 작품을 다른 매체로 전환하기, 새로운 매체를 활용하여 문학적 소통하기, 전자 매체와 대중 매체를 활용한 문학 소통의 특성 이해하기, 매체를 활용한 문학에 비판적으로 접근하기 등으로 세부 내용을 구성한다.³⁰⁾(밑줄은 필자)

‘매체 활용’과 관련된 진술이 두드러지게 반복되고 있음을 확인할 수 있다. 요컨대 이 시기의 매체 관련 문학교육은 흥미로운 매체를 활용하여 문학 활동의 흥미를 높이는 데 그 목적을 두고, 매체는 도구로 활용하는 수준에 머물고 있었던 것이다. 이때의 주된 관심사는 ‘매체 문학’에 대한 교육이라기보다는 ‘매체 활용 문학’에 대한 교육에 가깝다 하겠다.

이는 문자성과 구술성 등 언어성을 중심으로 한 문학의 정의, 곧 ‘가치 있는 경험을 언어로 표현한 예술’을 문학으로 보는 전통적인 견해의 구심력에 견인된 결과로 보인다. 즉 이 시기에는 작품은 기본적으로 ‘문자 언어’, 그리고 넓게 보아 ‘음성 언어’를 포함한 ‘언어’로 표현되지만, 이들을 대신하여 다른 기호로 표현되는 문학도 있다는 인식이라 하겠다. 이때의 매체는 문학 작품이라는 내용물을 담는 또 다른 그릇 정도로 간주되었다고 할 수 있을 것이다.

이런 점에서 2009 개정 2012 고시 교육과정의 다음 성취기준은 각별히 주목할 필요가 있다.

(3) 다양한 매체로 구현된 작품의 창의적 표현 방식과 심미적 가치를 문학적 관점에서 이해하고 수용한다.

[해설] 문학 작품은 서적의 형태뿐만 아니라, 언어로써 소통되는 라디오, 영화, TV, 애니메이션, 인터넷, 휴대 전화 등 다양한 매체를 통해서도 소통된다.

30) 교육부, 『국어과 교육과정 해설서』, 1997, 316면.

매체는 저마다의 특성이 있으므로 동일한 문학 작품이라도 이를 전달하는 매체의 특성이 반영되어 미적인 특성이 달라지기도 한다. 따라서 심미적 체험은 내용뿐 아니라 전달 매체의 특성도 함께 고려하면서 이루어져야 함을 이해하고 다매체 시대의 특성을 반영하여 문학 작품을 향유하도록 한다.³¹⁾(밑줄은 필자)

이 시기에 두드러지게 나타난 변화 중 하나는 전통적인 ‘올드 미디어’ 외에도 인터넷과 휴대 전화 등 디지털 기반의 매체에도 관심을 기울이고 있다는 점이다. 이와 더불어 또 하나의 중요한 사실은 매체에 대한 관점의 변화가 나타난다는 점이다. 매체를 단순히 문학 작품을 실어 나르는 그릇 정도로 인식하던 이전 시기의 관점과는 달리, 매체마다 가지는 고유성이 문학 작품의 미적 특성에도 영향을 미친다는 점에 주목하면서 매체 자체가 문학의 한 구성 요소로 간주하고 있는 것이다.³²⁾

이러한 관점의 변화에 자연스럽게 동반되는 현상은 디지털 리터러시의 개념이 함축적으로나마 문면에 스며들고 있다는 것이다. ‘동일한 문학 작품이라도 이를 전달하는 매체의 특성이 반영되어 미적인 특성이 달라지기도’ 하므로, ‘심미적 체험’이 ‘전달 매체의 특성도 함께 고려하면서 이루어져야’ 한다는 점을 강조하고 있는 진술에는 디지털 리터러시의 개념이 온축되어 있는 것으로 보인다. 디지털 리터러시가 공학적 차원의 스킬을 넘어서서 디지털 미디어에 대한 성찰적 태도³³⁾까지를 포함한다면, 이러한 전달 매체의 특성에

31) 교육과학기술부, 『국어과 교육과정』(교육과학기술부 고시 제 2012-14호), 2012, 136면.

32) 사실 성취기준 수준에서 나타나는 이러한 변화는 2007 개정 교육과정 문학 과목의 성격을 포괄적으로 규정하고 있는 대목에서부터 드러난다. 심화 선택 과목 ‘문학’의 성격을 규정하면서 ‘문학은 음성과 문자를 중심으로 한 다양한 매체로 구현되고’라고 한 데서 음성과 문자만이 아닌 문학의 다양한 매체에 대한 고려가 노출되고 있는 것이다. 교육인적자원부, 『국어과 교육과정』(교육인적자원부 고시 제 2007-79호), 2007, 112면.

33) 미디어의 사회문화적 소통 구조에 대한 이해력과 디지털 기술과 공생하고 그에 관여하며 이를 통제하는 방법에 대한 앎 등을 포함하는 것이다. 정현선, 「디지털 리터러시의 국어교육적 고찰」, 『국어교육학연구』 21, 국어교육학회, 2004의 III장

대한 고려는 디지털 리터러시의 매우 중요한 요소일 수밖에 없기 때문이다.³⁴⁾

한편 2015 개정 교육과정의 문학 영역에서 매체 교육과 관련된 내용상의 한 특성은, 도저한 디지털 미디어의 위력에도 불구하고 위의 성취기준을 제외하고는 그것이 다른 성취기준에는 명시적으로 노출되지 않는다는 데 있다. 어떤 점에서는 의외에 가깝다. 그러나 학습 요소로 응집되는 성취기준에서는 희귀해진 대신 다른 방법으로 디지털 매체의 도래와 포진을 적극적으로 수용하는 전략을 취하고 있음이 확인된다.

그것은 우선 “문학은 서정, 서사, 극, 교술의 기본 갈래를 중심으로 하여 언어, 문자, 매체의 변화와 함께 시대에 따라 변화해 왔다.”³⁵⁾ 라는 ‘일반화된 지식’에서부터 나타난다. 문학 갈래의 변화를 기존의 언어와 문자에 국한하지 않고, 매체까지 넓혀서 규정하고 있음을 확인할 수 있다. 이에 따라 문자 중심주의적 문학관의 한계를 넘어서서 교수·학습 활동의 다양한 가능성을 열어두게 된다.

이러한 일반화된 지식은 다시 ‘교수·학습 방법 및 유의 사항’으로 이어진다. ‘교수·학습 방법 및 유의 사항’은 각각의 성취기준에 대한 보완의 기능을 하는 진술인바, 개별 성취기준은 생략하고 매체와 관련된 진술을 모아 보면 다음과 같다.

2015 개정 교육과정에 나타난 학년(군)별 매체 관련
‘교수·학습 방법 및 유의 사항’의 예

1~2 학년군	⑤ 노래와 시, 이야기 등 특정한 문학 갈래에 국한하지 말고 만화, 애니메이션 등 갈래의 범위를 넓히거나...
3~4 학년군	③ 작품을 선정할 때에는 문자로 기록된 문학에 국한하지 말고 아동극이나 동영상 등도 적극적으로 활용한다.

참조.

34) 이 성취기준은 2015 개정 교육과정에서도 거의 그대로 유지되고 있다. 교육부, 『국어과 교육과정』, 2015, 126면.

35) 교육부, 『국어과 교육과정』, 2015, 10면.

7~10 학년	<ul style="list-style-type: none"> ③ 비유와 상징의 표현 효과를 지도할 때에는 …… 학습의 자료를 특정한 갈래에 한정할 필요는 없으며 여러 갈래의 작품과 노랫말이나 광고, 영화 등을 활용할 수 있다. ④ 갈등의 진행과 해결 과정을 지도할 때에는 …… 이를 위해 자아와 세계의 대립을 본질로 하는 서사 문학과 극 문학, 영화나 드라마 등의 자료를 두루 활용할 수 있다. ⑤ 보는 이나 말하는 이의 관점에 주목하여 작품 수용하기를 지도할 때에는 영화나 드라마, 또는 현실 세계의 동일한 사건에 대해 관점이 비교되는 내용이 담긴 다양한 매체 자료를 활용할 수 있다. ⑨ 재구성된 작품과 원작을 비교하며 감상하기를 지도할 때에는 …… 관점의 변화나 그에 따른 형식과 맥락, 매체 등의 변화 양상을 파악하도록 한다. …… ⑩ 개성적 발상과 표현을 지도할 때에는 …… 이를 위해 만화, 광고, 노래, 텔레비전 프로그램 등 매체의 특성에 따라 독특하게 드러난 표현도 학습의 자료로 활용할 수 있다.
11 학년	<ul style="list-style-type: none"> ② 갈래의 특성에 따른 형상화 방법을 중심으로 작품을 감상하기를 지도할 때에는 …… 극 갈래의 특성에 주목하여 영화의 형상화 방법을 파악하고 감상하는 등 문학 갈래와 매체의 변환 등을 연관 지어 지도할 수도 있다.

위의 표에서 우선적으로 주목되는 것은 기존의 전통적 문학 갈래의 틀을 흔들면서, 발상과 표현, 갈등, 화자나 서술자, 원작의 재구성 등과 관련된 학습 요소를 중심으로 매체 문학이 설 자리를 분명하게 만드는 경향이다. 이러한 변화는 자연스럽게 학습자들의 문학적 취향과 그들이 문학을 수용하고 생산하는 문학 활동 방식의 변화를 전제한다. 위의 표에서 확인할 수 있는 바대로 ‘교수·학습 방법 및 유의 사항’에서 다양한 매체의 장르들을 언급하게 된 것은 이러한 변화를 적극적으로 반영하고자 하는 의지의 산물로 평가할 수 있을 것이다.

디지털 매체의 등장과 일상화로 인하여 청소년 세대는 일상적 감각을 이미지와 음향, 스펙터클을 통해 새롭게 구성하고 소통하는 데 익숙하며, 이로 인해 그들의 미적 감각도 새롭게 재편되고 있다. ‘교수·학습 방법 및 유의 사항’에서 지향하고 있는 바 또한 공학적 스킬 차원의 디지털 리터러시 개념을 포함하여, 그 자체로 문학의 한 양식이 되고

있는 디지털 매체에 대한 분석과 해석, 비평과 평가를 중심으로 한 디지털 리터러시 개념이라고 할 수 있겠다.

이처럼 2015 개정 교육과정의 문학 영역에서 디지털 매체와 관련해서 보여주고 있는 특징적인 면모는 다음과 같이 정리될 수 있다. 즉 디지털 매체와 관련한 명시적인 성취기준이 고등학교 문학 과목에서만 하나 있을 정도로 매우 제한적으로만 다루고 있는 듯하나, 실상은 디지털 리터러시의 개념이 교수·학습의 방법이나 유의점에서 빈번히 포진하게 되었다는 것이다.

요컨대 2015 개정 국어과 교육과정의 문학 영역에서는 문학의 디지털화라는 사회적 현상이 적극적으로 반영되면서 디지털 리터러시의 개념이 안착되는 한편으로 디지털 리터러시의 개념적 자장이 전방위적으로 확장되고 있다 하겠다.

3) 디지털 리터러시를 매개한 문학교육의 확산

여기에서는 문학교육이 디지털 리터러시를 매개로 하여 어떻게 확산되는지를 표현 방식과 문학적 발상의 측면과, ‘문학’이라는 개념에 대한 성찰 측면에서 나누어 교과서의 활동을 사례로 살펴보고자 한다. 현재 다종다양한 문학 교과서에서 디지털 시대의 문학 현상을 다루고 있다. 본고에서는 여러 교과서 사례 중 디지털 기술의 ‘어포던스’와 문학적 수사의 시각적 구현 과정에서의 ‘기호의 놀이’에 주목하여 구성된 교과서의 활동과, 문학의 핵심 개념에 대한 메타적인 성찰을 이끌어 내는 활동 등 문학 범주의 확장에 대해서 메타적으로 다루고 있는 활동을 중심으로 예시하고자 한다.

재현 기술과 기호의 확장으로 디지털 시대의 문학적 표현과 발상은 언어 외에도 여러 기호를 활용하는 방향으로 확장되었다. 예컨대 언어를 중심으로 인식되었던 문학적성은 시각 기호에서도 나타난다. ‘웹툰’이나 ‘그래픽 노블’ 등 시각 기호만으로 이루어진 ‘텍스트’에서도 ‘은유’와

‘서사’ 등은 매우 활발하게 사용되는 수사이다.

다음은 문학이 핵심적인 수사인 ‘서사’와 ‘은유’가 시각적 표현 방식으로 드러나는 웹툰 <미생>을 활용한 문학 교수·학습 활동이다.³⁶⁾ 이 활동은 시간의 논리로 이루어진 ‘서사’를 공간화한 웹툰의 표현 방식에 대해 이해하도록 조직되었다.



이 작품의 창의적 표현 방법과 심미적 가치를 파악해 보자.

- (3) 인쇄 만화와 달리 웹툰이 컷을 아래로 길게 배치함으로써 얻는 효과에 대해 분석해 보자.



이 학습 활동에 동반된 것은 외국 바이어와의 중요한 약속에 늦은 부장이 험레벌떡 달려가는 장면으로서, 땀을 흘리며 약속 장소에 들어서는 장면, 긴장한 표정으로 이곳저곳을 둘러보는 장면, 바이어와 (과거의 장면에서 낙하산이라고 들은) 신입사원이 마주 앉아 있는 것을 발견한 것을 ‘부장의 시선’으로 표현한 장면 등을 스크롤에 따라 배치하였다. 이 장면에는 언어 기호는 의태어를 표현한 보조적인 기호



외에는 전혀 사용되지 않았고, 시각 기호만을 스크롤 방식에 따라 구성하여 극적 긴장을 표현하고 있다.



36) 류수열 외, 『고등학교 문학』, 금성출판사, 2018. 140-144면 참조.

웹툰은 인터넷의 특징적인 요소를 활용하여 제작에 이용하였고, 이로 인해 이용자 중심의 콘텐츠를 구현했다.³⁷⁾ 이 활동에서 예시 자료로 활용한 웹툰도 스크롤 방식을 활용하여 서사를 전개하였다. 즉 스크롤 방식은 시각 서사의 구현 방식으로서, 독자가 서사적인 진행 과정을 그대로 좇게 함으로써 작가의 의도대로 긴장감을 고조시키는 역할을 한다.

다음은 시각적 은유가 구현된 활동이라 할 수 있다.

이 작품의 창의적 표현 방법과 심미적 가치를 파악해 보자.

- (2) 다음 장면이 작품에서 하는 역할을 글자의 크기와 배치, 인물의 형상을 중심으로 설명해 보자.



이 장면은 충혈된 눈, 운전대를 잡은 손 등을 표현한 시각 기호를 통해 영업부에서 근무하는 샐러리맨의 고단함을 은유적으로 형상화한 것이다. 또한 ‘해고 예고 수당’이라는 글씨를 큰 글씨로 표현하여 소리를 치는 듯한 형상으로 크게 입을 열고 있는 모습과 병치함으로써 큰 소리라는 ‘청각적 현상’을 시각 이미지로 표현하였다. 큰 글씨가 큰 소리를 은유하는 데 활용되고 있는 것이다.

학습자들은 위와 같은 학습 활동을 통해 미적 언어 예술 영역인 문학 영역에서 핵심적인 표현 원리 중 하나인 ‘은유’와 ‘서사’가 시각 문학의 구성 수사로도 활용될 수 있다는 것을 이해할 수 있다. 이 과정에

37) 손현화·전승규, 「‘스크롤’의 미디어, 웹툰의 스토리텔링 특성 연구 -출판 만화, 영화와의 비교를 중심으로」, 『아시아디지털아트앤디자인학회 학술대회 자료집』 2015(10), 아시아디지털아트앤디자인학회, 2015.

서 문학적 표현 방식에 대한 이해는 심화·확장되며, 여러 기호를 통한 창의적인 문학적 발상 능력 또한 성장할 수 있는 것이다.

이처럼 문학교육에서는 모바일, 양방향성 등을 특징으로 하는 디지털 기기가 이끌어내는 이해 방식과 의미 조직 방식 등을 고려하여 문학교육 내용을 확장시킬 수 있다.

한편 소통의 측면에서는 하이브리드와 공유의 문제를 주목할 수 있을 것이다. 상호작용성이 활성화된 소셜 미디어가 급속도로 발달하고 있는데, 이 과정에서 문학교육적으로는 교술이 주류로 부상하고 있는 상황을 주목해 볼 수 있다. 사람들은 쉽게 자신의 일상을 표현하고, 공유한다. 인터넷과 함께 등장한 사이버 문학은 작가/독자의 구분을 해체했다. 그런데 ‘정적’이었던 인터넷 환경이 소셜 미디어가 급속도로 발달하면서 상호작용성이 증대되고, 이 과정에서 작가/독자의 해체는 더욱 가속화되었다. 미디어 플랫폼에는 이용자 혹은 소비자로서의 작독자들이 존재한다. 이에 따라 교술 양식에 해당되는 글이 압도적으로 많아지는 경향이 있다.

그렇다면 문학교육에서는 대중이 가장 활발하게 문학 활동을 하는 공간에 대한 관심이 필요할 것으로 보인다. 소셜미디어는 ‘맥락성, 연결성, 상호작용성’을 특징으로 한다³⁸⁾. 이러한 미디어로 인해 문학 활동은 어떤 모습으로 전개되고 있는지, 이전 시기와의 문학 활동과는 어떤 점에서 다른지, 그럼에도 불구하고 여전히 유사한 점은 무엇인지를 살필 필요가 있는 것이다.³⁹⁾

이에 따라 다음의 교육적 접근에 대한 검토가 필요하다. 첫째, 활동 중심의 문학교육관과의 결합이다. 매체는 ‘채널’로서 기능하며, 유통의 문제는 생산자와 수용자에게 모두 영향을 미쳐 왔다. 다음의 활동은 이를 보일 수 있는 예시이다.⁴⁰⁾

38) 권성호·김성미, 「소셜 미디어 시대의 디지털 리터러시 재개념화: Jenkins의 컨버전스와 참여문화를 중심으로」, 『미디어와 교육』 1(1), 한국교육방송공사, 2011.

39) <한림별곡>과 소셜 미디어에서의 문학 활동의 본질의 동질성에 주목한 논의도 이러한 예라고 할 수 있을 것이다. 류수열, 앞의 논문, 2015.

40) 류수열 외, 앞의 책, 285면.

1. 다음 글을 읽고 교술 갈래의 다양성과 오늘날 교술 갈래가 어떤 의미가 있는지 탐구해 보자.

- 활동을 위한 제시문: 페이스북에 업로드 되어 있는 글

(1) 윗글을 교술 갈래로 분류할 수 있는 근거를 제시해 보자.

(2) 디지털기술이 발달할수록 교술 갈래의 창작이 활발하게 이루어지는 이유는 무엇인지 토의해 보자.

[도움말] SNS나 블로그는 일기, 편지, 기행문, 비평문 등 다양한 형식의 글을 수용하는 매체라는 점, 디지털 매체에 글을 쓸 때와 인쇄 매체에 글을 쓸 때의 차이점 등을 고려한다.

위와 같은 활동은 문학 활동의 본질에 대한 탐구와, 매체 변용에 따라 나타나는 문학 활동의 양상에 대해 보다 메타적으로 접근하게 하는 활동이다.

문학교육에서 디지털 리터러시를 호명하는 것이 거역할 수 없는 흐름이라고 하더라도 아직은 낯설어 보일 수 있다. 그렇다면 이때 미디어 리터러시 교육의 접근법을 참조하는 것도 한 방법이다. 미디어 리터러시 교육의 관점은 ①청소년을 미디어의 악영향으로부터 보호하려는 보호주의적 관점과 ②이용자의 창작 능력에 초점을 두어 창작자의 권한 이양(empowerment)과 이용자의 창의성 표출에 초점을 두는 임파워먼트·미디어 아트 강조 관점, ③이용자가 매체를 일상적으로 이용하면서 구현해 나가는 문화적 정체성을 메타적으로 탐구할 것을 강조하는 관점, ④개별화·다양화된 디지털 이용 환경에서 안전하게 디지털을 이용하는 역량을 강조하는 관점 등으로 나누어 전개되어 왔다.⁴¹⁾

이러한 미디어 교육 관점 중 문학교육에서는 발상과 표현 방식의 측면에서 ②의 관점과의 통합 교육을 고려할 수 있을 것이다. 또한 현재의 학습자 이용 환경을 중요하게 생각하는 ③의 관점은 이용자가 매체를 이용하면서 문화적 정체성을 구성해 나간다는 관점으로, 비판 교육과 구성주의를 수용한 학습자 중심적인 관점이다. 이는 학습자가 미디어를 통한 스스로의 심미적

41) 김아미, 『미디어 리터러시 교육의 이해』, 커뮤니케이션북스, 2015.

활동을 메타적으로 인식하고, 이를 바탕으로 문학 문화를 성찰하며 발전시켜 나가는 교육과정의 성취기준과도 밀접하게 관련시킬 수 있을 것이다.

4. 디지털 리터러시와 문학교육의 전망

이제 지금까지의 논의를 정리하면서 국어교육의 성격에서 일어날 변화를 고려해 보면서, 문학교육의 내용과 방법상의 변화를 전망해 보기로 한다.

디지털 리터러시가 강조되면 자연스럽게 국어교육의 성격에도 변화가 초래될 것이다. 전통적으로 국어과는 도구 교과, 사고 교과, 문화 교과 등의 성격을 지닌 것으로 알려져 왔고, 또 이러한 다중적 정체성을 소화해 왔다. 도구 교과로서의 성격이 부각되면 언어를 의사소통의 도구로 보는 관점이 우세해진다. 그 연장선상에서 국어 능력이란 이러한 사용의 측면에서 의사소통적 기능을 뜻하게 된다. 이때 국어 교과의 중요한 위치는, 초등학교 저학년 단계에서 국어에 많은 시간이 배당되는 데서 알 수 있듯이, 다른 교과를 이해하기 위해서 국어 능력을 필요로 한다는 사실에서 확인된다. 그러나 국어 과목을 도구 교과로 규정할 때 생기는 불필요한 오해도 있다. 도구 교과적 성격을 모어 화자가 모어로 글을 읽고 쓸 줄 아는 기초 기능을 가리키는 정도로 제한적으로 인식하여, 듣고, 말하고, 읽고 쓰는 기초 기능이 어느 정도 갖춰지는 초등학교 저학년 이후 국어 교육은 필요 없다는 식의 논리로 비약하는 것이다. 그것은 도구성에 대한 집착이 초래한 자연스러운 결과이기도 하다. 이와 같은 맥락에서 디지털 리터러시를 단순히 디지털 기기를 도구적으로 활용하는 능력 정도로 한정하면, 이제 교실에서 이루어지는 디지털 리터러시 함양은 설 자리를 잃게 될 것이다. 이런 도구적 개념의 디지털 리터러시는 교실 밖에서 이미 충분히 자생적으로 습득되는 것이 일반적이기 때문이다.

그렇다면 도구 교과로서의 위상보다는 사고 교과로서의 위상에 더 큰 관심을 가질 수밖에 없겠다. 언어는 단순히 사용하면 더 편리한 도구에 불과한 것이 아니다. 언어적 의사소통을 하는 것은 음성이나 문자의 연쇄를 기계적

으로 반복하는 것이 아니라, 먼저 수없이 많은 명제 수준의 창조적 사고를 하고, 더 나아가 이러한 명제들을 다시 상호 관련성으로 연결하여 통일성 있는 큰 의미의 덩어리를 창조해 내는 것이다. 이처럼 국어 활동은 언어적 표현과 이해를 통해 의미를 언어로, 언어를 다시 의미로 재구조화하는 것이다. 언어는 경험적인 지각에 따라 개념화를 거쳐서 표현되는 것인데, 인간은 학습에서 개념을 습득하고 언어적인 환원을 무수히 반복한다. 그 개념이 표출되거나 소통되는 통로가 바로 언어이다. 내용을 제대로 정교화하고 구체화하는 데 필요한 사고 능력, 즉 이해하고, 분류하고, 분석하는 등의 모든 인지 활동과, 의미를 생성하고 소통하며 공유하는 표현 활동이 모두 언어를 통해 이루어지는 것이다. 인간의 사고와 같은 정신 활동이 절대적으로 언어에 의존한다는 점에 착목하면, 언어를 의사소통의 도구가 아니라 사고의 통로라는 프레임으로 접근할 필요가 있다. 이에 따라 국어 교육은 국어 활동이 곧 사고의 과정이라는 점을 바탕으로 하여 설계되어야 할 것이다. 디지털 리터러시가 활성화된다면 국어 활동에서 일어나는 사고도 복합양식적 성격을 강하게 가지게 될 것이다. 이제 학생들은 디지털 네이티브답게 교사를 포함한 기성세대와는 다른 경로로 인지적 사고의 향해를 이어갈 것이다.

이와 더불어 문화 교과로서의 위상도 강화될 것이다. 국어 과목이 문화 교과라는 것은 지금도 널리 인정되고 있는 사실이다. 그러나 이때의 문화란 주로 공동체 구성원들에게 공유된 삶의 방식 일체를 가리키는, 다소 폭이 넓은 의미의 자장을 갖는다. 이런 개념에 기대면 국어 교육은 한 담화 공동체 내에서 오래도록 전승되어 온 문학이나 각종 담화 양식 등의 언어적 문화유산을 공유하도록 하는 데 그 역할의 중심이 있다. 그러나 이제 디지털 리터러시가 활성화된다면, 이러한 문화 개념이 아닌 '문화 연구(culture studies)'에서 내세우는 의미 작용(significance) 중심의 문화 개념으로 그 무게 중심을 이동시키는 것이 당위적인 과제가 될 것이다.

이러한 개념의 문화를 지향하는 교과에서라면 기표(signifiant)와 기의(signifié)의 자의적 관계에 바탕을 둔 기호 개념이 새롭게 정립되어야 할 것이다. 현재 기표와 기의 개념은 문법 영역에서 언어의 본질로서 자의성을 설

명하는 과정에서 소략하게 등장하는 수준에 그치고 있으며, 커뮤니케이션 기호학의 관심에 국한된다. 이러한 관점에서라면 커뮤니케이션은 코드로 이미 이루어진 기호를 풀이하는(decoding) 과정으로 간주될 따름이다. 그러나 의미 작용 기호학에서는 기표와 기의가 만나면서 나타내는 기호 기능을 전제로 한 코드 엮기(encoding) 과정에 대한 적극적인 고려가 부가된다. 빨간색 신호등이 무엇을 뜻하는지가 커뮤니케이션 차원의 기호 풀이라면, 빨간색 옷을 입고 있는 데 대한 해석은 의미 작용 차원의 기호 풀이로 접근할 수밖에 없는 것이다. 이렇게 된다면 학습자들은 이들 기호화 과정에 대한 비판적 이해와 새로운 기호를 만들어 내는 창의적 표현에도 관심을 기울이게 될 것이다. 문학교육에 새롭게 편입되어야 할 전문적인 용어는 추후 숙의를 통해 선별되어야 하겠지만, 디지털 리터러시 개념을 염두에 둔다면 무엇보다 기호 개념의 재정립이 시급한 것으로 보인다.

교수·학습 내용의 변화는 필연적으로 방법의 변화를 견인하게 될 것이다. 이와 관련하여 교사와 학습자, 문학 교과서, 수업의 방법, 평가의 방법 국면에서 일어나거나 일어나야 할 변화를 예측에 기반하여 진술해 보기로 한다.

먼저 교사는 학생의 학습을 이끌어 주는 안내자(instructor) 혹은 촉진자(facilitator) 역할을 맡아야 한다. 이제 우리는 인류 최초로 학생이 교사보다 더 뛰어난 리터러시를 구사하는 시대를 맞이하게 될 것이다. 그렇다면 교사는 아는 것을 전해 주는 전수자(傳授者)로서의 역할을 넘어서서 학생들이 자기 주도적 학습을 통해 지식을 탐구하고 경험을 확장하며 사고력을 활성화하도록 이끄는 안내자 혹은 촉진자로서의 위상을 더욱 강화해 갈 필요가 있다. 이와 연동되어 학습자는 배우는 자(learner)라는 위상을 유지하되 자득한 리터러시를 기반으로 문학 활동을 수행하는 자(performer)로서의 위상을 확대해 갈 것이다.

이에 발맞추어 문학 교과서는 정전(正典) 위주의 교재에서 벗어나 당연히 디지털 매체를 함께 다룰 수 있어야 할 것이다. 이 경우 디지털 매체를 지면에 구현하는 것은 요식에 불과하므로, 아예 디지털화된 교과서를 사용할 수 있도록 허용되어야 마땅하다. 그렇게 되면 문자 중심의 문학 교과서 대신 시

창각 미디어로서의 문학 교과서를 구현해 볼 수도 있을 것이다. 그리고 문학 교과서의 학습 활동도 수용 중심에서 생산 중심으로 옮겨갈 수 있어야 할 것이다. 이때 생산도 디지털 매체의 장점을 활용한다면 순수한 창작(writing)보다는 편집(editing) 쪽에 더 큰 비중을 두게 될 것이다.

수업에서는 교육과정의 표준성이 약화되고 대신에 교육과정의 개인화가 이루어질 것으로 보인다. 교육과정이 국가 수준에서 제정되고 이를 기반으로 교과서가 편찬된다고 하더라도 생산 중심으로 학습 활동이 촉진된다면, 그 수행의 과정은 개인 차원에서 이루어질 것이기 때문이다. 그리하여 학습자들이 지식을 습득하고 작품을 섭렵하던 기존의 수업 방식과는 달리 문학 활동을 하면서 자연스럽게 지식을 발견하고 작품을 향유하는 수업 방식이 가능해질 것으로 보인다.

평가의 국면에서도 일어날 변화 중의 하나는 과정 중심의 평가이다. 평가는 흔히 시험이란 말과 동의어처럼 쓰이기도 한다. 그리고 시험의 목적은 측정에 있는 것으로 인식되곤 한다. 그러나 시험은 평가의 한 방법에 불과하고, 측정은 발전을 위한 성찰의 한 형식일 따름이다. 그리고 평가는 보통 교수·학습의 마지막 과정에서 학습 목표의 달성 정도를 점검하기 위해 시행되는 것으로 인식되지만 실은 교수·학습의 과정에서 수시로 이루어진다. 무엇인가에 대해 설명을 하다가 '이해됐어?', '어려움이 뭐지?'라고 묻는 질문도 넓은 의미에서는 평가에 해당된다. 따라서 평가는 시험보다 훨씬 더 넓은 의미의 자장을 지닌다. 과정 중심 평가는 인간을 규정하기 위해서가 아니라 인간을 이해하기 위해서 시행되는 것이며 그만큼 개인화된 수준에서 이루어진다. 또한 지속적이고 종합적으로 이루어지게 되며, 촉진자로서의 교사만이 아니라 동료 학생들까지 참여하는 평가 주체의 다양화도 이루어질 수 있다. 이처럼 과정 중심 평가는 피드백을 통한 교수·학습 개선과 학생의 능력 발달이라는 평가 본연의 임무에 충실하다. 과정 중심 평가는 그 자체로 완결되는 것이 아니고 언제나 새로운 내용이나 방법을 투입하기 위한 사전 점검의 성격도 함께 가지므로 평가의 본질적인 의의에 가장 충실할 수 있는 것이다. 디지털 리터러시가 수업의 중심에 있다면 평가는 자연스럽게 과정 중심으로

변화해 갈 수밖에 없다.

이제 한 가지를 첨언하면서 논의를 마무리하고자 한다. 지금까지의 논의는 중등교육을 중심으로 진행해 왔지만, 이 글에서 관심을 두고 있었던 변화는 대학의 문학교실에서도 이제 거역할 수 없는 상황이 되었다. 따라서 이 논의의 관심사는 중등학교만이 아니라 대학에서도 유효한 가치가 있을 것으로 보인다.

참 고 문 헌

- 교육부, 『국어과 교육과정 해설서』, 1997.
- 교육부, 『국어과 교육과정』(교육부 고시 제 1997-15호 [별책 5]), 1997.
- 교육인적자원부, 『국어과 교육과정』(교육인적자원부 고시 제 2007-79호), 2007.
- 교육과학기술부, 『국어과 교육과정』(교육과학기술부 고시 제 2012-14호), 2012.
- 교육부, 『국어과 교육과정』, 2015.
- 김대행 외, 『문학교육원론』, 서울대출판부, 2000.
- 강연호, 「디지털 매체 시대와 문학」, 『열린정신 인문학연구』 13(2), 원광대학교 인문학연구소, 2012.
- 고정희, 「문학과 영상의 창의적 융합을 통한 공감 교육」, 『문학치료연구』 35, 한국문학치료학회, 2015.
- 권성호 · 김성미, 「소셜 미디어 시대의 디지털 리터러시 재개념화: Jenkins의 컨버전스와 참여문화를 중심으로」, 『미디어와 교육』 1(1), 한국교육방송공사, 2011.
- 김대행, 「매체언어 교육론 서설」, 『국어교육』 97, 한국국어교육연구회, 1998.
- 김신정, 「다매체 문화 환경과 문학 능력」, 『문학교육학』 26, 한국문학교육학회 2008.
- 김아미, 『미디어 리터러시 교육의 이해』, 커뮤니케이션북스, 2015.
- 김종윤 · 서수현 · 옥현진, 「디지털 문식성의 정의적 특성 탐색을 위한 정의적 영역 평가도구 구인 간의 관계성 분석」, 『새국어교육』 107, 한국국어교육학회, 2016.
- 김치수, 「문화의 시대와 한국문학」, 『21세기문학』, 2000 여름호.
- 류수열 외, 『고등학교 문학』, 금성출판사, 2018.
- 류수열, 「창조적 문화 세대를 위한 고전문학 교수-학습의 설계」, 『국어교육연구』 58, 국어교육학회(since 1969), 2015.
- 류수열, 『관소리와 매체언어의 국어교과학』, 역락, 2001.

- 서영인, 「디지털 시대의 문학 환경 변화와 온라인 문학장의 형성에 관한 시론」, 『한민족문화연구』 46, 한민족문화학회, 2011.
- 손현화·전승규, 「‘스크롤’의 미디어, 웹툰의 스토리텔링 특성 연구-출판 만화, 영화와의 비교를 중심으로」, 『아시아디지털아트앤디자인학회 학술대회 자료집』 2015(10), 아시아디지털아트앤디자인학회, 2015.
- 송여주, 「복합양식적 관점의 문학 교재 구성 방향 연구」, 『새국어교육』, 한국국어교육학회, 2013.
- 엄혜영, 「초등 문학 교육에서 매체 언어의 수용 양상에 대한 비판적 고찰」, 『새국어교육』 94, 한국국어교육학회, 2013.
- 옥현진, 「현재 그리고 미래 읽기 공간의 성찰과 발견」, 『독서연구』 47, 한국독서학회, 2018
- 옥현진·오은하·김중윤, 「중학생 학습자를 위한 디지털 리터러시 인지적 영역 성취기준 개발」, 『국어교육연구』 41, 서울대학교 국어교육연구소, 2018.
- 이용욱, 「가상 공간의 문학적 가능성에 대한 시론: 기술형 문학 형식을 중심으로」, 『한국문학이론과 비평』 9, 한국문학이론과비평학회, 2000.
- 이용욱, 「사이버 문학의 정체성에 대한 시론」, 『외국문학』 49, 열음사, 1996. 12.
- 임학순, 「디지털 미디어 발전에 따른 문화예술 환경 분석 및 정책적 대응 방안 연구(연구 보고 2010-45)」, 한국문화관광연구원, 2010.
- 전경란, 『미디어 리터러시의 이해』, 커뮤니케이션북스, 2015.
- 정현선, 「복합양식 문식성 교육의 의의와 방법」, 『우리말교육현장연구』 8(2), 우리말교육현장학회, 2014.
- 정현선, 「디지털 리터러시의 국어교육적 고찰」, 『국어교육학연구』 21, 국어교육학회, 2004.
- 정혜승, 「문식성의 변화와 기호학적 관점의 국어과 교육과정 모델」, 『교육과정연구』 26(4), 한국교육과정학회, 2008.
- 조용훈, 「문학 교육과 미적 감수성 신장-바람 모티프를 중심으로」, 『문학교육학』 52, 한국문학교육학회, 2016.
- 최성민, 「뉴미디어 시대의 새로운 서사 양상과 미디어 리터러시」, 『한국어와

- 문화』 13, 숙명여자대학교 한국어문화연구소, 2013.
- 황혜진, 「고우영의 만화 <놀부던>의 서사 변용 양상과 흥부전의 수용 문화」, 『고전문학과 교육』 33, 한국고전문학교육학회, 2016.
- 커넨 A., 최인자 역, 『문학의 죽음』, 문학동네, 1999.
- 맥루언 M., 김성기·이한우 역, 『미디어의 이해』, 민음사, 2002.
- 벤야민 W., 반성완 편역, 「기계복제시대의 예술 작품」, 『발터 벤야민의 문예 이론』, 민음사, 2003.
- 옹 W., 이기우·임명진 역, 『구술문화와 문자문화』, 문예, 2000.
- Hague, C. & Payton, S., Digital literacy across the curriculum, Futurelab, 2010.
- Straubhaar J.D. & Rarose R. & Davernport L. D.. Media Now: Understanding media, culture, and technology, wadsworth, 2009.

【Abstracts】

How Literature Education Called Digital Literacy?

Ryu, sooyeol · Lee, Jeesun

This paper focuses on the aspect of literary activities through digital media, which is emerging recently, and aims to establish a point of view and to see how to accept it in the field of literary education.

For this purpose, we examined the acceptance of these academic discourses in literary education by referring to previous studies on the crisis and possibility of literary emergence from the beginning of digital-based literary activities. In addition, we tried to establish the concept of digital literacy while taking into consideration the recent changes in literary activities. However, since the concept of digital literacy is very wide, it is difficult to organize it into a single concept. we stressed the need to take this concept very flexibly. In addition, we examined the change of the early concept of digital literacy that emerged in the field of literary education.

Based on these discussions, the future of literature classroom, which is strengthened the status of digital literacy, was revealed in terms of the nature of Korean language education, the content and method of literary education.

Key Words : Literature Education, Media Literacy, Digital Literacy, Literature Curriculum, Literature Textbook

이 논문은 2018년 10월 15일에 투고되었으며, 2018년 11월 9일에 심사 완료되어 2018년 11월 14일에 게재가 확정되었음.