

# ‘스크린 위의 글쓰기’ 과정에 나타난 아동의 예상독자 고려 전략 및 댓글에 반영된 의사소통 특성

## Children's Writing on the Screen : Focused on the PAIR Strategies for the Audiences and the Feature of Communication Reflected in Comments

현은자, 김현경, 유진경  
성균관대학교 아동청소년학과

Eunja Hyun(hyunej@chol.com), Hyeonkyeong Kim(dasarom\_kim@naver.com),  
Jinkyong You(yoojk87@naver.com)

### 요약

본 연구에서는 ‘스크린 위의 글쓰기’ 과정에서 아동이 예상독자를 어떻게 고려하며, 글쓰기 공동체의 의사소통의 중심에 있는 댓글은 독자와의 관계에서 어떤 수행성을 나타내는지 조사하였다. 이를 위해 초등학교 4-6학년 아동의 게시 글에서 635개의 문장과 424개의 댓글을 수집하여 분석하였다. 연구 결과, 아동의 예상독자를 고려한 글쓰기 전략은 끌어들이기 전략이 가장 많이 나타났고, 세부 전략으로는 감정에 호소하는 전략이 가장 많이 사용되었으며, 댓글의 수행행위는 표출 행위가 가장 많이 나타났다. 또한 아동의 PAIR 전략은 회기가 진행되면서 증가하였다가 다시 감소하는 양상을 보였으며, 아동은 게시 글을 작성할 때 다양한 방식으로 복합양식을 사용하는 것으로 나타났다. 한편, 댓글에 나타나는 의사소통의 특성 역시 감정적이고 정서적인 표현에 치우쳐져 있었으며, 아동의 댓글에는 저자 및 제 3의 독자들을 예상한 의사소통이 이루어졌고, 게시 글과 관련된 의견 교류뿐만 아니라, 아동의 일상적인 문화가 반영되어 나타났다.

■ 중심어 : | 스크린 위의 글쓰기 | 아동 | 예상독자 | 예상독자를 고려한 글쓰기 전략 | 댓글 | 디지털 리터러시 |

### Abstract

The purpose of this study is to investigate how children use the PAIR strategy for their audiences in the writing on the screen and how the comments play a role to communicate between an author and audiences. In order to perform this research, 7 elementary school students(4th-6th grade) participated in the literary education program designed to promote to write on the screen. As a result, 42 body texts(635 sentences) and 424 comments of children's writing on the screen were collected and analyzed according to the PAIR strategies and performance behaviour. The findings are as follows: first, 'attracting' is used the most among PAIR strategies and second, the most frequent performance behavior of comment is 'expression.' These findings indicate that children's writing strategy considering audiences tends to be emotionally appealing and performance behavior of comment is likely to focus on affective expression.

■ keyword : | Writing on Screen | Children | Audience | PAIR | Comment | Digital Literacy |

\* 본 연구는 성균학술연구비 연구과제로 수행되었습니다.

접수일자 : 2014년 09월 04일  
수정일자 : 2014년 10월 28일

심사완료일 : 2014년 10월 28일  
교신저자 : 현은자, e-mail : hyunej@chol.com

## I. 서론

### 1. 연구의 목적 및 필요성

오늘날 많은 아동은 디지털 환경에서 디지털 미디어와 기술을 경험하며 자라나고 있다. 방송통신위원회·한국인터넷진흥원[1]의 조사에 따르면 2012년 기준 만 3-5세 유아의 인터넷 이용률은 무려 72%에 이르며, 만 5세 유아는 혼자서 이메일, 검색, 메신저 등의 사용이 가능한 것으로 나타났다[2]. 또한 초등학생의 인터넷 사용 실태를 조사한 김선경[3]의 연구에 따르면, 여러 가지 미디어 중 텔레비전을 매일 보는 학생은 73%, 인터넷을 매일 사용하는 학생은 31%, 책(만화책 포함)을 매일 읽는 학생은 28%로 각각 나타나 인터넷이 텔레비전에 이어 가장 많이 사용되는 미디어로 나타났다. 또한 하루 평균 미디어 이용 시간을 조사한 결과 텔레비전 시청 시간은 143.81분, 인터넷 이용 시간은 91.68분, 독서 시간(만화책 포함)은 75.31분로 나타나 인터넷 미디어의 사용이 아동의 일상생활 속에 깊숙이 자리 잡고 있음을 알 수 있다.

이렇듯 종래의 아날로그 방식이 아닌 디지털 미디어를 사용한 읽기, 쓰기가 보편화됨에 따라 리터러시의 개념도 변화되고 있다. 기존의 리터러시(literacy)의 개념이 문자를 읽고 쓸 수 있는 것으로 정의되었다면, 미디어를 활용해 말하기와 듣기, 읽기, 쓰기를 할 수 있는 능력을 의미하는 미디어 리터러시(media literacy)라는 용어와, 자신의 생각을 자유롭게 실시간으로 소통할 수 있는 능력을 강조하는 디지털 리터러시(digital literacy)라는 용어가 새롭게 등장하였다[4]. 특히 디지털 리터러시는 디지털 기기의 기술을 단순히 습득하는 것 이상의 의미를 지니는 것으로서, 디지털 미디어를 통해 얻은 정보를 활용하여 의미 있는 의사소통을 이루는 데까지 나아간다. 즉 디지털 리터러시란, “인터넷에서 찾아낸 정보의 가치를 제대로 평가하기 위해 모든 사용자에게 요구되는 비판적인 사고력과 인터넷을 통해 다양한 출처로부터 찾아낸 여러 가지 형태의 정보를 이해하고 자신의 목적에 맞는 새로운 정보로 조합해냄으로써 책임감과 윤리 의식을 가지고 타인과 의사소통할 수 있는 능력”을 말한다[5].

아동의 디지털 리터러시 교육에 대한 연구는 국외에서 활발히 이루어지고 있다[6-8]. 선행연구들은 디지털 리터러시 교육의 강점을 보여준다. 먼저, 디지털 리터러시 교육은 아동에게 읽기 쓰기에 대한 동기를 부여해주고 좀 더 능동적이고 자율적이며 즐거운 리터러시 경험을 하게 해 준다. 그리고 이러한 자발성과 즐거움은 아동이 복합적인 양식을 활용하여 창의적인 작업을 해 나가도록 격려하며, 활발한 상호작용을 유도한다[6]. 또한 디지털 리터러시가 이루어지는 공간인 가상세계는 아동이 새로운 방식으로 사회적 관계를 맺어가고[7], 가족이나 또래 간의 상호작용을 유도하며 지식을 함께 구성해 가거나 이야기를 함께 만들어가는 매개체로서의 역할을 수행하는 것으로 나타났다[8]. 이는 새로운 디지털 기술이 지니는 상호작용적인 특성과 동시성의 특성에 기인한 것이라고 볼 수 있다.

한편, 국내의 디지털 리터러시 연구는 디지털 미디어 환경에서 아동이 좀 더 능동적인 수용자가 되게끔 적극적으로 디지털 미디어를 활용하고 더 나아가 스스로 디지털 콘텐츠를 제작하는 디지털 리터러시 교육의 효과를 중심으로 이루어졌다. 초등학교 6학년 아동을 대상으로 플래시 애니메이션 제작 활동을 살펴본 차혜경[9]의 연구에서 아동은 미디어를 비판적으로 분석하고 복합양식의 디지털 언어로 창의적인 자기표현을 하는 등 능동적인 수용자로 참여하였으며, 디지털 리터러시 능력이 향상된 것으로 나타났다. 박지영[10]은 초등학교 4-6학년 아동을 대상으로 UCC를 활용한 Visual Literacy 신장 방안을 연구하였는데, 연구 결과 아동의 참여도와 관심이 매우 높았고, Visual Literacy가 향상되었으며, 특히 동영상 UCC가 자신의 생각을 표현하는 의사소통 방법 중의 하나로서 단순히 영상을 수용하는 것이 아닌 비판적으로 수용하고 적절하게 활용해야함을 이해하는 것으로 나타났다. 그 밖에도 광고와 포스터, 디지털 이미지를 활용하여 초등학생의 미술 활동을 지도하는 데 디지털 리터러시가 활용되기도 하였다[11-13].

앞서 살펴본 선행연구들은 디지털 리터러시의 경험과 교육이 디지털 문화가 제공하는 풍부한 맥락을 반영하고 다른 사람들과의 소통과 상호연결성을 도와 읽고

쓰기에 대한 충분한 동기를 부여함으로써 아동이 좀 더 즐겁고, 능동적이고, 개방적인 자세로 읽고 쓰기에 참여하도록 독려한다는 것을 보여준다. 또한, 디지털 환경의 특성이 저자와 독자로서 상호작용하며 함께 이야기를 만들고 함께 지식을 구성하도록 한다는 것을 보여준다. 따라서 오늘날 아동이 디지털 콘텐츠를 능동적으로 수용할 뿐 아니라 더 나아가 디지털 콘텐츠를 적극적으로 생산하여 작가(생산자)이면서 동시에 독자(수용자)로서 의미 있는 의사소통을 할 수 있도록 디지털 리터러시 교육이 필요하다.

그러나 Levy[14]의 연구 결과에서 나타났듯이 미디어의 도움으로 리터러시에 대한 유능감을 보였던 유아들이 초등학교에 입학하면서부터는 오히려 자신감이 떨어졌는데 이는, 초등학교 교과과정이 아동의 일상적인 디지털 리터러시와 동떨어진 인쇄물 중심의 리터러시를 기초로 하고 있기 때문이다.

따라서 디지털 환경의 아동이 디지털 리터러시를 실제로 어떻게 경험하고 있는지에 대하여 유아교육 및 초등교육 전문가들이 정확하게 인식해야 하며, 아동이 학교 밖의 일상적인 디지털 환경에서 경험하는 디지털 리터러시가 학교 안의 커리큘럼에도 적용되어 학교 안과 밖에서 통합적인 디지털 리터러시 교육이 이루어지도록 해야 할 필요가 있다.

## 2. 연구 문제

디지털 네이티브(digital native)라고 일컬어지는 현대의 아동은 이미 새로운 디지털 미디어를 일상적으로 접하고 유능하게 다룰 줄 아는 사용자로서 교육에 입문하게 된다. 또한 아동의 디지털 미디어를 활용한 글쓰기는 다른 사람들과의 소통과 상호연결성을 반영한다. 특히 디지털 리터러시는 아동이 글쓰기를 할 때, 좀 더 즐겁고, 능동적이며, 개방적인 자세로 참여하도록 독려함으로써 풍성하고 확장적인 학습 효과를 가져 온다.

따라서 아동에게 전통적인 방식이 아닌 새로운 방식, 즉 스크린 위에 글을 쓸 수 있는 기회가 허락된다면 아동은 적극적이며 능동적으로 자신만의 서사를 만들어 낼 뿐만 아니라 예상 독자를 고려하는 글쓰기, 의미 있는 소통과 상호작용이 이루어지는 글쓰기를 경험하게

될 것이다. 이러한 아동의 새로운 경험이 아동의 리터러시에 어떻게 영향을 미치는지, 또 아동이 실제로 디지털 리터러시에 어떻게 참여하고 있는지에 대한 연구가 필요하다. 또한 글쓰기에 대한 재개념화를 요구하는 디지털 환경에서 아동의 디지털 리터러시를 위한 유연하고 지적인 교육을 설계하는 것은 아동의 일상적인 디지털 경험과 미래를 위한 준비라는 측면에서 절실하게 요구되는 것이라 할 수 있다.

본 연구의 목적은 아동에게 스크린 위의 글쓰기 공간을 제공하고 아동의 ‘스크린 위의 글쓰기’ 과정에 나타나는 특성을 살펴보는 것이다. 특히 ‘스크린 위의 글쓰기’ 과정에서 아동이 예상독자를 어떻게 인식하고 고려하며, 글쓰기 공동체는 댓글을 통해 어떻게 의사소통을 하는지 조사하고자 한다. 이를 위해 다음과 같은 연구 문제가 설정되었다.

연구문제 1. 아동의 ‘스크린 위의 글쓰기’ 과정에서 예상독자를 고려한 글쓰기 전략은 어떻게 나타나는가?

1-1. 아동의 게시 글에서 PAIR 전략은 어떻게 나타나는가?

1-2. 아동의 게시 글에서 복합양식은 어떻게 나타나는가?

연구문제 2. 아동의 ‘스크린 위의 글쓰기’ 과정에서 댓글을 통한 의사소통 특성은 어떻게 나타나는가?

## II. 이론적 배경

### 1. 스크린 위의 글쓰기

컴퓨터와 글쓰기에 대한 초기 연구는 대부분 글쓰기가 종이에서 스크린으로 옮겨지는 것에 집중되었다[15]. 그러나 진정한 의미의 ‘스크린 위의 글쓰기’는 종이에서 스크린으로 단순히 글자를 옮기는 것을 의미하지 않는다. Merchant[16]는 아동이 이메일을 통해 스크린 위에서 만든 이야기를 수집하여 분석하였는데, 이

야기에는 아동이 경험한 다양한 타인의 목소리와 대중 문화 텍스트가 반영되어 있었다. 이는 디지털 기술과 대중문화가 아동의 글쓰기에 다양한 소재로 자연스럽게 활용되고 있으며, 아동이 사회문화적인 배경과 타인의 목소리를 반영하여 자신의 이야기를 만들어가고 있음을 보여준다. 또한 초등학교 5학년 학생들을 대상으로 한 김선겸[3]의 연구에 따르면, 게시판의 글을 읽는 목적으로 ‘재미나 즐거움을 얻기 위해’ 라는 답이 가장 많았고, 글을 쓸 때 통신언어나 이모티콘을 사용한다는 응답이 50%, 글을 읽을 때 종이책을 읽을 때와 다른 방법으로 읽는다는 응답이 71%로 나타나 ‘스크린 위의 글쓰기’에서 이루어지는 읽기 쓰기의 의미가 전통적인 방식의 리터러시와 다르다는 것을 알 수 있다. 또한 김선겸[3]의 연구에서 74%의 초등학생이 댓글 달기 경험이 있다고 대답하였고, 이지영[17]의 연구에서 56.44%의 중고등학생이 종이보다 컴퓨터로 글쓰기를 수행한다고 답하여 오늘날 아동의 ‘쓰기’가 종이보다는 스크린 위에서 이루어진다는 것을 알 수 있다. 특히 이지영[17]의 연구에서는 중고등학생의 쓰기 흥미도를 ‘학교 안의 쓰기 수행’과 ‘학교 밖의 쓰기 수행’으로 나누어 살펴보면, 학생들의 학교 안 쓰기 수행 흥미도에 대한 긍정적인 답변이 46.6%인데 비하여 학교 밖 쓰기 수행에 대한 흥미도는 90.3%의 긍정적인 답변이 나타났으며, 학교 밖 쓰기 수행의 유형으로는 친구 블로그에 댓글쓰기가 36.3%로 가장 많았고, 다음으로 내 블로그에 글쓰기, 카페 게시판에 글쓰기, 일기 쓰기의 순으로 나타나 ‘스크린 위의 글쓰기’에 높은 흥미를 갖고 활발히 참여하고 있음을 알 수 있다.

한편, 최근에는 교사와 학생 간, 학생들의 또래 간 소통을 위해 인터넷 공간이 활용되고 있다. 한은정[18]은 블로그 공간에서 교사와 학생 간의 상호작용 특성을 살펴봤는데 블로그 공간의 운영주체가 교사이고 교사가 면대면 교실상황에서 적극적으로 블로그 공간을 활용하지 않다보니 학생들도 소속의식을 갖기 어려웠고 블로그에 대한 친밀성과 관심이 떨어지는 것으로 나타났다. 그러나 블로그 공간 속에서 학생들은 그들만의 고유한 문화를 만들고 있었으며 특히 학업 성취 면에서 하위 그룹의 아이들이 주축이 되어 대중문화의 틀 안에

서 이해될 수 있는 문화를 만들어가고 있었다. 학급 홈페이지를 분석하여 학생들의 의사소통 양상을 탐색한 위건욱[19]의 연구에서도 학생들은 주로 친구들과의 상호작용(친교)을 위한 목적으로 글을 쓰고 있었으며, 글과 함께 사진, 동영상, 소리 파일들을 활용하는 양상을 보였다.

이러한 연구결과들은 ‘스크린 위의 글쓰기’가 단순히 새로운 매체를 이용한 쓰기가 되어서는 안 되며, 새로운 매체가 지닌 특성과 장점을 활용하는 쓰기[20]가 되어야 함을 보여준다. 즉 디지털 시대의 리터러시 교수 학습방법에 있어서 새로운 방식을 도입하는 도구적인 차원을 넘어서서, 전환되어 가는 리터러시의 패러다임[15][21]을 반영하는 읽기, 쓰기 교육이 이루어져야 한다. 이는 ‘형식과 과정을 중시하던 글쓰기 교육’에서 사회 담화공동체와의 대화를 중시하며 상황 의존적인 의미 구성 과정을 강조하는 ‘사회 구성주의적 관점의 글쓰기 교육’[22]으로 변화하고 있음을 의미하는 것이기도 하다.

## 2. 예상독자를 고려한 글쓰기: PAIR 전략

글쓰기에 대한 관점은 작가와 독자에 대한 관점과도 맞물려 있다. 쓰기의 결과를 중시하는 형식적 관점에서 작가는 의미의 전달자로, 독자는 의미의 수신자로 고정되어 있었다. 이후 쓰기의 과정을 중시하는 인지적 관점에서는 글쓰기를 작가의 개인적이고 주관적인 사고 활동으로 보았기에 독자는 그리 고려할 대상이 되지 못하였다. 그러나 글의 의미가 사회문화적인 맥락 안에서 작가와 독자의 대화를 통해 만들어진다고 보는 사회적 관점이 등장하면서 독자는 글쓰기의 의미 구성 과정에 적극적으로 개입하는 능동적인 존재로 여겨지기 시작하였다[22].

필자가 독자에 대해 인식하며 글을 써야 한다는 관점의 독자 연구는 1990년대부터 작문 연구의 중심 테마로 등장하였다[23]. 이때 독자(audience)란 필자가 글을 쓰는 상황에서 염두에 두고 있는 대상인 예상독자[24]로서 완성된 텍스트를 읽는 독자(reader)와 다른 개념이다[22]. 필자가 작문 과정에서 자신이 상정한 독자와 소통하기 위하여 수사적 장치가 사용되기 시작했는데, ‘수

사적 이동(Rhetorical Moves)'은 많은 연구에서 필자의 독자 고려 정도와 양상을 분석하기 위하여 사용되었다[25]. 수사적 이동은 필자가 글 속에서 자신과 독자의 위치와 역할을 부여하는 '명칭 이동', 독자가 이미 알고 있는 것이 무엇인지에 대한 앎을 바탕으로 정보를 추가하거나 생략하는 '맥락 이동', 독자의 흥미를 유지하여 글을 읽도록 하기 위해 독자의 이성과 감성에 호소하는 '전략 이동', 독자의 예상되는 반응에 미리 대처하는 '반응 이동'의 네 가지로 분류된다. 그러나 이러한 수사적 이동이 필자가 독자를 고려하는 과정보다는 텍스트로 나타난 결과에 초점을 두고 있다는 한계와 우리 언어 사용에 적용하기 어려운 점이 있어 정혜승·서수현[25]은 수사적 이동을 대체하는 틀로서 PAIR 전략을 제안한다. PAIR 전략은 필자가 글을 쓸 때 독자를 고려하기 위해 동원하는 전략으로 위치정하기(Positioning) 전략, 끌어들이기(Attracting) 전략, 정보 조절하기(Informing) 전략, 반응에 응답하기(Replying) 전략을 말한다. 먼저, 위치정하기 전략은 필자가 글 속에서 자신과 독자의 위상을 규정하는 것을 말하고, 끌어들이기 전략은 독자를 필자의 입장으로 끌어들이 독자의 흥미를 유지하게끔 하는 전략이다. 정보 조절하기 전략은 독자의 지식과 정보에 대해 필자가 고려하여 정보를 포함하거나 배제하는 글쓰기 전략을 말하고, 반응에 응답하기 전략은 독자의 반응에 대해 필자가 글 속에서 미리 응답하는 전략을 말한다.

초등학생 필자의 독자 인식 양상과 실태를 조사한 정혜승[23][26]의 연구에서 초등학생은 스스로 독자 고려의 중요성을 인식하고 있었으나 실제로 독자를 고려하는 능력은 미흡한 것으로 나타났으며, 독자를 고려하는 방식은 주로 끌어들이기 중심으로 이루어져 전반적으로 수사적 이동의 수가 적고 직접적으로 독자의 감정에 호소하는 전략을 많이 사용하는 것을 알 수 있었다. 특히 학생들은 독자가 특별히 제시되지 않았을 때 주로 교사를 독자로 상정하거나 예상독자의 설정이 학년별로 다르게 나타났는데, 교사 독자보다 동생 독자일 때 독자를 유의미하게 더 많이 고려하는 것으로 나타났다. 윤미[27]의 연구에서는 '동생들에게 선물하는 그림책 프로젝트' 수업을 기획하여 초등학교 4학년 어린이들의

정보그림책 만들기를 통해 필자로서의 인식을 살펴본다. 연구 결과 그림책 만들기 과정에서 아동은 독자를 고려하는 방식으로 위치정하기, 끌어들이기, 정보 조절하기를 주로 사용하였으며, 복합양식의 표현이 두드러지게 나타남을 알 수 있었다.

한편, 위건욱[19]과 오현지[22]는 각각 학급 홈페이지와 블로그를 활용한 '스크린 위의 글쓰기'를 통하여 초등학생의 독자를 인식한 글쓰기 전략을 살펴보았다. 위건욱[19]은 필자가 독자를 고려하기 위해 사용하는 전략을 확인하기 위하여 PAIR 전략을 수정하여 끌어들이기(Attracting), 콘텐츠의 제공(Providing), 독자참여 유도하기(Inducing)의 세 가지로 분류하여 살펴보았는데 연구 결과, 학생들은 관심 콘텐츠를 첨부파일로 작성함으로써 콘텐츠를 제공하는 전략을 사용하는 것이 두드러지게 나타났다. 오현지[22]의 연구에서는 학생들이 블로그에 작성한 텍스트를 PAIR 전략으로 분석하여 오프라인과 온라인에서 나타나는 양상과 온라인에서만 나타나는 양상을 비교 분석하여, '스크린 위의 글쓰기'의 특성이 독자 고려 전략에 반영되고 있음에 주목하였다.

### 3. 댓글을 통한 의사소통의 특성

댓글이란 인터넷에 오른 원문에 대하여 짧막하게 답하여 올리는 글(국립국어원 국어사전)로서 인터넷에서 언어를 사용할 수 있는 하나의 방법이자 공간이다[28].

게시물과 댓글의 관계 안에서 댓글의 특성을 살펴보면, 댓글은 특정 게시물과 연결되어 있기에 기본적으로 상호텍스트성을 가지고, 동일한 공간 속의 게시물에 속한다는 점에서 기생 텍스트적인 속성을 나타내며, 게시물에 대한 댓글 작성자의 반응이라는 점에서 대화적 텍스트 유형에 속한다[29]. 사람들은 댓글을 사용하여 온라인 공동체에 참여하고, 다른 사람들과 의견 및 정보를 교류하며 상호 반응하는데, 실시간 교류보다는 시간이 지연되면서 교류가 이루어지는 특성을 보인다[30]. 또한 댓글 수나 조회 수를 자신에 대한 관심의 척도로 여기는 특성을 보인다[31].

통신 공간에서의 댓글 언어 구조 및 의사소통 양식의 특성에 대해 조사한 국립국어원[32]의 연구에서는 댓글

의 성격을 ‘독자와의 관련성’에 초점을 맞추어 다섯 가지 수행성인 진술 행위, 지시 행위, 언약 행위, 표출 행위, 선언 행위를 기준으로 댓글을 분석하였다. 분석 결과, 표출 행위 댓글이 43.0%로 가장 많이 나타났는데, 이는 댓글의 주된 기능이 댓글 사용자의 심리나 감정, 의견 표출에 있음을 보여주는 것이다[32]. 댓글의 기능은 댓글을 쓰는 목적과도 연결되는데, 사람들은 댓글을 통해서 좀 더 편리하고, 자유롭게, 그리고 제약 없이 자신의 생각이나 의견 등을 표현한다[31].

긴 글의 본문을 작성해야하는 부담대신, 짧은 문장의 글들로 자신의 의견을 표명할 수 있는 댓글 달기가 활성화되면서 인터넷 게시판의 본문보다 댓글의 내용이나 댓글을 읽고 쓰는 행동, 댓글을 통한 상호간의 정보나 의견 교류 등에 대한 연구가 더 활발히 이루어지게 되었다[30][33]. 천명기[34]의 연구에 따르면, 게시 글의 주제에 따라 댓글 달기에 활발히 참여하는 연령대가 다르게 나타났는데, 정치, 사회, 오락, 경제 분야 중에서 10대는 오락에 대한 주제의 토론글에 댓글 참여도가 높았고, 20대는 사회 이슈에 대한 댓글 참여도가 높은 것으로 나타났다. 이는 참여자의 나이와 게시 글의 주제에 따라 댓글 참여도가 달라진다는 것을 보여준다. 또한 댓글의 길이로 이슈에 대한 참여의 깊이를 유추할 수 있었는데, 단문 댓글(1-2줄)의 경우 게시 글에 대한 단순한 감정표현일 가능성이 높은 반면, 장문 댓글(3줄 이상)의 경우 해당 글에 대한 이해도와 글쓴이의 생각이 담길 가능성이 높으며 더 깊이 있는 토론 참여를 하는 것으로 나타났다[34].

댓글에 대한 연구는 주로 언론학과 언어학 분야에서 이루어지고 있지만, 댓글 사용자에 대한 연구가 시작되면서 초, 중, 고등학생의 댓글 실태와 기능에 대한 연구도 이루어지고 있다. 학급 홈페이지에서 나타나는 초등학생의 의사소통 양상을 조사한 위건욱[19]의 연구에서 대부분의 게시물에 댓글이 달렸으며, 댓글을 통해 친구들의 의견에 관심을 갖고 공감하는 표현을 하여 학급 홈페이지가 소통의 장이 됨을 확인하였다.

### III. 연구 방법

#### 1. 연구 대상

본 연구의 목적은 초등학생들이 교실 밖에서 수행하는 ‘스크린 위의 글쓰기’를 탐색하며 아동이 예상독자를 고려하는 방식과 댓글의 수행성을 알아보는 것이다. 본 연구에서는 ‘스크린 위의 글쓰기’의 특성 상, 학업과 연계되거나 목적성이 있는 글쓰기가 아닌 초등학생들의 일상적이고 자연스러운 글쓰기를 위해 사적인 친분 관계가 있는 초등학생 공동체를 연구 대상으로 삼았다. 이에 따라 본 연구의 대상은 신앙공동체로서 오랫동안 어린 시절을 함께 공유해온 6명의 초등학생과 최근에 함께 공동체에 참여하게 된 1명의 초등학생이 선정되었다. 연구 대상은 여학생 3명, 남학생 4명으로 총 7명의 초등학교 4-6학년 학생들이다.

표 1. 연구 참여 아동 정보

이름	학년	성별
SJ	4	남
MK	4	남
SW	4	여
MS	4	여
JH	5	남
CS	6	남
YS	6	여

#### 2. 연구 절차

본 연구를 위해 참여 아동은 2013년 8월 24일부터 10월 5일까지 6주간 매주 토요일 서울에 소재한 H교회 북카페에 모여 ‘그림책으로 하는 문학교육’ 수업에 참여하였다. 문학교육 수업은 오전 10:00부터 11:30까지 90분간 이루어졌으며, 수업의 구성은 아래 표와 같다.

표 2. 그림책으로 하는 문학교육 수업 구성

시간	소요시간	내용
10:00-10:15	(15')	카페에 올린 글 발표
10:15-10:25	(10')	생각 열기
10:25-10:50	(25')	그림책 읽기
10:50-11:05	(15')	주제에 대한 생각 나누기
11:05-11:20	(15')	주제에 대한 생각 정리하기
11:20-11:30	(10')	생각 발표 및 마무리

‘그림책으로 하는 문학교육’ 수업은 본 연구의 목적에

따라 아동이 인터넷 커뮤니티 게시판에 자신의 이야기를 쓰기에 앞서 구체적으로 생각해볼 수 있는 실마리를 제공하기 위하여 진행하였다. 본 연구에서는 ‘나의 삶, 나의 이야기’라는 대 주제 하에 6개의 소주제와 그림책을 선정하고, 수업 시간을 통해 연구자와 아동이 다함께 그림책을 읽고 생각을 나누었다.

교사가 인터넷 커뮤니티 공간을 적극적으로 활용하지 않거나 학생에게 주도적으로 참여할 수 있는 기회를 주지 않으면 인터넷 공간에 대한 친밀감과 소속감을 갖기 어려웠다는 선행 연구의 결과를 바탕으로 수업 시간에 인터넷 커뮤니티 게시판을 적극적으로 활용하였다. 매주 수업이 시작되면 노트북을 프로젝터로 연결하여 한 주 동안 인터넷 게시판에 작성한 글을 직접 스크린에 띄워 아동이 다른 친구들 앞에서 발표할 수 있도록 하였다. 또한 수업을 마치면 다음 수업 시간 전까지 인터넷 게시판에 아동이 자신의 삶과 이야기를 작성하도록 ‘스크린 위의 글쓰기’ 과제가 부여되었다.

### 3. 그림책 선정 기준

그림책은 글 텍스트가 비교적 짧지만 글과 그림이 서로 상호작용함으로써 풍성한 의미를 창출하고, 독자는 심미적인 경험을 통해 정서적인 반응을 하게 되며, 이야기 속의 인물에 효과적으로 공감하게 된다는 특징을 갖는다[35]. 본 연구에서는 아동이 그림책 속 이야기와 인물에 공감하며 심미적인 경험을 통해 자신의 삶을 둘러싸고 있는 사건이나 주요인물을 생각해 볼 수 있도록 그림책을 선정하였다. 그림책의 선정 기준은 그림책의 특징과 본 연구의 목적에 따라 첫째, 문학과 예술성이 뛰어난가, 둘째, 주제에 적합한가, 셋째, 아동 연령의 주인공이 등장하는가(아동이 동일시할 대상이 있는가)이다.

수업에 사용된 그림책은 문학교육 수업 전 연구자들이 각 차시의 해당 주제에 대한 그림책 4-5권을 준비하여 협의하여 선정하였다. 매 수업 시간에는 아동의 연령을 고려하여 그림책을 2권 정도씩 준비해 갔으며 아동의 반응과 상황을 고려하여 1권 또는 2권을 자연스럽게 읽었다. 아동은 그림책 읽기를 시작하면 대부분 깊이 몰입하여 글과 그림을 자세히 읽으며 주제를 탐색하

였고, 그림책을 읽으면서 자신의 경험에 대한 이야기를 나누기도 하였다. 그림책을 자세히 읽고 난 후에는 책 속 주인공과 그림책 내용에 대해 토론을 하거나 주제와 관련된 자신의 삶에 대해 이야기를 나누었다. ‘그림책으로 하는 문학교육’ 수업의 일정과 주제, 선정 도서는 아래 표와 같다.

표 3. 그림책으로 하는 문학교육 수업의 일정, 주제 및 선정 도서

주차	주제	선정 도서
1주	나의 탄생 이야기	『세상에서 가장 아름다운 이야기, 사랑』(도미니크 드메르 글, 필립 베하 그림, 영림카디널, 2009)
2주	나의 형제 이야기	『우리 형이 최고야』(올프 스타르크 글, 마티레프 그림, 북뱅크, 2003) 『내게는 소리를 듣지 못하는 여동생이 있습니다』(진 화이트하우스 피터슨 글, 데보라 코간 레이 그림, 웅진주니어, 2011)
3주	나의 가족 이야기	『부루통한 스펅키』(윌리엄 스타이그 글, 그림, 비룡소, 1995)
4주	나의 친구 이야기	『우리는 친구』(앤서니 브라운 글, 그림, 웅진주니어, 2008) 『겨울을 준비하는 가게』(후쿠자와 유미코 글, 그림, 한림출판사, 2004)
5주	나의 선생님 이야기	『너는 특별하단다』(맥스 루케이도 글, 세르지오 마르티네즈 그림, 고승도치, 2002)
6주	나의 꿈 이야기	『선생님 바보 의사 선생님』(이상희 글, 김명길 그림, 웅진주니어, 2006)

### 4. 스크린 위의 글쓰기 과제

아동의 ‘스크린 위의 글쓰기’는 과제의 형태로 매주 실시되었는데, 수업시간에 함께 이야기 나누는 주제를 동일하게 부여하고 다음 수업 때까지 약 1주의 시간 동안 자신의 이야기를 인터넷 커뮤니티의 게시판에 각자 올리도록 하였다. 주제는 동일하게 부여하였지만 내용이나 형식, 분량에 제한을 두지 않았으며 글을 쓸 때에는 이모티콘이나 다양한 색상 등을 활용해도 된다는 점, 그림, 사진, 동영상 등 다양한 자료를 활용해서 작성할 수 있다는 점을 알려주었다. 또한, 자신의 글을 작성해서 올리는 것뿐만 아니라 다른 사람의 글을 읽고 ‘댓글’을 다는 것에 대해 설명해주며 댓글을 통해 다른 사람에게 좋은 아이디어를 주거나 글에 대한 의견을 말해줄 수 있고, 반대로 친구의 댓글을 통해 좋은 아이디어를 얻었을 경우, 자신의 이야기를 수정할 수 있다는 점을 알려주었다. 그러나 자유롭고 허용적인 분위기에서 글

쓰기가 이루어질 수 있도록 아동이 올린 글에 대해 교사가 반응을 하거나 특정한 형식 및 수정을 요구하지 않았고, 다만 수업 시간에 자신이 올린 글에 대한 발표를 할 때에는 구두로 느낀 점과 흥미롭게 보았던 부분을 수업에 참여한 모든 아동과 함께 자연스럽게 나누었다.

### 5. 자료 수집

수업시간 동안 이루어진 모든 대화 내용은 비디오카메라와 아이패드 기기로 촬영, 녹화되었다. 그리고 아동이 스크린 위의 글쓰기 과정에서 만든 42개의 본문에서 635개의 문장, 424개의 댓글을 수집하여 컴퓨터 파일로 저장하였다.

또한, 연구가 진행되는 과정 동안 연구에 참여한 아동과 학부모님은 각각 1회씩 연구자와의 인터뷰를 통해 스크린 위의 글쓰기에 대한 자신의 견해를 나누었다. 그 밖에 연구에 참여한 아동이 자발적으로 교회 소식지에 실은 ‘스크린 위의 글쓰기’에 대한 소감문도 자료로 수집되었다.

### 6. 자료 분석

본 연구의 목적에 따라 아동의 예상독자를 고려한 글쓰기 전략을 알아보기 위하여 아동이 작성한 게시 글을 분석하였고, 댓글을 통한 아동의 의사소통 방식을 조사하기 위하여 아동이 작성한 댓글을 분석하였다. 수집된 아동의 게시 글과 댓글은 질적으로 분석되었으며, 게시 글과 댓글의 분석 기준과 분석 방법은 다음과 같다.

#### 6.1 게시 글 분석

게시 글의 분석은 문장 단위로 이루어졌다. 이때 문장이란, ‘생각이나 감정을 말과 글로 표현할 때 완결된 내용을 나타내는 최소의 단위’[36]로서, 언어 분석이나 기술의 최대단위로 인정된다[37]. 따라서 본문에서 사진이나 동영상에 한 줄에 하나씩, (글 텍스트의 설명 없이) 날개로 제시될 때에는 하나의 문장으로 인정되지 않았다. 그러나 ‘문자’를 포함하고 있는 이모티콘의 경우, 단일 이모티콘 만으로도 문장의 의미를 지닌다고 판단되었을 때 하나의 문장으로 보았고, 글 텍스트와

나란히 한 줄로 쓰여 있는 그림 이모티콘의 경우에는 글과 함께 하나의 문장으로 보았다. 그 결과 42개의 아동의 게시 글에서 총 635개의 문장을 수집할 수 있었다.

아동의 게시 글은 ‘예상독자 고려 방식으로서 수사적 이동’인 PAIR 전략을 기준으로 분석하였다. PAIR 전략은 필자의 독자 고려 정도와 양상을 분석하기 위해 사용된 ‘수사적 이동’을 정혜승과 서수현[25]이 우리 언어에 적합하도록 수정 보완하여 만든 것으로 각 전략의 개념과 세부 전략은 아래 표와 같다.

표 4. 예상독자 고려방식으로서의 수사적 이동: PAIR 전략

수사적 이동	개념	세부 전략
Positioning 위치정하기	필자와 독자의 역할을 표시, 필자로서의 자신의 위상 결정	① 위치
Attracting 끌어들이기	흥미와 관심 유발, 공감 제고	① 공감, ② 설득(경험/논리), ③ 현실, ④ 감정, ⑤ 행동, ⑥ 환기, ⑦ 안내
Informing 정보 조절하기	독자의 배경지식을 고려하여 적절한 지식과 정보 제공, 정보의 양과 범위 선택, 조절	① 부연 ② 생략
Replying 반응에 대처하기	독자의 반응을 예측하고, 예견된 반응에 적절하게 대응하고 자신이 독자의 처지를 알고 있음을 표현	① 대처

네 가지의 수사적 이동 중 ‘위치 정하기(Positioning)’는 필자와 독자의 역할을 표시하거나 위상을 결정하는 것으로서 본래 세부 전략을 ① 어미, ② 기타 경어체, ③ 별칭, ④ 위치로 나누어 접근할 수 있다. 그러나 본 연구에서는 예상독자 대상을 특정한 연령층으로 제시해주지 않았으며, 스크린 위에 쓰여진 글의 특성 상 문장의 어미가 불분명하게 나타나는 경우가 많아, 하나의 게시 글 안에서도 어미의 화계나 경어체의 종류가 혼합되어 나타나 본래의 기준에 맞추어 분석하기에 적합하지 않았다. 이에 본 연구에서는 위치정하기(Positioning)의 세부 전략 중 ① 어미, ② 기타 경어체, ③ 별칭은 분석 기준에서 제외하고 ④ 위치를 중심으로 분석하였다. ‘위치’ 세부 전략은 게시 글 안에서 저자로서의 위치나 독자로서의 위치를 확인할 수 있는 경우로서 특히 저자나 예상독자의 연령을 직접적으로 언급하거나 어렵다고 표현하는 것이 이에 해당한다.



두 번째 수사적 이동인 ‘끌어들이기(Attracting)’는 가장 많은 세부 전략을 갖고 있다. 먼저, 공감은 유사한 처지임을 표현하여서 공감하거나 공감을 끌어내는 것, ‘설득(경험/논리)’은 저자나 독자의 경험을 바탕으로 설득하거나, 논리적 타당성과 정당성을 바탕으로 구체적인 근거를 제시하며 설득하는 것, ‘현실’은 저자나 독자의 현실을 알고 하는 말이나 약속, ‘감정’은 감정을 표현하거나 칭찬하는 것으로서 ‘행복해~, 참 착해~ 고마워’ 등을 예로 들 수 있다. ‘행동’은 행동을 촉구하거나 권유, 적극적인 참여를 유도하거나 청유하는 전략이고, ‘환기’는 당연한 것에 의문을 품게 하거나, 독자에게 질문하는 것이며, 마지막으로 ‘안내’는 “~에 대하여 알아보자”와 같이 메타적으로 표현하는 것이나 “~에 대한 것이야”와 같이 글의 목적과 의도를 진술하는 것을 말한다.

세 번째 수사적 이동인 ‘정보 조절하기(Informing)’는 독자의 배경지식을 고려하여 정보의 양과 범위를 선택하고 조절하는 것으로 세부 전략은 부연과 생략으로 나눌 수 있다. 먼저 ‘부연’은 독자의 수준을 고려하여, 모르는 것을 전제한 후 풀어서 설명해주거나 부연하는 말이며, ‘생략’은 독자의 수준을 고려하여, 아는 것을 전제한 후 생략하는 말을 뜻한다.

마지막 수사적 이동인 ‘반응에 대처하기(Replying)’는 예견되는 독자의 반응이나 의문을 미리 알아차리고 앞서 답변하거나 반박하거나 자문자답하는 것이다.

본 연구에서는 위의 PAIR 전략을 기준으로 아동의 게시 글을 문장 단위로 분석하였으며, 이때 한 문장 안에서 다수의 PAIR 전략이 나타날 경우 복수 체크를 하였다. 또한 글 텍스트뿐 아니라, 문자를 조합하여 이미지처럼 표현하는 통신 용어와 글자와 이미지가 결합되어 나타나는 이모티콘, 글자나 문장, 문단의 색상이나 크기, 문단을 나누는 형태와 사진, 동영상 등의 첨부파일 활용 등 게시 글에 나타나는 복합양식도 함께 분석하였다.

PAIR 분석은 연구자 2인이 총 635개 문장의 10%에 해당하는 약 65개의 문장을 랜덤으로 추출하여 각자 분석한 후 결과를 비교 대조하여 검사자 간 일치도 검사를 실시한 결과 .87의 일치도를 보였다.

## 6.2 댓글 분석

아동의 댓글은 총 424개가 수집되었으며, 댓글 사용 실태를 조사한 국립국어원[32]의 기준을 근거로 하여, 독자와의 관련성에 초점을 둔 다섯 가지 수행 행위 즉, 진술 행위, 지시 행위, 언약 행위, 표출 행위, 선언 행위를 기준으로 댓글의 성격을 분석하였다.

표 5. 수행행위를 기준으로 한 댓글의 성격 분석 기준

수행 행위	개념
진술 행위	대답이나 설명, 의견, 주장의 내용이 담긴 것으로서 댓글을 단 사람의 행동이나 상태를 다른 사람에게 설명하는 텍스트
지시 행위	권유나 명령, 요청, 의견, 충고 등의 내용으로서 댓글 독자로 하여금 어떤 행위를 하도록 하는 텍스트
언약 행위	약속이나 제안, 위협 등의 내용을 담은 댓글로서, 댓글을 단 사람이 무엇인가를 하겠다는 뜻을 나타내는 텍스트
표출 행위	감사, 감탄, 기쁨, 동의, 불만이나 비아냥거림, 축하와 감사, 평가 등의 내용을 담은 댓글로서 댓글을 단 사람의 심리적 상태를 나타내는 텍스트
선언 행위	무언가를 선언하거나 포고하는 등의 내용을 담은 댓글로서 주변 세계에 무엇인가를 불러일으킨다는 내용을 담은 텍스트

한편, 댓글은 게시 글보다 더욱 인터넷 글쓰기의 특성을 뚜렷이 보여주는데, 문어체와 구어체의 구별이 큰 의미를 갖지 못하며, 문장과 단락의 구조도 새롭게 바뀌어 가고 있다[38]. 따라서 하나의 댓글 안에 여러 개의 문장의 형태가 보이더라도 어디에서부터 하나의 온전한 문장이 시작되고 끝나는지 명확하게 구분되지 않아, 댓글을 문장의 단위로 분석하지 않았으며, 424개의 댓글에서 다섯 가지의 수행성이 나타나는 빈도수를 세었다.

## IV. 연구 결과 및 해석

### 1. 아동의 ‘스크린 위의 글쓰기’ 과정에 나타난

#### 예상독자를 고려한 글쓰기 전략

본 연구에서는 아동의 ‘스크린 위의 글쓰기’ 과정에서 예상독자를 고려한 글쓰기 전략이 어떻게 나타나는지 알아보기 위하여 7명의 아동이 6차에 걸쳐 작성한 42개의 게시 글, 635개의 문장에서 PAIR 전략이 어떻게 나타났는지 분석하였다. 아동의 게시 글에 나타난 ‘예상독

자를 고려한 글쓰기 전략(PAIR)’의 분석 결과를 정리하면 다음과 같다.

첫째, 스크린 위의 글쓰기 과정에서 나타난 PAIR 전략 중에서 ‘끌어들이기’가 압도적으로 높은 비율로 나타났다.

스크린 위의 글쓰기 과정에 나타난 네 개의 PAIR 전략 분석 결과, ‘끌어들이기’가 373개(89.45%)로 가장 많이 나타났으며, 그 다음으로 ‘정보 조절하기’가 33개(7.91%)로 그 뒤를 이었고, ‘반응에 대처하기’와 ‘위치정하기’는 각각 6개(1.44%), 5개(1.24%)로 매우 미미하게 나타났다. 또한 PAIR 전략의 세부 전략을 살펴보면, ‘끌어들이기’ 전략에서 ‘감정’이 134개로 32.13%의 높은 비율로 나타났고, ‘안내’가 96개(23.02%), ‘환기’가 59개(14.15%), ‘설득’이 47개(11.27%)의 순으로 나타났다. PAIR 전략과 세부 전략의 빈도수를 정리하면 다음의 표와 같다.

표 6. PAIR 전략 분석 결과

PAIR 전략	세부 전략	빈도 (%)	
위치정하기(P)	위치	5 (1.24%)	5 (1.24%)
끌어들이기(A)	공감	1 (0.24%)	373 (89.45%)
	설득	47 (11.27%)	
	현실	11 (2.64%)	
	감정	134 (32.13%)	
	행동	25 (5.99%)	
	환기	59 (14.15%)	
정보 조절하기(I)	부연	31 (7.43%)	33 (7.91%)
	생략	2 (0.48%)	
반응에 대처하기(R)	대처	6 (1.44%)	6 (1.44%)
총합		417 (100%)	417 (100%)

네 가지 PAIR 전략 중 ‘끌어들이기’ 전략이 가장 높은 비율로 나타난 것은 정혜승[23][26]의 연구결과와 일치하는 것으로서 ‘스크린 위의 글쓰기’는 기존의 전통적인 방식의 ‘글쓰기’와는 달리, 문어체와 구어체의 혼합 양상을 띠면서 마치 친구에게 말을 걸 듯 감정적, 정서적인 대화 형식의 글이 쓰여지는 것과 관련이 있다. 이는 또한 아동이 스크린 위의 쓴 글에 문자 및 이미지로 구성된 이모티콘 활용이 많이 나타나는 것과도 연결되는 것이다.

네 가지 PAIR 전략 각각의 예를 살펴보면, 먼저 ‘위

치정하기’ 전략은 ‘나는 내 친구를 소개하려고 한다.’와 같이 저자로서의 위치를 확인시키거나 ‘너는 어려서 모르겠지만~’과 같이 예상독자의 연령을 직접 혹은 간접적으로 언급하여 독자의 위치를 확인하는 양상으로 나타났다.

‘끌어들이기’ 전략의 경우에는 7개의 세부 전략으로 나누어 살펴볼 수 있었는데, 먼저 ‘공감’의 경우 ‘너희 아빠도 그렇지?’라고 하여 유사한 처지임을 인식시켜 공감을 끌어내는 식으로 나타났고, ‘설득’은 저자가 경험이나 논리적 타당성을 바탕으로 근거를 제시하며 예상독자를 설득하는 것으로서 주로 ‘왜냐하면~, ‘그 이유는~, ‘~이니까’의 형태로 나타났다. ‘현실’ 전략은 드물게 나타났는데 ‘나도 한번 최선을 다해 꿈을 찾아봐야겠다.’와 같은 자기 다짐, 자기를 돌아보는 식으로 나타났다. 전체 세부 전략 중에서 가장 많이 나타난 ‘감정’ 전략은 통신훈어와 이모티콘을 적극적으로 활용하여 감정을 표현하는 양상을 띠었으며, ‘행동’은 자신의 글에 댓글을 달아주길 부탁하는 경우가 대부분이었다. ‘환기’는 ‘자 이제 내가 얼마나 특별한지 알겠지?’와 같이 예상독자에게 질문을 던져 내용을 확인시키거나 ‘자, 문제! 내 생일은 몇 월 며칠일까요?’와 같이 질문을 던져 흥미와 참여를 유도하는 것으로 나타났다. ‘안내’는 ‘여기까지는 ~에 대한 이야기였고, 다음은 ~에 대해 말하겠다.’와 같이 예상독자에게 현재 이야기가 전체의 어느 부분에 해당되며 앞으로 이야기가 어떻게 전개될지 설명해줌으로써 맥락을 파악할 수 있도록 돕는 식으로 나타났다.

‘정보 조절하기’ 전략에는 부연과 생략의 세부전략이 있는데, 먼저 ‘부연’은 ‘8개월에 나오면 미숙아로 될 수 있기 때문에’와 같은 것을 예로 들 수 있고, ‘생략’은 ‘교회 친구들은 성격을 다 알고’(다 아니까 성격에 대해 더 말을 하지 않겠다)를 예로 들 수 있다.

‘반응에 대처하기’는 ‘다른 사람들은 꼭 할 수 있겠지만 사실임’과 같이 독자의 반응을 예상하여 미리 답변하는 형식으로 나타났다.

둘째, 아동의 게시 글에 나타난 PAIR 전략은 회기가 진행되면서 증가하였다가 다시 감소하는 양상을 보였다.

아동의 게시 글에 나타난 PAIR 전략은 차시가 늘어 나면서 계속 증가하는 것이 아니라, 대체로 증가세를 보이다가 다시 감소하는 것으로 나타났다. 아동에 따라 개인차는 있지만 대부분 3, 4차시까지 PAIR 전략의 빈도수가 증가하다가 5차시부터 다시 감소하는 형태를 띠었다. 1차시부터 3, 4차시까지 PAIR 전략이 증가하는 이유는 아동이 처음 스크린 위에 글을 쓸 때에는 전통적으로 종이 위에 쓰는 방식과 크게 다르지 않은 형태로 쓰다가, 2, 3차시가 되면서 점차 스크린 위의 글쓰기의 특성을 파악하고 적응해 가며 글쓰기에 흥미를 느끼고 자연스럽게 PAIR 전략을 활용하며 이야기를 풀어가기 때문인 것으로 보인다. 그러나 5, 6차시가 되면서는 예상독자의 흥미를 끄는 수사법에 집중하기 보다는 좀더 자신의 생각을 돌아보며 글 자체의 내용에 집중하면서 PAIR 전략의 사용이 감소한 것으로 생각된다.

이것은 또한 주제에 따라 PAIR 전략이 다른 양상을 보이는 것으로 해석할 수도 있는데, 1차시부터 4차시까지는 자기 자신과 형제·자매들, 가족들, 친구들과 같이 비교적 친밀한 관계의 사람들에 대한 주제로서 과거부터 현재까지 있었던 일을 회상하며 예상독자에게 들려주는 형식이었기에 PAIR 전략이 더 적극적으로 활용되었을 것이라고 예상할 수 있다. 그러나 5차시의 선생님에 대한 이야기는 비교적 덜 친밀하고 어렵게 느껴질 수 있는 대상에 대한 주제이고, 6차시 나의 꿈에 대한 이야기는 지금까지 있었던 일들보다는 앞으로의 나의 삶에 대한 이야기이기에 예상독자를 고려하여 글을 쓰는 전략이 줄어든 것일 수 있다.

아동의 총 PAIR 전략 빈도수가 차시에 따라 어떻게 달라지는지 그래프로 나타내면 다음과 같다.

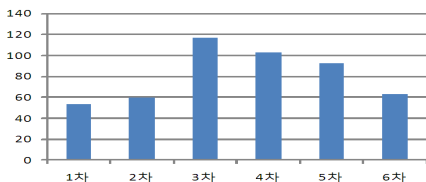


그림 1. 차시에 따른 PAIR 전략 수

셋째, 아동은 게시 글을 작성할 때 PAIR 전략과 더불어

어 다양한 방식으로 복합양식을 사용하는 것으로 나타났다.

아동은 종이 위의 글쓰기에서는 활용하기 어려운 스크린 위의 글쓰기의 특성을 복합양식을 통해 다양하게 활용하였는데, 글자체와 색상을 고려하고 문단별로 색깔을 달리하거나 테두리를 설정하여 독자의 흥미를 끌뿐만 아니라 독자의 가독성을 높이기 위해 노력하는 것을 볼 수 있었다.

아동의 게시 글에 나타난 복합양식을 정리하면 장식, 강조, 레이아웃, 멀티미디어 사용, 통신언어 사용, 이모티콘 사용의 6가지로 나누어볼 수 있다. 먼저 ‘장식’은 게시 글의 글자 모양이나 글자, 문장, 바탕의 색상을 설정하여 장식적인 효과를 주는 것이고, ‘강조’는 단순히 장식만을 위한 효과가 아니라 특정한 단어나 문장을 예상독자에게 강조하여 말하기 위해 글자의 크기에 변화를 주거나 색상을 달리하거나 밑줄을 긋는 등의 효과를 주는 것이다. 또, ‘레이아웃’은 전체 글에서 글의 내용적인 발달단계에 따라 혹은 형식적인 단락에 따라 문단을 구분하여 테두리 선을 만들거나 문단 별로 색상을 달리하는 등 예상독자에게 문단을 구분하여 글의 흐름을 파악할 수 있도록 레이아웃에 복합양식을 사용한 것을 말한다. ‘멀티미디어 사용’은 예상독자의 흥미를 끌거나 정보를 부연하기 위하여 사진이나 동영상 등의 파일을 첨부하여 복합양식을 사용하는 것이고, ‘통신언어 사용’은 아동이 문자를 사용해 감정을 표현하거나 이미지를 만들어내는 것을 말하며, ‘이모티콘 사용’은 인터넷 커뮤니티에서 각 게시판에 제공하는 이모티콘을 사용하여 메시지를 전하는 것을 말한다.

6가지의 복합양식 중에서 특히 이모티콘의 사용은 1차시부터 7명 중 5명의 아동이 사용할 정도로 활용도가 높았으며, 마지막 차시에 이르기까지 계속해서 높은 활용도를 나타내었다. 아동의 게시 글에서 이모티콘은 이미지 자체가 갖고 있는 특성으로 인하여 장식적인 역할로 쓰이거나, 저자의 감정이나 메시지를 부연 설명하는데 쓰였다. 특히 글로 이루어진 문장과 별도로 사용되기도 하였지만, 문장 안에서 글자를 대체하는 역할로 사용되기도 하여 글과 그림이 하나의 문장 안에서 결합되는 복합양식의 특성을 보이기도 하였다.

한편 복합양식을 활용하여 글을 장식하거나 레이아웃에 변화를 주는 것은 차시가 증가할수록 대체로 증가하는 양상을 보였다. 장식의 경우, 1차시에는 1명의 아동만이 글자나 문장의 모양, 색상 등을 장식하였지만 차시가 진행되면서 장식을 하는 아동이 대체로 증가하여, 6차시에는 6명의 아동이 장식을 활용하는 것을 볼 수 있었다. 또한 레이아웃에 변화를 주는 것에 대해서 1차시에는 아무도 활용하지 않았지만, 차시가 지날수록 레이아웃에 변화를 주기 시작하는 것을 볼 수 있었다. 이처럼 차시가 지나면서 아동은 스스로 스크린 위의 글쓰기의 특성을 이용하거나 또래의 글을 읽으며 복합양식을 적극적으로 활용해 나가는 것을 알 수 있었다.

차시가 진행됨에 따라 7명의 아동이 6개의 복합양식을 각각 얼마나 활용하였는지 다음의 표에서 확인해볼 수 있다. 표에 나타난 숫자는 각 복합양식을 활용한 아동의 수이다.

표 7. 차시에 따른 복합양식 사용에 참여한 아동 수

	1차	2차	3차	4차	5차	6차	누계
장식	1	3	5	4	4	6	23
강조	3	2	3	4	4	3	19
레이아웃	0	1	3	4	4	3	15
멀티미디어 사용	1	4	2	1	0	1	9
통신언어 사용	3	3	6	4	3	1	20
이모티콘사용	5	6	6	6	7	6	36
누계	13	19	25	23	22	20	122

아동의 복합양식 사용을 분석해본 결과, 차시가 진행될수록 게시 글에서 사용된 복합양식의 수가 늘어난 것은 아니었지만, 전하고자 하는 메시지와 관련된 방식으로 복합양식을 알맞게 사용하고 복합양식 활용의 방법도 점점 다양해지는 것을 알 수 있었다.

## 2. ‘스크린 위의 글쓰기’ 과정에서 댓글을 통한 의사소통 방식

본 연구에서는 아동의 ‘스크린 위의 글쓰기’ 과정에서 댓글을 통한 의사소통 방식이 어떻게 나타나는지 알아보기 위하여 아동의 게시 글에 달린 댓글 총 424개를 진술, 지시, 언약, 표출, 선언의 5가지 수행행위를 기준으로 분석하였다. 아동의 댓글에 나타난 ‘의사소통 방

식’ 분석 결과를 정리하면 다음과 같다.

첫째, 스크린 위의 글쓰기 과정에서 댓글의 수행행위를 ‘표출 행위’가 가장 많이 나타났다.

아동의 게시 글에 달린 댓글 424개에서 수행행위를 분석한 결과 총 545개의 수행 행위가 나타났고, 표출 행위가 257개(47.16%)로 가장 많이 나타났으며, 진술 행위 177개(32.48%), 지시 행위 98개(17.98%), 언약 행위 10개(1.83%), 선언 행위 3개(0.55%)의 순으로 각각 나타났다. 이는 국립국어원[32]의 성인을 대상으로 실시한 댓글 사용 실태 조사 결과와도 일치하는 것으로서 아동의 댓글에서도 역시 심리나 감정, 의견 표출의 기능이 주로 나타남을 알 수 있다. 댓글의 수행행위 분석 결과를 표로 정리하면 다음과 같다.

표 8. 댓글의 수행 행위 분석 결과

수행 행위	빈도 (%)
진술 행위	177 (32.48%)
지시 행위	98 (17.98%)
언약 행위	10 (1.83%)
표출 행위	257 (47.16%)
선언 행위	3 (0.55%)
총합	545 (100%)

댓글에 나타난 수행행위를 좀 더 자세히 살펴보면, 먼저 47.16%로 가장 많이 나타난 표출 행위에서는 게시 글에 대한 자신의 의견을 감정적으로 표현한 경우가 많았는데, 불만이나 공감, 아쉬움이나 칭찬 등의 표현이 나타났으며, ‘ㅋㅋㅋ’(웃는 소리), ‘ㅠㅠ’(우는 모습)와 같이 문자를 청각적, 시각적 이미지로 형상화하는 통신언어의 활용도 자주 나타났다.

진술 행위는 32.48%로 표출 행위 다음으로 많이 나타났는데 진술 행위의 댓글 중에서는 게시 글의 어떤 부분을 논리적으로 반박하거나 혹은 게시 글과 관련된 질의응답이 이루어지는 형태로 나타났다. 이것은 스크린 위의 글쓰기에서 특별히 찾아볼 수 있는 저자와 독자와의 직접적인 만남이라고 할 수 있을 것이다.

다음으로 지시 행위는 주로 저자나 제 3의 독자를 향한 권유나 부탁, 질문이나 댓글을 유도하는 형식으로 나타났다.

언약 행위와 선언행위는 각각 10개(1.83%)와 3개

(0.55%)로 매우 드물게 나타났는데 이것은 게시판의 성격이 사회적인 이슈에 대한 토론이 아니기 때문에 당연히 예상되는 결과라고 할 수 있다. 언약 행위는 “님들 댕태 해 드릴까요?????”(댕글 테러: 댕글을 터무니없이 많이 달아 장난치는 것을 말함), 선언행위는 “다 덤벼”와 같이 댕글을 다는 것과 관련한 장난스러운 말들이 주로 나타났다.

둘째, 아동의 댕글에는 저자 및 제 3의 독자들을 예상한 의사소통이 이루어졌으며, 게시 글과 관련된 의견 교류뿐만 아니라, 아동의 일상적인 문화가 반영되어 나타났다.

연구에 참여한 아동은 댕글을 통하여 게시 글 저자와 의사소통할 뿐만 아니라 댕글을 읽을 제 3의 예상독자와의 의사소통을 위해 하나의 댕글 안에서 다양한 수행 행위를 함으로써 활발하게 소통하고자 하는 것을 볼 수 있었다. 또한 댕글에는 게시 글과 관련한 의사소통도 이루어졌지만, 주제와 상관없이 일상적인 정보를 교류하거나 댕글의 대화적인 기능을 활용한 놀이의 형태가 나타났고, 아동의 일상적인 삶과 놀이 문화가 반영되어 나타났다. 댕글에 나타난 아동의 의사소통의 특성을 정리하면 다음과 같다.

- (1) 독자의 참여 유도 및 부연 설명의 기능: 아동의 댕글 달기는 게시 글의 예상독자뿐만 아니라, 게시 글의 저자도 참여하였는데, 본인의 글에 댕글을 달아 다른 친구들의 참여와 댕글 달기를 유도하거나 게시 글에 대한 부연 설명을 하였다. 특히 게시 글의 내용에 대한 저자와 독자들과의 질문과 답변이 이루어졌는데, 게시 글의 내용에 대한 궁금한 사항이나 어려운 어휘, 통신용어에 대한 질문과 설명이 이루어지기도 하였다.
- (2) 게시 글과 댕글에 대한 평가와 검열: 댕글에서는 게시 글이나 댕글에 대한 평가가 이루어지기도 하였다. 게시 글의 형식(예: 글의 길이)과 내용(예: 알맞은 어휘나 주제)에 대한 평가가 이루어지면서 예상독자의 댕글 조언을 받아들여 저자가 게시 글을 수정하거나 완성도를 높이는 경우도 있었다. 혹은 자기 검열을 통해 오타를 수정하기도 하였으며, 게시 글이나 댕글에 나타나는 악플

을 견제하여 충고하는 한편, 선물을 권하거나 유도하기도 하였다. 이러한 검열 및 자정 기능의 댕글은 본 연구의 게시판이 연구 참여 아동 외에 예상되는 독자인 선생님과 부모님을 의식해서 나타난 현상일 수 있다.

- (3) 아동의 일상 문화 반영: 댕글에는 게시 글과 관련 없는 내용의 대화도 이루어졌는데 댕글이 꼬리에 꼬리를 물고 이어지다 보면, 댕글에 대한 댕글이 나타나면서 아동의 삶과 놀이 문화가 자연스럽게 반영되었다. 특히 상호텍스트성이 갖는 놀이적인 특성으로 인하여 댕글을 통한 대화가 이루어질 때, 대중가요의 제목이나 가사, TV 개그 프로그램의 유행어 등 대중문화가 반영되기도 하고, 유희왕 카드와 같은 아동의 일상적인 놀이문화가 반영되어 나타났다. 특히 스크린 위의 글쓰기와 댕글의 특성을 활용한 새로운 놀이가 생성되기도 하였는데, 알아볼 수 없는 형식의 글자를 만들고 뜻을 묻는 퀴즈 형식, 반복되는 글자를 댕글에 대한 댕글로 이어가는 말놀이의 형식 등이 나타났다. 이러한 놀이는 댕글이 ‘시간 지연 교류’의 특성을 갖고 있음을 인지하고 만들어진 놀이라고 할 수 있으며, 채팅과 같이 실시간으로 주고받는 대화가 아니더라도 시간을 두고 댕글을 통한 대화가 오가는 놀이가 이루어지는 것이다.

## V. 논의 및 결론

본 연구에서는 ‘스크린 위의 글쓰기’ 과정에서 아동이 예상독자를 어떻게 고려하며, 글쓰기 공동체의 의사소통의 중심에 있는 댕글은 독자와의 관계에서 어떤 수행성을 나타내는지 조사하였다. 이를 위해 초등학교 4-6학년 학생 7명을 대상으로 그림책을 통한 문학교육을 실시하며 6주간 ‘스크린 위의 글쓰기’ 과제를 부여하였다.

먼저, 아동이 스크린 위에 작성한 42개의 게시 글, 635개의 문장을 PAIR 전략을 기준으로 분석한 결과 아동의 예상독자를 고려한 글쓰기 전략(PAIR)은 총 417개가 나타났으며, 그 중에서 끌어들이기 전략이 89.45%

로 가장 많이 나타났고, 세부 전략으로는 감정에 호소하는 전략이 가장 많이 사용되었다. 스크린 위의 글쓰기 과정에서 PAIR 전략으로 ‘끌어들이기’가 가장 많이 나타난 것은 예상독자를 고려한 전략이 감정적인 호소 전략에 치우쳐져 있음을 보여준다. 이처럼 아동의 ‘독자를 고려한 전략’이 특정한 전략을 사용하는 것에만 국한되어 나타나, 아동이 다양한 전략을 구사하여 스크린 위의 글쓰기를 함으로써 좀 더 풍성한 의미를 구성하고 소통할 수 있도록 교육이 필요함을 알 수 있다.

또한 기존의 PAIR 전략이 종이 위의 글쓰기 맥락에서 정립된 것이기 때문에 스크린 위의 글쓰기의 특성에 적합한 독자를 고려한 전략이 새로 수립될 필요성이 제기된다. 예를 들어, ‘위치정하기’ 전략의 경우, 본래 어미의 변화, 기타 경어체의 사용, 별칭의 사용, 위치 나타내기의 네 가지의 세부 전략을 고려해볼 수 있으나, 스크린 위의 글쓰기에서는 예상독자가 더 넓은 범위로 존재되는 경향이 있어 어미의 변화나 경어체, 별칭의 사용이 하나의 게시 글 안에서도 복합적으로 나타나 분석이 무의미하였다. 또한 구어체와 문어체가 혼용되고 통신언어가 사용되는 특성으로 인하여 주어가 생략되는 경우가 많고, 완전한 문장의 형태가 갖추어지지 않아, 전통적인 방식으로 스크린 위의 글쓰기의 내용과 형식을 분석하는 것이 쉽지 않았다. 따라서 스크린 위의 글쓰기의 특성에 적합한 예상독자를 고려한 글쓰기 전략을 점검하고 수립할 필요가 있다.

다음으로 댓글 424개를 수행행위를 기준으로 분석한 결과, 총 545개의 수행 행위가 나타났으며, 그 중에서 표출 행위가 47.15%로 가장 많이 나타났다. 전체 수행 행위 중에서 표출 행위가 47.15%로 가장 많이 나타난 것은 국립국어원에서 통신 공간의 언어 사용 실태를 조사했던 결과와 상통하는 것으로, 아동 역시 댓글을 통해 게시 글에 대한 감정을 표현하거나 게시 글의 저자나 댓글의 예상독자를 향한 칭찬이나 불만을 표현하는 것이 댓글을 작성하는 가장 큰 이유임을 짐작할 수 있다. 이처럼 수행행위 중에서 표출 행위가 많이 나타난 것은 댓글이 감정적이고 정서적인 표현에 치우쳐져 있어, 게시 글의 주제나 저자의 의견에 대한 깊이 있는 논의로 나아가거나 논리적인 평가가 이루어지기 보다는

독자로서의 감정에만 충실한 경향이 있음을 알 수 있다.

또한 대부분의 아동이 본인의 게시 글에 댓글이 얼마나 달리는지에 관심을 가졌고, 댓글을 달아주기를 부탁하는 경우가 많이 나타났으며, 댓글의 반응에 따라 저자는 게시 글을 수정하기도 하였다. 이는 댓글을 관심의 척도로 여긴다는 김채환[31]의 연구와 댓글을 통해 친구들의 의견에 관심을 갖고 공감을 표현한다는 위건욱[19]의 연구를 뒷받침하는 것으로서 예상독자의 반응을 살피고 함께 소통하고자 하는 저자의 입장에서 댓글이 독자와 의사소통을 할 수 있는 매우 중요한 기능을 하고 있음을 보여주는 것이다.

한편, 댓글은 상호텍스트성의 특성을 많이 보였는데, 특히 게시 글에 대한 상호텍스트성 뿐만 아니라, 저자와 예상독자가 공유하는 동시대의 문화에서 비롯되는 문화적인 상호텍스트성이 나타나기도 하였다. 이것은 조국현[29]이 댓글을 상호텍스트성의 속성을 갖고 있다고 설명한 것과 통하는 것으로서, 댓글에 아동의 일상적인 삶과 놀이 문화가 반영되어 나타남을 알 수 있었다.

본 연구의 결과는 아동이 일상적으로 디지털 리터러시를 경험하고 있으나, 실제 스크린 위의 글쓰기에서 독자를 고려한 글쓰기 전략을 다양하게 활용하지 못하고 있음을 보여준다. 저자가 예상독자를 어떻게 상징하고 인식하는가에 따라 텍스트의 내용과 구성, 표현이 달라진다[30]는 점을 생각해보았을 때, 저자와 예상독자 사이의 의미 있는 소통이 이루어지고 글쓰기와 읽기가 순환되고 확장되며 저자와 예상독자가 함께 공저자로서 풍성하게 의미를 구성해가도록 하기 위해서는 디지털 리터러시에 대한 이해와 실제 활용을 위한 교육이 절실히 요구된다고 할 수 있다. 즉, 단순히 스크린 위에 글을 쓸 줄 아는 기능적인 쓰기를 넘어서서, 디지털 리터러시의 특성을 제대로 파악하고 예상 독자를 고려하는 전략을 활용한 글쓰기를 실시하여, 진정한 의미의 의사소통이 이루어지는 글쓰기를 할 수 있도록 교육이 필요함을 시사한다.

한편 연구에 참여했던 아동들은 인터뷰를 통해 스크린 위의 글쓰기가 종이와 연필을 사용한 글쓰기보다 흥

미롭고 편리하며 즐겁다고 이야기하였으며, 연구에 참여한 교사가 가르쳐주지 않았음에도 차시가 진행될수록 스스로 복합양식을 적극적으로 활용하여 게시 글을 작성하였다. 또한 아동은 댓글을 통해 게시 글에 대한 의사소통을 활발히 하였으며, 게시 글과 관련이 없어도 삶에 대한 이야기를 나누거나 지식을 구성해 갔다. 이것은 예상독자를 고려한 협동작문 교육이 아동의 쓰기 능력과 쓰기 태도에 긍정적인 영향을 미친다는 김혜정 [24]의 연구와 통하는 것으로서 유아기를 거쳐 초등학교에 입학하여서도 어린 독자들이 일상에서 경험한 읽기와 쓰기에 대한 자신감과 기술을 증진시킬 수 있도록 복합양식 텍스트를 활용한 글쓰기 교육이 필요하다.

본 연구에서는 여러 가지 흥미 있는 결과들이 눈에 띄었으나 참여 아동의 숫자가 적고 연구 기간이 짧아 유의미한 결과로 일반화하기에 어려움이 있었다. 추후 연구에서는 글의 주제나 아동의 성별, 학년, 문해능력, 스크린 위의 글쓰기의 경험과 같은 변인이 아동의 '예상독자를 고려한 전략' 사용에 어떠한 영향을 미치는지 살펴볼 필요가 있다. 또한 아동의 '스크린 위의 글쓰기'에 나타난 아동의 글이 전통적인 형식의 '글쓰기'와는 달리 문어체와 구어체가 혼합되어 나타나는 양상을 보이는 점을 고려하여 예상독자 고려 방식이 보완, 수립되어야 할 필요가 있으며, 댓글의 성격을 분석하는 기준도 새롭게 조명될 필요가 있다.

#### 참 고 문 헌

- [1] 방송통신위원회 · 한국인터넷진흥원, 2012년 인터넷 이용 실태조사, 방송통신위원회 · 한국인터넷진흥원, 2013.
- [2] 육아정책연구소, 영유아의 미디어 매체 노출실태 및 보호대책, 육아정책연구소, 2013.
- [3] 김선경, “초등학교 국어과에서의 정보 리터러시 교육에 대한 연구: 전자게시판을 중심으로”, 한국초등국어교육, 제30권, pp.315-340, 2006.
- [4] 홍유진, 김양은, “미디어 리터러시(Literacy) 국내의 동향 및 정책방향”, KOCCA포커스(한국콘텐츠진흥원), 제67호, pp.1-27, 2013.
- [5] 장은우, 인터넷 접근과 활용 및 인지요인이 디지털 리터러시에 미치는 영향, 서울대학교 대학원 석사학위논문, 2014.
- [6] C. Burnett and J. Myers, “Observing children writing on screen: Exploring the process of multi-modal composition,” Language and Literacy, Vol.8, No.2, pp.1-30, 2006b.
- [7] J. Marsh, “Purposes for literacy in children’s use of the online virtual world Club Penguin,” Journal of Research in Reading, 2012.
- [8] C. Davidson, “Seeking the green basilisk lizard: Acquiring digital literacy practices in the home,” Journal of Early Childhood Literacy, Vol.12, No.1, pp.24-45, 2011.
- [9] 차혜경, 디지털 콘텐츠 제작활동 중심의 미디어교육 효과 연구: 플래시 애니메이션 제작활동 중심으로, 서강대학교 언론대학원 석사학위논문, 2005.
- [10] 박지영, UCC를 활용한 Visual Literacy 신장방안 연구, 경인교육대학교 교육대학원 석사학위논문, 2011.
- [11] 박시화, 멀티리터러시(Multiliteracy) 분석단계를 적용한 포스터 디자인 지도 연구, 부산교육대학교 석사학위논문, 2007.
- [12] 김미나, 초등미술교육에서 광고를 통한 비주얼 리터러시 신장 지도방안, 서울교육대학교 석사학위논문, 2008.
- [13] 임성빈, 디지털이미지를 활용한 미술활동 지도 방안 연구: 초등학교 고학년을 중심으로, 경인교육대학교 석사학위논문, 2011.
- [14] R. Levy, “‘You have to understand words ... but not read them’: young children becoming readers in a digital age,” Journal of Research in Reading, Vol.32, No.1, pp.75-91, 2009.
- [15] G. Merchant, “Writing the future in the digital age,” Literacy, Vol.41, No.3, pp.118-128, 2007.
- [16] G. Merchant, “Electric Involvement: Identity

- performance in children’s informal digital writing,” *Discourse: studies in the cultural politics of education*, Vol.26, No.3, pp.301-314, 2005.
- [17] 이지영, “청소년의 성별과 학년에 따른 학교 밖 쓰기 활동의 차이”, *국어교육학연구*, 제47권, pp.291-325, 2013.
- [18] 한은정, *블로그공간에서의 초등학교 교사-학생 간 상호작용에 관한 사례연구*, 부산대학교 교육학원 석사학위논문, 2009.
- [19] 위건욱, *학급 홈페이지에서 나타나는 초등학교 저학년의 의사소통양상 연구*, 광주교육대학교 교육대학원 석사학위논문, 2013.
- [20] 우한용, 김정자, 김성진, 김영만, 한성일, 정래필, *인터넷 시대의 글쓰기와 표현교육*, 서울대학교 출판부, 2006.
- [21] J. Evans, *Literacy Moves On: Popular Culture, new technologies and critical literacy in the primary classroom*. London: David Fulton, 2004.
- [22] 오현지, *블로그 작문활동을 활용한 초등학교 필자의 예상독자 인식능력 신장 방안 연구*, 서울교육대학교 석사학위논문, 2010.
- [23] 정혜승, “초등학교 필자의 독자 고려 정도와 방식”, *국어교육학연구*, 제34권, pp.397-427, 2009.
- [24] 김혜정, *예상독자를 고려한 협동 작문이 초등학교 생의 쓰기 능력과 태도에 미치는 영향*, 가톨릭대학교 교육대학원 석사학위논문, 2010.
- [25] 정혜승, 서수현, “필자의 독자 고려 전략과 텍스트 실현 양상: PAIR 전략을 중심으로”, *작문연구*, 제8권, pp.251-275, 2009.
- [26] 정혜승, “초등학교 필자의 독자 인식 양상: 설문 조사를 중심으로”, *한국초등국어교육*, 제39호, pp.495-534, 2009.
- [27] 윤미, *그림책 만들기를 통한 소통의 경험과 필자로서의 인식 변화에 관한 사례 연구: 초등학교 4학년 어린이들의 정보 그림책 만들기를 중심으로*, 경인교육대학교 교육대학원 석사학위논문, 2013.
- [28] 이주형, *댓글에 나타난 청소년 언어 사용 실태 연구*, 한국교원대학교 대학원 석사학위논문, 2011.
- [29] 조국현, “인터넷 ‘댓글’의 텍스트유형학적 연구”, *텍스트언어학*, 제23권, pp.203-230, 2007.
- [30] 김병석, *온라인 댓글 토론 구조의 사회네트워크 분석*, 한양대학교 대학원 박사학위논문, 2011.
- [31] 김채환, “인터넷 뉴스 댓글의 이용과 상호작용성의 만족도에 관한 연구”, *언론과학연구*, 제9권, pp.5-44, 2009.
- [32] 국립국어원, *통신 공간의 언어 사용 실태 조사 및 개선 방안 연구: 댓글 사용 실태를 중심으로*, 국립국어원, 2008.
- [33] 최동성, 최성은, 최용준, “인터넷 포털뉴스 댓글의 여론형성과과정과 특성에 관한 연구”, *정치커뮤니케이션연구*, 제8호, pp.311-358, 2008.
- [34] 천명기, *인터넷 토론방 댓글 참여유형에 관한 연구*, 고려대학교 대학원 석사학위논문, 2009.
- [35] 현은자, 김현경, 박현경, 오정옥, 윤현민, 조은숙, 최혜정, *그림책을 활용한 세계시민교육*, 학지사, 2013.
- [36] 국립국어원 표준국어대사전, <http://stdweb2.korean.go.kr/main.jsp>
- [37] 이웅백, 김원경, 김선풍, *국어국문학자료사전*, 1998, 한국사전연구사, <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=695552&cid=41708&categoryId=41711>
- [38] 국립국어원, *신선경, 댓글 아닌 답글 쓰기*, 커뮤니케이션북스, 2005.
- [39] R. Oswald, *The Influence of Audience Awareness in Children’s Writing of Different Genres*, PhD Dissertation, University of Akron, 2000.



저 자 소 개

현 은 자(Eunja Hyun)

정회원



- 1982년 2월 : 이화여자대학교 교  
육학과(학사)
- 1984년 2월 : Eastern Michigan  
University 교육학과(석사)
- 1990년 5월 : University of  
Michigan 교육학과(박사)

▪ 1989년 ~ 현재 : 성균관대학교 아동청소년학과 교수  
<관심분야> : 유아교육, 아동문학, 미디어교육, HRI

김 현 경(Hyeonkyeong Kim)

정회원



- 2003년 8월 : 성균관대학교 국어  
국문학과, 아동학과(학사)
- 2006년 2월 : 성균관대학교 아동  
학과(석사)
- 2008년 2월 : 성균관대학교 아동  
청소년학과(박사과정 수료)

<관심분야> : 아동문학, 그림책, 전자그림책(그림책  
앱), 미디어교육

유 진 경(Jinkyoung You)

정회원



- 2009년 2월 : 서울 신학대학교  
유아교육학과(문학사)
- 2012년 2월 : 건국대학교 유아교  
육과(교육학 석사)
- 2014년 2월 : 성균관대학교 아동  
청소년학과(박사과정 수료)

<관심분야> : 아동미디어, 유아교육