

논문접수일 : 2011.12.20

심사일 : 2012.01.05

게재확정일 : 2012.04.26

디자인 읽어내기(Design Literacy) 이론 구축을 위한
디자인 세련도(Design Sophistication) 개념에 관한
탐색적 고찰

Explanatory Study on the Concept of Design Sophistication
toward Building the Theory of Design Literacy

김 미

소더비 아트 인스티튜트

Kim Mee

Sotheby's Institute of Art

* 본 논문은 연구자의 박사학위 논문에 근거하였음

1. 서론

- 1.1. 연구배경 및 목적
- 1.2. 디자인 읽어내기의 정의

2. 디자인 세련도의 개념과 차원화

- 2.1. 읽어내기 측정에 관한 선행연구
- 2.2. 디자인 세련도 개념 틀로서의 정치적 세련도
- 2.3. 디자인 세련도의 구성요소

3. 디자인 세련도의 차원화를 위한 요인분석

- 3.1. 연구방법
- 3.2. 예비 조사 대상 및 절차
- 3.3. 예비 조사 결과
- 3.4. 본 조사 대상 및 절차

4. 연구결과

5. 결론 및 논의

참고문헌

논문요약

기존의 미디어 읽어내거나 시각적 읽어내기 연구들은 매체의 속성이나 시각 정보 자체의 분석과 평가에 관한 논의들이 주를 이뤘다. 이에 본 연구에서는 커뮤니케이션 수단으로의 시각 정보를 활용하는 개인의 능력에 초점을 맞춘 연구가 필요함을 인식하고, 이러한 연구 분야로서 디자인 읽어내기를 제안하였다. 또한 디자인 읽어내기 분야의 분석개념으로서 디자인 세련도를 제안하였다.

읽어내기 능력의 측정과 관련된 선행연구들 및 정치학에서의 세련도 관련 연구들에서 그 틀을 참고하여 디자인 읽어내기 분야 및 디자인 세련도를 정의하고 디자인 세련도의 구성요인을 디자인적 현저성, 디자인적 지식, 인지적 능력으로 유목화 하였다. 이를 바탕으로 전문가 인터뷰 및 요인분석을 한 결과, 디자인 세련도는 디자인적 지식, 디자인적 현저성, 예술적 재능, 인지적 능력, 배경지식, 신체적 특성의 6가지 차원으로 구성되었다.

본 연구를 통하여, 매체 연구와 시각 정보 디자인의 분석과 평가가 주를 이루었던 기존의 미디어 읽어내기와 시각적 읽어내기 분야에 새로운 연구 분야의 가능성을 제시하고, 디자인 읽어내기 분야에 이론적인 틀 구축의 기반을 마련할 수 있을 것으로 기대한다.

주제어

디자인 읽어내기, 디자인 세련도, 시각적 읽어내기

Abstract

This study concentrates on the individual's ability to comprehend and utilize visual information as a means of communication while most studies on media and visual literacies have focused on media attributes, or on the discussion of the analysis and assessment of visual information. As for the analytical concept of design literacy, design sophistication is proposed, and factors that contribute to design sophistication are also identified.

Reference has been made to prior studies regarding the measurement of design literacy and sophistication in order to form a framework; most constituents of visual information have been reviewed so as to apply the conceptual framework of other areas to the visual information field. Through this practice, design literacy and design sophistication have been defined. In addition, the factors constituting the design sophistication have been categorized based on the earlier studies as follows: design salience, design knowledge and cognitive ability. Then, as a result of the expert in-depth interviews and the factor analysis, those factors have been expanded to 6: design knowledge, design salience, artistic talent, cognitive ability, background knowledge and physical variations.

This study opened up new possibilities in the media and visual literacy fields while contemporary studies focused on analysis and assessment of media and visual design. Moreover, by suggesting design sophistication as a conceptual means of analyzing design literacy, it established a fundamental base for further design literacy studies.

Keyword

Design literacy, Design sophistication, Visual literacy

1. 서론

1.1. 연구배경 및 목적

사회에서 일반 대중에 의해서 보편적으로 사용되는 언어의 변화는 이를 담을 수 있는 용기인 매체의 변화를 요구하며, 역으로 매체가 발전하고 변화함에 따라 그것을 활용한 커뮤니케이션 수단으로써 새로운 언어가 등장하기도 한다(McGarry, 1991). 인간의 몸이 매체였던 구두 언어 시대에는 구어와 화자의 몸짓, 표정 등으로 표현되는 상징을 통해 커뮤니케이션이 이루어졌으며, 문자 언어 시대에는 신문, 잡지, 책과 같은 인쇄 매체를 통해 전달되는 텍스트가 주된 커뮤니케이션 수단으로 사용되었다. 또한 텔레비전, 비디오, 영화, 컴퓨터, 인터넷 등, 커뮤니케이션 기술이 발달함에 따라 오늘날 일상생활 속에서의 시각 정보 양은 기하급수적으로 증가하고 있으며, 문자에 의한 정보 전달 방식 중 상당 부분이 시각 정보를 통한 정보 전달 방식으로 대체되고 있다(김성도, 이윤희, 2009).

문자 언어로만 커뮤니케이션 하는 것 보다 시각 정보로 구성된 메시지로 커뮤니케이션 하는 것이 더욱 효과적이라는 많은 연구들을 통하여 시각 정보의 중요성은 더욱 부각되었다. 이에 따라 시각 정보의 생산자로서 그리고 동시에 수용자로서, 시각 정보를 구성하고 있는 시각적 요소들을 잘 이해하는 능력과, 전달하고자 하는 의미를 시각적 요소들로 잘 표현할 수 있는 능력, 즉 커뮤니케이션 수단으로서 시각 정보를 잘 활용할 수 있는 능력이 주목받게 되었다.

언어에 있어서 문법이 없으면 의미가 구성되지 않는 것처럼 시각적 정보에 있어서도 미적인 규칙으로 각인된 구조적인 문법이 없으면 이미지의 의미가 구성될 수 없다(Baacke & Roll, 1995). 시각 정보에 대한 이러한 문법적인 구조를 이해하지 못했을 경우, 우리는 시각적 문맹인이 되거나 시각 정보를 비평 없이 단지 수동적으로만 접하게 될 수도 있다(Messaries, 1998). 시각적 정보의 커뮤니케이션 구조를 올바르게 적절하게 이해하고 해석, 활용하기 위해서는 시각적 정보의 조형적이고 미적인 구조들과 조직적인 문맥을 분석하고 해독할 수 있어야만 한다.

이렇게 문자 언어와 마찬가지로 시각적 정보도 하나의 언어라는 생각에서 비롯된 연구 분야가 시각적 읽어내기¹⁾이다. 시각적 읽어내기는 언어학, 심리학,

미학, 예술, 미술사, 미술교육, 매체교육, 시각적 커뮤니케이션, 철학과 같은 여러 학문 분야에서 연구되어 왔으며, 다양하게 정의되는 중에도 공통적으로, 커뮤니케이션 수단으로서의 시각 정보 분석이라는 측면에서 정의되고 있다.

그러나 실제로 시각적 읽어내기에 관한 연구들을 살펴보면, 대부분이 언어로서의 시각 정보 보다는 시각 정보를 담고 있는 매체에 관한 연구들이었다(강진숙, 2005a; 2005b; 김정선, 2003; 박상돈, 이성도, 2007; 박선웅, 박길자, 2007; 박영원, 2003; 신문경, 최유미, 2008; 황연주, 2001; Buckingham, 2003). 이는 시각적 읽어내기 역시, 영상 매체의 발달과 함께 형성된 미디어²⁾ 읽어내기 연구와 함께, 매체에 관한 이해와 활용이라는 측면이 강조되는 분야로 자리 잡아 왔기 때문으로도 볼 수 있다. 그러나 이러한 현상은 시각적 리터러시에 관한 연구 뿐 아니라 디자인 분야의 연구들에서도 찾아볼 수 있는데, 디자인 분야 연구 중 시각 정보에 관한 연구들은 시각 정보의 요소 자체에 대한 연구나 형태 심리학적 접근이 주를 이루며(박진희, 2008; 박윤우, 2008; Arnheim, 1969, 1974; Kress & Leeuwen, 1996; Lauer & Pentak, 2002; Masterman, 1980), 매체 특성에 관한 연구(Brumbaugh, 1982; Neuman, 1992)들이나 디자인 결과물을 평가하는 것을 목적으로 하는 연구들이 대부분이다(유기상, 김종근, 이원섭, 2008; 이지수, 임창영, 권은숙, 1998). 이는, 시각 언어를 분석하는 일이 매우 난해하므로 시각 문법에 대해 말하고 쓰는 것을 기피하여 왔기 때문인 것으로 보인다(김윤배, 최길열, 2005).

이에 본 연구자는 커뮤니케이션 수단으로서의 시각 정보를 잘 이해하고 활용할 수 있는 개인의 능력에 초점을 맞춘 연구의 필요성을 느끼고, 기존의 시

번역된다. 그러나 리터러시(literacy)는 단순히 문자를 읽고 쓴다는 것 이상을 의미하기 때문에 한마디로 번역하는 데에는 어려움이 있어 많은 학자들이 영문 발음 그대로 '리터러시'로 쓰는 편을 선택하기도 한다(김양은, 2009; 박상돈, 이성도, 2007; 박선웅, 박길자, 2007; 신문경, 최유미, 2008; 안정임, 2002; 유기상, 김종근, 이원섭, 2008; 유재설, 차태호, 2005; 정현선, 2007; 차태호, 2005; 황연주, 2001). 본 연구에서는 '읽고 이해하는 것 뿐 아니라 생산해낼 수 있는 능력'을 모두 포함하는 개념으로서의 literacy를 '읽어내기'로 번역하도록 한다. 읽어내기는 판독(判讀)한다는 의미로, 단순히 문자의 진의를 이해하고, 들여다보아 알게 된다는 의미를 포함하는 광의적인 표현으로, 적극적으로 메시지를 분석하는 행위로서의 literacy를 잘 표현해 줄 수 있는 용어라고 판단된다.

2) 본 연구에서는 '미디어'를 '매체'로 번역하였지만 미디어가 매체 뿐 아니라 영상 언어의 등장으로 형성된 문화를 포함하는 광의적인 의미로 쓰일 경우 '미디어' 그대로 표현하도록 한다. '미디어 읽어내기'도 이러한 맥락에서 '미디어'로 표기한다.

1) 읽어내기(literacy)는 해독력(유정완, 2006; 정룡기, 2006), 문식성(심상민, 2009; 옥현진, 2009; 정현선, 1996; 정혜승, 2008; 최상민, 2009), 문해력(김미혜, 2005; 김정연, 박은혜, 표윤희, 2008; 정경용, 인준범, 2006; 황혜진, 2008), 이해능력(김성수, 김상현, 이상엽, 2005), 소양(신동희, 2004; 최양미, 2003) 등으로

각적 읽어내기 및 미디어 읽어내기 분야와는 차별되는 분야로서 디자인 읽어내기(design literacy) 분야를 제안한다. 또한 시각 정보의 생산자로서, 그리고 수용자로서의 개인의 디자인 읽어내기 능력을 디자인 세련도(design sophistication)라는 분석 개념으로 제안하도록 한다.

본 연구를 통하여, 시각 언어 읽어내기의 이론적인 틀을 구축하기 위한 기반이 마련될 것이며, 디자인 세련도는, 누구나 시각 정보의 생산자이며 수용자로서 시각 정보를 활용하는 능력에 대해 구체화, 체계화 할 수 있는 개념적 도구가 될 것이다. 또한 디자인 세련도의 차원(dimension)화를 통해, 시각 정보를 처리하는 것과 관련된 여러 요인들이 체계화 될 수 있을 것이며, 이를 통해 시각 정보를 분석하고 활용할 수 있는 능력에 대한 이론적인 틀이 구체화 될 수 있을 것으로 기대한다.

1.2. 디자인 읽어내기의 정의

언어와 그것을 담고 있는 매체, 그리고 그로 인해 형성되는 문화가 서로 긴밀하게 관여되어 있으므로, 시각 정보를 읽어내는 능력에서 매체를 다룰 줄 아는 능력 또한 배제 할 수는 없다. 그러나 본 연구에서는 시각 정보 자체를 읽어내는, 즉, 시각 문법을 이해하고 활용하는 능력에 대한 연구를 중심으로 하고자 하며, 매체를 다룰 줄 아는 능력은 시각 정보를 읽어내는 능력을 구성하고 있는 여러 차원 중의 하나의 요소로 다루어 질 것이다.

이와 같이 기존의 시각적 읽어내기와 차별되는 영역으로 제안되는 것이 '디자인 읽어내기'이다. 디자인 읽어내기 분야는 다른 어떤 읽어내기에 대한 연구보다도 - 시각 정보를 담고 있는 여러 매체적인 속성보다는 - 커뮤니케이션 수단으로서, 하나의 언어로서 시각 정보를 분석하고 활용하는 개인의 능력에 초점을 맞춘 연구이다.

디자인은 주어진 목적을 조형적으로 실체화하는 것으로 정의된다. 즉, 우리가 접할 수 있는 많은 시각 정보들 중에서 특히 디자인이 구별되는 것은 그것이 근본적이며 의도적인, 목적 지향적 활동이라는 점이다. 다시 말해, 디자인은 시각 정보를 다룸에 있어 특히 목적성이 강하고, 생산자와 수용자 사이의 의사소통이 중요하며, 계획된 방법으로 정보를 전달하려는 성향이 강한 행위이다. 이렇게 목적한 의미를 표현하기 위한 디자인 창조 과정에서 생산자는, 창조자라기보다는 참여자에 가깝다. 디자인 과정은 끊임없이 생산과 수용을 반복하는 과정인 것이다.

디자인이라는 용어가 좁은 의미로 쓰일 경우 심미

적인 측면만을 다루는 개념으로 오해를 받을 소지가 있음에도 불구하고, 끊임없이 생산과 수용 과정을 반복하며 특정한 목적을 달성하기 위해 만들어지는 시각 정보를 뜻한다는 점에서 '디자인 읽어내기'는, 본 연구에서 다루고자 하는 커뮤니케이션 수단으로서의 시각 정보를 잘 활용할 수 있는 능력을 가장 잘 표현해 주는 용어라고 할 수 있다.

디자인 분야를 분류하는 것은 시대에 따라, 기준에 따라 다르기 때문에 그것을 명확하게 구분하기는 어렵다. 그러나 디자인에 관련된 여러 연구들을 분석한 결과, 디자인 문학과 이론을 포함하는 디자인 기초연구, 디자인 조형과 디자인 공학, 디자인 경영, 디자인 방법론 등을 포함하는 디자인 기반연구, 산업디자인, 시각디자인, 환경디자인, 패션·섬유 디자인과 같이 디자인을 영역별로 나누어 볼 수 있는 디자인 응용 연구들로 구분되고 있었다(김종덕, 2004; 김호곤, 2009; 이수연, 이진표, 1999). 본 연구에서 다루고자 하는 디자인 읽어내기에 관한 논의는 디자인 조형과 디자인 교육과 관련된 영역으로, 디자인 기반연구에 포함된다. 본 연구의 대상은 커뮤니케이션 수단으로서의 시각언어를 구성하고 있는 문법을 얼마나 잘 이해하는가에 대한 개인의 능력에 관련된 것으로, 그것은 시각 디자인, 산업 디자인과 같은 특정 디자인 영역에 포함되는 것이 아니라, 모든 디자인 분야에서 다루는 기본적인 시각 요소들에 대한 이해와 관련된 것이다.

디자인 읽어내기가 시각적 읽어내기의 정의와 많은 부분 통하지만, 연구하고자 하는 관점과 범위에서 차이를 보이므로 용어를 뚜렷이 구분하여 사용하는 것이 바람직할 것이다. 두 연구 분야의 관점은 앞서 언급했듯이, 시각적 읽어내기가 시각 정보를 담고 있는 매체와 메시지에 관한 연구들이었다면, 디자인 읽어내기 분야는 시각 정보를 활용할 수 있는 개인의 능력에 관한 연구이다. 또한, 시각적 읽어내기의 연구가 시각 정보를 담고 있는 여러 매체에 관한 연구들이었으며 특히 영상 매체에 관한 연구에 그 뿌리를 두고 있으므로, 많은 연구들이 영상물을 대상으로 하고 있다. 그러나 디자인 읽어내기 분야의 연구 대상은 시각 정보를 생산하고 수용하는 개인이며, 개인의 시각 정보 활용 능력을 평가하는 수단으로는 정지된 화면에 구성되어 있는 시각 정보 중 의도된 메시지를 내포하고 있는, 즉 디자인된 이미지들 - 사진이나 포스터, 로고나 상징과 같은 픽토그램 등 - 을 사용한다. 동영상도 주요 시각 정보 중에 하나이긴 하나, 시간성에 대한 논의, 대상의 움직임과 카메라의 움직임에 따른 메시지 전달, 카메라 앵글이 지닌 의미, 소리의 사용 등과 같이 시각 정보 이외에도 메시지를 전

달하는 여러 가지 도구를 포함하고 있기 때문에, 본 연구에서 다루고자 하는 기본적인 시각 요소에 관한 논의에는 적합한 대상이 아니라고 판단하여 연구범위에서 제외시켰다. 특히 디자인 세련도를 구성하고 있는 차원을 이해하기 위하여 커뮤니케이션 수단으로서의 시각 언어의 기본 문법을 파악하는 데에는 의도된 메시지를 함축적으로 보여주는 하나의 완성도 있는 시각 정보를 활용하는 편이 적합할 것이다.

텍스트는 기록된 것이어야 하며 의사소통을 전제로 한 언어 구성물이다(Pope, 1995). 이것은 텍스트가 의미체로서 기록된 것이라는 의미이다. 이러한 관점에서 텍스트는 그 의미를 해석하고 수용하는 수용자에 의해서만 존재할 수 있다. 수용자 몫인 해석을 쓰기와 동일하게 보는 텍스트 수용이 텍스트가 존재할 수 있는 기본 전제라는 것이다. 마찬가지로 하나의 커뮤니케이션 수단으로서의 시각 정보 역시 그것의 의미를 해석하고 수용하는 수용자에 의해서만 존재할 수 있다. 즉, 시각 정보의 의미를 생산해 나가는 과정에서 생산자와 수용자의 역할은 단순히 상호보완적인 것이 아니라 생산자가 수용자이며 수용자가 다시 의미를 생산해 내는 생산자이기도 하다는 것을 의미한다. 결국 시각 정보의 소비는, 텍스트 수용과 마찬가지로, 생산자가 자신의 시각 정보 수용과정에 수용자의 해석과정을 전략적으로 응용함으로써 이루어지는 것이다. 따라서 이러한 디자인 읽어내기는 - 화자와 청자가 모두 문자 언어를 이해할 때에만 문자 언어를 통한 의사소통이 가능한 것과 마찬가지로 - 생산자와 수용자 모두가 갖추어야 할 소양이다. 누구나 시각 정보의 생산자도, 수용자도 될 수 있다는 관점에서 디자인 읽어내기 연구는 특정 영역의 디자이너의 능력이 아니라, 구두 언어나 문자 언어를 사용하듯 시각 언어를 사용하는 모든 사람들의 능력과 관련된다.

따라서 디자인 읽어내기는 다음과 같이 정의 될 수 있다.

디자인 읽어내기는 커뮤니케이션 수단으로서의 시각 정보가 담고 있는 본래의 의미를 올바로 인지하고, 분석하며, 특정 목적에 맞게 조형적으로 실체화할 수 있는 능력을 연구하는 분야이다. 디자인 읽어내기는 특정 디자인 영역에 포함되는 것이 아니라, 모든 디자인 분야에서 다루는 기본적인 시각 요소들에 대한 이해와 관련된 것으로, 디자인 기반 연구에 해당되며, 연구 대상은 시각 정보의 생산자로서, 그리고 수용자로서의 개인의 시각 정보 활용 능력이다.

2. 디자인 세련도의 개념과 차원화

읽어내기 능력을 세련도라는 분석개념으로 제안한 사례가 없었기 때문에, 우선 읽어내기 분야에 대한 선행연구들 중 읽어내기 능력을 측정하기 위하여 하위 측정 변수들을 제안했던 연구들을 살펴보았다. 읽어내기 능력을 측정하는 것과 관련하여, 과학적 소양으로 불리는 과학적 읽어내기 분야와 미적 교육, 미디어 읽어내기, 시각적 읽어내기 분야에서 읽어내기 능력을 측정하고자 하는 시도들을 찾아볼 수 있었다.

세련도 개념의 정의와 틀을 구성하기 위해서는, 세련도 개념에 대해 가장 많은 연구가 이루어진 정치적 세련도(political sophistication)에 관한 연구들을 참고하기로 하였다.³⁾ 디자인 읽어내기 능력을 시각 정보를 통해 커뮤니케이션할 수 있는 능력이라는 관점에서 볼 때, 정보의 종류는 다르지만, 복잡하고 많은 정보를 다양한 상황에 맞게 읽어낼 수 있는 능력으로서의 정치적 세련도에 관한 논의는 디자인 세련도 개념 구성을 위한 적합한 선행 연구라고 할 수 있다. 또한, 정치적 세련도를 커뮤니케이션 효과연구에서 매체 수용을 측정하기 위한 변인으로 사용한 연구들을 살펴봄으로써, 시각 정보 활용 능력인 디자인 세련도에 적용시킬 방안을 간구하였다.

2.1. 읽어내기 측정에 관한 선행연구

우선, 교육학에서의 읽어내기 연구들이 검토되었는데, 교육학에서의 읽어내기 연구들 중 다수가 학습 성취도 측정이나 교육대상에 대한 평가로 이어지기 때문에 읽어내기 능력을 평가하기 위한 척도에 대한 연구들도 어렵지 않게 찾아볼 수 있었다.

또한, 주로 과학적 소양이라고 번역되는 과학적 읽어내기(scientific literacy)에 대한 연구가 검토되었다. 초기에는 다른 여러 학문분야에서 각각 다르게 개념이 정의되고, 각각 다른 목적을 가지고 연구되어 왔던 과학적 읽어내기를 라크슈(Laugksch, 2000)가 당시까지 이루어졌던 과학적 읽어내기에 관한 연구들을 총망라하여 과학적 읽어내기에 대한 개념을 정의하고 관련된 요인들 간의 관계를 명확히 하였다. 그는 여러 학자들의 정의들을 종합해, 과학적 읽어내기란 '과학에 대한 대중의 이해(public understanding of science)'라고 정의하였다. 그러나 이러한 정의에도 불구하고 여전히 과학에 대해서 무엇을 아는지, 그리고 대중은 누구인지 등에 대해 의견이 분분하여, 과학적 소양을 명확하게 정의내리기는 어렵다고 언급하였다.

3) 미학적 세련도라는 용어를 사용한 예는 있었지만 정의나 구성에 대한 연구는 전혀 없었기 때문에, 세련도 차원의 구성을 밝히기 위한 본 연구에서는 세련도의 차원화에 대한 많은 선행 연구들이 이루어진 정치적 세련도를 참고하도록 한다.

따라서 그것을 차원화 하는 것도 쉽지 않으며 사회적 접근이나 여론 조사 연구의 측면 등 여러 다른 관점에서 다른 접근이 이루어지고 있다고 밝힌다. 라크슈는 쇼월터(Showalter, 1974)가 제안했던 과학적 읽어내기의 차원들을 다음과 같이 7가지 차원으로 소개하였다. 1) 과학적 읽어내기 능력이 있는 사람은 과학적 지식의 본질을 이해한다. 2) 과학적 읽어내기 능력이 있는 사람은 적절한 과학의 개념(concept), 원칙(principle), 법칙(law), 이론(theory)들을 정확하게 적용시킬 수 있다. 3) 과학적 읽어내기 능력이 있는 사람은 문제를 해결하고, 결정하고, 세계에 대한 자신의 이해의 폭을 넓히기 위하여 과학적 과정을 거친다. 4) 과학적 읽어내기 능력이 있는 사람은 과학의 기저를 이루는 가치들로 구성된 다양한 양상들을 바탕으로 상호작용한다. 5) 과학적 읽어내기 능력이 있는 사람은 과학과 기술 산업과 사회의 다른 분야들과의 연관성을 이해하고 인식한다. 6) 과학적 읽어내기 능력이 있는 사람은 자신이 교육받은 과학을 일상생활에 적용함으로써 세계를 더 풍요롭고 만족스럽고 흥미 있게 발전시킨다. 7) 과학적 읽어내기 능력이 있는 사람은 과학과 기술(technology)에 관련된 여러 능숙한 기량(skill)을 발달시킨다.

이 밖의 과학적 읽어내기 차원의 개념정의와 측정, 교육학에서의 미적 교육, 미디어 읽어내기 측정 및 평가척도 구성, 시각요소 분석 및 평가에 관한 연구들이 이루어졌으며, 각 연구에서 도출된 읽어내기 능력의 차원은 다음 [표 1]과 같다.

| 연구자 | 연구대상 | 차원 |
|-----------------------|----------|---|
| Otto & Otto (1987) | 미적교육 | 1. 조형적이거나 상징적인 표현수단에 대한 기본적인 이해 2. 학습자와 함께한 테마와 관련된 그림들의 수집과 비교 3. 특정한 커뮤니케이션적인 의도에 있어서의 그림의 제작 |
| Quin & McMahon (1995) | 미디어 읽어내기 | 1. 문자 언어에 관한 분석 능력 2. 내러티브 분석 능력 3. 수용자 분석 능력 |
| 이지수, 임창영, 권은숙 (1998) | 시각적 읽어내기 | 1. 사용자의 경험이나 숙련도 등과 같은 배경요인들 2. 시력, 청력 등과 같은 사용자의 물리적/신체적 능력 3. 기억력, 이해력과 같은 사용자의 심리적/인지적 특성 4. 사용 빈도나 목적, 관심도 등 |
| Laugksch (2000) | 과학적 읽어내기 | 1. 과학적 지식의 본질에 대한 이해 2. 과학의 개념(concept), 원칙(principle), 법칙(law), 이론(theory)들을 적용시킬 수 있는 능력 3. 과학적과정을 통한 문제해결능력 4. 과학의 기저를 이루는 가치들을 바탕으로 하는 성향 5. 다른 분야 연관성에 대한 이해 6. 일상생활에로의 적용 능력 |

| | | |
|----------------------------|----------|---|
| | | 7. 과학과 기술(technology)에 관련된 여러 능숙한 기량(skill) |
| Hobbs & Frost (2003) | 미디어 읽어내기 | 1. 목적 정의 능력 2. 타깃 수용자 분석 능력 3. 관점 분석 능력 4. 미디어 메시지 전달을 위한 기법 분석 5. 뉴스매체 정보 분석 |
| 박영원 (2003) | 시각적 읽어내기 | 인쇄 광고에 대한 기호학적 분석: 1. 도상적 성질 2. 지표적 성질 3. 상징적 성질 |
| Brossard & Shanahan (2006) | 과학적 읽어내기 | 과학적, 기술적 용어 이해 능력 |
| 신문경, 최유미 (2008) | 시각적 읽어내기 | 시각적 읽어내기 교육의 구성 요소: 1. 시각 요소의 인지 능력 2. 비판적인 수용 능력 3. 적절한 활용 능력 4. 능동적인 제작 능력 5. 창의적인 조형 능력 |
| Arke & Primack (2009) | 미디어 읽어내기 | 1. 회상(recall) 2. 목적(purpose) 3. 관점(viewpoint) 4. 기술(technique) 5. 평가(evaluation) |

[표 1] 읽어내기 능력의 차원

2.2. 디자인 세련도 개념 틀로서의 정치적 세련도

제록스 PARC 컴퓨터 공학 연구 소장이었던 마크 와이저(Mark Weiser)는 미학적 세련도(aesthetic sophistication)⁴⁾에 대하여 미학적 세련도가 떨어지는 사람은 디자인 대상에 대해 “내 동료가 그것을 좋아해.”라고 밖에 설명할 수 없지만, 미학적 세련도가 높은 사람은 디자인의 레이아웃이나 색과 정렬의 원칙들을 알고 다른 사람의 작업을 읽어낼 수 있는 능력을 가졌다고 설명하였다.

이러한 세련도라는 개념은 정치학 분야에서 많이 연구되어 왔는데, 정치적 세련도를 어떻게 정의하여야 하고 어떻게 차원화해야 할지에 대해서는 다양한 시각들이 있었지만(Hamill & Lodge, 1986; Krosnick, 1990; Neuman, 1992; Rhee & Cappella, 1997; Sidanius, 1998) 정치적 세련도의 특징으로 많은 정보와 그것의 복잡성, 그리고 정보를 활용하는 방식을 중시한다는 공통점을 가지고 있었다. 또한 복잡한 정보를 읽어내는 것을 정치적 스키마(scheme)로 설명하는 많은 연구들이 있었는데(Fiske, 1989; Graber, 1988; Hsu & Price, 1993; Wicks, 1992), 스키마란 어떠한 개념이나 자극의 유형에 대해 조직된 지식을 나타내

4) 사전적인 의미로 세련도는 ‘서투르거나 어색한 데가 없이 능숙하게 잘 다듬어져 있는 정도’로 정의된다.

는 인지적 구조(cognitive structure)로서, 선행 경험이나 학습의 결과로 나타나는 것이라고 한다. 이렇게 형성된 스키마는 관련된 정보를 다시 접할 때 동원되어 정보 이해에 직접적인 영향을 미치게 된다.

시각 정보 처리 과정에서도 개인의 선행경험이나 배경지식으로부터 형성되는 정보의 틀인 스키마는 대상, 장면, 생각의 구조를 표상하는 중요한 요인이다 (Anderson, 1985). 이렇듯 읽어내야 하는 정보의 종류는 다르지만 복잡하고 많은 정보를 다양한 상황에 맞게 읽어낼 수 있는 능력으로서의 정치적 세련도는 디자인 세련도의 개념을 정의하고 차원화 하는데 상당 부분 응용될 수 있을 것이다.

실제로 정치적 세련도의 개념은 정치학 뿐 아니라, 커뮤니케이션 효과연구에서 매체 수용을 측정하기 위한 변인으로 채택되어 응용되어 오기도 하였다(Guo & Moy, 1998; Rhee & Cappella, 1997; Zaller, 1996). 매체 수용을 측정하기 위한 변인으로서의 많은 학자들은 정치적 세련도를 정치적 현저성, 정치적 지식, 인지적 능력으로 나누었다(Guo & Moy, 1998). 사이다니어스(Sidanius, 1988)는 정치적 세련도를 정치적 지식과 예측의 정확성, 인지적 유동성의 세 가지 차원으로 나누었으며, 뉴만(Neuman, 1992)은 정치적 정보에 대한 관심, 흥미, 주의집중을 포함하는 의미의 정치적 현저성과 정치적 지식, 인지적 능력을 나타내는 정치적 개념화로 분류하였다.

이와 같은 정치적 세련도의 차원들은 다음 [표 2]와 같으며 [표 1]의 읽어내기 능력의 차원들과 함께 디자인 세련도 차원 분석의 기초가 될 것이다.

| 연구자 | 차원 | 내용 |
|------------------|--|--|
| Sidanius (1988) | 1. 정치적 지식 | |
| | 2. 예측의 정확성 (predictive accuracy) | |
| | 3. 인지적 유동성 (cognitive flexibility) | |
| Neuman (1992) | 1. 정치적 현저성 (political salience) | 정치적 정보에 대한 관심, 흥미, 주의집중 |
| | 2. 정치적 지식 (political knowledge) | |
| | 3. 정치적 개념화 (political conceptualizing) | 인지적 능력 |
| Guo & Moy (1998) | 1. 정치적 지식 | 기억재생, 기본 사실에 대한 인식, 정치적 사건에 대한 사실적 지식 등으로 다양하게 측정 |
| | 2. 정치적 관심 | 내적 동기화와 관련 |
| | 3. 인지적 능력 | 정교화(elaboration), 정치적 스키마(political schema), 고차원의 정신적 처리 (higher mental process) |
| | 4. 능동적 정보처리 | 정치적 정보를 다루는 |

| | | |
|--|--|---|
| | | 인지적 능력과는 구분됨. 제시된 정보와 그것이 처한 맥락을 넘어서는 정신적 노력 및 기존의 정치적 스키마와 새로 유입되는 정보 사이의 상호 관계를 중시하는 태도 |
|--|--|---|

[표 2] 정치적 세련도의 차원

이와 같은 매체 수용연구들은 정치적 현저성, 정치적 지식, 인지적 능력과 같은 정치적 세련도의 차원들 각각을 정치적 세련도의 단일한 잠재 구조로 이해하는 입장과, 각 지표들이 독립적인 메커니즘 하에서 독립적인 기능과 영향력을 갖는 것으로 이해하는 입장으로 나뉘어진다(Guo & Moy, 1998). 또한 정치적 세련도를 커뮤니케이션 선행요인으로 보는 입장과 결과로 이해하는 입장의 차이도 있다(Rhee & Cappella, 1997). 그러나 정치적 세련도를 미디어 이용 및 효과와 함께 직선적 단계 중 하나로 규정짓는 것보다는 커뮤니케이션의 순환적 과정에 속하여 어떤 시점에서는 원인이 되고 어떤 시점에서는 결과로 나타나는, 상호 밀접한 관계를 갖고 얽혀있는 관계로서 이해하는 것이 보다 바람직할 것으로 보인다. 이러한 관점은 디자인 세련도의 성격을 규정하는 데에도 적용될 것이다.

2.3. 디자인 세련도의 구성요소

앞선 연구들로부터 세련도는, 사회적 학습으로부터 형성된 스키마가 동원되어 복잡하게 구조화 되어 있는 정보를 상황에 맞게 잘 읽어낼 수 있는 능력으로 이해될 수 있다. 여러 학자들의 견해에 차이가 있음에도 불구하고, 세련도가 현저성, 지식, 인지적 능력이라는 세 가지 차원으로 구성되어 있다는 것에는 대부분 동의하였다(Crone, 1993; Guo & Moy, 1998; Neuman, 1992; Sidanius, 1998).

이를 바탕으로 디자인 세련도는 1. 디자인적 현저성(design salience), 2. 디자인적 지식(design knowledge), 3. 인지적 능력(cognitive ability)의 3가지 차원으로 구성되어 있다고 가정할 수 있다. 세련도의 첫 번째 차원으로 제시된 디자인적 현저성은 디자인에 대한 개인의 관심과 목적성으로 나누어 볼 수 있다. 디자인적 관심은 문자 그대로 일상생활에서 디자인에 얼마나 관심이 있는지, 의사결정을 함에 있어 다른 요소들, 예컨대 가격이나 기능, 브랜드 등에 비해 디자인을 얼마나 중요한 요소라고 생각하는지 등으로 파악할 수 있다. 또한 목적성은 디자인을 대하게 되는 상황에 관련된 것, 즉 얼마나 구체적인 목적

성을 가지는지를 통해 파악할 수 있다. 예를 들어 신문의 지면 광고를 볼 때 광고되는 재화를 구매할 목적을 가지고 적극적으로 보는 경우와 다른 기사를 보다가 광고에 수동적으로 노출되는 경우는 디자인에 대한 현저성이 달라진다. 이러한 목적성은 대상을 분석하는 것에 적지 않은 영향을 미치지만, 개인의 특성보다는 주변 상황적인 요인이기 때문에, 개인의 능력으로 정의되는 디자인 세련도를 구성하고 있는 요인이라고 보기는 어렵다. 따라서 디자인 현저성을 이해하기 위해 이번 장에서는 검토되나, 디자인 세련도 차원 구성에는 포함되지 않는다.

두 번째 차원인 디자인적 지식은 학습을 통하여 디자인을 구성하고 있는 조형 요소들을 얼마나 잘 이해하고 있는지, 그리고 그것을 실제 상황에 얼마나 잘 적용시킬 수 있는지와 관련된다. 조형 요소에 대한 이해는 시각 정보를 구성하는 기본 요소들과 각 요소들 간의 통사적 관계, 그리고 그것들로 표현되는 구성 원리 등에 대한 이해가 바탕이 된다. 또한, 메시지 전달을 위해 쓰인 기법에 대한 지식, 그리고 사회적 학습을 통한 스키마 형성, 즉 디자인과 관련된 배경지식이 얼마나 있는지와 디자인을 직접 제작할 수 있는 능숙한 기량이 디자인적 지식을 파악할 수 있는 요인들이 된다.

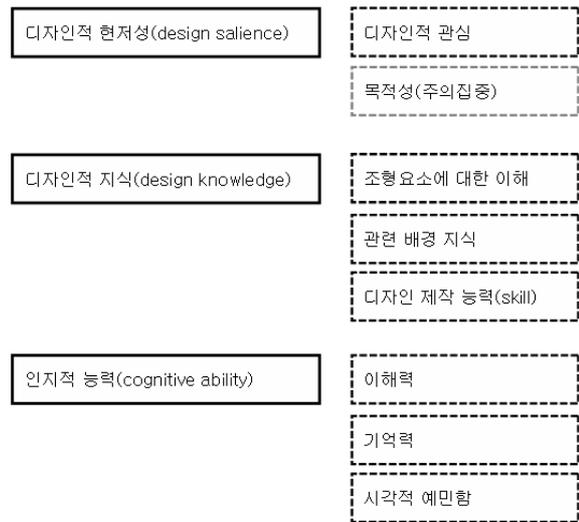
세 번째 차원인 인지적 능력은 대부분의 미디어 읽어내기 연구에서 주로 다루었던 차원이다. 인지적 능력 중에서도 이해력이 특히 주목 받았는데, 목적이나 타깃 수용자, 관점 등을 파악하는 메시지 분석 능력이 여기에 해당된다. 또한 본 것을 잘 기억하고 다시 활용하는 것과 직접적인 관련이 있는 기억력도 중요한 인지적 능력 중 하나이다. 회상은 정치적 세련도 연구에서도 언급되었듯이, 스키마와도 관련이 있는 요인으로, 이전에 경험해 본적이 있다거나, 이미 알고 있는 정보와 관련이 있는 경우 회상에 직접적인 영향을 끼치기도 한다. 그러나 기억력은 기본적으로 개개인이 타고난 능력에 기초한다. 시각 예민도는 형, 색, 명암들을 예민하게 구분할 수 있는 능력으로, 각각의 요소들을 얼마나 경험해 보았는지 정도, 그리고 관련된 지식과 함께 선천적으로 타고난 신체적 특성인 시력과도 관련이 있다. 시각 예민도는 관찰력과 함께 작용하여 변화에 대한 예민함 정도로 나타날 수 있으며, 이와 같이 디자인 세련도를 구성하고 있는 차원들은 완전히 분리되어 있는 것이 아니라 서로에게 영향을 끼치며 상호작용한다.

시각적 능력이 강조되는 디자인 세련도에서 시력과 같은 신체적 특성(변이: variation)은 개개인의 인지적 활동에 영향을 미치는 중요한 요인 중에 하나지

만, 시각 정보를 이해하고 제작하는 활동과는 직접적인 연관성이 있다고 보기는 어려워 디자인 세련도 구성 차원에서는 제외시켰다.

세련도의 여러 연구들은 이러한 차원들을 단일한 기본적 잠재구조로 보는 입장과 다차원적으로 보는 입장으로 나누는 관점에서, 본 연구에서 제시하는 디자인 세련도는 차원들이 각각 독특한 메커니즘 하에서 독립적인 기능과 영향력을 갖는 것으로 이해하는, 즉 다차원적으로 보는 입장에 따른다. 또한 세련도를 커뮤니케이션 선행요인으로 보는 관점과 커뮤니케이션의 결과로 보는 두 가지 관점에서 디자인 세련도는, 사회적 학습으로부터 구성된 스키마가 세련도에 직접적인 영향을 준다는 점에서 커뮤니케이션의 선행요인으로 보는 입장과, 매체에 노출되어 정보를 얻고 수용하여 학습이 일어난다는 점에서 결과로 보는 입장을 모두 채택하며, 이 두 과정을 분리하여 생각하기 보다는, 순환적 과정에서 서로에게 원인이 되기도, 결과가 되기도 하는 관계로 보기로 한다.

다음의 [그림 1]은 문헌고찰을 통해서 살펴본 디자인 세련도의 차원들을 보여준다.



[그림 1] 문헌 고찰을 통해 유목화 된 디자인 세련도 (design sophistication) 차원

3. 디자인 세련도의 차원화를 위한 요인분석

3.1. 연구방법

앞서 정의된 디자인 읽어내기와, 선행 연구들을 통해 유목화된 디자인 세련도 차원을 바탕으로 디자인 세련도의 차원화를 위한 요인분석이 실시된다.

우선 예비조사로, 문헌 고찰을 통해 유목화된 차원들을 바탕으로 전문가 심층 인터뷰를 실시하여 디자

인 세련도의 차원을 견고히 하고, 이를 바탕으로 요인분석을 위한 설문문항이 제작된다.

본 조사에서는 예비조사를 통해 얻어진 요인들을 대상으로 디자인 세련도 구성요인 도출을 위한 요인분석이 실시된다. 요인분석은 여러 변인과의 상호 관계로부터 공통 변량을 구하고 측정치의 중복성을 찾아내어 몇 개의 기본적인 변인 즉, 몇 개의 변인군을 추출해 내는데 사용되는 기법이다. 본 연구에서는 요인분석을 통해 디자인 세련도의 구성요인들을 차원화할 뿐 아니라, 측정 변수로서의 각 차원들이, 디자인 세련도를 구성함에 있어서 어느 정도의 설명력을 가지고 있는지를 파악한다. 설문은 시각 정보를 다루는 분야의 전문가 및 준전문가로 분류되는 관련 분야 전공 학생들을 대상으로 실시되며, 결과는 배리맥스(varimax) 회전방법에 의한 요인분석으로 분석된다.

3.2. 예비 조사 대상 및 절차

디자인 세련도의 측정 요인들을 추출하고 차원화하기 위한 요인분석 문항 구성을 위하여, 시각 정보를 다루는 분야의 전문가 6인을 대상으로 심층인터뷰를 실시하여, 디자인 세련도를 구성하고 있다고 생각되는 요인들을 모두 나열하도록 하였다.

인터뷰 대상자는 모두 관련 분야 경력 5년 이상인 전문가들로 구성되었으며, 남성 3인, 여성 3인, 각각 50%로 구성되었다.

심층인터뷰 대상자들의 기본 정보는 다음과 같다.

| | 분야 | 나이 | 성별 | 학력 | 경력 |
|---|---------|----|----|----|-----|
| A | 광고 기획 | 36 | 남 | 대졸 | 9년 |
| B | 건축 디자인 | 33 | 남 | 석사 | 7년 |
| C | 자동차 디자인 | 31 | 남 | 대졸 | 5년 |
| D | 디자인 기획 | 37 | 여 | 석사 | 10년 |
| E | 조형 교육 | 31 | 여 | 대졸 | 7년 |
| F | UI 기획 | 31 | 여 | 석사 | 5년 |

[표 3] 전문가 심층 인터뷰 대상자 기본 정보

구체적인 조사 절차는 다음과 같다. 첫째, 인터뷰 대상자들이 디자인 읽어내기 분야에 대한 정의와 그 분석개념으로서의 디자인 세련도 개념을 충분히 이해할 수 있도록 설명한다. 둘째, 디자인 세련도를 구성하고 있는 측정변수로는 어떠한 것들이 있을지 떠오르는 대로 말하도록 한다. 셋째, [그림 1] 문헌고찰을 통해 유목화된 디자인 세련도 차원을 보여주고 각 측정변수에 대해 설명한다. 넷째, 다른 전문가들이 응답한 결과를 보여준다. 다섯째, 추가로 떠오르는 항목이 있는지 묻는다.

3.3. 예비 조사 결과

연구 방법에서 밝힌 절차에 따라서 전문가들이 언급한 디자인 세련도 구성요인들을 통합한 결과, 21개 요인들이 도출되었으며, 각 요인들은 전문가들의 응답과 사전적 정의를 바탕으로 다음 [표 4]와 같이 조작적으로 정의되었다.

| 요인 | 조작적 정의 |
|---------|--|
| 분석력 | 다양한 요소를 포함하고 있는 정보의 구조와 구성요소를 정확히 파악 할 수 있는 능력. |
| 시력 | 안경이나 콘택트렌즈를 착용하고 얻은 교정시력으로, 대상을 볼 수 있는 개인의 신체적 특성. |
| 제작 능력 | 전달하고자하는 메시지를 핸드드로잉, 컴퓨터등을 이용해 시각적으로 표현할 수 있는 능력. |
| 관찰력 | 일상생활에서 사물이나 현상을 주의하여 자세히 살펴보는 능력. |
| 표현력 | 자신의 생각이나 느낌을 따위를 언어나 몸짓 따위의 형상으로 드러내어 나타내는 능력. |
| 호기심 | 새롭고 신기한 것을 좋아하거나 모르는 것을 알고 싶어 하는 마음. |
| 추리력 | 주어진 정보를 바탕으로 알지 못하는 것을 미루어서 생각할 수 있는 능력. |
| 상상력 | 실제로 경험하지 않은 현상이나 사물에 대하여 마음속으로 그릴 수 있는 능력. |
| 이해력 | 화자의 의도를 잘 파악하여 메시지를 이해 할 수 있는 능력. |
| 창의력 | 새로운 것을 생각해내는 능력. |
| 기억력 | 주어진 정보나 경험을 의식 속에 간직해 두는 타고난 능력. |
| 선행경험 | 주어진 정보와 관련된 대상에 관한 사전 경험. |
| 유행 민감도 | 새로운 여러 이슈와 트렌드를 잘 읽어내고 자신에게 적용하는 정도. |
| 일반 상식 | 일반적인 지식. |
| 디자인적 관심 | 평소 디자인에 대한 관심. |
| 우선순위 | 대상 평가 시 기능이나 효율 등에 비해 -심미적인- 디자인이 더 중요하다고 생각하는 성향. |
| 시각 예민도 | 색과 형에 대한 예민함과 변화에 대한 예민함을 모두 포함. |
| 인문학적 소양 | 디자인 분야 이외의 인문학 분야에 능통한 성향. |
| 디자인 지식 | 디자인 분야의 지식을 가진 정도. |
| 디자인 경험 | 시각 정보를 직접 제작해 본 경험. |
| 디자인 교육 | 디자인 관련 교육을 받은 정도. |

[표 4] 전문가 심층 인터뷰에서 도출된 디자인 세련도 구성요인 및 정의

앞서, 문헌 고찰을 통한 디자인 세련도 구성요인 유목화 과정에서 시력과 같은 신체적 특성은 시각 정보 활용 능력의 기본 요인 중에 하나이지만, 정보를 이해하고 제작하는 활동과 직접적인 연관성이 있다고 보기 어려워, 디자인 세련도 구성 차원에서는 제외하기로 한 바 있다. 그러나 전문가 심층 인터뷰에서, 시

력이나 기억력과 같은 신체적 특성들이 다시 언급되었으므로 연구자가 임의로 제외시키기보다는, 요인 분석을 위한 기본 항목에 포함시켜 그 결과를 보기로 하였다.

3.4. 본 조사 대상 및 절차

문헌 고찰 및 전문가 심층 인터뷰를 통해 얻은 21개의 요인들을 바탕으로 설문지를 구성한 후 287명을 대상으로 설문조사를 실시하였다. 응답자들은 각각의 요인이 디자인 읽어내기 능력, 즉 디자인 세련도의 구성요인이라고 생각하는 정도를 리커트(likert) 척도(7점)로 답하였다.

조사대상은 시각 정보에 대한 기본적인 지식이 있다고 판단되는 시각 정보 관련 분야 전문가 및 준전문가로 구성되었으며, 시각 정보 관련 분야 전문가는 광고 기획과 디자인 기획, UI 디자인 등 해당 분야 3년 이상 경력자들이 무작위 표집 되었다. 준전문가는 관련 분야 교육을 받고 있는 대학생들과, 관련 분야 전공자이지만 경력이 없는 경우를 대상으로 하였다. 조사 대상의 연령대는 20-40대로, 시각 정보 양의 급격한 증가에 직접적인 영향을 미쳤던 여러 영상 매체들에 친숙하게 노출이 되어 있는 10-40대 연령대에서(김성도, 이윤희, 2009), 인지적인 능력이나 신체적 특징에서 차이를 보일 수 있는 10대를 제외한 나머지를 대상으로 하였다.

설문 응답자는 시각 정보 관련 분야 전문가 145명, 준전문가 142명, 총 287명이었다. 그 중 완성되지 않은 설문지나 성의 없이 응답한 설문지를 제외한 259명의 응답이 실제 분석에 사용되었다. 다음 [표 5]는 분석된 259명의 조사 대상에 대한 일반적 특성이다.

| 유목 | | 빈도(명) | 비율(%) |
|-----|------|-------|-------|
| 성별 | 남 | 80 | 31 |
| | 여 | 179 | 64 |
| 소계 | | 259 | 100 |
| 연령 | 20대 | 162 | 62 |
| | 30대 | 90 | 35 |
| | 40대 | 7 | 3 |
| 소계 | | 259 | 100 |
| 전문성 | 전문가 | 128 | 49 |
| | 준전문가 | 131 | 51 |
| 소계 | | 259 | 100 |

[표 5] 응답자들의 성별, 연령, 전문성 유형

5) 본 연구의 선행연구(김미, 2010)에서는 조사대상에 일반인들이 포함되었으나, 일반인들의 응답 결과를 분석한 결과, 신뢰하기 어려운 결과가 나온바 있다. 이는, 디자인 읽어내기에 대한 일반인들의 이해 부족에서 기인한 것으로 분석되었으며, 따라서 본 연구의 조사대상에서는 일반인이 제외되었다.

최종 결과를 도출하기에 앞서, 전문가와 준전문가 집단의 응답을 비교분석하여, 조사 대상의 전문성이 결과에 영향을 미치는지는 최종 검토한 후 요인분석이 실시되었다. 또한 각 차원들이 디자인 세련도에 대해 얼마나 설명력을 가지는지도 검토되었다.

4. 연구결과

조사 대상의 전문성이 결과에 미치는 영향을 통제하기 위하여 전문가와 준전문가 집단의 응답을 비교분석하여 본 결과, 유의미한 차이를 보이지 않았으므로, 총 259명의 응답을 대상으로 요인분석을 실시하였다.

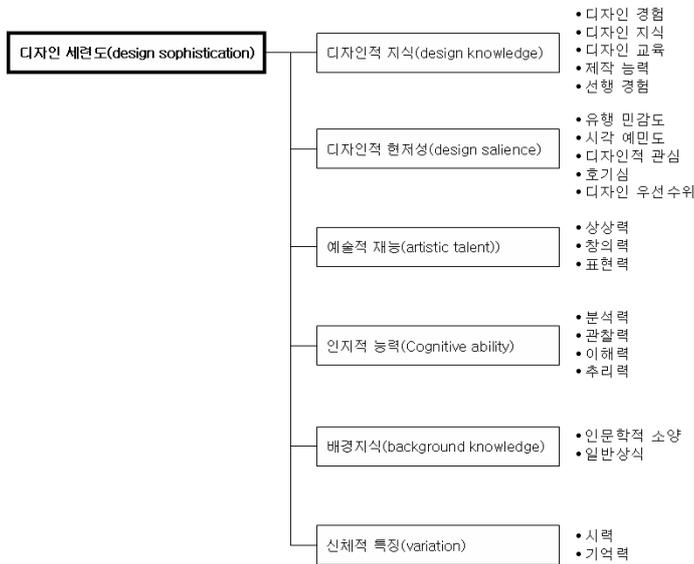
그 결과, 예비조사를 통해 추출된 21개의 요인은 다음 [표 6]과 같이 6개 요인으로 분류되었다.

| | 요인 | | | | | |
|---------|---------|----------|--------|--------|--------|--------|
| | 디자인적 지식 | 디자인적 현저성 | 예술적 재능 | 인지적 능력 | 배경지식 | 신체적 특징 |
| 디자인 경험 | 0.847 | 0.117 | 0.158 | 0.035 | 0.143 | 0.068 |
| 디자인 지식 | 0.847 | 0.124 | 0.027 | 0.159 | 0.237 | -0.078 |
| 디자인 교육 | 0.617 | 0.449 | -0.219 | 0.111 | 0.037 | 0.180 |
| 제작능력 | 0.587 | 0.329 | 0.228 | 0.095 | -0.028 | 0.258 |
| 선행경험 | 0.584 | 0.005 | 0.088 | 0.070 | 0.502 | 0.155 |
| 유행민감도 | 0.088 | 0.763 | 0.023 | -0.019 | 0.006 | 0.136 |
| 시각적 예민함 | 0.217 | 0.717 | 0.105 | 0.185 | -0.022 | 0.000 |
| 관심 | 0.192 | 0.665 | 0.118 | 0.125 | 0.177 | -0.134 |
| 호기심 | -0.162 | 0.649 | 0.349 | 0.027 | 0.152 | -0.030 |
| 우선순위 | 0.280 | 0.504 | -0.078 | -0.020 | 0.185 | 0.118 |
| 상상력 | -0.025 | 0.181 | 0.819 | 0.125 | 0.017 | -0.093 |
| 창의력 | 0.045 | 0.145 | 0.819 | 0.214 | 0.022 | 0.095 |
| 표현력 | 0.244 | -0.043 | 0.692 | 0.122 | 0.009 | 0.209 |
| 분석력 | 0.185 | 0.101 | 0.204 | 0.756 | 0.127 | 0.046 |
| 관찰력 | 0.040 | 0.030 | 0.299 | 0.747 | -0.079 | -0.090 |
| 이해력 | 0.254 | -0.067 | -0.110 | 0.672 | 0.207 | 0.101 |
| 추리력 | -0.097 | 0.186 | 0.126 | 0.597 | 0.141 | 0.099 |
| 인문학적 소양 | 0.241 | 0.108 | 0.052 | 0.140 | 0.821 | 0.012 |
| 일반상식 | 0.114 | 0.202 | -0.027 | 0.162 | 0.800 | 0.130 |
| 시력 | 0.149 | -0.033 | 0.103 | -0.043 | -0.034 | 0.798 |
| 기억력 | 0.042 | 0.141 | 0.031 | 0.193 | 0.263 | 0.710 |
| 아이겐값 | 5.439 | 2.342 | 1.880 | 1.442 | 1.192 | 1.080 |
| 분산(%) | 13.489 | 13.008 | 10.866 | 10.493 | 9.009 | 6.827 |

[표 6] 전문가·준전문가 응답의 요인 분석 결과

첫 번째 요인은 디자인적 지식(design knowledge)이며 관련 변수는 1) 디자인 경험, 2) 디자인 지식, 3) 디자인 교육, 4) 제작능력, 5) 선행 경험이다. 두 번째 요인은 디자인적 현저성(design salience)이며 관련 변수는 1) 유행 민감도, 2) 시각 예민도, 3) 디자인적 관심, 4) 호기심, 5) 우선순위이다. 세 번째 요인은 예술적 재능(artistic talent)이며 관련 변수는 1) 상상력, 2) 창의력, 3) 표현력이다. 네 번째 요인은 인지적 능력(cognitive ability)이며 관련 변수는 1) 분석력, 2) 관찰력, 3) 이해력, 4) 추리력이다. 다섯번째 요인은 배경지식(background knowledge)이며 관련 변수는 1) 인문학적 소양, 2) 일반 상식이다. 여섯 번째 요인은 신체적 특징(variation)이며 관련 변수는 1) 시력, 2) 기억력이다.

이와 같은 연구 결과로 다음 [그림 2]와 같이 디자인 세련도 구성요인이 차원화될 수 있다.



[그림 2] 디자인 세련도의 구성요인 및 하위 측정 요인

5. 결론 및 논의

본 연구에서는 커뮤니케이션 수단으로의 시각 언어 읽어내기 분야의 연구가 필요함을 인식하고, 디자인 읽어내기 분야를 제안하였다. 또한 디자인 읽어내기 분야의 이론적인 틀을 구성하기 위하여 그 분석개념으로 디자인 세련도를 제안하였으며, 요인분석을 통하여 디자인 세련도를 구성하고 있는 요인들을 도출하였다.

그 결과 디자인 세련도는 디자인적 지식, 디자인적 현저성, 예술적 재능, 인지적 능력, 배경지식, 신체적 특징으로 차원화 되었다. 또한, 각 요인들의 디자인

세련도에 대한 설명력은, 디자인적 지식, 디자인적 현저성, 예술적 재능, 인지적 능력, 배경 지식, 신체적 특성의 순으로 나타났다. 문헌 고찰에서 살펴본 정치적 세련도 연구들에서 대부분 정치적 관심이 정치적 지식보다 우선시 되는 차원이었기 때문에 문헌 고찰을 통한 디자인 세련도 유목화에서 본 연구자도 디자인적 현저성을 디자인적 지식보다 우선시 하였다. 그러나 실제로 요인분석을 해본 결과, 디자인 세련도를 구성함에 있어서는 디자인적 현저정보다 디자인적 지식이 디자인 세련도를 측정하는데 더 비중 있는 요인으로 나타났다. 이는 디자인을 읽어내는 것은 단순히 개인이 의도한 바에 의해 차이를 보일 수 있는 능력이 아니라, 시각 정보를 제작할 수 있는 능력을 습득하여, 실제로 제작을 해보는 것, 그리고 디자인 지식을 습득하기 위한 교육을 받고 여러 가지 대상에 대한 경험을 해봄으로써 얻어지는 디자인적 지식 정도가 기본이 되어야 가질 수 있는 능력임을 보여주는 결과였다.

디자인 세련도에 구성요인 6가지가 모두 독립적인 것이 아니라 서로 영향을 주고받으며 원인이 되기도, 결과가 되기도 하는 순환 관계에 있다. 그중에서도 예술적 재능과 인지적 소양의 관계에 주목할 필요가 있다. 예술적 재능과 인지적 소양은 비슷한 비중으로 디자인 세련도에 대한 설명력을 가지고 있는 것을 볼 수 있다. 메시지를 시각화하는 부호화 과정에서, 그리고 상징적인 시각 정보를 구체적인 메시지로 이해하는 해독의 과정에서 필요한 창조력과 상상력, 표현력 등의 소양과, 전달하고자 하는 메시지가 있는 '정보'로서의 시각 정보를 활용하는 측면에서 요구되는 인지적 능력이 모두 갖추어질 때, 디자인 세련도가 높다고 할 수 있다. 이 둘은 시각 정보의 생산과 수용이라는 측면에서도 서로 상호보완하며 각기 다른 역할 - 인지적 능력은 상대적으로 수용에 더욱 관여되어 있고, 예술적 재능은 상대적으로 생산과 관여되어 있음 - 을 하고 있는 요인들이다.

본 연구가 가지는 함의는 다음의 네 가지로 요약될 수 있다.

첫째, 디자인 읽어내기로 정의된 시각 정보 활용 능력에 관한 연구를 제안함으로써, 기존의 매체 연구와 시각 정보 디자인의 분석과 평가가 주를 이루었던 시각적 읽어내기 분야에 새로운 연구 분야의 가능성을 제시하였다.

둘째, 디자인 읽어내기의 분석개념으로서 디자인 세련도를 제안함으로써, 시각 언어 읽어내기 분야의 이론적인 틀을 구축하는 기반을 마련하였다. 디자인 세련도의 개념 정의를 위하여, 시각적 읽어내기 및

미디어 읽어내기, 디자인 분야의 선행 연구들이 검토되었으며, 읽어내기 능력을 측정하기 위한 여러 분야의 연구들, 그리고 실제로 세련도 개념을 적용시킨 연구가 활발히 이루어졌던 정치학 분야의 연구들이 검토되었다. 이처럼 디자인 읽어내기와 관련된 연구들을 종합하고 정리한 작업은 추후 관련된 연구에서 고려되어야 할 수많은 요인들을 체계화함으로써, 관련 연구들의 경제성(parsimony)을 높이는 데에 기여할 수 있을 것이다.

셋째, 본 연구에서 제안된 디자인 세련도는 누구나 시각 정보의 생산자이며 수용자로서 시각 정보를 활용하는 능력에 대해 구체화, 체계화 할 수 있는 개념적 도구가 될 수 있을 것이다. 본 연구에서는 디자인 세련도의 개념 정의 뿐 아니라 구체적으로 그것을 구성하고 있는 요인들을 파악하고, 또 그 요인들이 어떠한 하위 측정 변수로 구성되어 있는지를 제안하며, 디자인 세련도를 차원화하였다. 이러한 연구 결과는 시각 정보를 활용하는 능력을 구체적으로 이해할 수 있게 해줄 뿐 아니라, 시각 정보 읽어내기 능력에 관한 교육 분야에서 직접적으로 활용될 수 있을 것으로 기대할 수 있다. 디자인 세련도를 구성하고 있는 6개의 요인들은 각각 학습하고 훈련하기에 적합한 수준으로 구체화되어 있으며, 특히 각 요인을 구성하고 있는 측정 변수들은 학습과정에서 평가에 직접 활용할 수 있다. 이로써, 기존에 정성적으로 평가할 수밖에 없었던 디자인 읽어내기 능력을 정량적으로 평가할 수 있는 기반을 마련하였다는 의의를 가진다.

마지막으로, 디자인 세련도 구성요인들에 대한 이해가 시각 정보 읽어내기 능력에 관한 기존의 인식을 전환시킬 수 있는 역할을 해 줄 것으로 기대할 수 있다. 실제로 디자인 세련도를 구성하고 있는 요인들은 상당 부분 언어를 이해하는데 요구되는 소양이나, 관련된 주변 지식들, 그리고 선행경험들과 관련된 항목들이었다. 이것은 시각적인 대상물을 이해하는 것은 상당 부분, 심미적인 특성과 관련되어 있을 것이라는 기존의 인식을 뒤엎는 결과였다.

그러나 보편적인 커뮤니케이션 수단의 하나로서 시각 언어를 읽어내는 능력은 그 대상에 한계가 없어야 함에도 불구하고 본 연구는 신체적인 특성이 다른, 장애인이나 노인, 유아기, 학령기 등의 대상자들에 대하여 고려하지 않았다는 한계를 지닌다. 후속 연구를 통하여 디자인 세련도의 각 구성 요인의 특성과 연구 대상자의 신체적인 특성을 검토하여 연구 대상자 별로 적용되어야 할 항목들을 가려낼 수 있을 것으로 기대해 본다.

참고문헌

- 강진숙(2005a). 미디어 능력의 개념과 촉진 사례 연구: 독일 연방 프로젝트 '학교를 네트워크'를 중심으로. 『한국언론학보』, 49(3), 7-52.
- 강진숙(2005b). 미디어 능력의 구성 범주에 대한 연구. 『한국언론학보』, 49(6), 5-35.
- 김미(2010). 「디자인 세련도 개념구성을 위한 경험적 연구: 디자인 읽어내기 이론 구축을 위하여」, 이화여자대학교 대학원 박사학위 논문.
- 김미혜(2005). 사회·문화적 문해력 신장을 위한 방언의 교육 내용 연구. 『선청어문』, 33, 401-427.
- 김성도, 이윤희(2009). 영상콘텐츠의 일상화에 따른 인지방식의 변화. 『디지털 컨버전스 기반 미래연구 시리즈』, 9(3).
- 김성수, 김상현, 이상엽(2005). 의료정보이해능력(Health Literacy). 『보건교육/건강증진학회지』, 22(4), 215-227.
- 김양은(2009). 『디지털 시대의 미디어 리터러시』. 서울: 커뮤니케이션 북스.
- 김윤배, 최길열(2005). 『시각 이미지 읽고쓰기』. 서울: MeedamBooks.
- 김정선(2003). 시각문화(Visual Culture)의 개념 정의를 통한 미술과 내용으로서의 가능성 탐색. 『사향미술교육논총』, 10, 83-102.
- 김정연, 박은혜, 표윤희(2008). 보완·대체의사소통체계(AAC) 사용자의 문해력 중재에 대한 연구문헌 분석. 『언어청각장애연구』, 13(2), 308-327.
- 김종덕(2004). 한국 디자인학 연구 동향에 대한 분석. 『디자인학연구』, 통권 58, 17(4), 159-168.
- 김호곤(2009). 한국 디자인학 연구의 추세와 방향: 메타 분석적 접근. 『디자인학연구』, 통권 85, 22(5), 325-334.
- 박상돈, 이성도(2007). 비주얼 리터러시의 미술교육적 접근: 휴대폰 카메라를 이용한 다큐멘터리 사진의 제작과 활용을 중심으로. 『미술교육논총』, 21(2), 189 - 216.
- 박선웅, 박길자(2007). 사회과에서 미디어 리터러시를 통한 문화교육. 『시민교육연구』, 39(1), 1-23.
- 박영원(2003). 기호학적 접근을 통한 광고디자인 이미지 분석에 관한 연구: 'Club 18-30' 인쇄매체 광고의 해석소 매트릭스에 의한 분석. 『광고학연구』, 14(5), 235-254.
- 박윤우(2008). 기호/소통/문화로 본 매체언어와 문학어, 문학 능력. 『문학교육학』, 26, 11-35.
- 박진희(2008). 「입체영상에서 시각공간의 재구성에 관한 연구: 시각구성요소가 시각적 주의에 미치는

- 영향을 중심으로」, 연세대학교 대학원 박사학위 논문.
- 신동희(2004). 과학교육의 변화: 과학적 소양 (scientific literacy)의 추구. 『국어교육학연구』, 21, 95-119.
 - 신문경, 최유미(2008, 가을). 비주얼 리터러시를 활용한 디자인 교육 프로그램 개발 연구. 『디자인여성학회』.
 - 심상민(2009). 다문화 사회에서의 문식성(Literacy) 교육의 제 문제. 『국어교육학연구』, 35, 331-359.
 - 안정임(2002). 디지털 커뮤니케이션과 미디어 리터러시: 의미와 연구 방향의 모색. 『교육정보방송연구』, 8(3), 5-24.
 - 옥현진(2009). 정체성과 문식성. 『국어교육학연구』, 35, 361-386.
 - 유기상, 김종근, 이원섭(2008). 디지털리터러시 환경에서의 사진미디어 고찰: 장애인 문화지평을 위한 사진 리터러시 중심으로. 『한국디자인포럼』, 20, 237-249.
 - 유정완(2006). 폴 오스터의 '뉴욕 3부작': 문화 해독력과 번역의 문제. 『안과 밖』, 20, 226-249.
 - 유재설, 차태호(2005). 광고표현에 있어서 기호학과 미디어 리터러시에 관한 연구. 『디자인학연구』, 8, 97-115.
 - 이수연, 이건표(1999, 봄). 디자인학 연구를 통해 살펴본 디자인 논문의 경향에 대한 연구. 『한국디자인학회』, 38-39.
 - 이지수, 임창영, 권은숙(1998). 멀티미디어 인터페이스 디자인의 평가 요소 분석: 멀티미디어 인터페이스 디자인의 평가에 관한 연구. 『디자인학연구』, 11(1), 153-160.
 - 정경용, 인준범(2006). 프로젝트 접근법이 유아의 문해력 증진에 미치는 효과. 『아동교육』, 15(3), 299-310.
 - 정룡기(2006). 한글+한자문화 칼럼 : 한자어 "국어(國語)"가 없으면 "국어"도 없다: 한글전용과 OECD 꼴찌 문서 해독력. 『전자한자교육추진총연합회』, 86, 52-53.
 - 정현선(1996). 페미니스트들의 비판적 문식성 교육에 대한 고찰. 『선청어문』, 24(1), 85-103.
 - 정현선(2007). 『미디어 교육과 비판적 리터러시』. 서울: 커뮤니케이션북스.
 - 정혜승(2008). 문식성(Literacy)의 변화와 기호학적 관점의 국어과 교육과정 모델. 『교육과정연구』, 26(4), 149-172.
 - 차태호(2005). 포스트 디지털 세대와 비주얼 리터러시에 관한 연구: 웹광고와 문화의 발전 방향을 중심으로. 『정보디자인학연구』, 8, 213-232.
 - 최상민(2009). 공학교육에서 문식성 학습목표 달성을 위한 글쓰기 수업모형. 『국제어문』, 45, 279-302.
 - 최양미(2003). 과학적 소양(scientific literacy) 지향의 유아 과학교육 목표 설정. 『미래유아교육학회지』, 10(1), 1-29.
 - 황연주(2001). 영상 정보화 시대에 대처하는 미술교육에서의 비주얼 리터러시교육. 『한국미술교육학회』, 12, 137-156.
 - 황혜진(2008). 비판적 문해력 신장을 위한 드라마 비평문 쓰기교육 방법 연구. 『독서연구』, 20, 139-168.
 - Anderson, J.(1985). *Cognitive Psychology and Its Implications*. 이영애 역(2000). 『인지심리학과 그 응용』. 서울: 이화여자대학교 출판부.
 - Arnheim, R.(1969). *Visual Thinking*. CA: University of California Press.
 - Arnheim, R.(1974). *Art and Visual Perception*. CA: University of California Press.
 - Arke, E. T. & Primack, B. A.(2009). Quantifying Media Literacy: Development, Reliability, and Validity of a New Measure. *Educational Media International*, 46(1), 53 - 65.
 - Baacke, D. & Roll, F. J.(1995). *Weltbilder Wahrnehmung Wirklichkeit-Der Asthetisch Organisierte Lernprozeß*. Opladen: Leske+Budrich(재인용, 황연주, 2001).
 - Brossard, D. & Shanahan, J.(2006). Do They Know What They Read?: Building a Scientific Literacy Measurement Instrument Based on Science Media Coverage. *Science Communication*, 28(1), 47-63.
 - Brumbaugh, K.(1982). *Computer Literacy*. CA: Academic Press.
 - Buckingham, D.(2003). *Media Education: Literacy, Learning and Contemporary Culture*. 기선정, 김아미 역(2004). 『미디어 교육 - 학습, 리터러시, 그리고 현대문화』. 서울: jnBook.
 - Crone, D.(1993). Does Hegemony Matter: The Reorganization of the Pacific Political Economy. *World Politics*, 45(4), 501-525.
 - Fiske, S. T.(1989). Examining the Role of Intent: Toward Understanding Its Role in Stereotyping and Prejudice. in J. S. Uleman & J. A. Bargh(eds.), *Unintended Thought*. NY: Guilford,

- 253 - 283.
- Graber, D. A.(1988). *Processing the News: How People Tame the Information Tide*. NY: Longman.
 - Guo, Z. & Moy, P.(1998). Medium or Message? Predicting Dimensions of Political Sophistication. *International Journal of Public Opinion Research*, 10(1), 25-50.
 - Hamill, R. & Lodge, M.(1986). Cognitive Consequences of Political Sophistication. in R. R. Lau & D. O. Sears(eds.), *Political Cognition*. NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
 - Hobbs, R. & Frost, R.(2003). Measuring the Acquisition of Media-literacy Skills. *Reading Research Quarterly*, 38, 330 - 352.
 - Hsu, M. L. & Price, V.(1993). Political Expertise and Affect: Effects on News Processing. *Communication Research*, 20, 671 - 695.
 - Kress, G. & Leeuwen, T. V.(1996). *Reading Images: The Grammar of Visual Design*. Routledge, London.
 - Krosnick, J. A.(1990). Expertise and Political Psychology. *Social Cognition*, 8, 1-8.
 - Lauer, D. A. & Pentak, S.(2002). *Design Basics*. 이대일 역(2002). 『조형의 원리』. 서울: 예경.
 - Laugksch, R. C.(2000). *Scientific Literacy: A Conceptual Overview*. John Wiley & Sons, Inc.
 - Masterman, L.(1980). *Teaching about Television*, London & Basingstock: Macmillan Press.
 - McGarry, K. J.(1991). *Literacy, Communication and Libraries: A Study Guide*. London: Library Association Publishing(재인용, 김양은, 2009).
 - Messaries, P.(1998). Visual Aspect of Media Literacy. *Journal of Communications*, 48(1), 70-80.
 - Neuman, S. B.(1992). *Literacy in the Television Age: The Myth of the TV Effect*. NJ: Ablex Publishing.
 - Otto, G & Otto, M.(1987). *Auslegen Asthetische Erziehung als Praxis des Auslegens in Bildern und des Auslegens von Bildern*. Friedrich: Velber(재인용, 황연주, 2001).
 - Pope, R.(1995). *Text Intervention*. London: Routledge.
 - Quin, R. & McMahon, B.(1995). Evaluating Standards in Media Education. *Canadian Journal of Educational Communication*, 22(1), 15 - 25.
 - Rhee, J. & Cappella, J. N.(1997). The Role of Political Sophistication in Learning from News: Measuring Schema Development. *Communication Research*, 24, 197-233.
 - Sidanius, J.(1998). Political Sophistication and Political Deviance: A Structural Equation Examination of Context Theory. *Journal of Personality and Social Psychology*, 55, 37-51.
 - Wicks, R. H.(1992). Improvement Over Time in Recall of Media Information: An Exploratory Study. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 36, 287-302.
 - Zaller, J.(1996). *The Myth of Massive Media Impact Revisited: New Support for a Discredited Idea in Political Persuasion and Attitude Change*. IL: The University of Michigan Press. 17-45.