

제5장 영재 커뮤니케이션 과정 모형

5-1. 커뮤니케이션의 모형

커뮤니케이션의 구성요소 또는 차원을 간단히 요약해서 도식하면 [그림 10-1]과 같이 나타낼 수 있다. 그러나 이 그림에서 보듯이, 메시지의 내용과 기호 및 처리는 편의상 세 가지로 분석해 본 것에 지나지 않으며, 이들은 서로 불가분의 관계를 가지고 ‘메시지’라는 하나의 커뮤니케이션 요소를 이루고 있음을 알 수 있다. 그림 위쪽의 ‘피드백’은 커뮤니케이터가 메시지를 고안 또는 작성하면서 메시지를 여러번 생각하여 가다듬고 고칠 수 있다는 것을 의미한다. 아래쪽의 ‘피드백’은 커뮤니케이터와 수용자간의 상호작용을 말한다(이창식, 2000:301).

커뮤니케이션에 대한 이해를 돕기 위해서 영재들 사이에서 과연 어떻게 커뮤니케이션이 이루어지고 있는가에 대해서 살펴볼 필요가 있다. 학자에 따라 커뮤니케이션에 대한 정의가 다양하지만 다음과 같은 공통점을 찾을 수 있다. 즉 커뮤니케이션은 커뮤니케이터(communicator), 메시지(message), 매체(channel), 수용자(receiver), 효과(effect) 그리고 커뮤니케이션이 일어나고 있는 상황(context) 등의 요소로 구성된다는 것이다. 이러한 커뮤니케이션 제요소를 살펴보면 다음과 같다(이창식, 2000:308).

1. 커뮤니케이터(communicator)

커뮤니케이터 혹은 정보원(source)은 커뮤니케이션 행위자를 뜻한다. 이는 영재 한 개인일 수도 있고, 또는 영재집단 단체일 수도 있는데 그 나름대로의 의도와 속성을 지니게 된다. 여기서 의도란 커뮤니케이션을 하는 목적이며, 속성이란 커뮤니케이터 자신이 가지고 있는 태도, 지식, 커뮤니케이션 기능·공신력(公信力) 등으로서 커뮤니케이션 효과에 영향을 미친다.

2. 메시지(message)

메시지란 수용자로부터 자기가 의도한 반응을 얻으려는 커뮤니케이션의 목적을 달성하기 위해 고안한 내용과 기호들의 집합 혹은 자극들의 집합이라 할 수 있다. 여기서 기호란 어떤 객관적 사물, 사상, 상황을 대신하는 언어, 그림, 도식을 의미

라는 것으로 커뮤니케이터가 마음속에 가지고 있는 생각(idea)과는 구분된다. 메시지란 커뮤니케이터의 머리 속에 있는 생각이 기호로 바뀌어져 겉으로 표출된 상태를 의미한다. 이러한 메시지는 내용과 기호 및 처리로 구성되어 있고, 처리란 메시지 내용을 선정하고, 조직, 배열하고, 문체를 가다듬는 등의 작업을 말한다.

3. 매체(channel or medium)

매체란 메시지를 담는 용기 및 그 용기의 운반체 등을 말하는 것으로 이를 통하여 메시지가 수용자에게 전달된다. 여기서 용기란 신문, 라디오, 텔레비전, 잡지 등을 말하며 용기의 운반체란 음파, 광파 등을 지칭한다. 그런데 이 매체에는 잡음(noise)이 끼어 있어 메시지의 전달을 방해하는 경우가 많다.

4. 수용자(receiver)

수용자란 커뮤니케이터가 보내는 메시지를 받게 되는 영재 개인이나 집단을 말한다. 수용자는 커뮤니케이터의 메시지뿐만 아니라 커뮤니케이터의 속성, 매체의 특성 등도 함께 받아들인다. 따라서 수용자가 메시지를 받고 이에 대해 반응을 보이는 것은 메시지에 대한 반응이라기 보다는 그가 지각한 모든 복합적 자극에 대한 반응이라고 보아야 할 것이다. 또한 수용자는 이러한 자극을 받고 무조건적으로 반응을 보이는 것이 아니라 복잡한 심리적 과정(지각, 이해, 기억 등)을 거치면서 영재 내부에 존재하는 여러 기존 요인(태도, 피설득 성향, 문화, 사회적 지위, 준거 집단, 상황 등)의 영향을 받아 반응을 나타내게 된다.

5. 효과(effect)

수용자인 영재가 커뮤니케이션 자극을 받아 나타내는 반응 중에는 커뮤니케이터가 의도하였던 대로만 반응하지는 않는다. 때로는 커뮤니케이터의 자극을 받고 커뮤니케이터의 의도와는 상반된 반응을 보일 수도 있다. 커뮤니케이터가 의도한 반응, 즉 효과를 얻는 것 또는 이 효과를 측정하는 것은 쉬운 일이 아니며, 지속적인 연구가 필요하다.

6. 피드백(feedback)

피드백이란 커뮤니케이터에게 되돌아오는 수용자의 반응으로 커뮤니케이터가 수용자의 반응을 보고 자기의 의도와 비교, 평가해서 차이가 있을 때 커뮤니케이션 자극을 수정 보완해서 새로운 메시지를 전달하게되는 것을 말한다. 피드백으로 인해 커뮤니케이션은 하나의 연속적이고 순환적인 과정이 된다.

7. 잡음(noise)

잡음은 커뮤니케이션이 일어나는 과정에서 메시지를 의미있게 왜곡시키거나 변화시키는 간섭과정이다. 커뮤니케이션 과정에서 잡음이 발생하면 메시지수용이 어렵게 되며 본래의 의도한 목적에서 벗어난 새로운 메시지 형태가 나타나게 된다. 메시지 운영의 잡음이 발생하는 요인은 매우 다양하게 나타나는데 환경적 요인(자동차가 지나가는 소음, 에어컨 소음, 스피커 장비 등)과 개인적 요인에 의해서도 발생하며 수용자가 정보를 받아들이는 형태에 따라서도 다르게 나타날 수 있다.

8. 커뮤니케이션 상황(context or setting)

커뮤니케이션 상황이란 커뮤니케이션이 일어나는 시간적, 공간적 상황을 뜻한다. 여기서 상황이란 작게는 커뮤니케이션이 일어나는 분위기, 장소, 시간, 수용자와의 관계 등을 말할 수도 있고, 크게는 사회적 정치적 체제, 세계정세, 문화적 배경까지를 포함하고 있다.

한편 커뮤니케이션 과정은 커뮤니케이션을 구성하는 각 요소들 사이에서의 상호작용을 의미하며 시간에 따라 연속적인 변화를 보이는 어떤 현상 또는 그 연속적인 작용으로써 그 시작과 끝에 고정된 절차가 없다는 것이다. 바로 이러한 과정을 커뮤니케이션으로 보는 견해가 공통된 주장이다.

커뮤니케이션이 발생하는 상황은 적어도 영재들이 집단구조 속에서 처한 네 가지 유형(물리적, 사회적, 심리학적, 일시적)으로 종합할 수 있는데 여기서 물리적 측면이란 메시지의 형태뿐만 아니라 내용을 포함하는 것이며, 사회적 측면은 사람과 사람사이의 관계 또는 커뮤니케이션이 일어나는 사회의 문화나 규범적 양식을 의미하며, 심리학적 측면은 사람사이의 친소관계 형식성과 비형식성, 유머러스한 장면이나 엄숙한 장면이나 등을 의미하게 된다.

5-2. 영재 커뮤니케이션의 과정 모형

1. 하나의 기본적 삶의 과정

생존하기 위하여 고등동물 체계는 환경과 교환하는 통로를 열어 놓아야 한다. 이러한 교환은 체계의 경계를 통하여 이루어진다. 이 방법에서 생물은 탄소를 내보내고 산소를 공급받으며 조직의 분비물을 방출하고 식량을 공급받는다. 비슷한 방법으로 그들은 체계 경계의 특정부분—눈, 귀, 코, 입, 그리고 피부 등—을 통하여 데이터와 정보를 얻는다.

2. 5감적 형태와 데이터 형식

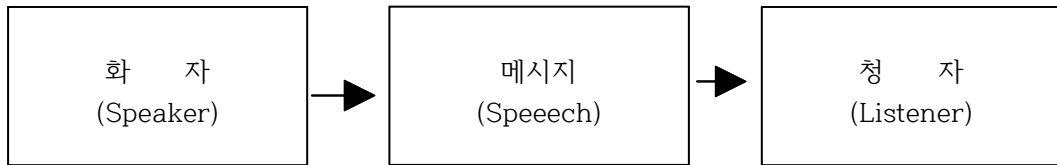
<표 5-1> 5감적 형태와 데이터 형식

5감적 형태	데이터 형식
시 각 적	... 빛 - 얼굴 표정 - 신체 일부의 움직임 - 거리와 공간 - 위치 - 차림 - 다른 상징, 장식, 그리고 표상
촉 각 적	... 접촉 - 진동 - 치기 - 부비기 - 누르기 - 고통 - 체온
후 각 적 미 각 적	... 냄새와 맛 - 몸냄새 - 특정 화학 냄새 - 음식냄새, 향기, 그리고 맛
청 각 적	... 소리 - 우연한 소리 - 동요 - 휘파람 - 두드리는 소리 - 부비는 소리 - 떨어지는 소리

3. 아리스토텔레스(Aristotele)의 모형 (385-322 B.C.)

아리스토텔레스는 초기 커뮤니케이션 연구의 중심적 인물로서 수사학(修辭學)에서 대인 커뮤니케이션을 설득과정으로 보았다. 즉 커뮤니케이션을 화자(話者, speaker)가 말(speech)이라는 수단을 사용하여 청자(聽者, listener)의 태도나 행

동을 변화시키는 역동적인 설득과정으로 다음과 같이 보았다.(Nancy L. Harper, 1979:20)



[그림5-3] 아리스토텔레스의 모형

자료 : Nancy L. Harper, 1979:20

4. 라스웰(Lasswell)의 모형 (1948)

라스웰(Harold D. Lasswell)은 1948년에 커뮤니케이션 연구사상 가장 유명한 구절이 실린 논문을 발표했다. 커뮤니케이션 행위를 기술한 그의 공식은 다음과 같은 질문에 대한 응답 형식으로 되어 있다.

누가(who)

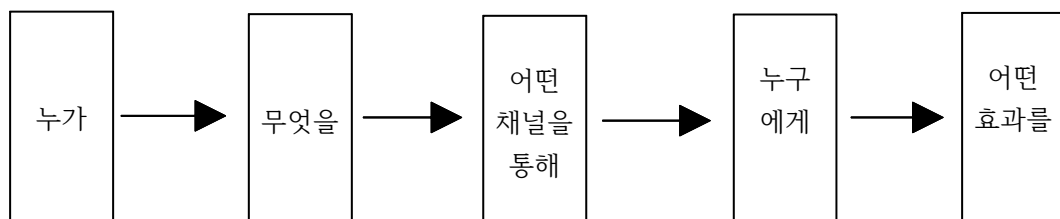
무엇을(says what)

어떤 채널을 통해(in which channel)

누구에게 말해(to whom)

어떤 효과를 가져 왔는가(with what effect)?

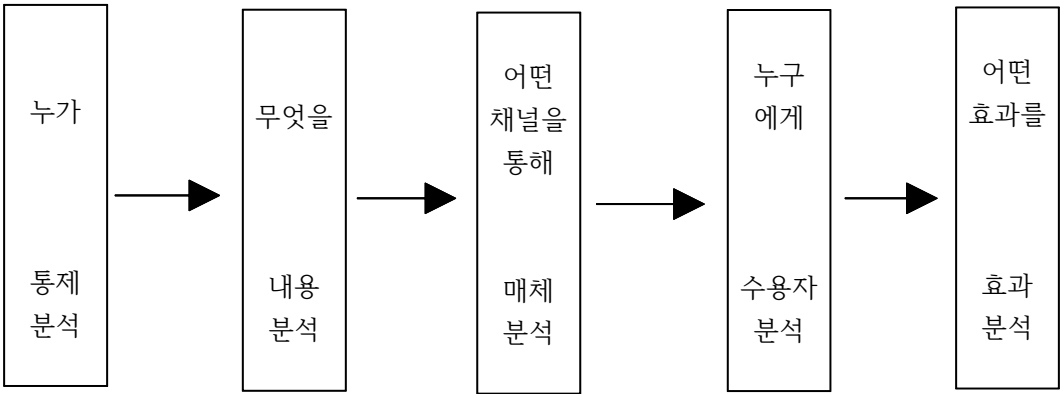
이후에 이 말은 라스웰 공식(Lasswell Formula)으로 알려져 널리 인용되어 왔다.



[그림5-4] 라스웰의 모형 I

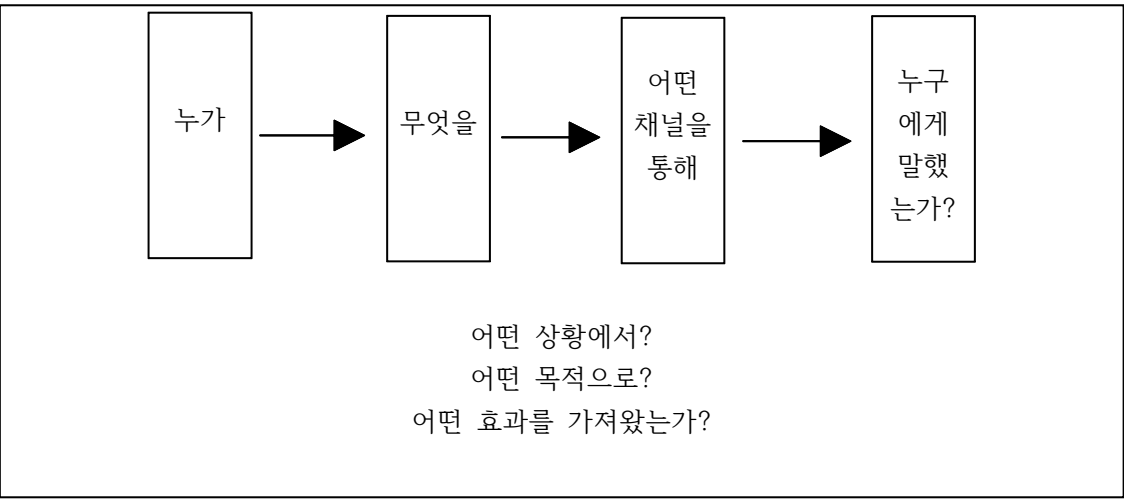
이 간단한 공식은 그 대부분이 커뮤니케이션 구조를 설명하는 데 사용되었으며 (J. W. Riley and M. W. Rille, 1959), 라스웰은 이를 커뮤니케이션 연구 형태를 구별하는 방편으로 사용했다. 라스웰은 각각의 질문 항목에 따라 특정의 분석방법

을 다음과 같이 제시하고 있다.



[그림5-5] 라스웰의 모형 II

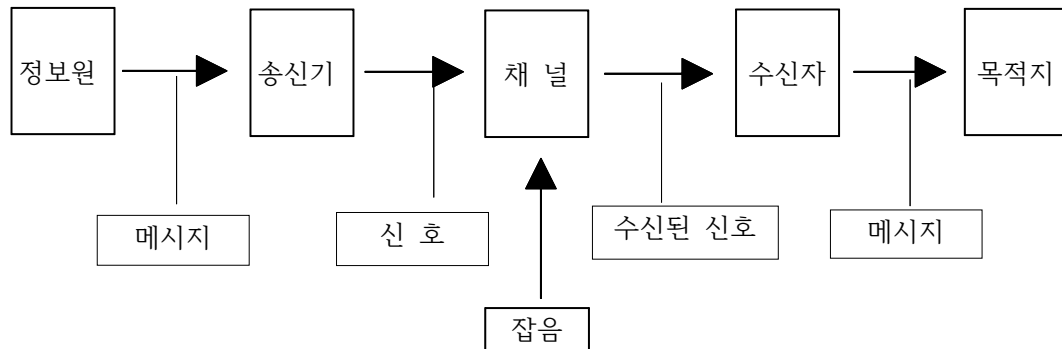
이러한 라스웰의 모형은 너무 단순하다는 약점이 없는 것은 아니지만, 그 유용성이 밝혀지면서 몇몇 학자들은 이를 더욱 발전시켜 나아갔다. 브레덕(Braddock)은 라스웰이 제시한 5가지 요소 외에 고려되어야 할 사항으로 커뮤니케이션 행위에 있어서 메시지가 전달되는 상황과 송신자의 의도라는 두 가지 요소를 추가로 보완하여 다음과 같이 제시하였다.



[그림5-6] 라스웰의 모형 III

Lasswell의 모형은 피드백 요소를 고려하지 않았다고 비판하기도 하지만 이 모형은 그 당시의 일반적 견해를 반영하고 있다고 볼 수 있다.

5. 샤논(Shannon)과 위버 (Weaver)의 모형(1949)



[그림5-7] Shannon & Weaver' s Model

통신시스템을 기본으로 한 이 모형은 커뮤니케이션을 정보원(情報源, information source)에서 목적지(destination)까지 메시지(message)를 전달하는 과정이라 할 수 있는데, 정보원이 어떤 메시지를 선정하고 이것을 송신자(transmitter)에 의해 신호(signal)로서 보내지고 수신자(receiver)는 이것을 메시지로 바꾸어 목적지로 보내는 과정으로 커뮤니케이션을 설명하고 있다.(C. Shannon and W. Weaver, 1948:5,98). 이때에 유념할 것은 잡음원(雜音源, noise source)이 역기능 요소로 끼어들게 되어 송신을 방해하여 커뮤니케이션효과를 떨어뜨린다고 보는 것이다.

6. 슈람의 모형(Schramm's Model)(1949)

<모형①>

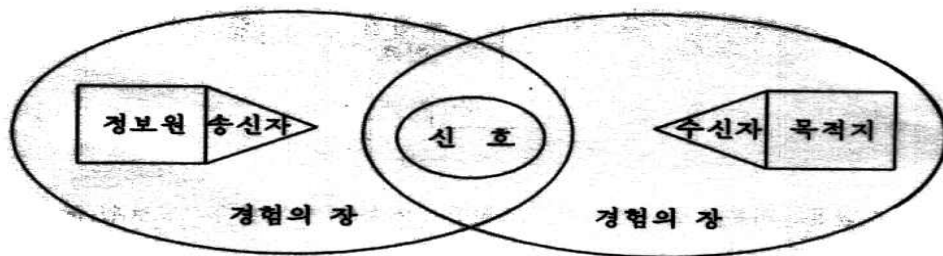


[그림5-8] Schramm's Model

슈람의 모형①은 샤논의 모형을 다소 변형시킨 것인데, 송신자 대신 기호자(encoder), 수신자 대신 해독자(decoder)라는 용어를 사용하고 있다.(W. Schramm, 1954:4) 그리고 정보원과 기호자, 해독자와 목적지는 분리될 수 없는 것이라고 한다. 왜냐하면 신호라는 경로를 사이에 두고 정보를 전달하는 자는 스스로 정보를

가진 원천인 동시에 기호자이며, 반대로 피전달자는 해독자이며 동시에 전달의 목적지가 되기 때문이다.

<모형②>

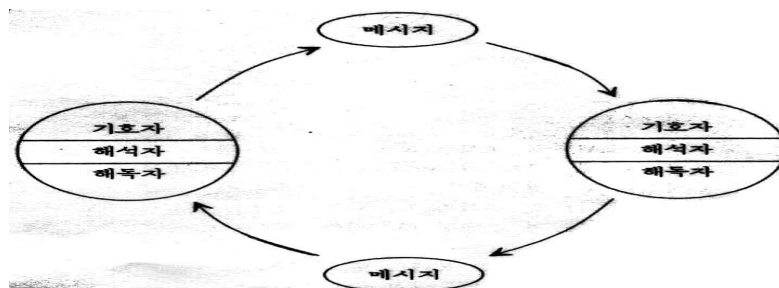


[그림 5-9] Schramm의 커뮤니케이션 모형

모형②는 커뮤니케이션 행위를 신호(signal) 또는 메시지를 통한 의미 또는 경험의 공유과정으로 보고 있다(W. Schramm, 1954:6). 이런 관점에 의하면 두 사람간의 경험의 공통부분이 넓을수록 커뮤니케이션 효과가 큰 것을 알 수 있게 된다.

슈람의 모형도 과정 모형에 속한다. 이 모형의 특징은 정보원과 수용자가 두 개의 원으로 표현되었으며 각자는 신호(signal)를 공유하고 있다. 신호의 공유 정도는 경험의 장(field of experience)에 영향을 받게 되는데 정보원과 수용자의 경험의 장의 중복이 많을수록 커뮤니케이션이 원활함을 표현한다. 즉, 영재들은 경험의 장이 유사한 부모형제와 커뮤니케이션이 상대적으로 더 원활하고 다음으로 덜 유사한 또래집단 순으로 원활하다.

<모형③>



[그림 5-10] Osgood and Schramm의 커뮤니케이션 모형

모형③은 두 사람 사이의 쌍방향 커뮤니케이션 과정(two way communication process)을 나타낸 것이다. 수신자가 피드백을 제공할 때 수신자는 이제 송신자가

된다고 믿었다. 따라서 커뮤니케이션 과정을 기술하는 데 있어서 이 둘을 구별할 필요가 없어지면서 각각의 개인은 메시지의 송신자인 동시에 수신자로 보여질 수 있는 것이다.

커뮤니케이션을 하나의 실체(entity)가 아니라 과정으로 보는 관점은 이미 인간 커뮤니케이션에서 논의한 바 있다. 커뮤니케이션을 실체로 본다면 커뮤니케이션이 고정되어 있음을 의미한다. 즉, 정보원은 영원히 정보원의 역할만 수행하고 수용자는 수용자의 역할만 수행함을 의미한다. 따라서 커뮤니케이션을 실체로 이해한다면 정보원과 수용자의 역할 교환은 결코 이루어 질 수 없으며 커뮤니케이션은 일방적 흐름을 가질 수밖에 없다.

따라서 커뮤니케이션은 하나의 과정이며 커뮤니케이션 모형을 검토할 때 과정의 개념을 적용시켜야만 한다. 과정(process)이란 시간에 따라서 연속적인 변화를 하는 어떤 현상 또는 연속적인 작용을 말한다(Berlo, 1960). 커뮤니케이션에 과정의 개념을 받아들일 때 사건이나 관계가 역동적이고, 진행중이며, 계속 변화하고, 연속적인 것으로 본다. 또한 시작과 끝이 없고, 고정된 절차가 없으며, 정지하지 않고 계속 움직인다. 그러므로 과정 속의 요소간에는 상호작용하고 서로 영향을 미친다. 따라서 실체의 개념을 커뮤니케이션에 적용할 때와 달리 과정의 개념을 적용하면 정보원과 수용자는 역할 교환을 자주 하며 따라서 커뮤니케이션의 흐름이 수평적이다.

커뮤니케이션 과정의 개념을 도입하지 않고 영재지도를 수행한다면 그것은 본질에서 벗어나는 것이다. 과정의 개념이 배제된 영재지도는 영재지도사가 명령하고 지시만 하는 반면, 영재는 단지 그의 명령과 지시에 복종하는 존재이다. 이러한 지도는 영재 중심이 아니라 영재지도사 중심의 지도이며 수용자 중심이 아니라 정보원 중심의 커뮤니케이션인 것이다. 즉, 민주주의 국가에서 주권이 국민에 있는 것이 아니라 독재자에 있는 것과 같은 꼴이다. 따라서 이는 지도의 본질에서 벗어난다.

우리가 커뮤니케이션을 보다 쉽게 이해하기 위한 방법으로 모형을 사용한다. 언어나 도형을 이용한 커뮤니케이션 과정의 표현 또는 기술이라고 할 수 있는 모형은 커뮤니케이션 과정과 요소를 조직화하는 조직화 기능, 모형을 통하여 새로운 사실을 발견하는 발견적 기능, 커뮤니케이션을 예측하는 예측 기능, 그리고 커뮤니케이션 과정과 요소를 측정하는 측정의 기능이 있기 때문에 우리는 특히 커뮤니케이션 모형을 자주 거론한다. 그러나 모형과 이론을 혼동하여서는 안된다. 이론은 설명(explanation)에 주안점을 두나 모형은 단지 표현(representation)에 비중을 둔다.

대인 커뮤니케이션에 적용 가능한 오스굿과 슈람(Osgood & Schramm)의 모형은 과정의 개념이 도입된 과정 모형(process model)이라는 점이 하나의 큰 장점이다.

즉, 이 모형에 의하면 정보원과 수용자의 역할이 자유롭게 교환되고 커뮤니케이션의 시작과 끝이 없다. 또한 부호기(encoder), 해석기(interpreter), 해독기(decoder)의 새로운 요소가 커뮤니케이션에 추가된 모형이기 때문에 더욱 가치있고 혁신적인 모형이다.

<모형④>



[그림 5-11] 커뮤니케이션 수렴모형

슈람과 칸케이드의 수렴 모형은 영재지도에 가장 적합한 모형이다. 수렴(convergence)은 둘 이상의 개인이 하나의 관점으로 움직이는 경향 또는 한 개인이 다른 개인의 관점을 따르거나 또는 공통의 관심에 도달하는 경향으로 정의된다. 한편 정보(information)는 여러 대안을 선택할 수 있는 상황에서 불확실성에 영향을 주는 물질-에너지의 차이로 일컫는다.

A와 B, 두 커뮤니케이션 참여자는 서로 정보를 지각(perceiving), 해석(interpreting), 이해(understanding), 신뢰(believing)하는 단계를 거쳐 상호 이해(mutual understanding)에 도달한다. 상호 이해에 도달한 두 참여자는 상호 동의(mutual agreement)에 이르는 다음 다시 최종의 단계인 집단 행동(collective action)에 이르는 순서 있는 단계를 거쳐서 진행된다. 이러한 절차는 물리적 상황, 심리적 상황 및 사회적 상황에 영향을 받는다.