

## 웹소설 플랫폼을 사용한 창작 동화 교육의 학생 수용과 만족도

김기호<sup>1</sup>, 안의진<sup>2</sup>

<sup>1</sup>제1저자, 영남대학교 국어국문학과, 교수, bluemn664@naver.com

<sup>2</sup>교신저자, 영남대학교 미디어커뮤니케이션학과, 교수, adahn@ynu.ac.kr

### 초록

본 연구는 아날로그 창작 동화 텍스트를 디지털 웹으로 문서화 하여 플랫폼에 업로드를 하는 아날로그의 디지털 전환교육이 학생들에게 어떻게 수용되고 어떠한 정서적 만족감을 주는지 알아보고자 했다. 그리고 유용도와 만족도가 미래 디지털 도구의 사용에 어떻게 반응하는지도 확인하고자 했다. 연구 결과를 요약해서 제시하면 다음과 같다. 첫째 ‘유용도’의 면에서 학생들은 웹소설 플랫폼의 사용 가치(4.0/5)를 높게 평가하는 것으로 나타났다. 둘째 ‘만족도’의 면에서도 학생들은 웹소설 플랫폼의 심리적 충족감(3.9/5)을 높게 표현하였다. 셋째 ‘유용도’와 앞으로의 ‘사용의도’의 관계, 그리고 ‘만족도’와 앞으로의 ‘사용의도’의 관계를 살핀 결과 ‘유용도’와 ‘사용의도’ 사이의 관계는 유의미하였다. 그러나 ‘만족도’와 ‘사용의도’ 사이의 관계는 유의도가 낮았다. 학생들은 플랫폼의 유용성을 인식하는 것을 원인으로 하여 미래에도 결과적으로 플랫폼을 계속 사용하겠다는 의지를 유의미하게 나타냈다. 그러나 플랫폼 사용에 따른 만족을 원인으로 하여 미래에도 결과적으로 플랫폼을 계속 사용하겠다는 의지는 의미 있게 보이지 않았다. 마지막으로 창작 동화의 플랫폼 게시 활동에서 플랫폼과 웹의 장점을 계속 수용하기 위해서는 학생들이 플랫폼과 웹에 대해 갖는 심리적 부담감을 완화할 필요가 있다는 것이 확인되었다. 부담감은 ‘자기 글 공개에 대한 거부감’, ‘부정적 댓글에 대한 두려움’, ‘공개되는 만큼 완벽해야 한다는 부담감’ 등이다. 이들 부담감은 모두 심리적인 요인이다. 그러므로 창작 동화 교육에서 플랫폼과 웹의 장점을 지속적으로 활용하기 위해서는 심리적 부담을 완화하는 웹(Web) 사용성 교육이 포함되어야 한다는 사실이 확인되었다.

**주제어:** 동화, 플랫폼, 웹, 유용도, 만족도, 활용의도, 6psm

이 논문은 2025년 1월 27일에 투고 완료되어  
2025년 1월 30일 편집위원회에서 심사위원을 선정한 뒤  
2025년 2월 11일까지 심사를 완료하여  
2025년 2월 17일 편집위원회에서 게재가 결정된 논문임.

## 교양 교육 연구

Korean Journal of  
General Education

1. 머리말
2. 이론적 배경
3. 방법론
4. 웹소설 플랫폼을 사용한  
창작 동화 교육의 학생  
수용과 만족도
5. 웹소설 플랫폼의 사용자  
인식 · 심리에 따른  
사용성 향상 방안
6. 맺음말

## 1. 머리말

영남대학교는 학생 중심 교양강좌 개설의 취지로 2021년 가을학기에 ‘학생들이 듣고 싶은 강좌’를 공모하였다. 학생들은 이 공모에 응하여 강좌를 제안하였으며 제안한 강좌들 중에 ‘동화쓰기’가 포함되어 있었다. 학교는 이 제안을 받아들여 그 내용을 학교 교수들에게 공지했다. 그리고 교수들에게 강좌 개설에 응모할 수 있는 기회를 주었다. 연구자는 공모 된 강좌들 중 ‘동화쓰기’가 있음을 발견하고 이것에 대해 「상상력으로 디자인하는 동화쓰기」로 제안하였다. 제안이 수용되어 2022년 1학기부터 「상상력으로 디자인하는 동화쓰기」를 교양강좌로 개설하게 되었다. 이 강좌는 일반교양 강좌로 학점은 3학점이며 매학기 개설되고 있다.

이번 학기 「상상력으로 디자인하는 동화쓰기」 강좌의 오리엔테이션을 진행하면서 강의자가 개인적으로 창작한 그림 동화를 플랫폼에 올렸던 경험을 이야기해주었다. 강의자의 창작 그림 동화는 「코딩하는 호랑이」이며 올린 플랫폼은 동화 맞춤형 플랫폼인 리니테일(rinitale.com)이다. 리니테일 플랫폼을 열어 「코딩하는 호랑이」 작품을 보여주면서 다섯 컷으로 구성된 동화의 그림은 ‘GPT-4o NOVA’라는 인공지능이 그려준 것이라는 점도 밝혔다. 그러면서 이번 학기에는 학생들 각자가 자신의 창작 동화를 플랫폼에 올려보는 경험을 하게 할 계획도 있다고 언급했다. 그런 다음 학생들에게 준비해간 페이퍼를 나누어주고 세 가지 문항에 답하게 했다. 하나는 ‘본 수업을 듣게 된 동기’, 둘째는 ‘과거 동화쓰기에 대한 경험’, 그리고 셋째는 ‘선생님께 하고 싶은 말’이었다.

학생들이 제출한 페이퍼에 담긴 내용 중 변○○ 학생은 “교수님께서 글쓰기 동화에 대한 사랑과 수업에 그치지 않고 현실에 글쓰기를 접목한 수익창출방법, 플랫폼 소개도 해주시니 좋은 것 같습니다.”라고 했다. 김○○ 학생은 “이번 수업을 통해 글쓰기 능력 향상 및 동화 사이트에 게시하고 싶습니다.”라고 답했다. 이○○ 학생은 “글쓰기를 배워서 나중에 소설을 써서 플랫폼에 올려보고 싶습니다.”라고 했다. 강의자는 비록 소수의 학생이 표현한 메시지이지만 여기에 담긴 뜻이 무엇인지 생각했다. 먼저 든 생각은 학생들이 플랫폼을 매개로 익명의 타인과 작품을 공유하고 그들로부터 피드백을 받고 싶어 하는 마음을 나타낸 것은 아닐까 하는 생각을 했다. 둘째는 플랫폼이라

는 새로운 환경에서 자신의 글쓰기 능력을 발전시키고자 하는 바람과 또 그 자신감을 표현한 것일 수도 있지 않을까 하는 생각도 했다. 셋째는 플랫폼이라는 새로운 매체에 대한 청년의 순수한 호기심일 것이라는 생각도 들었다.

강의자가 이해한 학생들의 메시지에 담긴 뜻을 존중하고 그것을 수업에 적극적으로 반영하고 실행할 필요가 있다고 판단했다. 이러한 판단을 한 데는 몇 가지 추가로 고려한 것이 있다. 먼저 학생들이 디지털 플랫폼을 통해 자신의 작품을 세상과 공유하려 하는 뜻을 강의자가 존중하고 격려하는 것은 중요하다고 보았다. 둘째 디지털 플랫폼이 동화 창작에 제공하는 새로운 가능성을 학생들이 이해하고 그것을 자기 것으로 수용하는 것은 필요하다고 보았다. 셋째 플랫폼에서 자신의 동화를 웹 페이지 문서로 가공할 때, 단선적이고 명징한 플롯의 구성, 모바일 반응형 단락 구성, 서술시점과 인물중심 초점화, 시청각적 인물형상화 등에 대해 자기 발견의 학습 기회를 제공할 필요가 있다고 보았다. 넷째 지적 재산권(IP, intellectual property)이 왜 필요하고 다른 사람의 작품을 왜 존중해야 하는지를 깨닫는 기회를 갖게 하고 싶었다. 마지막으로 커뮤니티의 일원으로 상호 연결되어 있다는 연결성(world wide web) 및 평등성을 자각하게 하는 것은 중요하다고 보았다.

동화 창작과 플랫폼 사용을 연결하는 데서 얻을 수 있는 이점이 적지 않다고 보았기 때문에 학생들의 기대를 구체화하는 수업을 진행하였다. 그것은 수강 학생 모두가 웹소설 플랫폼에서 자신의 아날로그 창작 동화 텍스트를 추가로 수정과 보완이 이루어지는 웹(Web)으로 문서화하고 최종 웹 페이지를 작품으로 등록하는 활동이다. 2024년 9월 11일에 이와 관련한 1차 수업을 진행하였다. 이 수업에서 먼저 이야기를 만드는 활동이 필요했다. 그런데 이 이야기를 만드는 데 있어서 기존에 존재하는 이야기를 사용할 경우 창작 과정이 제한되거나 방해받을 수 있다는 생각이 들었다. 그 때문에 은유, 상상력, 완전한 시적 자유를 사용하여 자유롭게 이야기를 만드는 방법이 필요했다. 이것에 가장 적합한 이야기 만들기 방법이 6-Part Story Method(6PSM)라 판단했다.<sup>1)</sup> 그래서 수업에서는 이 6-Part Story Method(6PSM) 이론에 근거하여<sup>2)</sup> 학생들로 하여금 동화의 초고를 창작하게 하였다. 그 다음 웹소설 플랫폼 조아라[joara.com]에서 초고 동화 스토리를 대본으로 하여 완성형의 동화를 웹 문서로 만들게 하였다. 이렇게 웹 문서로 동화가 완성되면 최종 작품을 조아라

플랫폼에 등록하게 하여 인터넷에서 서비스 되게 하였다. 2차 수업은 3주가 지난 5주차인 9월 30일에 진행하였다. 이번에도 1차와 같이 수업에서 6-Part Story Method(6PSM) 이론에 근거하여<sup>3)</sup> 학생들로 하여금 동화의 초고를 창작하게 하였다. 그 다음 1차와 동일하게 진행하도록 하였다. 이렇게 하여 1차와 2차로 진행된 학생의 창작 동화는 조아라 플랫폼이라는 자동차에 올라타고 말하자면 인터넷의 고속도로가 깔려 있는 곳이면 어디에나 서비스되기 시작했다.

강의자는 학생들이 플랫폼에 작품 등록을 완료하면, 바로 영남대학교 LMS 강의지원에 학생의 필명과 작품의 명을 등재하도록 했다. 학생이 자신의 필명과 작품명을 강의지원에 올리는 순간부터 비로소 강의자는 누가 어떤 이름으로 어떤 작품을 올렸는지를 알 수 있었다. 강의자는 강의실에서 1차 동화 초고 창작이 끝난 날로부터 학생이 플랫폼 조아라에 올리기를 기대하며 기다리기 시작했다. 그러나 처음의 기대와는 달리 학생들이 플랫폼 조아라에 작품을 올리는 속도가 매우 느렸다. 일주일만 지나 시점에서 확인하니 작품을 플랫폼에 올린 학생이 절반에도 미치지 못했다. 마찬가지로 2차 동화 창작이 끝난 날로부터도 학생이 플랫폼에 올리는 것을 관찰하였는데, 이번에는 1차보다 훨씬 더 늦게 작품을 플랫폼에 등록하는 속도를 보였다. 2024년 10월 15일 기준 1차 창작 동화를 플랫폼에 등록한 학생은 60명 수강생 중 53명으로 88%에 해당했다. 2차 창작 동화를 플랫폼에 등록한 학생은 40명으로 67%에 해당했다. 거의 모든 학생이 올릴 것이라는 강의자의 기대에 미치지 못했다. 강의자는 플랫폼 조아라에 등록된 학생들의 글을 필명과 작품명을 검색하여 찾아 방문하고 ‘좋아요 클릭’, ‘별첨 주기’, ‘댓글 달기’ 등을 모두 수행하였다. 이 과정에서 또 발견한 것은 학생 중에는 작품의 줄거리를 소개해야 하는 공간에 작품을 등록하기도 하고 단편 작품으로 등록해야 하는 경우에 연재물로 등록하기

도 했다. 또한 작품이 매우 간단하여 2-3줄이 되게 쓴 학생도 있었다. 최초 강의자의 예상에 비추어보면 이러한 결과는 실망스러운 것이었다. 또 이해가 안 된 것은 60명의 수강학생 중 7명은 수업 중 작품 창작 활동은 수행하였으나 플랫폼에는 1차와 2차 어느 경우에도 등록하지 않았다는 사실이다. 강의자의 애초 기대와 현실 사이에 상당한 거리가 있다는 점이 확인 되었다.

강의자는 이러한 현상을 새롭게 이해하고 상황을 변화시키기 위해서 모종의 실험을 해야 할 필요성을 느꼈다(도날드 신, 2019). 왜냐하면 강의자가 예측하지 못한 학생 요인들이 있을 수 있었기 때문이다. 가령 자신의 창작품을 온라인으로 공개하여 타인에게 노출하는 것에 대해 심리적인 부담을 느낄 수도 있었다. 자신의 신상 정보가 온라인에 공개적으로 노출되는 것에 대한 두려움도 있었을 것이다. 많은 사람들이 자신의 작품을 온라인에서 본다는 것에 대한 심리적 부담감으로 다듬고 다듬는 시간이 무한정 걸렸을 수도 있다. 특정 플랫폼에 대한 불신이 있었을 수도 있다. 근본적으로 플랫폼 도구에 대한 거부감 혹은 서투름이 있었을 수도 있다. 혹은 다른 주요 전공과목의 과제와 비교해서 우선순위에서 밀렸을 수도 있다. 이러한 요소들을 생각해 볼 때 창작 동화와 플랫폼을 연결하는 수업에 대한 전반적이고 근본적인 성찰을 하지 않을 수 없게 되었다.

웹동화 플랫폼에 관한 연구는 사실상 거의 이루어지지 않은 편이다. 반면 웹소설 플랫폼에 관한 연구는 적지 않다. 웹소설 플랫폼 또한 웹동화와 같은 문학 공간에서 이루어지는 것이므로 웹소설 플랫폼에 대한 선행 연구를 살피지 않을 수 없다. 이들 중에는 먼저 웹소설 플랫폼 그 자체를 대상으로 한 논문들이 있다. 특히 플랫폼의 국제 비교연구들이 최근에 본격적으로 이루어지는 느낌이다. 이들 논문 중에는 한국 웹소설 플랫폼 성장(고민정,

1) 6-Part Story Method(6PSM)는 “중동에서 갈등으로 트라우마를 가진 아이들과 함께 일했던 두 명의 드라마 치료사인 Mooli Lahad와 Ofra Ayalon(199, 2013)의 협력 작업에서 비롯되었다. 6PSM의 목적은 외상 대처 방법의 치료적 평가를 위한 진단 도구로 작용하는 것이었으며, 이 모델은 SET( Story Evocation Technology)를 개발한 라하드의 드라마 치료 강사인 Alida Gersie(1997)의 작업에 그 뿌리를 두고 있다.”(Linds, W., Jhunhunwala, T., Nadarajah, L., Stamino, A., & Vettraino, E., 2021).

2) 1차 6PSM[Six Part Story Method]이론에 근거한 활동은 5명 한조로 이루어진 구성원들이 공동으로 작업한 것에 따라 스토리를 만드는 것이다. 절차를 단계별로 말하면 1단계에서 한 조 5명 각각이 매우 추상적인 그림을 A4 종이에 한 장씩 그리게 한다. 이때 조장은 두 장을 그리게 한다. 2단계로 그 그림을 보이지 않게 덮은 다음 무작위로 순서를 섞는다. 3단계로 조원 각각이 한 장씩 그림을 보이게 한 후 그 순서에 따라 그림을 배열한다. 4단계로 조원은 그림 6장으로 구성된 동일한 그림의 순서를 보고 첫 장부터 자기의 스토리를 만들어가며 자기 창작 작업을 수행한다. 그러므로 동일한 순서의 그림을 보았다 하더라도 조원 각각의 스토리는 동일하지 않다. 이렇게 하여 제1차 동화가 완성된다.

3) 2차 6PSM[Six Part Story Method] 이론에 근거한 활동은 1차 때와는 달리 순수하게 개인의 활동으로 이루어진다. 이 활동에 앞서 강의자는 B4용지에 6개의 빈칸으로 이루어진 스토리보드를 제공한다. 이때 첫째 칸에는 주인공을 그리게 하며, 둘째 칸에는 과제를 그리게 하며, 셋째 칸에는 원조자를 그리게 하며, 넷째 칸에는 적대자를 그리게 하며, 다섯째 칸에는 문제해결과정을 그리게 하며, 여섯째 칸에는 결론을 그리게 한다. 학생들이 빈칸에 그림을 완성하면 그 여섯 칸의 그림을 연결하는 스토리를 만들게 한다. 이렇게 하여 제2차 동화가 완성된다.

2019), 한일 웹소설 플랫폼 비교(남유민, 2019), 한중일 웹소설 플랫폼 비교(이희진 외 4인, 2023), 중국 웹소설 플랫폼(이화진, 2023) 등의 연구가 있다. 다음으로 웹소설 플랫폼 이용에 미치는 변수들을 분석한 연구들이 있다. 웹소설 유료화에 따른 플랫폼 서사변화(안상원, 2017), 웹소설 이용자 속성과 이용 빈도 관계(우정화, 주정민, 2017), 웹소설 구독형태와 성공적 연재 관계(하철승, 2020), 웹소설 플랫폼 지표과 흥행작품 상관성(하철승, 2021) 등이 있다. 셋째, 웹소설 장르 연구가 있다. 웹소설의 장르성(노희준, 2018), 웹소설의 미감과 장르교섭(김예니, 2019), 장르 연관 개념(2019) 등에 관한 연구가 있다. 넷째 본격적인 웹소설 형식 및 내용 미학에 관한 매우 흥미로운 연구들이 쏟아져나왔다. 한국 웹소설의 멀티모드성(한혜원, 김유나, 2015), 로맨스 웹소설의 구조와 이념(김경애, 2015), 한국 웹소설의 서술형식(최배은, 2017), 장르소설의 마스터플롯(안상원, 2018), 웹소설의 회귀모티프(안상원, 2018), 한국 웹소설의 판타지와 형식적 갱신(유인혁, 2020) 등이 있다. 마지막으로 웹소설 산업화에 대응하는 웹소설 교육과 학문에 관한 연구가 있다.(이희영, 문정현, 2024) 이 연구에서는 웹소설 창작 작가 양성 교육 기관에 대해 집중적으로 다루었다. 이상 축적된 선행 연구들을 보면 웹소설과 플랫폼을 선점한 사람들의 창작 행위와 운영을 중심 대상으로 하여 연구가 이루어졌다. 장차 웹문학 공간에서 활동할 예비 작가들 특히 웹동화 작가들에 대한 교육과 연구에 관심을 둘 여력은 서사 문학 연구자들 사이에서 아직 있어 보이지 않는다.

본 연구는 장차 웹문학 플랫폼 공간의 주역이 될 예비 작가들인 동화 예비 작가들이 그들의 작품을 가지고 플랫폼에 최초로 진입했을 때, 그들이 플랫폼을 어떻게 수용하고 플랫폼 사용에 대한 그들의 만족도는 어떠한지를 알아보려고 한다. 보다 세부적으로 예비 작가들인 학생들이 웹소설 플랫폼의 유용도, 만족도, 그리고 향후 지속적인 사용의도 등이 어떠한지를 밝혀보고자 한다. 이를 알아보기 위해 제1차 제2차 작품 창작과 플랫폼 사용 경험의 학생들을 대상으로 설문조사를 실시하고자 한다. 설문조사를 통해 알아보려고 하는 것은 다음과 같다.

과제1. 웹소설 플랫폼에 대한 학생들의 유용도는 어떠한가?

과제2. 웹소설 플랫폼에 대한 학생들의 만족도는 어떠한가?

과제3. 웹소설 플랫폼에 대한 학생들의 수용도(유용도와 만족도)와 미래 활용의도의 관계는 어떠한가?

설문조사를 통해 이 세 개의 과제에 대한 답을 얻는다면 동화 창작 수업과 관련하여 다음과 같은 의의를 생각해 볼 수 있다. 첫째 학생들이 그들의 창작 동화 초고를 웹으로 문서화하여 플랫폼에 등록하는 과정에서 과연 어떤 일이 일어나고 있는지를 이해하는 데 도움이 될 것이라 본다. 둘째 창작 동화를 플랫폼에 올리는 데서 생성되는 많은 이점을 자기 것으로 만드는 데 어려움을 겪는 다수의 학생들을 위해 그 원인을 찾아 과정을 개선하는 기회로 삼을 수 있을 것이다. 셋째 웹 문서로 만들어 플랫폼에 올리는 창작 과정에 대한 메타적 성찰이 가능하며, 이것은 창작 동화 지평과 플랫폼 지평 사이의 새로운 지평 융합이 될 것이다. 말하자면 본 연구는 창작 동화의 웹 문서화와 플랫폼 업로드 경험에 대한 학생들의 교육적 수용 정도와 만족도를 확인하는 연구이며 이를 통해 창작 동화 강좌의 커리큘럼 설계에 어떠한 유의미한 제안점을 발견하고자 한다. 본 연구는 창작 동화 교육에서 웹 플랫폼의 사용성에 대한 기초연구로서 그 결과를 창작 동화 강의자 및 연구자들과 나누고자 한다.

## 2. 이론적 배경

본 장에서는 연구의 이론적 배경을 제시하고자 한다. 본 장의 내용 구성은 참여 학생의 기본정보, 학생들의 동화 창작에서 은유, 상징, 시적 상상을 자극한 도구, 창작 동화 초고를 웹문서로 만들어 인터넷에 공유하기 위해 선택한 플랫폼 등으로 이루어진다.

### 2.1. 참여자의 기본정보

본 연구의 설문조사에 참여한 학생은 2024년 2학기 영남대학교 일반교양 과목인 「상상력으로 디자인하는 동화쓰기」 수강 학생들이다. 수강인원은 60명이다. 설문조사에 이루어지는 시공간에 참여한 학생의 수는 53명이다. 성별은 남학생이 18명 여학생이 35명이다. 학년은 1학년이 중심이 되고 2학년, 3학년, 4학년이 고루 분포되어 있다. 전공은 다양하다. 국어국문학과 학생이 다소 있지만 전반적으로

출립 없이 다양한 과의 학생들이 설문에 참여하였다. 어찌 보면 가장 중요할 수 있는 플랫폼에 작품을 등록한 횟수로 학생을 구분해 보면 0회가 1명이며, 1회가 52명이며, 2회가 40명이다. 그러므로 1회와 2회 모두 이야기를 플랫폼에 등록한 학생은 40명이다. 이번 활동에 참여한 학생 중에 일찍이 소설을 플랫폼에 올려본 경험이 있는 학생은 2명 정도이다. 그러나 동화쓰기 수업에서처럼 동화를 써서 플랫폼에 올려본 학생은 없었다. 무엇보다 설문에 참여한 학생은 전공처럼 의무적으로 수강한 것이 아니라 동화쓰기를 하고 싶어서 수강한 학생들이었다. 그러므로 이들을 예비 동화작가라 해도 될 듯하다.<sup>4)</sup>

## 2.2. 6-Part Story Method(6PSM)

학생들의 동화 쓰기 자극 도구로 사용한 6-Part Story Method(6PSM)는 일반적으로 영국에서 연극 치료학의 사전 등록 교육의 일부로 가르쳐져왔다. 임상 심리학과 인지분석치료(CAP) 실무자를 위한 교육 과정에서도 교육되어왔다. 6PSM은 구조화된 지침을 사용하여 내담자가 심리치료 평가 또는 치료에 사용할 수 있는 새롭고 허구적인 스토리를 만들도록 돕는 투사 기법이다. 6PSM의 최초 개발자인 M. Lahad는 새로 만든 스토리가 내담자가 습관적으로 세상을 인식하거나 반응하는 방식을 보여 주며 이러한 종류의 은유적 의사소통이 심리치료에 유용하다고 제안했다.

본 강좌에서 사용한 6-Part Story Method(6PSM)는 V. Propp이 20세기 초에 수행한 러시아 마법담에 대한 연구로 거슬러 올라간다. A. Dundes(1980)와 A. Greimas(1968)의 기호학 연구는 Propp(1966)의 『민담 형태론』에서 보인 31개 기능의 순차적·계기적 구조에 바탕을 두고 있다. 그들은 이야기를 기호로 보고 그 요소가 어떻게 한 사람에게서 다른 사람에게 더 깊은 의미 즉 기호화 된 것을 전달 하는지에 초점을 맞추었다. 한편 민담 형식 연구자인 막스

뤼티(2005)는 『유럽의 민담』에서 프롭의 구조에 대한 연구를 민담의 형식 미학으로 수용하였으며, 포스트모던의 핵심 해석학자인 폴 리코르(2004) 또한 『시간과 이야기』에서 Propp의 구조를 빌려와 대화적 해석 방법을 알려주었다.

1980년대에 영국-네덜란드 드라마 치료사인 A. Gersie는 A. Greimas가 제안한 기본적인 스토리 구조 즉 행위자 구조를 취했다. 그리고 이를 역으로 사용하여 새로운 스토리를 창조할 수 있는 골격을 만드는 아이디어를 냈다(Gersie, 2002). 그녀는 이 스토리 생성 기법을 이스라엘 심리학자 Lahad에게 가르쳤고, 그는 이를 일반 대중의 대처 스타일을 파악하기 위한 프로젝트의 일환으로 6PSM을 개발했다. 그 골격은 ‘주인공-과제-원조자-적대자-문제해결과정-결과’로 구성된 6개 한 조의 스토리보드다. Lahad는 이 방법에 대한 설명을 발표했고 국제적으로 가르쳤다(Lahad, 1992). 이 방법은 몇 시간 안에 쉽게 배울 수 있고, 치료사들에게 인기가 있으며 특정 치료 학파에 귀속된 것은 아니다. Propp의 31개 기능과 Greimas의 행위자 모델에 익숙한 사람이라면 6PSM으로부터 자기 내면의 깊은 심연의 스토리를 발견하는 일은 그렇게 어렵지 않다.

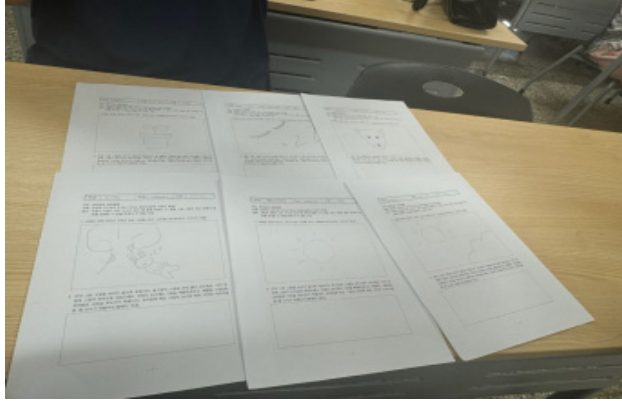
본 강좌에서는 6PSM을 수정하여 두 가지 자극 도구로 생성하여 이야기를 발견하는 도구로 사용하였다. 하나는 Lahad가 제안한 여섯 부분 각각을 그림으로 수정하여 학생들이 이로부터 이야기를 만들도록 하였다. 한 조에서 만든 여섯 장 그림 연속의 한 예 중 이○○ 학생이 속한 조의 활동 내용을 보이면 [그림 1]과 같다.

다른 하나는 Lahad가 제안한 여섯 부분으로 구성된 이야기의 요소들을 그대로 살리고 그것들을 스토리보드 형식으로 꾸며서 학생들에게 보드에 해당하는 이야기의 요소를 직접 그리게 하였다. 그런 다음 그 보드의 그림 여섯 개를 연결해서 하나의 이야기를 발견하게 했다. 학생들이 만든 스토리보드 중 이○○ 학생이 활동한 것을 보이면 [그림 2]와 같다.

4) 이 강좌를 수강한 학생들을 예비 동화 작가로 정체성을 부여하고 웹문학 플랫폼의 공간으로 안내하는 것은 그 자체만으로도 웹소설 혹은 웹서사 혹은 웹동화의 미래를 위해 매우 중요한 일이라 본다. 한국 웹소설의 태동 및 성장과 함께 했던 작가들의 탄생과 성장을 보면 그들 또한 웹소설 플랫폼의 공간에서 머물면서 웹 작가로 정체성을 만들어 갔던 것을 알 수 있다. 그들은 웹소설 공간에서 처음에는 순수 독자로 문자적 유희의 시간을 보냈다. 그러다가 점차 그들이 읽은 문자 배열을 모방하고 그러한 모방의 축적과 함께 작가로서 내면의 목소리를 발견하고 그 목소리를 발전시켜 나갔던 것이다. 그들은 웹문학의 독자이자 작가이고 작가가자 독자인 셈이다. 웹문학 공간에서 유희하지 않던 기성의 작가들이 웹소설을 쓰기는 하였으나 장르상 그들이 쓴 웹 소설은 엄격한 의미의 웹소설 장르에는 포함되지 않는다. 앞으로 한국 웹문학의 다양성과 새로움을 더해가기 위해서는 후속 작가들의 참여가 절실한데, 그러한 후속 작가들은 이처럼 동화 수업을 듣고 자신의 작가적 목소리를 발견해 나가는 청년들이라 할 수 있다. 그러한 면에서 청년들을 웹문학 플랫폼 공간으로 안내하고 그곳에 머물게 하는 것 그 자체만으로도 웹문학의 미래를 위한 의미 있는 노력이라 할 수 있다. 물론 이러한 일은 학생들을 디지털의 시공간으로 그리고 순환적·신화적 디지털의 세계관으로 이행하게 하여 직선적·역사적 아날로그의 시공간에 정체하지 않게 하는 교육적 의미도 크다. 예상컨대 일단 학생들이 플랫폼에 자신의 작품을 올리기 시작하면 ‘좋아요’, ‘별점’, ‘댓글’, ‘조회 수’ 등이 금글해서라도 자주 플랫폼에 들어가 볼 것이고(아마 주식투자자의 심리도 그렇지 않을까 한다) 그런 과정에 다른 사람의 글도 읽을 것이고 그러면서 점점 작가로서 성장해 갈 수 있을 것이라 본다.

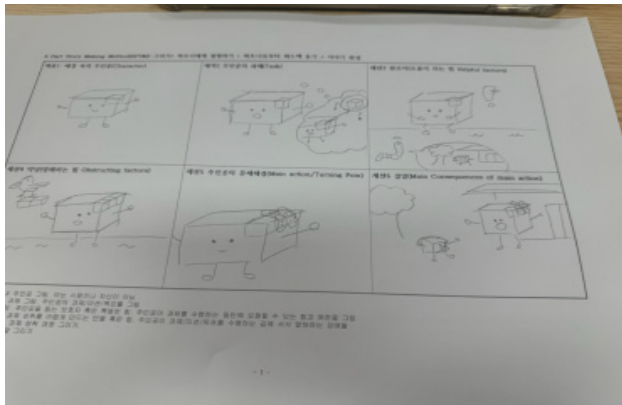
[그림 1]

스토리를 만들기 위해 그려진 그림(조별활동)



[그림 2]

스토리를 만들기 위해 그려진 그림(개인활동)



이상과 같이 학생들은 두 가지 유형의 6PSM으로부터 자극을 받아 자기의 동화를 발견해 나갔다. 조별활동의 그림과 개인 활동의 그림 두 가지 활동을 통해 모든 학생들은 이로부터 자기 이야기를 만들었다. 이 중 그림 1의 활동은 W. Linds의 논문(2021)에서 수행된 6PSM을 원용하였다. Linds의 논문에서는 이야기를 만들기 위해 화가에게 6장의 매우 추상적인 그림을 그려달라고 하고 그것을 받아서 사용하였다. Linds가 사용한 그림에는 채색이 되어 있었다. 그림을 그린 주체는 다르지만 Linds가 수행했던 것과 동일한 순서를 따랐다.<sup>5)</sup>

### 2.3. 웹소설 플랫폼 ‘조아라’

본 강의에서 선택한 웹 소설 플랫폼은 ‘조아라’[joara.com]이다. 처음 강의자는 동화 맞춤형 플랫폼인 ‘리니테일’ 플랫폼[rinitale.com]을 선택하였다. 2023년 12월쯤에 창작 그림 동화 「코딩하는 호랑이」를 ‘리니테일’ 플랫폼에 등록하였다. 이 당시 리니테일은 어떤 작품도 등록할 수 있는 플랫폼 시스템이었다. 그러나 2024년 9월에 ‘리니테일’을 방문하여 작품 등록 절차를 확인하였다. 그런데 그 사이 ‘리니테일’ 운영 방침이 바뀌어 처음 작품을 등록하면 바로 게시해 주지 않았다. 대신 ‘리니테일’ 내부에서 등록 결정을 위한 심사를 거치고 7일 후에 알려주는 절차를 만들어 놓았다. 말하자면 예비 작가가 작품을 등록하는 경우 그에게 문턱은 상당히 높아졌다. 교양강좌에서 쓴 작품을 등록하는 데 심사를 거쳐야 한다는 것은 학생들에게 어렵고 귀찮은 일이다.

‘리니테일’이 아닌 다른 플랫폼을 선택하여야 했다. 그래서 리스트에 올려본 플랫폼은 ‘조아라’, ‘문피아’, ‘네이버웹소설’, ‘카카오페이지’ 등이었다. 이들 중 강의자는 창작 동화 「엄마에게 가는 길」을 써서 ‘조아라’와 ‘문피아’에 동시에 게시하였다. 두 플랫폼에 작품을 게시하면서, ‘조아라’의 플랫폼이 매우 심플하면서도 작품 등록의 문턱이 매우 낮다는 것을 확인했다. ‘조아라’가 사용의 편의성 면에서 매우 좋다는 것이 확인 된 이상 ‘조아라’를 학생들이 사용할 웹소설 플랫폼으로 확정했다. 학생들이 사용할 수 있는 웹 플랫폼의 수가 적지 않으며, 각 플랫폼마다 운영진의 운영철학과 방침이 있으며, 그에 따라 각 플랫폼에는 각각의 장점이 있다. 사용자의 플랫폼 선택은 플랫폼의 장점에 따른 사용자의 가치나 기호에 따라 결정되는 면이 있다. 본 연구의 경우에는 예비 동화 작가가 진입하는 것이므로 가장 진입의 문턱이 낮은 것을 플랫폼 선택의 기준으로 삼았다.<sup>6)</sup>

‘조아라’ 플랫폼을 선택한 후 수업 시간에 창작 동화의 초고를 완성하게 했다. 그리고 조아라 플랫폼 내의 웹

5) 6psm을 통한 1차와 2차의 창작활동은 수업 진도 상으로는 ‘동화의 전반적인 윤곽 설명’, ‘동화의 주제 설명’, 그리고 ‘동화의 표현 스타일 설명’ 등이 진행된 이후에 이루어졌다. 그리고 학생들의 창작 결과 물에 대한 강의자의 피드백은 그들이 플랫폼에 원고를 탑재한 이후에만 이루어졌다. 피드백으로는 강의자의 ‘별점’ 주기, ‘좋아요’ 누르기, ‘피드백’ 제공 등이다. 강의자의 피드백은 설문 조사 전에 이루어져 학생들의 설문에 영향을 미쳤을 것으로 본다. 다만 연구가 플랫폼의 공간 수용성에만 초점이 맞추어지는 과정에서 6psm 이론 모델이 학생들의 플랫폼 수용성에 어떠한 영향을 미쳤는지는 살피지 못했다. ‘학생들의 창작물에 대한 강의자의 분석과 피드백 제시 역시 학생들의 심리적 만족도 및 향후 플랫폼 활용에 영향을 미치는 요인이 될 수 있다.’는 심사자의 지적은 매우 유의미하며 이에 대해서는 향후 연구의 과제로 삼고자 한다.  
6) 플랫폼의 선택은 사용자의 이용과 수용에 미치는 영향이 없지 않다. 플랫폼에 따라 특정한 장르를 중심으로 게시해 주는 플랫폼도 있고, 경우에 따라서는 기존의 출판사에서 추천한 작품만을 게시해 주는 플랫폼도 있고, 또는 플랫폼 운영진의 자체 심의를 통과해야만 게시해 주는 플랫폼도 있기 때문이다. 본 연구에서는 적어도 이러한 조건 없이 작품을 게시할 수 있는 플랫폼 곧, 작품의 게시에 어떠한 조건도 제시되지 않은 것을 플랫폼 선택의 기준으로 삼았다.

## [그림 3]

조아라 플랫폼에 작품을 등록하는 순서

- 
01. '조아라' 플랫폼 검색
  02. '작품등록' 클릭
  03. '새작품등록' 클릭
  04. '무인연재' 클릭
  05. 작품성향 클릭(자유)
  06. 세부카테고리 '아동' 클릭
  07. 코멘트 여부 '허용'
  08. 평가여부 '허용'
  09. 서평 허용 여부 '허용'
  10. 작품명-40자 이내 작성
  11. 작품소개(줄거리) 입력
  12. 이미지 등록-표지이미지(학생의 그림 혹은 플랫폼 제공 그림)
  13. **웹 페이지 공간에서 제2의 창작을 더함**
  14. 작품등록
  15. '단편'/'연재' 중 학생이 판단 후 체크
  16. 플랫폼 업로드 완료
- 

페이지에 초고 작품을 문서화 한 후 그 문서를 플랫폼에 등록하는 절차에 대해 알려주었다. 학생들에게 알려준 작품 등록 절차는 [그림 3]과 같다.

[그림 3]의 작품 등록 절차인 1-16까지를 순차적으로 진행하면 작품이 플랫폼에 업로드 된다. 학생들에게 이 순서를 알려주었다. 대부분의 학생들은 이 절차에 따라 작품을 플랫폼에 원만히 업로드했다. 하지만 몇몇 학생은 단계 단계에 대해 너무 어렵거나 심각하게 생각해서인지 영뚱하게 상상해서 작업을 진행하기도 했다. 그리고 13번인 웹 페이지에 스토리를 문서화하는 단계에서 사실상 제2의 창작이 이루어진다. 그러나 웹으로 문서화 하는 과정에서 제1의 창작 결과물을 형식과 내용면에서 웹 페이지에 맞게 전면적으로 수정하는 학생부터 단순히 제1의 창작을 그대로 복사하여 올리는 학생도 있을 정도로 모든 창작의 자유가 허용되었다.

### 3. 방법론

연구과제 1~3을 해결하기 위하여 본 연구는 수업에 참여한 학생들을 대상으로 조아라 플랫폼 사용(창작글쓰기와 업로드)에 대한 설문조사를 하였다. 총 53명의 학생 중 조아라 플랫폼에 글을 게시하지 않은 학생 1명을 제외한 52명의 설문 결과를 자료로 사용하였다. 설문은 수업 시간에 설문지를 사용하여 실시되었고 약 15분간의 응답 시간이 주어졌다. 학생들의 설문참여를 유도하기 위하여 참여자에게 과목 부가점수 1점이 주어졌다.

본 연구에서 기술사용과 관련하여 “사용자 수용”은 학습자가 창작동화 글쓰기를 배우기 위해 웹소셜 플랫폼을 사용하려는 입증 가능한 의지로 정의 했다 (Dillon, 2001, Donker, 2011). 이러한 개념적 토대는 기술 수용 모델(TAM)을 기반으로 한다. TAM은 1989년 Fred Davis가 기술 사용을 예측하기 위하여 제안한 모델이다 (Donker, 2011; Turner, Kitchenham, Brereton, Charters, & Budgen, 2010). TAM은 기술의 지각된 사용 용이성과 지각된 유용성이 기술 사용에 대한 사용자의 태도, 후속 행동 의도 및 실제 사용의 예측 변수라고 가정한다 (Davis, 1993; Hamid, Razak, Bakar, & Abdullah, 2016). Donker의 연구와 TAM모형을 바탕으로 본 연구에서는 웹소셜 플랫폼에 대한 사용자의 유용도와 만족도가 높다면 향후 웹소셜 플랫폼을 사용한 창작 글쓰기 활용의도도 높을 것이라고 가정하였다.

웹소셜 플랫폼 사용자의 유용도, 만족도 그리고 활용의도를 측정하기 위해서 모두 9개의 측정 항목을 사용하였다. 응답자는 설문 항목에 대해 5점 리커트 척도로 동의 또는 비동의 여부를 표시하도록 했다. 5점 척도의 응답은 “매우 그렇다(5), 그렇다(4), 보통이다(3), 그렇지 않다(2), 전혀 그렇지 않다(1)”로 구성하였다. 웹소셜 플랫폼의 지각된 유용도를 평가하기 위해 기술수용모델(TAM)에 기반하여 5개의 측정 항목을 사용했다. TAM에 기반한 이 네 가지 항목은 본 연구(웹소셜 플랫폼 사용)의 맥락에 맞게 수정하였다(부록 1 참조).

또한, 웹소셜 플랫폼에 대한 사용자의 만족도를 측정하기 위해서 두 가지 항목을 사용했다. 이 문항들은 기존 연구 (Donker, 2011)에서 사용한 문항들을 바탕으로 본 연구의 맥락에 맞도록 조정된 것이다.

지각된 유용도에 대한 크론바흐 알파 신뢰도 값은 0.83로 나타났다. 만족도의 경우는, 크론바흐 알파 신뢰도 값은 0.85로 나타났다. 척도의 높은 알파 값은 사용자 기술수용성 영역의 문제를 조사하는 이 도구가 측정의 안정성을 가짐을 입증하고 있다.

### 4. 웹소셜 플랫폼을 사용한 창작 동화 교육의 학생 수용과 만족도

설문 응답자 53명 구성은 남자 18명(34%), 여자 35명

(66%)이며, 학년은 1학년 36명(67.9%), 2~4학년 17명(32%), 나이는 18세~29세인 것으로 나타났다. 전공 구분은 인문, 사회, 예술 전공이 42명(79%), 자연, 공학 전공이 11명(20.8%)인 것으로 나타났다. 이 중 한 명을 제외하고 모든 학생이 1, 2회의 조아라플랫폼 사용 경험을 보고하고 있어서 통계분석은 52명을 대상으로 실시하였다.

첫 번째 연구과제인 ‘웹소셜 플랫폼에 대한 학생들의 유용도는 어떠한가?’를 확인하기 위해서 응답자의 지각된 유용도를 확인한 결과 비교적 긍정적인 결과(평균 4.0/5점 척도)가 나타났다. 두 번째 연구과제인 ‘웹소셜 플랫폼에 대한 학생들의 만족도는 어떠한가?’의 결과도 유사한 결과(만족도 평균값 3.9)를 보여주고 있다. 결과적으로 조아라플랫폼을 한 번 이상 사용한 학생들은 창작 동화 글쓰기 학습에서 웹소셜 플랫폼 사용을 긍정적으로 수용하고 있음을 보여주고 있다.

세 번째 연구과제인 ‘웹소셜 플랫폼에 대한 학생들의 수용도(유용도와 만족도)와 활용의도의 관계는 어떠한가?’를 해결하기 위해서 SPSS프로그램을 사용하여 다중회귀분석을 하였다. 다중공선성을 확인할 수 있는 공차(0.71)와 VIF값(1.41)을 확인한 결과 다중공선성의 문제가 없었다. 또한 오차항의 독립성을 검토한 결과 Durbin-Watson 값이 2.09으로 독립성에도 문제가 없었다.

<표 1>에서 보듯이, 학생들의 조아라 플랫폼 수용도가 향후 사용의도에 미치는 영향은 14%로 나타났으며, 구체적으로 지각된 유용도( $\beta=0.37$ ,  $t=1.87$ ,  $p=0.06$ )은 통계적으로 긍정적 효과가 있는 것으로 나타났지만, 만족도( $\beta=0.14$ ,  $t=0.81$ ,  $p=0.42$ )는 통계적으로 사용의도에 영향을 주는 것으로 나타나지 않았다. 연구과제 3의 결과는 조아라 플랫폼의 사용 후 학생들은 그 수용도 중에서 유용도가 향후 사용의도에 긍정적으로 영향을 미치는 것으로 밝혀졌다. 다시 말해 창작 동화 글쓰기 교육과정에서 조아라 플랫폼 사용의 유용도를 지각한 학생들은 앞으로도 자신

의 글쓰기 작업에서 웹소셜 플랫폼을 활용할 가능성이 높다고 예측할 수 있다. 반면 사용 만족이라는 감성적 태도는 비록 긍정적인 관계를 보이기는 하지만 향후 활용의도에 통계적으로 의미 있는 영향을 준다고 볼 수 없다.

연구과제와 관련하여 유용도, 만족도, 사용의도에 대한 학생들의 성별, 학년별, 전공별 차이는 유의미하게 나타나지 않았다. 이러한 이유는 학생들의 조아라 플랫폼 사용빈도가 모두 1, 2회에 그쳐 다양한 사용자 특성에 따른 영향력이 크게 드러나지 않았을 것이라고 판단된다.

### 5. 웹소셜 플랫폼의 사용자 인식 · 심리에 따른 사용성 향상 방안

학생들은 동화를 창작할 때, 웹소셜 플랫폼의 사용이 기능적으로 매우 유용할 뿐만 아니라 심리적으로도 상당히 만족스럽다고 표현하였다. 그런가 하면 유용성을 근거로 묻는다면 웹소셜 플랫폼을 앞으로도 계속 사용할 의향이 있다고 답하겠지만, 심리적 만족을 근거로 해서 묻는다면 웹소셜 플랫폼을 계속 사용할 뜻이 그다지 없노라고 답하겠다고 했다. 웹소셜 플랫폼의 장점을 살려 이것을 교육적으로 수용하고자 하는 교육자의 입장에서 보면 학생들의 이러한 답은 문제적이다. 왜 학생들은 웹소셜 플랫폼의 유용성과 만족도는 동시에 인정하면서, 지속적 사용의 면에서는 상당히 반대되는 태도를 보이는 것일까? 본 장에서는 웹소셜 플랫폼의 교육적 수용의 관점에서 통계의 결과가 보인 양가적 태도를 설명하고 학생들이 앞으로 웹의 장점을 더욱 긍정적으로 활용하도록 하는 데 어떠한 노력이 필요한지 그것에 대해 몇 가지를 제안하고자 한다.

<표 1> 수용요인(유용도와 만족도)이 활용의도에 미치는 영향

변인	비표준화 계수		표준화 계수	t(p)	F(p)	R <sup>2</sup>
	B	SE	$\beta$			
(상수)	1.29	0.72		1.77		
유용도	0.36	0.19	0.29	1.86*	4.08*	0.14
만족도	0.14	0.17	0.13	0.81		

\*p<0.1



### 5.1. 유용도와 사용의도 사이의 관계

학생들은 플랫폼의 유용도에 대해 높은 점수(4.0/5)를 주었다. 그리고 플랫폼 사용의 유용도와 사용 의도 사이에 유의미한 관계를 나타냈다. 이러한 통계 결과는 사용자가 플랫폼의 유용도를 높게 평가할수록 해당 플랫폼을 사용할 의도가 커진다는 것을 의미한다. 이러한 결과의 원인은 무엇보다 플랫폼의 실용적 가치를 학생들이 높게 평가한 데 있다고 할 수 있다. 학생들이 높게 평가한 플랫폼의 실용적 가치를 ‘소통의 영역’과 ‘표현의 영역’, 그리고 ‘매체 문해의 영역’ 등으로 나누어 볼 수 있다. 통계 결과가 보여주는 플랫폼의 미래사용 의도에 유의미한 영향을 미친 플랫폼의 서비스 기능들은 어떠한 것들로 구성되어 있는지 세 영역으로 나누어 살펴보기로 한다.<sup>7)</sup>

첫째 학생들이 ‘소통의 영역’과 관련하여 플랫폼의 유용도를 밝힌 서술이 확인된다. 여기서 소통은 플랫폼에 동화 창작품을 올린 학생과 독자로서 플랫폼에 접근한 학생 및 강의를, 혹은 익명의 독자 사이의 대화이다. 52명 중 17명으로 약 33%의 학생이 독자와 작가의 ‘소통’을 긍정적 요소로 인식하고 있다. 독자와의 소통에 대해 대답한 내용을 키워드 중심으로 추출하면, ‘내 글이 점점됨’, ‘타인에게 보여줌’, ‘생각의 공유’, ‘피드백 받음’, ‘평가받음’, ‘다른 사람이 내 글을 본다는 생각’, ‘내 작품을 선보일 기회’, ‘타인의 시선으로 비평을 받을 기회’, ‘누군가에게 글을 보여준다는 생각’, ‘글의 공개화에 대한 부담이 사라짐’, ‘글의 공개화에 대한 경험’, ‘공개적인 피드백’, ‘더 많은 독자 확보’, ‘공개화를 통해 작가의 정체감을 느낌’, ‘소통할 수 있는 창구의 확보’, ‘좋은 댓글을 받음’, ‘다른 사람에게 피드백을 받을 수 있는 기회’, ‘내 글을 타인과 공유하고 타인의 글에 코멘트를 달며 상호작용을 할 수 있음’, ‘독자를 생각해서 재미있는 글을 쓰려고 함’ 등등을 추출할 수 있다. 이들 키워드들은 학생들이 플랫폼의 소통 기능과 관련하여 언급한 내용이다.

플랫폼의 소통 기능을 매우 긍정적으로 인식하는 학생들은 여기에 멈추지 않고 소통을 통해 얻은 것이 무엇인지에 대해서 언급하고 있다. 학생들이 밝힌 내용을 보면, ‘생각할 수 있는 범위가 넓어짐’, ‘동화 창작에 좋은 영향을 미침’, ‘성장할 수 있는 기회가 됨’, ‘표현을 가다듬게

됨’, ‘작가가 된 기분이 됨’, ‘그냥 기분이 좋음’, ‘글을 보다 더 신중하게 쓰게 됨’, ‘글을 보다 더 꼼꼼히 살피게 됨’, ‘좋은 댓글을 받으면 기분이 좋게 됨’, ‘더욱 창의적이게 동화를 표현하게 됨’, ‘글을 한 번 더 살피고 다듬게 됨’, ‘글을 더 신경 쓰면서 적게 되고 부족하거나 보완해야 할 점들을 더 쉽게 찾음’, ‘부족한 부분과 강점을 찾아내고 응용할 수 있게 됨’ 등이다. 이들은 플랫폼의 소통 기능이 가져오는 이점이다. 이렇게 인식된 플랫폼의 소통 기능이 소통의 기능이 생성하는 긍정적 효과가 플랫폼의 사용 의도에 긍정적 영향을 미친 것으로 확인된다.

둘째 학생들이 ‘표현의 영역’과 관련하여 플랫폼의 유용도를 밝힌 서술 내용이 확인된다. 52명 중 18명으로 약 35%의 학생이 표현 능력의 향상과 관련하여 플랫폼의 유용도를 인정한다. 표현 능력 향상과 관련 된 내용을 키워드 중심으로 추출하면, ‘이야기 틀과 창작 능력 향상’, ‘글을 보기 쉽게 배치하는 법 인식’, ‘여러 차례 수정을 통한 창작 능력 향상’, ‘사람들이 보기 쉽게 글을 쓰고 배치하는 법’, ‘가독성을 생각함’, ‘수정 보완하면서 글을 씬’, ‘창의력이 향상됨’, ‘동화쓰기에 대한 실력이 향상됨’, ‘어휘력이 상승함’, ‘더 디테일한 표현을 하게 됨’, ‘부족했던 부분이 보이기 시작함’, ‘조리 있게 잘 쓰려 노력함’, ‘글을 어떻게 쓸지 구조에 대해서 많이 고민함’, ‘동화를 쓸 때 전체적인 구조를 알게 됨’, ‘사고력과 상상력이 올라감’, ‘이야기의 완성도를 올림’, ‘동화의 구조에 대해 더 생각하게 됨’, ‘새로운 형식으로 창작하는 눈이 넓어 짐’, ‘가독성 좋게 글을 씬’ 등이다. 여기서 든 플랫폼의 표현 기능이 플랫폼의 사용 의도에 긍정적 영향을 미친 것이 확인된다.

셋째 학생들이 ‘매체 문해의 영역’과 관련하여 플랫폼의 유용성을 밝힌 내용이 있다. 매체 문해의 영역이란 플랫폼 도구의 구조를 이해하고 그것을 조작할 수 있는 능력이다. 52명 중 4명으로 약 8%의 학생이 플랫폼 사용은 플랫폼 문해력 향상에 도움을 주는 것으로 인식하고 있다. 학생들의 플랫폼 문해력과 관련한 구체적인 서술 내용을 추출하면, ‘모바일과 PC 등 매체 간의 차이를 알 수 있게 되고 매체에 대한 이해력을 향상시킬 수 있었다’고 한다. 또는 ‘디지털로 글쓰기를 어떻게 하는지 그것에 대한 이해도가 상승했다’고 한다. 보다 더 세부적으로는

7) 설문 조사와 함께 학생들에게 ‘동화를 창작하고 플랫폼에 올리는 과정이 당신의 창작 활동에 어떤 영향을 미쳤다고 생각합니까? 긍정적인 것과 부정적인 것 그리고 기타로 나누어 자유롭게 써주세요.’라고 했다. 본 장에서 인용되는 내용들은 설문조사와 함께 학생들이 밝힌 서술형 응답들이다.

‘웹소설이 업로드 되는 매커니즘을 이해하게 되었다’고 한다. ‘플랫폼을 이용하는 데에 호기심이 생겼다’고도 한다. 학생들은 이처럼 플랫폼 사용 과정을 통해 디지털 문해력이 상승되었다고 본다.

창작 동화와 플랫폼을 연결할 때, ‘독자와 소통’, ‘이야기 표현’, 그리고 ‘디지털에 대한 문해력’ 등의 면에서 유용성이 학생들로부터 인정받고 있다. 그리고 이러한 요소들의 유용성 인정을 원인으로 하여 학생들은 미래에도 창작 동화와 플랫폼의 연결을 이어가겠다는 뜻을 보이고 있다. 플랫폼의 유용도와 사용의지 사이의 유의성은 플랫폼의 서비스 기능 즉, ‘공감’, ‘표현’, 그리고 ‘디지털 문해’ 등과 관련되는 기능을 강화하는 것이 중요하다는 점을 의미한다. 왜냐하면 플랫폼의 서비스 기능을 강화하면 할수록 이는 사용자의 관심과 사용 의도를 높이는 중요한 역할을 하기 때문이다. 이러한 사용자의 관심과 사용 의도를 높이는 것의 결과는 결국 창작 동화의 작품성을 높이는 성과로 이어질 것이다.

사용자의 관심과 사용 의도를 높이는 것과 관련하여 현실적으로 가능한 것은<sup>8)</sup> 무엇보다 사용자 간의 상호작용을 촉진하는 것이다. 학생들이 이 부분에 대해 매우 높은 유용도의 점수를 부여한 것을 상기할 필요가 있다. 예를 들어 작품을 공유하고 피드백을 받을 수 있는 ‘커뮤니티’나 친구 및 ‘팔로워 시스템’을 도입할 필요가 있다. 학생들은 자신의 글이 공개되고 그와 동시에 익명의 사람 들로부터 댓글을 받을 수 있는 것과 관련해서 플랫폼에 매우 높은 점수를 주었다. 강의자는 5명 한 조로 조를 짜고 조원들 상호 간에 댓글을 달 것을 권장하였다. 가령 “댓글은 따뜻한 관심이자 사랑입니다.”라는 말을 강의지 원란에 띄워놓고 익명의 이름으로 ‘댓글’을 달고 ‘좋아요’를 눌러주고 ‘별점’을 주도록 요청했다. 한 예로 실행한 강의자의 이러한 댓글 활동을 넘어 조원들 사이에 댓글을 달고, 나아가 수강생 전체가 서로 댓글을 달아주는 활동을 이어간다면 강의자와 동료의 댓글을 받은 개인은 플랫폼

의 사용을 더욱 늘릴 것이고 그러한 과정을 통해 스스로 동화 창작 능력을 높여갈 수 있을 것이다. 이와 같은 전략을 통해 플랫폼의 유용성을 높이면 결과적으로 사용자의 지속적 사용 의도를 강화할 수 있을 것이다. 플랫폼과 웹이 제공하는 유용성을 인식하고 여기에 더하여 향후 웹 페이지의 멀티미디어(이미지, 오디오, 비디오)에 대한 이해, 댓글을 위한 커뮤니티의 운영, 설문조사나 인터뷰를 통한 지속적인 개선 활동 등의 추가적인 요소가 커리큘럼에 반영된다면 이것은 동화 창작 교육과 관련하여 매우 의미 있는 결과를 가져오리라 본다.

## 5.2. 만족도와 사용의도 사이의 관계

학생들의 플랫폼 사용에 대한 만족도(3.9/5)는 상당히 높은 수준을 보인다는 것을 확인했다. 학생들의 만족도는 정서적 기쁨과 새로움에 대한 기대의 충족을 포함한다. 학생들은 플랫폼과 웹의 사용과 관련한 그들의 감정을 다음과 같이 표현하였다.

- 조○○ 내 동화에 자신감을 얻게 되었다.
- 유○○ 쉽고 간편하게 나의 이야기를 만들어 나갈 수 있다는 것이 좋았다. 작품들이 쌓이면서 나의 포트폴리오처럼 볼 수 있어서 좋았다.
- 최○○ 글을 쓰고 올려서 남에게 보여주는 것이 어려운 것이 아님을 알 수 있었다.
- 강○○ 스스로 문학작품을 만들어 동심에 빠져 보는 경험이 즐거웠다.
- 전○○ 연재하는 것이 전문작가만 하는 줄 알았는데 저도 작품을 올려보니 되게 쉽구나 생각했다.
- 이○○ 나의 글을 실제로 올려 진짜 작가가 된 것처럼 뿌듯해진다.

8) 그러나 조아라와 같은 기업형 플랫폼과 개인의 동화 창작을 연결할 경우, 그 근본적 한계는 뚜렷하다. 왜냐하면 플랫폼의 유용성이라는 것이 결국은 기업의 플랫폼 운영 정책에 따라 결정되기 때문이다. 이러한 문제를 근본적으로 해결하기 위해서는 현실적으로 쉽지 않은 것이기는 하지만 개인이 맞춤형 플랫폼을 제작 운영하는 것일 수밖에 없다. 맞춤형 플랫폼을 통하여 창작 동화를 세상 사람들과 공유한다면 이것은 기업의 상업성을 뛰어넘는 혁신을 창조해 갈 수 있을 것이다. 만약 창작자가 개인의 플랫폼을 운영할 수 있다면 동화 창작에 필요한 다양한 멀티미디어를 활용할 수 있다. 예를 들어 이미지, 오디오, 비디오, 동작성 등 창의적인 작업을 할 수 있다. 거대 자본이 운영하는 플랫폼에 의존하지 말고 창작자 개인이 플랫폼을 제작하여 운영하기 위해서는 디지털 교육이 요청된다. 만약 맞춤형 플랫폼을 운영한다면 개인화 요소 도입 또한 생각해 볼 수도 있다. 현재 게임 스토리, 게임 코딩 등이 대 유행이다. 상업적 이익을 추구하는 거대 자본을 가지고 있는 회사의 플랫폼에 대해 개선을 요구하는 것은 불가능하므로 개인이 웹 페이지를 만들어 보는 것은 그 대안이 될 수 있다. 간단한 수준에서라도 자신이 독자와의 소통을 하거나 실험적 글쓰기를 하는 데 매우 큰 도움이 될 것이다. 개인이 운영하는 플랫폼이 가능하다면, 여기에 개인화 요소를 도입할 경우 플랫폼 공간에 대한 학생들의 관심과 참여를 높일 수 있을 것이다. 가령 포인트 시스템, 배지, 리더보드 같은 게임 요소를 추가하여 사용자가 더 자주 플랫폼에 방문하도록 유도하는 것도 플랫폼의 유용성을 높이는 데 주요하게 기여할 것이다.

최○○ 동심을 회복하고 아이들의 관점에서 세상을 보는 기분이 좋았다.

박○○ 한번쯤 글을 제대로 배워서 써보고 싶었는데 이루어낸 것에 만족을 느끼며 아직 내가 경험하고 표현할 수 있는 것이 많다고 깨달았습니다.

박○○ 직접 글을 게시해 보면서 창작에 자신감이 생겼고 이런 플랫폼을 이용하는 데에 호기심이 생겼다. 저의 진로에 도움이 되는 창작 활동이었다.

52명 중 9명으로 약 17%의 학생이 플랫폼 사용에 따른 만족감을 서술하고 있다. 그러나 플랫폼 사용에 대한 만족도와 미래 플랫폼 사용 의도 사이에는 유의미한 관계가 낮은 것으로 나타났다. 플랫폼 사용에 대해 만족을 하면서도 플랫폼을 지속적으로 사용하는 것에 대해서는 개방성을 보이지 않는 이유는 무엇인가? 이 문제는 하나의 난제이다. 왜냐하면 만족하는 경우 항상 그것을 찾을 수밖에 없다는 것이 심리적 인과성으로 인식되기 때문이다. 이것은 하나의 딜레마를 제공한다. 그런데 만약 이 딜레마에 대한 합리적인 답을 찾는다면 창작 동화와 플랫폼의 연결에서 발생하는 어떤 문제를 발견하는 성과를 얻을 수도 있다.

이 난제를 푸는 데는<sup>9)</sup> 학생들의 생각이 가장 중요한 것 같다. 학생들에게 설문조사를 하면서 동시에 그들에게 웹소셜 플랫폼 사용의 부정적 영향이 있다면 그것은 무엇인지 함께 물은 내용이 있다. 우선 그들의 생각을 살피고 그 생각으로부터 이 난제를 풀어보도록 한다. 먼저 학생들이 서술한 내용 중 공통된 내용을 중심으로 분류해 보면 크게 세 가지로 나타난다. 하나는 ‘자신의 글이 타인에 공개되는 것에 대한 거부감’이며, 둘째는 ‘타인으로부터 받는 부정적 댓글 혹은 평가에 대한 두려움’이며, 셋째는 ‘타인들에게 자신의 글이 노출되는 만큼 완벽하게 다듬어야 된다는 심리적 부담감’이다. 이 세 가지 각각에 대해 좀 더 구체적으로 살펴본다.

첫째 학생들은 플랫폼을 통하여 자신의 창작 동화가

타인에게 노출되는 것에 대해 ‘거부감’을 가지고 있다. 52명의 학생 중 11명의 학생이 여기에 해당하는 답을 하였다. 이 학생들은 ‘신경이 쓰인다’, ‘부담스럽다’, ‘두려운 느낌이다’, ‘부끄럽다’, ‘민망한 느낌이다’, ‘신경이 쓰인다’ 등의 표현을 통해 자신의 글이 공개 되는 것에 대한 심리적 저항을 나타내고 있다. 플랫폼에 자신의 글을 올리는 활동이든 그렇지 않은 활동이든 간에 누구든 자신의 글이 공개되는 것에 대해 부담을 느끼지 않을 수 없다. 다시 말하면 자신의 작품을 누군가에게 공개한다는 것에 대한 두려움은 학생의 입장에서는 당연한 것이라 할 수 있다. 일반적인 창작 수업에서도 반복적으로 드러나는 현상이다. 분명한 것은 자신의 글을 공개하는 것에 대한 심리적 ‘거부감’이 창작 동화와 플랫폼을 연결하는 쓰기 활동에서도 여전 드러나고 있다는 점이며, 이러한 요인이 미래 플랫폼 사용 의도에도 여전히 부정적인 영향을 미친 것으로 보인다.

둘째는 글의 공유에 따르는 타인의 댓글에 대해서 두려움을 표현하고 있다. 학생들은 플랫폼의 댓글 창을 통하여 자신의 창작 동화에 대해 어떠한 성격의 댓글이 달리느냐에 대해 매우 신경을 쓰는 것 같다. 52명의 학생 중 많은 수는 아니지만 4명의 학생이 자신의 글을 부정적으로 평가하는 댓글에 대한 두려움을 플랫폼 사용의 부정적인 요소로 들고 있다. ‘좋지 않은 댓글이 달릴까 걱정이 된다’, ‘비판의견을 받아들이기 어렵다’, ‘댓글에 대한 어려움이 있다’, ‘평가를 의식한다’ 등의 생각은 타인의 부정적 시선과 타인의 부정적 댓글에 대한 심리적 두려움의 표현이다. 자신의 글에 대한 평가에 대해 두려워하지 않을 사람은 없다. 이 경우 문제는 두려움을 견디고 이겨내는 내면의 힘을 가지고 있느냐 하는 것이다. 이 네 명의 학생은 부정적 댓글에 대해 어느 누구보다 예민하다고 할 수 있다. 이와 같이 ‘댓글에 대한 두려움’ 또한 창작동화와 플랫폼의 연결 활동의 부정적 요소로 작용하며, 이러한 심리적 요소가 또한 미래 플랫폼의 사용 의도에 부정적 영향을 미친 것이라 추측할 수 있다.

셋째는 완벽주의적 심리 현상이다. 타인들에게 자신의 글이 노출되는 만큼 완벽하게 다듬어야 한다는 심리적

9) 이 딜레마를 풀어내는 것과 관련하여 달리 생각해 볼 수 있는 것은 먼저 ‘만족도는 단기적인 만족도’이며, ‘사용 의도는 장기적인 사용의도’인 경우이다. 만족도가 일시적인 경우 장기적인 사용의도를 형성하기에는 충분하지 않을 수 있기 때문이다. 단기적인 만족감이 필수적으로 장기적인 사용으로 이어지지 않는 경우를 일상의 삶에서 종종 경험한다. 둘째 답은 사용 의도에 미치는 다른 요인들이 있을 가능성을 생각해 볼 수 있다. 셋째 조사 방법의 한계를 들 수 있다. 만족도와 사용 의도 사이의 관계를 측정하는 방법론에 문제가 있었을 수도 있다. 질문의 방식이나 데이터 수집 방법이 사용자의 진정한 만족도를 충분히 반영하지 못했을 수도 있다.

부담감이다. 학생들은 교실이라는 오프라인 공간에서 1차 창작을 하였다. 그리고 웹 페이지와 플랫폼에서 1차 창작을 업로드하는 작업을 수행했다. 업로드를 하는 과정에서 어떤 학생은 1차 작업의 결과물을 거듭 다듬었다. 그것은 타인에게 공개되는 만큼 완벽한 글을 올리고 싶은 마음에서이다. 이 경우 거의 2차 창작이 이루어진다고 할 수 있다. 이러한 심리적 압박감을 표현한 학생이 5명이다. ‘완벽한 글을 올리려고 하다 보니 어렵고 혼란스럽다’, ‘업로드에 대한 압박감이 있다’, ‘형식에 맞추고자 하는 고민이 있다’, ‘창의성에 대한 압박이 있다’, ‘2차 창작을 하는 과정이 피곤하다’ 등의 표현이다. 오프라인에서 이루어진 이야기를 온라인에 업로드 하는 경우 학생들에 따라 완전히 새롭게 창작할 수도 있고 어떤 학생은 1차 창작을 그대로 카피하여 올릴 수도 있다. 그러나 대다수는 이 과정을 힘들고 어렵게 생각하지 않는다. 그런데 위의 5명의 학생에게는 창작 동화와 플랫폼을 연결하는 과정에서 혼란스러움, 압박감, 걱정, 피로감 등이 동반 된다. 이 또한 창작동화의 웹 문서화와 플랫폼 업로드화에 대한 부정적 요소로 작용한다. 이러한 심리적 부담감 또한 거부감이나 두려움과 마찬가지로 미래 플랫폼의 사용 의도에 부정적 영향을 미친 것이라 할 수 있다.

학생들이 창작 동화를 플랫폼에 올리는 활동에 대해 좋아하고 흥미로워하면서도 다른 한편으로는 플랫폼의 지속적 사용에 대해 좋은 점수를 주지 않은 그 이유가 한 측면에서는 밝혀졌다. 그것은 자신의 글을 플랫폼을 통하여 익명의 독자와 공유하는 것에 대해 느끼는 심리적 부담감 때문이라 할 수 있다. 즉 플랫폼을 통한 익명의 독자와 자신의 글을 공유하는 것에 대한 심리적 거부감, 부정적 댓글에 대한 두려움, 완벽주의적 강박 등이 플랫폼의 미래 사용 의도에 부정적 영향을 미친 것이라는 추론을 할 수 있다. 이러한 심리적 부담감을 완화하기 위해서는 많은 세심한 노력을 기울여야겠지만 무엇보다 안전하고 지지적인 환경을 조성하는 것이 중요하다. 그리고 긍정적인 피드백을 제공하며 플랫폼을 매개로 한 창작 활동이 가지는 가치에 대해 충분히 인식하도록 하는 것이 도움이 된다. 또한 강의자는 격려와 지지를 통해 학생이 자신감을 갖고 창작물을 플랫폼에 공유하도록 도와야 한다. 이와 같은 지지적 환경 조성, 긍정적 피드백 제공, 창작활동에 대한 긍정적 인식 제고, 플랫폼의 활용 가치 교육 등의 내용이 창작동화와 플랫폼의 연결 혹은 융합 교육의 교실

에 수용된다면 창작 동화 교육에 새로운 혁신을 불어올 것이라 본다.

## 6. 맺음말

현대는 아날로그시대에서 디지털시대로 넘어가는 이행기이다. 시대의 이행은 무엇보다 세계관의 변화를 의미하며 그에 따른 삶의 방식의 변화를 포함한다. 아날로그시대에서 디지털시대로의 이행은 직선적 역사관에서 원환적 신화적 세계관으로의 이행을 의미하며 삶의 방식은 선형적 기호의 표현에서 이미지적이고 디지털적인 표현으로 나타난다. 교육은 이러한 시대의 변화를 온전히 반영하고 미래의 시대를 살아갈 청년들을 준비시키는 것이다. 본 연구는 그러한 세계관의 대전환을 염두에 두고, 아날로그 창작 동화를 디지털 웹으로 문서화하여 플랫폼에 업로드를 하는 아날로그의 디지털 전환교육이 학생들에게 어떻게 수용되고 어떠한 정서적 만족감을 주는지 알아보고자 했다. 그리고 수용도와 만족도가 미래의 디지털 도구의 사용에 대해 학생들은 어떻게 반응하는지도 확인하고자 했다. 연구 결과를 요약해서 제시하면 다음과 같다.

첫째 ‘유용도’의 면에서 학생들은 웹소설 플랫폼의 사용을 높게 평가(4.0/5)하는 것으로 나타났다. 학생들은 자신의 아날로그 창작 동화를 플랫폼 공간에서 웹으로 문서화하는 2차 창작을 경험하였는데 그때 플랫폼과 웹이 제공하는 도구적 유용성에 대해 높은 점수를 주었다. 댓글로 실현되는 독자와의 ‘양방향적 소통’, 디지털 웹의 공간에서 자유롭게 쓰고 지우기가 이루어지는 ‘가역적인 이야기의 표현’, 웹과 플랫폼을 효과적으로 사용하고 이해하는 능력으로서 ‘디지털 문해(digital literacy)’ 등등의 면에서 창작 동화와 웹 및 플랫폼의 연결 활동을 학생들은 매우 높게 평가하였다.

둘째 ‘만족도’의 면에서도 학생들은 플랫폼의 심리적 충족감(3.9/5)을 높게 나타냈다. ‘창작 동화를 플랫폼에 올리는 것이 즐겁습니까?’, ‘창작 동화를 플랫폼에 올리는 것이 흥미롭습니까?’의 질문에 대해 5점 만점에 3.9점으로 ‘그렇다’의 대답을 하였다. ‘즐겁다’는 것은 긍정적 경험이나 활동에서 느끼는 기쁨과 만족감이다. 학생들이 창작동화를 플랫폼에 올리는 과정에서 행복, 재미, 즐거움의 감정을 느꼈다는 것이다. 학생들이 플랫폼의 기능으로부

터 정서적 충만함을 경험한 것이다. 한편 ‘흥미롭다’는 것은 호기심이나 관심을 자극하는 경험이다. 플랫폼의 기능이 새로운 아이디어를 제공하거나 흥미로운 요소를 포함하고 있어 학생들이 그로부터 새로운 지식에 대한 관심과 자극을 받았다는 것을 의미한다. 학생들은 이야기를 웹으로 문서화하고 그것을 플랫폼에 올리는 과정에서 이처럼 심리적인 기쁨과 새로움의 흥미를 맛보았던 것이다. 즉 심리적인 ‘재미’, ‘좋음’, ‘즐거움’과 ‘흥미’의 면에서 창작 동화와 웹 및 플랫폼의 연결 활동을 학생들은 매우 높게 평가하였다.

셋째 ‘유용도’와 앞으로의 ‘사용의도’의 관계, 그리고 ‘만족도’와 앞으로의 ‘사용의도’의 관계를 살핀 결과 ‘유용도’와 ‘사용의도’ 사이의 관계는 유의미하였다. 그러나 ‘만족도’와 ‘사용의도’ 사이의 관계는 유의도가 낮았다. 학생들은 플랫폼의 유용도를 인식하는 것을 원인으로 하여 미래에도 결과적으로 플랫폼을 계속 사용하겠다는 의지를 나타냈다. 그러나 플랫폼 사용에 따른 만족도를 원인으로 하여 미래에도 결과적으로 플랫폼을 계속 사용하겠다는 의지는 약한 것으로 나타났다. 동화 창작 활동과 관련하여 플랫폼이 유용하니까 계속 사용하겠지만 만족스럽다고 해서 계속 사용할 의도는 없다는 MZ세대의 까다로운 속내를 확인할 수 있었다.

마지막으로 창작 동화의 플랫폼 게시 활동에서 플랫폼과 웹의 장점을 계속 수용하기 위해서는 학생들이 플랫폼과 웹에 대해 갖는 심리적 부담감을 완화할 필요가 있다는 것이 확인되었다. 부담감은 ‘자기 글 공개에 대한 거부감’, ‘부정적 댓글에 대한 두려움’, ‘공개되는 만큼 완벽해야 한다는 부담감’ 등이다. 이들 저항감은 모두 심리적인 요소이다. 그러므로 창작동화 교육에서 플랫폼과 웹의 지속적 사용을 위해서는 이들 심리적 부담의 요인들을 완화시켜야 한다는 새로운 과제가 제기되었다. 그러면 어떻게 학생들의 심리적 저항을 완화시킬 것인가에 답해야 한다. 그러나 이 문제에 대한 답은 새롭게 논의할 주제이므로 후속의 연구 과제로 남겨두고자 한다.

## 참고문헌

- Ahn, S. W (2017). A study on the change of platform and narrative by the charging of web novel. *The Journal of*

*Literary Creative Writing*, 3, 9-33.

[안상원. (2017). 웹소설 유료화에 따른 플랫폼과 서사의 변화 양상 연구, *한국문예창작*, 3, 9-33.]

Ahn, S. W. (2018a). A study on characteristics of regression motifs in Korean web novels. *Korean Literary Theory and Criticism*, 22(3), 279-307.

[안상원. (2018a). 한국 웹소설의 회귀 모티프 연구. *한국문학이론과비평*, 22(3), 279-307.]

Ahn, S. W. (2018b). A study on the master plot of Korean genre novels - Dimensional movements as a variation of the adventure narratives -. *The Korean Language and Literature*, (184), 163-186.

[안상원. (2018b). 한국 장르소설의 마스터플롯 연구-모험서사의 변이로 본 ‘차원이동’ 연구-. *국어국문학*, (184), 163-186.]

Choi, B. E. (2017). A study on the narrative form of Korean web novels. *Journal of Populra Narrative*, 23(1), 66-97.

[최배은. (2017). 한국 웹소설의 서술형식 연구. *대중서사연구*, 23(1), 66-97.]

Davis, F. D. (1993). User acceptance of information technology: System characteristics, user perceptions, and behavioral impacts. *International Journal of Man-Machine Studies*, 38(3), 475-487.

Dillon, A. (2001). User acceptance of information technology. In W. Karwowski (Ed.), *Encyclopaedia of human factors and ergonomics*. London.

Donkor, F. (2011). Assessment of learner acceptance and satisfaction with video-based instructional materials for teaching practical skills at a distance. *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 12(5), 74-92.

Dundes, A. (1980). *The morphology of North American Indian folktales paperback*. Helsinki.

Gersie, A. (2002). Some thoughts about the development of therapeutic storymaking. *The Prompt (The magazine of the British Association of Dramatherapists)*, Winter 2002/03, 6-7.

Greimas, A. J. (1966). *Sémantique structurale: Recherche de méthode*. Larousse.

Ha, C. S. (2020). Proposal of measures for successful serialization through analyses of web novel subscription behaviors. *The Journal of Humanities and Social Science*, 11(5), 329-342.

[하철승. (2020). 웹소설 구독 형태 분석을 통한 성공적 연계 방안 제언. *인문사회*21, 11(5), 329-342.]

Ha, C. S. (2021). Analysis of web novel platform indicators -Focusing on Munpia. *The Journal of Humanities and Social Science*, 12(3), 1019-1031.

[하철승. (2021). 웹소설 플랫폼 지표분석을 통한 흥행작품 특징 연구-문피아를 중심으로, *인문사회*21, 12(3), 1019-1031.]

Hamid, Razak, Bakar, & Abdullah (2016). The effects of perceived

- usefulness and perceived ease of use on continuance intention to use e-government. *Procedia Economics and Finance*, 35, 644-649.
- Han, H. W., & Kim, J. N. (2015). A study on multimodality of Korean web novel. *Journal of Popular Narrative*, 21(1), 263-293.
- [한혜원, 김유나. (2015). 한국 웹소설의 멀티모드성 연구. *대중서사연구*, 21(1), 263-293.]
- Kim, J. H. (2019). A study on the genre related concepts of web-novel. *Contemporary Fiction Studies*, (74), 107-137.
- [김준현. (2019). 웹소설 장에서 사용되는 장르 연관 개념 연구. *현대소설연구*, (74), 107-137.]
- Kim, K. A. (2015). A study on the structure and ideology on the romance web fiction. *Modern Literary Theory Studies*, (62), 63-94.
- [김경애. (2015). 로맨스 웹소설의 구조와 이념 연구. *현대문학 이론연구*, (62), 63-94.]
- Kim, Y. N. (2019). The aesthetic sense of web novel and aspect of mixing genre. *Journal of Korean Literary Criticism*, (64), 37-56.
- [김예니. (2019). 웹소설의 미감과 장르교섭 양상. *한국문예비평연구*, (64), 37-56.]
- Ko, M. J. (2019). Platform growth and possibility of Korea web novels. *Electronic Publishing Research*, 13(1), 32-41.
- [고민정. (2019). 한국 웹소설의 플랫폼 성장과 가능성. *전자출판연구*, 13(1), 32-41.]
- Lahad, M. (1992). Story-making as an assessment method for coping with stress: Six-piece story-making and BASIC Ph. In S. Jennings (Ed.), *Drama-therapy: Theory and practice* (Vol. 2, pp. 150-163). Routledge.
- Lee, H. J. (2023). Response of Chinese web novel platforms to the advancement of free platforms: Focusing on Tencent Yuewen group. *The Journal of Study on Language and Culture of Korea and China*, (67), 461-485.
- [이화진. (2023). 무료플랫폼 약진에 따른 중국 웹소설 플랫폼의 대응, *한중언어문화연구*, *한중언어문화연구*, (67), 461-485.]
- Lee, H. J., Park, S. H., Lee, Y. N., Han, S. H., & Kim, B. R. (2023). Comparative analysis of web novel platforms in Korea and China through text mining. *Humanities and Social Sciences Research*, 31(1), 314-343.
- [이희진, 박소현, 이유나, 한수희, 김바로. (2023). 텍스트 마이닝을 통한 한중 웹소설 플랫폼 비교 분석. *인문사회과학연구*, 31(1), 314-343.]
- Lee, H. Y., & Mun, J. H. (2024). Web novel education and academics in response to the industrialization of web novels. *Emunyeongu*, 121, 511-535.
- [이희영, 문정현. (2024). 웹소설 산업화에 대응하는 웹소설 교육과 학문. *어문연구*, 121, 511-535.]
- Linds, W., Jhunjhunwala, T., Nadarajah, L., Starnino, A., & Vettrano, E. (2021). Unlocking creativity: 6-Part story method as an imaginative pedagogical tool. *Learning Landscapes*, 14(1), 203-218.
- Luty, M. (2005). *European folklore* (H. Kim, Trans.). Borim. (Original work published 1982)
- [뤼티 막스. (2005). *유럽의 민담* (김홍기, 역). 보림. (원서출판 1982)]
- Nam, Y. M. (2019). A study on web novels from Korea and Japan: Based on platforms of web novels. *The Korean Journal of Japanology*, (118), 107-126.
- [남유민. (2019). 한일 웹소설에 관한 일고찰-웹소설 플랫폼을 중심으로. *일본학보*, (118), 107-126.]
- Propp, V. I. (1968). *Morphology of the folktale* (L. A. Wagner, Trans., 2nd revised ed.). University of Texas Press.
- Rho, H. J. (2018). A study on the genre aspects of Korean web novels. *The Comparative Study of Word Literature*, (64), 409-428.
- [노희준. (2018). 플랫폼 기반 웹 소설의 장르성 연구. *세계문학비교연구*, (64), 409-428.]
- Ricoeur, P. (2004). *Time and stories* (H. Kim, Trans.). Literature and Intellect. (Original work published 1984)
- [리코르 폴. (2004). *시간과 이야기* (김한식, 역). 문학과지성사. (원서출판 1984)]
- Sheen, D. (2019). *The state of the expert: From technical mastery to reflective practitioner* (E. Bae, Trans.). Piwaime. (Original work published 1983)
- [신 도날드. (2019). *전문가의 조건 기술적 숙련가에서 성찰적 실천가로* (배을규, 역). 피와이메이트. (원서출판 1983)]
- Turner, M., Kitchenham, B., Brereton, P., Charters, S., & Budgen, D. (2010). Does the technology acceptance model predict actual use? A systematic literature review. *Information and Software Technology*, 52(5), 463-469.
- Woo, J. H., & Joo, C. M. (2017). The effects of attributes of web novel content on users' flow, satisfaction, and continued usage intention. *The Journal of the Korea Contents Association*, 17(11), 609-620.
- [우정화, 주정민. (2017). 웹소설 이용자 속성이 몰입(Flow)과 만족도, 그리고 지속적 이용의도에 미치는 효과. *한국콘텐츠학회논문지*, 17(11), 609-620.]
- Yu, I. H. (2020). The formal innovation and social reflection of Korean web fiction fantasy—Centered on 'book traveler' genre. *Journal of Popular Narrative*, 26(1), 77-102.
- [유인혁. (2020). 한국 웹소설 판타지의 형식적 갱신과 사회적 성찰-책방인물을 중심으로. *대중서사연구*, 26(1), 77-102.]

## 부록 1. 웹소설 플랫폼 사용에 대한 설문 문항

### 지각된 유용성

1. 웹 소설 플랫폼[조아라]는 동화 창작 글쓰기의 실제 능력을 향상시켰습니다.
2. 웹 소설 플랫폼[조아라]는 동화 창작 작업을 하는 데 있어서 효율성을 높여주었습니다.
3. 웹 소설 플랫폼[조아라]는 동화 창작 기술을 습득하는 데 유용하다고 생각합니다.
4. 웹 소설 플랫폼[조아라]을 사용하면서 동화 창작에 능숙해질 수 있습니다.
5. 창작 동화를 웹 소설 플랫폼[조아라]에 올리는 것을 통해 배운 내용에 대해 만족합니다.

### 향후 활용의도

1. 웹 소설 플랫폼[조아라]을 동화 창작에 정기적으로 사용할 계획입니다.
2. 웹 소설 플랫폼[조아라]을 다른 창의적 글쓰기에도 사용할 계획입니다.

### 사용 만족도

1. 웹 소설 플랫폼[조아라]에 저의 창작 동화를 올리는 것이 즐겁다고 생각합니다.
2. 웹 소설 플랫폼[조아라]에 저의 창작 동화를 올리는 것이 흥미롭다 표현하고 싶습니다.

## Students' Acceptance of and Satisfaction with Education on Creative Children's Stories Using a Web Novel Platform

Kim, Ki-Ho<sup>1</sup>, Ahn, Ui-Jin<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Professor, Yeungnam University

<sup>2</sup>Professor, Yeungnam University

### Abstract

This study aims to investigate how transformation education from analog to digital, which documents creative children's stories in analog formats into digital web and uploads them on a platform, is accepted by students and satisfies them emotionally. The study also sets out to examine how their acceptance and satisfaction react to the use of digital tools in the future. The findings are summarized as follows: first, students gave a high rating to the use value(4/5) of a web novel platform in the aspect of "utility"; second, they showed a high level of psychological satisfaction(3.9/5) with a web novel platform in the aspect of "satisfaction"; third, the study examined relations between "utility" and "intention for future use" and between "satisfaction" and "intention for future use" and found significant relations between "utility" and "intention for use" and no significant relations between "satisfaction" and "intention for use." Students recognized the utility of a platform, thus showing their willingness to keep using a platform in the future. However, they had no willingness to keep using a platform in the future for their satisfaction with using one; and finally, there was a need to mitigate students' psychological resistance to a platform and web so that they would continue to accept the advantages of a platform and web in the activity of uploading their creative children's stories on a platform. Resistance includes "rejection to making public their stories," "fear for negative comments," and "burden with writing perfect stories to make public them." All of such resistance is psychological, which raises a new fact that these psychological resistance factors should be alleviated for the continuous use of a platform and web in education on creative children's stories.

**Key Words:** children's story, platform, web, utility, satisfaction, intention for use, 6 PSM