

# 뉴미디어 시대의 판단력 ‘도야’에 관한 고찰\*

손 승 남  
(순천대학교 교수)

## 《요약》

본 연구는 뉴미디어 사회의 근본적 교육문제를 인간 주체의 내적 역량의 강화에 두고, ‘뉴미디어의 변증법’이라는 기획 하에 뉴미디어의 교육적 가능성과 한계를 진단한 후 ‘판단력’ 도야의 가능성과 방법을 탐색하는데 그 목적이 있다. 미디어의 다양한 결합으로 탄생한 뉴미디어 시대는 하이퍼미디어, 멀티미디어, 가상공간을 그 특성으로 한다. 뉴미디어는 교육부문에서도 정보화·세계화라는 기치하에 정보혁명을 가져왔으나 신기술의 오용과 남용으로 인한 폐해와 위험성에 휩싸이게 되었다. 이러한 현실에서 실용주의적 관점에서 정보활용능력을 지속적으로 강화해 나가면서 동시에 뉴미디어 사용자의 주체적 역량을 강화하는 문제는 미래교육의 핵심적 과제가 되었다. 본 연구에서는 정보와 지식을 구별할 수 있는 인지적 판단능력, 현실세계는 물론 사이버세계 내에서 행위의 옳고 그름을 분별할 수 있는 ‘반성적 판단력’의 관점에서 뉴미디어 시대의 상황에 절실한 판단력 ‘도야’의 문제를 고찰하고 있다.

주제어 : 뉴미디어, 판단력, 판단력 도야, 반성적 판단력, 정보, 지식, 도야

## I. 문제제기

21세기의 교육학적 과제는 과연 어디에서 찾을 수 있을까? 논자에 따라서 과제의 성격이 달리 규정될 수 있을 것이나, 연구자가 보기에 이에 대한 설득력 있는 제안 중의 하나는 Klafki(1995; 2002)가 제시한 바 있는 ‘시대적 핵심문제’라는 개념이다. 그가 제시한 시의적절한 도야론의 논지는 전쟁과 평화, 환경과 생태계, 평등과 불평등, 정보화, 위기와 안전의 문제 등 인간의 삶과 밀접하게 관련되어 있는 정치, 경제, 사회, 문화적 문제들을 교육과 교육학에서 수용하여 자라나는 세대로 하여금 적극적으로 인식하게 하고, 이러한 문제들에 대한 대안을 찾게 하자는 것이다. 위기사회(Beck, 1986)에서 살아가야 하는 아동과 청소년들에게

\* 이 논문은 2003년도 한국학술진흥재단의 지원에 의하여 연구되었음(KRF-2003-041-B00417).

위기에 대한 민감성을 일깨우고, 나름대로 대안을 마련하도록 준비하는 것은 21세기 교육학의 중요한 과제라고 할 수 있다.

이러한 사유의 연장선상에서 본고에서 고찰하고자 하는 시대적 핵심문제는 바로 ‘뉴미디어와 판단력’의 문제이다. 왜냐하면 이 문제야말로 전지구적, 범사회적 문제로서 뉴미디어는 사회의 성격은 물론 개인의 생활양식에도 근본적인 변화를 주고 있기 때문이다. 여기서 특히 주목하고자 하는 것은 정보화와 뉴미디어에 대한 교육과 교육학의 대응방식이다. 1995년 문민정부의 세계화, 정보화로의 교육개혁이 추진된 이후 교육의 현장에서도 컴퓨터, 인터넷, 정보통신 혁명을 부르짖어 왔다. 그 결과 모든 학교와 대학이 초고속 정보·통신기술로 무장되고, 인터넷 접속률이 세계 수위를 달리고, 모든 학교가 인터넷으로 연결되는 쾌거를 이루어 냈다.

하지만 사물에는 반드시 빛과 그림자가 있다는 사실은 고대 이래 ‘변증법(Dialektik)’이 우리에게 준 고귀한 가르침 중의 하나이다. 뉴미디어 사회로 전환되면서 정보기술이 인간의 노동을 대신하게 되고, 인간은 더 많은 여가를 누리게 되었다. 하지만 그 여가는 따지고 보면 기계에게 인간이 일자리를 내 준 대가에 불과하다. 또 뉴미디어가 나온 정보화 시대에는 정보의 소유 여하에 따라 개인간 혹은 집단 간에 차이가 생기게 된다. 정보화는 필연적으로 ‘정보격차(digital divide)’의 문제를 야기시키고 있다. 한걸음 나아가 정보화 시대는 정보가 힘이고 권력이 되는 시대를 의미한다. 이 사실은 정보를 통한 정보민주주의 실현이라는 관점에서는 환영할 만한 일이나 자칫 잘못하면 정보의 남용과 오용으로 정보독재가 나올 수도 있음을 시사하고 있다.

교육과 교육학으로 시야를 좁혀서 볼 때 교육정보화가 가져다주는 교육 및 연구의 경쟁력과 효율성 강화의 긍정적 효과를 인정하면서도 우려가 되는 점은 바로 교육의 공학화가 과연 교육의 인간화에도 기여할 수 있는지에 관한 의문이다. 교육정보화의 이면에서 볼 수 있는 컴퓨터와 인터넷 중독증, 사이버 범죄, 음란정보 유통, 사이버 공간상의 비교양적, 비윤리적, 무책임적 언어와 행위들과 같은 정보사회의 문제들(전석호, 2004)은 인간교육을 소홀히 한 정보혁명에 대한 경험적 반증으로 볼 수 있다. 아무리 사회가 정보화, 뉴미디어, 초정보화 시대로 치닫는다 해도 교육에서 근본적으로 남는 문제는 기계, 문명, 컴퓨터, 인터넷, 통신기술이 아니라 인간, 곧 주체의 문제이다. 인간이 중심이 되지 않는, 다시 말해서 인간의 주체적 역량이 강화되지 않는, 정보화의 결과는 인간성의 상실을 부추길 뿐이요, 결국 인류의 미래를 암울하게 할 뿐이다. 이는 마치 중세 이후 근대에 ‘계몽’의 원동력으로 작용한 과학과 기술이 인류에게 무한한 진보와 발전을 가져다 주었으나 그 폐해로 도구적 이성의 반인륜성과 역사상 유례 없는 생태위기를 자초한 일에 비견되는 역설과 아이러니라고 할 수 있다.

여전히 정보화 혁명의 신상에 서 있기는 하지만 그릇된 계몽의 극한 상황인 나치기(Nazi-Zeit)를 경험한 비판철학자 Horkheimer & Adorno(1969)가 ‘계몽의 변증법(Dialektik der Aufklärung)’에서 보여준 비판적 사고야말로 뉴미디어 시대에도 계속 이어나가야 할 소중한 유산이라고 여겨진다. 변화된 시대에서의 새로운 변증법의 기획과 구상은 비판철학의 창조적 계승이라는 차원에서 ‘뉴미디어의 변증법’이라고 명명해도 무방할 것이다. 그 작업의 중심은 인간의 교육과 관련지어 정보화, 뉴미디어 시대의 공과를 비판적으로 사유하고, 새로운 대안을 모색하는 일이 될 것이다.

## II. 뉴미디어의 교육학적 가능성과 그 한계

뉴미디어를 근간으로 하는 정보화 시대에 ‘교육복지국가(Edu-topia)’의 신념을 유포한다고 해서 뉴미디어 개념 자체를 무비판적으로 수용해서는 곤란하다. 뉴미디어의 교육학적 가능성과 가치를 검토함과 동시에 그것의 한계와 가능한 위험성들을 비판적으로 고찰할 필요가 있다. 비판이론가들이 근대 ‘계몽(Aufklärung)’의 정신 자체를 과감히 비판의 시현대에 올려 놓았던 것과 같이 인류의 무한한 진보가능성을 새롭게 열어주고 있는 뉴미디어에 대해서도 날카로운 비판의 잣대를 들이대어 그 공과를 따져보아야 한다. 이러한 변증법적 고찰 속에서 뉴미디어의 거울에 비춰진 인간존재의 실체가 드러날 것이다.

### 1. 뉴미디어의 교육학적 가치와 가능성

뉴미디어의 특징은 다양한 미디어들의 결합에서 찾을 수 있다. 더 정확히 말하면 뉴미디어의 대표적 상징인 컴퓨터와 인터넷을 중심으로 기존의 미디어들이 통합되는 것이다. 이른바 멀티미디어 개념에는 미디어 공학적 발달과 미디어교육학적 적용과 관련된 의미들이 숨어있다(한정선, 2000). 멀티미디어는 한편으로 하나의 하드웨어에 다양한 매체들을 종합적으로 표현할 때 부를 수 있는 이름이다. 다른 한편으로 비선형적인 특징을 지니는 특정한 텍스트 구조를 지칭하기도 한다. 이 때 다양한 텍스트들(노드)은 연결고리(링크)를 통하여 밀접한 관련을 맺게 된다. 다양한 텍스트들이 다양한 매체들과 연관을 맺고 있을 때 하나의 하이퍼미디어가 형성되며, 이것이 바로 멀티미디어의 본질적 특징을 나타내게 된다. 문자, 언어, 그림, 비디오, 동영상 등 다양한 매체들이 정보망을 구성하게 되고, 이를 중심으로 하드웨어 상에서 정보가 저장, 전달, 재생되는 상호작용적 통신체제가 바로 멀티미디어이다(Meschenmoser, 2002).

정보화의 진전과 함께 뉴미디어 가운데서도 인터넷은 정보전달에서 독보적인 위치를 점해

가고 있다. 인터넷을 통하여 국가의 장벽을 넘어 정보가 교환되고, 전자 우편을 보낼 수가 있고, 토론방을 통하여 미지의 사람들과 토론을 전개할 수 있게 되었다. 인터넷상의 자료은행과 지식체계는 소위 World Wide Web에 집약적으로 표출된다. 이로 인해 정보의 문자, 그래픽, 음성적 표현이 가능하게 되었고, 세계의 어느 곳에서도 정보에의 접근이 가능한 시대가 되었다. 인터넷의 활용은 이제 초국가적이며, 정보 초고속도로는 전지구적 네트워크로의 진입을 가능하게 해 준다(Faulstich, 2004). 세계가 하나의 그물망을 이루면서 새롭게 교육적인 의미를 지니게 되는 영역은 바로 ‘사이버공간’ 혹은 ‘가상공간’이다. 컴퓨터의 도움으로 복잡한 현실세계를 컴퓨터 영상에 담을 수가 있게 되었고, 역사적 상황을 재현할 뿐만 아니라 가상공간에서 창조된 미적 공간은 이전에 경험하지 못했던 새로운 경험을 주고 있다(Moser, 2000).

이러한 뉴미디어의 발달은 밀접한 교육학적 연관성을 가지며, 몇 가지 점에서 교육학적 접목가능성을 찾을 수 있다(Aufnanger, 2001, p. 110). 첫째, 하이퍼미디어를 교육적으로 적용하는 것이다. 이미 여러 방면에서 상용화되고 있는 것과 같이 교육용 소프트웨어, 시뮬레이션, 지식체계, 전문가체계를 CD-ROM에서 활용하는 방법이다. 무엇보다도 사용이 간편하고, 비용이 적게 들며, 교육적 의도를 충분히 반영할 수 있다는 장점이 있다. 둘째, 멀티미디어를 자체 개발하는 방법이다. 하이퍼미디어나 웹디자인과 같은 분야는 미래전망이 밝으며, 여기서는 미디어를 능동적으로 조작할 수도 있고, 창조적으로 활용할 수 있는 장점이 있다. 교육적 맥락에서도 가르치는 교수자나 배우는 학습자 모두에게 커다란 역할을 기대해 볼 수 있다. 인쇄매체 의존도를 벗어나 수업을 다양하게 전개할 수 있는 가능성이 생기게 된다. 셋째, 가장 중요한 영역은 ‘역동적 거대 백과사전(Nolda, 2002: 178)’으로서 인터넷 체계를 들 수 있다. 앞서 언급한 World Wide Web이나 뉴스그룹, 이 메일 프로젝트 등은 많은 영역에서 이제 명실공히 ‘보편적 사전(universales Lexikon)’의 기능을 수행하고 있다. 정보산출, 데이터 교환, 의사소통, 토론방 등도 네트워크를 중심으로 살아가는 N세대에게는 삶의 일부가 된지 오래다. 인터넷은 과거에 학교 혹은 교사에 독점된 지식을 사용자에게 활짝 개방함으로써 언제, 어디서나 학습이 가능한 평생학습사회의 출현을 가능케 하고 있다.

이처럼 뉴미디어의 특성은 크게 멀티미디어, 하이퍼텍스트, 가상현실에서 찾아볼 수 있다. 책과 텍스트로 대표되는 시대의 교육에 비해 인터넷으로 대표되는 뉴미디어 시대에는 이러한 특성들로 인해 자기조절적 학습과 메타지식(Metawissen)이 촉진되고, 교수에서 학습으로의 전환이 가능해지며, 교수자를 학습원조자나 동반자로서 인식하게 되고, 링크를 통한 다양한 정보(문자, 그림, 음성, 상징, 동영상, 그래픽 등)의 비계열적 조합을 가능하게 된다(Marotzki, Meister, & Sander, 2000, p. 12).

멀티미디어를 포함한 뉴미디어는 자유공간을 창출할 뿐만 아니라 자기조절능력을 배양시켜 줄 수 있다(Marotzki, 2002; Schachtner, 2002). 멀티미디어 학습환경이 구축되면 학생들은

개인의 학습조건과 학습전략에 맞는 학습을 할 수 있다. 즉 학습과정의 개별화가 실현되는 것이다. 이 때 멀티미디어에 사용되는 삽화, 그림, 그래픽, 동영상은 텍스트를 이해하는데 도움을 줄 수 있다. 단순한 인쇄매체에 의존하는 것에 비해 인간의 모든 감각을 자극하는 멀티미디어 학습은 학습자의 흥미와 동기유발에 많은 도움을 줄 수 있다. 미디어의 단순한 조합이 학습의 효과성을 필연적으로 가져오는 것은 아니므로 멀티미디어를 사용하는 대상, 시간, 공간 등을 면밀히 검토해야 할 것이다.

하이퍼텍스트는 지시와 참조를 사용하여 확산적 사고를 가능케 해 준다. 기존의 텍스트 구조가 순차적이며 폐쇄적인데 반해 하이퍼 텍스트는 비선형적이며 개방적이다. 이 용어를 처음으로 구안한 Nelson은 하이퍼 텍스트야말로 인간의 사고에 보다 적합한 방식으로 특정한 주제에 대한 지식을 표현할 수 있다고 보았다(Huber et al., 2004). 계열성을 중시하는 전통적 지식습득 방식에 비해 비선형성의 특징을 갖는 하이퍼 텍스트의 등장으로 인해 엄청난 규모의 데이터에 접근이 가능해졌고, 짧은 시간에 원하는 자료를 탐색할 수 있는 길이 열렸다. 인쇄텍스트에 비해 하이퍼텍스트에서는 저자가 분명하지도 않고 고정되어 있지도 않다(목영해, 2001, p. 47). 사용자의 독해 때마다 그 내용이 재구성되므로 저자와 독자간의 경계가 허물어진다. 상식적 의미에서 저자와 독자의 구분이 사라짐으로써 텍스트와 지식에 대한 새로운 접근이 가능해진다. 또 하이퍼 텍스트는 일시적이며, 온라인 상에만 존재한다. 이 점은 자유로운 네트워킹과 접속을 보장해 주지만 예측불가능성과 방향선택을 어렵게 만드는 원인이 되기도 한다.

지식을 학습자 스스로가 구성한다는 구성주의 입장에 따르면 학습은 학습자가 세계와 사물을 직접 경험하는 것이 가장 효과적이다. 하지만 시간적, 물리적 제약으로 인해 학습자 개인의 직접경험은 오늘날 학교상황에 실현이 불가능하다. 이 때 사이버공간은 가상의 공간을 통하여 현실세계를 학습자로 하여금 간접적으로 체험할 수 있게 해 준다. 현실적으로 경험이 어려운 다양한 경험세계로의 수업과 교육이 가능하게 된 것이다. 비단 교수론적 관점만이 아니라 가상공간에서 생기는 상호작용의 결과, 즉 사이버공동체의 사회적 관점도 교육학적으로 진지하게 고려될 가치가 있다. 사이버공동체 ‘Well’의 사례가 보여주는 바와 같이 사이버공동체는 실제 사회의 공동체와 마찬가지로 정서적, 지적, 창의적 요구를 분출할 수 있는 새로운 가능성을 열어 준다(Rheingold, 1999, p. 273). 더 나아가 인터넷 시대에는 가상공간의 덕택으로 초문화적 대화가 가능하게 되므로 교수와 학습이 점차적으로 범지구적(global)으로 확대된다. 공간적으로, 지리적으로 서로 간에 멀리 떨어진, 전혀 다른 세계에 살고 있는 학생들이 인터넷의 가상공간에서는 하나의 공동체적 세계에 살면서 공통의 관심사를 협력적으로 대화할 수 있게 된다(Sandbothe, 2001, p. 220). 요컨대 가상공간을 실제적 공동체의 모방, 허구적 반-세계(Gegenwelten), 아니면 책임감과 무관하게 형성될 수 있는 공동체의 실험형태로 보든지 간에 이러한 속성을 두루 포괄하는 특정 형태로서의 가상세계는 분

명 학습과 자기도야의 가능성을 잘 보여준다. 현실세계와는 전혀 다른 세계에서 인간들 사이에 분명 의사소통과 상호작용이 전개되고 있다는 점을 교육학에서는 깊이 주목할 필요가 있다.

## 2. 뉴미디어의 위험성과 교육적 한계

뉴미디어로 특징지워지는 정보공학은 교육에 줄 수 있는 나름의 가치와 무한한 가능성을 지니고 있지만 동시에 그 한계와 가능한 위험성도 내포하고 있다. 뉴미디어의 교육적 논의에서 뉴미디어의 실용적 관점보다 더 중요한 교육철학적 연구과제는 뉴미디어의 한계와 가능한 위험성들을 비판적으로 통찰하는 작업이다.

독일의 철학자 Marquard(1987)는 현대의 사회분석을 통해 오늘날 개인이 어떠한 사회적 상황에 처해 있는가를 잘 보여주고 있다. 뉴미디어로 속도가 한층 빨라진 현대적 상황을 그는 심지어 ‘초고속의 세계이방성(tachogene Weltfremdheit)’이란 표현을 쓰고 있다. 그것은 현대사회에서 세계가 급격하게 변화되고 있음을 단적으로 나타낸다. 마치 달리는 자전거에 부착된 속도계의 초침이 인간 눈에 포착되지 않고 질주하듯 그렇게 빨리 세상이 변화하고 있다는 것이다. 빠르게 변화되는 세계에 더 이상 적응도 못한 채 세계에 대하여 인간 개개인은 날로 낮설음, 일종의 소외감(Fremdheit)을 느끼며 살아가게 된다. 이와 같은 ‘세계이방성’의 특징으로 Marquard(1987, p. 82)는 “가속화된 경험의 퇴화, 남의 이야기를 듣고 말하는 경력의 증대, 학교의 팽창, 가상적인 것의 급증과 공상에 대한 준비성의 증가” 등을 들고 있다.

뉴미디어 시대에는 과도한 정보로 인해 인간의 삶의 방향설정능력과 결정 및 판단능력이 저하될 수 있다. 정보는 하루가 다르게 생겨나고 빨리 퇴화한다. 최근 MIT의 한 연구에 의하면, 현재 18~24개월 단위로 두 배씩 증가하고 있는 인간의 지식이 2010년에는 2~3주 단위로 두 배로 증가할 것이라고 예측한다(이지현·유정수·손승남, 1999). 이러한 맥락에서 Virilio(1986)가 묘사하고 있는 ‘사라짐의 미학’은 미디어 시대의 지식의 운명을 은유적으로 보여준다. 뉴미디어는 이전의 시대와는 견줄 수 없을 정도로 지식의 폭발현상을 낳고 있다. 하루가 다르게 쏟아져 나오는 과도한 정보는 거의 개개인이 극복할 수 없는 단계로까지 치달고 있다. 여기서 지식과 정보의 구별은 의미를 갖는다(Mittelstrass, 2001). 정보는 도처에 깔려 있으나 그것이 ‘참’지식이 되기 위해서는 개인의 주체적인 선택과 판단을 통해서 가능하기 때문이다. ‘정보의 홍수’ 속에서 주체적 판단능력을 배양하는 과제는 미래교육의 최우선 과제가 되는 것이다.

뉴미디어의 가능한 위험성은 무엇보다도 멀티미디어와 하이퍼미디어로 구성되는 인터넷 가상공간에서 찾을 수 있다. 익명성을 배경으로 가상공간에서 펼쳐지는 정보의 남용과 오용은 갈수록 그 심각성을 더해 가고 있다. 인터넷 사용자는 이름과 주소는 물론 나이, 성, 종

교, 거래은행, 전화번호, 병력 등 개인의 사생활과 관련된 정보를 가상공간에 올리게 된다. 더군다나 해커들에 의해 도용된 신상정보들이 구매되고, 각종 범죄에 사용되기도 한다. 소위 PIN(개인 식별 번호)코드는 은행, 백화점, 서버, 항공사, 도서관 등 생활의 모든 영역에서 상용화되고 있지만 미국에서만 매년 1억에 가까운 인구가 “신분증 도둑”의 위협에 노출되어 있다(Von Hentig, 2002).

비단 의약품에만 예기치 못한 부작용이 따르는 것은 아니다. 인간들의 공동체적 삶을 혼란에 빠뜨리는 비윤리적 행위들이 버젓이 가상공간에서 일어나고 있다. 교육학적으로 볼 때 자라는 아이들이나 청소년을 대상으로 하는 아동포르노, 자살사이트와 같은 유해사이트는 건전한 성장과 정신적 성숙을 심각하게 가로막는 장애요인이 되고 있다. 유니세프(UNICEF)에 따르면 현재 인터넷에서 발견되는 아동포르노 그림들만 1억 5천장 이상이 될 거라는 추산이고, 독일에서만 40,000개 이상의 그림들이 니돌고 있는 것으로 밝혀지고 있다(FAZ, 17. 03. 2001). 독일의 경우 1999년 한해만 급진적 우경화 이념을 유포하기 위한 나찌(Nazi) 관련 사이트가 800개 이상 인터넷에서 적발되었다(von Hentig, 2002). 이처럼 좌경이든 우익이든 그 이념을 막론하고, 인간 삶을 위협하는 각종 테러 조직들은 가상공간의 은밀한 곳에서 인류를 위협하고 있다.

정보보호를 위한 갖가지 제도와 장치가 구안되고 있으나 불법적인 정보 유출과 유통은 끊임없이 사회문제가 되고 있다. 원치 않는 전자 우편, 즉 스팸(SPAM) 메일의 무차별 유포는 정보유통 체계를 둔화, 마비시키는 경우도 있다. 범지구적 네트워크로 촘촘하게 연결된 인터넷 체계에 컴퓨터 바이러스를 퍼뜨리는 일도 예기치 않게 발생한다. 만일 “I love you”라는 메일을 인터넷에 유통시켜, 그것도 메일을 확인하는 순간 컴퓨터에 치명적인 오류를 일으키는 악성 바이러스를 탑재했을 때 발생할 수 있는 손실이라는 것은 이루 헤아릴 수 없을 정도이다. 더 큰 문제는 철저한 보안에도 새로운 바이러스가 해커들에 의해서 지속적으로 생산, 유포되며, 불특정 다수를 겨냥하여 가상공간을 위협하고 있다는 점이다.

인터넷에서 빚어지는 가상세계의 혼란상은 어려서부터 뉴미디어와 함께 자라게 되는 아이들과 청소년들에게 그대로 투영된다(김기태, 2000). 아직 이성이 발달하지도 않았고, 건전한 판단능력, 더구나 도덕적 성숙을 기대하기 힘든 이들에게 인터넷은 자칫하면 커다란 해악으로 다가올 수 있다. 현실세계와 가상세계의 혼돈에서 빚어지는 무차별 총기난사 사건, 범죄라는 죄의식 없이 저지르는 사이버 상의 해킹, 무제한 게임이나 오락에 빠져드는 게임 중독증 혹은 인터넷 중독증, 그로인한 심각한 신체적, 정신적 손상의 문제는 뉴미디어가 가져올 수 있는 가능한 위험성들의 몇 가지 예에 불과하다.

면대면(face-to-face) 관계가 갈수록 사라지면서 아이들은 가상세계의 늪으로 빠져들고 있다. 미디어 연구에 많은 공헌을 한 교육학자인 Baacke(1997, p. 66)는 오늘날 청소년들이 얼마만큼 미디어 세계에 빠져 있는가를 청소년들의 일상을 통해서 잘 보여주고 있다. 그에 따르면

잠자리에서 일어나 하루 일과를 마감하는 순간까지 오늘날 청소년들은 거의 매순간을 (뉴)미디어와 ‘함께’ 보내고 있다는 것이다. 하지만 사이버공간에서는 개인의 욕구를 멀티미디어가 충족시켜 주므로 타인과의 ‘인간적인’ 관계를 놓치기 십상이다. 인간적인 만남의 기회가 줄어들면서 이전의 시대에 자연스럽게 기를 수 있었던 타인에 대한 배려나 협동심의 결여현상도 나타날 수 있다. 타인과의 관계가 사이버공간에서 이루어지기 때문에 자신의 감정만을 표현하기 쉽고 타인의 감정을 이해하는 데에 미숙해질 수도 있다. 요컨대 뉴미디어 시대의 정보통신기술은 학습자 개개인에게 정보추구의 무한성을 보장해 주긴 하지만, 인간교육의 근간이 되는 판단력, 도덕성, 감정, 사회성 등을 길러주는 데는 결정적인 한계를 지니고 있다.

### Ⅲ. 뉴미디어 시대 : 왜, 판단력인가?

정보화 시대에 자칫 뒤떨어지기 쉬운 인간의 판단력 ‘도야’의 길을 모색하는 일은 ‘일반적인’ 정보화의 길을 걸어온 우리 교육과 교육학계에서 시급하고도 절실한 과제가 아닐 수 없다. 이 시대 자라나는 세대의 판단력 고양의 문제는 뉴미디어 시대 교육철학의 시대적 책무성과도 관련되는 주제이다. 정보는 도처에 깔려 있으나 정보에서 ‘참’지식을 구성하는 것은 인간의 판단에 관한 문제이기 때문이다.

현대세계는 갈수록 최첨단 정보기술력과 뉴미디어를 바탕으로 정보세계로 전환되어 가고 있다. 뉴미디어를 포함한 문명의 진화는 분명 인간의 행복과 복리증진에 기여해 왔다. 이러한 과정에서 문제가 되는 것은 정보가 곧 지식과 동일시되고, 지식이 갈수록 현실에서 멀어지게 되었다는 점이다. 비트와 바이트, 멀티미디어, 하이퍼텍스트로 구성된 인터넷의 정보들이 인터넷 사용자들을 곧바로 지식의 세계로 안내해 주는 것은 아니다. 지식의 생명은 ‘의미’와 ‘방향설정’에서 찾을 수 있다(Mittelstrass, 2001). 이 점에서 볼 때 정보는 자료(Data)보다는 보다 의미가 있지만 엄밀한 의미에서는 지식의 단계에까지 이르지 못한 문자, 음성, 이미지 등의 단순한 집합체로 볼 수 있다.

정보화 시대에 지식의 문제는 그 생명이 지나치게 짧아지고 있으며, 지식의 담지자가 사유의 주체인 인간에서 점차 뉴미디어에 기반을 둔 기계로 전환되어 가고 있다는 데 있다. 지나친 정보의 풍요 속에서 인간은 표류하게 되고, 기존의 정보는 새로운 정보에 밀려 순식간에 사라지게 된다. 찾고자 하는, 삶에 의미가 있는, 필연적으로 중요한 지식마저도 ‘사라짐’의 미학 속에 자취를 감추게 되는 것이다. 그리고 뇌과학과 인지과학에서는 인간지능과 유사한 ‘인공지능’을 개발하는가 하던 유전자 공학과 정보공학 기술을 토대로 인간의 능력에

상응하는 로봇을 개발해 내고 있다. 살아있는 세계를 경험하는 대신에 미디어에 나타난 영상의 세계가 우리들의 경험세계를 대신해 가고 있다.

뉴미디어 시대의 변화상은 필연적으로 인간의 존재가치에 대한 물음을 던져 준다. 과연 이러한 상황에서 인간존재의 의미를 어디서 찾을 수 있을 것인가? 인간의 근원적 자기존재(Sein)는 그럴듯한 가상(Schein)의 세계에 휩싸여 질식하기 직전의 상황에 처해 있다. 세계의 무한질주로 인해 불확실성(Habermas, 1985)은 날로 커져가고 있고, 인간은 ‘우연성’(Kontingenz)에 삶을 내맡기고 있다. 중세의 미몽과 구습에서 새 시대를 활짝 열었던 ‘성숙’과 ‘계몽’의 이상은 땅에 떨어진지 오래다. 이 점에서 Kant(1784)의 외침은 여전히 호소력을 지닌다고 할 수 있다.

“계몽이란, 인간이 그 스스로에게 책임이 있는 미성년 상태에서 벗어나는 것이다. 미성년 상태는 타인의 지도 없이도 자기의 이성을 사용할 수 없는 상태이다. 이와 같은 미성년 상태는 그 스스로에게 책임이 있다. 왜냐하면 그 원인이 이성의 결여에 있는 것이 아니라 다른 사람의 지도가 없더라도, 스스로 이성을 사용하려는 결단과 용기의 결여에 있기 때문이다. 이 때문에 ‘용감히 현명하여라. 그대 자신의 이성을 사용하는 용기를 가져라.’ 이것이 계몽의 표어인 것이다(Kant, Werke VI, p. 53).”

Kant가 외쳤던 계몽정신, 즉 자신의 미성숙에서 성숙한 인간으로 획기적 전환을 꾀하고, 자신의 오성을 사용할 용기를 가져야 할 인간은 기술과 과학, 그것의 정점에 있는 뉴미디어 시대에 다시 한번 자기 스스로를 규정하고, 자신의 행위에 스스로 책임을 질 수 있는가를 진지하게 성찰해야 할 시점에 도달하게 되었다. 이와 같은 계몽을 위해서 필요한 것은 오직 자유일 뿐이다(Kant, werke VI, p. 53). 미디어는 매스미디어로 전환하면서 대중성을 확보해 왔고, 미디어간의 통합을 이루어 뉴미디어로 전환되면서 무한한 자유를 확보하였다. 그것은 곧 세계의 확대를 의미하는 것이지만, 인간주체의 관점에서 볼 때 역설적으로 개인의 부자유(Unfreiheit)를 확장시키는 결과를 가져왔다. 그리하여 자신의 판단을 유보한 상태에서 타인의 판단을 무비판적으로 따르게 되고, 심지어는 타인에게 전적으로 내맡기는 지경에 이르게 되었다. 자유로운, 자기조절적 자아를 상실한 인간은 다시금 노예의 상태에 맡겨진 것이나 다름없다. 왜냐하면 삶에 대한 방향설정이 더 이상 개인에게 귀속되지 않을 때 인간은 여전히 미성숙과 복종의 굴레에서 벗어나기 힘들기 때문이다.

뉴미디어 시대에 정보와 지식을 구별하는 일은 미디어와 정보세계에 빠져있는 ‘미성숙한’ 현대인을 구출하기 위한 시도로서 의미가 있다. 뉴미디어 영상세대가 제공하는 달콤한 유혹들, 특히 감성적 욕구충족에 침잠하는 개인들이 늘어나는 것이나 현실의 세계와 가상의 세계를 구별하지 못하는 미계몽 상태에서 정보로부터 ‘의미’를 발견할 수 있고, 삶의 ‘방향설정’을 가능케 하는 ‘지식’세계의 구축과 진정한 ‘지식인’을 양성하는 일은 현대사회와 교육의

본질적인 과제에 속한다고 볼 수 있다. 이 때 지식은 스스로 습득된 것이며, 스스로 다른 지식을 산출할 수 있으며, 방법적 절차에 의해서 얻어질 뿐만 아니라 지속적으로 비판의 시험대에 자신을 위치시킬 수 있는 성질의 것이어야 한다(Mittelstrass, 2001, p. 64).

여러 가지 형태로 제공되는 정보의 바다에서 정보와 지식, 견해와 지식, 가상과 현실, 허상과 진리를 구별하는 일은 날로 어려워지고 있다. 주체의 구별 및 식별능력은 분명 주관적 능력으로서 ‘판단력’과 관계되는 것이다. 정확한 판단을 위해선 무엇보다도 오늘날 지식의 구성과 구조에 대한 통찰력이 전제가 되어야 한다. 지식이 정보화되면서 나타나는 문제는 지식이 갈수록 그 원천(Quellen)에서 멀어지고 있다는 점이다. 역사성과 맥락을 상실한 지식은 더 이상 인간의 삶에 의미를 던져줄 수 없다. 더군다나 분리와 조정과 같은 정치적 원리에 휩싸이게 되면서 지식은 분화되거나 심각한 경우에는 파편화된다. 사물에 대한 종합적 투사를 가능하게 했던 지식은 이제 ‘전문성’이라는 미명하에 전문가 집단의 손아귀에 떨어지게 되고, 본래적 방향설정의 기능을 잃게 되는 것이다.

구호로서의 정보화 사회가 아닌 진정한 의미에서의 지식사회를 실현하기 위해서는 첫째, 엄밀하게 지식개념을 정의내리고, 그것을 단순한 정보와 구별할 수 있어야 하고 둘째, 지식의 발달과 미래를 학문적, 기술적 오성의 성취능력에 비추어 사유하고 셋째, 지식에서 그것의 본질적 생산력을 인식하고 넷째, 소유하는 지식의 표현으로서 오성(Verstand)과 방향설정의 능력으로서 이성(Vernunft)을 구별할 수 있어야 한다(Böhme, 1997). 지식사회의 원동력을 그렇다고 해서 학문과 연구에서만 찾아서는 곤란할 것이다. 오히려 학문적 지식에 대해서 현명한 대처능력을 기르고, 궁극적으로 참지식과 경험에 바탕을 둔 Kant의 의미에서 오성과 이성을 생산적으로 매개할 수 있는 판단력이 뉴미디어 시대에 더욱 절실히 요청되는 것이다.

## IV. 반성적 판단력과 판단력 교육

### 1. 반성적 판단력과 판단력 도야의 문제

지식사회에서 정보에 대한 ‘자주적이고 자기의식적 평가능력’이 결정적인 능력으로 간주된다면 그러한 능력의 근본이 되는 판단력의 문제를 천착해 보지 않을 수 없다. 이를 철학적으로 뒷받침하기 위해서는 Kant의 원전에 대한 현대적 해석이 커다란 도움이 될 수 있다. Kant의 판단력에 대한 고전적 의미를 따르자면,

“판단력이란 규칙 속에 포섭시키는 능력을 말한다. 즉 어떤 것이 정해진 규칙 하에 놓여 있는지, 아니면 그렇지 않은지를 구별할 수 있는 능력이다(Kant, KdrV, p. 184).”

Kant는 두 가지 종류의 판단력을 구분하고 있다. 그 하나는 ‘규정적 판단력’이고, 다른 하나는 ‘반성적 판단력’이다. 규정적 판단력의 과제는 특수자를 이미 존재하는 보편자 아래 포섭시키는 데 있다. 그와는 달리 반성적 판단력은 주어진 특수한 것으로부터 아직 존재하지 않은 보편적인 것을 사고할 수 있다.

뉴미디어 시대의 도래에 따라 반성적 판단력은 그 중요성을 더해 가고 있다. 책, 신문, 텔레비전이 주를 이루던 시대에는 도서관의 목록 색인에 의해서 지식에 근접할 수 있었다. 이미 존재하는 비교적 일반적인 지식체계를 바탕으로 새로운 지식을 습득하고, 활용할 수 있었기 때문에 규정적 판단력으로도 별다른 문제가 없었다. 하지만 인터넷이 주가 되는 뉴미디어 시대에는 지식의 접근방식에 근본적인 변화가 생겨난다. 각종 검색엔진에서 찾고자 하는 검색어를 입력하면 상상을 초월하는 정보들이 결과물로 나타나고, 인터넷 사용자는 취사선택의 귀로에 서게 된다. 그 원천을 제대로 알 수도 없고, 그 맥락을 헤아리기 힘든 정보들 앞에서 인터넷을 사용하는 개인들은 판단의 문제에 직면하게 된다.

Kant의 판단력 비판은 그 당시 형성되던 근대 시민사회의 모순, 즉 이분법적 사고에 대한 회의에서 비롯된 것이다. 자연과 문명, 이론과 실천, 자연과 기술, 주관과 객관, 오성과 이성 등의 모순을 해결하기 위해서 Kant는 그것을 중재할 수 있는 매개체로서 판단력이라는 개념을 상정하게 된다. 오성과 이성 외에 항상 판단을 주재하는, 하나의 매개하는 인식능력으로서 판단력 개념은 초기 비판의 단계에서는 ‘규정적’인 성격이 강조되나, 판단력 비판의 단계에서는 ‘반성적’ 능력이 부각된다. 이러한 반성적 능력에서 중요한 것은 바로 개별성과 일반성의 관계를 이해하는 것이다(Koch, 1991, p. 197).

하지만 ‘반성적 판단력’ 개념만큼 불명료하고, 이해하기 어려운 개념도 없다. 그것은 특히 그 개념이 이전에는 없는 새로운 개념이고, ‘이성’ 자체에 대한 근본적 변혁을 촉구하는 급진성을 내포하고 있기 때문이다. 여러 가지 사고의 실험을 통해서 Kant는 말기적 저작 『실용주의적 관점에서 본 인간학』(1798)에서 기술적, 미적, 실천적 판단력을 언급하고 있으며, 오성과 이성의 매개적 성격을 다시 한번 정리해서 강조하고 있다(Kant, Werke VI).

기술문명화 시대, 더구나 뉴미디어 시대에 ‘이성’과 ‘외적 자연’에 대한 관계설정에서 반성적 판단력의 역할은 중요하다. 반성적 판단력은 자연의 합목적성과 인간의 욕구를 매개할 뿐만 아니라 문명화의 진전과 함께 문제가 되고 있는 목적과 수단의 전도현상에 대한 통찰을 가능하게 해줄 수 있기 때문이다. 위기사회(Beck, 1986)에 자연과 문명, 인간과 기계, 목적과 수단의 관계에 대한 성찰은 곧 인간의 도야문제와 직결된다. 기술과 자연은 판단의 척도가 되며, 그 둘의 관계는 인간, 즉 도야의 핵심문제가 된다(Euler, 1999, p. 272). 인간의 도야가 주체와 세계의 상호작용에 바탕을 둔 것이라고 할 때 기술, 자연, 문명에 대한 주체의 관계는 인식, 판단, 실천의 도야적 요소를 필연적으로 수반하게 된다. 이 때 도야는 판단을 반성적으로 할 수 있도록 하는 것, 즉 학문-기술적, 윤리적 인식과 실천의 반성을 요구한다

(Euler, 1999, p. 262).

판단력 도야에서는 특히 비판능력, 감성, 윤리의식이 고려될 필요가 있다. 올바른 비판을 위해서는 기본적으로 외적 자연, 여기서는 뉴미디어에 대한 기능을 정확하게 인식해야 하며, 긍정적인 의미에서 최대한의 발전가능성을 타진해 보고, 동시에 그것의 한계를 가늠해 볼 수 있어야 한다. 뉴미디어 시대에 미디어 선용능력과 판단능력의 고양에 보조를 맞추어 가야 하는 이유가 바로 여기에 있다. 이는 도야이론에서 보자면 객관적 도야와 주관적 도야가 주체 안에서 통합되는 것을 의미한다. 비판정신이 도구적 이성으로 전락하는 것을 막기 위해서는 이성 자체를 항상 비판의 잣대에 둘 수 있는 용기가 필요하며, 비판의 본질이 ‘자기 비판’에 있다는 점을 명확히 인식하는 것이 필요하다. 항시적 자기비판은 내재적 반성을 바탕으로 가능하다.

주관적 판단에서 고려될 중요한 사항은 또 어떤 개념도 미리 주어져 있지 않고, 개체가 ‘내재적으로’ 판단되는 감성적 판단 작용이다. Kant가 취미(Geschmack)라고 명명한 완전성에 대한 감각적 판단은 개념적이 아니고 감각적임에도 불구하고 보편적인 동의의 요구를 고려하고 있다. 이렇게 본다면 판단력은 하나의 능력이라기보다는 ‘공통의 감각’으로 보는 것이 타당하다(Gadamer, 1990). 건전한 판단력을 소유한 사람은 그렇지 않은 사람에 비해 사물을 정당하고 올바르게 건전한 관점에서 바라볼 줄 안다. 판단력은 어떤 현상을 보고 진정 중요한 것이 무엇인지를 감지하는 미묘한 감수성을 내포하고 있다. 판단력의 개념에 담겨 있는 감성과 감수성은 그것이 미적 감수성으로 표현되든 혹은 윤리적 연대의식으로 표현되든 간에 뉴미디어로 특징지어지는 기술문명화 시대에 인간의 판단력 도야에서 반드시 고려되어야 할 중요한 요소의 하나이다.

요컨대 이론적, 철학적 작업을 통해서 뉴미디어 시대의 상황에 절실한 판단능력을 구체적으로 아래와 같은 몇 가지 요소로 정리해 볼 수 있다. 즉 유용한 정보와 그렇지 못한 정보를 가릴 수 있는 인지적 판단능력, 현실세계는 물론 가상세계 내에서 자신의 언어와 행위에 대한 책임을 질 수 있는 책임의식과 행위의 옳고 그름을 분별할 수 있는 도덕적 판단력, 남에게 해를 끼치지 않으면서도 자신의 자유를 최대한 누릴 수 있는 도덕성 그리고 아름다움과 추함을 구별할 수 있는 미적 판단력 등이 그것이다.

## 2. 판단력 교육과 철학교육

교육적 장면에서 판단력을 고양시키기 위한 구체적 방법을 제시하기란 그리 쉽지가 않다. 가장 우선적으로 판단력을 과연 교육할 수 있는냐, 다시 말해서 교육을 통해서 길러 줄 수 있는냐, 만일 기를 수 있다면 교육을 통해서 어느 정도까지 판단력을 고양시킬 수 있는가와 같은 본질적 문제에 부딪치게 되기 때문이다. 이러한 물음에 대한 천착은 또 다른 철학적

논의를 요구하므로 본 장에서는 아동과 청소년의 판단력 고양에 도움을 줄 수 있는 몇 가지 방법을 제시하는데 초점을 두고자 한다. 판단력에 대한 교육학적 논의에서 얻을 수 있는 시사점은 “판단력을 과연 교육할 수 있는가?”와 같은 추상적 질문에서보다는 오히려 “자라나는 학생들의 판단력을 과연 어떻게 길러줄 수 있는가?”와 같은 실용적 질문에서 찾을 수 있을 것이기 때문이다.

학생들의 판단력을 길러주기, 더 정확히 말해서 고양시키기 위해서는 다양한 방법을 동원하지 않으면 안 된다. 이는 판단력 교육의 어떤 방법도 그 전체를 모두 포괄할 수 없기 때문이다. 판단력 교육을 위한 방법에는 지름길이나 왕도가 따로 없다. 판단력은 다만 부단한 도야(Bildung)를 통해서 점진적으로 형성되는 특성을 지닌다. 가정이나 학교 혹은 제산자에 의해 길러지는 판단력 ‘교육’이라는 표현대신 판단력 ‘도야’는 교육받는 주체의 부단한 노력과 자발성을 더 강조하는 개념이다. 정보와 지식간의 격차가 비교적 심각하게 문제시되지 않았던 시대에는 Kant가 말한 ‘규정적 판단력’의 도움을 받아 인간은 특수자를 이미 존재하는 보편자 아래 포섭할 수 있었다. 정보와 지식사이의 간극이 클수록 인간은 ‘반성적 판단력’을 더욱 더 필요로 하게 되었다. 급변하는 사회에서 우연성의 증대로 인해 주어진 특수한 것으로부터 아직 존재하지 않은 보편적인 것을 사고하지 않을 수 없게 된 것이다. 특히 인터넷에 바탕을 둔 지식정보화사회에서는 지속적으로 가치혼란으로부터 방향설정을 해야 하고, 혼돈에서 질서를 창출해야 하며, 데이터나 정보로부터 참 지식을 구별해야 하는 판단력 교육이 학교에서도 더욱 절실하게 되었다.

하지만 학교교육에서 판단력을 학생들에게 길러주기란 용이하지가 않다. 이를 위한 독립된 교과가 설정된 것도 아니고, 그렇다고 해서 교과 이외의 과외활동 프로그램을 투입할 수 있는 있는 형편도 아니다. 하지만 독일의 경우 ‘어린이와 함께 철학하기’(1999)라는 기치를 내걸고 아동의 자아정체성 문제, 대화와 행위의 문제, 개념형성, 논리적 사고와 판단력 형성에 지속적인 도움을 주고 있는 Martens의 시도나 학교의 철학수업을 통해 뉴미디어 시대의 교육문제를 부분적으로 풀어나가고자 하는 노트라인-베스트팔렌(NRW) 주의 ‘실천적 철학수업(2002)’ 등은 뉴미디어 시대의 판단력 도야의 문제를 교육의 구체적 장면에서 풀어나가는데 좋은 실마리를 줄 수 있을 것이다. 특히 후자에서는 기존의 철학이나 윤리학과는 달리 ‘실천철학’이라는 이름의 과목을 학교교육에 새롭게 도입하여 청소년들로 하여금 급변하는 시대의 인간 삶에 대한 방향설정과 학생들의 자아정체성을 심어주려고 하고 있다. 반성적 판단력을 촉진하기 위해서 본 교과에서는 다음과 같은 관점들을 제시하고 있다(NRW, 2002: 166). 이는 학생들이 궁극적으로 책임감 있는 행위를 하기위한 중요한 준거로서 학교의 수업에서 분명히 인식하도록 설정된 것들이다.

첫째, 학생들이 자신의 고유한 입장과 근거를 확실하게 하거나 경우에 따라서 수정할 수 있도록 한다.

둘째, 가치갈등과 그것의 해결방안이 개인이나 집단에 줄 수 있는 결과를 경험하도록 한다.

셋째, 과거와 현재의 관점에서 사물이나 사건의 의미를 이해하며, 그 영향에 대해서 깊이 통찰하도록 한다.

넷째, 가치갈등, 의미해석, 주장의 배후에 숨어 있는 관심과 욕구를 언어로 표출할 수 있게 한다.

### 3. 판단력 고양을 위한 교육방법

학교에서의 판단력 교육이 비단 특정 교과를 통해서만 가능한 것은 아니다. 오히려 교육 방법상의 혁신을 통해서 모든 교과교육에서 길러질 수 있을 것이다. 인터넷이 중심이 되는 뉴미디어 시대는 더 이상 폐쇄된 지식공간에서 지식을 독점하는 교사들의 주도로 진행되는 면대면(face-to-face) 수업에 의존하지 않는다. 지식의 위계성도 점차 무너지게 된다. 다시 말해서 변화된 사회적 환경은 교육과 수업의 폐쇄적, 권위주의적 구조를 더 이상 허용하지 않으며, 교수-학습 문화의 근본적인 혁신을 요구한다. 지식의 홍수 속에서 사용자는 반성적 판단력, 경우에 따라서는 다양한 도구들(줄거찾기, 검색엔진, 데이터베이스 등)을 활용하여 스스로 질서와 의미를 창출해 나가야 하며, 정보에 대한 독자적 판단력과 지식의 실제적 활용 능력을 길러나가야 한다. 학생들로 하여금 절실한 반성적 판단력을 길러주기 위해서는 무엇보다도 학교에서의 의사소통 구조의 민주화가 실현되지 않으면 안 된다(Sandbothe, 2001, p. 225).

학교의 지식만이 아니라 폭넓은 사이버공간의 지식의 가치를 인정하며, 지식전달자에서 공동연구자 및 조력자로서의 교사의 역할을 천저히 인식하며, 학교 내 의사소통 구조의 민주화를 근본적으로 이루기 위해서는 우선 인방통행 식의 강의식 방법에서 벗어나야 하며, 학습자가 수업에 참 주인으로 참여하는 교육, 생동감 넘치는 실천지향적 수업, 시대의 문제를 교육적으로 고민하는 문제수업 등이 폭넓게 실현되어야 할 것이다.

민주주의는 대화, 토의, 토론을 생명으로 한다. 따라서 학교 내 의사소통 구조의 민주화를 실현하기 위해서는 학생들에게 대화 및 토의능력을 함양해 주는 일은 최우선의 과제라고 할 수 있다. 이 때 중요한 것은 지식이 단순히 전달되는 것이 아니라 다른 사람들과 함께 찾아가는 ‘과정’이라는 점을 학생들에게 인식시키는 일이다. 절차와 과정의 중요성을 깨닫고, 차이의 인정, 타인의 견해에 대한 진지한 청취, 대화상대자의 인격존중, 다수결에 복종, 소수의견의 존중 등의 민주적 가치를 몸소 배울 수 있는 장이 바로 토의수업이다. 학생들의 참여 능력은 민주적 학습방법, 다시 말해서 발표와 토론을 통한 세미나 방식에 의해서 고양될 수 있다. 학습자는 교과서의 틀을 벗어나 가상공간에서 일정한 주제에 대해서 자기주도적

(self-directed) 학습을 통하여 자기를 둘러싼 세계에 대해 다양한 문제제기를 할 수 있다. 자기의 생각이 독단에 빠지지 않도록 학습자는 자신의 독자적인 아이디어나 견해를 시험대에 올려 검증받아야 한다. 타인과의 대화 및 토론이 필요한 것은 바로 이러한 이유에서이다. 대화·토론수업은 특히 참가자의 인격과 신념을 존중하고, 학습자의 다양성을 최대한 인정하는 분위기에서 진행되어야 할 것이다. 이러한 토론문화는 사이버공간의 토론방이나 동호인들의 대화에서도 반드시 지켜질 필요가 있다. 건전한 판단력은 자신의 의견을 간주관적으로 검증받았을 때 비로소 형성될 수 있다.

실천지향적 수업은 인터넷과 교육매체를 중시하는 매체수업, 신문활용수업, 협동학습 등을 포괄하며, 실제적 행위, 창조, 탐색, 질의응답을 수업에서 중시한다(문혜성, 2000; 한국언론학회·한국미디어교육학회, 1998). 매체수업에서는 사진, 비디오, 녹음기, 컴퓨터, 멀티미디어와 같은 교육매체들을 적극 활용한다. 기존의 분필과 칠판에 의한 전통적 강의방법에서 탈피하여 멀티미디어, 인터넷을 통한 방법상의 혁신을 꾀한다. 경우에 따라서는 생생한 정보의 보고인 신문을 활용할 수 있다. 신문은 다양한 삶의 모습과 이슈들을 담고 있어 구체적인 상황에 적용, 문제 해결력과 판단력을 길러줄 수 있다. 사실과 칼럼 등을 통해 논리적, 비판적 사고력은 물론, 새로운 지식과 다양한 정보를 통해 학습자의 흥미, 참여도를 최대한 높이고, 창의적 사고력과 자기 주도적 학습력을 길러 줄 수도 있다.

실천지향적 수업은 다른 한편 자신의 경험에서 나온 주제들을 교육적으로 의미있는 경험 되도록 수업에 활용하는 방법이다(손승남, 1999). 이러한 수업은 종래의 수업과는 다른 방식으로 진행될 필요가 있다. 혼자보다는 조단위의 협동학습을 장려하고, 그 과정에서 경쟁이 아닌 학습자끼리 서로 돕는 분위기를 조성하고, 갈등상태에 직면하여 이를 합리적으로 해결하는 방식을 터득하도록 하고, 더 큰 조모임에서 자신의 의견을 발표하고, 비판할 수 있도록 한다. 요컨대 협동학습은 공동체의 가치를 일깨우고, 민주적 의사소통능력은 물론 건전한 판단력을 길러줄 수 있는 효과적인 방법이 될 수 있다.

문제수업이란 시대적 핵심과제를 다루는 수업을 말한다(Klafki, 1995). 가령 환경, 인권, 정보화, 평화와 같은 시대적 문제들을 교육적으로 다루는 수업을 말한다. 문제수업의 한 방식으로 표본적 교수-학습을 들 수 있다. 이는 다루려는 주제에 관한 가장 적합한 표본을 선택하여 일반적인 원리, 통찰력, 법칙발견에 이르게 하는 방법으로 판단력을 길러주는데 효과적이다. 가령 인권문제를 이해하기 위해서 ‘국제사면위원회(AI)’의 활동을 표본으로 삼을 수 있다. 이 기구를 통해 학습자는 인권개념을 이해하고, 그 중요성을 인식하게 될 것이다. 또 민주주의의 핵심인 권리의 주체로서 인간을 규정하고, 인권과 인간의 존엄성, 생명존중, 평등, 자유, 주권 등의 관계를 폭넓게 깨닫게 될 것이다. 학생들은 이론적 깊이와 함께 현실적인 인권문제로 눈을 돌려 사회의 구석에서 은밀하게 진행되고 있는 인권문제를 폭로하고, 적극적인 행동으로 표출할 수도 있다. 나아가 인권문제를 전지구적 연대속에서 사고하고, 행동할

수도 있게 될 것이다.

판단력이 일정 부분 ‘사고의 훈련’과 관련된다는 점에서 ‘문화기술로서 철학하기’(Martens, 2003)는 학교급 혹은 교과목에 상관없이 적용할 수 있는 방법이다. 이는 대화와 토론을 중시하는 실천적 문제수업을 위해서 철학하기의 다섯 가지 방법을 해당주제에 적용해 가는 방식이다. 가령 ‘생명’이라는 주제를 다룰 경우 생명의 소중함에 대한 개인적 경험과 관찰을 소집단에서 교환하며, 이를 문서로 작성한다(현상학적 방법). 관련 서적이나 사상가들의 텍스트에서 생명을 해석할 수 있는 틀을 찾는다(해석학적 방법). 생명현상에 대한 개념정립을 시도하고, 나아가 생명과 비-생명 사이의 차이를 분석한다(분석적 방법). 생명현상의 다양성과 생명 훼손에 대한 논쟁을 전개한다(변증법적 방법). 생명존중과 생태위기 시대의 환경보존 문제에 대한 사고를 종합하여 하나의 에세이로써 정리한다(사변적 방법). 이를 달리 표현하면 정확한 판단과 사고를 위해서 우리는 우선 용어를 분석, 설명, 정의, 유형화해야 하고, 문장을 논리적으로 분석하고, 전제를 밝혀야 하며, 논증을 통하여 결론에 이를 수 있다. 추상적 주제에서 정확한 답을 찾기는 힘들지만 문제수업의 말미에 ‘나는 과연 생명의 경시현상을 어떻게 판단할 것인가?’, ‘생명공학 시대에 나는 과연 어떤 삶을 회구하거나 혹은 두려워할 것인가?’, ‘생명조작 시대에 나에게 새롭게 주어진 질문들은 과연 어떤 것들인가?’와 같은 마무리 질문을 통하여 학습자로 하여금 가능하면 논리정연하며, 근거가 분명한 해답을 찾도록 유도할 수 있다.

## V. 맺음말

본 연구의 목적은 뉴미디어 사회의 근본적 교육문제를 인간 주체의 내적 역량의 고양과 강화에 두고, ‘뉴미디어의 변증법’이라는 기획하에 ‘판단력 도야’를 중심으로 뉴미디어의 교육적 가능성과 한계를 진단한 후 ‘판단력 도야’의 가능성과 방법을 찾아보려는 것이었다.

뉴미디어 시대에 우리는 지각, 기억, 언어, 허구, 가상, 주체의 문제들을 새롭게 철학하지 않으면 안 된다(Electronica, 1989). 인간이 아닌 뉴미디어 정보통신 기기가 필요한 정보를 수집, 분석, 저장해 주고 그것에 최종 결정까지 맡기는 시대로 가고 있다면 그것은 더더욱 인간의 다양한 능력개발의 과업을 떠맡고 있는 교육학에 커다란 도전이 아닐 수 없다. 정보 및 지식홍수 그리고 뉴미디어의 가능성을 하나의 기회로 삼기 위해서는 새 시대에 요구되는 능력을 충분히 갖추어야 한다. 그것은 다름아닌 지식사회의 복잡한 과제와 문제에 직면하여 능동적, 구성적, 자발적, 협력적으로 학습할 수 있는 개인의 능력이다(Reinmann- Rothmeier & Mandl, 1997).

이제껏 정보화, 뉴미디어 시대로의 전환에 대한 교육과 교육학의 대응방식은 그것의 긍정적 측면만을 지나치게 부각시키는 데 주력해 왔다. 뉴미디어의 주제는 연구대상의 성격상 도구적, 실용적 관점에서 주로 컴퓨터 관련학과에서 다루어져 왔고, 문화산업과 관련하여 영상예술 관련학과 그리고 사회과학 분야에서 언론, 출판 관련학과에서 비교적 활발하게 논의되었다. 교육학내에서의 뉴미디어 관련연구도 교육공학 분야에서 주로 이루어지며, 그 성격은 다분히 기술, 공학 지향적이다. 하지만 교육학내에서 뉴미디어 시대의 아동과 청소년의 판단력, 도덕성 고양과 관련된 연구는 거의 드물다. 이 점에서 뉴미디어의 가능성과 한계를 비판적으로 검토하고 대안을 제시하려는 작업은 추후 교육적 비판철학 혹은 교육적 미디어 철학의 정립에 일조를 할 수 있을 것이다.

결론적으로 뉴미디어 시대의 판단력 교육에 대한 요청은 자명하다. 정보화가 진전될수록 주체의 역량강화와 방향설정의 문제는 자라나는 성장세대로 하여금 매순간 선택과 판단, 나아가 주체성과 정체성 확립을 요구할 것이기 때문이다. 본 연구를 통하여 미디어 시대의 상황에 적절한 판단능력을 Kant의 천학에 근거하여 몇 가지로 제시해 보았다. 즉 유용한 정보와 그렇지 못한 정보를 가릴 수 있는 인지적 판단능력, 현실세계는 물론 가상세계 내에서 자신의 언어와 행위에 대한 책임을 질 수 있는 책임의식과 행위의 옳고 그름을 분별할 수 있는 도덕적 판단력, 남에게 해를 끼치지 않으면서도 자신의 자유를 최대한 누릴 수 있는 도덕성 그리고 아름다움과 추함을 구별할 수 있는 미적 판단력 등이 그것이다. 이러한 판단력을 고양시킬 수 있는 방법에는 왕도가 없다하더라도 판단력이 일정 부분 ‘사고의 훈련’과 관련된다는 점에서 철학교육, 대화 및 참여수업, 실천적 수업방법, 문제수업 등의 교육방법을 통하여 점진적으로 향상시킬 수는 있을 것이다.

정보화와 뉴미디어에 대한 교육학적 접근은 분명 중요한 ‘시대적 핵심문제’의 하나이며, 연구대상 자체가 간학문적 성격을 띠고 있다. 이러한 접근은 격변하는 세계변화 속에서의 인간 주체능력의 강화와 관련하여 사고력, 판단력, 도덕성 고양을 위한 후속적 연구를 낳게 할 수 있다. 나아가 교육학의 하위학문 분야로 교육윤리학, 교육미학, 교육인간학은 물론 교육학적 전기연구, 질적 미디어 수용연구의 발전에도 적지 않은 도움을 줄 것이다.

## 참 고 문 헌

- 김기태(2000). 인터넷이 청소년에게 미치는 영향 및 대안연구: 인터넷 미디어교육 시안제시를 중심으로. 한국청소년개발원.
- 목영혜(2001). 디지털 문화와 교육. 서울: 문음사.
- 문혜성(2000). 미디어 교육의 이론적 배경으로서의 '미디어 선용능력'. 한국방송학보, 14(3), 47-79.
- 손승남(1998). Klafki의 비판-구성적 교수법에 관한 연구. 교육학 연구 36(4), 201-218.
- 이지현·유정수·손승남(1999). 교육의 탐구. 서울: 학지사.
- 전석호(2004). 정보화와 뉴미디어(개정판). 서울: 태영출판사.
- 한국언론학회·한국 미디어교육학회 편(1998). 우리나라 미디어 교육의 현실과 과제. 한국언론학회.
- 한정선(2000). 미디어 교육의 새로운 해석과 접근. 교육공학연구, 16(2), 165-192.
- Aufenanger, S. (2001). Multimedia und Medienkompetenz - Forderungen an das Bildungssystem. In: Aufenanger, S. / Schulz-Zander, R. / Spahner, D.(2001) Jahrbuch Medienpädagogik. Folge 1/2000. Opladen, 109-122.
- Baacke, D. (1997). Medienpädagogik. Tübingen.
- Beck, U. (1986). Risikogesellschaft. Auf dem Weg in eine andere Moderne. Frankfurt a.M.
- Böhme, G. (1997). The Structures and Prospects of Knowledge Society. Social Science Information, 36, 447-468.
- Electronica. A.(Hrsg.) (1989). Philosophie der neuen Technologie. Berlin.
- Faulstich, W. (2004). Medienwissenschaft. Paderborn.
- Frankfurter Allgemeine Zeitung. 17. 03. 2001.
- Gadamer, H. G. (1990). Wahrheit und Methode. Tübingen.
- Habermas, J. (1985). Die neue Unübersichtlichkeit. Frankfurt a. M.
- Horkheimer M. / Adorno Th. (1969). Dialektik der Aufklärung. Philosophische Fragmente. Frankfurt a.M.
- Huber, H. D. / Lockemann, B. / Scheibel, M. (2004). Visuelle Netze. Wissensräume in der Kunst. Ostfildern.
- Kant, I (1956-1964). Werke in sechs Bänden. Hrsg. von. W. Weischedel. Frankfurt a.M. / Darmstadt.
- Kant, I. (1790 / 2001). Kritik der Urteilskraft. Hamburg.

- Klafki, W. (1995). *Neue Studien zur Bildungstheorie und Didaktik*. Weinheim / Basel.
- Klafki, W. (2002). *Schultheorie, Schulforschung und Schulentwicklung im politisch-gesellschaftlichen Kontext*. Ausgewählte Studien. Weinheim / Basel.
- Koch, L. (1991). *Logik des Lernens*. Weinheim.
- Marotzki, W. (2002). Zur Konstitution von Subjektivität im Kontext neuer Informationstechnologien. In: *Jahrbuch für Bildungs-und Erziehungsphilosophie* 4. 45-62.
- Marotzki, W./Meister, D./Sander, U. (2000). *Zum Bildungswert des Internet*. Opladen.
- Marquard, O. (1987). *Apologie des Zufälligen*. Philosophische Studien. Stuttgart.
- Martens, E. (1999). *Philosophieren mit Kindern. Eine Einführung in die Philosophie*. Stuttgart.
- Meschenmoser, H. (2002). Lernen mit Multimedia und Internet. *Basiswissen Pädagogik*. Bd. 5. Hohengehren.
- Ministerium für Schule, Jugend und Kinder des Landes NRW(2002). *Praktische Philosophie in Nordrhein-Westfalen*. Duesseldorf.
- Mittelstraß, J. (2001). *Wissen und Grenzen*. Frankfurt a.M.
- Moser, H. (2000). *Einführung in die Medienpädagogik*(3. Auf.). *Aufwachsen im Medienzeitalter*. Opladen.
- Nolda, S. (2002). *Pädagogik und Medien. Eine Einführung*. Stuttgart.
- Reinmann-Rothmeier, G./Mandl, H.(1997). Wissensmanagement: Phänomene-Analysen-Forschung-Bildung. *Forschungsbericht* 83. München.
- Rheingold, H. (1999). *Virtuelle Welten: Reisen im Cyberspace*. Reinbeck bei Hamburg.
- Sandbothe, M. (2001). *Pragmatische Medienphilosophie. Grundlegung einer neuen Disziplin im Zeitalter des Internets*. Weilerswist.
- Schachtner, Ch. (2002). *Entdecken und Erfinden. Lernmedium Computer*. Opladen.
- Virilio P. (1986). *Ästhetik des Verschwindens*. Berlin
- Von Hentig, H. (2002). *Der technischen Zivilisation gewachsen bleiben. Nachdenken über die Neuen Medien und das gar nicht mehr allmähliche Verschwinden der Wirklichkeit*. Weinheim / Basel.

• 논문접수 : 2005 년 3 월 21 일 / 수정본 접수 : 2005 년 5 월 17 일 / 게재 승인 : 2005 년 6 월 2 일

## ABSTRACT

### Reflections on ‘Bildung’ of the Judgement in the New-media Age

Seung-Nam Son  
(Professor, Sunchon National University)

The Purpose of this study was to examine possibilities of ‘Bildung’ of the Judgement by making clear values, problems and limits of the new-media. The new-media age, in which the internet plays an essential role, has characteristics of hypertext, multimedia and virtual reality. On the one hand the internet’s multimedia environment could achieve so called ‘information revolution’. On the other hand it brought out some fundamental sects of media-educational problems with regard to the internet. The rapid increase of information, the accelerated degeneration of the ‘real’ experience, difficulties of shaping the subjectivity between real life and virtual life were important problems arising today in a media-educational perspective.

As the results of this study, it was suggested that both the media competence in the pragmatic point of view and the ‘Bildung’ of reflective judgement in the media-philosophical context would be simultaneously considered in the future education. Especially regarding of strengthening the inner potential of the subject in the rapidly changed modern society the great emphasis was put on cognitive capability of judgement for making a distinction between the information and the knowledge, and reflective judgement for reinforcing the individual’s critical, ethical and esthetical abilities.

Key Words : New-media, reflective Judgement, Information, Knowledge, Bildung