

인터넷과 사이버 캐릭터를 활용한 실습중심 대학교육

권 만 우 경성대 커뮤니케이션학부 교수

1. 서론

올 2월부터 평생교육법이 발효됨에 따라 교육부가 내 집 안방에서 공부할 수 있는 가상대학 설립을 허용한다고 한다. '97년 공청회를 거쳐 '98년 봄에 21개 기관(단독 14개 대학, 컨소시엄 7개 기관 등 71개 대학)을 시범운영기관으로 지정해 2년째 실험한 끝에 아예 캠퍼스도 없는 가상대학법인도 생겨날 예정이다. 물론 학위도 준다.

인구통계상 고졸졸업자가 현재의 80만명 내외에서 줄어들기 시작, 지금의 유치원생이 대학을 갈 무렵에는 53만명까지 감소할 예정이다. 큰 대학의 신입생이 5천명이니, 입학생이 30만명 가까이 줄어들면 최소 60개 대학은 피해를 받게 되는 것이다. 이런 상황에 가상대학까지 설립되면 이제 대학은 '등록금만 있으면 교육을 받을 수 있는 곳'으로 바뀌게 될지도 모른다.

사실 가상대학은 전혀 새로운 것이 아니다. 컴퓨터와 인터넷을 이용한 사이버강의 이전에도 방송이나 영상의 등을 통한 원격교육이 이루어져 왔다. 서로 얼굴을 마주보는 전통적인 교실교육이 아니라, 원격으로 운영되는 채택수업이라는 점에서 보면 교육방송이나 방송대학도 사이버교육의 일종이라고 할 수 있겠다. 그러나 이러한 방식의 원격교육은 '공간적 제약'은 해결되었지만 실시

간으로 질문을 주고받을 수 없는 '시간적 제약'을 여전히 갖고 있었다. 컴퓨터를 이용한 실시간 사이버교육이 실시되면 말 그대로 '언제 어디서나' 받을 수 있는 사이버 교육이 시작된 것이다.

필자도 지난 2년간 사이버 강의를 실험적으로 운영하고 있다. 그러나 이러한 방식의 교육이 편하고 좋은 것만은 아니다. 우선 가르치는 사람의 입장에서는 교실에서 수업을 하는 것보다 훨씬 많은 품이 든다. 1시간 분량의 수업을 준비하기 위해 강의록을 인터넷 문서로 바꾸고 사진과 영상을 제작하고 강의내용을 녹음하는 데 10시간 이상이 걸리기도 한다. 또 배우는 사람의 입장에서는 얼굴을 마주보고 이야기하는 것이 아니라 컴퓨터 모니터를 매개로 해서 질문과 대화를 나누다보니 왠지 삭막하다. 또 실시간이라고 하지만 서로 마음대로 질문과 대답을 할 수 있는 쌍방향성이 아직 부족하다. 수강생 수가 20명만 넘어도 일일이 질문에 대답한다는 것이 힘들다. 시험출제와 채점도 소위 '대리시험'을 가리기가 힘들다. 그러나 이런 한계에도 불구하고 가상강좌와 가상대학은 늘어나고 있는 추세다. 얼굴을 마주보고 하는 교실수업이건 사이버교육이건 각각 장단점이 있게 마련이다. 최선의 시나리오는 사이버교육의 장점이 교실수업의 단점을 보완해 시너지를 가져오는 경우지만 최악의 경우에는

사이버교육의 단점과 교실수업의 단점만이 가득한 가상 강좌가 이루어질 수도 있다. 가상대학도 기존 교육방식이 갖는 장점과 새로운 기술을 바탕으로 한 교육의 장점이 만날 때 최고의 상승효과를 가져올 것이다.

이 글에서는 인터넷의 장점과 교실수업의 장점을 살린 '실습중심' 사이버교육의 사례를 통해 인터넷을 통한 새로운 교육방법을 제시하고자 한다. 아울러 가상의 캐릭터인 '사이버 교수' 개발을 통해 여러 명의 교수자가 팀티칭 형태로 수업에 참여하는 모델도 소개하고자 한다.

2. 인터넷을 활용한 실습중심 교육방안

1) 인터넷을 이용한 수업은 이론 과목에 어울린다?

흔히 이제까지 대학에서 이루어져 온 인터넷 중심의 사이버 교육은 텍스트와 웹게시판(BBS) 중심의 운영으로 현장성이 떨어진다는 비판이 있었다. 최근 들어 ADSL이나 케이블인터넷 등 네트워크 속도가 개선되고 있지만 현행 네트워크 대역폭이 마치 방송을 보듯 실감나는 영상과 음질을 보장해 주지 않는 한 게시판과 텍스트 중심의 강의방식을 채택할 수밖에 없다. 리얼미디어나 넷쇼(Netshow)같은 스트리밍 솔루션을 이용한 실시간 화상강의나 채팅을 이용한 강의도 시도되고 있지만 대부분의 강의를 교수자는 강의록을 올리고 학습자는 이를 읽는 형태로 진행되고 있다. 따라서 이러한 강의의 경우 학습자와 강의자 사이의 현장감을 제고시키는 수단을 강구할 필요가 있다.

필자의 소속 학부는 멀티미디어대학 커뮤니케이션학 부로서 과거의 신문방송학과에 해당한다. 기존의 신문방송학과·학부 및 관련학과의 교육과목 및 교육방법을 둘러싼 주요 논의들을 요약하면 다음과 같다. 1) 순수과학(커뮤니케이션)과 응용과학(저널리즘)의 혼재, 즉 신문방송학 성격규정의 문제 2) 현업과 동떨어진 교과과정

편성, 즉 교수중심의 교과과정과 교육목표의 불명확성 3) 교과내용의 깊이 부족 4) 실무경험 교수 확보의 문제 5) 시설 및 기자재 문제 6) 산학협동의 문제 7) 언론사 입사제도 등 사회적인 문제.

이러한 문제점들 가운데 가장 중요한 것은 신문방송학 과가 현업과 동떨어진 교육을 한다는 것이다. 의과대학에 부속병원이 있듯이 신문방송학과에는 부설 신문사나 방송국이 있어 실제 기사를 매일 쓰고 프로듀싱을 하는 체제가 있어야 하는 것이다. 그러나 대부분의 신문방송학과는 커리큘럼은 이론 중심으로 구성이 되어 있고 실무과목 또한 그 운영방식이 몇번의 기사작성 연습을 하는 정도에 그치고 있다.

실제로 취재보도론 강의를 한 학기 들은 학생보다 대학신문사 기사를 한 달 해 본 학생이 기사를 더 잘 쓴다는 말이 있을 정도로 신문방송 관련 과목에 있어서의 현장성은 중요하다. 따라서 필자가 강의하고 있는 과목들은 이러한 현장성을 살릴 수 있도록 일간으로 운영되는 인터넷 신문 - 인터넷 방송사를 개설해 편집회의 및 기사작성, 기사전송, 사진전송 등을 실시하고 있다.

과거에는 대학이 예산상의 문제로 일반 언론사로부터 낚은 기자재를 수증받아 대학방송국 또는 실습용으로 활용하거나 그러한 점을 보완하기 위해 언론사에 인턴십 형태로 학생들을 위탁해 실무경험을 쌓게 하곤 했다. 이런 상황이기 때문에 대학은 사회에 이론과 실무를 지도해 주는 것이 아니라 사회(언론현업)에서 대학에 실무를 지도해주는 형태로 비치기 쉽상이었다. 그러나 디지털기술의 발달은 초저가형 언론 콘텐츠 제작시스템의 출현을 가져왔고, 학교에서도 비교적 저렴한 가격으로 신문사와 동일한 수준의 CTS(컴퓨터 조판시스템), 디지털영상제작 시스템을 구축할 수 있도록 하여, 이를 활용한 실습중심 교육이 가능하도록 만들고 있다.

본 대학에서는 이러한 점을 적극적으로 활용하여 일간으로 운영되는 학내 디지털 매체를 창간해 실습 중심의 수업에 활용하고 있다.

① 의과대학과 부속병원의 관계=신문방송학과와 부속언론사

경성대학교는 '97년 교육부로부터 멀티미디어 특성화 대학으로 지정되어 신문방송학과, 사진학과, 연극영화과, 산업디자인과, 전산학과 등 멀티미디어 관련학과들이 주축이 되어 각종 특성화를 시도하고 있다. 예술과 공학, 그리고 커뮤니케이션의 만남이라는 주제 아래 관련학과들을 별도의 멀티미디어 단과대학으로 구성하고 부설 멀티미디어 커뮤니케이션 센터(Multimedia Communication Center : 이하 MCC)를 발족시켰다.

MCC는 기존의 학내 언론매체인 종이신문, 영자신문, 학교방송의 유기적 통합을 이루었으며 전자매체인 인터넷 신문, 영문 인터넷 신문을 세로이 창간했고, ATM망을 이용한 인터넷방송, 케이블방송국을 설립했다. 이같은 시설 및 조직을 통해 MCC는 의과대학과 부속병원의 관계처럼 신문방송학과와 인턴십 현장실습 겸 멀티미디어 콘텐츠를 제작 공급하는 수익사업체의 성격을 갖고 있다.

② 교과목 운영방안 예시

MCC의 각종 활동들, 즉 매체활동과 수익사업활동은 대부분 교과목과의 연계하에 이루어지고 있다. 모든 매체운영팀은 고정요원과 지원요원으로 구성된다. 고정요원은 장학생과 조교들로서 MCC에 상근하며 지원요원은 관련학과목 수강생들이다. 예를 들면 인터넷 신문제작은 신문방송학과 취재보도 과목, 신문편집 과목, 광고기획 및 제작과목과 긴밀한 연계하에 운영된다. 취재보도 수강생들은 전원 인터넷 신문 '디지털경성(<http://digital.kyungsung.ac.kr>)'의 기자로 임명되며 출입처와 취재분야를 갖고 매주 기사를 전송해야 한다. 사진학과 보도사진론을 듣는 기자들은 매주 사진 기사를 취재해야 한다.

이렇게 취재된 기사와 사진은 인터넷을 통해 서버의 DB에 전송되며 신문편집 수강생들은 이를 이용해 종이신문 편집 및 전자신문 편집을 하게 된다. 광고과목 수강

생들은 학내외의 광고주들, 예를 들면 분식집이나 하숙집, 호프집 등에 광고기획 및 영업, 그리고 인터넷 배너 광고 제작 등을 담당한다. '디지털경성'의 운영과 관련하여 초급취재보도과목은 다음과 같이 운영된다.

가. 기사작성 및 제출

- 기사는 총 14주 수업의 경우 1주 1건, 총 14건 이상 제출한다.
- 관련 사진은 제출 의무가 없으나 기사 1건당 캡션을 포함해 2개(각각 다른 피사체를 찍은 것만 2개로 인정) 이상 제출하여야 1편의 비중 있는 자리에 게재될 자격을 갖는다.
- 종강 시기에 나타나는 벼락치기 기사를 막기 위해 중간고사 기간에 중간 결산 성적을 낸다.
- 기사 및 사진은 디지털경성게시판(<http://masscom.kyungsung.ac.kr/digit>)에 온라인으로 전송한다.

나. 편집회의

- 주 1회 교실 수업을 통해 기사 관련 전체 회의를 한다.
- 인터넷 게시판을 통해 기사 보충 취재 및 취재지시를 수시로 하며 기자들은 매일 게시판을 열람해야 한다.

다. 당직근무

- 1일 2인(내근기자/외근기자) 당직을 서며 1명이 한 학기에 4일간 근무한다.
- 내근기자는 교열(오자, 탈자 수정), 대학신문(대학가 소식용)/일간지 주요 기사 클리핑을 담당.
- 외근기자는 취재 기자들의 사진 촬영 요청시 디지털 카메라를 이용 사진기자 업무를 담당한다.

라. 출입처

- 취재기자는 2인 1처 또는 4인 1처의 출입처를 갖고, 출입처가 없는 기자는 특집/기획취재부에 소속되어 기획취재를 담당한다.
- 취재기자는 출입처 기사 외에 학내 및 대학가 관련 기사를 쓸 수 있으며, 그 영역은 타 기자의 출입처를

침범하지 않는 것을 원칙으로 한다.

마. 평가 및 성적

- 기사 건당 점수를 부여하며 톱기사 및 주요 면 게재 시 가점을 준다. 오탈자 발견시, 스타일 미준수시 감점 처리하며 허위기사 및 오보 작성시, 취재 및 보완 취재 지시 불응시 경고 또는 과락 처리한다.

③ 설비/기자재 확보 및 활용

1단계로 전자신문 및 전자잡지, 인터넷방송을 위한 서버, 네트워크, PC실(30대 규모)을 설치했다. 2단계로 2000학년부터 저출력FM 방송국 및 케이블방송시설을 개설할 계획이다.

④ 관련 교과목과의 연계 확대

현재는 신문방송학전공의 취재보도과목, 사진학전공의 보도사진 일부과목을 중심으로 운영되고 있지만 2000학년도부터는 인터넷방송과 케이블방송을 활용해 방송, 디자인, 영화 등의 교과목과 관련한 연계과목제 및 지도교수제를 실시할 계획이다. 즉, 방송과목 수강생들은 인터넷방송에 필요한 콘텐츠(디지털영상, 스트리밍 영상, 오디오파일)들을 생산하게 되며 디자인과목 수강생들은 웹디자인, 컴퓨터그래픽 등을 지원하고, 영화관련 과목 수강생들은 각종 영상물의 연출, 촬영, 제작을 담당하게 된다.

이상에서 본 바와 같이 취재보도 및 방송제작에 대면 수업보다 비대면으로 이뤄지는 인터넷수업방식을 활용한 결과 여러 가지 장점들을 발견할 수 있었다. 우선 실제 매체를 가지고 수업을 진행함으로써 비대면수업에서 초래되기 쉬운 현장성을 제고할 수 있었다. 또 기존 대학 신문이 격주간 또는 주간으로 발행되기 때문에 학기당 기자 1인당 쓸 수 있는 기사 건수는 10여 건에 불과하다. 현재 대학학보는 신문방송학과와 교과목과 무관하게 운영되기 때문에 취재보도관련 과목에 활용될 수도 없지만 활용된다고 해도 이같은 건수로는 충분한 작문능력을 배양할 수 없다. 이에 비해 인터넷 신문의 지면은 거의 무

한하며 발행 주기도 실시간으로 업데이트되므로 기자 1인당 기사를 지면 제약없이 쓸 수 있으며 자기 자신이 쓴 기사가 거의 실시간으로 반영되므로 기자들은 현실감을 갖고 비교적 언론 현장의 기자들과 비슷한 환경에서 수업을 진행할 수 있었다.

물론 인터넷이라는 매체를 활용해 취재, 영상 등의 교과목을 소화했다고 해서 언론현장에 바로 적용할 수 있는 능력을 갖추었다고 할 수는 없다. 인터넷 신문과 종이 신문은 엄연히 차이가 있기 때문이다. 그러나 대학교육이 실무만 가르치는 것이 아니라 이론과 실무의 적절한 조화를 갖춘 인력을 양성하는 것이 목표라고 보면 우리 대학의 현실상 인터넷을 이용한 수업은 신문방송학과 실습중심교육에 적절히 활용될 수 있는 여지를 갖고 있다고 하겠다.

3. 사이버 캐릭터를 활용한 팀티칭 교육방안

1) 사이버 교수의 필요성

인터넷의 장점이자 단점은 익명성이다. 익명성이 가져오는 장점은 토론공간에서 자신의 의견을 활발히 개진할 수 있다는 것이며 역으로 익명이 보장되었을 경우 비방과 욕설 등이 게시판에 난무할 수도 있다. 통상적으로 교수자가 자신의 대학 내에서 재택수업방식으로 수업을 진행할 때는 아무리 익명이라 할지라도 물리적으로 근접해 있다거나 한 학기에 한 두 번씩 대면접촉의 기회가 발생하기 때문에 어느 정도의 감시 상황이 보장된다. 그러나 여러 대학 학생들이 동시에 수강하는 컨소시엄 강의는 강의자와 수강자가 대면할 수 있는 기회가 전무하기 때문에 심지어는 조교가 대신 강의를 해도 수강생들이 알아채지 못하는 상황이 발생하기도 한다. 즉, 익명성이 높은 가상교육 상황에서의 실제 교수와 사이버 교수의 차이가 없는 상황이 발생하는 것이다.

향후 본격적인 초국경 상황의 사이버대학이 출범할 경

우 사이버 교육에 맞는 교사의 역할 정립이 필요하며 이에 대한 실험적 연구가 필요하다는 생각에서 필자와 몇몇 교수가 국내 최초의 사이버 교수 '정보통'을 개발해 강의에 활용하게 되었다.

또 개발 당시의 국내의 대학 관련 사이버 캐릭터는 숙명여대의 '스노우', 경희대의 '라이언' 등 학생이 전부여서, 이러한 캐릭터들이 과연 수업을 듣고 학점을 받고 수강신청을 하는 것이 어떤 생산적인 의미가 있는지 회의가 들었다. 따라서 생산적인 활동을 할 수 있는 즉, 강의와 연구라는 생산적 활동을 할 수 있는 사이버 교수를 만들게 되었다.

사이버 교수 활용 결과 무엇보다 비대면 상황의 강의에서 여러 명의 교수자가 공동강의 또는 팀티칭을 하거나 심지어는 각각 다른 여러 교수들이 하나의 사이버 캐릭터로 강의를 하는 것이 가능했다. 이런 팀티칭을 통해 여러 교수자의 장점을 취합한 강의가 가능한 장점이 있다는 것을 발견했다. 실제로 현재 미국에서는 강의자가 정해지지 않고도 학점을 주는 기관이 존재하며 여러 명의 연구자가 공동으로 팀티칭을 하지만 교수자를 명시하지 않고 학점을 부여하기도 한다.

2) 개발 경과 및 활동 현황

사이버 교수 '정보통'은 정보화에 앞서가는 보통사람이라는 의미이며 '98년 7월 2일 경성대학교 신문방송학과 객원교수로 임명되었다. 현재 9개 대학 컨소시엄인 한국가상캠퍼스에서 정보사회와 멀티미디어, 멀티미디어 광고홍보 등을 강의하고 있으며 '인터넷 광고' 등의 저술을 발간하기도 했다. 강의실 주소는 <http://www.kyungsung.ac.kr/~dr.jung>

3) 문제점 및 개선사항

① 법적, 제도적, 행정적 지원

이는 사이버 교수뿐만 아니라 가상대학도 가지고 있는 문제로서 이제 법적, 제도적, 행정적 토대의 확립은 시급

한 문제이다. 가상대학은 바야흐로 시공을 초월한 인터넷과 최첨단 멀티미디어 매체를 통해 또 다른 배움의 가능성을 실현하고 있는 중이다. 그러나 국내 대학 학칙에 대부분 실제 교수만이 학점을 줄 수 있도록 규정되어 있으며 임용에 관한 규정도 미비하다. 경성대의 경우 연구처와의 협의를 통해 객원교수로 임용했지만 급여나 연구실적, 강의실적 등의 문제에 대해 처리방침이 명확하지 않다. 내부적으로는 팀티칭 형태로 참여하는 교수 명의로 수당이나 연구실적 등을 처리하고 있다.

② 캐릭터 개발의 전문성 부족

이는 현재 개발되어 있는 우리나라의 사이버 캐릭터 전반에 관한 문제로서 기술력과 콘텐츠면에서 모두 미흡한 실정이다. 외국의 경우 최소 2년 이상의 개발기간과 투자를 한 상태에서 활동하지만 사이버 교수 또한 몇 개월이라는 단기간에 걸쳐 개발되어 지금도 계속 캐릭터 보완과 콘텐츠 확보에 투자하는 중이다. 정보통 교수 이후 서울대 공대에서 여자교수 캐릭터를 선보인 바 있으나 이는 컴퓨터공학 분야에서 사이버 캐릭터를 활용하는 모델로 내놓은 것이다. 결국 사이버 교수도 현실 세계의 사람이 운영하는 것이므로 이러한 에이전트 캐릭터를 통한 교육효과를 달성하기 위해서는 브레인풀과 같은 강의-연구집단의 지원이 필수적이다.


③ 가상대학에 관한 학내·외 마인드 개선

사이버 교수에 대한 학내·외의 반응은 매우 비판적이다. 사람이 아닌 가상의 에이전트에게 수업을 듣고 학점을 받는다는 것에 대해 거부감을 느끼는 것이 대부분이다. 그러나 학생들의 경우는 오히려 사이버 교수에 대한 기대와 신기함(novelty)으로 인해 호감도가 높은 편이다. 심지어 학생상담의 장으로 사이버 공간이 이용되고 있다. 교수연구실 문을 두드리고 직접 찾아서 상담한다는 것이 매우 어려운 일이라고 학생들은 토로한다. 그러나 컴퓨터 세대들에게 사이버 공간은 언제 어디서나 접근 가능한 매우 친근한 공간이다. 사이버 교수 게시판에 올라오는 글들은 신세대들의 이러한 친(親)사이버 공간

성향을 잘 보여준다. 따라서 사이버 교수를 활용하면 이러한 학생상담의 효과를 거둘 수 있을 것으로 보인다. 뿐만 아니라 이러한 호감도를 강의로 연결시킬 경우 가상 강의의 질을 높일 수 있는 촉매제가 될 수 있을 것이다.

4. 결 론

인터넷을 이용한 가상대학의 성공요소 가운데 인프라는 매우 중요하다. 즉, 교육제공자와 피교육자간에 면대면이 아닌 원격시스템을 통해 강의가 이루어질 수 있도록 on-line이건 off-line이건, 또는 실시간이건 비실시간이건 교육서비스를 전달할 수 있는 유무선 인프라가 제대로 갖추어져야 한다. 이러한 인프라에 따라 교육하는 방식이 결정되기 때문이다. 그러나 아무리 좋은 기술이 있어도 이를 강의에 활용할 수 있는 교수자의 능력과 마인드, 또 이를 들으려는 수강자의 능력이 결여되어서

는 교육의 효과가 발생할 수 없다. 웹게시판 하나만으로도 수업의 보조수단으로 효율적으로 활용할 수 있기 때문이다. 이 글에서 소개한 인터넷 신문 및 사이버 캐릭터를 활용한 수업도 현재의 인터넷 관련 기술을 적극적으로 활용한 사례 중의 하나에 불과하다. 신문방송학뿐만 아니라 다양한 학문 분야에서 이러한 기술을 어떻게 활용하는가 하는 것은 결국 해당 학문 분야의 교수자가 발굴해야 할 몫일 것이다. 

권만우

고려대 신문방송학과와 동대학원 석사, 박사과정을 수료했으며 조선일보 기자를 거쳐 현재 경성대 멀티미디어대학 커뮤니케이션학부에 재직 중이다. 동 대학에서 멀티미디어 정보연구소장을 맡고 있으며 미국의 벤처기업 Nissi Media 이사를 겸하고 있다. 저서로는 「현대방송의 이해」, 「인터넷방송제작론」(공저) 등이 있다.