

매체이론적 관점에서 보는 디지털 인식론과 기독교교육에 관한 연구*

양금희(장로회신학대학교/교수)

khyang@puts.ac.kr

한글 초록

이 논문은 디지털 인식론이 기독교교육에 미치는 영향에 대해 탐구하였다. 한 시대의 매체는 그 시대 인식의 유형과 형태를 결정하고, 이것은 결국 그 시대의 기독교교육의 방향에도 결정적 영향을 미치기 때문이다. 따라서 이 논문은 세 부분으로 이루어지는데, 첫째 매체와 인식론과의 관계에 대한 탐구, 둘째 디지털 인식론에 대한 탐구, 그리고 셋째 디지털 인식론이 기독교교육에 미치는 영향에 대한 탐구이다. 이 논문은 먼저 맥루언의 매체이론의 관점에서 매체가 단순히 오감의 확장을 넘어서서 새로운 환경과 삶의 양식을 만드는 것을 통해 우리의 인식을 변화시킨다는 것을 발견하였다. 그리고 디지털 인식론을 인쇄매체 시대의 전통적 인식론과의 비교를 통해서 4가지로 정리하였는바, “언어적 인식에서 전감각적 인식으로”, “인과관계에서 관계성으로”, “역사적 사고에서 탈역사적 사고으로”, 그리고 “해석적 인식에서 수행적 인식으로”의 인식에 있어서의 패러다임 변화를 살펴보았다. 아울러 이 논문은 디지털 인식론, 즉 전감각적인식, 관계적 인식, 탈역사적 인식 그리고 수행적 인식이 기독교교육에 미치는 영향을 고찰하였다. 고찰을 통해 본고는 디지털 매체가 기독교교육의 본질에 순기능적으로도, 역기능적으로도 작용할 수 있음을 발견하였고, 결국 디지털 시대가 기독교교육에 역기능이기보다는 순기능이 되고, 도전이기보다는 기회가 되도록 하는 것이야말로 디지털시대의 기독교교육에게 주어진 도전이자 과제라고 하는

* 본 논문은 2022년도 장로회신학대학교의 지원을 받아 연구되었음

것을 깨닫게 되었다.

《 주제어 》

디지털 인식론, 맥루언, 매체이론, 전감각적 인식론, 관계적 인식론, 탈역사적 인식론, 수행적 인식론

I. 들어가는 말

오늘날 우리는 디지털 세상에 산다. 이 말은 우리가 디지털이라는 환경 안에 산다는 것이고, 그 환경이 우리의 삶과 앎을 결정하는 핵심적 요소가 되었다는 말이다. 맥루언(McLuhan, 1967, 24)은 모든 사회는 그 사회를 지배하는 특정 매체가 있고, 그것이 바로 그 사회 사람들의 사고방식과 교육의 방향에 결정적 영향을 미쳐왔다고 하였다. 그렇게 볼 때, 디지털은 단순히 인터넷이나 정보처리 기술만을 의미하는 것이 아니라, 우리의 삶의 조건이자, 우리의 사고방식에 직접적으로 영향을 미치는 요소가 되었다고 할 수 있다. 같은 맥락에서 리우(Liu, 2014)는 디지털 능력은 빅데이터나 텍스트 마이닝, 디지털화(digitization) 같은 기술에 있는 것이 아니라, “디지털 인식(digital epistemology)”에 있다고 하였다. 즉 그는 디지털화가 우리의 정보와 지식을 구조화하는 사유 방식(modes of thought) 자체를 변화시켰고, 그것으로 우리의 삶과 세상이 변화되었기에, “디지털 인식”이야말로 디지털의 가장 핵심적 능력이라고 한 것이다. 그런 의미에서 그는 디지털이 “교육”에 도전하고 있다고 하였다. 교육이 결국은 세상에 대한 사유의 방식을 형성하는 통로라면, 디지털이 이미 그것을 하고 있기 때문이다.

이 말은 오늘날의 “기독교교육”에게도 똑같이 적용되는 말이다. 기독교교육도 결국은 기독교적으로 세상을 보는 사유의 방식, 즉 기독교적 세계관을 형성하는 것을 목적으로 하는 행위이기 때문이다. 따라서 기독교교육에 본

질적으로 도전하고 있는 디지털이 어떠한 인식론적 특성을 가졌는지, 그것은 어떻게 세상을 바꾸고 있는지 아는 것은 디지털시대에 기독교교육하기의 필수적 전제조건이라 할 수 있다. 본고는 그러한 전제 위에서 시작된 연구로서, 먼저 디지털이 어떻게 인식과 관련되는지, 그리고 디지털 인식론의 특징이 무엇인지 탐구한다. 그리고 그것이 디지털시대의 기독교교육에 어떠한 영향을 미치는지를 살펴본다.

II. 맥루언의 매체이론의 관점에서 보는 매체와 인식론

“디지털(digital)”은 간단히 말해 “컴퓨터나 인터넷을 사용하는 기술”을 칭한다(Cambridge Dictionary). 그것은 원래 라틴어로 손가락을 의미하는 digit에서 나온 낱말로서 숫자를, 세는데 쓰이는 특별한 방법을 지칭하는 단어였다. 그 단어가 전자미디어의 작동 방법을 가리키는 단어가 되었는데, 아날로그를 연속적인 실제 숫자를 사용하지 않고, 이진법적 수치(0과 1)를 이용하여 처리하는 방법을 지칭하게 되었다(Cambridge Dictionary). ‘디지털’은 형용사적으로 사용될 때, “전자의(electronics) 원칙이나 방법에 의해 구성되거나 작동되는 장치와 관련된”이라는 뜻으로, ‘전자기술’, 특별히 ‘컴퓨터기술’을 가리키고, 명사로는 디지털 형식에 의해 작동되는 ‘디지털 미디어(매체)’ 자체를 가리킨다(Merriam-Webster).

그렇게 볼 때 디지털은 컴퓨터기술, 혹은 컴퓨터나 인터넷을 사용하는 기술, 혹은 그 기술을 사용하는 매체(미디어)라고 할 수 있는데, 그것이 어떻게 인간의 삶과 관련이 되는지를, 매체와 인식론의 관계를 탐색한 맥루언의 매체이론을 바탕으로 살펴본다.

1. 매체, 인간의 확장

인간의 인식과 오감은 뗄 수 없이 연결되어 있다. 우리의 앎은 우리가 보는 것, 듣는 것, 만지고, 냄새 맡는 것 등의 경험을 기반으로 일어나고, 따라서 그러한 경험들은 모두 우리의 세계 이해의 기반이 된다. 그렇게 볼 때, 우리의 오감을 확장시키는 매체들, 즉 망원경, 현미경, 스피커, 자동차 등은 모두 우리의 오감에 직접적으로 영향을 미치고, 그런 의미에서 우리의 인식 현상에 영향을 미친다고 할 수 있다. 매체에 대해 획기적인 이론을 제시한 맥루언은(1964, 23) 『미디어의 이해: 인간의 확장』에서 모든 매체는 “인간의 확장”이라고 하였다.

매체가 인간의 확장인 한, 이들은 인간의 인식에 영향을 미친다. 예를 들어 비행기를 생각해 보자. 비행기는 발의 확장으로서, 비행기를 경험하지 못했던 시대 사람들은 상상할 수도 없던 세계 인식을 우리에게 가져왔다. 그것은 나라와 나라 사이의 거리를 좁혔고, 또한 다양한 문화들이 공존하는 세계에 대한 인식을 가져왔다. 비행기가 그렇다면 ‘컴퓨터’와 ‘인터넷’은 어떨겠는가. 그것들은 우리에게 지역적으로 멀리 떨어져 있는 세계와 실시간 소통을 가능하게 하고, 세계를 공간을 초월하여 함께 상호작용하는 하나의 지구촌으로서 인식하게 하였다.

따라서 매체는 단순히 오감의 확장을 넘어서서 인간이 거하는 새로운 “환경”을 만든다고 할 수 있다. 우리가 지구라고 하는 똑같은 환경 안에 살고 있지만, 매체의 변화에 따라서 지구는 전혀 다른 환경이 될 수 있다는 것이다. 매체는 우리의 환경에 대한 공간, 거리, 속도, 시간에 대한 감각 자체를 변화시킴으로써 새로운 세계, 혹은 새로운 환경을 창조하는 것이라고 할 수 있다(김민수, 2017, 17). 즉 매체는 우리의 의식을 바꿈으로써 새로운 환경을 창조하고, 또한 역으로 그 매체로 인해 창조된 환경은 우리의 인식을 이끌어간다. 이 같은 맥락에서 매체이론가 플루서(Flusser, 1987, 39)는 “스스로를 변화시키는 의식은 변화된 기술을 요청하고, 변화된 기술은 그 의식을 변화시킨다”고 하였다. 우리의 의식이 기술을 변화시키는 것 같지만, 역으로 변화된 기술이 환경이 되어 우리의 존재에 영향을 미치고, 그것에

의해 우리의 의식이 변화된다는 것이다. 그래서 새로운 매체의 출현은 바로 새로운 의식으로의 출발점이 되는 것이다.

2. 매체 변화의 역사와 인식의 변화

맥루언은 역사 전체를 볼 때도 매체의 변화가 인간의 감각 비율이나 지각패턴 자체를 변화시켰다고 하였다. 그(1962)는 세계사 자체가 매체의 변화에 따라서 변화된 역사라고 하면서, 서구세계의 역사를 4단계, 즉 “구술 중심의 부족문화”, “문자중심의 필사문화”, “인쇄문화(구텐베르크 은하계)”, 그리고 “전기 전자 시대”로 나누었다. 그(1962, 67)는 ‘부족문화’ 시대에는 주로 구두소통이 주류를 이루는 시대였지만 이 시대에 인간은 오감을 모두 사용하는 ‘복수감각적 지각구조’를 가지고 있었다고 하였다. 따라서 이 시기에 인간의 감각비율은 어느 한쪽으로 치우치거나 어느 한쪽이 마비되지 않고, 통감각적인 구조를 형성하였다고 하였다. 반면 ‘문자중심의 필사문화’ 시대에는 표음문자가 태동한 시기로서, 문자가 요구하는 읽고 쓰는 능력으로 인하여 청각과 시각이 분리되기 시작했고, 점차 시각 지배적 감각구조가 형성되면서 통감각적 구조가 서서히 붕괴되기 시작하였다. 그러나 이 시기는 아직 구어적 전통이 남아 있었고, 문자 이용자가 다수가 아니었기에 여전히 감각 간의 균형 유지가 가능한 시기였다고 하였다.

이에 반해 맥루언은 인쇄술의 발명으로 찾아온 인쇄문화, 소위 “구텐베르크 은하계”에서는 문자문화가 폭발적으로 팽창하면서 완전히 시각 지배적 지각구조가 형성되었다고 하였다. 인쇄술은 언어가 가지는 역동성을 정적인 점과 선으로 변화시켰고, 살아있는 이미지들을 고정적인 점으로 소멸시키면서, 시각 중심의 감각 구조를 형성하였고, 그와 더불어 다른 감각들을 퇴보시키는 결과를 낳았다(McLuhan, 1962, 253, 314). 이전의 복수 감각적 지각구조는 무너지고, 사회에 ‘획일성’, ‘선형성’, ‘연속성’이라는 인쇄의 원리가 활성화되게 하였고, 사회는 전문화, 세분화되면서, 통감각적 사회구조였던

부족 문화로부터 벗어나는 탈부족화 현상을 가속화 하였다고 하였다. 또한 대량 생산수단인 인쇄와 더불어 사람들은 책을 상품화하면서 언어를 소유할 수 있게 되었고, 대화보다는 혼자 읽고 생각하는 ‘개인주의’가 탄생했으며, 지방어를 통합하여 표준어가 생기면서 내셔널리즘과 같은 이데올로기가 탄생하였다(McLuhan, 1962, 400, 452; 1964, 30).

반면 맥루언(1962, 271)은 “전기 전자시대”는 인쇄시대의 시각 중심적 지각구조를 극복하고, 다시 통감각적 구조를 회복하게 되는 새로운 시대를 도래하게 하였다고 본다. 전기로 인하여서 음향공간과 공명공간이 생기면서 인쇄의 선형적 구도가 극복되고, 또한 책으로 인한 일방통행적 커뮤니케이션에서 벗어나, 전화로 인한 상호작용적, 즉각적 커뮤니케이션, 그리고 지구 전체가 하나의 마을처럼 시공을 초월한 상호작용적 소통이 일어나게 하였다고 하였다. 그는 전기-전자시대에는 시각, 청각 등 오감들이 동시에 교환되는 공감각적 구조가 회복되고, 단편적이고 파편적인 것이 통합됨으로써, 구전시대의 재부족화가 일어나게 된다고 하였다: “오늘날 우리의 전기 기술은 우리들의 가장 일상적인 지각과 행위 습관에 영향을 미쳐 아주 원시 시대 인류의 사고방식을 우리들 속에 급속하게 재창조한다(1962, 67)”. 이 같은 맥루언의 매체이론은 우리에게 미디어의 변화는 곧 인간 감각의 변화이고 그를 기반으로 하는 우리의 인식구조의 변화를 가져온다는 하는 점을 단적으로 말해준다. 매체는 단순히 의미 중립적인 전달자가 아니라, 그 자체로 인간의 의식, 그리고 사고를 형성하는 의미 생성과정의 일부분으로서 작용하게 된다는 것이다. 미디어는 우리의 환경을 변화시킴으로써 인간 내부의 특정 감각을 자극하여 그것으로 세상을 지각하게 하고, 그것이 결국은 우리의 사고와 행동유형, 그리고 우리가 세계를 인식하는 방법을 변화시키는 것이다(McLuhan, 1967, 41, 원만희, 136).

그렇게 볼 때 디지털 매체는 우리의 환경과 삶의 양식에 영향을 미침으로써 우리의 인식의 방식에 영향을 미친다고 할 수 있다. 즉 디지털 미디어는 단순히 하나의 미디어에 그치는 것이 아니라 우리에게 ‘디지털 인식’을

블러일으키는바, 이것이 바로 디지털시대를 사는 우리가 디지털 인식론을 말해야 하는 이유이다.

III. 디지털 인식론

앞에서 우리는 맥루언의 매체이론을 기반으로 매체가 인식에 직접적으로 영향을 미친다는 것을 살펴보았다. 따라서 디지털은 단순히 컴퓨터, 데이터 베이스, 네트워크 등의 기술적 도구(tool)에만 그치는 것이 아니라, 모든 다른 매체들이 그렇듯 그 자체로 우리의 환경과 문화를 만들고, 그것을 통해 우리의 사고방식(modes of thought) 자체를 형성한다는 것을 알 수 있다 (O’Gorman, 2006, 11; Ingvarsson, 2021, 7).

특히 디지털 매체는 맥루언이 말하는 인쇄 시대를 넘어서고, 전기-전자 시대가 갖는 매체적 특징을 극단적으로 보여준다. 맥루언(1964)은 전기-전자시대의 매체로서 TV, 전화, 타자기, 자동차, 카메라 등이 갖는 매체적 특성을 서술하였지만, 오늘날 디지털시대에는 이것들이 모두 하나의 매체 안에서 통합되어 작동한다. 컴퓨터나 모바일폰 하나 안에 전화, TV, 타자기, 카메라가 함께 있을 뿐만 아니라, 심지어 그것은 우리를 현실에서 가상의 (virtual) 세계로 운반해 주는 운송 수단이 되기도 한다. 아날로그 시대에는 지식의 생성이나 기록이 각각의 매체 안에서 독립되어 이루어졌던 것이, 디지털 매체 시대에는 하나의 매체 안에서 축음기처럼 소리를 기록하고, 영화처럼 이미지를 기록하며, 타자기처럼 문자를 기록한다. 이뿐만 아니라 이를 전송하고 타인과의 의사소통 과정에서 기록된 것을 공유하고 소통하기도 하며 새로운 정보와 지식을 생성하기도 한다(심혜련, 2012, 185). 이처럼 디지털시대에 우리는 불과 수십 년 전과는 근본적으로 다른 통신, 미디어 및 시스템 네트워크를 경험하고 있는데, 이것은 디지털 매체가 우리의 지식 형성과 인식의 방법 및 조건에도 결정적 영향을 미치고 있다는 것을 의미

한다(Ingvarsson, 2021, 4). 디지털 매체가 어떻게 우리의 지식형성과 인식의 방법 및 조건을 변경했는지를 인쇄매체 시대에 형성된 '전통적 인식론'과의 비교를 통해 살펴보자.

1. 언어적 인식에서 전감각적 인식으로

전통적으로 지식은 문자를 기반으로 하여 형성되어 왔다. 구텐베르크의 인쇄술 발명 이후 서구세계에서 진리 전달의 통로는 주로 문자였고, 라디오와 TV의 출현 이후조차 세계는 선형의 스크립트와 인쇄를 기반으로 하는 문자메시지에 의존해 왔다(Heim, 1999). 따라서 전통적으로 문자는 진리 전달의 주요 통로였고, 대중교육의 유형을 결정하였으며, 또한 교육을 통해서 지속적으로 심화하면서 서구의 사회를 지배하는 문화가 되었다. 물론 인쇄 문화 속에서도 다양한 종류의 이미지나 그래픽이 사용되긴 하였지만, 이들은 명제적 지식 형태를 보조하기 위한 수단이었지, 지식전달의 형태 자체를 바꾸는 정도는 아니었다(Heim, 1999).

그러나 디지털 세계의 등장, 곧 인터넷과 월드와이드 웹의 등장으로 텍스트와 문자적 지식은 이미지와 손쉽게 결합 되면서 의미를 창출하는 형태 자체가 달라지기 시작하였다. 웹 공간에서 언어와 이미지가 결합 되었고, 텍스트는 그림과 불가분리로 연결되기 시작하였다. 디지털 제작의 전례 없는 속도와 용이성이 웹에 사진, 영화 및 비디오를 탑재할 수 있게 하였고, 결국 사이버 공간은 시각화된 데이터가 되었으며, 의미는 언어적 표현뿐만 아니라 공간적 표현을 통해서도 창출되기 시작하였다. 서구의 세계는 언어 중심의 구텐베르크적 세계, 즉 문자문화로부터 이별하고 디지털화된 새로운 문화를 맞아들이게 되었다(Bolz, 1995, 235)

이와 같은 맥락에서 콜린 란크스헤어(Lankshear, 2003)는 전통적 표준 인식론(standard epistemology)이 주로 문장이나 명제, 혹은 이론으로 표현 되는 언어적 지식으로 구성되었다면, 디지털시대에는 텍스트뿐 아니라 이미

지, 소리 등이 급진적으로 서로 수렴되는 형태의 인식론적 변화가 일어났다고 하였다. 그는 이와 더불어 “진리 전달의 형태는 명제적이어서 하고 언어적이어서 한다”는 전통적 인식론의 전제가 무너지고, 진리 전달의 패러다임 전환이 일어났다고 하였다:

“표준 인식론은 언어적으로 전달되고 문장/명제 및 이론으로 표현되는 것으로 지식을 구성한다. 디지털 CIT(communication and information technology)의 멀티미디어 영역은 '진실 담지'의 명제 언어적 형식의 우위를 무너뜨리는 방식으로 텍스트, 이미지 및 사운드의 급진적인 수렴을 가능하게 하고 그것을 표준적인 것으로 만든다. 디지털 방식으로 전송 및 수신되는 많은 이미지와 사운드가 여전히 명제 정보를 제공하기도 하지만 그렇지 않은 경우가 훨씬 많다. 이미지와 사운드들은 인식론적으로 대화나 텍스트 같은 언어적 방식과는 매우 다른 방식으로 작동한다. 그들은 감각적으로 우리를 환기하고, 공격하기도 하고, 또한 스스로 끊임없이 변화하고 진화한다. 의미와 진리는 텍스트 표현뿐 아니라 공간적 표현을 통해서도 나타나고, 수사학적 양식들이 과학적-명제적 양식에 도전한다(Lankshear, 179)”

위의 인용구에 나타나는 바와 같이 디지털 인식은 전감각적, 전인적 차원에서 일어나면서, 고전적인 명제적, 언어적, 과학적 형식의 진리주장의 아성에 도전한다. 디지털 매체는 논리적 설득으로만이 아니라, 감정을 불러일으키고, 또 감각적으로 공격하기도 하면서 진리주장의 통로들을 만들기 때문이다. 란크스헤어(2003)는 언어, 이미지, 소리, 움직임 등이 모두 동시에 사용되는 디지털 매체의 공감각적 차원은, 그대로 “다중양식의 진리(multi modal truth)” 주장을 가능하게 하였다고 하였다.

무엇보다 오늘날 “3D 몰입형 가상세계(3D immersive virtual reality)를 기반으로 하는 메타버스(metaverse)는 우리를 가상세계에 몸으로 참여하는 것 같은 경험을 불러일으킨다(ASF, 2007). 메타버스는 이미 그 명칭에 나타

나고 있는 것처럼 마치 우리가 우리의 몸 전체로 그 세계(universe) 안에 들어간 것 같은 몰입감을 느끼게 되는 가상의 공간이다. 메타버스 상에서의 경험은 3D 기술을 통로로 하여 확장된 우리의 몸의 경험으로서, 한센(Hansen, 2006, 38)은 그것을 가리켜 “코드 안에서의 몸(body-in code)”이라고 한 바 있다. 그는 코드 안에서의 우리 몸은 단순히 디지털상의 자극에 수동적으로 반응하는 몸이 아니라, 스스로 능동적으로 가상에 참여하는 몸일 뿐만 아니라, 손과 눈을 사용하여 능동적으로 화면을 보고, 키보드를 사용하여 아바타를 움직이거나, VHS(Virtual Head Set)를 사용하는 몸이라고 하였다.

이러한 메타버스상의 전인적 참여 경험은 디지털 인식이 단순히 수동적으로 이미 고정되어 있거나 제시되어 있는 지식을 알아가는 과정이 아니라, 능동적으로 참여하는 과정에서 직접 찾고 발견함을 통해서 알아갈 뿐만 아니라, 스스로도 지식을 창출해가는 과정이라고 할 수 있다. ‘텔레프레즌스’라는 존재 양식은 디지털 인식이 참여적 인식이요, 과정적 인식, 발견적 인식이 될 수밖에 없음을 말해 준다.

위의 고찰을 바탕으로 해서 보았을 때, 고전적이고 표준적 인식론이 주로 언어와 명제적 지식을 기반으로 일어나는 인식이라고 한다면, 디지털 인식론은 그를 넘어서 텍스트, 이미지, 소리, 몸의 움직임 등 몸 전체로 참여하는 전인적이고 공감각적, 혹은 통감각적 인식이라고 할 수 있다. 맥루언이 전기-전자 시대를 원시적 공감각이 회복되는 시대라고 칭한 것을 생각해 보면, 디지털시대는 그것이 거의 완전하게 구현되는 시대라고 할 수 있겠다. 이와 같은 변화를 통해 디지털 인식론은 논리적 인식만을 진리 인식의 유일한 통로가 되었던 전통적 진리 인식과 진리 주장의 틀을 넘어서서, 감각적 인식, 참여적 인식, 과정적 인식과 같은 진리 인식의 다중양식을 제시함으로써, 전통적 인식론에 도전하였다.

2. “인과관계”에서 “관계성”으로

디지털시대가 문자와 텍스트, 이미지, 소리, 활동 등이 모두 동시에 아우러지는 다중 양식(multi modal)의 인식이 이루어지는 시대라고 하면, 이것은 인식에 있어서 “관계성”이 그 무엇보다 결정적으로 작용한다는 것을 시사한다. 고전적 현대주의 인식론이 대상을 그의 근원(origin)으로부터 논리적으로 이해하려는 성향, 즉 “인과관계(causality)”로부터 이해하려는 성향을 나타냈다면, 디지털 인식론은 “관계성(relationships)”으로부터 이해하려는 성향이 나타난다(Ingvarsson, 2021, viii). 선적인(linear) 인과관계의 흐름으로 의미를 형성해가는 인쇄문화적 형태와는 대조적으로, 디지털 인식에서는 여러 이미지뿐만 아니라 글씨, 소리 등이 동시적으로 함께 어우러지면서, 그 “관계성” 속에서 의미가 창출되기 때문이다. 이 같은 맥락에서 잉와슨(2018)은 “디지털 인식론은 무엇을 설명(explain)하는 것이 아니라, 서로 다른 문화적 인공물을 서로 다른 구조와 관련시키도록 설정된 구성”이라고 하였다.

단순한 예로 컴퓨터 게임 화면을 한번 생각해 보자. 한 화면 안에도 많은 디지털 이미지들이 함께 병치 되어 하나의 세계를 만든다. 이 이미지들은 플루서(Flusser)가 언급한 대로 ‘기술적 이미지’들로서 일종의 ‘의미복합체’라고 할 수 있다. 거기에서는 하나의 의미를 가진 이미지가 다른 이미지와 관계를 맺으며, 또 다른 의미를 형성하게 된다(심혜련, 237). 여기에서 의미는 고정된 상태로 있지 않고, 이미지들 사이에 상호작용이 일어나면서 생성되고, 따라서 디지털 공간은 무궁무진한 해석이 가능한 공간이 된다. 그렇게 보았을 때 디지털 인식론은 문자 시대처럼 선적인 인과관계를 따라서 일어나는 인식이기보다는, 다양한 이미지가 만나서 그 “관계성” 속에서 입체적으로 의미가 생성되는 인식이라고 할 수 있다. 플루서(1998, 55-56)는 디지털시대는 ‘알파벳시대’의 체계성이 무너지고, 카오스로 전환되고, 선적 논리성이 무너지고, 비선적(non-linear) 복잡성으로 전환이 되지만 이

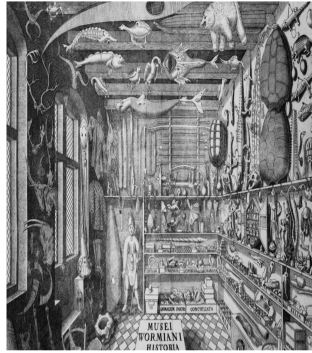
카오스와 복잡성으로부터 기존에 없던 새로운 의미가 생성되고 발견되는 과정이 생긴다고 하였다.

잉와슨(2021, 10)은 디지털 미디어의 이러한 ‘관계적 인식’의 개념을 설명하기 위해 근대 초기의 문화를 현대의 디지털 문화와 나란히 놓는 “병치(juxtapose)”를 시도한다. 이러한 병치는 미디어 이론 안에서 소위 “미디어 고고학(media archaeology)”의 이름으로 자주 이루어지는 시도인데, “미디어 고고학”이란 새롭게 떠오르는 미디어를 과거의 미디어에 대한 면밀한 검토를 통해서 이해해 보려고 하는 영역이다(Liu, 2018, 140). 맥루언도 텔레비전 시대를 르네상스 문화와 병치시키면서 그들 간에 공유되는 요소 및 인식론적 틀을 발견하였다. 잉와슨(2021, 11)은 디지털 매체가 이미지를 서로 연결하면서 그 관계성으로부터 의미를 생성하는 것이, 근대 초기의 “엠블럼(emblem)”과 “호기심캐비닛(cabinet of curiosity, Wunderkammer)”의 그것과 같다고 하였다. 엠블럼은(그림1)은 15세기 이후 유럽에서 나타난 상징적 그림, 혹은 조각을 나타내는 이름으로, 주로 집에 부착하는 건축 장식 품으로 쓰였고, 호기심캐비닛은 16세기에 처음 등장한 것으로서, 아래의 그림2에서 보는 것처럼 방과 같은 입체적 공간에 자연사, 지질학, 민속지학 등의 수집품을 한데 모아 박물관처럼 컬렉션을 전시하는 형태이다. 아래에 있는 스웰링크의 엠블럼을 보면 “존귀한 아버지의 사랑(amor elegantae pater)”이라는 표제가 붙어 있다. 엠블럼 안에는 하늘에 태양이 떠있고, 구름과 새가 날아다니며, 나비가 애벌레에서 나오는 장면이 있다. 그리고 배경으로 높은 교회 건물들과 첨탑, 물레방아, 들판에서 일하는 농부의 모습도 보인다. 이 엠블럼에는 세상 위에서 세상을 다스리고 은혜를 베푸는 하나님, 그리고 그분의 사랑 아래 돌아가는 당시의 세상에 대한 세계관이 엿보인다. 잉와슨(2021, 13)은 이 엠블럼은 단순 그림이 아니라 환경과 자연 그리고 문화에 대한 “관점”과 관련이 있다고 하면서, 이 안에는 일종의 인식론적 차원, 사고의 방식(mode of thought)이 포함되어 있다고 하였다. 그리고 이 사고방식은 단순히 중세의 “자연의 책” 같은 자료의 나열이 아니

라, 하나의 세계관으로서 독자들을 그 세계관에 참여시키고 공유하도록 하는 힘이 있다고 하였다.



[그림 1] Jan Swelinc의 엠블럼



[그림 2] Old Worm의 호기심캐비닛

또한 그림2의 “웜의 호기심캐비닛” 안에는 자연으로부터 온 박제와 조각품들로 이루어진 자연(naturalia), 예술품과 공예품의 예술(artificialia), 지구본, 시계, 계량 도구들 같은 과학(scientifica) 그리고 특이하고 이국적인 것(exotica)이 포함되어 있다(Ingvarsson, 2021, 14). 이 캐비닛 안에서 우리는 다양한 이미지들의 병치를 통해서 하나의 세계관을 보게 된다. 잉와슨은 이것에서 우리는 원인과 결과가 서로 선적(linear)인 경로를 통해 나타나는 형태가 아니라, 다양한 이미지들이 “명백한 목적 없이 자유롭게 서로 관계를 맺으면서 영감을 주는 모습”을 발견하게 된다고 하였다.

잉와슨은 엠블럼이나 호기심캐비닛은 모두 복합이미지들의 병치로서 이미지들의 “관계성”을 통해서 세계관을 보여준다는 면에서 디지털 매체의 사고방식과 매우 유사하다고 하였다. 그들은 어떻게 보면 구조화되지 않은 것 같은 인상을 줄 수 있는 배열이지만, 동시에 더 창의적이고 도전적 구조를 제공하는데, 이러한 배열이 바로 디지털 매체가 정보를 처리하는 방식과 일

치한다고 하였다. 근대 초기의 엠블럼이나 호기심캐비닛에서 보는 것처럼, 디지털적 인식론은 독자를 논리적, 인과관계적, 배타적 특성을 갖는 선형적 사고로 이끌어가지 않고, 비논리적, 동시적, 포괄적 방법으로 이끌어간다. 디지털 매체는 다양한 이미지와 음향, 움직임들을 병치하는 방식으로 서로 관계하도록 함으로써, 서양에서 전통적으로 지식의 표준으로 삼았던 논리적, 선형적 사고에 도전한다.

3. 역사적 사고에서 탈역사적 사고로

디지털 인식론이 논리적이고 선형적 사고에 도전한다는 것은 서사적, 이야기적 인식에 대해 도전한다는 것을 의미하기도 한다. 이야기는 플롯이라는 하나의 선을 따라서 전개되는 담화의 형태이다. 플롯은 이야기의 뼈대와 같이 이야기를 중심에서 이끌어가면서 서로 상관없는 사건들과 에피소드들을 연결하고, 이야기를 발단과 전개를 거쳐 결말로 이끌어가는 역할을 한다. 따라서 플롯은 시간적 연속성을 기반으로 하여 전개된다는 특징을 가진다.

플루서(2004, 31)에 의하면 선형적 사고는 알파벳 시대의 사유 방식이라고 할 수 있다. 글자의 발명은 우리의 사유를 글을 따라서 전개하는 선형적 사유와 기승전결을 중심으로 하는 논리적 사유 방식에 익숙하게 하였고 때문이다. 그(1996, 91-113)는 저서 『코뮤니콜로지』에서 매체의 변화는 그에 상응하는 인간들의 사유의 형식과 커뮤니케이션의 형태를 변화시킨다고 하면서, 매체의 변화에 따라 역사를 세 가지의 시대로 구분하였는데, “알파벳 이전 시대”, “알파벳 시대”, 그리고 “알파벳 이후 시대”가 그것이라고 하였다. 그(1996, 31)는 ‘알파벳 이전 시대’는 ‘순환적’ 사유 방식이 지배적이었고, ‘알파벳 시대’는 ‘선형적’ 사유 방식이 지배적이었으며, ‘알파벳 이후 시대’는 선이 아니라 면(scene)이 개별적으로 갖는 의미, 개개의 씬(scene)의 모자이크적 구성을 따라가는 사유 방식이 지배적이라고 하였다.

여기서 그가 말하는 ‘알파벳이후 시대’는 디지털시대로서, ‘알파벳시대’의 문자적이고 선적 사유 방식이 소멸하고, ‘알파벳이전 시대’처럼 이미지의 시대가 다시 도래 하는 시대이다. 그러나 이 시대의 이미지는 ‘알파벳이전 시대’와 같이 사물을 직접적으로 반영하는 이미지가 아니라, ‘기술적 이미지(technische Bilder)’로서, 컴퓨터 통신망으로 다양한 주체들이 서로 연결되는 이미지이다. 플루서(1999, 20)는 “알파벳이후 시대”에는 “알파벳이전 시대”를 지배했던 마술적 의식이 알파벳시대의 ‘역사적’ 의식을 대체하게 되고, 개념적 능력을 상상력으로 대체하게 된다고 하였다. 그는 물론 알파벳 이후 시대는 알파벳이전 시대의 이미지, 마술적 의식, 그리고 상상력이 회복되는 시대이지만, 이것은 단순히 그 이전 시대의 개념에로의 회기가 아니라, ‘2단계’ 마술적 의식과 ‘2단계’의 상상력으로서 ‘알파벳 시대’로 인해서 극복된 1단계의 마술적 의식과 상상력에 대한 새로운 버전이라고 하였다.

그렇게 보았을 때, 디지털 매체는 우리의 사고를 알파벳 시대의 플롯을 따라가는 선형적, 이야기적 사고에서 벗어나, 썬 중심적 사고로 이끌어 가고, 이미지와 상상력에로의 회기가 되게 하였다고 할 수 있다. 디지털 사고가 플롯 중심의 선형적 사고로부터 썬 중심의 비선형적 사고로 전환했다는 것은 그 자체로 “역사적 사고”에서 “탈역사적 사고”에로의 전환을 시사한다. “역사(history)”도 “이야기(story)”의 선형적 문법, 플롯 중심의 문법을 따르는 이야기이기 때문이다. 역사는 철저히 선적 시간이라는 전제 위에서 전개되는 것으로서 거기에는 과거와 현재와 미래가 선처럼 흐른다. 그러나 디지털 매체는 선적으로 진행되는 고전적 시간개념에 고정되어 있지 않고 그를 넘나들며 작동한다. 예를 들어 디지털 상에 올려진 자료는 과거에 제작된 것이라도 그것을 클릭하는 순간은 독자에게는 새롭게 현재화되는 퍼포먼스가 된다. 즉 소환된 과거의 사건은 디지털 상에 재현되는 순간 하나의 새로운 사건이 된다. 볼프강 에른스트(Wolfgang Ernst, 2022)는 “굿모닝 미스터 오웰”이라는 백남준의 과거의 작품을 디지털로 전송하는 퍼포먼스를 수행하면서, 그 자료가 전송하는 과정에서 이미 사운드와 이미지가 압축되

면서 변조되고, 컴퓨팅 아카이브 작업이 들어감으로써, 더는 과거와 같은 작품이 아니게 된다고 하였다. 그렇게 볼 때, 디지털 매체의 시간성은 역사적 과거라는 시간성보다는 현재성에 초점이 맞추어져 있고, 과거로부터 현재에 이르는 순차적 흐름의 시제보다는 과거와 현재가 공존하는 시간성이 나타나는 매체라고 할 수 있다. 그렇게 보았을 때 디지털 인식은 과거, 현재, 미래라고 하는 선적 시간을 기반으로 하는 역사적 사고에서 벗어나는 ‘탈역사적 사고’에로의 패러다임 변화를 예고한다. 디지털 미디어는 시간을 나누고, 기록하고, 조작하면서, 간헐적, 순간적, 반복적인 시간성, 즉 불연속적이고 단절적인 시간성을 창조한다.

비릴리오(Virilio, 2006, 20)는 디지털 매체는 고전적 시간개념을 탈피하여 ‘실시간(real-time)’이라는 새로운 시간의 개념을 만들었다고 하였다. 그는 ‘실시간’이란 우리가 디지털 원격 매체에 ‘on’하는 순간으로서, 이 순간은 모든 것이 ‘지금’ 그리고 ‘현재’가 되는 시간이라고 하였다. 그는 이것으로써 디지털 매체가 고전적 의미의 ‘현재’ 개념을 해체하였다고 하였다. 더 나아가 그는 지금이라는 시간의 해체가 ‘여기’라고 하는 공간개념의 해체 또한 가져왔다고 하였다. 현대 초반에 운송 수단이 공간들 사이의 거리를 단축하고, 모든 공간을 ‘도시’ 형태로 획일화하였다면, 디지털 미디어는 원격통신기술로 ‘지금’과 ‘여기’라고 하는 물리적 공간을 해체하고, 온라인상의 “원격현전(telepresence)” 개념을 새롭게 탄생시켰다. 비릴리오(1995, 20)는 원격통신기술이 우리를 ‘실시간’이라는 새로운 시간 체계 안에 편입시킴으로써 모든 공간이 실시간으로 ‘지금’과 ‘여기’라는 장소가 되게 하였다고 하였다. 다시 말해서 ‘실시간’이라는 개념은 이제 우리가 물리적으로 존재하는 공간만이 아니라, 그곳이 어디든 온라인상에 접속된 상태를 의미하게 된 것이다. 따라서 디지털 매체는 우리를 지금 여기에 있음과 동시에 지금 거기에도 존재할 수 있는 새로운 존재로 탄생시켰다(심혜련, 253). 그렇게 디지털 미디어는 장소에 고정된 인간을 탈장소화 시켰고, 탈장소화된 공간에서 인간은 소위 “유비쿼터스”, 즉 한 장소에 고정되어 있지 않고 어디에나 있

을 수 있는 편재적인 존재양식을 가지게 되었다.

디지털 매체의 변화가 우리의 인식의 변화를 가져온다는 점에서 보았을 때, 디지털 매체는 우리에게 고전적 시간과 공간개념을 넘어서는 세계관을 열어준다고 할 수 있다. 사실 비릴리오가 실시간 개념을 언급했을 때, 그는 디지털이 해체한 ‘현재’의 시간과 ‘여기’라는 공간의 소멸에 대한 비판적 시각을 제시하고자 하였다(심혜련, 2012, 253). 그(2006. 20)는 거리감의 소멸을 실제로 가까운 것과의 관계, 가까운 곳의 소멸로 파악하였고, 정보공간의 확대는 현실 공간의 소멸을 의미하는 것이라고 보았다. 그 결과 외부세계는 소멸하고 결국은 내부적인 것만 남고, 모든 외부세계는 내부적인 것이 된다고 하였고, 이것은 결코 긍정적인 현상이 아니라고 하였다.

디지털 매체가 가져온 탈역사적 사고는 물론 비릴리오가 염려하는 대로 우리에게 고전적 시간과 공간개념에 대한 해체와 ‘현재’와 ‘여기’라고 하는 공간의 해체를 가져올 수 있다. 그러나 다른 측면에서 그것은 우리에게 고전적 시간 이해와 공간이해를 넘어서는 새로운 시간과 공간의 개념을 제시할 수 있다. 마치 플루서가 ‘알파벳이후 시대’가 ‘알파벳 시대’의 선형적 인식을 극복하고 ‘알파벳이전 시대’의 인식을 회복하지만, 그것이 단순한 퇴보가 아니라 2단계의 알파벳이전 시대 인식으로 도약했다고 보는 것처럼, 디지털 매체의 탈역사적 사고는 우리에게 고전적인 역사적 시간 이해 및 공간이해를 넘어서는 새로운 시간개념에로의 도약을 위한 발판이 될 수 있다. 즉 그것은 과거를 자유롭게 현재에 소환하여 현재화함으로써 크로노스의 시간을 카이로스의 시간으로 바꿀 수도 있고, 여기라고 하는 장소를 초월하여 세상에 편재하는 유비쿼터스의 존재를 이해할 수 있는 우리의 인식적 기반을 형성할 수도 있다. 그렇게 볼 때 탈역사적 디지털 인식은 한 편으로는 역사성을 해체할 수도 있지만, 바로 그것 때문에 과거의 것을 현재화하고, 현재에 있으면서 동시에 과거에도 존재할 수 있는 새로운 시, 공간성을 획득할 수 있다.

4. 해석적 인식에서 “수행적(performative)” 인식으로

“알파벳 시대” 이후의 전통적 인식론에서 ‘앎’은 주로 이미 존재하는 어떤 것, 혹은 명제적으로 존재하는 진리를 깨닫게 되거나 해석하는 과정으로 이해되었다. 그러나 ICT 사회의 다양한 공간에서 일어나는 디지털 인식은 이미 존재하는 명제적 지식을 알아가는 앎이기보다는, “수행(perform)” 능력으로서의 앎이라고 할 수 있다. 그 사회에서 통용되는 게임의 규칙을 터득하여 게임에 참여할 수 있고, 더 나아가, 새로운 상황에 직면하였을 때, 게임의 규칙 자체를 뛰어넘어 문제를 해결해가는 수행 능력이 곧 디지털시대에서 추구되는 앎이다. 따라서 란크스헤어(2003, 10)는 디지털 인식론을 “수행적 인식론(performance epistemology)”이라고 하였다.

그렇게 볼 때, 디지털 인식론은 “과정적(procedural)” 인식론이다. 이미 고정된 의미를 해석하기보다는, 예측할 수 없는 게임의 과정에서 오픈소싱을 통해 다양한 자료들을 병치하거나, 합치하거나, 연결하면서 새로운 차원의 지식을 발견해 가는 ‘과정적’ 인식이다. 이 과정에서 대상들 간의 관계들이 연상되고(associate), 즉흥적이고 또 때때로 우발적으로 연결되면서 새로운 의미가 생성된다. 따라서 디지털 지식은 ‘실험적’ 지식이고, 또한 지식의 변형을 만들어 가는 과정이라고 할 수 있다. 그런 의미에서 오거만(O’Gorman, 2006, 50, 99)은 디지털 인식론을 ‘해석적’이기보다는 “발견적(heuristic)”이라고 하였다. 카로짜와 가스파(Carrozza & Gaspar, 2016)는 디지털 인식론의 차원에서 “연구란 지식을 추출하는 것이 아니라 ‘만드는’ 과정이다”라고 하였고, 란크스헤어(5)도 디지털 인식론에서 가장 강력한 지식생산의 원동력은 “진리를 분별하기보다는 창조하는 것”이라고 하였다.

디지털 인식론이 이처럼 과정적이고 발견적이며, 실험적이고 수행적인 인식론이라는 것은 그것의 “개방성(openness)”을 단적으로 증명한다. 디지털 지식은 따라서 반드시 중앙의 핵심집단에 의해서 주도되는 지식이라고 할 수 없다. 그것은 다양한 주제들에 의해서 탈중심화(decentralized)된다. 즉

디지털시대에는 대학이나 학자를 중심으로 지식이 형성되는 것이 아니라, 상아탑 밖의 사람들, 비전문가들, 조직 밖의 비공식적 사람들, 클라우드 등을 통해서 발생한다(Liu, 2014). “위키피디아”는 한 때는 상아탑과 학자들만의 전유물로 신성시되기조차 했던 “전문성”이 어떻게 오픈소스 커뮤니티로 넘어가고 있는지를 단적으로 보여주는 예이다. 지식이 일정한 퍼포먼스를 보일 수 있다면 누구나 지식이 만들어지는 열린 공동체에 참여할 수 있고, 또한 그래서 디지털 지식은 빨리 등장하고 그것의 소임을 다하면 빨리 사라지기도 한다.

디지털 지식이 등장하고 사라지는 핵심적 기준은 그것이 얼마나 “수행력(performativity)”이 있느냐는 것이다. 즉 얼마나 문제해결에 효율적이나 라는 것이다. 이것은 다른 말로 하면, 디지털 지식에서는 “그것이 얼마나 진리에 가까운가?”가 일차적인 질문이 아니라는 것이다. 이같은 맥락에서 료타르(Lyotard, 1993, 25)는 포스트모던 시대의 과학적 지식과 교육은, 그것이 갖는 “수행성”에 따라 정당화된다고 하였다. 그는 ‘수행성’의 지식이 추구되는 곳에서 중요한 것은 “정보가 판매될 수(saleable) 있는가?”, 혹은 “효율적(efficient)인가”의 여부이지, 그것이 참인지, 혹은 정의인지가 아니라고 하였다. 효율성이란 그 지식이 얼마나 비용을 최소화할 수 있으며, 이익을 극대화하는가와 관련이 있고, 효율적 시스템을 극대화하는 것이야말로 하나의 지식이 갖는 논리를 정당화하는 기준이 된다는 것이다. ‘얼마나 진리에 가까운가?’, ‘얼마나 옳은가?’는 이차적 물음이라는 것이다.

디지털 인식론은 이미 기존에 있는 지식을 ‘해석’하고 이해하는 것에 초점을 두기보다는 새로운 지식을 창출하는 것에 초점을 두므로써, 개방적이고 창의적인 지식형성의 과정을 추구한다. 그러나 그와 아울러 ‘진리’ 물음을 2차적인 것으로 만들면서, 그 자리에 수행성과 효율성이라는 개념을 절대화하게 되는 결과를 낳았다. 개방성과 효율성은 그런 의미에서 디지털 인식론의 두 얼굴, 순기능과 역기능이라 할 수 있다.

앞에서 우리는 디지털 인식론의 특징을 인쇄매체 시대에 형성된 고전적

인식론과의 비교를 통해서 “전감각적 인식”, “관계적 인식”, “탈역사적 인식”, “수행적 인식”의 네 가지로 정리하였다. 이들은 모두 디지털 인식론이 맥루언이 말하는 인쇄 시대의 인식론에 대하여 패러다임 전환적 성격을 띠는 인식론이라고 하는 것을 보여준다. 인쇄시대의 인식론이 언어적 인식론이라면 디지털 인식론은 언어적 차원을 넘어서서 전감각적 인식론에로의 전환을 가져오며, 인쇄시대의 인식론이 논리의 흐름을 따라서 진행되는 인과 관계적 인식이라면 디지털 인식론은 선적이기보다는 하나의 면(화면)에 다양한 이미지들의 병치를 통해 일어나는 관계적 인식이다. 따라서 전자가 플롯을 따라가며 전개되는 이야기적 인식론이라면, 후자는 플롯보다는 썬중심적 인식론이고, 전자가 이야기의 틀로 진행되는 역사적 인식이었다면, 후자는 이야기의 틀을 벗어나는 탈역사적 인식이다. 또한 인쇄 시대의 인식론이 이미 존재하는 진리를 해석적으로 이해하려는 해석적 인식론이라면, 디지털 인식론은 과정적, 발견적, 개방적 과정에서 일어나는 수행적 인식론이다.

이와 같은 점을 바탕으로 해서 보았을 때, 디지털시대의 인식론은 모든 면에서 인쇄 시대의 글자 중심의 선형적이고, 논리적이며, 이야기적, 해석적 인식에 도전하면서 그 이전 시대의 통전적이고 전인적 인식의 차원을 회복하는 것을 보여준다. 디지털시대에는 맥루언이 말했던 인쇄시대 이전의 “통감각적” 인식이 다시 회복되고, 플루서(1997, 15)가 말하는 ‘알파벳이전 시대’의 ‘이미지’중심 인식과, 사물들이 서로 연결되어 나타나는 ‘유기체적 관계성’이 회복된다. 디지털시대에는 ‘알파벳이전 시대’의 ‘비체계성’, ‘비선형성’, 그리고 전조작기의 썬 중심적, 상상적 사고가 회복되고, 역사이전적 ‘복합성’의 사고의 틀이 나타난다. 그러나 우리가 위에서 이미 살펴본 대로 디지털시대의 인식은 인쇄이전 시대, 알파벳이전 시대, 혹은 역사이전 시대에로의 단순한 회귀가 아니라, 글자 시대를 통해 이미 극복된 것을 바탕으로 한 새로운 차원으로의 전환(shift)이라고 할 수 있다. 따라서 플루서는 이 단계의 인식적 특징을 ‘2단계의 마술적 의식’, ‘2단계의 상상력’이라고 칭하였다.

이것은 리페르가 말하는 포스트모던 시대의 “2차적 소박성(second naivitee)”과도 연결되는 개념이라 하겠다. 1차적 소박성이 현대 이전시대의 1차적 소박성이라면, 2차적 소박성은 현대적 비평 정신을 기반으로 하면서도, 1차적 소박성이 가지는 상징성을 회복하는 소박성이다.

V. 디지털 인식론과 기독교교육의 방향

앞에서 우리는 디지털 매체가 어떻게 인간의 인식 방식을 변화시켰는지를 살펴보았다. 그렇다면 디지털 인식론은 기독교교육에 어떠한 영향을 미칠 것인가? 이 장에서는 현대의 인쇄문화적 인식론을 기반으로 하여 형성된 독교교육에 대해서 디지털 인식론은 어떠한 영향을 미칠지, 어떠한 도전과 방향을 제시하게 될지 고찰해 본다.

1. 전감각적 인식과 기독교교육

디지털 인식론에 대한 앞의 고찰을 통해서 우리는 디지털 인식론이 인쇄문화에서 형성된 언어 중심성을 넘어서서, 텍스트, 이미지, 소리, 움직임 등 몸 전체로 참여하는 전인적, 공감각적, 혹은 통감각적 인식을 회복한다는 것을 살펴보았다. 맥루언(1967, 24)은 어느 시대마다 특정의 매체가 그 시대를 사는 사람들의 사고방식과 인식을 결정하는 방식으로 그 시대의 “교육의 방향”에도 결정적 영향을 미쳐 왔다고 하면서, 그와 같은 현상은 무엇보다 인쇄시대에 두드러졌다고 하였다. 그는 인쇄매체는 언어를 유일한 진리 전달의 통로로 삼으면서 교육 또한 ‘언어 중심적’으로 이루어지게 하였고, 그것은 학교가 ‘표준화된 지식과 언어, 표준화된 세계관’을 제공하는 것에 최고의 가치를 두게 하는 결과를 낳았다고 하였다. 또한 ‘획일화’, ‘전문화’와 같은 인쇄문화의 원리들을 교육의 핵심적 가치가 되게 하였고, 그것

은 결국 ‘더 빨리, 더 많이’의 가치를 부각하며 학교를 경쟁의 장소로 만들고, 학생들을 수동적 존재로 만들었다고 하였다(McLuhan, 1967, 25).

인쇄매체가 교육에 그런 영향을 미쳤다면, 그것은 기독교교육에게도 예외가 아니었다. 인쇄매체는 기독교교육을 ‘언어 중심적’이 되게 하는데 결정적 영향을 미쳤고, 무엇보다 신앙교육을 지식을 매개하는 행위로 이해하게 하는 통로가 되었다. 이 같은 현상의 시작은 엄격히 보면 인쇄술을 기반으로 확산된 종교개혁 시기까지 거슬러 올라간다. 종교개혁은 구텐베르크에 의해서 활발해진 인쇄술의 혜택을 받아, 개신교 최초의 신앙 교과서인 교리문답을 모든 기독교인에게 보급하였다. 루터의 『소교리문답』은 당시의 등사와 비슷했던 초보적 인쇄기술로도 사제들이 교회에서 가르쳐야 할 책으로, 그리고 집에서 가장이 자녀들과 식솔들을 대상을 가르쳐야 할 책으로 폭넓게 보급되었다(Surkau, 1986). 루터의 교리문답은 모든 개신교 교단들이 비슷한 형태의 교리문답을 집필하여 그것으로 신앙교육의 기초 교과서로서 삼는데 하나의 모델과 같은 역할을 하였다. 교리문답은 한 편으로는 개신교회 안에 “이해하는 신앙” “교육하는 교회”와 같은 종교개혁 정신을 구현하는 결정적 역할을 하였다. 그러나 다른 한 편으로는 신앙교육을 교리교육화 하고, 지식 중심이 되도록 하는 데에도 결정적인 영향을 미쳤다. 교리문답들은 교회와 가정의 전인적인 삶을 통해서 이루어졌던 전통적 신앙교육이, 교리문답을 암기하고 배우는 언어적, 지식 중심적 교육으로 축소하는 계기가 되었다.

이 같은 현상은 종교개혁을 잇는 “정통주의” 시대에 서구의 교회가 “신학화”와 “교리화”의 길을 걸으면서 본격화되다가, 19세기 주일학교운동의 확산과 더불어 더욱 심화되었다(양금희, 2021, 40). 주일학교운동은 그 명칭에 나타나는 바와 같이 신앙교육을 “학교”라고 하는 은유로 이해하도록 하였다. 학교란 교사와 학생이 있고 교과서(책)를 공부하는 장소라고 하는 상징성을 가지는 개념인데, 주일학교의 형태가 교회 안으로 자리 잡으면서 전통적으로 교회교육이 갖고 있었던 전인적이고 통전적 교육이 “학교식

(schooling)”의 교육이 되는데 결정적 영향을 미쳤다.

디지털 인식론은 인쇄문화의 언어 중심적 인식을 넘어서서 전감각적이고 통감각적 인식을 회복함으로써, 기독교교육 또한 인쇄문화의 언어 중심성과 교리 및 지식중심 교육의 편협성을 넘어서지 않으면 안 된다는 것을 도전한다. 디지털 사회는 언어뿐만 아니라 이미지, 소리, 움직임 등을 모두 아우르는 통감각적 인식의 사회로서 그 사회에 사는 사람들의 인식 형태를 통감각적으로 변화시키는 사회이다. 따라서 디지털 사회는 다양한 양식의 진리(multi modes of truth)가 통용되는 사회이고, 진리주장은 통전성을 가질수록 더욱 설득력이 나타나는 사회이다. 그렇게 보았을 때 디지털 인식론은 디지털 사회에서의 기독교교육은 전인적인 것이 되지 않으면 안 되고, ‘통감각적’ 경험의 자리가 되지 않으면 안 된다는 것을 도전한다. 몸의 일부, 하나의 감각에 편향되는 교육이 아니라 온몸이 참여하고 경험하는 교육일 것을 도전한다.

그런데 디지털 인식론의 통감각적 인식이 인쇄 이전시대의 전인성을 회복하는 인식이라고 하는 것은, 그와 같은 전인적 교육이야말로 기독교가 원초적으로 추구해 온 교육이었다는 것을 상기시켜준다. 예수 그리스도의 성육신 사건은 말씀이 육신이 되어 우리 가운데 거한 사건으로서, 어떻게 말씀(언어)이 전인적 삶으로 구체화 되는지를 보여준 사건이었다. 예수 그리스도는 삶 전체로서 - 그리고 죽음으로서 - 가르쳤다. 그리스도의 교회 또한 처음부터 가르침(디다케)만이 아니라, 예전(레이푸르기아), 친교(코이노니아), 봉사(디아코니아), 선교(케리그마)들을 모두 아우르는 전인적 교육을 통해서 하나님나라 백성을 양육해 왔다(Harris, 1989, 75이하). 그런 의미에서 디지털 인식론은 단순히 언어 중심성을 극복하고 통감각적 경험으로 나아가갈 것을 도전하는 것만이 아니라, 우리에게 기독교교육의 본래적 모습은 어떤 것인지 돌아보고, 또한 어떻게 그 본래성을 오늘날에 맞게 회복할 수 있을지에 대해 고민할 것을 도전한다.

2. 관계적 인식과 기독교교육

앞에서 우리는 디지털 매체가 다양한 이미지와 음향, 움직임들을 “병치” 하는 방식으로 서로 관계하도록 함으로써, 전통적인 인식론의 선형적 사고, 즉 논리적, 인과관계적, 배타적 사고에 도전하고, “관계적” 인식론으로 나아가는 것을 살펴보았다. 디지털 인식은 관계가 없는 것을 서로 연결하는 사고이고, 모든 것을 서로 ‘유기적으로’ 연결하는 사고이다. 그래서 플루서는 디지털 인식은 “알파벳이전시대”의 마술적 연계를 회복하는 사고라고 하였다.

모든 것을 유기적으로 서로 연결하는 관계적 인식으로서 디지털 인식론은 인쇄문화를 기반으로 해서 발생한 전통적 교육의 틀에 근본적으로 도전한다. 맥루언(1967, 24)은 인쇄매체 시대에 형성된 교육이 교육을 ‘학교’라고 하는 울타리에 가두고, 표준화된 지식과 획일화된 세계관을 가르쳤다면, 미래의 교육은 교육의 자리를 학교 울타리에 국한하지 않고, 세상의 모든 것을 서로 연결하고 학교와 세계를 넘나드는 교육으로 바뀔 것이라 예고했다. 그는 교육이 세계와 실질적으로 관계 맺는 통로가 되기 위해서는 학교와 세계 사이의 장벽이 점차 허물어지고, 결국은 도시 자체가 학교가 되고, 세계 자체가 교육이 이루어지는 장소가 될 것이라고 하였다. 그(1967, 25)는 또한 미래에는 일과 교육의 경계가 허물어질 것이라고 하였다. 학생들은 도시와 학교의 벽을 자유롭게 돌아다니며 자발적인 참여를 통해 배우기에 일과 교육의 구별이 없어지고, 또한 놀이와 교육의 구별이 없어진다고 하였다. 놀이를 자발적인 참여로 이루어지는 행위이자, 그 자체 안에 목적이 있는 행위라고 본다면, 학생들의 자발적 참여를 통해서 일어나는 교육은 그 자체로 놀이적 성격을 갖는다는 것이다.

사실 그와 같은 맥루언의 예측은 디지털 매체와 더불어 이미 실현되었다고 할 수 있다. 인터넷과 통신네트워크가 세계를 서로 연결하면서, 인터넷 상은 그 자체로 이미 교육의 장소가 되었다. 인터넷은 도시인들과 세계 시

민들이 어떠한 강제성도 없이 자발적으로 머물면서, 정보를 교환하고, 소통하고, 사회화되는 장소가 되었다. 그곳에서는 이미 교육하는 곳과 일하는 곳의 경계가 허물어졌고, 놀이와 교육의 경계 또한 허물어졌다. 그곳은 그렇게 삶의 자리이자, 교육의 자리가 되었고, 더 나아가 예배의 자리가 되기도 하였다. 팬데믹 시기의 온라인 예배와 더불어 우리는 어떻게 온라인이 예배의 자리가 되는지, 그리고 그것으로써 우리의 삶의 자리 한 복판이 예배의 자리와 기독교교육의 자리가 될 수 있는지를 보았다.

디지털 인식론의 관계적 인식은 물론 기독교교육에게 무엇보다 먼저 인터넷과 가상세계를 기독교교육의 자리로서 인정하고, 학교와 세계를 연결할 수 있는 그곳의 교육적 잠재력을 극대화할 것을 도전한다. 그러나 그보다 먼저 디지털 매체의 관계적 인식은 기독교교육에게 보다 근본적으로 세계의 모든 것과 학습자를 연결할 것을 도전한다. 기독교교육은 학습자가 살아가는 세상의 모든 것이 신앙과 관련되어 있기에, 신앙을 삶과 분리하지 않고, 교회와 세계를 분리하지 않을 것을 도전한다. 신앙은 교회의 울타리 안에 머무는 것이 아니라, 세상 안으로 들어가 하나님나라 백성으로 사는 것을 통해서 구현되는 것으로 볼 것을 도전한다. 그런 의미에서 디지털시대의 기독교교육은 신앙과 삶, 교회와 세상의 경계를 넘어설 것을 도전한다. 학습자들을 세상 속에서의 신앙적 삶에 자발적으로 참여하도록 초대함으로써, 그들에게 삶이 곧 교육이 되어야 하고, 신앙적 삶이 곧 놀이가 되도록 해야 할 것을 도전한다.

3. 탈역사적 사고와 기독교교육

디지털시대의 탈역사적 인식은 선형적, 이야기적 사고의 플롯 중심성에서 벗어나 썬 중심성을 지향하고, 그렇게 '역사적 사고'로부터 '탈역사적 사고'에로의 패러다임 전환을 예고하였다. 역사도 이야기의 한 부분으로서 과거, 현재, 미래라고 하는 선적 시간성 위에 전개되는 것이기 때문이다. 또한

디지털 미디어는 '실시간'이라는 새로운 시간성을 창조하여, 모든 시간과 공간이 '지금'과 '여기'가 될 수 있다는 초시간적 개념을 창조하였고, 그와 아울러 인간이 한 시대와 한 장소에만 고정되지 않을 수 있다는 유비쿼터스적 존재 양식을 창조하였다.

디지털시대의 이와 같은 '탈역사적' 인식은 무엇보다 역사성을 기반으로 하는 기독교 자체에 하나의 큰 도전이 된다. 성경은 창조부터 시작하여 '새 하늘과 새 땅'에 이르기까지 하나의 선적인 역사를 제시하고 있고, 무엇보다 '하나님나라'는 신구약을 관통하는 플롯을 통해서 스스로를 드러내는 하나의 이야기로서 묘사되고 있기 때문이다. 더 나아가 이 이야기는 우리를 그 이야기에 초대하여 우리 또한 그 이야기의 플롯에 연결하는 삶을 통해 이야기를 이어갈 것을 요청한다. 바돌로메와 고헨(Batholomew & Goheen, 2004, 197)은 성경을 6막으로 이루어진 연극의 대본과 같다고 하였는데, 앞의 4막은 창조, 타락, 이스라엘의 선택, 예수의 오심으로 이루어져 있고, 마지막 6막은 새하늘과 새땅의 하나님나라 완성으로 이루어져 있다고 하였다. 그들은 4막과 6막 사이의 5막은 아직 쓰이지 않은 장으로서, 5막은 우리들의 4막과 6막을 연결하는 삶을 통해 쓰이게 된다고 함으로써, 우리와 우리의 삶 또한 선적 시간의 한 부분임을 강조하였다.

성경과 하나님나라가 갖는 이야기적 성격과 선적 시간성의 개념으로부터 보았을 때 디지털 인식론의 탈역사성은 기독교와 기독교교육에 근본적 도전이 될 수 있다. 즉 그동안 기독교와 서구문화를 이끌어 왔던 하나의 거대 담론으로서의 하나님나라 이야기에 대한 절대적 신뢰가 그것의 기반인 고전적 시간성과 공간성의 해체로 인하여 철회될 수 있다는 것이다. 료타르(1984, 60)가 포스트모던 시대에는 현대사회를 이끌던 거대 담론(meta-narrative)에 대한 회의적 경향이 나타난다고 한 것처럼, 디지털 인식론의 탈역사성은 하나의 거대한 서사가 더는 사람들의 삶의 방향을 제시하거나 그들의 삶을 결정하는 데 결정적 영향을 미치지 못하게 될 것을 예고한다. 그것으로써 탈역사적 디지털 인식론은 하나님나라 이야기를 근원이야기로

삼는 기독교교육에도 정면으로 도전장을 내민다고 할 수 있다.

그러나 역으로 생각해 보면, 디지털 인식론의 탈역사성은 기독교교육에게 다른 측면의 도전, 즉 순기능적 도전이 될 수도 있다. 성경과 하나님나라는 단순히 선적 시간성의 차원만이 아니라, 그것을 뛰어넘어 탈역사적 차원을 동시에 가지고 있기 때문이다. 하나님나라는 크로노스적 시간, 즉 연대기적 시간이나 선적 시간의 기반에서 일어나지만, 그것이 현재화되는 순간은 카이로스적 시간, 즉 단절적이고 분절적 시간이 된다. 하나님나라의 현재성이 구현되는 순간이야말로, 연대기적 시간을 단절하고 새로운 시간을 창조하는 순간이기 때문이다. 또한 성경의 이야기는 과거의 이야기이지만, 그것이 이야기되는 순간, 다시 현재화하는 이야기가 된다. 즉 예수님의 이야기는 이야기될 때, 언제나 다시금 그리스도의 사건이 되는 것이다. 종말론적 시간은 미래에만 속하는 것이 아니라, 시간을 뛰어넘어 오늘 여기에서 맛보고 경험될 수 있다. 이와 같은 하나님나라의 초시간성은 디지털 인식론의 탈역사성과 맞닿아 있다. 즉 디지털 인식론의 탈역사성은 오히려 디지털 세대에게 하나님나라의 초공간성과 초시간성, 그리고 기독교의 종말론적 사고를 이해하고 더욱 풍성하게 하는 통로를 제시할 수 있다는 것이다.

그렇게 보았을 때 디지털 매체의 탈역사적 인식론은 기독교교육에게 양면적인 의미, 즉 도전임과 동시에 기회가 될 수 있다. 디지털 인식론의 탈역사성은 우리의 고전적이고 선적인 역사 기억방식을 해체하지만, 동시에 우리에게 새로운 기억방식, 즉 단절적, 분절적, 카이로스적, 비체계적 기억방식을 대안으로 제시하는데, 그것이 오히려 우리를 기독교의 본질에 가까이 가게 하는 통로가 될 수 있다. 디지털 인식론은 그런 의미에서 기독교교육에게 역기능적이면서 동시에 순기능적일 수 있다. 그리고 그것이 어느 쪽으로 작용할 것인지는 기독교교육이 얼마나 디지털시대의 탈역사성의 특성을 기독교교육의 본질에 맞게 접근하느냐에 달려있다고 할 수 있다.

4. 수행적 인식과 기독교교육

앞에서 우리는 전통적 인식론이 주로 명제적으로 이미 존재하는 진리를 ‘해석’하는 인식이었다면, 디지털시대의 인식은 변화하고 복합적인 실제 상황에서 의미를 찾아가고 생성해 가는 ‘수행적’ 인식이라고 하는 것을 살펴 보았다. 따라서 수행적 인식으로서의 디지털 인식론은 수행해가는 과정에서 형성되는 과정적이고 발견적이며, 개방적이고 창조적 인식이라고 할 수 있다. 또한 디지털 인식은 소수의 사람을 중심으로 해서 창출되고 유지되는 구조가 아니라, 비전문가와 학문 밖의 사람들 클라우드 등에 의해 탈중심화 되는 지식창출의 구도를 형성함을 살펴보았다. 그러나 이러한 ‘개방성’과 ‘대중성’이 수행적 인식의 장점이라면, 그와 동시에 그것은 ‘진리’에 관한 물음보다는 ‘효율성’에 관한 물음을 물으면서, 지식의 가치를 ‘얼마나 수행능력을 보여줄 수 있느냐’를 기준으로 판단함으로써 ‘얼마나 옳은지’ ‘얼마나 진리에 가까운지’는 이차적인 가치로 만든다.

이것으로서 ‘수행적 인식’은 앞의 ‘탈역사적 인식’과 마찬가지로 기독교교육에게 순기능이면서 동시에 역기능의 양면적 차원을 보여준다. 그것은 인 쇄문화 시대의 교육이 이미 존재하는 고정된 진리를 해석하는 것에 초점을 맞추으로써 개방적이기보다는 폐쇄적이고, 학습자보다는 교사중심의 교육구조를 떨 수밖에 없었던 것에서 탈피하여, 개방성, 학습자 중심, 창의성 등을 지향하는 교육의 구조로 나아가도록 도전한다. 디지털시대의 수행적 인식은 기독교교육으로 하여금 단순히 전통을 전수하는 것에 그치는 것이 아니라, 전통을 ‘지금’과 ‘여기’의 상황 속에서 재창조하면서 ‘전통화(traditioning)’의 길을 걷도록 도전하는 인식이 될 수 있다(Moore, 1983, 15). 그리고 ‘전통화’의 관점에서 보는 순간 기독교교육은 단순히 전통의 해석과 전수의 통로가 아니라, 그 자체로 전통을 재창조하는 핵심적 자리가 된다. 그런 의미에서 디지털 인식론의 수행성은 기독교교육의 본질과 의미 자체를 재탐색하도록 도전한다고 할 수 있다.

그러나 그와 나란히 디지털 매체의 ‘수행적’ 인식론은 지식에 대해서 ‘얼마나 수행 능력이 있는가?’ 혹은 ‘얼마나 효율적인가?’를 우선적으로 물으면서, ‘얼마나 옳은가?’ 혹은 ‘얼마나 진리에 가까운가?’의 질문은 이차적인 것으로 만든다. 이러한 지식은 결국 인격성의 상실을 가져온다. 효율적 지식은 수행능력을 보여줌으로써 아는 자(knower)로 하여금 그것을 사용하고 소비하도록 할 수는 있지만, 그 지식에 대해 믿음을 갖고 책임을 느끼고 그것에 헌신하도록 하지는 않기 때문이다. 결국 그러한 지식은 개인의 인격에 영향을 미치고 삶의 방향을 제시하는 지식은 될 수 없다(양금희, 2018, 184). 그렇게 볼 때 디지털 매체의 수행적 인식론은 기독교교육이 추구하는 본질적 과제, 즉 인격이 되신 말씀(로고스)인 예수 그리스도와 인격적 관계를 맺고, 그의 삶을 나의 것으로 육화하는 삶을 살도록 하는 과제에 대해서는 역기능적으로도 작용할 수 있다.

V. 나오는 말

위에서 우리는 디지털 인식론의 특징, 즉 “전감각적 인식”, “관계적 인식”, “탈역사적 인식”, “수행적 인식”이 디지털시대의 기독교교육에 주는 함의 및 그를 바탕으로 하는 디지털시대의 기독교교육 방향에 대해 살펴보았다. 위의 고찰을 통해 우리는 디지털 인식론이 다중적 방식으로 기독교교육의 본질과 관계할 수 있음을 발견하였다. 먼저 우리는 디지털 매체가 인쇄매체 시대에 형성된 오늘날의 기독교교육을 극복하고 인쇄매체 시대 이전의 기독교교육의 본질을 회복할 수 있는 통로가 된다는 점을 발견하였다. 즉 디지털 인식론은 인쇄매체 시대에 형성된 기독교교육의 ‘언어중심성’과, ‘신앙과 삶의 분리’ 및 ‘교회와 세상의 분리’를 극복하고, 그 시대에 상실했던 ‘전인성’ 및 ‘유기체적 관계성’을 회복하도록 하는 인식론적 기초가 될 수 있다는 것이다. 디지털 매체는 인쇄매체 시대에 형성된 역기능적 현상,

즉 언어중심성과 편협성, 및 분리성을 극복하고 기독교교육의 본질을 회복할 수 있는 계기를 줄 수 있다.

그러나 동시에 우리는 다른 한 편으로 디지털 매체가 기독교교육의 본질을 위협하고 역기능적으로도 작용할 수 있음을 살펴보았다. 즉 디지털 인식론의 ‘탈역사성’은 하나님나라와 같은 기독교의 핵심담론에 대한 절대적 신뢰를 약화시킬 수 있고 또한 ‘수행적 인식론’으로 인해 기독교교육이 추구해왔던 진리의 인격성을 약화시킬 수 있다. 하나님나라 이야기와 인격성의 추구는 인쇄매체시대 이전부터 오늘날까지를 관통하여 흐르는 기독교교육의 핵심적 요소인데, 디지털 인식론은 디지털 매체가 그것에 역기능적으로 작용할 수 있음을 보여준다.

그러나 우리는 디지털 인식론이 기독교교육의 본질을 위협하지만, 단순히 역기능적으로 작용하는 것에 머무는 것이 아니라, 그것을 뛰어넘어 기독교교육이 새로운 차원으로 도약하게 하는 발판이 될 수 있다는 것 또한 살펴보았다. 디지털 매체의 탈역사성은 기독교의 핵심 담론을 위협하지만, 그와 나란히 하나님 나라의 카이로스적 시간성, 단절적이고 분절적인 하나님 나라의 현재성을 표현하고 이해할 수 있는 통로, 기독교의 초시간성 및 초공간성을 이해하고 더욱 풍성하게 하는 통로가 될 수 있다는 것이다. 또한 디지털 인식론의 ‘수행성’은 디지털 매체가 기독교교육으로 하여금 단순히 전통을 전수하는 것이 아니라 기독교 전통을 ‘지금’과 ‘여기’의 상황 속에서 재창조하면서 ‘전통화’의 길을 가는 발판이 될 수 있다는 것을 보여준다.

그렇게 볼 때, 디지털 매체는 기독교교육의 본질에 역기능적으로도 순기능적으로도 작용하고, 위협이면서 동시에 지원이며, 도전이면서 또한 기회라고 할 수 있다. 디지털 매체의 이러한 이중성은 결국 우리가 어떻게 디지털 매체에 접근할 것인지, 기독교교육이 어떻게 디지털시대에 대응할 것인지가 결정적으로 중요하다는 것을 시사한다. 즉 우리가 디지털시대와 디지털 매체를 기독교교육에게 역기능적 보다는 순기능적으로 작용하도록 하며, 위협이기보다는 지원이 되고, 도전이기보다는 기회가 될 수 있도록 하는 것

이야말로, 디지털시대라는 도전에 응답해야 할 기독교교육에게 주어진 절체 절명의 과제라고 할 수 있겠다.

참 고 문 헌

김민수 (2017). 현대 미디어(Media) 기술이 만든 환경에 의해 변화되는 인간의 인식 방식 에 대한 환경철학적 고찰- 마셜 맥루언의 『미디어의 이해: 인간의 확장』 을 중심으로, **환경철학**, **23**, 5-35.

[Kim, M. S. (2017). An Environmental Philosophical Study on Changes in human perception method by Environment Created by Modern Media Technology, *Environmental Philosophy*, *23*, 5-35]

심혜련 (2012). **20세기의 매체철학: 아날로그에서 디지털로**. 서울: 그린비.

[Sim, H. R. (2012) *20th Century Media Philosophy: From Analog to Digital*. Seoul: Greenby]

양금희 (2018). AI(인공지능)의 인식론적 문제와 기독교교육, **신학사상**, **183**, 165-197.

[Yang, K. H. (2018). AI's Epistemological Problems and Christian Education, *Theological Thought*, *183*, 165-197.]

양금희 (2021). AI시대의 영성적 가르침에 관한 연구: “관상적 가르침 을 중심으로” **기독교교육논총**, **66**, 11-48

[Yang, K.H. (2021) A Study on Spiritual Teaching in the Age of AI : Focused on “Contemplative Pedagogy”. *Journal of Christian Education in Korea*, *66*, 11-48]

원만희 (2002). 매체와 지각: 마셜 맥루언의 매체론에 대한 철학적 논평, **철학적분석**, **5**, 135 - 155.

[Won, M. H. (2002). Media and Perception: A Philosophical Commentary on Marshall McLuhan's Media Theory, *Philosophical Analysis*, *5*, 135 - 155]

Acceleration Studies Foundation(ASF) (2007). “Metaverse Roadmap, Pathway to the 3D Web”,

<http://www.metaverseroadmap.org/MetaverseRoadmapOverview.pdf>

Bartholomew, C. G. & M. W. Goheen (2004). *The Drama of Scripture: Finding*

- our place in the biblical Story*, Grand Rapids: Baker.
- Bolla, P. (2014). Digital Knowledge: Format, Scale, and the Information-knowledge Parallax at the Total Knowledge Horizon — A Reply to Alan Liu, <https://liu.english.ucsb.edu/peter-de-bolla-reply-to-alan-lius-theses-on-the-epistemology-of-the-digital/>
- Cambridge Dictionary, “digital”
<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/digital>
- Carrozza, C., & Andrea, G. (2016). Performing digital ways of knowing: epistemic walks with methods-as-prototypes, *Graduate Journal of Social Science* April, 12, 58 – 76.
- Castells, M. (2000). *The Rise of the Network Society*. Oxford: Blackwell.
- Ernst, W. (2022). 미디어 고고학의 눈으로 디지털 비디오 아카이브를 바라보기, https://njp.ggcf.kr/wp-content/uploads/2022/05/4_6_%EB%B3%BC%ED%94%84%EA%
- Flusser, V. (1987). *Die Schrift: Hat Schreiben Zukunft?* Goettingen: Imatrix Publ. 윤종석역(1998) 『디지털시대의 글쓰기: 글쓰기에 미래는 있는가』 문예출판사.
- Flusser, V. (1996a) *Kommunikologie*, Mannheim, Bollmann, 김성재역, (2001) 『코뮤니콜로지』 커뮤니케이션북스.
- Flusser, V. (1996b) *Die Revolution der Bilder*, Mannheim: Bollmann, 김현진역 (2004) 『그림의 혁명』 커뮤니케이션북스.
- Flusser, V. (1997). *Fuer eine Philosophie der Fotografie*, Goettingen: European Photography, 윤종석 역 (1999). 『사진의 철학을 위하여』, 커뮤니케이션북스.
- Hansen, M. B. N. (2006). *Bodies in Code: Interfaces with Digital Media*. New York and London: Routledge.
- Harris, M. (1989). *Fashion me a people*. Louisville, Kentucky: John Knox Press.
- Heim, M. R. (1999). Transmogrification, <https://anyflip.com/tjtz/nhfc/basic>

- Ingvarsson, J. (2018). Towards a digital epistemology, conferenceproceeding, 8, 24.
<https://scalar.usc.edu/works/cherchez-le-texte-proceedings-of-the-elo-2013-conference/towards-a-digital-epistemology>
- Ingvarsson, J. (2021). *Towards a Digital Epistemology Aesthetics and Modes of Thought in Early Modernity and the Present Age*, Switzerland: Palgrave Macmillan.
- Lankshear, C. (2003). The Challenge of Digital Epistemologies. *Education, Communication & Information*, 3, 167-186.
- Liu, A. (2014). Theses on the Epistemology of the Digital: Advice for the Cambridge Centre for Digital Knowledge.
<http://liu.english.ucsb.edu/theses-on-the-epistemology-of-the-digital-page>.
- Liu, A. (2018). *Friending the Past: The Sense of History in the Digital Age*. Chicago/London: The University of Chicago Press.
- Liotard, J. F. (1984). *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge*. Trans. Geoff Bennington and Brian Massumi. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Liotard, J. F. (1993). *Political Writings*. Trans. Bill Readings and Kevin Paul Geison. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- McLuhan, M. (1962). *The Gutenberg Galaxy*. 임상원 (역) (2001). 『구텐베르크 은하계』. 서울: 커뮤니케이션북스.
- McLuhan, M. (1964). *Understanding Media: The Extensions Of Man*. 박정규 (역) (2001). 『미디어의 이해: 인간의 확장』. 서울: 커뮤니케이션북스.
- McLuhan, M. & Fiore, Q. (1967). *The medium is the massage*. A Benthm Bbook.
- McLuhan, M. & Powers, B. R. (1988). *The Global Village*. 박기순 (역) (2005). 『지구촌: 21세기 인류의 삶과 미디어의 변화』. 서울: 커뮤니케이션북스.
- MaLuhan & Leonard, G. B. (1967). "The Future of Education: The Class of

- 1989", *Look*, Feb. 21, 23-25.
- Merriam-Webster, "digital", <https://www.merriam-webster.com/dictionary/digital>
- Moore, M.E. (1983). *Education for Continuity & Change, New Model for Christian Religious Education*, Nashville: Abingdon Press, 이정근, 박혜성역, (1991) **기독교교육의 새로운 모형. 대한기독교교육협회.**
- O'Gorman, Marcel (2006). *E-Crit: Digital Media, Critical Theory and the Humanities*. Toronto: University of Toronto Press.
- Richardson, I & Harper, C. (2002) "**Corporeal Virtuality: The Impossibility of a Fleshless Ontology**" *Virtual/Informational/Digital*, Murdoch University, Centre for Research in Culture and Communication, https://researchrepository.murdoch.edu.au/id/eprint/11765/1/Corporeal_Virtuality.pdf
- Strate, L. (2012), The Medium and McLuhan's Message, *AZÓN Y PALABA* 80,
- Surkau, H. W. (1986). "Katechismus", *Die Religion in Geschichte und Gegenwart 3. Auflage*, Tuebingen, Mohr Verlag, 1179-1188.
- Virilio, P. (1995). *La Vitesse de liberation*, Paris: Galilee, 배영달역 (2006) 『탈출 속도』 . 경성대학교출판부.

Abstract

A Study on Digital Epistemology and Christian Education based on Media Theory

Kum Hee Yang

Professor, Presbyterian University and Theological Seminary

This paper explored the effect of digital epistemology on Christian education. The media of an era determines the type and form of the epistemology of that era, which in turn has a decisive influence on the direction of Christian education in that era. Therefore, it consists of three parts. First, an investigation on the relationship between media and epistemology, second, an investigation on digital epistemology, and third, an investigation on the effect of digital epistemology on Christian education. In this paper, first, from the perspective of McLuhan's media theory, it was discovered that media go beyond simply expanding our senses and change our perception through creating a new environment and way of life. This paper could characterize digital epistemology in the following four ways through comparison with the traditional epistemology of the print media era: namely "from linguistic to omnisensory epistemology", "from causality to relational epistemology", "from historical to post-historical thinking", and "from interpretive to performative epistemology". In addition, it examined the effects of that digital epistemology on Christian education. Through this study, it found that digital media can act both positively and negatively on the essence of Christian education. Therefore, the task of Christian education in the digital age is to make it a positive function rather than a dysfunctional one, and an opportunity rather than a challenge.

《 **Keywords** 》

digital epistemology, McLuhan, media theory, relational epistemology,
omnisensorial epistemology, post-historical epistemology,
performative epistemology

- 투고접수일 : 2022년 9월 6일
- 심사완료일 : 2022년 9월 28일
- 게재확정일 : 2022년 9월 29일