

# 정보화사회의 신세대 교육에 대한 기독교적 조망

컴퓨터 활용에 있어서 가치관 교육을 중심으로

Christian Perspectives on the Education for New-generation  
in Information Society

강춘근

- I. 들어가는 말
- II. 정보화사회의 개념
- III. 정보화사회의 교육의 성격 변화
  - 1. 정보화사회의 교육의 목적
  - 2. 정보화사회의 교육의 특성
- IV. 정보화사회의 신세대 교육환경의 실태
  - 1. 신세대의 올바른 이해
  - 2. 컴퓨터의 보급률과 이용실태
- V. 정보화사회의 신세대 교육에 대한 기독교적 조망
- VI. 나오는 말

## Abstract

Information revolution has made a great deal of changes over our entire society. Among which education is getting more changes and challenges. Accordingly, the characteristic of education in information society has changed into a new appearance different from the previous one. Moreover, those who utilize the computer as an important tool for education in information society are the so-called "new generation" youths. However, this new generation is lacking in right sense of values and ethical teachings for utilizing the computer.

This paper is tried to prospect the Christian sense of values for the promising new generation who are playing the leading role in utilizing the computer. First, I will survey the understanding of the idea of information society and how the characteristic of the education be changed to reflect this environment. Second, the right comprehension of the new generation as the important object of the education in information society, and the education situation for the new generation, will be looked about. Finally, based upon it, three kinds of Christian Perspective on the education for the new generation in information society will be presented.

## I. 들어가는 말

오래 세기말이 되면 기대보다는 불안과 미래의 불확실성과 같은 보이지 않는 것에 대한 두려움이 사회에 편만해지는데, 20세기 말의 한국은 정치, 경제, 사회, 교육, 문화 전반에 찢길 때로 찢기어진 만신창이의 상황이지만, 반면 정보화사회에 대한 기대감으로 가득차 있기도 하다. 최근 정부는 "산업화는 늦었지만 정보화<sup>1)</sup>는 앞서자"라고 구호를 외치면서 체신부를 정보 통신부로 만

들었을 정도이다. 뿐만 아니라 정부는 정보화 추진위원회를 구성했고, 정보고속도로인 초고속 정보망을 구축하기 위하여 정보화 이념을 국가전략으로 규정하고 범정부 차원의 정보화 전략을 선언하였으며, 2015년까지 45조 2천억을 투입해 <초고속정보통신 기반 구축 종합계획>을 확정하였다. 그리고 정보화 입국을 뒷바침하기 위하여 정보화 촉진 기본법을 제정하기도 했다. 또 2000년까지 초중고교의 83%가 컴퓨터 실습실 2개를 갖추고 90%가 초고속 통신망으로 연결되어 지방 학생들도 전자도서관을 통해 멋진 동화상(動畵像)으로 백과사전을 찾아보며 공부하고, 컴퓨터 통신을 통해 서울의 유명 교사를 강의도 들을 수 있게 된다.<sup>2)</sup> 또 97년 말까지 다양한 원격 교육방안을 시험 운용하여 2000년까지 원격교육 모델을 마련할 계획이라고 한다.<sup>3)</sup> 그리고 최근의 대기업에서는 정보 통신업 진출을 위해 합병매수 붐이 일어나고 있기도 하다.

우리는 지금까지의 산업사회를 지나 새롭게 다가오는 정보화사회를 향해 달려가고 있다. 정보화사회는 먼 미래에 일어날 사건이 아니고, 이미 우리 생활 한 가운데로 찾아온 것이다. 뿐만 아니라 이 정보 혁명은 우리 사회 전반에 걸쳐 큰 변화를 가져오고 있으며, 이 변화는 기존의 가치<sup>4)</sup>와 제도에 대해 도

1) 배규한, 「미래사회학」, 사회비평사, 서울, 1995, p. 114. 정보화(informatization)란 정보 유통량이 팽창함에 따라 이를 효율적으로 처리, 분배할 수 있는 기술이 고도화되고, 경제적으로나 사회적으로 정보의 가치가 커지게 되는 과정을 뜻한다.

2) <한국일보> 1996. 10. 15., “정보화 대국 연다.”

3) 김영복, “멀티미디어의 등장과 교육의 변화”, 『경기교육』, 가을(132호), 경기도 교육청, 1996, p. 116.

4) Rath, L. E., Harmin, M., & Simon, S. B., *Values and Teaching*, C. E. Merrill Publ. Co., 1966. 정용섭, 「현대기독교 교육의 과제와 방법」, 대한기독교서회, 서울, 1991, pp. 285~295. 가치란 “한 인간이 자기 자신의 삶을 활용할 길을 어떻게 결정했는가를 나타낸 여러 요소들”(Those elements that show how a person has decided to use his/her life)을 의미한다고 보고 다음 7가지 과정을 거친 결과들을 ‘가치’라고 요약한다. 첫째, 자신이 “자유롭게 선택”한 것이어야 한다. 둘째, 몇 가지 선택지, 곧 “대안 중에서 선택”된 것이어야 한다. 셋째, 각 대안들의 선택 가능성을 취했을 때 일어날 “결과에 대한 신중한 고려를 한 후에 선택”되어야 한다. 넷째, 선택의 결과를 “소중히 여기고 아끼게 되는” 것이어야 한다. 다섯째, 자신의 선택을 공공연히 “확인하고 천명”할 수 있어야 한다. 여섯째, 그 “선택

전을 해 오고 있는 것이다. 그 중에도 교육은 더 큰 변화와 도전을 받고 있다. 왜냐하면 정보화 시대의 중심이 되는 지식 혹은 정보야말로 지금까지 주로 교육에서 다루어져 왔던 것이기 때문이다. 그리고 이러한 변화하는 사회환경 속에 교육을 받는 주대상들은 정보화사회의 주인공들이 될 소위 신세대라고 불리워지는 청소년들이다.

바로 이 신세대들은 모든 것이 빠르게 변화하는 상황에 처해 있기 때문에 변화하지 않는 것에 대해서는 관심이 줄어들고 모든 것을 상대화하려고 할 뿐 절대적 진리를 인정하지 않으려는 경향으로 기울어져 가고 있다. 또한 대부분의 정보가 직선적이면서 감각적으로 전해지기 때문에 여기에 길들여져 가는 신세대들은 깊은 사고를 꺼려하고, 아주 즉흥적이고 감각적으로 바뀌어 가고 있다. 특별히 신세대들은 세속적이고 충격적인 정보에 노출되어서 간접 경험을 하게 되므로 일찍부터 순수성이 없어지고 기계적인 인간, 감각적인 인간으로 변하기 쉬운 사회에 살아가고 있다. 동시에 신세대 청소년들이 '정보의 쓰레기장'이 되어 가는 불건전한 정보의 잣더미에 노출되어 있고, 또 많은 정보로 인해 '정보화 바다'를 유용하게 항해하기보다는 오히려 '정보화 바다'에서 표류하여 갈 길을 잃어버리는 상황에 처해 있다.

물론 정보혁명이 사회 전반에 변화를 일으켜 물질적인 발전속도가 빨라진 데 비해 정보화사회에 대한 개념이나 컴퓨터 활용에 따른 전반적인 것을 생각할 여유가 없었을지 모른다. 그러나 이제는 초보적인 단계이지만 정보화사회의 교육에 대한 가치관<sup>5)</sup>적 조망이 필요할 때라고 본다. 이런 점에서 당면하

---

에 따르는 어떤 행동화'가 따라야 한다. 일곱째, 자신의 생활 패턴 속에서 "반복실행"되어야 한다.

5) 엘빈 토플러가 「제3의 물결」에서 제3의 거대한 물결이 우리의 발목을 적시고 있다고 말했듯이, 우리의 인식에 관계없이 우리는 이미 새로운 가치관의 파도 속에 잠겨 있는 것이다. 새로운 시대가 도래할 때마다 가치관의 부재나 혹은 혼란을 언급한다. 그러나 어느 시대에도 가치관은 그 시대의 현상에 맞는 모습을 지니고 나타난다. 단지 이미 이루어진 가치관의 변화를 인간이 인식하지 못해, 행동은 새로운 가치관에 따라 행동하고 있으면서 인식에 있어서는 과거의 가치관에 머물러 있는 상태를 말한다. 즉 인식의 지체이다. 따라서 가치관 부재에 의한 가치관의 혼란이란 '구시대 가치관의 혼란'이라고 말하는 편이 좀더 옳을 것이다.

고 있는 정보화사회의 핵심적인 교육의 도구가 되는 컴퓨터 활용에 있어서 교육에 대한 기독교적 조망을 고찰해 보고자 한다. 본 소고의 목적을 이루기 위하여 필자는 제Ⅰ장에서 본 소고의 문제제기와 연구목적 그리고 연구범위에 대하여 서술하였고, 이어 제Ⅱ장에서는, 정보화사회의 개념에 대한 전반적 이해에 대하여 다룰 것이다. 이어 제Ⅲ장에는 정보화사회의 교육의 성격 변화를 교육목적과 특성을 중심으로 살펴볼 것이다. 제Ⅳ장에서는 정보화사회의 신세대 교육환경의 실태가 어떠한지 컴퓨터의 보급률과 이용실태 그리고 이러한 상황에 따른 신세대의 새로운 교육 문화 환경을 살펴볼 것이다. 끝으로 제Ⅴ장에서는 앞에서 논의된 것을 통해 정보화사회의 신세대 교육에 대한 기독교적 가치관 조망을 논의해 나갈 것이다.

## II. 정보화사회의 개념

1960년대 후반부터 유럽 여러 나라와 미국, 일본 등에서는 지식산업, 정보산업 또는 정보화사회 등의 용어가 유행하기 시작하였다. 우리나라에서도 1980년대에 오면서 통신 시설의 대폭적인 확대와 컴퓨터의 대량보급 등으로 후기 산업사회로의 정보화 문제가 사회적 관심을 끌기 시작하였다. 인간의 역사 발전을 보면 토지를 중심으로 하는 사회로부터 물질적 생산과 자본을 중심으로 하는 사회로 발전해 갔고, 다시 지식을 중심으로 하는 사회로 발전해 가고 있다는 것이 여러 전문가들에 의하여 지적되고 있다. 이처럼 농업사회와 산업사회 이후에 새롭게 형성되고 있는 사회의 모습은 후기산업사회 또는 정보화사회 등 여러 가지 이름으로 불리워지고 있고, 그 특성도 시기에 따라서 각각 다르게 표현되고 있다.

특히 벨(D. Bell)과 마쓰다(Y. Masuda)는 각각 이들의 특징을 잘 제기하고 있다. 벨이 후기산업사회의 특징<sup>6)</sup>을 주로 3차산업 이후의 발달에서 찾으려고

6) Daniel Bell, *The Coming of Post-Industrial Society*, Basic Books, Inc., Publishers, New York, 1973, pp. 117-118. 벨은 사회의 유형을 전(前)산업사회, 산업사회, 후기(後期)산업사

했던 1970년대에는 컴퓨터 산업이 크게 보급되어 새로운 모습을 가속시켰다. 또 일본의 미래학자 마쓰다는 후기 산업사회라는 용어가 애매하다고 하면서 ‘정보화사회’(情報化社會, information society)라는 용어를 쓰고 있다. 그는 인간의 생활모습이나 삶의 목표가 변화되고 있는 것에 중점을 두고, 정보화사회를 “인간이 고도의 지적 창조성을 가지고 보이지 않는 화폭에 미래를 그리면서 개인적으로 가치있는 삶을 추구하는 사회”라고 정의하고 있다.<sup>7)</sup> 그는 오늘날의 사회를 “후기 산업사회로서의 정보화사회”라고 함으로서 정보화사회를 산업사회 이후에 나타나는 후기 산업사회의 한 형태로 이해하고 있는 것으로 보인다.

21세기를 한 마디로 요약하여 예측하고 설명하기는 용이하지 않지만, 우리가 살고 있는 사회구조의 심상치 않은 변동에 대하여 미래학자나 사회과학자들은 다가오는 사회를 후기 산업사회(Post-Industrial Society)나 탈 대량 소비 사회(Post-Mass Consumption Society)와 같이 막연히 ‘후기’ 또는 ‘탈’(Post-)이라는 접두어를 붙여 부르고 있다. 또 다른 사회학자들은 새로운 사회에 대하여 이름을 붙이기보다는 거시적인 사회변동의 흐름에 초점을 맞추어, 진행 중인 사회변동을 ‘제3의 물결’(The Third Wave: Toffler) ‘대변혁’(Megatrends: Naisbitt), ‘불연속성의 시대’(Age of Discontinuity: Drucker) 등으로 표현하기도 한다. 그러나 많은 학자들은 새로운 사회의 성격이 정보산업에 특징지어짐을 보고 일반적으로 ‘정보화사회’라는 명칭을 통용하고 있다.<sup>8)</sup> 이들 사회유형에 따른 주요 특징들을 요약해 보면 <표 1>과 같다.

---

회로 나누고, 산업사회가 물질적 생산, 에너지, 경험주의, 인간과 자연 사이의 게임 등을 특징으로 하고 있는데 반하여 후기산업사회는 교통, 금융, 교육연구 등의 지식산업, 정보, 추상적 이론, 인간과 인간 사이의 게임 등을 특징으로 하고 있다고 지적하고 있다.

7) Yoneji Masuda, *The Information Society as Post-Industrialized Society*, Bethesda, World Future Society, M. D., 1981, p. 3.

8) 김희자, “정보화 사회 새로운 교회교육적 패러다임”, 『신학지남』, 1996년 봄호, p. 53.

&lt;표 1&gt; 사회 유형별 특성들이

구분 \ 사회유형	농경사회	산업사회	정보사회
사회적 힘의 근원	노예, 토지	자본, 노동	지식
노동의 주요수단	쟁기, 도구	증기기관, 기계	컴퓨터, 정보매체
주요자원	토지	광물, 원자재	정보, 지식
에너지의 근원	물, 바람, 동물	석탄, 석유, 원자력	융해, 수소
지배적 테크놀로지	토지경작	물질가공	정보처리(연구)
주요 사회기관	농장	공장	연구소, 대학
주요 생산품	식량	기계, 소비재	정보, 지식
커뮤니케이션 매체	초보적 미디어	Mass Media	New Media
시간의 희소성	작다	크다	더욱 커짐
시간의 주기	길다	짧다	더욱 짧아짐
일의 동시성	약하다	강하다	약해짐

그런데 이 정보화사회의 전개는 컴퓨터와 뉴미디어, 통신기술 등을 포함하는 정보기술의 혁명적인 발달에 의하여 촉진된 것이다. 따라서 이 정보기술의 발달은 먼저 ‘산업의 정보화’를 일으켰으나, 정보화의 과정<sup>10)</sup>은 사회 전반에

9) 배규한, op. cit., p. 115.

10) 교육부, “정보화 시대의 학교교육,” 「교육월보」, 1996년 5월호, pp. 26-27. 정보화의 발달 과정을 몇 단계로 구분하고 있다. 첫번째 단계는 1960년대 컴퓨터가 처음 이 세상에 태어났을 때이다. 이 때는 하드웨어를 중심으로 한 정보화로 컴퓨터 하드웨어를 만드는 일 자체가 정보화였다. 두번째 단계는 소프트웨어 정보화로 하드웨어도 있고 그것을 다룰 사람이 있는데 그 기계를 가지고 무슨 일을 할 것이냐가 문제인 단계로, 소프트웨어 개발하는 일이 정보화였다. 이 단계는 80년대부터 일어난 일이지만 최근까지 여기에 속한다고 볼 수 있다. 마지막으로 지금 현재 막 들어서고 있는 네트워크에 의한 정보화이다. 그리고 인터넷의 등장이다. 각자가 가지고 있는 좋은 소프트웨어를 상호 무한대로 교환할 수 있는 것이 네트워크이다. 그런데 이런 제반 정보화의 단계에서 필수적으로 요구되는 것은 컴퓨터이다. 과거에는 컴퓨터를 단순한 계산기계로 여겨왔지만, 이제는 상호 의사소통을 위한 통신 미디어로 자리를 잡아가고 있는 것이다.

확산되어 이른바 ‘정보의 사회화’가 진행되는 것이다. 즉 생산을 위한 경제의 영역에서 뿐만 아니라 정치, 사회, 문화, 가치관, 개인의 일상생활 등 사회 전반에 걸쳐 정보기술과 정보가치를 중심으로 광범위한 변화가 일어나 ‘정보의 사회화’와 ‘사회의 정보화’가 동시에 진행되는 사회가 정보화사회<sup>11)</sup>이다.

이처럼 정보화사회는 지식 및 정보<sup>12)</sup>의 창조, 응용, 배포가 사회적으로 중요시되는 사회이다. 이러한 사회에서는 인간의 두뇌활동을 대신하는 컴퓨터를 중심으로 하여 그 응용기술인 프로그램, 즉 소프트웨어를 이용하여 각종 정보와 지식을 수집, 처리, 분석하여 인간의 생활에 이용함으로써 사회 전반의 능률과 생산성을 향상시키는 창조적인 지식산업이 주요한 산업의 위치를

---

11) 한건수, “정보화 사회의 문화적 종속,” 『정보화 사회』, 서울대사회과학연구소 사회과학총서 7집, 서울대학교 출판부, 서울, 1986, p. 243. 오늘날 전 세계가 정보시대에 살고 있으나 정보화사회라고는 규정할 수 없다고 한다. 그러면서 정보화사회를 규정하는 기준인 RITE(Research Institute of Telecommunication & Economics)의 기준과 ‘Johoka Index’의 두 가지를 제시한다. 먼저 RITE에서는 1970년에 노동인구 중 50% 이상이 정보사회에 종사해야 하고, 적령인구의 50% 이상이 대학생이어야 하며, 개인소득 4,000달러 이상, 정보화가 35% 이상인 경우에 정보화 사회로 정의한다.

또 Johoka Index에서는 정보화 사회를 4개의 카테고리라 10개의 요소로 규정하고 있다. ① 정보량: 연간 1인당 전화 통화량, 100인당 신문구독자 수, 1000명당 책의 발행수, 인구 밀도 ② 미디어의 보급: 100명당 전화대수, 100가구당 라디오 대수, 100가구당 TV세트 대수 ③ 정보행위의 질: 노동인구 중 서비스업 종사의 비적령인구의 학생비 ④ 정보비: 총 지출 중 정보에 대한 지출이다. 필자는 이같은 정보화 사회를 규정하는 기준을 제시함으로 정보화 사회에 대한 이해를 도울 수는 있지만, 정보화 지수의 측정 결과로 정보사회가 정확하고 분명하게 규정된다고 보지는 않는다. 왜냐하면 먼저 정보화 지수는 연구자의 가치 판단과 측정목적에 따라 달라질 수 있기 때문이고, 더 나아가 그보다 더 근본적 원인으로 ‘가치’ 창출이라는 면에서 볼 때, 시대와 역사 그리고 한 나라의 문화적 배경과 환경에 따라 가치의 창출은 달라지기 때문이다. 배규한 교수의 『미래사회학』에서는 “지금은 정보화가 진행되는 정보화 시대이며, 아직 구체적으로 형상화되지는 않았지만 앞으로 맞이하게 될 사회를 잠정적으로 정보사회라 명명해 놓고 있는 것이다.”라고 이야기한다.

12) 정보란 특정목적을 위하여 광 또는 전자적 방식으로 처리하여 부호, 문자, 음성, 음향, 영상, 그림, 사진, 동영상, 애니메이션 등으로 표현한 모든 종류의 자료 또는 지식을 말한다. 정보화란 정보를 생산, 유통 또는 활용하여 사회 각 분야의 활동을 가능하게 하거나 효율화를 도모하는 것을 말한다(정보화촉진기본법 제2조 2항).



차지하게 된다. 이 정보화사회에서 중추적인 역할을 하는 것은 말할 것도 없이 컴퓨터일 것이다. 컴퓨터는 인간의 신체적 기능을 1차적으로 연장하였던 과거의 도구와는 근본적으로 달리 두뇌의 연장<sup>13)</sup>을 하기 때문에 한정된 기능을 하는 것이 아니라 무한한 창조의 가능성을 가지고 있다. 컴퓨터는 언제, 어디서나, 누구에게든지, 무엇이든지, 필요한 만큼 융통성 있게 이용될 수 있다는 점에서 ‘보편 타당한 도구’라고까지 말해지고 있다.<sup>14)</sup>

물론 많은 학자들이 규정한 정보화사회의 개념을 한마디로 쉽게 정의하기가 매우 어렵다. 그렇지만 편의상 간단히 정의해 보면 “정보를 만들어 내거나 남이 만들어 놓은 정보를 수집, 확보, 가공해서 누구나 쓰기 좋은 상태로 유통, 활성화하는 일이 사회 전반에 만연된 사회”라고 말할 수 있을 것이다.<sup>15)</sup> 마찬가지로 정보화사회의 특징이나 현상도 한마디로 표현하기가 쉽지 않다. 그러나 이것도 단순화시켜서 한마디로 이야기하면 ‘급격한 변화’라는 말로 대신할 수 있을 것이다. 이른바 ‘컴퓨터와 통신망으로 이어진 새로운 세계’가 시간과 공간의 개념을 초월하여 변혁을 촉진하고 있고, 정보사회로의 사회구조가 개편되어 정치, 경제, 사회, 교육, 문화 등 우리의 의식구조에까지 대변혁을 가져다 줄 전망이다.<sup>16)</sup>

지금까지의 정보화사회의 개념과 발전과정의 논의에서 필수적으로 요구되는 것은 컴퓨터이다. 그런데 이 컴퓨터가 과거에는 하나의 계산 기계로만 생각해 왔지만, 이제는 의사소통을 위한 통신 미디어로 자리를 잡아가면서 컴퓨터의 역할이 달라지고 있는 것이다. 따라서 컴퓨터를 다루는 인간을 양성한다는 측면에서 볼 때 교육과 밀접한 관계가 있다고 할 것이다. 따라서 다음 III장에서는 정보화사회의 도래로 교육의 성격이 어떻게 변화되어 가는지에 대해 살펴보려고 한다.

13) 자동차는 발의 연장으로, 세탁기는 손의 연장으로, 텔레비전은 눈의 연장으로, 오디오는 귀의 연장으로, 컴퓨터는 두뇌의 연장으로 대신하고 있다.

14) 차경수, “컴퓨터의 보급과 교육개혁”, 『정보화사회』, 사회과학연구소편, 서울대학교 출판부, 1986, pp. 103-104.

15) 김종문, “정보화 시대의 학교교육” 『교육월보』, 1996년 5월호, 교육부, p. 26.

16) 오진석, op. cit., p. 27.

### III. 정보화사회의 교육의 성격 변화

앞에서 정보화 시대를 맞이함으로 우리의 사고방식과 생활양식에 일대 변혁이 일어날 것이며, 또 그런 변혁은 이미 시작되고 있다고 했다. 그런데 이런 변화가 나타날 때 가장 많은 영향을 미치는 곳이 교육의 영역이다. 이 변화에 적응하기 위해서 정보화사회가 계속 개발하고 있는 여러 가지 정보기기가 교육에 보다 흥미롭고 효율적으로 어떤 일을 할 수 있느냐 하는 것 뿐만 아니라, 오히려 정보화사회의 교육은 사람들에게 새롭게 변화되는 사회의 일원, 즉 이 사회에 필요한 사람으로 살아가게 할 준비로서의 교육의 기능을 강조한다.<sup>17)</sup> 따라서 정보화사회에서는 기존 교육의 쟁점인 건물이나, 조직 등 소위 하드웨어의 관심보다는 그 하드웨어에 채워 넣을 소프트웨어인 정보나 지식의 생산, 분배, 소비에 더욱 관심을 기울이게 될 것이다. 본 장에서는 이에 따른 정보화 사회의 교육 목적과 특성들에 따른 교육의 성격이 어떻게 변화되는지에 대해 살펴보고자 한다.

#### 1. 정보화사회의 교육의 목적

교육이란 개념 자체는 사람들이 다른 것을 향한 목적을 가지고 있다는 것을 암시한다. 그러므로 교육의 목적은 교육이 나아가야 할 지향점이나 혹은 그 지점으로 이끄는 것이다. 따라서 교육을 통하여 어떠한 인간을 기를 것인가가 교육의 목적에 해당되는 것이다.<sup>18)</sup> 급격하게 변화되는 정보화사회의 교육 환경에 적응하게 될 인간의 모습을 신세호는 가치창조적 인간, 능동적인 목표지향적인 인간, 공동체 의식을 가진 협동적인 인간으로 보고, 교육의 목표는 그러한 인간의 육성으로 보았다.<sup>19)</sup> 또 차경수는 「현대인을 위한 교육」

17) 김희자, “정보화 사회-새로운 교회교육적 패러다임”, 『신학지남』, 1996년 봄호, p. 69.

18) Ibid.

에서 “교육의 목표는 교육이 궁극적으로 나아가야 할 방향이나, 교육이 달성하고자 하는 인간 행동 변화의 종착점을 의미한다.”<sup>20)</sup>고 했다.

그렇다면 정보화사회의 교육목표는 무엇일까? 이에 대해 정범모는 교육의 목표를 다섯 가지로 진술하고 있다. ‘높은 지력’, ‘예민한 인간적 감수성’, ‘투철한 가치관’, ‘넓은 국제 시야와 긴 미래 전망’, ‘의연한 용기’ 등으로 진술하고 있다.<sup>21)</sup> 또 김희자는 ‘창의적인 정보선택 능력 함양’, ‘책임적인 공동체 의식 함양’, ‘초국가적이고 미래 지향적인 의식의 함양’ 등의 3가지로 정리하고 있다.<sup>22)</sup> 따라서 이러한 정보화사회의 교육의 목적이나 목표를 살펴볼 때, 필자는 창의적인 인간과 올바른 가치관을 가진 인간, 책임적인 공동체 의식을 가진 청지기 인간을 키워내는 것이 교육의 목적이 되어야 할 것으로 본다. 그러면 미래 사회의 각 가정과 기관들이 광케이블로 연결되고 위성이 뜨며, 멀티미디어 컴퓨터가 보편화되는 초고속 정보화 시대가 되었을 때 교육의 모습은 어떻게 변할 것인가? 또 이러한 정보화사회의 교육의 특성이 앞으로 어떻게 변화될 것인가에 대하여 살펴보자.

## 2 정보화사회의 교육의 특성<sup>23)</sup>

정보화사회의 교육이 어떻게 변할 것이며 또 그에 따른 교육의 특성이 어떻게 변해야 하는지에 대하여 한국방송통신대학교 교수 정인성은 4가지로 설명한다. 먼저, 학습자 중심의 교육으로 변할 것으로 보고 있다. 정보화사회는 그간 교육자들의 숙원이었던 학습자 중심의 교육이 실현되어 개인 학습자에게 보다 의미 있으면서 고도의 학습능력을 중심으로 학습이 행해질 것이라고 한다. 학생들에게 자신이 필요한 내용을 선택하여 공부하면서도 보다 많은 시간

19) 신세호, “정보화 사회와 교육”, 「미래 정보사회와 교육」, 통신정책연구소, 1986; 김희자, “정보화 시대 - 새로운 교회교육의 패러다임”, p. 69에서 재인용.

20) 차경수, 「현대인을 위한 교육」, 지학사, 서울, 1985, p. 59.

21) 정범모, “정보화 사회와 교육”, 「정보화 사회와 우리」, 최정호 외, 1995년.

22) 김희자, op. cit., pp. 70~73.

23) 정인성, “미래 교육환경으로서의 재택교육”, 「교육개발」, 1996년 8월호, pp. 35~36.

을 공부하는 방법을 학습하고, 문제를 해결하며, 분석, 평가하는 데 보내게 될 것이다. 세계의 전자 도서관이나 멀티미디어 교육정보 데이터베이스에서 자신에게 필요한 정보를 찾고, 분석하고 의견을 네트워크 상에서 교환하면서 스스로 공부할 수 있는 능력이 요구되게 될 것이다.

둘째, 학습 사회환경이 평생교육<sup>24)</sup>으로 바뀌어질 것이다. 미래 사회에서는 일과 학습이 떨어질 수 없게 된다. 또 사람의 수명이 길어지고 사회의 모든 정보와 지식이 급격히 변하는 정보화사회에서 사람들이 모든 정보에 대처하지 않으면, 정보화사회의 미아가 되기 쉽고 ‘문화 지체인’이 되기 쉽다. 그런데 배움의 기회나 장소에 구애받지 않고 각 가정에서 컴퓨터나 단말기, 뉴미디어를 통하여 학습할 수 있게 되어, 전문적 인재교육 뿐만 아니라 여성들이나 노령자, 신체 장애자들에게도 교육의 기회가 한층 넓게 열려질 것이다. 따라서 평생을 통하여 학습할 필요성을 느끼며, 교육체제는 이에 맞도록 비형식적으로 되어 학교교육이 직장에서의 교육, 가정에서의 교육, 지역사회에서의 교육, 개인적 학습 등과 통합되어 학습의 기회를 제고하게 될 것이다. 미래 사회의 평생교육환경에서는 직장과 사회, 가정, 학교가 네트워크로 연결되어 다양한 표현형태로 축적한 지식, 기술, 경험을 공유할 수 있을 것이다.

셋째, 시공을 초월하여 다양한 상호작용이 중요한 교육이 된다. 많은 정보가 빠르게 생성되고 유통되는 사회에서는 자신이 일하는 책상 위에서, 또는 일하는 현장에서 다양한 학습자료와 정보를 교환하는 것이 요청된다. 교재를 통하여 공부하는 ‘학습자료 대 학생’ 간의 상호작용 형식을 취하든, 서로 다

24) 차경수, op. cit., pp. 112~113. 평생교육이 나타나게 된 배경을 차경수는 크게 4가지로 요약하고 있다. 첫째는, 인간의 학습능력이 청소년 시기에만 한정되어 있다고 생각한 종래의 이론으로부터 평생 동안 계속될 수 있다는 교육심리학이 발달되었고, 둘째는, 복잡한 기계문명의 발달과정에서 사회의 일부 엘리트들만이 사회발전에 참여하는 것이 아니라, 모든 대중이 적극적으로 사회발전에 참여해야 사회가 발전할 수 있는데, 그러기 위해서는 대중의 자질 향상이 요청된다는 것이다. 또 셋째는, 급격한 기술 혁신으로 새로운 지식이 끊임없이 출현하기 때문에 학습이 계속되어야 한다는 점이고 넷째는, 교육이 목적을 달성하기 위한 수단으로서의 가치 뿐만 아니라 그 자체가 인생을 풍부하게 한다는 복지 사회적 관점에서의 요청 때문이다.

른지역의 ‘학생 대 학생’, ‘학생 대 교사’ 간의 같은 시간대 혹은 다른 시간대의 원격 상호작용 형식을 취하든, 또는 도제 형식의 ‘면대면’ 상호작용 형식을 취하든 간에 교육은 시공간의 제약을 극복한 다양한 형태의 상호작용을 통하여 일어나게 될 것이다. 이런 점에서 컴퓨터 통신의 강점은 정보나 메시지의 생산자와 소비자가 명확히 구분되면서도 상호 대화형이다. 따라서 정보화사회에서는 누구나 생산자가 될 수 있고 동시에 소비자가 될 수도 있다.

넷째, 원격정보학습이 강조되는 교육으로 바뀔 것이다. 미래 사회의 교육은 학습자가 집에서나 직장에서 또는 길에서 필요한 정보를 얻을 수 있는 형태가 될 것이다. 따라서 학습자는 다양한 형태(음성, 문자, 그래픽, 영상 등)의 필요한 정보를 여러 곳(다양한 데이터베이스)으로부터 얻을 것이며, 정보를 선택하고 저장하며 새로 만들 수 있을 것이다. 또한 다른 사람들과 원격통신을 하며 정보를 공유하게 될 것이다.

위와 같은 정보화사회의 교육의 목표와 교육의 변화의 특성을 바라보는 것은 분명히 정보화사회의 교육에 대한 올바른 방향제시가 될 것임이 분명하다. 하지만 아직도 이 정보화사회에 대한 이해의 부족으로 이러한 교육의 목표와 는 매우 다른 것이 현실이다. 그렇지만 정보화사회의 광범위한 변화가 신세대인 청소년들이 몸담고 있는 학교나 가정에 있어서는 이미 현실화되어 가고 있다. 그러면 실제 신세대인 청소년들이 실제 경험하는 교육환경은 어떠한가? 이제 IV장에서는 우리 사회에서 발생하고 있는 이 신세대들의 교육 환경의 실태에 대해서 살펴보고자 한다.

#### IV. 정보화사회의 신세대 교육환경의 실태

본 장에서는 이 신세대에 대한 올바른 이해를 위해 신세대의 등장배경과 정의 그리고 특성들을 살펴보고, 이러한 신세대들의 교육환경의 실태와 현상들을 살펴볼 것이다.

## 1. 신세대의 올바른 이해

### 1) 신세대의 등장배경

1960년대 경제개발 계획 이래로 우리 나라의 경제는 고도화되었다. 급격한 경제성장과 과학기술의 개발로 고도의 잉여가치는 국민의 생활수준을 향상시키고 문화적 혜택을 누리고자 하는 국민적 욕구를 날로 높여 놓았다. 80년대 이후, 이러한 성숙의 과정을 거쳐 이룩한 경제적 능력은 거대한 소비형태를 이루는 생활패턴으로 바뀌어 가고 있다. 따라서 이와 같은 변화와 더불어 대중매체에 대한 기능의 중요성이 강화되었다. 이는 곧 우리 사회가 대중매체의 다양한 발전을 이루어 냄으로써 정보사회로 전환되는 기점을 마련하였다. 그리고 이제 이들은 컴퓨터와 영상매체를 중심으로 한 엄청난 양의 정보는 개인용 컴퓨터를 비롯한 첨단과학 장비를 통하여 젊은 세대들에게 고급 정보를 단기간 내에 습득할 수 있는 기회를 제공하기에 이르렀다. 반면 미래 정보화사회의 주역으로 등장한 이들 젊은 세대들의 급격한 부상으로 인해 유교적 보수사회의 전통을 중요시하는 기성세대의 권위주의적 가치관과 정면으로 대립되는 현상이 나타나기 시작하였다.

### 2) 신세대<sup>25)</sup>의 정의와 특성

#### ① 신세대의 정의

통계청에 따르면 1992년 7월 현재 우리 나라 20대 인구는 전체 인구의 19.7%로 단일연령층으로는 최대 군집을 이루고 있다고 한다. 물론 과거 어느 때에도 10대에서 20대를 걸치는 연령층은 항상 존재해 왔다. 그러나 최근 들어 나타나는 새로운 세대의 문화적 특성은 급격한 사회변화에 편승하여 더욱

---

25) 김경훈, 『한국인 트렌드』, 실록출판사, 서울, 1994, p. 17. 신세대는 전통가치와 권위에 의 도전 그리고 새로운 삶을 방식을 추구하는 세대로 우리 나라에만 국한된 것은 아니다. 한국의 신세대라고 표현하고, 일본은 신인류, 중국은 청년세대, 미국은 X세대로 표현하고 있다.

복잡한 양상을 띠고 있다. 사회는 이들을 ‘신세대’라는 단어로 정의하고 있다. 물론 신세대에 대한 뚜렷한 정의가 내려져 있지 않고, 또 이들에 대한 연령 구분도 각 나라의 인습과 사회 환경에 따라 다르게 나타난다. 그러나 보통 광의의 차원에서 20대 전후반의 연령층을 이루는 70년대 이후 출생자로서 몇 가지 독특한 문화적 특성을 공유하는 군집을 광의의 신세대라고 표현하기도 한다. 그러나 본 논의에 있어서 신세대에 대한 분명한 개념을 살펴보기 위해 ‘신세대’에 대하여 규명한 여러 사람들의 정의를 살펴보고자 한다.

먼저, 양성만은 신세대는 사회학적으로 정의된 용어가 아님을 강조하고 있다. 그는 ‘신세대’를 청년기의 사람들을 기성세대와 구별하여 부르는 말에 불과하다고 말하면서, 이 말이 중요하게 부각되는 이유는 ‘신세대’라고 불리는 사람들이 기성세대에게는 충격적일 정도로 이전 세대와는 이질적인 면을 보이기 때문이라고 주장한다.<sup>26)</sup> 또 고길섭은 신세대는 인간이 자신의 종족번식을 중단하지 않는 이상 어느 시대, 어느 사회를 막론하고 출현하는 집단인데, 담론화되고 있는 ‘신세대’는 이러한 일반적인 사고와는 거리가 멀며 한국 사회의 90년대의 ‘신세대’라는 단어가 현재 하나의 고유명사로 자리잡아 가고 있음을 강조하고 있다.<sup>27)</sup> 장종철 교수는 그들의 나이를 구분하여 말할 수는 없지만, 일반적으로 ‘신세대’란 대체로 1970년대를 전후하여 태어난 18세에서 25세의 연령층을 말한다고 하며, 단순히 청년기에 해당하는 세대로서 기성세대와 구별하여 부르는 낱말로 그들이 기성세대와는 달리 의식과 행동양식에서 기성세대에게 충격을 줄 정도로 다르다고 하여 ‘신세대’라고 말한다고 하였다.<sup>28)</sup> 낮은 울타리의 편집부는 신세대를 20대 전후반의 연령층을 이루는 70년대 이후 출생자로서 몇 가지 독특한 문화적 특징을 공유하는 군집을 넓은 의미의 신세대라고 정의하였으며,<sup>29)</sup> 정성호 교수는 어느 사이엔가 우리 사회에 신세대라는 용어가 퍼지면서 신세대는 10대 초반에서 30대까지

26) 양성만, “신세대란? 언론이 본 신세대”, 『복음과 상황』, 1993. 11., p. 13.

27) 고길섭, “신세대의 발생론적 뿌리”, 『새교육』, 1994. 5., p. 92.

28) 장종철, “한국의 신세대와 기독교”, 『기독교 사상』 427호, 1994. 7., pp. 29-38.

29) 낮은 울타리 편집부, “신세대를 알아야 미래가 보인다”, 『낮은 울타리』, 1994. 6., p. 63.

를 망라하는 말이 되었다고 지적하고 있다. 그는 사회 각 분야에서 거센 변화의 바람을 일으키는 신세대가 이전세대와 다른 것을 강조하는 상대적인 개념으로 이해되어야 할 것이며 또 신세대와 오랜지족은 질적으로 분명하게 구별되어야 한다고 말한다. 그것은 흔히 신세대 중의 신세대로 여기는 오랜지족은 신세대의 사생아에 불과하기 때문이라며, 신세대가 소비적이고 향락적이라는 식으로 한 면만을 부각시켜 강조하는 것은 바람직하지 않다고 말한다. 또 그는 신세대는 변화의 물결과 함께 이 사회를 담당해 나갈 새로운 담당자들로 그들은 70년대를 전후하여 태어나 80년대의 중반과 90년대를 걸쳐 20대를 보내고 있는 연령군이며, 60~80년대에 산업화와 개방화 시대의 교육을 받고 성장한 개성화되고 자아실현 욕구가 강한 집단임을 강조하면서 신세대를 매우 긍정적인 관점에서 보고 있다.<sup>30)</sup> 또 일각에서는 신세대라는 용어가 80년대의 운동권적 정서를 가진 선배 세대와의 의도적인 고립을 가져오기 위한 이데올로기적 조작 의도와 관련있다고 보는 사람들도 있다고 본다. 즉, 신세대 문화의 과대 선전 속에는 의도적으로 이 용어를 유포시키는 집단의 이데올로기적인 작의가 있다고 보는 것이다. 다시 말하면 80년대의 체제변화적 운동권적 세대들의 의식소멸을 기정 사실화하고 이들을 고립시키기 위하여 이 신세대 중후군을 과대 선전한다고 믿는 것이다.<sup>31)</sup>

지금까지 필자는 신세대에 관련된 다양한 정의와 해석을 살펴보았다. 다시 한번 강조해야 할 것은 '신세대'가 학문적으로 완전히 검증된 용어는 아니지만, 언론이나 학자들은 대체로 18세에서 24, 25세 또는 30세까지의 젊은이들을 지칭하는 용어로 사용하고 있다는 데 동의하고 있음이 확인하였다. 더 나아가 이들은 의식과 행동양식, 표현방식 등에서 기성세대와는 판이하게 다른 양상을 띄고 있는 젊은이들을 의미하는 것으로 정리되고 있음을 보았다.

이처럼 신세대를 정의하는 많은 견해 중에 공통된 것이 있다면 '다양성'을 들 수 있을 것이다. 다시 말하면 신세대라는 개념은 한마디로 규정할 수 없다. 그럼에도 불구하고 본 소고의 연구 대상을 분명히 규정하기 위하여 앞에서

30) 정성호, "사회변혁 주체로서의 신세대", 『새교육』, 1994. 5. p. 106.

31) 김희권, "신세대 청년문화의 이해", 『복음과 상황』, 1993. 11., p. 19.



논의된 다양한 견해들을 기초하여 ‘신세대’에 대하여 다음과 같이 정의하려고 한다. “신세대는 90년대 한국 사회의 신세대로 그 연령에 있어서는 1970년대를 전후하여 태어난 13세에서 25, 26세 사이의 젊은이들이며, 또 독특한 문화적 특징을 가지고 의식과 행동양식, 표현방식에 있어서 기성세대와 현격한 차이를 나타내는 젊은이들이다.”<sup>32)</sup>라고 할 수 있을 것이다. 따라서 본 소고에서는 정보화사회와 관련한 ‘신세대’의 개념을 X세대<sup>33)</sup>, 영상세대, 컴퓨터세대란 용어로 혼용하면서 사용하고자 한다. 왜냐하면 이 용어들 모두는 일반적으로 불리워져 왔던 ‘청소년’이란 개념보다 더 구체적인 사회 현상이나 가치관, 독특한 사고, 행동양식을 표현해 주기 때문에 정보화사회와 관련하여 더 적합한 개념이라고 생각하기 때문이다.

## ② 신세대의 특징

신세대를 단순히 어려웠던 시절을 모르는 젊은 애들쯤으로 생각한다면, 자기만 챙기는 이기주의자, 쾌락주의, 황금만능주의, 서구·왜색문화에 빠져 있는 젊은이들로 생각하는 것이 사회 일반의 대체적인 생각들이지만, 신세대를 이러한 부정적인 특징들만으로 그 성격을 규정하는 것은 잘못된 생각이다. 신세대 내부에서도 다양한 개인차가 존재하겠지만 오히려 신세대를 바르게 이해하기 위해서는 기성세대가 갖추지 못한 특징을 그들이 가지고 있다는 데 주목해야 할 것이다. 여기서 제시될 특징들로 신세대가 완전히 표현될 수는 없지만 보편적으로 드러나는 그들의 부정적이고 긍정적인 특징들을 살펴봄으로써 신세대 이해에 접근해 가려고 한다.

32) 주은우, “90년대 한국의 신세대와 소비문화”, 『경제와 사회』, 1994, 봄, p. 77.

33) 정보화사회의 등장 시기와 관련하여 청소년을 설명하는 데 가장 유용한 것은 X세대라는 개념이다. 물론 한편에서는 X세대에 대해 단지 자본주의의 상업성이 만들어 낸 허상일 뿐이며, X세대는 없다는 X세대의 무존재론이 주장되고 있기도 하며, 또한 전반적으로 부정적인 시각이 많은 것이 사실이기도 하지만, X세대는 단순명료, 완전무결, 순수성 등을 그들의 가치이념으로 채택하고 있으며, 형식보다는 내용을 중시하는 실용적 성향을 갖고 있는 것으로 나타나기도 했다. 그러므로 X세대는 분명 현 사회에 명확히 존재하는 시대적 현상이며 특별히 부정적이거나 긍정적이지도 않은 그저 새로운 세대일 뿐이다.

신세대의 특징으로 가장 두드러지는 것은 자기 중심적 개인주의다. 신세대는 집단을 싫어하며 공동체보다 개인을 중시하고 합리주의적이어서 합리적 명령이 아닐 경우 권위에 상관없이 자신의 생각대로 행동한다.<sup>34)</sup> 이들은 상사의 눈치를 보지 않고 바로 퇴근하기도 하며 본래 업무 외의 지시에 대해서는 반발하기도 한다. 또 신세대 군인들이 비합리적인 명령에 대해서는 지휘를 잘 따르지 않는 것도 같은 맥락으로 파악되어 있다.<sup>35)</sup> 신세대의 이러한 자기를 추구하고 자기 중심적인 태도는 때로 이기주의나 무책임, 가치관의 부재, 권위에 대한 무조건적인 저항 등의 부정적인 방향으로 표현되기도 하지만 또 한편으로는 개성으로, 부단한 자기 개발로, 창조적인 사고, 적극적이고 도전적인 자세로, 확일적인 전체주의를 거부하는 융감성 등의 긍정적인 방향으로 나타내기도 한다.

또 감성 중심주의를 들 수 있을 것이다. 신세대의 감성 중심주의는 기업이 새로운 소비군으로 등장한 신세대에게 접근하기 위해 만들어 낸 시장개척의 상업주의적 경향이라고 볼 수도 있으나 오히려 신세대의 실체를 기업들이 잘 파악한 것이라고도 볼 수 있을 것이다.<sup>36)</sup> 그래서 감성중심적인 신세대들을 위한 광고 역시 기성세대들이 물건을 구입할 때처럼 실용적이라거나 경제적인을 보여 주지 않고 신세대들의 감성에 호소하는 경우가 많아 카피나 언어를 없앤 침묵 광고가 인기라고 한다. 신세대가 감성적이라는 말은 그들이 면밀한 관찰과 분석, 비교, 종합의 과정으로 이루어진 합리적인 사고를 하는 것보다는 객관적이고 순간적인 사고의 경향성을 가진다는 것이다.<sup>37)</sup>

그렇다면 신세대가 이성적이기보다 감성적인 이유는 무엇인가? 이에 대한 대답 중의 하나는 그들이 '영상세대'<sup>38)</sup>이기 때문이라는 점을 들 수 있을 것이

34) 주은우, op. cit., p. 77.

35) <동아일보>, "신세대 기획기사", 1993. 8. 1., 9. 12.

36) 이문식, op. cit..

37) 양성만, op. cit., p. 15.

38) 정근원, "영상세대의 출현과 인식론의 혁명", 『세계의 문학』 68호, 여름, p. 393. 정근원은 기성세대와 신세대를 문자세대와 영상세대로 나누어 그 특성을 다음과 같이 설명하고 있다.

다. 그들을 ‘영상세대’라고 부르는 것은 그들이 어릴 때부터 텔레비전과 함께 자랐기 때문이다.<sup>39)</sup> 현재의 기성세대들이 자랄 때는 텔레비전이나 영화가 없었다는 것은 아니다. 하지만 그 양과 질에 있어서 비교가 안 될 정도로 수많은 영상매체들의 영향 아래서 신세대들이 자라났고 지금도 접하고 있다는 데 그들을 ‘영상세대’라고 부를 수 있는 것이다. 그러면 이들의 부정적인 면과 긍정적인 면을 간단히 살펴보자.

먼저, 부정적인 면을 살펴보자면, 영상세대는 직접적인 학습이나 경험보다는 이미 만들어진 영상을 통한 간접적인 경험에 의존하여 오히려 사고력과 창의력을 퇴화시킨다. 인간의 뇌에는 뇌의 작용을 쉬게 하는 알파파와, 사고력과 비판적 작용을 활성화시키는 베타파가 있는데 텔레비전을 20분 정도만 보면 이러한 알파파가 활성화된다는 것이다. 청소년들의 영상접촉이 장기적, 지속적으로 이루어져 성장할 경우 결과적으로 읽고 이해하는 것에 익숙치 않아 독서량이 줄고 인간적 접촉과 대화를 피하며 능동적인 창의적 활동이 위축되는 등 수동적인 인간형을 양산할 위험이 있다. 이러한 주장은 어린이들의 텔레비전 시청의 영향에 관한 최근 미국 연구기관의 연구 결과와 그 이전의

문 자 세 대	영 상 세 대
이성적	감성적
옳고 그름으로 판단	좋고 싫음으로 판단
논리적 심사숙고	감각적 판단
미래의 득실 기준	당장의 좋고 싫음이 기준
동일지향 가치관	이질지향 가치관
남들처럼 살고 싶다.	남과 다르게 살고 싶다.
자기절제	자기 표현
남이 창조한 가치에 동의	스스로 가치 창조
타인의식	자기에게 충실
억제된 감정	해방된 감정
문화의 수동적 향유	문화 생산 소비에 참여
소유가치 중시	사용가치 중시

39) 김성문, “정보화 시대와 뉴미디어, 그리고 신세대” 『수련』, 부산대학교지, 1994, 30호 p. 94.

라일리(J. W. Riley)와 힘멜바이트(H. T. Himmelweit)의 연구에서도 입증되었다.<sup>40)</sup>

그러나 긍정적인 면에서 영상매체는 인간이 개발한 문명의 이기로서 인간이 상상력을 증대시키고 안방에서 직접 접하기 힘든 다양한 세계를 경험할 수 있으며, 또한 정보화사회에서는 직관적인 감각에 의한 판단이 요구됨으로 영상매체는 다가오는 미래에 인류문화의 중추적인 기능을 할 것인데, 이 때 신세대가 이의 선두 주자가 될 것이기 때문이다.

## 2 컴퓨터의 보급률과 이용실태

지금의 신세대들은 정보화 시대의 멀티미디어 매체로서의 컴퓨터와 함께 살아가는 환경에 놓이게 되었다. 따라서 매일매일의 생활에서 컴퓨터는 이들의 생활의 일부분이 되어 자리를 굳혀 가고 있고, 앞으로 더 빠른 속도로 다가오게 될 것이다. 그러면 실제 이들 신세대의 컴퓨터 보급과 이용실태가 어떠한가를 살펴보자.

### 1) 컴퓨터의 보급률

우리 나라에 개인용 컴퓨터가 보급되기 시작한 것은 1970년말 미국 APPLE사가 개발한 개인용 컴퓨터(PC)가 도입되면서부터이다. 1981년 국내 업체들이 개인용 컴퓨터 생산에 참여하기 시작하고 1982년에는 8비트 개인용 컴퓨터 생산을 시작하였다. 그 후 1992년도에는 70만대의 규모로 성장했고, 93년 봄에는 보급대수 300만대를 돌파했다. 이와 같은 개인용 컴퓨터의 급격한 보급률 확대로 인하여 청소년들의 새로운 교육매체인 컴퓨터가 자리매김을 하고 있는 것이다.

---

40) 김성문, op. cit., pp. 94-95. 이 연구 결과들에 의하면, 텔레비전을 많이 시청하는 어린이들일 수록 대체적으로 공부를 게을리하며 학력(독해) 수준이 떨어지고 사회적으로 고립되거나 억제되어 있으며 취미나 놀이 공동체와 관련을 맺는 일 등 매사에 수동적이라는 것이다.

1992년도의 조사에 따르면 표본집단인 중고등학교 학생의 37.6%가 개인용 컴퓨터를 보유하고 있는 것으로 나타나고 있으며, 1993년의 조사에 의하면 서울에 거주하고 있는 중고등학생들의 52.1%가 컴퓨터를 보유하고 있는 것으로 나타나 청소년들의 컴퓨터 보유율은 계속하여 증가하고 있음을 알 수 있다. 또 93년 삼성경제연구소가 조사한 내구재 보유현황에 따르면 가구당 개인용 컴퓨터 보유율은 92년 1/4분기의 19%에서 21.9%로 높아져 다섯 집에만 한 집은 컴퓨터를 갖고 있는 것으로 나타났다.<sup>41)</sup> 또 다른 통계조사에서는 국내 가정용 컴퓨터의 보급율이 미국을 추월한 것으로 나타났다.<sup>42)</sup> 이러한 급격한 증가 추세로 이제 컴퓨터는 회사 업무 뿐만 아니라 가정생활에서도 필수품이 되어버린 것이다. 따라서 컴퓨터 보급률의 증가는 자연적으로 교육의 도구로서 맞물려 갈 수밖에 없게 되는 것이다. 그러면 이러한 컴퓨터 보급과 관련하여 실제 청소년들의 컴퓨터 이용실태는 어떠한가를 살펴보고자 한다.

## 2) 컴퓨터의 이용실태

1993년 한국 정보통신 진흥협회가 컴퓨터를 가지고 있는 전국의 초중고대 학생 480명을 대상으로 조사한 결과에 따르면, 현재 우리 나라 청소년들은 많은 수가 고급 컴퓨터 기종을 보유하고 있는 것으로 나타났다. 그러나 컴퓨터를 활용하는 방법에 대해 무지하여, 컴퓨터를 제대로 활용하지 못하고 있는 것으로 동시에 나타나고 있다. 또 중고생들이 컴퓨터를 이용하는 목적은 능력개발(64.7%), 오락 게임을 목적으로(58.1%), 새로운 과학기술(39.8%)을 익히기 위하여 등의 순으로 나타났다. 또 이들이 컴퓨터를 한 번 이용할 때 소요되는 시간은 평균 1시간 39분이었으며, 전체 응답자들 중 64%가 1회 사용시 1~3시간 정도를 쓰는 것으로 나타났다. 그런데 이들 초중고생들은 주당 2시간 정도를 게임에 이용해 컴퓨터를 이용하는 시간 중 게임을 하는 시간이 가

41) 김경훈, 「한국인 트렌드」, 실록출판사, 서울, 1994, p. 74.

42) <동아일보> 1996년 5월 21일자. 이는 한국 갤럽 조사 연구소가 지난 1월부터 3개월 동안 4천 8백 가구를 대상으로 조사한 'PC 인덱스' 보고서에서 3월말 현재 국내 가정용 컴퓨터 보급률은 35.1%로 밝혀졌다. 이는 美 소프트웨어 제조협회(SPA)가 지난 1월말 기준으로 내놓은 미국 내 컴퓨터 보급률 33.9%보다 1.2% 포인트 높은 것이다.

장 많았다. 이와 같은 현상은 초중고생을 포함한 일반인들의 경우에서도 마찬가지이다. 일반적으로 워드프로세스 하나만이 절반 이상의 사용자에 의해서 이용될 뿐 그밖의 다양하고 강력한 각종 컴퓨터 기능들은 널리 쓰여지고 있지 못한 실정이다. 이러한 컴퓨터 이용 실태를 볼 때 청소년층의 컴퓨터 구매율이 꾸준히 증가하고 있다는 사실만으로 컴퓨터 사용에 대한 청소년층의 인식이 변화하고 있다는 사실을 의미하고 있는 것이 결코 아님을 알 수 있다.

또 1993년도에 실시한 다른 조사연구에 의하면 59.5%에 달하는 청소년들이 컴퓨터를 단순히 게임을 하기 위해 사용하고 있어<sup>43)</sup> 컴퓨터는 교육용보다는 훌륭한 오락기구로서의 역할을 더욱 충실하게 수행하고 있는 것처럼 보인다.<sup>44)</sup> 교육에 있어서 새로운 매체로서의 컴퓨터는 교육 기자재로 적절하게 사용될 경우 매우 훌륭한 교육용 기자재가 될 수 있지만, 지금까지의 현실은 그렇지 못하다. 더 나아가 컴퓨터가 교육용으로 사용되지 못하고 오락기구로만 사용될 경우 기대하지 않았던 역기능적인 폐해<sup>45)</sup>를 가져올 것은 뻔한 사실이다. 다음으로 이러한 현황 속에 컴퓨터를 이용하는 신세대들의 신품속도를 보이는 그들의 교육문화 현상을 살펴보자.

### 3) 신세대들의 새로운 교육문화 현상

요즘 신세대인 청소년들 사이에는 TV없인 살 수 있지만, 컴퓨터 없인 못 살겠다는 청소년들이 많다. 신세대들에게 있어서 컴퓨터는 친구요, 정보는 매일 먹는 밥이 된 것이다. 컴퓨터가 없으면 불안하고 초조해지는 신세대들은 컴퓨터 중독, 또는 PC 통신이 연결이 안되면 안절부절하는 경우도 볼 수 있다. 이제 우리 청소년들에게는 컴퓨터가 친절한 장난감이나 시간 죽이기(Killing time)의 도구와 같은 정도로 일상화되어 있다. 따라서 요즘의 직장

43) 한국방송공사, “중고등학교 학생들의 컴퓨터 이용실태와 문제점”, 『방송연구원』 1993.

44) “컴퓨터는 훌륭한 오락기구” <동아일보> 1993년 8월 30일자.

45) 정보화의 역기능에 따른 폐해는 최근에 인터넷이 확산됨에 따라 정보시스템에 대한 해킹과 같은 신종 범죄와 이에 대한 범죄의식의 결여, 음란물과 같은 잘못된 외국문화의 무분별한 유입 및 종속화, 개인 프라이버시 침해, 정보의 소외계층 대두 등 많은 문제점들이 노출되고 있다.

인들이 컴퓨터를 잘 모르면 회사를 나가라는 소리를 듣는 것처럼, 청소년들은 컴퓨터를 모르면 친구들과 어울릴 수가 없다.<sup>46)</sup> 심지어 부모가 컴퓨터를 모르면 자식에게 면박을 당하거나 가정교육도 부실해지는 현실이다. 이런 면에서 컴퓨터의 생활화는 누구에게나 더 이상 미룰 수 없는 현실이 된 것이다. 그러므로 지금의 청소년들에게는 ‘컴퓨터 세대’라 불려도 과하지 않을 만큼 이제 컴퓨터 문화는 우리의 생활영역에서 일어나고 있는 여러 가지 변화와 새로운 현상들을 낳는 가장 큰 요인 중의 하나이다.

또 컴퓨터 통신인구는 크게 늘어 PC 통신 가입자가 1996년 5월에 이르러 1백만명을 돌파했다.<sup>47)</sup> 대학가에서는 PC 통신이 ‘제2의 캠퍼스’로 자리를 잡아가고 있고, 컴퓨터 스크린이 학생들의 이야기와 토론의 장소로 이용될 뿐 아니라, 학생 활동의 공간으로 사용되고 있어 또 다른 캠퍼스로서의 역할을 하고 있다. 또 사이버펑크(Cyberpunk)<sup>48)</sup> 문화가 신세대 문화의 한 특징으로

46) 지난 4월 한 고등학생의 죽음에 있었다. 이 학생은 가정형편이 어려워 컴퓨터를 배우지 못한 고3 학생으로 친구들과의 대화에서 소외되자 이를 비판, 스스로 목숨을 끊었던 것이다. 이 학생이 남긴 유서에는 “친구들과 이야기를 하면 3분의 2가 컴퓨터 이야기인데, 나는 하나도 모른다. 같은 반 친구들이 나를 존중 취급한다.”라고 적혀 있었다.

47) <동아일보> 1996년 5월 6일자, 지난 1988년 5월 데이콤이 첫 유료 가입자를 받은 이후 8년만에 백만 명을 돌파한 것이다. 업계에 따르면 지난 5월 2일 기준으로 돈을 내고 PC 통신을 이용하는 가입자가 1백 6만 3천여명이었다. 또 서비스 업체별로 보면 천리안이 44만 8천 8백여명으로 가장 많았고(93년 10월에는 10만명 초과), 하이텔은 25만 5천 2백여명, 나우콤은 15만 3천여명, 유니텔 12만 여명으로 주요 4대 업체만 합쳐도 97만 7천여명에 이른다. 여기에 PC맨, PC링크 등 중소 서비스 업체의 이용자를 합치면 전체 유료 가입자는 1백만명을 거뜬히 넘는다. 그러나 실제 PC통신 이용자는 훨씬 많다. 주요 4대 업체의 무료 이용자, 하이텔의 공공 데이터베이스(DB) 이용자, 현재 시범 서비스 중인 포스서브 아미넷의 무료 이용자를 합치면 PC통신 인구는 2백만명에 육박한다고 한다.

48) 사이버네틱스(Cybernetics: 제어학문, 인공두뇌화)와 펑크(Punk: 반항아)의 합성어인 사이버 펑크는 아직 원류지인 미국에서도 정확한 정의를 내리지 못하고 있지만, 일반적으로 “컴퓨터 세대”를 지칭하는 말이다. 본래는 80년대 중반 어두운 미래상을 펼치는 몇몇 공상 과학 소설(SF)작가를 가리키는 데서 출발했다. 현재 우리 나라의 사이버 펑크족은 10만 정도로 추산한다. 이들은 전자 오락실에 혼자 앉아 게임을 즐기는 사람들과 각종 컴퓨터 동호인들이 바로 이들이며 관련서적, 영화 애호가들도 포함된다. 최근 들어 사이버 펑크는

급속히 자리잡아 가면서 우리 나라도 미국, 일본에 이어 사이버펑크족이 속속 등장하고 있는 것이다. 이들 신세대들은 컴퓨터 통신망을 통해 자신의 의사를 전달하고 모든 정보를 입수하며 정보의 공유와 개성존중 그리고 취침단을 추구한다. 따라서 이들에게는 언어나 인종차별 그리고 빈부의 차는 어떠한 개념으로도 성립되지 않는 신사고가 드러나기도 한다.

이처럼 신세대 청소년들에게 있어서 컴퓨터는 생활의 확장이며 언어의 확장이다. 신세대 청소년들은 컴퓨터를 마치 자신의 일부처럼 자유스럽게 다루고 그것을 이용해서 사회적 관계를 자기 중심으로 재형성하기도 한다. 신세대들은 컴퓨터를 통하여 무한한 상상력을 갖고 언어를 구사하며, 빠른 속도로 세계의 정보를 수집하면서 그들의 꿈을 범세계적으로 펼쳐간다.<sup>49)</sup> 그런 의미에 있어서 신세대인 청소년들은 정보화 시대를 개척해 갈 미래의 주역들임에는 분명하다.

이상에서 우리 나라 신세대들의 교육 환경이 매우 많이 달라졌음을 보았다. 이제 이러한 상황의 현실에서 교육의 도구가 되는 컴퓨터의 능력과 한계를 바로 알고, 컴퓨터가 가져다 줄 혜택을 직접 찾아낼 수 있도록 해야 한다. 뿐만 아니라 컴퓨터에 대한 바른 이해와 판단을 가져야겠으며, 컴퓨터 사용에 따른 문제점들을 잘 파악하여 원치 않는 결과의 초래를 사전에 제거해야 할 것이다. 바람직한 정보사회를 만들어 가기 위해서는 교육의 도구인 컴퓨터 자체의 교육에만 급급하지 말고 동시에 거기에 따른 가치관 교육이 뒤따라야 할 것이다. 그렇지 못할 때 역기능은 불을 보듯 뻔한 현실일 것이다. 그러면

---

정보의 균등한 분배와 이용, 컴퓨터와 새로운 기술을 이용한 긍정적인 사회개혁 측면과, 컴퓨터 해커(Hacker: 침입자) 등 부정적인 면 두 가지 모두를 지칭하는 말로 쓰이고 있다. 93년 2월 <타임>지에서 이를 새로운 문화의 조류로 보고 표지가사로 다루면서 국내에서도 이에 대한 인식이 폭넓게 확산됐으며, 대표 영화로는 <론머맨> <에이리언 2, 3> <터미네이터> <블레이드 러너> 등이 있다. 이미 사이버 펑크는 포스터, 그래픽 디자인, 만화, 소설, 영화 등에 깊이 침투해 있으며 신 문화의 한 장르로 자리 잡아가고 있다. 국내에서도 93년 11월 연세대에서 “사이버 펑크 영화제”가 열려 관객들의 열띤 반응을 얻어낸 바 있다. 뿐만 아니라 TV CF에서도 이를 도입하고 있는 실정이다.

49) 장종철, “한국의 신세대와 기독교” 『기독교 사상』 1994년 7월호, p. 35.



이러한 이해를 바탕으로 지금부터 컴퓨터를 교육의 도구로 이용할 때 청소년에게 어떤 가치관 교육을 해야 하는지 기독교적으로 조망해 보고자 한다.

## V. 정보화사회의 신세대 교육에 대한 기독교적 조망

지금 우리 사회는 컴퓨터와 통신을 주축으로 한 정보화 산업의 발달로 이전에 전혀 생각지 못했던 문제들이 돌출하고 있다. 즉 사무 자동화로 말미암은 실업문제, 사람을 숫자와 데이터로 취급하는 비인간화 문제, 컴퓨터 통신이나 컴퓨터 교육으로 인간의 소외문제가 돌출되고, 전세계 컴퓨터망을 통해서 별 통제없이 유통되는 음란물과 부도덕한 반사회적인 정보물로 말미암은 청소년 교육문제, 각종 정보조작을 통한 범죄 등이 정보화사회의 어두운 면이라고 보아도 좋을 것이다.<sup>50)</sup> 바로 이러한 각종 문제가 생기는 것은 물질문명의 발달에 정신적인 뒷받침이 따르지 않기 때문에 생기는 것이다. 그러므로 컴퓨터의 활용에 따른 교육에 있어서도 가치관의 형성, 올바른 가치의 선택, 일관성, 가치관과 행동사이의 관계에 관한 교육이 절실이 요청된다고 볼 수 있다.<sup>51)</sup>

일반적으로 교육의 도구가 되는 컴퓨터 기기 자체<sup>52)</sup>는 가치중립적이라고 할 수 있다. 그러나 컴퓨터에 내장되어 있는 소프트웨어에는 그것을 만든 프로그래머의 생각과 가치관이 들어가 있다. 따라서 사람이 어떤 가치관을 가지고 컴퓨터를 사용하고 활용하느냐에 따라 긍정적인 면이 있을 수 있고 부정적으로 나타날 수도 있다. 그러므로 컴퓨터가 인간의 모든 가치의 문제를

50) 박성보, "정보화 시대의 그리스도인", 「목회와 신학」, 1995년 10월호, p. 178.

51) 차경수, "컴퓨터의 보급과 교육개혁" 「정보화 사회」, 사회과학연구소편, 서울대학교출판부, 1986, p. 106.

52) 그러나 컴퓨터를 만들어 내는 기술은 실제로 가치 중립적이지 않을 수 있다. "기술은 가치 중립적이다"라는 신념은 가치관의 혼란을 초래하며, 또 기술책임의 의미를 본질적으로 잘못된 방향으로 이끄는 것이다. "제3장 기술은 가치 중립적인가?"를 참조하십시오. 스테판 V. 몬스마, 「기술사회와 인류의 책임」, 김석환 역, 기독교지혜사, 서울, 1992, p. 48.

해결하는 만능 해결사가 아니고, 항상 바른 답만 제공해 주지도 않는다는 사실을 인지해야 한다. 또 사람이 컴퓨터를 의도적으로 잘못 사용했을 때 그 피해도 막대하기 때문에 윤리적인 문제가 반드시 뒤따르기도 한다. 따라서 컴퓨터의 가능성과 한계점 그리고 컴퓨터를 사용하는 사용자의 문제점을 바로 인식하고 사용하면 매우 유익하게 활용할 수 있는 도구일 수 있다. 그런 의미에서 컴퓨터 기기를 잘만 사용한다면 평생교육 뿐만 아니라 시공을 초월하는 중요한 교육의 도구가 될 수 있다.

필자는 앞에서 살펴본 바와 같이 정보화사회의 기대의 흐름에 따라 이미 많은 신세대 청소년들이 개인용 컴퓨터를 사용하고 있는 것을 확인하였다. 그런데 컴퓨터의 활용도에 있어서는 매우 초보적인 상태에 머물고 있는 것으로 조사되었다. 이제 청소년들에게도 이 컴퓨터의 가능성과 한계점, 그리고 컴퓨터의 사용에 따르는 문제점을 인식시켜 창의적인 정보를 선택할 수 있는 능력을 함양할 뿐만 아니라, 책임적인 공동체 의식과 미래지향적인 의식을 함양하도록 가치관 교육을 병행해 나가야 할 것이다. 그러므로 정보화사회의 교육의 목표를 달성하기 위해서 정보를 다루는 기술이 중요하면 중요할수록 정보화 시대에 요구되는 가치관, 윤리관에 대한 교육이 동시에 강화되어야 할 것이다. 왜냐하면 이런 정보를 다루는 기술도 결국은 가치 판단의 문제로 귀결되기 때문에 청소년들에게 분명한 가치판단을 기를 수 있는 면이 강조되어야 한다. 그러므로 정보화사회에서 중요한 도구가 되는 컴퓨터 활용에 있어서 가치 교육은 정보화사회의 교육 목적에서 볼 때 매우 중요하다 하겠다.

물론 지금까지 사회의 변화에 따라 교육의 목적도 많이 달라져 왔다. 농업 사회에서의 교육은 농사짓는 방법을 전수했고, 산업사회에서는 산업사회에 필요로 하는 순종과 인내력, 시간엄수 등을 익히는 것이었다면, 정보화사회에서의 교육은 정보를 습득하고 또는 정보를 습득하는 방법, 정보를 활용하는 방법을 익히는 것이 될 것이다.<sup>53)</sup> 화이트헤드(A. N. Whitehead)는 그의 책 「교육의 목적」에서 “교육이란 삶의 기술을 이해할 수 있도록 개인을 안내하는 일이며, 또한 그러한 삶의 기술을 통하여 실제적인 환경을 직면하여 살아

53) 엘빈 토플러, 「제3의 물결」, 홍익사, 서울, 1984, p. 53.

있는 피조물이 지닌 가능성을 표현하는 다양한 활동에 대하여 가정 완전하게 성취하게 하는 것이다.”라고 하였다. 또 피터 드러크(P. F. Drucker)가 “정보화사회의 도전은 지식을 다시금 인격형성을 위해 변화시키는 것이고, 도구로서의 지식을 초월하는 것이다.”<sup>54)</sup>라고 한 것은 정보사회의 교육에 있어서도 여전히 교육은 인간을 대상으로 하고 인간을 변화시키는 과정이라 할 수 있다. 이러한 의미에 있어 정보화사회의 중요한 교육의 도구가 되는 컴퓨터를 통해서 기독교 교육을 새롭게 바라볼 수 있을 것이다.

정보화사회의 도래에 따른 변화에 적응하는 것도 필요하고, 이제는 좋은 정보를 수집해서 교육에 유익하게 활용하는 것도 필요하겠지만, 입수된 여러 가지 정보들을 놓고 어떤 것을 써야 할 지 어떤 것은 쓰면 안되는지 그 가치를 판단하는 눈이 더욱 필요하다 하겠다. 20세기 후반에 현대 과학이 무엇(What)과 왜(Why)는 덮어놓고, 어떻게(How)만을 추구해 왔던 근대적 사고의 틀로부터 벗어나, 무엇을, 왜, 그리고 어떻게를 요구하고 있듯이,<sup>55)</sup> 이제 정보화사회의 컴퓨터 활용에 있어서도 올바른 관점이 설정되어야 할 것이다. 따라서 정보화사회에는 지금까지 중요하게 여겨 온 근대적 사고의 Know-how에서 보다 한 걸음 더 나아가 Know-where, Know-why, 그리고 Know-who를 묻는 근본적인 물음이 정보화사회에 반드시 있어야 할 것으로 본다. 이제 필자는 지금까지 언급했던 것을 근거로 하여 정보화사회에서 정보 통신의 주요 도구가 되는 컴퓨터를 사용하고 활용할 때 신세대 청소년들에게 기독교적인 조망을 해 보면서 기독교적 가치관을 제시하고자 한다.

첫째, 지금까지 산업사회에서 중요하게 여겨왔던 지식인 정보의 양, 즉 Know-how의 관점에서 이제 Know-where의 문제로 지식의 개념을 새롭게 대하는 태도가 필요하다. 지금까지는 많이 아는 사람이 똑똑한 사람으로 인식되게 하는 지식의 축적이 강조되었다. 그러나 정보화 시대에는 단순한 지식의

54) 피터 F. 드러크, 나카우치 이사우 공저, 이신우역, 「미래를 향한 결단, 중앙일보사, 서울, 1995, p. 124.

55) 박인용, “테크노피아와 하나님의 나라”, 「통합연구」 6권 3호(통권 20호), 기독교대학설립동역회 출판부, 대구, 1993.

축적만으로는 부족하며, 어떤 정보가 어디에 있고, 그것을 어떻게 수집 가공해서 얼마나 잘 활용하느냐가 미래형 지식의 기준이 될 것이다. 따라서 얼마나 많이 알고 있느냐 하는 지식의 개념에서, 원하는 정보를 찾아 가공하는 방법을 아는 지식의 개념으로 전환되어야 한다. 다시 말하면 정보화사회에서는 수많은 정보가 쏟아지는 ‘정보의 홍수’ 속에 모든 정보를 각 개인이 안다는 것은 불가능하다. 언제, 어디서, 어떻게, 얼마나 많은 정보를 어느(Know-how)보다는 원하는 정보를 얼마나 신속 정확하게 찾아내어 가공활용하느냐(Know-where)가 더 중요하다는 것이다. 지금까지 산업사회의 지식 축적인 노하우가 강조되어 왔지만, 구슬이 서말이라도 꿰어야 보배이듯이 정보도 연결되고 내 손 안에 넣을 수 있는 것이 되어야 한다. 그러므로 지금까지의 지식 쌓기 교육, 결과중심 교육에서 해방되도록 해야 한다. 이제는 쌓여 있는 정보 속에서 필요할 때 가져다 활용하는 방법을 많이 아는 지혜로운 사람을 길러내야 할 것이다. 바로 이것이 창의적인 정보선택 능력의 교육이고, 정보 가치의 우선순위를 판별해 내는 가치관 교육이며 교육의 목표라 할 것이다.

또 정보화사회에서는 정보의 수집에 따른 능력에서 인간을 평가하는 문제가 발생할 것이다. 과거에는 어떤 일을 수행할 때 그 사람의 노하우(Know-how)로 능력을 평가했지만, 이제는 정보가 어디 있느냐라는 노웨어(Know-where)가 사람의 능력을 평가하는 기준이 되어가고 있다. 사회가 복잡해질수록 개인이나 기관들이 신속한 상황판단과 정확한 의사결정을 위해서 많은 정보를 필요로 하는데, 정보화사회에서는 필요로 하는 정보를 얼마나 신속하게 얻느냐에 따라 사람의 능력이 평가되는 기준이 달라지는 새로운 가치 척도가 등장하게 되었다.<sup>56)</sup>

이처럼 정보화 시대의 교육은 먼저 ‘생각하기’와 이어서 ‘선택(선별)하여 결정짓기’의 교육에 관심을 가져야 한다. 이런 의미에서 도덕발달학자 콜버그(L. Kohlberg)<sup>57)</sup>가 ‘무엇’의 결정보다는 ‘왜’의 결정을 할 수 있는 ‘도덕적’ 혹

56) 홍만조, “정보화 사회의 도전과 목회적 응전”, 『월간목회』 1996년 10월호, pp. 57-58.

57) 로렌스 콜버그(L. Kohlberg)는 미국인으로서 하버드 대학의 교육 사회심리학 교수였으며, 도덕발달에 관한 방대한 규모의 연구를 수행했다. 그의 연구는 배아제와 마찬가지로

은 ‘가치관’의 교육을 해 나가야 한다고 주장한 것은 매우 의미심장한 것이다. 이처럼 신세대 청소년들이 인터넷이나 웹을 통해 정보의 바다를 여행할 때 반드시 선택의 문제에 직면하게 된다. 그 때 사용자는 ‘왜’ 그런 결정을 해야 하는지에 대한 당위성과 그 결정에 대한 영향과 책임에 대한 분명한 이해가 있어야 한다.

둘째, Know-Where를 통해서 Know-who를 알도록 해야 한다. 일반 학교교육에서는 학생들 자신이 누구인가를 묻기보다는, 그들이 무엇을 얼마나 알고 (Know-How) 있는가를 묻는다. 그러나 기독교적 관점에서 교육은 얼마나 많이 아는가를 묻는 물음보다 먼저 내가 누구이며 얼마나 그리스도를 가까이 따르고 있는가를 묻는다. 그리고 그 속에서 내가 하나님과 어떤 관계이며 또 하나님이 누구인가를 알게 하는 것이다. 물론 ‘내가 누구인가?’의 문제와 ‘하나님이 누구인가?’의 문제는 따로 구분하여 생각할 수 없는 문제이다. 그러나 기독교의 이러한 가르침은 정보화사회 속에서 교육의 목적과 방향에 대한 통찰력을 줄 수 있다. 뿐만 아니라 객관성에 있어서도 기독교 교육은 세속적인 교육을 초월하는 것이다. 왜냐하면 세속적 교육은 보다 낮고 유능하며, 보다 성공적이며, 보다 지적인 사람들을 만들려고 애쓰지만, 기독교의 교육은 청소년들이 그리스도의 형상으로 닮아가도록 인간을 변화시키기를 원하고 있기 때문이다.

이러한 점에서 청소년들에게 정보화사회에서 지식의 양과 정보 선택에 있어서 정보의 근원자가 되고, 지식의 근원이 되는 창조주 하나님이 어떤 분인가를 알 수 있도록 해야 한다. 인터넷이나 웹을 통하여 접속만 되면 어디서든지 정보를 주고 받을 수 있는 것처럼, 하나님은 언제든지 접촉이 가능하다는 것을 비유적으로 가르쳐 줄 수도 있다. 또 이 인터넷의 접속 과정을 통하여 영적 세계의 의미를 깨닫도록 할 수도 있을 것이다. 나아가 인터넷 접속을 통

---

도덕적 행위에 중점을 두지 않았다. 왜냐하면 행동에 대한 연구가 ‘도덕적 성숙’에 관해 별로 말해 주지 않기 때문이라고 본다. 다시 말하면 그는 사람들이 어떤 행동을 할 때 잘못된 것이라고 생각하는 그 이유를 알아 봄으로 단순히 사람들의 행동을 알아보거나 또는 사람들이 잘못되었다고 말하는 것보다 더 정확하다고 보고 있다.

하여 정보바다를 마음껏 유람하듯이, 하나님의 창조세계와 피조세계를 다스리는 하나님의 통치의 세계를 이해시키는 데 도움이 될마리를 제공해 줄 수 있을 것이다. 더욱 중요한 것은 네티즌 접속을 한다든지 또 홈페이지를 이용할 때 새롭게 ‘창조된 나’(ID를 통한 나)를 발견하도록 하는 교육을 할 수 있다.

또 신세대 청소년들이 가상현실의 공간을 통해서 또 다른 새로운 세계를 알고자 정보 바다를 유람하는 호기심도 기본적으로 인간이 영원으로 회귀하고자 하는 본능이라고 볼 수 있다. 그러므로 이 때 신세대 청소년들의 시기에 가장 고민하는 ‘내가 누구인가?’ 하는 ‘자아정체감’<sup>58)</sup>의 문제를 확립할 수 있는 좋은 계기를 만들 수도 있다. 이 자아정체감의 문제는 신세대라고 불리워지는 청소년의 시기에 가장 중요한 문제이며 이 발견을 통해 자기의 역할을 분명히 확인할 수가 있다. 따라서 신세대 청소년들이 인터넷이나 웹을 통해 새롭게 창조된 나를 정보 바다에서 표류하면서 내가 누구인가를 유비적으로 이해시켜 줄 수가 있을 것이다.

한 가지 주의해야 할 것이 있다면 정보자체가 아무리 가치 중립적일 수 있지만, 이 정보를 다루는 인간이 죄인이기 때문에 아무리 가치가 있고 유용한 정보를 사용한다고 하여도 나의 의지와는 별 관계없이 악한 경향으로 기울어질 수 있다는 것이다. 그러므로 존재하는 모든 정보가 하나님과의 관계 안에 있을 때만이 가치가 있다. 아무리 중요한 정보를 많이 알고 그것을 판단하는 능력이 있다 하더라도 인간이 하나님의 주권 아래 있다는 것을 깨닫기 위해 성령의 도우심과 인도하심을 컴퓨터를 활용할 때마다 간구해야 할 것이다. 다시 말하면 컴퓨터에다 세례를 베풀고자 하는 거룩한 마음이 있어야 하는 것이다. 왜냐하면 마귀는 계속하여 유해한 정보로 끊임없이 달콤한 유혹으로 다가온다. 때로는 그 정보가 먹음직도 하고 보암직도 하다. 어떨 때는 지혜롭게

---

58) E. H. Erikson, *Identity: Youth and crisis*, W. W. Norton & Co., New York, 1968, pp. 208-212. 정체감이란 자기의 연속성, 단일성 또는 독자적 감각, 불변성 및 이와 같은 동일성에 대한 의식적 감각이다. 또한 일정한 대상, 집단 및 구성원 간에 시인된 역할의 달성 및 공통된 가치관의 공유를 매개로 하여 얻어진 잠정적인 자기상을 의미한다.

할 만큼 탐스럽게 할 정도로 정보의 홍수 속에 빠뜨려 버린다. 즉 정보의 분량을 점점 증가시켜 인간에게 이해력과 판단력에 혼돈을 일으키도록 한다. 자크 엘룰(Jacques Ellul)은 그의 책 「정치적 환상」(*The political Illusion*)<sup>59)</sup>에서 정보의 과도한 증가는 정보로 충만한 사람을 만들어 내는 것이 아니라 오히려 정보에 마비된 사람을 만들어 낸다고 하였다. 따라서 인간이 이 유혹으로부터 빠져들면 자기를 잃고 정보의 무법자나 표류자가 되어 버릴 수밖에 없다. 그렇기 때문에 아무리 유용한 정보라 할지라도 그것이 하나님에 대한 관계 안에서 있을 때만이 정보가 가치가 있고 의미가 있는 것이다. 그러므로 우리는 하나님에 대한 관계 안에서 정보의 지식을 올바르게 습득하도록 해야 할 것이다.

셋째, Know-where가 Know-who의 관계 안에 있을 때 그 정보가 가치와 의미가 있듯이, Know-why(교육의 목적)는 Know-how나 Know-where의 문제를 해결해 주는 이유와 목적이 될 것이다. 지금까지 세속적인 교육이 보다 낮고, 유용하며 성공적이고 지적인 사람들을 만들려고 애써 온 것과는 달리, 기독교의 교육은 똑같이 더 많은 정보를 알고 더 유용한 정보를 찾지만 그 목적에서 다르다. 즉 기독교의 교육은 창조주 앞에서 더 책임있고 성실한 삶을 살기 위한 것이다. 다시 말해 좀더 많은 정보를 알아야 할 이유가 있다면 그것은 더 많은 사람을 섬기고 돕기 위한 청지기 사명에 있다. 그런데 좋은 청지기가 된다는 것은 신중하다고 해결되는 것은 결코 아니다. 오히려 기회도 만들어야 하고, 또한 경우에 따라서는 손해의 위험도 감수해야 한다.

마태복음 25장의 달란트의 비유에서 자세히 드러나 있듯이 이 청지기 정신은 보호와 이용의 정신을 모두 포함하는 것이라 할 수 있다. 따라서 정보화사회에서 정보 지식을 분석, 수집, 확보, 가공하는 것은 청지기의 책무를 성실히 수행하는 활동이라 할 수 있다. 또 두 달란트나 다섯 달란트를 받은 일꾼들이 자신의 한정된 능력을 넘어서서 여러 수단들을 활용하며, 또 새롭고 보다 나은 정보를 개발하는 활동들은 매우 필요하고 적절한 것이라 할 수 있을 것이다. 여기서 주의해야 할 사실이 있다면 이 청지기 정신은 정보의 원제공자가

59) Jacques Ellul, *The political Illusion*, knoof, New York, 1967, p. 57.

되시는 하나님의 종이 되는 것을 의미하는 것이지 주인이 되는 것을 의미하는 것은 아니다. 우리는 단지 정보의 청지기가 되는 것이지 주(主)가 되는 것이 아니다.

정보화사회에 있어서 실제 교육의 도구가 되는 컴퓨터는 과학 기술이 낳은 산물임에 분명하다. 그리고 이런 사회구조 속에 컴퓨터를 사용하지 않고 살아간다는 것은 쉬운 일이 아니다. 또 지금까지 인간의 모든 활동은 과학 기술의 발달로 인한 기술이 우리의 일상생활에 결정적인 영향을 미쳐 왔다. 그러나 이성이 자신의 이기심과 욕망을 달성하기 위해 기술개발을 시작했지만 이 모든 기술은 결국 하나님의 권능 아래 굴복하게 되는 것이다. 또 인간의 편리함과 문명의 진보를 위해 개발된 과학과 기술이 나중에는 인간을 파괴하는 쪽으로 흘러간 적도 있다. 정보화사회에서 다루어지는 도구로서의 컴퓨터 기기 자체는 가치 중립적인 것이다. 이 컴퓨터를 올바른 가치관을 가지고 사용할 때는 문명의 발달에 필요한 이기가 될 수 있지만, 이 도구를 사용하는자가 잘못된 가치관을 가지고 사용한다면 사용자 본인은 물론이거니와 사회의 많은 구성원들에게 피해를 가져 올 것임에 틀림없다. 언제나 그렇듯이 에텐동산의 선악과가 문제가 아니다. 선악과 자체의 문제이기보다는 따먹지 말라는 말씀을 거역하고 따먹은 인간의 불순종이 문제인 것과 같다.

오늘 우리 앞에 있는 컴퓨터가 있다는 사실 자체가 죄가 될 수는 없다. 이 컴퓨터를 잘만 사용하면 하나님을 오히려 더 기쁘시게 할 수도 있다. 이제 우리는 에텐동산의 선악과가 아닌 컴퓨터와 정보화사회 앞에서 있다.<sup>60)</sup> 따라서 하나님과의 관계 안에서 정보문화 자체를 하나님께 드릴 수 있어야 할 것이다. 그런 의미에서 왜(Know-why) 알아야 하는 것은 하나님께서 우리에게 맡겨주신 과학과 기술 문화 조차도 마음을 새롭게 하여 하나님께 온전히 드리기 위해서인 것이다. 그러므로 기독교 세계관의 조명 아래 살아가는 사람은 정보기술에 대해 청지기적 사명감을 갖고 책임있는 활동을 통해, 인간을 통제하기 위한 정보기술이 아니라 창조주 하나님의 원래 목적대로 하나님 경배와 이웃사랑의 실현을 위한 정보 기술로 발전시켜 나가는 청지기적 사명을 가지

60) 국민일보 1992. 7. 6. “청소년 컴퓨터 게임 저질 공해 심각”, 이영제 글.



고 살도록 해야 할 것이다.

“너희는 이 세대를 본받지 말고 오직 마음을 새롭게 함으로 변화를 받아 하나님의 선하시고 기뻐하시고 온전하신 뜻이 무엇인지 분별하도록 하라.”<sup>61)</sup>

“악에게 지지 말고 선으로 악을 이기라”<sup>62)</sup>

라고 신약성서는 증언하고 있다. 그러므로 창조세계와 피조세계에 대한 청지기적 자세를 확립하고, 작은 도구나 기구일찌라도 하나님께서 주신 지식과 지혜 또는 재능으로 하나님을 위하여 살아가도록 해야 할 것이다.

## Ⅵ. 나오는 말

지금까지 컴퓨터 교육에 있어서 분명한 교육철학이 없는 상태에서 컴퓨터 기술의 발달에 따라 컴퓨터가 보급되어지고 이용되어져 왔다. 또 기업체에서는 최신의 컴퓨터 하드웨어를 갖춘 사람이 결정적으로 유리하다는 내용의 온갖 미사여구를 만들어 소비자를 현혹시켜 왔다. 사실 컴퓨터가 더 현대적이고 기술적으로 정교한 것일 수록 더 좋고 편리한 것임에는 분명하다. 그러나 정보화사회에서 컴퓨터를 가지고 하는 교육이 반드시 이전의 교육보다 나은 것이라고 쉽게 단정하기는 어려울 것이다. 그럼에도 불구하고 정보화사회에 보편적으로 사용하는 교육의 도구가 컴퓨터이기 때문에 이것을 주로 많이 활용하고 또 활용할 수밖에 없는 신세대들을 중심으로 기독교적 관점에서 조망을 해 본 것이다.

지금까지 컴퓨터를 사용하는 데 익숙해져 가는 신세대들에게 어떻게 하면 비판적이고 창의적인 통찰력을 예리하게 키울 수 있고 참된 교육을 할 수 있

---

61) 로마서 12:2.

62) 로마서 12:21.

는가에 대한 기독교적 관점에 대한 논의가 없었다. 또 교육의 주된 목표가 인간 중심적 사고에서 하나님 중심의 사고로 바뀌어 가도록 하는 세계관의 변화에 있다고 했을 때 기독교 교육의 가치관은 세계관이 변화되는 과정이라 할 수 있다. 정보화사회의 신세대들은 컴퓨터를 통해 세계 각국의 컴퓨터에 산재해 있는 각 분야의 다양한 정보를 공유할 수 있으며, 누구든지, 언제든지, 어디서든지 실시간 연결이 가능할 것이다. 이런 인터넷 시대에는 단순한 지식의 축적만으로는 안되며, 어떤 정보가 어디에 있고, 그것을 어떻게 수집, 가공해서 얼마나 잘 활용할 줄 아느냐의 문제에서, 그보다 더 본질적인 이 컴퓨터 정보기기를 통해서 가상현실의 세계에서 ‘내가 누구인가?’ 하는 자아정체감을 찾고, 더 나아가 청지기적 사명감과 책임감을 가지고 살아갈 수 있다. 지금까지 생각하던 것처럼 단지 컴퓨터가 하나의 가깝게 지낼 수 있는 놀이기구로서만 아니라 컴퓨터를 통하여 이 세상을 향해 섬김을 구체적으로 드러내는 도구로 활용되어야 한다. 그 일을 위해서 신세대들에게 컴퓨터 교육에 있어서 컴퓨터 자체의 교육에만 끝나는 것이 아니라 병행하여 가치관 교육이 선행되어야 한다고 필자는 본 소고에서 밝혀 왔다.

정보화사회를 향한 고속도로는 쉬지 않고 질주하고 있다. 그런데 이 고속도로를 달리는 자동차에 몸을 싣고 이리저리 다니는 사람이 목적지를 잃고 어디로 가는지 방향을 모르면 그것보다 위험한 것이 어디 있겠는가? 온 나라가 초고속 정보 통신망으로 연결이 되고 나아가서 전 세계가 초고속망으로 연결이 되면 우리의 생활에 커다란 변화가 일어날 것임에는 틀림없다. 또 이것을 통해서 정보의 집중 현상이 생기고 정보를 독점하는 새로운 집단이나 개인에 의해서 엄청난 횡포가 행해지게 될 지도 모른다. 그러므로 지금부터 신세대 청소년을 향하여 미래의 정보화사회도 하나님의 주권 아래 있음을 알리고, 예수 그리스도의 피값으로 구속하신 은혜를 감사하며 삶 전체를 하나님께 영광을 돌리도록 하는 청지기적 사명을 올바로 배우도록 해야한다. 또 정보화사회로 변화되어 가고 있는 교육의 현장 속에 신세대 청소년들이 세크라멘탈리즘(sacramentalism)적으로<sup>63)</sup> 사고할 수 있는 기독교 정신을 심어 주어야 할 것

63) 헤리 블레마이어, 황영철 역, 「그리스도인은 어떻게 사고해야 하는가?」 두란노, 서울,

이다.

정보화사회가 과거에 비하여 더 좋은 교육환경을 제공해 주고 있는 것임에는 틀림없다. 그렇다고 하여 정신적으로 더욱 풍요롭다고는 보기 어렵다. 우리는 정보를 다루는 기술이 중요하면 중요할 수록 정보화 시대에 요구되는 가치관, 윤리관에 대한 교육이 더욱 중요하다고 할 수 있다. 그러므로 정보화 사회에 주인이 될 신세대 청소년들에게 바른 세계관과 가치관을 심어 주어야 한다. 왜냐하면 정보의 이용은 결국 가치의 문제이기 때문이다. 인간의 행복이 기술 습득이나 정보의 소유에 있지 않고 하나님과 바른 관계 정립에서 비롯되며 이웃과의 바른 관계에서 누릴 수 있기 때문이다. 따라서 정보화사회의 신세대 청소년 교육은 세상의 구조에 알맞게 적용할 수 있도록 돕는 것으로 끝나는 것이 아니라, 세상을 변화시키며 청지기 사명으로 살아가도록 해야 한다. 이런 의미에서 “교육은 단지 지성에 정보를 주기 위함이 아니라, 마음을 새롭게 하기 위함이다.”라고 볼 수 있다. 신약성경은 이렇게 이야기하고 있다.

“모든 이론을 파하며 하나님 아는 것을 대적하여 높아진 것을 다 파하고 모든 생각을 사로잡아 그리스도에게 복종케 하니”<sup>64)</sup>

우리는 정보화 시대의 청소년 교육에 있어서 “정보화 시대의 운전석에 앉아 방향을 조정하는 운전사가 될 것인가? 아니면 끌려가는 승객의 위치에 설 것인가?”에 대한 분명하고 정직한 대답이 있어야 한다. 따라서 그리스도인은 언제나 오늘의 문제에 대하여 성경적으로 고민하고 현실 속에서 대안을 찾아 나서야 한다. 그리고 우리의 소망에 관한 이유를 언제나 대답할 수 있도록 하나님 주신 감관으로 예비해야 할 것이다.

“너희 마음에 그리스도를 주로 삼아 거룩하게 하고 너희 속에 있는 소망에 관한 이유를 묻는 자에게는 대답할 것을 항상 예비하되 온유와 두려움으로

1989, p. 177. 헤리 블레마이어는 기독교 정신은 세크라멘탈리즘(sacramentalism)적으로 사 고하는 것이고, 기독교 신앙은 삶에 대한 세크라멘탈리즘적 견해를 드러낸다고 했다.

64) 고후 10:5.

하고 선한 양심을 가지라 이는 그리스도 안에 있는 너희의 선행을 욕하는 자들로 그 비방하는 일에 부끄러움을 당하게 하려 함이라”<sup>65)</sup>

## 참고문헌

### 외국서적

- Alvin Toffler, *Future Shock*, Random House, New York, 1970.
- Erikson, E. H., *Identity: Youth and crisis*, W. W. Norton & Co., New York, 1984.
- Jacques Ellul, *The political Illusion*, knoof, New York, 1967, p. 57.
- Whitehead, A., *The aims of eucation*, Free Press, New York, 1929.
- Daniel Bell, *The Coming of Post-Industrial Society*, Basic Books, Inc., Publishers, New York, 1973.
- Yoneji Masuda, *The Information Society as Post-Industrialized Society*, World Future Society, Bethesda, M. D., 1981.
- Raths, L. E., Harmin, M., & Simon, S. B., *Values and Teaching*, C. E. Merrill Publ. Co., 1966.

### 번역서적

- Harry Blamires, 「그리스도인은 어떻게 사고해야 하는가?」 황영철 역, 두란노, 서울, 1989.
- Drucker. P. F. 「경영인의 비전」, 이순, 이욱 역, 시사영어사, 서울, 1996.
- Drucker. P. F, 나카우치 이사우 공저, 「미래를 향한 결단」, 이신우 역, 중앙일보사, 서울, 1995.
- 스테판 V. 몬스마, 「기술사회와 인류의 책임」 김석환 역, 기독지혜사, 서울, 1992.
- 로널드 더스카, 마릴린 윌런 공저, 「빼아제 - 콜빅 도덕발달 입문」, 정경사 편

---

65) 뱌전 3:15-16.

집부 역, 정경사, 1991.

D. C. 와이코프, 「복음과 기독교 교육」, 김득렬 역, 대한기독교교육협회, 서울, 1990.

짐 월호이트, 「현대 기독교 교육」, 신서균 역, 기독교문서선교회, 서울, 1991.

권튼 솔츠, 김성웅 역, 「크리스찬을 위한 인터넷」, 예림서원, 서울, 1996.

### 국내서적

정웅섭, 「현대 기독교 교육의 과제와 방법」, 대한기독교교회, 서울, 1991

조동호, “멀티미디어가 가져 올 충격과 방안”, 「멀티미디어 변화의 충격과 교회의 대응」, 크리스찬 아카데미 편, 대화출판사, 서울, 1995.

배규한, 「미래사회학」, 사회비평사, 서울, 1995.

차경수, 「현대인을 위한 교육」, 지학사, 서울, 1985.

송지희, 신동윤, 박영주, 「정보사회가 오면 난 어떻게 되지?」, 지식공작소, 서울, 1995.

김경훈, 「한국인 트렌드」, 서울: 실록출판사, 1994.

손인수, 김동구 공저, 「교육사 교육철학」, 서울: 문음사, 1995.

한건수, “정보화사회의 문화적 종속”, 「정보화사회」, 사회과학총서 7집, 서울 대학교 출판부, 1986.

김옥순 등, 「컴퓨터와 청소년 문화」, 한국청소년 문화 연구소, 서울, 1994.

김영석, “정보화사회와 뉴미디어”, 최정호 외, 「정보화사회와 우리」, 소화, 서울, 1995.

### 정기간행물 및 잡지

김진년, “멀티미디어 충격과 교회의 대응”, 「목회와 신학」, 1996. 2.

박병호, “멀티미디어와 목회, 그 조화를 위한 지혜”, 「목회와 신학」, 1996. 1.

교육부, “정보화 시대의 학교교육”, 「교육월보」, 1996. 5.

차경수, “컴퓨터의 보급과 교육개혁”, 「정보화사회」, 사회과학연구소편, 서울 대학교 출판부, 1986.

- 김중문, “정보화 시대의 학교교육”, 『교육월보』, 1996. 5.
- 김희자, “정보화사회-새로운 교회교육적 패러다임”, 『신학지남』, 1996. 봄.
- 정범모, “정보화사회와 교육”, 최정호 외, 『정보화사회와 우리』, 소화, 1995.
- 정인성, “미래 교육환경으로서의 재택교육”, 『교육개발』 1996. 8.
- 한국방송공사, “중고등학교 학생들의 컴퓨터 이용실태와 문제점”, 『방송연구원』, 1993.
- 장종철, “한국의 신세대와 기독교”, 『기독교 사상』, 1994. 7.
- 박성보, “정보화 시대의 그리스도인”, 『목회와 신학』, 1995. 10.
- 김영복, “멀티미디어의 등장과 교육의 변화”, 『경기교육』, 1996. 가을(132호).
- 신세호, “정보화사회와 교육”, 『미래 정보사회와 교육』, 통신평책연구소, 1986.
- 박인용, “테크노피아와 하나님의 나라”, 『통합연구』, 6권 3호(통권 20호), 1993.
- 홍만조, “정보화사회의 도전과 목회적 응전”, 『월간목회』, 1996. 10.
- 양성만, “신세대란? 언론이 본 신세대”, 『복음과 상황』, 1993. 11.
- 낮은 울타리, “신세대를 알아야 미래가 보인다”, 『낮은 울타리』, 1994. 6.
- 고길섭, “신세대의 발생론적 뿌리”, 『새교육』, 1994. 5.
- 정성호, “사회변혁 주체로서의 신세대”, 『새교육』, 1994. 5.
- 김희권, “신세대 청년문화의 이해”, 『복음과 상황』, 1993. 11.
- 주은우, “90년대 한국의 신세대와 소비문화”, 『경제와 사회』, 1994. 봄.
- 정근원, “영상세대의 출현과 인식론의 혁명”, 『세계의 문학』, 68호, 여름.
- 김성문, “정보화 시대와 뉴 미디어, 그리고 신세대”, 『수련』, 부산대학교교지, 1994, 30호.
- 『한계레 21』, 1994년 5월 19일자.

## 신문

- 한국일보, 1996년 10월 15일자, “정보화 대국 연다”.
- 국민일보, 1992년 7월 6일자, “청소년 컴퓨터 게임 저질 공해 심각”.
- 동아일보, 1993년 8월 1일자, 9.12. “신세대 기획기사”.
- 동아일보, 1993년 8월 30일자, “컴퓨터는 훌륭한 오락기구”.

동아일보, 1996년 5월 6일자.

동아일보, 1996년 5월 21일자.



■ 강춘근 ■

대구대에서 경영학 전공, 서울신학대학 신학대학원에서 M.Div 과정 중 (논문제목: 청소년 신앙공동체 육성을 위한 소그룹 성경공부), 현 기독교 대학설립동역회 회원, 기독교 21세기 운동신학생위원회 실행위원, 인천 성결교회 교육전도사, 청소년 사역에 관심이 많음.