

## 문화심리학에 대한 소고(탈심리학) 혹은 「심리학」으로의 여정)1)

박 동섭(littleegan@gmail.com)

### Designed Reality

사람을 개체로 정의하였을 때 하나의 개체는 정말 특별한 경우를 제외하고는 다른 개체와는 분리된 신체를 가지고 태어나서 흠으로 돌아갈 때 까지 평생 그 한 몸으로 살아갈 수밖에 없다.

그러나 동시에 개체는 다른 개체들이 미리 만들어 놓은 즉, '디자인해 놓은 세계'에 태어나서 타자들과 그 세계 속에서 관계를 맺어야만 살아남을 수 있는 존재이기도 하다. 말을 바꾸면 우리는 진공 속의 개체가 아니라, '역사적으로 미리 만들어진 세계'에 던져진 개체인 것이다. 그 세계라고 하는 것은 결코 객관적인 세계가 아니라 사람들의 의미, 가치, 규범, 의도, 이해(利害)관계 그리고 이데올로기 등으로 가득한 역사적으로 형성되어 온 '의도적인 세계(intentional world)'(Bruner, 1996)이다.

여기서 디자인이라는 말에 대해 잠시 정의를 해보기로 하자. 사전에 의하면 '디자인'의 라틴어 어원은 '*de signare*' 즉, 'to mark', '표시를 하는 것'을 뜻한다. 그리고 다음과 같이 정의가 이어진다. '대지에 돌을 나열해서 토지를 구분하는 것', '시간의 흐름을 태양의 높이로 구분하는 것', '어떤 현실에 인간이 손을 대서 가공하는 것'이라고 나와 있다.

이러한 개념정의에 기초하고, 나아가서 그 개념정의의 확장을 시도해 보면 디자인하는 것은 지금 있는 질서를 변화시키고 바꾸는 가능성을 가진다. 즉, 어떤 새로운 디자인을 행위자들이 공유하는 것은 결국 기존에 있었던 현실과는 다른 현실의 버전을 공유하는 것을 의미한다. 어떤 사물이나 행위에 조작을 가해서 새롭게 디자인하는 것을 통해 때로는 물리적인 관계의 변화가 발생한다.

예를 들면 맛있는 컵에 손잡이를 만들어 붙이면, 그 손잡이에 손가락을 걸 수 있게 된다. 이러한 물리적 성질의 변화는 행위의 변화와도 관련된다. 손잡이가 붙어있기 때문에 양손의 손가락에 하나씩 걸면 최대한 한번에 10개의 컵을 동시에 운반할 수 있다2). 이러한 행위의 변화는 행위자의 '마음'의 변화와도 관련된다. 예컨대 커피숍에서 손님이 마시고 간 많은 컵을 한번에 2개씩만 치우고 있는 점원을 본 고용주는 '제대로 일을 하지 않는 종업원'이라고

1) 심리학자 젤릿거리에 나서다(김필중)  
2) 진통자를 마시는 찻잔에 손잡이를 붙이면 손가락에 걸 수 있게 됨으로 다른 용도로 사용할 수 있는 가능성이 생긴다. 사물로부터 봐서 감지할 수 있는 사물을 다룰 수 있는 가능성 즉, affordance의 정보가 변한다.

생각할 것이다. 이 예에서는 컵의 '운반가능성'이 변한 것이다. 점원에게 있어 컵의 운반가능성은 손잡이가 있기 전과 있고 난 이후와는 사뭇 다르다. 즉, 좀 더 많이 한 번에 옮길 수 있는 것 그 자체는 고용주에게도 동시에 지각 가능한 현실이다. 여기서 중요한 것은 단지 운반가능성만 변한 것이 아니라는 사실이다. '컵에 관련한 사람들의 지각 가능한 현실' 그 자체가 변한 것에 주목할 필요가 있다. 그런데 이렇게 너와 내가(예컨대 '주관들') 그리고 특정한 artifact(컵의 손잡이)의 협력으로 인해 함께 바꾸고 지각하고 있는 현실을 눈앞에 두고 우린 혹 다음과 같이 말하고 있지는 않은가? 「야 누가 보더라고 니가 지금 하고 있는 컵 치우기는 문제가 있지 않니...나는 너한테 단지 '객관적'으로 말하고 있는 거야.」라고 말이다.



그림 1) 손잡이를 붙임으로 인한 affordance의 변화



그림 2) affordance의 변화로 인한 행위 가능성의 변화

또 한가지 내가 필드워크한 구체적인 학습장면을 한 가지 소개해 보기로 하자. 그 학습장면은 초등학교 4학년의 산수시간 3각형과 도형에 관련된 단원이다. 내가 관찰한 것은 3각형의 각의 관계에 관해서 학습하는 단원의 구체 예를 사용한 도입부분에 해당하는데 수업의 흐름은 다음과 같다.

아동들은 삼각형 모양을 한(삼각형 모양으로 자른) 색종이를 깔아서 패턴을 만드는 과정을 수행하고 있다. 아동들은 책상위에 3각형을 까는 작업을 하고 마음에 든 패턴이 완성되면 손을 들어서 교사를 부른다. 교사는 책상위의 패턴을 확인한 후 B6크기의 전지를 건넨다. 아동들은 전지에 그 패턴을 붙여서 제출한다. 교사는 제출자 중 몇 명에게 교실후판게시용의 큰 도화지를 건네서 전지와 똑같은 패턴으로 도화지를 채워나가도록 지시한다.

이 수업을 관찰했던 나는 서서히 아동의 손이 올라가는 것을 보았다. 자신만만하게 힘차게 손을 들어 올리는 아동들 교사는 아이들 책상사이를 돌면서 전지를 나누어주고 있다. 한편 관찰하는 나는 언제까지라도 거수하지 않는 한명의 아동이 신경이 쓰이기 시작하였다. 주위의 친구들은 한명씩 두 명씩 전지에 패턴을 채워나가고 있는데 혼자만이 아직 마음에 든 패턴을 채우지 못하고 있다. 우리는 그 아이를 「학습부진」이라고 보통 라벨링 하고 있지는 않은가?

이와 같이 교사에게는 그리고 물론 그 장소에 있었던 나에게도 또한 아동들 자신에게도 어떤 일에 열중해서 무엇인가를 달성하는 아이들의 모습이 「객관적」으로 관찰가능하다. 무엇인가를 달성하는 속도도 보인다. 또한 아동의 손을 들여다보면 그 작품의 창의적인 고안의

유무와 잘되었는지 잘 되지 않았는지도 보인다.

여기서 우리는 「객관적 사실」로서의 학습과 아이의 능력을 눈앞에 두고 있는 것일까? 우리가 관찰하고 있는 것은 「아동내부의 프로세스」인 학습을 반영한 상상일까?

혹시 우리는 많은 다양한 요소 중에서 어떤 요소를 선택적으로 주시하고 다른 것은 빠트리는 관찰의 실천(practice)을 하고 있는 것은 아닐까? 왜냐하면 여기서 관찰된 여러 사실들은 이 장면의 「수업디자인」과 불가분의 관계를 갖고 있기 때문이다. 왜냐하면 완성하면 거수하는 것이 아니라 시간을 정해서 동시에 과제를 회수하면 아이들 사이의 작업의 속도차이라는 「현실(reality)」은 성립하지 않는다. 또한 당연한 것은 성립하지 않는 현실은 우리 눈에도 가시화되지 않는다. 즉, 가시화되지 않는 현실은 존재하지 않는 현실과도 같은 것이다. 또한 일정시간 아동에게 개별작업을 시켜서 1대 1 지도를 하는 것도 그러하고 그리고 반에서 1장 만들어 내는 과제의 경우도 그러하다.

이것은 「수업디자인」과 「아동의 능력」에 관한 흥미 깊은 관계를 시사한다. 즉 교사의 눈앞에 있는 아동이 어떤 아동인가? 라고 하는 것은 단순히 아동이 갖고 있는 속성이 아니라 수업디자인에 의해 나타나는 속성이라고 할 수 있다. 이러한 분석은 다름 아닌 인간은 사회·문화·역사적 맥락 속에 살고 있다고 하는 『사회·문화·역사적 접근』에 기초하고 있다.

학교에서 이루어지는 과제설정은 「학습 환경의 디자인」이라고 불리는 실천이다(Park, 2007)<sup>3)</sup>. 그것은 단순한 교재와 과제, 목표의 설정에 그치지 않고 아동을 어떤 존재로 할 것인가? 라고 하는 「아이덴티티의 디자인의 실천」이라고 바꾸어 말할 수 있을 것이다. 학습환경을 디자인하는 것은 ‘아동을 어떠한 존재로 다루는 가?’ 그리고 ‘누구로 하고 싶은 가?’라고 하는 지극히 문화적·사회적인 의사결정의 프로세스를 내장하고 있다.

예를 들면 단순한 읽고 쓰기 셈하는 능력만을 「학력」으로 정의하면 그 축진을 도모하기 위해서는 「학력」을 주입하고 그 정착을 밝히는 「수업디자인」을 할 필요가 있다. 이러한 마치 아동이 갖고 있는 것으로서 「학력」이라는 것을 가시화하기 위해서는 특정한 관찰의 테크놀로지(예컨대 I-R-E)를 사용할 수업디자인을 구성하면 된다. 이 경우 아이는 필연적으로 학력을 갖고 있는 용기로서 다루어지게 될 것이다. 그리고 그에 따라서 「학습능력이 우수한 아이」와 「학습부진아」라는 「역사적인 아이(historical child)」가 우리 눈앞에 객관적인 지고지순한 현실로서 나타나는 것이다. **어떻게 우리가 마르크스의 ‘구체’를 연구에 적용할 수 있을 것인가에 대한 예시)**

결국 디자인은 ‘다른 질서와 의미를 대상에 부여하는 것’이라고 확장해서 정의가능하다. 디자인에는 물리적인 변화, 행위의 변화, 마음의 변화 그리고 그에 따른 현실의 변화가 함께 이루어진다. 마찬가지로 논리로 자전거, 자동차, 전화, 휴대폰 그리고 전자메일 등이 우리의 행위, 마음 그리고 “지각 가능한 현실”을 계속 바꾸어 왔다는 것은 부정할 수 없는 사실이다. 그러나 이러한 변화의 가능성과 더불어 여기서 한 가지 놓쳐서는 안 되는 또 다른 사

3) 예컨대 주입식교육이든 학습자중심교육이든 특정한 학습 환경의 디자인의 실천이라는 데에는 다름이 없다. 즉 그렇게 목적 높여 외치는 ‘사회적 구성주의에 기초한 수업이든’, ‘객관주의에 기초한 수업이든’ 양자의 reality가 사회적으로 구성되는 데에는 다름이 없는 것이다.

실은 디자인된 환경에 살고 있다는 그 사실에 대한 무자각과 자신이 살고 있는 디자인된 환경에 대한 ‘특권화’이다. 일단 디자인된 환경 속에 놓인 개인은 자신이 디자인된 환경 속에 살고 있다는 것에 무자각하기 십상이고, 다른 디자인된 환경을 만나는 것을 달가워하지 않으며, 다른 디자인된 환경 속에 살고 있는 개인들보다 자신들이 우수하다고 생각하는 경향을 보인다<sup>4)</sup>.

여하튼 우리가 사는 현실은 가치중립적인 ‘지구환경’과는 다르다. 우리는 artifact(시계, 자, 휴대폰, 슬리퍼 등등)에 매개된 가치와 의미로 가득한 세계를 살고 있다. 그것은 지리학적으로 ready-made한 세계가 아니다.

그럼 여기서 어떤 물건/것의 디자인에 의해서 변화한 행위를 「행위」(**예컨대 로밍폰을 갖고 해외에 나가서 국내에 있는 사람과 통화하는 행위: 어떠한 새로운 현실이 내 눈앞에서 전개될까?**)라고 부르는 것으로 하자. 지금까지와는 다른 현실을 지각하고, 이제는 디자인 이전과 똑같이 행위 할 수 있는 똑같은 현실은 없기 때문에, 부업에서 컵을 깨서 부업에 있는 슬리퍼를 신고 걷는 것은 「보행」 수업 중에 「오늘 한 이야기를 나중에 테스트 한다」라는 말을 들었을 때의 수강자의 기억은 「기억」

인공물로 가득 찬(예컨대 책상, 의자, 빔프로젝트) 새로운 환경에서 행위를 할 때 우리의 행위는 더 이상 단순한 행위가 아니라 ‘디자인된 현실’에서의(으로의) 행위이다. 쇼핑을 할 때의 덧셈, 표계산 소프트웨어를 갖고(엑셀)하는 집계, 초등학교 교실에서 시험문제로 출제된 덧셈문제해결은 똑같은 계산이면서 그 계산이 성립하는 과정과 양상은 다르다. 「덧셈<sup>1</sup>」 「덧셈<sup>2</sup>」 「덧셈<sup>3</sup>」 .... 그런데 이것은 어딘가에 ‘가 붙지 않는 이른바 「무인」 행위가 말을 바꾸면 「원행위-raw action」라고 불리는 행위가 있다는 것을 의미하지 않는다.

「원행위」도 문화역사적으로 설정되어온 default의 환경‘디자인’에 대응한 역시 「행위」였다.

인간은 환경을 철저히 계속해서 디자인해왔고, 앞으로도 계속할 것이다. 동물에게 있어서의 환경과는 결정적으로 다른 「환경」을 살고 있다. 그것이 인간의 기본적인 조건이라고 생각한다. 즉, 주류심리학이 비판받을 수밖에 없는 포인트는 다름 아닌 이러한 사실에 대한 무자각이다. 예컨대 심리학 실험실에서 「기억」을 그냥 raw 「기억」이라고 정해버린 무자각함, 혹은 그러한 심리학 실험실에서 이루어지는 행위를 「행위」로 보지 않는 무자각함

4) 내 생각을 먼저 이야기 하자면 학교 과제를 안다고 하는 것은 나를 둘러싸고 있는 세계에서 사상=현상의 어느 한 측면이 보이게 되는 동시에 다른 측면이 보이지 않게 되고 알지 못하게 되는 것이다. 예컨대 아프리카 원주민들이 추상적인 숫자는 ‘3’ 정도 밖에 이해하지 못함에도 불구하고 수백 마리의 소 중에서 1마리가 없어진 것을 금방 알아차리는 능력이 거기에 해당한다. 수백 마리 중에서 실종한 1마리는 수로서의 ‘1’이 아니라 그 ‘소’이기 때문이다. 그러한 ‘아는 방식’이 가능한 사람들에게 있어서 추상적인 고도의 수 개념은 생활 속에 필요가 없다. 그리고 그들이 가진 능력은 역으로 서구근대문명 속에서 살고 있는 우리에게겐 아주 퇴색해 버린 것이다. 우리는 ‘안다’라는 말을 종종 아주 쉽게 사용하고 있지만 조금 멈춰 서서 생각해 보면 이 말은 우리가 쉽게 사용하는 만큼 그리 단순한 문제가 아니라는 사실을 자각하게 된다(심리학은 아이들 편인가 중에서).

그리고 심리학 실험실의 「**탈정치화**」 등등

무엇보다도 「**심리학**」의 필요성을 제기할 필요가 있을 것이다. 왜냐하면 인간의 현실을 디자인한다는 특질이 인간에게 있어서 본질적이고 기본적인 조건이라고 생각하기 때문이다.

인간성은 사회문화와 불가분의 세트에 이루어지고 Vygotsky/Wertsch가 주장하는 데로 우리는 「**매개(mediated)**」되고 있다. 따라서 「원심리-raw psychology」라는 것은 생각할 수 없고, 지금까지 심리학이 대상으로 해온 우리의 「마음」의 작용은 문화역사적조건과 불가분의 일체(inseparable whole)인 「**심리학**」으로서 재 기술되어야 할 것이다.

이 「심리학」은 즉 「문화심리학」(Bruner, 1996; Cole, 1996)을 가리킨다. 우리가 이렇게 시점을 전환했을 때 「」은 더 이상 기재 할 필요가 없어진다.

이러한 학문적 시좌의 생활에의 응용을 생각해 보면 '운명'적인 것이 디자인으로 계속 바뀔 수 있는 가능성을 엿볼 수 있다.

「지금처럼 인터넷이 보편화되기 이전 천리안, 하이텔과 같은 pc 통신이 부족하나마 지금의 인터넷 역할을 담당하고 있었을 때의 일이다. 우연한 기회에 pc통신 펜팔 동호회를 통해서 알게 된 전자메일 펜팔 상대가 시각적 핸디캡이 있다는 사실을 알았다. 그런데 그 사실을 금방 알게 된 것이 아니라, 꽤 많은 전자메일을 주고받고 난 이후에 그것을 알게 되었다. 그는 다름 아닌 문장을 음성으로 바꾸어 주는 『text to speech』라는 장치를 이용해서 필자가 보낸 텍스트를 읽을 수 있었다고 나중에 알려주었다. 그 장치와 그 장치를 이용할 수 있는 스킬 덕분에 전자메일을 주고받는 일에 관해서는 그의 시각적 핸디캡은 전혀 가시화되지 않았다. 이러한 장애의 불가시화 문제는 비단 위의 소위 시각장애인의 문제에 국한되지 않는다.

'신발'이라는 인공물에 대해 잠시 눈길을 쫓아 보기로 하자. 며칠 전 길을 걷다가 나의 오른발을 지탱하고 있었던 슬리퍼의 밑창이 갑자기 슬리퍼의 본체로부터 이탈하는 자그마한 사고(?)가 발생하였다. 걸음을 제대로 댈 수 없게 된 그 순간 나는 평소에 아무런 불편 없이 다녔던 길 한가운데서 잠시 동안 이 문제의 극복을 위해서 내가 무엇을 할 수 있을까라고 고민하고 있는 이전에는 경험해보지 못했던 '새로운 나'를 발견하게 되었다. 문장을 음성으로 바꾸어 주는 text to speech라는 장치가 있음으로 인해 그 시각장애인의 장애가 가시화되지 않는 것과 집 현관문을 한발만 나가면 신발이 없으면 걸음을 걸을 수 없도록 디자인된

5) 주자(朱子)의 주석에는 마을의 선한 사람들이 좋아하고 마을의 불선한 사람들 또한 미워하지 않는 사람은 그의 행(行)에 필시 구합(苟合, 迎合)이 있으며, 반대로 마을의 불선한 사람들이 미워하고 마을의 선한 사람들 또한 좋아하지 않는 사람은 그의 행(行)에 실(實)이 없다 하였습니다. 구합은 정견 없이 남을 추수(追隨)함이며, 무실(無實)은 선자(善者)의 편이든 불선자의 편이든 자기의 입장을 갖지 못함에서 연유하는 것이라 할 수 있습니다. **경견이 없는 입장이 있을 수 없고 그 역(逆)도 또한 참이고 보면, '논어'의 이 다이얼로그(dialogue)가 우리에게 유별난 의미를 갖는 까닭은, 타협과 기회주의에 대한 신랄한 비판이면서 더욱 중요하게는 파당성(派黨性: prateilchkeit)에 대한 조명과 지적하는 사실 때문이라고 생각합니다.(신영복, 감옥으로부터의 사색)**

환경 속에서 '신발'은 맨발이라는 나의 장애 혹은 무능력을 감추어 준다는 사실은 크게 다르지 않다.(「**불협화음론자 비고츠키-비고츠키를 만나기 위한 준비 운동**」 중에서-)

「예를 들면 내가 시각장애인이고 지팡이를 가지고 걷고 있다고 생각해 보자 그때 도대체 어디서부터 [나인가?] 나의 정신 시스템은 지팡이의 손잡이인가? 나의 피부를 경계로 하고 있는가? 지팡이의 한가운데 인가? 아니면 지팡이의 끝인가? 이러한 것은 무의미한 물음이다. 시각장애인의 보행이라는 하나의 행위를 설명하는 데는 길과 지팡이와 그 시각장애인이 만들어 내는 circle을 계속 둘러싼 설명체계를 세우지 않으면 충분치 않다(Bateson, 1972)」.

“나”의 능력을 “내”속에서 밝혀려고 하는 것은 불가능하다. “내”가 환경에 작용하는(act upon environment) 활동 시스템 속에서 “나”의 능력은 나타나는 것이다(Emergent). 사람을 artefact, 타자를 포함한 환경 속에서 그러한 것들이 함께 짜내는(interweave) 시스템 속에서 봐야 할 필요가 있다.

우리가 직감하지 못하는 것은 사실상 존재하지 않는다고 할 수 있을 것이다.

그런데 원래 우리는 '디자인된 현실'을 살고 있다. 그러면 그것은 '재디자인' 가능할 것이고 실제로 '재디자인'은 여러 형태로 항상 진행 중이다(예컨대?). default의 주어친 흔들림 없는 고정적인 현실이 아니라 '디자인된 현실'을 산다고 하는 것은 아주 '멋진 것'이라고 운명적인 것에 속박되지 않는 인간의 희망이라고 생각해야 할까 말아야 할까?

## Bruner의 문화심리학

Bruner는 『The Culture of Education(Bruner, 1996)』의 서문에서 '교육'이라고 하는 것은 문화심리학의 구상에 있어서 최고의 'test frame'이 된다고 기술하고 있다. 즉 Bruner는 “문화심리학의 이론이 적절할가를 음미할 때, 「이 이론은 교육에 관해서 어떠한 관점을 제공해 주는가? 교육에 있어서 어떤 의의가 있을까?」라고 생각해 보면 그 이론의 position이 명확해 지고 전개방향이 보이게 된다”고 주장한다. 이 Bruner의 주장은 특정한 이론(예컨대 문화심리학)을 교육에 '응용'해 보는 것을 주장하고 있는 것이 아니다. 그게 아니라 원래 인류의 문화적 계승과 발전을 담당한 '교육'은 문화심리학의 중심과제일 것이다. 또한 오늘날의 문화의 여러 문제-빈곤, 차별, 소외 등등-의 근원에 '교육'이 있다는 것('교육'에 의해서 가속화되지만 어떠한 형태의 저지와 대책도 '교육'으로부터 일어날 수 있다)을 생각해 보더라도 교육의 stance를 묻는 것은 문화심리학이 인간의 문화문제 전반에 어떠한 stance를 취하는가의 시급성이 된다.

이 점에서 본다면 Bruner를 비롯해서 나를 포함하여 많은 Neo-Vygotskian 학자들이 문화심리학에 바라는 것은 그것이 「탈-심리학」이라는 메시지를 확실히 전면내 내세우는 것이다.

지금까지의 심리학의 개인의 능력과 특성을 다름 아닌 그 개인이 갖고 있는(혹은 획득하는) 것으로 보고, 행동의 원인을 개인의 「머릿속(혹은 마음 속)」에 귀속시키는 관점은 교육에서 능력획득경쟁을 격화시키고, 능력에 의한 차별을 양산하고, 그것을 둘러싼 교사의 ‘가르침’을 ‘관리화’하고 예측과 계획의 기술을 ‘교수기법’으로 보는 관점을 ‘뒤(보이지 않는 곳)’에서 정당화해 왔다. 주류심리학의 관점에 힘입어 지식을 탈맥락화된 것으로서 다루고, 학습을 그러한 패키지화된 ‘지식’과 ‘절차’의 획득으로 간주하고, 그것은 특정한 ‘가르치는 기술’로 효율적으로 전달할 수 있다는 환상을 만들어 왔다.

이러한 ‘심리학’이 우리의 문화에 제공해 온 눈에 보이지 않는 영향을 반성하는 것으로부터 새롭게 출발하는 데 문화심리학의 깊은 의미는 틀림없이 일조할 것이다.

이와 같이 ‘교육’을 어떻게 볼 것인가를 문화심리학의 ‘test frame’에 두고 생각한다고 하는 것은 문화심리학이 이른바 ‘문화상대주의’에 묶이고 그 관점에 안주하는 것으로부터 벗어나게 해 줄 것이다.

다양한 문화차이를 밝히고 ‘이 문화에서는 이렇다 저 문화에서는 저렇다’라고 상세하게 기술하거나 모델을 만들어도 ‘그래서 뭐 어쨌단 말인가?(So what?)’가 나오지 않는다.

그리고 물론 문화심리학의 관점은 심리학은 어떤 교육실천상의 처방전을 내야 한다는 의미로 왜곡되어서는 안 된다. 단 ‘교육’에 관한 구체적인 질문제가 문화심리학에서 얼 만큼 이전의 주류심리학의 관점보다도 ‘좀 더 잘 보이게 되는가?’, ‘교육’이 안고 있는 여러 문제에 어떠한 시점 전환을 하도록 부추기고, 거기서부터 어떠한 해결의 방향성에 대한 시사가 있는지를.. 등등을 음미하는 것은 문화심리학에 단순히 ‘저 문화에서는 저렇습니다.’라는 이야기로는 끝낼 수 없음을 요구한다.

문화를 실천으로서 보는 입장에서 ‘교육’을 본다고 하는 것은 사람(학생, 교사)이 어떠한 공동체에서(community of practice) 어떠한 문화적 실천(cultural practice)으로서 상호구성적으로 ‘배움’을 만들어 내는가를 보는 것이 된다.