

원불교 디지털 콘텐츠 교화 방안

- 차세대 10대 성장 동력 '디지털 콘텐츠'를 중심으로 -

이도하 위원: 교육문화상임위원회 전문위원

I. 서론

II. 원불교 디지털 콘텐츠 개발 여건 분석

III. 원불교 디지털 콘텐츠 교화 활성화를 위하여

IV. 결론

I. 서론

앞으로 10년 후만 되어도 지금의 직업들의 대다수가 사라지고 새로운 직업들이 나타날 것이고, 20년 후에는 동시통역기가 세계의 언어 장벽을 사라지게 할 것이며, 25년 후에는 전 세계가 일일 생활권이 되어 세계 어디든 가서 점심을 먹고 저녁에 집으로 돌아올 수 있다고 한다. 문화 영역에서도, 예술이나 예술가의 정의를 이제는 새로 만들어야 할 정도로, 컴퓨터가 소설을 쓰고, 시나리오를 쓰고, 영화와 방송이 같은 장비를 사용하게 되고, 애니메이션을 생방송으로 만드는 시대가 오고 있다. 과거 어떠한 발명이나 시대의 변화도 견줄 수 없는 큰 변화가 지금 빠르게 진행되고 있다. 이것이 많은 선각자들이 예견하였던 후천개벽의 모습인지, 후천개벽으로 가기 직전의 말세의 상황인지 알 수 없지만, '시대-대중의 변화'와 그 변화가 수반하는 인간 삶의 전체 영역에 대한 압박 또한 가중되고 있다.

종교의 교회에 있어서도 방법이나 내용면에서 큰 폭의 변화를 요구받고 있으며, 실제로 교회를 중심으로 영상을 수용하거나, 디지털 환경을 받아들이는 등 다양한 변화를 꾀해가고 있다. 한편으로는 이러한 급진적이고 숨 가쁜 변화양상들이 세대 간의 격차를 더욱 벌여놓기도 하고, 겸증되지 못한 채로 급하게 유입되는 새로운 문화는 논쟁거리를 양산하고 있기도 하다.

여타 종교에 비해, 시대와 대중과 생활에 대한 구체적인 연관성을 표방하는 원불교는, 이러한 변화의 양상과 방향을 파악하고, 이에 대한 적절한 대처방법의 제시부터 다양한 생활에의 적용을 위한 마음공부의 새로운 수단적 모색까지 과제가 쌓여가고 있다.

그러나 지금까지 원불교 내에서 이러한 준비과정은 수동적인 양상을 벗어나지 못하고 있으며 개별적이고 산발적인 실험적 시도들만 간간히 제시되어 왔다.

이제 원음방송과 한방 TV 등 교단 매체들이 통합구조로 변형되고, Wontis의 적용과 함께 인터넷 교화에 대한 요구와 기대가 높아져 가고 있으며, 전문 교화단으

로서의 문화콘텐츠 교화단 및 청소년 교화단이 구성되고, 원불교 사이버 콘텐츠 기획팀 등이 한시적 활동을 하기도 하였다. 원불교 디지털 콘텐츠 교화에 대한 가능성과 요구수준은 높아져 있다. 이제 이에 대한 좀 더 구체적인 방법론에 대한 모색의 출발로 본 고는 기획되었으며, 좀 더 명확한 상황인식과 방향성 모색의 수준에서 정리되었다.

II. 원불교 디지털 콘텐츠 개발 여건 분석

1. 디지털 콘텐츠의 정의와 현황

1) 디지털 콘텐츠의 정의와 디지털 콘텐츠 시대의 도래

먼저, 디지털 콘텐츠는 어떤 의미이며 어떻게 갑작스럽게 디지털 콘텐츠의 시대로 진입하게 되었는지 규정해 보자.

◦ 정보통신부 “디지털콘텐츠는 첨단 IT기술을 사용하여 부호, 문자, 음성, 음향, 영상 등을 디지털 포맷으로 가공·처리하여 정보통신망, 디지털방송망, 디지털저장매체 등을 통하여 활용하는 정보를 말함”¹⁾

◦ 디지털 콘텐츠 시대 도래의 배경²⁾

- 인터넷망 대역폭의 증가와 초고속가입자의 급증으로 오디오, 동영상 등 멀티미디어 정보이용 환경이 개선되고 IT기술의 발전으로 경제활동이 사이버공간으로 이동하는 등 디지털경제가 확산되고 디지털콘텐츠의 범위가 급속도로 넓어지고 있음

- 그리고 매체의 다양화 및 융합화로 디지털콘텐츠가 정보통신의 중심으로 자리잡고 있어 종합적·체계적 육성이 필요함 : IMT-2000, 위성방송 등 새로운 디지털 매체가 등장하고, 방송, 신문, 음반 등 기존의 모든 매체가 인터넷으로 융합됨에 따라 디지털콘텐츠의 경쟁력이 국가발전을 좌우하는 핵심요소로 등장

디지털 콘텐츠는 ‘디지털이 실어 나르는 모든 것들’이라고 할 수 있다. 그러나 급변하는 현시점에서 특히 디지털과 관련된 정의를 내리는 작업이 그렇듯이 이러한 정의들은 그리 수명이 길지 못하다. 예를 들면, 애니메이션도 ‘움직이지 않는 것을 움직이는 것처럼 보이게 하는 기법’이라고 정의한다면, 최근의 애니메이션이 갖는 가능성과 미래적 전망에 대해 별다른 도움을 주지 못하는 것과 마찬가지다. 그래서 디지털 시대의 정의작업은 다소 선언적인 차원에서 이뤄질 때 보다 명확성과 방향성을 가지는 경우가 많다. 그런 의미에서 디지털 콘텐츠의 정의를 좀 더 좁혀 보자면 ‘디지털 환경 안에서 이뤄지는 모든 <꺼리>들’이라 부르고 싶다. 볼 꺼리, 놀 꺼리, 배울 꺼리, ... 디지털 환경을 가치 있게 만드는 것은 결국 그 알맹이, 즉 디지털 콘텐츠라는 의미다.

1) 정보통신부. <디지털 콘텐츠 종합발전 사업계획 - digital Contents Action Plan 2005>

2) 정보통신부. <디지털 콘텐츠 종합발전 사업계획 - digital Contents Action Plan 2005>

2) 디지털 콘텐츠의 시대적 의미

디지털 콘텐츠가 이 시대에 의미하는 것은 뭘까. 일반적으로 생각하듯이, 영화, 음악, 만화, 캐릭터, 애니메이션, 게임 등 흔히 접하게 되는 디지털 콘텐츠들은 그저 볼 거리, 들을 거리, 놀 거리로서, 엔터테인먼트(오락)적 속성에 국한되는 것처럼 여겨지는 경우가 많다. 또 앞선 정보통신부의 정의처럼 ‘정보’로 규정하는 경우도 있다. 그러나 새롭게 전개되는 디지털 혁명기에서 보는 디지털 콘텐츠는 엔터테인먼트나 인포메이션의 영역에서 규정하기 어려운 다양하고 복잡한 양상을 포괄하고 있다.

첫째, (의미면에서) 디지털 시대, 디지털이 실어 나르는 모든 가치 있는 것.

- 디지털 시대가 열린 이후로 하드웨어 단계, 소프트웨어 단계를 지나오며 이제는 본격적인 디지털 콘텐츠 시대를 맞이하고 있다. 디지털 콘텐츠가 빠진 디지털은 차는 있고 길은 잘 닦여 있으되, 갈 곳이 없는 상황과 같다. 더구나 제러미 리프킨의 말처럼 더 이상 소유가 필요하지 않는 접속의 시대³⁾에 접속의 대상이자 접속의 동기(動機) 또는 대리물로서의 디지털 콘텐츠는 이전에 비해 더욱 큰 비중으로 다가온다.

둘째, (산업면에서) 가치사슬 산업의 발달을 요구하는 시스템적인 산업, IT인프라에 의존성이 강하며, 온라인 생산, 유통, 소비산업, 21세기 지식산업으로 무형자산 제조산업의 모델, 디지털경제의 새로운 성장엔진 역할 수행⁴⁾

- 부존자원이 없고 인력자원이 절대적인 우리나라에 보다 적합한 산업유형이다. 애니메이션에 있어서도 디지털 환경으로의 전환에 따라 공해물질인 셀과 셀물감 등을 사용하지 않게 되어서 친환경적인 산업이라 할 수 있다. 국가적으로 디지털 콘텐츠는 10대 신성장 동력 또는 미래기술 범주에 선정되었으며, 향후 국민소득 2만 불 시대를 열어갈 주요 변인으로 인식되고 있다. 더구나 최근의 아시아권의 한류현상은 이러한 기대를 더욱 부풀리는데 일조하고 있다.

3) 디지털 시대의 양면성 - 시대에 대한 문제제기

한편으로, 무소불위를 떨치고 있는 디지털의 맹위는 한편으로 심각한 경고 앞에 놓여있다. 많은 영화나 만화 등에서 이미 지적하고 경고하듯이, 인간존엄성이 무너지고 마침내 인간이 노예상태로 전락될 수도 있는 위험성 속에 브레이크가 파괴된 자동차처럼, 디지털은 달려가고 있다.

◦ 정신과 물질, 도학과 과학간 부조화에 대한 경고

동서양의 선지식들은 일찍부터 정신-물질간 부조화의 모순점을 지적해 왔다. “종

3) 제러미 리프킨 <소유의 종말, The Age of Access> 민음사

4) 이태화 <21세기 멀티미디어, 디지털 콘텐츠산업의 위상>

교 없는 과학은 맹목이고 과학 없는 종교는 절름발이”라는 아인슈타인의 말이나 도학과 과학의 병진을 주장하며 개교한 원불교의 주장에 잘 나타나 있다.

“안으로 정신 문명을 촉진하여 도학을 발전시키고 밖으로 물질 문명을 촉진하여 과학을 발전시켜야 영육이 쌍전하고 내외가 겸전하여 결함 없는 세상이 되리라. 그러나, 만일 현대와 같이 물질 문명에만 치우치고 정신 문명을 등한시하면 마치 철 모르는 아이에게 칼을 들려 준 것과 같아서 어느 날 어느 때에 무슨 화를 당할지 모를 것이니, 이는 육신은 완전하나 정신에 병이 든 불구자와 같고, 정신 문명만 되고 물질 문명이 없는 세상은 정신은 완전하나 육신에 병이 든 불구자와 같나니, 그 하나가 충실하지 못하고 어찌 완전한 세상이라 할 수 있으리요. 그러므로, 내외 문명이 병진되는 시대라야 비로소 결함 없는 평화 안락한 세계가 될 것이니라.”⁵⁾

특히 정신문명과 물질문명, 도학과 과학의 오늘날과 같은 부조화, 불균형은 테크노 폴리와 같은 기술의 노예로의 전락을 예고한다. 17세기 이전의 도구사용문화가 일상의 삶의 문제를 해결하거나 상징적인 세계에 봉사하던 본래의 취지에서 점차 효율성, 전문기술, 표준화 등의 중요성이 부각되고 마침내 1911년 테일러의 과학경영원칙에 이르러, 인간은 기계만도 못한 존재로 추락한다. 이러한 테크노 폴리의 밑바탕에는 과학을 맹목적으로 받아들이는 과학만능주의(Sientism)가 깔려있다. 결국 이러한 문화적 상황에 맞서 싸우지 않으면 새로운 기술이 제시하는 규범에 따라 생각하고 행동하는 삶을 살 수 밖에 없다는 포스트먼의 경고⁶⁾에 주목할 필요가 있다.

◦ 인간 존엄성과 로봇

로봇공학의 발전은 장차 로봇이 인간의 영역을 침범하거나 대체할 것이라는 우려를 낳고 있다. 로봇공학 전문가인 한스 모라백은 2040년까지 개발될 4세대 로봇은 사람처럼 보고 말하고 행동할 것이라고 말한다. 이 로봇은 소프트웨어로 만든 인류의 정신적 유산, 이를테면 지식, 문화 가치관을 모두 물려받아 다음 세대로 넘겨줄 것이므로 이들에게 인류의 진정한 자손이라는 의미의 ‘마음의 아이들’이라는 표현을 쓴다.⁷⁾

◦ 러다이트

1811년에서 1816년 사이에 걸쳐 영국에서 일어난 기계파괴 운동은 러디즘(Luddism), 이 운동 가담자들은 러다이트(Luddite)라 불린다. 결국 유혈충돌이 일어나서 주동자들은 투옥되거나 교수형에 처해지고 이 운동은 막을 내렸으나 오늘날 러다이트 운동은 기계가 노동자를 내쫓는 상황에서 기계에 반대하는 상징적 의미로

5) 원불교 교전 <대종경> 교의품 31장. p.131

6) 이인식 <21세기 키워드> 김영사. P.244

7) 같은 책, p.30

존속하고 있다. 특히 기계가 일자리 위협에 그치지 않고 인간존재자체에 도전할지 모른다는 주장이 폭탄 테러리스트 테드 카진스키등에 의해 제기되고 있으며 그는 인류가 모든 기술을 버리고 원시시대와 같은 자연으로 복귀할 것을 주장했다.⁸⁾

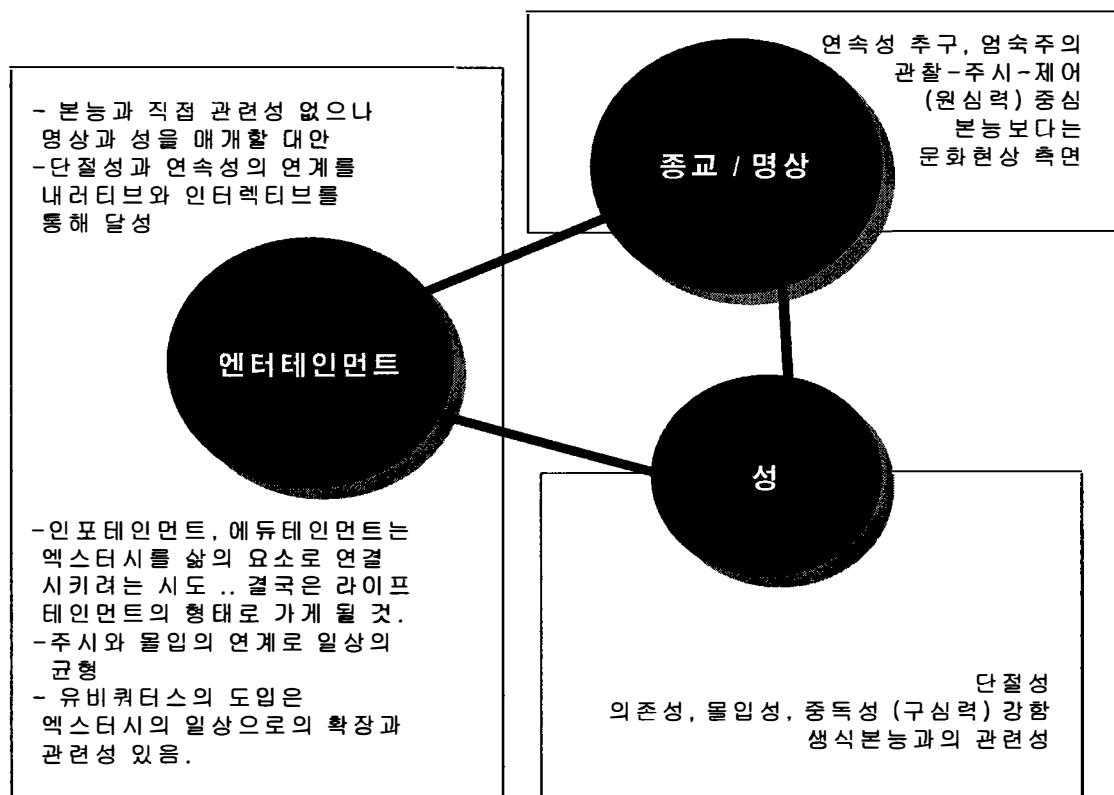
정신과 물질의 가치 정상화, 도학과 과학의 균형적 발전을 위해 디지털의 혁명적 완성을 앞둔 종교성의 발견과 이의 확장은 절대절명의 명제로 여겨진다. 특히 정신 세력의 확장⁹⁾을 통한 물질과의 조화에 초점을 둔 '선용'은 디지털 혁명의 시대 핵심적 화두의 하나이다.

4) 엔터테인먼트의 진화

디지털 콘텐츠가 엔터테인먼트만을 의미하는 것은 아니다. 정보와 교육 등 디지털 콘텐츠가 미치는 범위는 넓다.

그러나 엔터테인먼트도 과거의 오락 영역에 머물러 있는 것은 아니다. 이제는 인포테인먼트(인포메이션+엔터테인먼트), 에듀테인먼트(에듀케이션+엔터테인먼트)라는 신조어에서도 볼 수 있듯이 엔터테인먼트 역시 본래의 영역에서 보다 넓은 영역에 영향력을 행사하며 진화하는 중이다.

이 시대에 엔터테인먼트라는 요소를 어떻게 봐야 할까.



8) 같은 책, P215~217 요약.

9) 원불교 개교의 동기. 원불교 교전 <정전> 개교의 동기. p.21

성은 엑스터시에 이르는 길의 하나이지만 의존적, 물입적 성격과 사회에 폐해를 줄 수 있다는 측면에서 다양한 방법으로 금기되고 제재되어 오고 있다.

종교나 명상은 다른 측면에서 엑스터시에 접근한다. 보다 연속적이며 관찰과 주시를 통해 합일·무아의 체험을 경험을 확장해 간다.

근래에 엔터테인먼트 영역은 급속하게 문화영역을 파고들면서 새로운 엑스터시의 대안으로 떠오르고 있다. 실제로 게임중독 등 엔터테인먼트의 중독성이 심각한 부작용과 우려를 낳고 있으며 이런 상황이 지속된다면 디지털 콘텐츠의 미래 역시 부정적 전망이 지배적일 수 밖에 없다. 그러나 대한 긍정적-부정적 영향 평가와 관계없이 엔터테인먼트는 이미 대중 깊숙이 자리했기 때문에 하나의 경향으로 받아들이고 이를 건강한 방향으로 이끌 수 있는 길을 찾아야 한다.

앞서 논의했던 인포테인먼트나 에듀테인먼트의 경향도 바로 엔터테인먼트가 각 콘텐츠 영역에 영향력을 확대해가는 증거이며, 이러한 놀이적 요소 없이는 좋은 메시지나 주제도 제대로 대중에게 전달되기 어려운 상황이라고 할 수 있다. 한 편 유비쿼터스 환경의 도입으로 엔터테인먼트는 단절된 공간적-시간적 여건에서 벗어나 일상으로 확장될 수 있는 기틀을 만들었다고 볼 수 있다.

엔터테인먼트를 건강한 방향으로 활용하고 내러티브(몰입) - 인터랙티브(주시)를 적절히 조화롭게 사용하여 생활에 도움이 되고 몸과 마음에 힘을 주는 것이야말로 이 시기에 주요한 연구과제라 할 수 있다.

2. 디지털 혁명기의 도래와 디지털 콘텐츠의 변화

1) 디지털 혁명기의 도래

지향점	디지털 혁명기		이후
	아날로그→디지털	디지털→아날로그 확장	
소통방식	인간-컴-인간 컴-컴	인간-사물-인간 사물-사물	인간-인간 인간-자신
관점	객체지향	주체지향	주객공유
주요기반기술	인터넷, VR	모바일, 유비쿼터스	양자
디스플레이	고정성	이동성	상호성

아날로그 시대에서 디지털 시대로의 이행은 컴퓨터와 컴퓨터간의 네트워킹을 통해 본격적으로 확산되었다. 인터넷이라는 환경을 통해서 인간과 인간 사이에 디지털이 소통의 역할을 담당하였고 관심은 주로 하드웨어, 소프트웨어 등의 업그레이드, 속도와 용량의 처리 등에 집중되었다. 인터넷 환경은 가상의 공간에 실제 환경을 본 뜯 수많은 관계를 만들어 냈고 VR기술은 이 디지털 1기를 마무리 하는 핵심 기술로 여겨질 수 있다.

디지털 혁명기에 이르러, 딱딱한 컴퓨터의 형태는 부드러워지고, (입는 컴퓨터 등) 디지털 기술은 생활 깊숙이 파고든다. 사물에 편재되는 유비쿼터스 컴퓨팅은 디지털의 아날로그 세계로의 확장이자 모든 아날로그의 디지털화라고 부를 수 있다. 천지의 식¹⁰⁾이 인간의 편의에 의해서 보다 구체적인 형태로 구현되는 것인데 이 시기에는 인간과 사물 사이의 소통과 사물과 사물사이의 소통이 중심을 이룬다. 인간들은 컴퓨터 뿐 아니라 모든 사물을 소통의 매개로 활용한다.

한편으로 디지털 혁명기를 지나면서 객체지향으로 흐르던 관심이 주체로, 인간자신에게로 흐를 것으로 보여진다. 이것은 디지털이 본격적으로 생활 깊숙이 파고들면서 디지털 콘텐츠가 소통의 중심에서 소통의 수단으로 이행하고 인간자신과의 소통, 또는 인간과 인간의 소통이 주된 목적으로 바뀌기 때문이다. 디지털 혁명기가 완성되면, 이후에 아날로그와 디지털은 공존하면서 무선 텔레파시¹¹⁾ 등 인간과 인간의 직접 소통의 네트워크 방식이 출현할 것으로 보인다.

인간 자신이 관심의 중심에 서게 되면서, 또 다른 한편으로 인간과 환경을 위협하는 다양한 부작용들 속에서 사람들은 종교성과 마음의 문제, 선용의 문제 등을 구체적으로 고민하게 될 것으로 보인다.

2) 디지털 혁명에 따른 디지털 콘텐츠의 변화

디지털 혁명의 진전에 따라 디지털 콘텐츠는 감상, 오락, 정보, 교육의 영역에서 점차 생활의 일부로 자리 잡고 있다. 개별 디지털 콘텐츠 간의 상호 컨버전스 현황 속에서 초기에는 감상-오락적 성격이 강하던 디지털 콘텐츠가 점차로 정보-교육적 내용과 감상-오락적 성격이 융합되면서 Edutainment, Infortainment 등의 신조어가 만들어지고, 생활의 영역전반에 영향을 미치고 있다. 특히 이러한 경향은 유비쿼터스 컴퓨팅 환경속에서 더욱 활발해질 것이다.

3. 디지털 콘텐츠 교회를 위한 전제로서의 시대와 대중 인식

1) 시대 읽기 - ‘마음을 닮아가는 디지털’의 시대

(1) 디지털 혁명과 마음

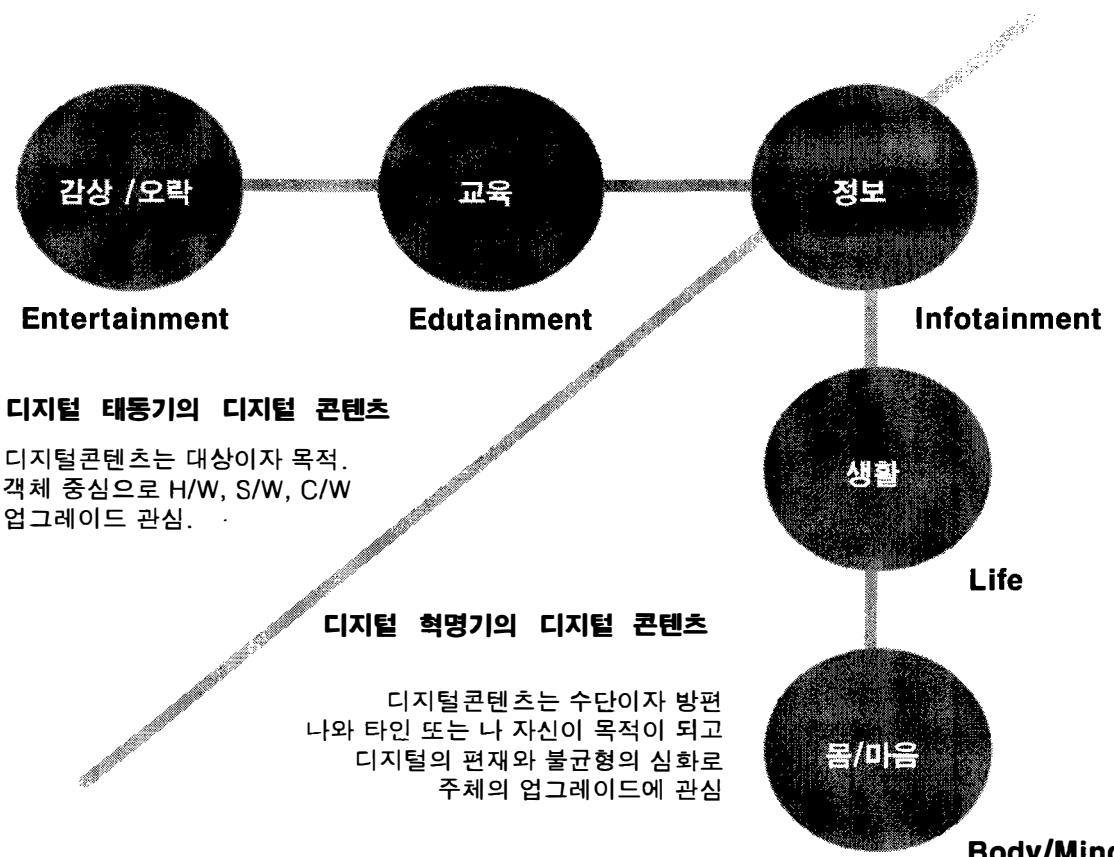
디지털 기술의 발전이 몰고 온 변화는 이제 디지털 혁명이라는 어휘를 빌어야 할 정도로 모든 제품과 서비스마다 디지털 기술이 살아 숨쉬고 있으며 이를 이용하는 방식 또한 디지털 기술을 통해 이루어지고 있다.¹²⁾

통신 · 방송 · 인터넷 부문이 융합하고, 결합하며, 복합하는 양상(컨버전스)이나 가

10) 원불교 교전 <대종경> 변의품 1장. p.235

11) 미국 물리학자 다이슨은 정보기술과 유전공학 다음으로 신경공학이 등장할 것이며 이를 통해 21세기 후반에는 뇌에서 뇌로 직접 정보를 전달하는 무선텔레파시의 시대가 열릴 것으로 전망한다.

12) SBS 서울디지털포럼 <제3의 디지털 혁명 컨버전스의 최전선> 미래M&B, P.11



상과 현실이 동등한 정도의 감각적 인식을 갖게 되는 가상-현실의 호환(VR, MR)이나 아날로그 세계에 디지털의 기술이 확장되는 현재 컴퓨팅 환경(유비쿼터스)이나, 디지털 혁명의 주관심은 생활속의 디지털, 디지털의 생활화라고 정의해 볼 수 있다.

컨버전스¹³⁾, VR, 유비쿼터스로 요약할 수 있는 디지털혁명은 마음을 닮아간다.

디지털 혁명은 대중의 요구와 테크놀러지의 변화에 근원하는데, 테크놀러지 개발의 원천은 역시 대중의, 인간 근원에 내재된 뿌리 깊은 욕구에 기인한다고 본다. 사람 사람의 마음에 근원적 필요성으로 느끼는 것과 마음을 회복해 가는 과정으로서의 회귀 본능 등에 의해서 디지털은 필연적으로 마음의 구조와 속성을 닮아갈 수밖에 없다.

디지털 컨버전스는 마음의 복합성과 동시성을 반영한다. 컨버전스(융복합화)와 다이버전스(단순화, 전문화)는 원심력과 구심력이다. 지극히 미묘하여 잡으면 있어지고 놓으면 없어지는¹⁴⁾ 마음은 집-방이 병행되는 컨버전스와 다이버전스의 속성의 근원이다.

가상과 현실의 호환. 아날로그를 닮은 디지털 세계의 구축으로서의 VR은 마음의 인식 구조를 반영한다. 불교의 심층심리, 유식학에서 밝힌 마음의 인식구조는 전오

13) ‘한 점으로 모이다’는 뜻으로 융복합의 의미로 쓰인다. 니콜라스 네그로폰테 MIT 미디어랩 이사장은 “과거에는 다른 것으로 여겨졌던 것들의 경계가 무너지거나 하나로 합쳐지는 현상”으로 풀이한다. (SBS 서울디지털 포럼 <제3의 디지털 혁명 컨버전스의 최전선> 미래M&B)

14) 원불교 교전 <대종경> 수행품 1장. p.140

식이라는 오감을 통해 인식되어 여섯 번째 의식으로 통합된다. 가장 현실의 구조는 오감을 자극하여 실재하지 않는 것을 실재하는 것처럼 느끼게 하는 원리라고 볼 때 VR은 인간 인식구조의 말단에서 출발한다.

유비쿼터스는 마음의 연속성과 닮아 있다. 아날로그에서 디지털로 이행되는 디지털 태동기에 시간은 연속성에서 불연속성으로 변환되었다. 0과 1사이에는 어떤 중간자도 있을 수 없다. 그러나 유비쿼터스 환경에서, 시간은 다시 연속성을 회복한다. 마음 작용하는 공부는 일분일각도 끊임이 없이 활용되므로¹⁵⁾ 유비쿼터스의 사물 편재에 의한 연속성의 회복은 마음의 속성과 만난다.

(2) 디지털 혁명과 한국

“유비쿼터스 환경이 가장 먼저 구현될 나라로 한국이 유력하다.” - 빌게이츠
- SBS 서울디지털포럼 <제3의 디지털 혁명 컨버전스의 최전선> 미래M&B, P.58

IT, 인터넷 인프라 강국 코리아. - 빌게이츠나 조지 길더, 네그로폰테 등 디지털 전도사들은 입을 모아 새로운 디지털 혁명과 이 혁명기에 한국의 역할과 가능성에 대해서 경탄과 찬사를 보낸다. 디지털의 완성, 유비쿼터스 환경이 가장 먼저 구현될 나라로 한국이 유력하다¹⁶⁾는 빌게이츠의 예언이나 텔레코즈의 미래를 열어가는 세계최고의 디지털 국가¹⁷⁾라는 조지 길더의 찬사와 함께 ‘유비쿼터스 코리아’에 대한 우리 정부의 자신감을 보면, 한국이 정신적인 측면에서 세계의 지도적 위상을 가지게 될 것¹⁸⁾이라는 수운, 증산, 소태산 등 한국의 근현대 선각자들의 외침들과 어떤 연관성을 찾게 된다.

장르 간 미디어간 융·복합은 한국 사상의 큰 줄기인 원융회통 사상과 맥을 같이 한다. 한국은 인터넷-휴대폰-자동차 관련 인프라가 고르게 갖춰져야 하는 유비쿼터스 시대의 조건을 구비하고 있고, IT 리더들의 표현처럼, 신기술과 뉴미디어에 열려 있는 10대, 20대의 최고의 고객환경 속에 있다.

그러나 미래에 대한 화려한 약속의 그늘에는 환경파괴와 인간성 상실, 디지털 소외계층의 발생 등 갖은 부작용과 윤리적 문제 속에서 누구도 정확하게 예측할 수 없는 불투명하고 불안한 미래가 공존하는 것도 사실이다.

“어떤 시대가 오고 있는가”에 대한 함께 고려되어야 하는 중요한 방향성은 “어떻게 맞이할 것인가.”이다. 시대는 주체들의 각성과 실천에 의해 변화될 수 있다고 본다.

15) 원불교 교전 <대종경> 요훈품 1장. p.315

16) SBS 서울디지털포럼 <제3의 디지털 혁명 컨버전스의 최전선> 미래M&B, P.58

17) 같은 책, P.50

18) 원불교 교전 <대종경> 전망품 23장. p.393

자연미 (퍼지미) - 퍼지적 환경에 대응하여 퍼지적 습속이 생활 속에 형성됨
한국의 자연미는 퍼지적 자연미로 크리슬적, 유클리드적
미를 부분집합으로 포함하는 상위개념.

소박미 (단순미와 프랙탈미) - 절 힘/펼침의 반복으로 크기는 작지만 길이와
에너지에는 무한대인 한국의 지형.

풍류미 (통합적 상위개념) - 자연친화적이며 자유자재하는 미적 놀이성.
총의 기쁨과 한의 슬픔과 무심의 초월, 탈속이 공존함.
중국이 합리적, 종합적이고 일본은 감각적, 분석적이라면,
한국인의 미의식은 주체의 참여를 통한 주체, 대상의 융합
또는 내적 통합.

자료 : 심광현 <한국의 문화의 정체성> 한국의 미와 예술을 중심으로 / 요약

최근 중국, 일본 및 동남아를 벗어나 전세계에 걸쳐 불고 있는 한류의 열풍에 대
해서도 그 근원을 풍류와 같은 한국의 전통문화와 미학에서 찾으려는 경향도 있다.

2) 대중 알기 - 주체적 참여의 세대, 변화주도의 세대

대중은 시대와 기술 변화의 근원에서 한편으로 변화를 주도하고 있다. 특히 우리나라의 네트웍에 익숙한 새로운 세대는 이러한 변화의 주도에 있어 전세계 중심에 있는 것처럼 보인다.

– “새로운 대중의 취향은 내용을 별로 요구하지 않고 형식과 스타일의 즐거움에
훨씬 더 열려있기 때문에 덜 속물적이고 덜 교훈적이다. ... 이는 긍정적으로 볼
때, 더 잘 보고, 더 잘 듣고, 더 잘 느끼는 것, 있는 그대로의 사물을 경험하는
솔직한 감수성의 회복을 말한다.” – 원일 <예술과 대중의 취향>

– “대한민국 전 인구의 30%인 10대, 20대, 30대가 ... 이전 세대들과는 다르게 전통
과 현대에 대하여 무의식적으로 역동적 균형감각을 지닌 한국의 희망.” – 김지하

– “자신의 삶과 어울려 직접적으로 연결되는 지가 남들이 되지 않으면 움직이지
않는 ‘개인화’ 사회로 이동하면서 ... 개인적 성찰에 바탕” – 조한혜정

(1) P세대론

- P세대란 / 사회 전반에 걸친 적극적인 참여 속에서 (Participation) 열정
(Passion)과 힘(Potential Power)을 바탕으로 사회 패러다임의 변화를 일으키는 세
대(Paradigm-shifter)

- P세대 특징 짓는 공통 키워드

① 도전 (Challenge): 권위와 고정관념 거부하고 새로움과 변화 추구, 자유로운 사고

② 관계 (Human Network): 정보의 공유, 선호하고 비슷한 성향끼리 뭉치기 선호

③ 개인 (Individual): 솔직한 의사표현, 개성과 다양성 존중

④ 경험 (Experience): 한 분야의 전문가 보다 다양한 경험 선호, 체험과 경험 중시

⑤ 감성 (Fun/Feel): 행동 자체에 엔터테인먼트 요소 많이 가미, 好/不好 중심으로 판단

(2) 어떻게 한국은 짧은 시간동안 IT 최강국의 위치에 오를 수 있었는가.

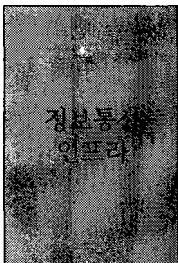
‘한국이 IT 강국으로서의 위상을 유지할 수 있는 가장 큰 희망은 최고의 고객 환경 때문’- 2001 캠덱스 기조연설에서, LG텔레콤 남용사장

전통적인 시대 (단점)	디지털 시대 (장점)
느비근성 (빨리 싫증낸다.) 비교 (사돈이 논을 사면 배가 아프다.) 치맛바람	빠른 신제품 보급 (Time to market) 초기 수용자 (Early Adapter) 확실한 교육 (Killer Application)
부품산업의 취약	발빠른 조합능력
모방성형 (남이 하면 따라한다.)	치열한 경쟁 (네가 하면 나도 한다.)
대충대충	유연한 변신
투기성 기질 (율인)	무모함 (안되면 되게 하라.)
모험정신 (벤처)	전력투구, 열정

자료 : 삼성경제연구소 <디지털 칸>

한국인의 인터넷 이용률은 79.2%에 달했다. 10명중 8명이 인터넷이용 경험이 있다고 답한 것이다. 10대의 경우 응답자의 99.3%가 인터넷을 쓴다고 밝혀 10대 '넷 맹'을 찾기는 쉽지 않게 됐다. 10대의 63%, 20대의 63.4%가 매일 1시간 이상 인터넷을 이용한다고 말했다.

- <금강기획, MBC애드컴, 한컴 '2004-2005 소비자 성향조사>에서



디지털 기회지수 종합 세계 1위 (2005)

초고속 인터넷가입자 수 세계 1위 12,190,711 (2005.12)

인터넷 이용자수 세계 2위 33,010,000명 (2005.12)

이동전화가입자 38,342,323명 (2005.12)



디지털 기술의 발전

지상파·케이블·위성방송의 디지털화

디지털 가전 및 홈 네트워킹의 확산

무선통신의 급성장 (유비쿼터스)

III. 원불교 디지털 콘텐츠 교화 활성화를 위하여

1. 교당의 역할 규정

우리 교당의 모습은 다소 폐쇄적이며 여전히 엄숙함을 유지하고 있다. 디지털 콘텐츠 교화를 위하여 교당이 활용될 수 있는 방향은 예전과는 다른 형태가 될 것이다.

우선 교당을 지향성을 가지고 다음과 같이 정의해 보면 어떨까.

교당은 일상속에서 비일상과 만나는 ‘일상적 축제의 공간’

교당은 정시선만의 체험공간은 아니다. 정시선정처선(비일상)과 무시선무처선(일상)이 함께 만나고 각성(채찍,비일상)과 수행(고삐, 일상)이 병행되어 체험할 수 공간으로 거듭나야 한다.

한 편으로 교당은 온라인과 오프라인이 적극적으로 연계되어 있고 대중화된 개별 체험이 가능한 공간으로 기능할 수 있어야 한다.

2. 창의적 교육

창의성은 “새로운 것을 만들어내거나 발견해내는 능력.¹⁹⁾”이라고도 하고 “이전

19) <http://enc.daum.net/dic100/viewContents.do?&m=all&articleID=b20c1842a>

에 생각했던 어떤 것과 전적으로 관련이 없는 다른 것을 만드는 것은 아니라 오히려 과거의 익숙한 것을 새롭게 재정리하는 것이다.”(창조적 사고], 리소스CIO, 네트워크 컴퓨터, 1998.) 라고도 말한다. 새롭게 만들어내거나 새롭게 정리하거나 관점의 차이는 있을 수 있지만 어쨌든 새로움에 대한 추구는 공통된 창의성의 필수조건이다.

이런 일반적인 정의에서도 드러나듯이 창의성은 비단 예술 또는 과학기술 분야의 어떤 특정영역에 국한되기 보다는 일상을 통해 광범위하게 요청되고 활용되는 삶의 자세라고 볼 수 있다.

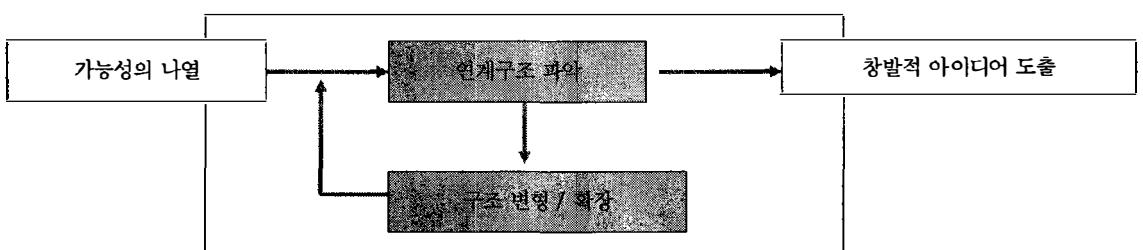
그렇다면 창의성의 요소는 무엇일까.

“창의적으로 생각하기 위해서 우리는 그냥 지나치는 것들을 새롭게 볼 수 있어야 한다.” -- 조지 넬러(George Kneller)

“창의성이라는 것은 분명히 상관없는 것들 사이의 관련성을 볼 수 있는 기본적이고 과학적인 능력이다.”-- 어니스트 디처(Ernest Dichter)

창의성은 먼저, 모든 가능성과 경우의 수를 볼 수 있을 만큼 넓게 열려 있는 눈에서 출발한다. 그리고 다른 사람이 또는 일반적으로 발견하기 어려운 독특한 관점을 통해 그것을 분류-재조합하고 그것을 표현하고 현실화시키는 균형감각과 에너지를 통해 완성된다.

필자는 창의성의 공식을 다음과 같이 정리해 보았다.



창의적 아이디어는 상황과 상황, 사물과 사물, 단계와 단계 사이의 연계구조와 관계를 이해하는데서 출발한다. 이러한 연계 파악의 과정이 복잡하게 반복되면서 결국 임계점을 돌파하고 창의적 아이디어는 생성된다.

- ◆ 가능성의 나열과정 - 사고의 유연성과 복합적 사고를 통해 모든 가능성을 나열하되 최대한 다양한 관점을 확보할 필요가 있다.
- ◆ 연계구조 파악 - 상황에 맞는 기준의 정립과 이에 따른 분류와 재정의, 그리

고 균형과 배려의 과정이다. 균형은 전체 입장에서의 조화, 배려는 개별 입장에서의 특화이다. 연계구조의 파악을 위해서 도식화(매핑)와 같은 과정을 통해 기준, 분류, 균형-배려를 정리한다.

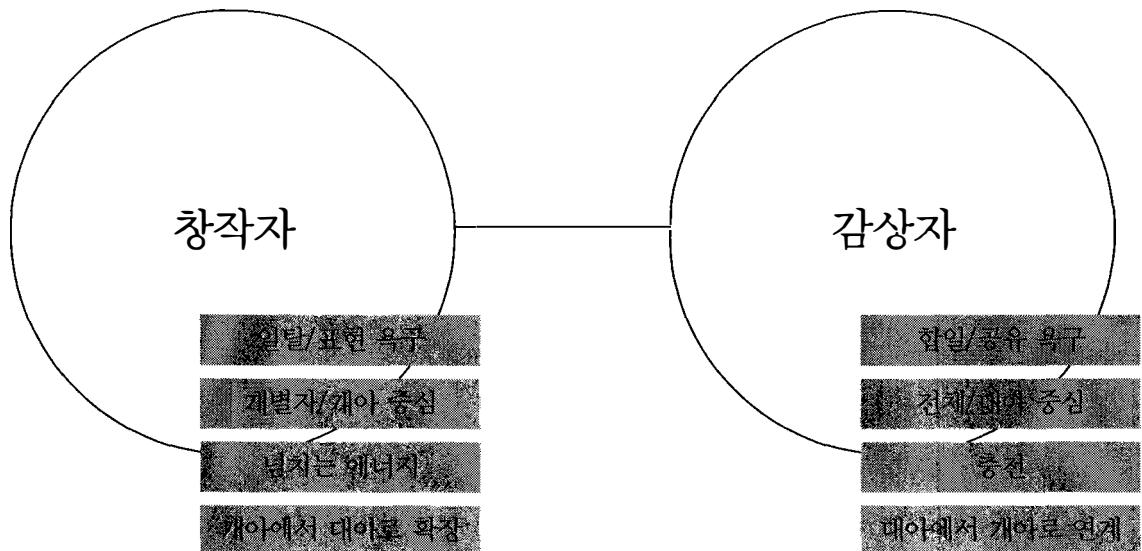
◆ 구조변형 및 확장 - 가능성의 보충 또는 변형의 과정과 경우에 따라 기준자체의 변형 또는 확충이 수반된다. 구조변형 및 확장은 또 다른 가능성의 나열이며 구조변형과 연계구조의 파악은 충분한 복잡성을 가질 때까지 반복된다.

◆ 창발적 아이디어의 도출 - 이 세 과정이 반복되면서 아이디어는 심화되고 결국 창발적 아이디어는 생성된다. 이렇게 정리된 아이디어는 이렇게 정리된 아이디어는 실천적 검증을 통해 하나의 기준으로 되거나, 또는 또 하나의 가능성으로 환원된다. 그러나 실천적 검증을 통해 기준화되었다 하더라도 지속적인 비판적 검증이 필요하다.

원불교학과 예비교역자 교육은 원용과 회통, 병행과 쌍전의 성격을 가진 원불교의 교리체계처럼 원만한 인재를 양성하는데 방향성을 두고 있다. 이것은 분명 창의성을 위한 하나의 좋은 단서로 보인다.

그러나 지금처럼 전체적인 평균치를 중시하면서 비슷비슷한 교육방식은 시대와 대중에 적응하지 못하는 결과를 낳을 수도 있다.

창의성의 첫 번째 덕목인 사고의 유연성과 모든 가능성에 대한 열린 태도가 먼저다.



이제는 창작자와 감상자가 서로 만나는 창의적 환경이 만들어져 가고 있다.

더 이상 감상자에게 무작위로 던져지는 결과물은 받아들여지지 않는다. 우선 다

양한 방법으로 감상자의 시각을 확보하는 것 또한 우리에게 중요한 과제이다.

3. 교회 방향 및 교당 활용 전략 세우기

1) 시대를 고려한 교회(융합과 편재의 디지털 환경에서 삶 방향성 제시하기)

디지털 콘텐츠에 대한 선용의 측면에서 보면, 몸-마음 콘텐츠 시대로의 진입에서 컨버전스는 막힘이 없고 치우침이 없는 마음의 발견에 역할할 수 있다. 한편으로, 컨버전스와 다이버전스는 대조적 관점의 개념이라기 보다는 생명체의 호-흡과정처럼, 마음의 집-방처럼 자연스러운 음양의 순환으로 받아들여질 수 있다.

VR, MR 등을 통해서는 오감의 개방과 의식, 아뢰아식으로의 입-출에 있어서 유무를 초월한 자리를 관조하는 마음의 양성, 마음의 연마과정에 역할할 수 있다.

유비쿼터스를 통해서는 마음의 실행단계에서 다양한 활용이 가능하다. 동정일여와 처처불상 사사불공의 대의가 행해지고 천지의 식을 체험할 수 있으며 이를 통해 동정간 끊임없이 자성을 여의지 않는 마음공부가 가능해지도록 한다.

디지털 콘텐츠의 다양한 신기술들은 이렇게 마음을 보고 마음을 양성하며 마음을 활용할 수 있는 다양한 수단을 제공하고 있다.

2) 대중을 고려한 교회 (도전적 가치관, 자발적 참여, 인터넷을 통한 폭발적 변화 특성)

고려) 일본에서 유행하던 오타쿠와 유사하게 한국의 P세대는 광범위한 연령대에 걸쳐 있으면서 새로운 사회변혁의 주체로 떠오르고 있다. 이들에게 통할 수 있는 코드는 지속적 새로움 제시 / 처음부터 고객 만족 추구 / 맞춤 상품화 / 총체적 브랜드 경험 제공 / 재미와 감성으로 차별화 (P세대 마케팅 5대 전략)라고 한다.

건국 이래 가장 감성적인 세대라는 우리 청소년들에게 어떤 마인드와 콘텐츠로 다가설 수 있을까. 결국 한류라는 코드와도 닳아 있는 우리의 전통문화와 풍류라는 중심 미학적 코드에 대한 고민도 대중을 고려하는 교회의 한 방향이 될 것이다.

이 시대의 대중은 내용보다는 형식과 스타일에 젓는다. 이러한 대중의 취향을 고려한 문화교화에 대한 관심과 모색을 지속해야 한다.

3) 생활 · 문화 중심의 콘텐츠 교회

시대와 대중 및 생활(유비쿼터스, 컨버전스 환경)에 적합한 가례, 교례의 정비나 디지털 시대 생활철학의 제시, 재미있게 풀어가는 생활의 문제들을 엔터테인 먼트와 함께 풀어가는 방식도 필요하다.

앞으로의 콘텐츠는 생활콘텐츠가 될 것으로 보인다.

원불교에 이미 내재된 생활에 대한 밀접성을 콘텐츠로 풀어내는 작업도 중요하다.

참고1> 온-오프라인 연계 교화 마스터 플랜안

기반 조성		인력	출가개발전문인력 재가, 출가 활용인력 재가 전문 자문인력	교육-개발 센터 공간 마련	출가인력의 PP화 재가인력 활용 극대화	인력 양성 순환 시스템
자본		연계 프로젝트	정부 지원 국내외 각종 공모전 활용	출시 가능 형태 개발 (마음공부 특화, 집중력, 치유프로그램 등)	경제 자립형 개발-활용 체제 구축	
SYSTEM		조직정비(기획, 교육, 개발) 개발 소모임 활성화 유도 온라인 인프라 구축	교당 디지털 문화 컨설팅	디지털콘텐츠 유통구조 확립	교육-제작-유통 자동 순환 구조 마련	
개발	콘텐츠 개발	다양한 캐릭터 개발 플래시 애니, 만화 클립 개발	방송원도우, 콘텐츠 공급	다양한 Vehicle에 대응한 콘텐츠 개발 공급	상설 콘텐츠 개발팀 가동	
온-오프 이벤트 연계	4축2재 온라인 이벤트 성지순례 이벤트	다양한 테마법회 개발 대각개교절 중심 이벤트 (사이버 축제 개최)	교당을 지역문화 선도의 중심거점으로 발전시킴	교당 활용성 극대화 온-오프연계		
웹사이트 구축	관련 세미너 및 연구활동	국내+영어권 웹사이트	문화 기능, 오락기능 강화 실/비실시간 상담기능 강화	수용자 중심 웹사이트 구축		
청소년 교화	청소년 전용 온라인 공간	청소년전담/콘텐츠개발 인력의 연계 활동	청소년 에너지 발산 레저-훈련 동시 프로그램	‘재미’있고 ‘좋은’ 프로그램 공급		
활용	디지털 시대 환도	디지털 분야 전문가 편성 활동	디지털 시대 삶의 혁명 (마음, 마음공부 등)	교단내·교단 디자인 퍼포먼스 (Theme Complex) 마련	삶의 망황성과 가치 제시	
종교본연 기능총结	종교기능 상당 전달 이룸 가능	온라인 상담 기능 강화 온라인 연계 문제해결 프로그램 개발	마음 신체-지성-자유 프로그램 개발-운영	구체적, 솔직식 구원 제공		

4) 완료되거나 현재 진행중인 프로젝트

(1) 와콤 편집 프로젝트

- 좋은 말씀 52주차 애니메이션
 - 하리추 상담소(삼학을 활용한 온오프라인 콘텐츠) 기초 컨셉
 - 워불교 역사반물과 패누라마

(2) 진행중인 프로젝트

- ‘행복’을 주제로 한 온·오프라인 콘텐츠 (SK 네트웍스와 공동개발)
 - 경남 어린이 영상문화관 건립 사업
(어린이를 대상으로 한 창의성 프로그램 / 카이스트와 공동개발)
 - 원불교 청소년 교화 디지털 콘텐츠 프로젝트 2차년도
(대표 좋은 말씀 및 영상법회 샘플링)

(3) 비전

- ‘한중만화애니메이션포럼’ 창립
- 원불교 디지털 콘텐츠 프로덕션, 기획 및 개발자 그룹 준비 중.

IV. 결론

삶은 전체적이고 영원한 행복을 꿈꾼다.

행복과 창의성은 어떤 연관성을 가질까.

행복은 조건이라기보다는 자세를 통해서, 상황 자체 보다는 상황을 받아들이는 태도에 따라서 결정된다. 행복은 독특한 개인적 경험이나 상황보다는 가장 보편적인 심신의 조화, 편안한 수용, 고립감의 극복, 더 큰 목적, 더 큰 존재의 발견에 의한 위안 등에서 찾아진다. 선택되고 집중된 몰입감 보다는 상황을 전체적으로 보는 큰 안목과 균형적 삶이 행복에 가까워 보인다.

창의성은 주로 개별자에 대한 배려에서 짚힌다.

때로 창의성은 모나 보이기도 한다. 불안정해 보이기도 하고 불균형으로 느껴지기도 한다. 때로 급진적이기도 하다. 창의성이 존중되는 사회는 이러한 불완전성, 불안정성을 견딜 수 있어야 한다. 개별자들에게도 충분한 시간과 기회를 줘야 한다. 결국 불완전속의 완전, 균형을 이룰 수 있는 토대를 제공해야 한다.

그래서 창의성은 행복을 보완한다. 다시 여기에 균형과 배려가 있다. 우리 사회는 ‘단일민족’이라는 대명제 속에서 다소 개별, 소수에 대한 배려가 부족한 면모를 보이기도 한다. 모두 공통의 정서를 가지고 있고 상황에 따라 강제하지 않지만 급속도로 뭉치는 모습을 보일 때 안도감을 느끼고 거기에서 벗어나는 주장이나 행동에 대해 필요이상으로 과민함을 보이기도 한다. 여기에 다시 균형이 필요하다.

우리는 보다 다양한 모습을 포용하면서 창의적 사고를 확장시킬 필요가 있다. 개별자와 전체가 함께 살아나는 모습 속에 우리나라의 미래가 보장될 수 있다.