한국 문화 콘텐츠 개발의 필요성과 방향

Necessity and Direction of Korean Culture Contents Development

서은숙
동국대 윤리문화학과

Eun-Sook Seo(ses87@dongguk.edu)

요약

본 연구에서는 현대 한국의 다문화, 다가치 사회로의 변화에 대처하고, 최근에 제기된 인문학 위기와 관련하여 이들에 대한 해결책을 마련한다는 의미에서, 한국 문화의 정체성 확립과 그 발전 방향을 모색하며, 이를 바탕으로 한국 문화콘텐츠 개발의 필요성과 방향을 논의한다.

본 연구는 두 가지 방향에서 문제의식을 갖고 연구된다. 그 하나는 오늘날과 같은 다문화, 다가치 사회에서 한국 문화의 정체성과 그 발전 방향을 모색한다는 점이고 다른 하나는 최근 제기되고 있는 인문학의 위기에 대한 논의와 더불어 문화의 기저에 있는 인문학적 지식의 중요성을 인식하고, 한국 전통 사상을 재정립하고 그것을 문화콘텐츠와 연계하여, 문화보편성으로서의 한국 문화의 정체성을 확립함과 동시에 그것의 발전 방향을 모색함이다.

본 연구에서는 한국 문화의 핵심 내용을 한국 전통 사상으로 부터 대략, 仁(사랑), 和(萬物一體), 풍류정신으로 보았다. 또한 이러한 한국 문화의 핵심 개념을 문화콘텐츠와 연계하여 영화, 음악, 만화, 에니메이션, 게임, 케릭터 개발, 한국 문화재의 디지털 복원 그리고 한국 문화 체험 프로그램 개발을 위한 기획 등의 방향을 제시한다.

■ 중심어 : | 다가치 사회 | 다문화 사회 | 인문학의 위기 | 문화 보편성 | 한국 전통 사상 | 한국 문화 정체성 | 한국 문화의 핵심 | 仁 | 和 | 風流精神 | 한국문화콘텐츠 | 디지털콘텐츠 | 한국문화 체험관 |

Abstract

This article studies on the identity of Korean Culture and the direction of Korean culture contents. Our Korean society goes on to value-pluralism and cultural diversity. In this point, we need to confirm the identity of our Korean culture. And we meet with the crisis of Humanities. Humanities is the core of our culture. It is the key point to make identity of our Korean culture as cultural universality and to apply it to develop Korean culture contents for the revival of Humanities.

The core contents of Korean culture lies in the ancient myth, the thought of Hwarang, Confucianism, Neo-Confucianism, Buddhism, Taoism, the practical thought, thought of Yangmyeong study and the thought of East study and so on. On the basis of these thoughts, the core of Korean culture are humanity, harmony, the spirit of Punglyu, thought of life- esteem, ethics of environment etc.

I suggest that we can apply our cultural core ideas those I analyzed above to develop Korean culture contents in the fields of cinema, music, cartoon, animation, game, character, digitalization, cultivation of experience programs of Korean culture etc. In addition, I suggest their commercial application like e-learning and culture contents education.

■ keyword : | Value-pluralism | Cultural Diversity | Crisis of Humanities | Cultural Universality | Korean Traditional though | Identity of Korean Culture | Essence of Korean Culture | Humanity | Harmony | Spirit of Punglyu | Korean Culture Contents | Digital Contents | Center for Korean Culture Experience |

* 본 연구는 동국대학교 문화학술원의 연구과제 공모 사업의 지원으로 수행되었습니다.
접수번호 : #081230-010
접수일자 : 2008년 12월 30일
심사완료일 : 2009년 01월 12일
교신저자 : 서은숙, e-mail : ses87@dongguk.edu

I. 서 론

오늘날 한국 사회는 다문화, 다가치 사회의 특징을 보인다고 볼 수 있다. 다양한 가치와 다양한 문화의 양상은 한국 사회로 하여금 그 전통 문화의 정체성을 탐구하여 정립하게 하는 과제가 주어진다고 볼 수 있다.

이러한 과제를 수행하기 위해서는 한 사회 문화의 바탕이라 볼 수 있는 인문학에의 관심과 중요성이라 볼 수 있을 것이다. 최근 인문학에의 위기 운운하는 사회적 인식들이 만연한 가운데 한국 문화의 정체성을 탐구하고 확립하는 문제와 관련하여 이를 문화콘텐츠 분야와의 연계는 인문학의 부흥이라는 문제로 연결될 것이다.

다시 말해, 본 연구는 두 가지 문제의식에서 출발한다. 그 하나는 오늘날과 같은 다문화, 다가치 사회에서 한국 문화의 정체성과 그 발전 방향을 모색한다는 점에서이다. 다시 말해 글로벌 사회에서 다문화, 다가치사회가 강조되는 현실에서, 한국 문화의 정체성을 모색하고 그것의 확대 및 발전 방향을 모색하는 일은 큰 의의가 있을 것이다.

또 하나는 최근 제기되고 있는 인문학의 위기에 대한 논의와 더불어 문화의 기저에 있는 인문학적 지식의 중요성을 인식하고, 특히 본고에서는 한국 문화의 핵심 내용인 한국 고대 원시사상, 화랑도 사상, 유교, 불교, 도교 및 동학 등의 사상을 재정립하고 그것을 문화콘텐츠와 연계하여, 문화보편성으로서의 한국 문화의 정체성을 확립함과 동시에 그것의 발전 방향을 모색함이다.

본 연구에서는 한국 문화의 핵심 내용을 고대 신화, 화랑도 사상, 삼국, 고려, 조선의 유교, 불교, 도교 사상, 실학사상, 양명학 사상, 동학사상 등에서 찾아, 문화보편성으로서의 핵심 개념을 찾아내는데, 그것은 대략, 仁(사랑), 和(萬物一體), 풍류정신(大調和) 및 仁과 和의 확대(생명 사상 및 환경 윤리 등에로의 확대) 일 것이다.

또한 한국 문화의 핵심 개념을 문화콘텐츠와 연계하여 영화, 음악, 만화, 에니메이션, 게임, 케릭터 개발, 한국 문화재의 디지털 복원 그리고 한국 문화 체험 프로그램 개발을 위한 기획 등의 방향을 제시한다.

II. 다문화사회에서 한국문화콘텐츠 연구의 의의

1. 미디어 글로벌사회에서 다문화사회로

현대 사회의 특징은 글로벌 사회 특히 글로벌 미디어 사회를 넘어 가치의 다양화(value-pluralism) 사회이다 [17]. 이는 가치 상대주의(relativism)가 아닌 도덕적 상대성(moral relativity)의 사회라고 보아야 할 것이다. 오늘날 우리는 이러한 다가치 사회에 살고 있다. 최근 한국 사회의 경제적 성장과 더불어 많은 외국인들이 유입되어 왔고, 이들에 대한 관심과 배려에 대한 교육이 강조되고 있는 실정이다. 사람들 간의 의사소통과 네티즌으로서의 다양한 경험을 통한 각각의 가치 체계가 형성되고 있다. 이러한 상황에서 그들의 가치관은 그들 스스로 생각하고 판단하고 행동하는 가운데 다양한 선택을 하는 다가치 사회에 접어들었다.

한편 오늘날은 가치 다원주의와 더불어 문화 다양성(cultural diversity)의 시대이기도 하다. 유네스코에서는 2001년 11월 2일 프랑스 파리에서 열린 제31차 총회에서 〈유네스코 세계 문화다양성 선언, UNESCO Universal Declaration on Cultural Diversity〉 을 만장일치로 채택하였다. 제1조 문화다양성에 대한 유네스코의 입장은 다음과 같다.

제1조 문화다양성 : 인류 공동의 유산

문화는 시간과 공간에 따라 다양하게 나타난다. 이러한 다양성은 인류를 구성하고 있는 각각의 집단과 사회의 독특함과 다원성 속에서 구현된다. 생물다양성이 자연에 필요한 것과 같이 교류, 혁신, 창조성의 근원으로서 문화다양성은 인류에게 필요한 것이다. 이러한 의미에서, 문화다양성은 인류 공동의 유산이며 현재와 미래 세대를 위한 혜택으로써 인식되고 확인되어야 한다 [13].

UNESCO에서는, 1980년 대 초 까지 문화에 대한 이해는 주로 예술과 문학을 강조한 반면, 1982년 이후 문화는 "한 사회 혹은 사회 집단의 일련의 특수한 정신적, 물질적, 지적, 정서적 특징"으로 이해되는 보다 더 인류학적인 의미를 갖는다. 즉 이는 기존의 예술과 문학의

영역에, 생활양식, 더불어 사는 삶의 양식, 가치 체계, 전통과 신념 등이 추가되는 것을 의미한다.

즉 유네스코는 '문화'를 '한 사회와 집단의 성격을 나타내는 정신적, 물질적, 지적, 감성적 특성의 총체이며[12], 또 예술이나 문자의 형식 뿐 아니라 함께 사는 방법으로서의 생활양식, 인간의 기본권, 가치, 전통과 신앙 등을 포함하는 포괄적 개념'으로 정의하면서, 문화다양성과 평화 그리고 발전이 서로 밀접히 연관돼 있음을 강조하였는데, 오늘날과 같은 문화 다양성 사회에서 많은 문화들이 상호 교류하고 함께 나누며, 상호작용을 통한 새로운 가치를 창출하는 문화공동체의 형성이 강조되고 있는 것이다[18].

오늘날 한국 사회도 다양한 국가와 인종, 민족들이 섞여 사는 다인종 국가(multi-ethnic society) 이다. 오랫동안 한민족, 배달민족 이라는 단일민족의 전통아래 살아온 한국 사회는 더 이상 단일민족만이 살아가는 사회라고 볼 수 없는데, 최근 유엔의 인종차별철폐위원회(CERD)에서도 한국 사회의 다민족적 성격을 인정하고, 한국이 실제와는 다른 '단일 민족 국가(ethnic homogeneity)'라는 이미지를 극복해야 한다고 지적하였다[11].

이상에서 현대 한국 사회는 미디어 글로벌 사회를 넘어 다문화 시대로 발전하고 있고, 문화는 예술과 문학의 영역만을 의미하는 다루는 것이 아니라 생활양식, 가치관, 인간의 기본권, 전통 등을 모두 아우르는 개념으로 이해되며, 이러한 성격의 각 문화들이 다양하게 표현되고 상호 작용하는 문화다양성의 시대인 것이다.

이러한 문화다양성의 사회에서는 문화정체성의 문제가 무엇보다 중요하다고 본다. 본고에서는 다문화시대 한국 문화의 정체성 확립과 그 발전 방향이라는 문제와 연계하여 논의한다.

2. 인문학 부흥의 필요성

최근 인문학에 대한 위기설에 대한 많은 우려와 아울러 그것을 부흥시키려는 많은 노력이 서로 교차하고 있다. 다음은 2007년 10월 전국 인문대학장단에서 발표된 인문학 부흥 취지의 글이다.

인문정신은 눈앞의 실용성에 둔감하다는 비판을 받을 수도 있다. 그러나 긴 안목으로 보면 인문정신이야말로 사람과 사람, 사람과 세계의 관계에 대한 성찰을 바탕으로 우리의 삶에 풍요로운 결실을 가져다준다. 다양하고 풍부한 인문적 가치가 존중될 때 그 사회의 창조성과 생명력 또한 증진된다.

인문정신의 회복을 위해서는 우리 사회 구성원 모두가 함께 노력하지 않으면 안 된다. 그 중에서도 우선 인문학의 자성과 쇄신이 중요하다.

사회적 차원에서는 우리가 지향하는 국가 목표 및 전망의 설정에서 인문적 가치와 실용적 가치를 상보적으로 파악하는 관점이 확립될 필요가 있다[14].

위에서 살핀 다문화시회, 다가치 사회, 한국 문화 정체성 확립 문제 등의 논의들에서 그 기반이 되는 것은 인문학에 대한 이해와 그 발전 방향이라고 볼 수 있을 것이다. 다문화사회에서 문제가 되는 것은 한국 문화의 정체성 확립 문제이며, 한국 문화 정체성의 기반에는 다시 인문학을 들 수 있을 것이다. 인문학은 한국 문화의 기반이 되는 철학, 윤리, 문학, 역사 등을 다루며, 한국 문화 정체성을 확립하는데는 이러한 인문학적인 배경에 대한 올바른 인식과 그것을 발전시키는데 있을 것이다. 위의 인용에서와 같이 인문정신은 사람과 사람, 사람과 세계의 관계에 대한 성찰을 바탕으로 인간 사회를 보다 풍요롭게 한다. 현대와 같은 다문화사회에서 인문학의 발전 방향은 이러한 성찰을 바탕으로 현실을 깊이 인식하고 미래를 위한 실용적 가치와의 연계가 이루어져야 할 것이다. 이러한 필요성에서 본 연구의 의의를 둘 수 있겠다.

III. 한국 문화의 핵심 요소 및 정체성

1. 한국 문화의 핵심 요소

한국 문화의 핵심 요소는 한국 전통 사상 가운데 담고 있는 공통 사상이라 볼 수 있는데, 그것은 가족 및 타인에 대한 사랑과 대조화 정신 및 풍류사상이다. 전자는 효에서 비롯하는 가족 및 이의 확대인 타인에 대

한 사랑을 말하며, 후자는 만물일체 사상과 천인합일, 천인무간, 하늘과 인간의 일치, 생명 철학, 도덕철학 및 정치 철학 등의 사상을 말한다.

이러한 한국 문화의 핵심 요소를 담고 있는 사상을 시대별로 보면, 첫째, 무속과 단군신화의 선도 사상에서, 무속에서의 경천사상, 단군신화에 관련한 고대 사상에 대해서는 『天符經』, 『三一神誥』의 一析三極이나 마음의 근본과 우주의 근본이 하나로 통함, 兼聖을 성취하여 하늘과 하나가 됨[7]의 일신, 삼신 사상의 풍류 정신, 선도 수행과 관련하여 三元(天地人), 三眞(性命精) 및 止感, 調息, 禁觸 등의 內丹 修鍊의 내용을 들 수 있겠다.

둘째는, 화랑 사상과 음양론에서 보면, 화랑 사상에서의 玄妙之道는 大調和 사상으로 연결된다. 또한 여기서의 대조화는 無爲와도 연결되며, 고대의 단군신화의 정신과 같이 신라는 天命, 天人合一의 神意의 작용이 강조되는 풍류 사상이 깃들어 있다[5][18].

셋째는, 원효의 화쟁 사상으로, 여기서는 화엄 사상, 원효의 和諍사상, 一心사상-진여문과 생멸문을 통섭한 무어라 할 수 없는 절대적 如實相을 일심이라 함[15]-에서 보면, 원효 사상에서는 일심즉일법계이므로 일법계는 진여문과 생멸문을 통섭한다. 三無性所顯의 진여이기 때문에 大總相이라고도 한다. 一法界擧體로서 생멸문을 作하고 일법계거체로서 진여문이 되는 고로 體라 한 것이다[3].

넷째는, 려말선초 성리학으로, 여기서는 안향을 중심으로 중국 원나라 때 허형파를 중심으로 한 소학 중심의 성리학이 유입되는 과정과 이후 이색의 天人無間 사상과, 정몽주의 誠과 中庸을 강조하는 日用平常의 道로서의 성리학 사상과 또한 조선 초 권근의 입학도설에 들어있는 천인심성의 합일 사상을 들 수 있겠다.

다섯째는, 조선조 성리학으로, 여기서는 먼저, 성리학의 기본 사상인 天과 人間의 분리 즉 無神論的 우주론의 입장 (無神論的 天觀)으로부터 출발하여 太極, 圓融和會, 理一分殊, 天人合一, 理氣論 등의 사상이 있는데, 구체적으로 李滉의 理哲學에서의 敬을 중심으로 한 修養論 및 活人心方 등과, 또한 李珥의 氣一元論 哲學 中心에서의 理通氣局을 기반으로 한 經世, 誠實 思想이 있다.

여섯째는 실학사상으로, 여기서는 정약용에서의 '五學論' 등에서의 성리학에 대한 반성과 아울러 원시 유가로의 회귀를 주장한다. 원시 유학에서처럼, 天, 上帝를 威能있는 존재로 여겨 天帝에 대한 戒愼 즉 敬虔을 강조하여, '경건히 上帝를 밝게 섬긴다면 仁이 될 수 있다'고 하여, 天, 上帝를 윤리(仁)의 근거로 삼고 있다[4]. 김정희의 禮學, 天學 중심의 실학사상도 이와 같은 범주로 이들 사상 속의 풍류 정신을 다루며, 아울러 실학자들의 위민 사상에 들어있는 인간균등의식과 인간주체성을 강조하는 사상을 볼 수 있다.

일곱째는, 양명학 사상으로, 중국 왕양명의 양명학 및 한국 강화학파 정제두의 양명학의 핵심 사상은 致良知이다. 양지란 인간이 '천지만물의 마음' 즉 우주만물의 핵심적인 중추적 존재가 될 수 있는 토대가 된다는 것이다. 즉 이러한 선천적 · 선험적 · 능동적인 양지는 '시비지심' 즉 '만물일체의 인심(仁心)'으로 발현된다.

여덟째는 동학사상으로, 여기서는 먼저, 天人一氣라는 大調和 정신과 無爲 정신의 동학 사상은 神이 인간의 身內에 있어서 신의 생명이 곧 나의 생명인 '氣化'의 妙理가 있는 것으로, "吾心不敬卽天地不敬)이라"고 한 데서도 알 수 있듯이 동학의 도덕관은 한울과 인간의 一元性에 기초해있다. 또한 우주만물에 대한 차별 없는 사랑과 공경의 원천인 바로 그 一心을 공경함이 곧 한울을 공경하는 까닭이 되는 사상이다.

이상에서와 같이, 한국 문화의 핵심 요소를 한국 고대 신화, 화랑 사상, 풍류 사상, 유불도 사상, 실학, 양명학, 동학사상 등에 근거하여 찾는다면 그것은 인간사랑, 인간 평등, 만물일체, 타인 배려, 대조화 정신, 풍류 정신의 생명 철학, 도덕철학 및 정치 철학이라 볼 수 있을 것이다.

2. 문화보편성으로서의 한국 문화의 정체성

이상에서 다룬 한국 문화의 핵심 요소를 바탕으로 하나의 문화보편성으로서의 한국 문화의 정체성을 仁, 和, 風流로 볼 수 있는데, 그 근거를 원전에서 살피면 다음과 같다.

2.1 仁(개인) : 가족에 대한 사랑

한국 문화 속에 담긴 문화보편성 혹은 한국 문화의 정체성에는 仁, 和, 풍류정신 등으로 볼 수 있을 것이다. 공자에게 있어 인은 타인에 대한 사랑이며, 이는 사람의 성을 다하는 인간의 의무이며, 당위적인 윤리법칙이다.

孝와 悌라는 것은 仁을 행하는 근본일 것이다.
(『논어』, 「학이」, 孝悌也者, 其爲仁之本與)

이는 인을 실천하는 시작점이 孝悌(filial piety and brotherly love)라는 것을 말하는 것이지 멀리 있는 다른 사람에 대한 차별적 사랑을 뜻하는 것은 아니다.

仁은 사람다움이니(humanity), 어버이(친척)를 친히 함이 크고, ……(『중용』 20, 仁者, 人也, 親親, 爲大)

어버이를 친애함은 仁이요……(『맹자』, 「진심」 상, 親親, 仁也)

제자가 들어가서는 孝하고 나와서는 공손하며, (『논어』, 「학이」, 弟子入則孝, 出則弟)

내 노인을 노인으로 섬겨서 남의 노인에까지 미치며, 내 어린이를 어린이로 사랑해서 남의 어린이에게까지 미친다면, ……(『맹자』, 「양혜왕 상」, 老吾老, 以及人之老, 幼吾幼, 以及人之幼)

친척을 친히 하고서 백성을 인하게 하며, 백성을 인하게 하고서 물건을 사랑하는 것이다(『맹자』,「진심 상」, 親親而仁民, 仁民而愛物)[1].

이상의 인용에서는 효가 밖으로 넘치면 모든 이에 대한 사랑이 됨을 말하며, 유가적 사랑은 차등적 사랑을 시작으로 하나, 모든 인간, 사물에 대한 사랑(universal love)을 말하는 것이다. 유가적 사랑은 보편적 사랑이다. 또한 맹자도 사랑의 종류를 세 가지로 보았다. 그것은 親(love, affectionate to his parents), 仁(ren, humane to people), 愛(affection, loves all things)이다. 즉, 유가적 사랑은 어버이를 사랑하고 이웃을 사랑하는 특수한 것으로부터 모든 대상을 사랑하게 되는 보편으로 가는 사랑이다. 효제 등의 가족적 사랑(family love)은 그 시작점(starting point)이라고 볼 수 있는 것이다[19].

2.2 和(사회) : 천인합일, 만물일체

앞에서 仁, 孝는 한 가정 내에서만 끝나는 것이 아니라 사회, 국가, 우주에로 확대, 즉 개인적인 차원에서의 인, 효 실천이 사회적인 차원에서의 타인 배려로 확대된다. 이는 주자학에서 만물일체와 평등의 사상과 통하는 것이다. 모든 만물은 하늘(태극)로부터 각자의 性을 부여받았고 인간의 경우 부여받은 본성을 보존하기 위해 仁을 실천해야 하는 의무가 있는데, 이 仁의 기본에는 孝(悌)가 있는 것이다. 또한 모든 만물은 똑같이 하늘로부터 각자의 性을 부여받았기 때문에 모두 평등한 것이라 볼 수 있다.

주자 성리학의 근간이 될 수 있는 주돈이의「太極圖」와 「太極圖說」에서는 '無極而太極'이라는 우주 생성의 근원자가 설정되었고, 이에서 太極論과 理一分殊와 事天 思想 등이 유래하였다. 이들의 핵심은 우주 생성의 근원과 원리 그리고 우주 변화의 운동(所以然之故)을 밝힘으로써 궁극적으로는 사람의 생성과정과 사람으로서 해야만 하는 당위법칙을 설명한 것으로 볼 수 있다. 즉 우주 생성 및 변화의 원리는 太極 혹은 理이며, 이것이 인간에 내면화된 것이 性이라 볼 수 있고, 모든 만물은 각자의 性을 가진 까닭에 만물은 평등하고 다 같이 소중한 것이다. 인간은 그의 性을 다하고 하늘의 命을 따라야 하는 의무가 있으므로 인간으로서 지켜야 하는 당위적인 도덕 원칙(所當然之則)을 지키는 것이 인간의 참 모습인 것이다. 이상을 설명하는『性理大全』의「太極圖」와「西銘」에 나타난 太極論과 理一分殊, 事天의 내용은 다음과 같다. 먼저, 「태극도」의 내용을 보면 다음과 같다.

인군은 모름지기 인에 머물러야 하고, 인신된 자는 모름지기 경에 머물러야 하고, 사람의 아들이 된 자는 모름지기 효에 머물러야 하고, 인부(아버지)된 자는 모름지기 자애로움에 머물러야 하니, 도리에 합당함이 이와 같은 것이다(『성리대전』, 권1 「태극도」, 人君須止於仁, 爲人臣止於敬, 爲人子止於孝, 爲人父止於慈, 這是道理合如此).

오행이 만들어짐에 그 기질과 품부 받은 것에 따라 서로 같지 않으니 이것이 성이다(『성리대전』, 권1 「태극도」, 五行之生, 隨其氣質而所稟不同, 所謂各一其性也).

태극은 성이 아닙니까? 그렇다. 이것은 즉 理이다(『성리대전』, 권1 「태극도」, 太極, 莫便是性否, 曰, 然. 此卽理也).

만물이 각각 하나의 이치를 갖추었고, 만 가지 이치는 하나의 근원에서 나왔다. 이른바 만 가지 이치가 하나의 근원에서 나왔다는 것은 바로 태극이다. 태극이라는 것은 만 리를 모두 통틀어 붙인 이름이다. 이치가 있으면 기가 있다. 나누어 둘이 되면 음양이고 나누어 다섯 이면 오행이다. 만사만물이 모두 여기에 근원한다. 사람과 사물이 얻은 것은 性이 된다. 성이라는 것은 바로 태극이다(『성리대전』, 권1 「태극도」, 萬物各具一理. 萬理同出一原. 所謂萬理一原者, 太極也. 太極者, 乃萬理總會之名. 有理則有氣. 分而二則爲陰陽. 分而五則爲五行. 萬事萬物皆原於此. 人與物得之則爲性. 性者, 卽太極也)[1].

이상에서의 인용은, 만물은 하나의 근원인 태극에서 왔고, 태극은 理이며, 이로부터 사람과 사물에게 부여된 것이 性이며, 인간이 아비로서 자식으로서 군신으로서 맡은바 의무를 다하는 것이 도리에 합당함을 말하고 있는 것이다. 즉 사람이 효를 하는 이유를 우주가 만물을 낳고 운행하는 것에 두었으며, 인간은 효를 실천하는 의무를 다함으로써 인간의 본성을 유지하는 것이며, 태극으로부터 모든 만물이 똑같이 性을 부여받았기 때문에 모두 평등하게 대해야 한다는 의미가 인간으로서의 의무에 포함된다고 볼 수 있다.

또한 『성리대전』의 「서명」의 주요 내용은, 천지가 천지가 된 까닭을 알아서 천지와 사람이 하나로 연결됨을 이해하며, 이를 위해 인간으로 타고난 본성을 유지하여 어버이를 섬기는 事親의 마음으로 하늘을 섬기는 事天을 알아야 함을 강조하고 있다. 또한 여기서는 하늘이 사람 및 만물을 낳아서 만물은 모두 각기 性을 가진다는 점에서 모두 평등하며, 만물에게 주어진 각자의 의무를 다하는 것이 하늘로부터 받은 본성에 충실하는 것이므로, 사람은 효를 실천함으로써 그 본성을 다하게 된다는 것이다[6][16].

이러한 和는 또한 사람의 몸과 마음, 여러 가지 이상 등 개인적인 면에서도 생각할 수 있고, 나아가 가정, 사회, 국가, 세계에서 개인 사이에서도 생각해볼 수 있다. 즉 인종 간 조화, 같은 인종내에서의 조화, 문화 간 조화 등 뿐 아니라 인간과 자연, 우주간의 조화도 생각해 볼 수 있다.

2.3 풍류정신

우리나라 풍류의 기원은 『삼국사기』 「진흥왕조」에 '우리나라에는 玄妙한 道가 있다. 이를 風流라 한다. .....실로 이는 三敎를 내포한 것이요, 모든 생명과 접촉하면 민중을 감화시킨다(國有玄妙之道, 曰 風流.....實乃包含三敎 接化群生)'고 한 데서 유래한다. 우리 고유의 문화로써 풍류정신은 고대 무속으로부터 화랑도, 원효, 동학 등으로 이어지는데, 이러한 풍류의 기본정신은 바로 大調和로 볼 수 있다.

김범부 선생은 화랑 사상과 동학사상 등에서 풍류를 멋쟁이, 참 멋, 제 작 등으로 표현하는데, 여기서 풍류는 하늘과 사람 사이에 서로 통하는 것이 멋이며, 그 반대를 설 멋이라고 보았다. 그는, '天地는 和氣로써 언제나 사우(調和)가 맞아 있는 것이며, 사람도 이 화기를 잃을 때 그냥 사우가 어그러지는 법이니, 사우가 어그러지면 마음과 몸이 함께 비틀어질 밖에 없다'고 하였고, '이 화기를 지니는 묘법이 숨을 고르는 데 있다'고 하였고, 그는 여기서 숨을 고르는 것을 얼의 앉을 자리가 바라지는 것으로 표현하였다.

또한 그는 '내가 화기를 가질 때 천지의 화기가 곧 나의 화기라는 것을 증득할 수 있다'라고 하였고, '사람이 무엇을 하거나 천지의 화기로써 나의 화기를 삼게 하는 일만이 사람 되어 난 멋이다'라고 보았다.

이상에서 보면, 풍류란 바로 천지와 인간이 하나 되는 참 멋을 말하는 것으로, 즉 하늘과 사람 사이에 서로 통하는 것이 멋이며, 이는 하늘의 의미를 알고 그대로 실천하고 사는 여유로운 사람의 멋을 말하는 것으로 이는 天人和合, 天人合一의 大調和 정신이라 볼 수 있을 것이다[2].

이러한 천인화합의 대조화 사상은 '천'의 '자연적 성

격'을 의미하는 無爲와도 통한다. 즉 天의 성격은 하염없이 절로 되는 그 무엇으로 보며, 森羅萬象(우주의 造化之跡, 氣化)이 모두 天主의 조화 아님이 없으며, 我心이 天德(無爲自然의 妙德)에 합하여 조화되는 것을 定이라 하며, 여기에 天人一體, 天人一氣, 神我一體, 萬物一體의 사상을 담고 있다고 볼 수 있는 것이다.

한국 문화의 정체성의 하나로 풍류를 드는 경우가 있다. 여기서는 풍류의 특징을 첫째 멋을 추구하는 것으로 본다. 풍류의 멋이란 외형적인 멋 뿐 만 아니라 내적인 멋을 의미한다. 이는 어떤 형식과 틀에 얽매이지 않고 자신의 개성을 마음껏 드러내는 개성과 자유를 뜻한다. 한류의 정체성으로 둘째는 '한'으로 표현된다. 여기서의 '한'은 하나의 뜻으로 모든 것을 포괄하는 통일체를 의미한다. 이는 화엄경의 "一卽多多卽一"의 하나의 의미이며, 통일체적 세계관을 말하는 것이다[9].

한국의 풍류정신은 고대 무속으로부터 단군사상, 화랑도, 원효의 和諍, 東學 등으로 그 맥이 이어지는데, 이들 사상의 공통점은 천인합일, 무위자연, 만물일체, 만물평등 등으로 요약할 수 있을 것이다.

IV. 개발할 수 있는 콘텐츠 분야 및 영역

이상에서 한국 문화의 핵심 요소 및 정체성을 살폈다. 보통 콘텐츠 개발 영역에는 영화, 드라마, 만화, 게임, 케릭터, 모바일 콘텐츠, 음악, 체험관, 테마파크 등이 있는데, 여기서는 한국 문화의 정체성을 첫째, 인간사랑, 대조화, 만물일체, 둘째, 풍류 정신으로 요약하여, 전자에 관해서는 영화, 만화, 게임, 케릭터, 모바일 콘텐츠 개발 등의 디지털 콘텐츠 개발의 방향을 다루었고, 후자에 관해서는 한국 문화 체험관 개발을 중심으로 하여 한국문화콘텐츠 개발을 위한 전반적인 기획과 그 생산을 위한 아이디어를 제시한다[8][10][20-23][25].

1. 인간 사랑, 대조화, 만물일체 – 디지털 콘텐츠 개발

1.1 영화

그동안 불교 관련 영화는 종종 있어 왔다. 그간의 불교 및 종교 관련 영화들을 보면 대개 수행을 통해 자신과의 만남을 가지게 되고, 그것을 통하여 타인을 배려하고 생명체의 소중함을 인식하며 결국은 인간의 행복과 평화를 추구한다는 내용으로 귀결된다고 볼 수 있다. 지금까지 한국 영화 속에서의 불교영화란 불교소재 영화가 대부분이었다. 불교소재 영화 속에서는 반드시 스님이 등장하고 불교의 교리, 의식, 일화가 등장한다. 그러나 앞으로 불교영화의 과제는, 현대 사회의 윤리적 문제 즉 환경, 생명 경시 등의 해결을 위해 인간애, 자비, 생명 존중 등과 같은 불교 문화의 정체성이 담긴 스토리의 개발이 필요하다.

또한 그동안 한국 문화와 관련하여 서편제나 왕의 남자 등이 상영되었는데, 오늘날과 같은 다문화 사회에서 만물일체나 대조화 사상을 담고 있는 시나리오의 개발이 필요하다.

1.2 만화

만화 모노노케 히매(원령공주)에는 수도승이 나오고, 라이온킹에는 주술사였던 도사가 나오는 영화라는 점에서 종교 영화로 보여진다. 이제까지 개발된 한국문화 관련 만화를 보면, 문화유산탐험대(픽셀즈, 2006), 천랑열전(서울문화사, 2003) 등이 있다. 한국 문화 정체성과 관련한 만화 주제의 예로는, 단군 신화의 곰, 호랑이 토템 부족 간의 이야기, 고구려 건국 이야기, 조의선인 이야기, 화랑의 수련 과정과 사랑 이야기, 수도승의 수행 과정 이야기, 동자승의 수행 이야기, 조선 시대 선비의 삶과 애환, 녹두 장군 이야기 등이 있을 것이다.

1.3 게임

이제까지 개발된 한국문화 관련 게임에는 삼국천하(팀메이, 2005), 삼국이야기(다고이, 2006)등이 있다.

한국 문화 관련 게임의 한 소재로 화랑을 들 수 있겠다. 여기서는 한국문화의 정체성 가운데 대조화정신, 아시아의 정체성 찾기를 통한 한국 문화의 정체성 찾기 등을 소재로 한 것이다(본문에 인용한 두 가지의 게임 시나리오는 논자의 2006년 2학기 '한국문화콘텐츠연구' 강의 시간에 학생들이 보고서로 제출한 게임 소재를 소개한 것이다). 등장인물은 화랑과 원화이다. 이 게임에

는 살상은 없다. 폭력적이고 자극적인 게임을 피하는 취지에서 구상한 것으로, 사람을 죽이는 것이거나 다치게 하는 내용은 없다. 게임 속에서 화랑들이 서로 대결을 하긴 하지만 그것은 무술을 대련하는 것이지 상대를 죽이고 내가 살아남기 위함은 아니다.

게임의 진행은 일반 화랑에서 시작하여 동료들과의 무술 대련이나 체력 테스트에서 이기면 '미시랑'이나 '죽지랑'으로 랭킹이 올라간다. 미시랑과 죽지랑은 미륵불의 환생이라고 믿는 이야기 속 화랑들이다. 이 게임의 여러 코스를 통과하고 최종적으로 승리한 자는 '국선'이 된다. 국선은 화랑 중의 대장이다. 마지막까지 남는 승리자가 국선이 되어 미륵과 만나고, 신라를 불국토로 건설하는 것으로 이 게임은 끝이 난다.

다음으로 또 한 예는, 액션 어드밴쳐 장르의 만화인데, 제목은 '한국을 살려라'이다. 등장인물은 주인공인 화랑, 여주인공, 일행의 스승, 한국의 정체성을 파괴하려는 한국의 배신자 악당 우두머리, 악당의 부인, 악당의 책사, 주인공의 동료 등이 나온다. 이들의 등장하는 배경 및 역사적 사건, 구체적 장소 및 인물 등은 고대의 동굴, 백두산, 삼한의 성년식, 고구려, 신라, 황산벌, 기호학파, 이황, 신라길, 고려, 개성시장, 김삿갓, 한양성, 이색, 정도전, 안시성, 평양성, 양만춘, 연개소문, 요동성, 거란, 대조영, 북경, 광개토왕비, 왜, 이순신, 도쿄, 서울 등이다. 이 만화의 시나리오 내용은 이러한 배경과 사건들에서 주인공과 악당의 전투 이야기로 꾸며진다. 끝에서는 한국에게 일본과 중국이 항복을 하고, 동시에 외부의 열강의 침략이 있게 되어 제2탄으로 '아시아의 정체성 찾기'를 예고하게 된다.

이상의 만화 시나리오를 예로 들어 볼 때, 앞으로 이와 같은 한국 문화 관련 다양한 만화 시나리오의 개발이 필요하다고 본다.

1.4 케릭터

이제까지 개발된 한국문화관련 케릭터에는, 김삿갓 우주 방랑기(애니사, 2994), 토정비결(예스필, 2004), 광수 생각(리코토이스, 2005), 한국문화콘텐츠(갤러리 오채, 2004), 김서방(에세 디자인, 2002), 미스터 김치(킴스 라이센싱, 2001) 등이 있다. 이상을 기초로 하여, 한국문화 관련 케릭터의 개발에서는, 홍익인간을 대표하는 단군, 웅족, 호족을 대표하는 곰과 호랑이 케릭터, 고대 건국 신화의 시조를 나타내는 케릭터, 원화, 화랑, 선, 승려, 왕족, 농부, 동학군, 독립군 등을 소재로 한 케릭터 개발이 가능하다고 본다.

1.5 모바일 콘텐츠

이제까지 개발된 모바일 콘텐츠로서 쾌도난마(써지원, 2005), 삼국시대 정육점(게임토일렛), 호국전기 이순신전(노리게 소프트, 2004) 등은 중국 및 한국의 역사와 인물 중심의 모바일 게임 프로그램이다. 이 밖에도 개발된 모바일 콘텐츠에는, 스포츠, 증권, 뮤직, 오목, 관광 안내, 각종 게임 등이 있다. 앞으로 한국 문화 관련 모바일 콘텐츠의 개에서는 한국 문화의 정체성을 보여줄 수 있는 지역 문화의 디지털화를 통한 모바일 콘텐츠의 개발이라고 볼 수 있다. 이제까지 지역 문화의 디지털 콘텐츠 개발에는 안동 문화 콘텐츠, 한국학중앙연구원의 디지털 향토문화대전 등을 들 수 있는데 이를 바탕으로 한 모바일 콘텐츠의 개발은 의의가 있을 것이다.

2. 풍류정신 – 체험관 개발

2.1 다도 문화 체험관

한국 문화에 있어서 茶 文化는 그 대표적 문화 가운데 하나가 될 수 있다. 茶道는 바쁜 현대 생활에 있어 심신을 쉬게 하고 바쁜 생활을 반성하는 한국적 전통 수련 중의 하나라고 볼 수 있다.

아울러, 한국의 차 문화는 피곤하고 바쁜 생활로 지친 심신을 안정시키고, 일상생활을 돌이켜 앞으로의 삶을 설계하는 반성과 성찰의 문화라 볼 수 있다. 이러한 반성과 성찰의 근본 주제는 인간으로서의 인간다운 삶을 영위하려는 타인에 대한 배려와 사랑, 타인과의 조화 정신이라 볼 수 있을 것이다.

이러한 한국 고유의 차 문화는 한국 문화의 정체성 가운데 풍류정신에 가깝게 볼 수 있는데, 이는 인간이 삶의 여유를 갖고 반성하며 자연의 이치에 따라 사는 풍류 정신을 반향하는 것이라 볼 수 있다. 이러한 차 문화의 체험관 개발을 통한 한국 문화 정체성 구현이 필

요하다고 본다.

2.2 사원, 향교 및 서원 스테이 체험관

최근 국제 템플 스테이 센터가 국내에서 시공에 들어갔고, 불교 사원에서의 템플 스테이는 어느 정도 정착해 가는 실정이다. 한편, 유교 서원이나 향교에서의 체험관 개발도 의미 있는 일이라 본다. 鄕校는 공자와 여러 성현들께 제사를 지내고, 지방민의 교육과 교화를 위해 조선시대 세운 교육기관이다. 성균관 유도회의 자료에 의하면 전국의 향교의 수는 234개로 보고되고 있다. 서원은 우리나라의 선현을 배향하고 유생들을 가르치던 조선의 대표적인 사학교육기관이다. 書院은 선현을 모시고 유생들을 교육시킨다는 점에서 성균관, 향교와 성격이 같다. 그러나 관학이 아닌 사학이라는 점과, 중국 선현은 배향하지 않고 우리나라의 선현만을 배향했다는 점에서 성균관, 향교와 크게 다르다. 이러한 향교 및 서원(Confucian Temple)에서의 선비 체험 프로그램을 만들 수 있다[26][27].

이러한 프로그램 안에 한국 전통의 신체수련 이를테면 전통적인 단 수련이나 불교의 선무도, 도교의 양생술 등의 프로그램을 연계해 시행할 수 있을 것이다. 또한 차 문화의 체험이나 붓글씨, 사군자 등의 서화 체험, 활쏘기 체험, 전통 놀이 체험, 과거 시험 체험, 전통 악기 배우기 및 감상 등과 연계할 수 있고, 이는 한국 문화의 정체성을 고루 체험할 수 있는 종합 콘텐츠로의 개발이 가능하다고 본다.

2.3 성균관 유생 체험관

기존의 성균관 유생 체험 프로그램에는 초중고생을 중심으로 하는 예절학교 프로그램이 있는데, 여기서는 강연을 듣고 전통 놀이를 체험하고, 예절 등을 배우는 등의 내용으로 진행되어 왔다. 앞으로 보다 전문적인 강사들의 양성이 필요하고, 내국인 뿐 아니라 외국인을 대상으로 하는 체험 개발도 필요하다고 본다.

2.4 신체 단련 및 정신 수양관

신체 단련 프로그램에는 선무도와 단학을 들 수 있겠다. 그 중에서 단학에 대해 보면, 한국의 문화에는 전통적으로 마음을 닦는 것과 아울러 신체를 단련하는 전통이 있다. 그것은 도교가 한국에 들어오기 이전에 이미 있었는데, 그것의 내용은 導引法과 調息이라 볼 수 있다. 도인법이란 조식을 하기 전과 후의 운동이라 볼 수 있는데, 이것은 온 몸을 풀어주기 위한 운동이라 볼 수 있다[24].

조식에는 두 가지의 원칙이 있다. 하나는 호흡의 길이가 같아야 한다는 것이고, 다른 하나는 숨을 들이 쉴 때나 내쉴 때의 호흡량이 고르게 이루어져야 함을 말한다.

이황 선생도 위의 두 가지 중 특히 導引法을 강조하여 신체 단련을 강조하였다. 그의 '活人心方'의 내용에는, 中和湯, 和氣丸 등과 함께 導引 體操가 있고, 또한 각종 장기와 관련한 호흡법이 있다.

이러한 신체 단련은 고대로부터 내려오는 중요한 한국의 전통 문화로써 바쁜 현대인의 well-being을 위한 콘텐츠 개발로 이어질 수 있을 것이다.

V. 결론을 대신하여 - 산업적 활용과 콘텐츠 교육 -

여기서는 한국 문화콘텐츠 개발을 위한 산업적 활용의 한 예로 에듀테인먼트 콘텐츠 개발 방안과, 콘텐츠 교육과 관련한 한국 문화 콘텐츠 관련 교과목 설강, 보완 및 산학 협동 교육을 제안한다.

1. e-learning과 on-off line 에듀테인먼트 콘텐츠 개발

이제까지 에듀테인먼트 콘텐츠 개발과 관련하여는, 돌려라 한글퍼즐(피그캔, 2007, 한글 게임), 오성과 한음(동서 엔터테인먼트, 1995), 한국위인전(세영 엔터테인먼트, 1995), 학교서버용 교수학습 멀티미디어 S/W Net-T(이지런, 2006), 한국의 인물과 문화유산(픽셀즈, 2006), 한국의 세계 문화유산(조은 커뮤니티, 2004), 플래시 동화 애니메이션(컴팬, 2003)등의 온, 오프라인 콘텐츠가 개발되어 있는데, 이들 분야는 대개 국어, 수학, 과학, 영어, 중국어, 한자, 문화유산, 위인전, 경영, 요리, 여행, 음악, 컴퓨터, 동화, 탐험, 태권도, 커뮤니케이션

스킬, 프레젠테이션 전략 등이다. 이에서 보듯이, 한국 문화콘텐츠의 교육용 콘텐츠의 개발은 보다 다양한 형태의 콘텐츠 개발이 요구되고 있는데, 특히, 한국의 文史哲 분야, 현대 사회에서 인문학의 응용-신체 훈련, 심리 상담- 등의 교육 콘텐츠의 개발이 가능하다고 본다.

2. 한국 문화 콘텐츠 관련 교과목 설강, 보완 및 산학 협동 교육

한국문화콘텐츠 개발 및 산업화 방안과 더불어 콘텐츠 교육을 위해 대학, 대학원에서의 한국문화콘텐츠 연구 관련 교과목의 설강 및 기존 강의의 보완이 이루어져야 할 것이다. 한국문화는 인문학의 한 분야로 볼 수 있으며, 이 점에서 한국 문화의 범위는 문화콘텐츠의 주요한 내용 요소가 될 수 있다. 인문대학에서의 이에 관한 교과목 개설은 한국문화콘텐츠 연구에 커다란 효과를 가져오고 또한 전통을 현대화하는 의미 있는 방안 중의 하나로 본다.

한편, 한국 문화 콘텐츠 관련 교과목 보완의 측면에서 대학 교과목의 실용적 개편이 필요하다고 본다. 이에 관하여 보면, 동국대의 선학과는 최근 '禪' 실용학문화 추진을 시도하였는데, 이는 강의교과목을 그 동안의 간화선 위주에서 '선 심리상담' 등으로 대폭 개편한다는 내용이다. 이러한 개편에서 선학과가 올해 3,4학년 1학기 전공과목으로 '선과 중국철학', '선 심리상담', '선과 현대사회', '위빠사나의 이해와 실습' 등을 신설했다. 또 2학기에는 '선과 서양철학', '비교 명상의 이해', '선 문화론' 등이 신설된다. 또한 2009년부터는 '선과 명상 음악', '선 수행 지도방법론과 실제', '선 상담 실습', '선 명상 음악 치료 실습' 등이 신설될 예정이다. 특히 선 심리 상담, 선과 명상음악, 선 수행 지도 실습 등의 과목은 현대사회에서 실제로 적용될 수 있는 '선'을 구현하기 위한 목적으로 개설된 강좌들이다. 이상에서 유교, 도교 측면에서도 한국문화 관련 교과목의 실용적 개편이 요구되고 있다.

한편, 대학에서의 한국 문화 이론 학습과 실습 교육을 연계하기 위한 산학 협동 교육 및 이에 해당하는 실용 교과목의 개설 등이 필요하다고 본다. 산학 협동 교육의 예는 다도원과의 연계 교육(민간 다도원, 사찰 다도), 예절교육원과의 연계 교육, 서당과의 연계 교육(internet 서당도 이용), 韓國丹學會 硏精院과의 연계 교육, 禪院과의 연계 교육 등을 들 수 있다.

연정원에서는 한국 고대에 하늘이 인간에게 밝은 덕(天符)을 주고 이러한 하늘을 온전히 드러내기 위한 방법으로 止感(그릇된 느낌을 멈춤), 調息(숨결을 고르게 함), 禁觸(그릇된 행위를 하지 않음)의 세 교훈을 생활화하였는데, 그 가운데 가장 중심이 되는 것을 調息인데 이것이 단학의 전통이라 볼 수 있다. 한국 문화콘텐츠 관련 산학 협동의 차원에서 학교 커리큘럼과 연정원과의 연계를 통한 교육을 생각해볼 수 있다.

다음으로, 안국선원과의 연계 교육을 보면, 최근 한 대학의 불교 대학과 안국 선원과의 산학협동교육 프로그램 협약이 체결됨으로써, 한 대학의 불교대학 커리큘럼이 약식 안거에 준하는 참선 수행을 겸하게 돼 명실상부한 禪敎兼修의 길이 열리게 되었다. 대학, 대학원에서 이와 같은 교육의 확대가 필요하다고 본다.

참 고 문 헌

[1] 『논어』 『맹자』 『성리대전』

[2] 김범부, *풍류정신*, 정음사, pp.66-97, 1987.

[3] 불교학연구회편, *한국고승집*, 경인문화사, p.382, 1974.

[4] 유명종, *한국사상사*, 이문출판사, p.541, 2001.

[5] 玄相允, *조선사상사*, 彰文閣, p.13, 1978.

[6] W. M. Theodore De bary, and Irene Bloom, *Sources of Chinese Tradition*, Vol.1 Columbia Univ., p.856, 1999.

[7] 김낙필, "曙宇 全秉薰의 天符經 이해",국제평화대학원대학교 선도문화연구원 제2회 학술대회 - 천부경의 현대적 의의, p.105, 2006.

[8] 강명혜, "고전 시가와 스토리텔링", 온지논총, Vol.16, pp.127-151, 2007.

[9] 권상우, "한류의 정체성과 풍류정신", 동서철학연구제43호, pp.327-345, 2007.

[10] 김기덕, "콘텐츠의 개념과 인문콘텐츠", 인문콘

텐츠 제1호(창간호), p.22, 2003.
[11] 동아일보, 2007. 8. 19.
[12] 동아일보 시론 , 융합의 시대-예술, 학문, 방송통신, 2007. 11. 3.
[13] 유네스코 세계 문화다양성 선언(UNESCO Universal Declaration on Cultural Diversity), 제1조, 2001.
[14] 전국인문대학장단, '인문선언 -인문정신의 부흥을 위하여', 2007. 10. 8.
[15] 한종만, "대승기신론의 相卽性的 이해-원효의 해동소를 중심으로", 불암문화사, 한국사상논문선집(권276), p.98, 2005.
[16] L. Chenyang, 'The Confucian ideal of Harmony', Philosophy East and West, Vol.56, No.4, p.588, 2006.
[17] A. F. Francis, 'The destiny of cultural diversity in a globalized world', Review of Human Factor Studies, Vol.12, No.1, p.3, 2006.
[18] C. T. Jenifer, "Cultural Diversity as Resistance to Neoliberal Globalization : The Emergence of a Global Movement and Convention," Review of Education, Vol.52, p.94, 2006.
[19] H. Yong, "Confucian love and global ethics : How the Cheng brothers would help respond to Christian Criticisms," Asian Philosophy, Vol.15, No.1, pp.38-46, 2005.
[20] www.kocca.kr
[21] www.wecon.kr
[22] www.kodicon.re.kr
[23] www.aks.ac.kr
[24] www. dahn.org
[25] www.nowhere.co.kr
[26] www.yugyo.org
[27] www.heritage.go.kr

저 자 소 개

서 은 숙(Eun-Sook Seo) 정회원

·1985년 2월 : 서울대학교 윤리교육학과(문학사)
·1987년 2월 : 서울대 대학원 윤리교육학과(교육학 석사)
·1998년 8월 : 서울대 대학원 윤리교육학과 동양윤리 전공(교육학 박사)
·1994년 3월 ~ 2004년 2월 : 서울대 BK21 박사후 연구원, 서울대, 서울 교대 등 강사
·2004년 3월 ~ 2006년 2월 : University of Connecticut Visiting Scholar
·2006년 3월 ~ 현재 : 동국대학교 문과대학 윤리문화학과 조교수
<관심분야> : 동양 윤리, 한국 윤리, 동양문화콘텐츠, 한국문화콘텐츠, 유교 문화콘텐츠