

불교교육의 정보화

- 하이퍼 미디어의 불교교육적 활용과 효과-

고 진 호

(동국대학교)

《요약》

이 논문은 불교교육에 있어서 첨단매체인 하이퍼 미디어를 적용 가능성에 대한 탐구를 목적으로 연구되었다. 먼저 이 논문에서는 불교교육의 방법론적 전환으로서 정보매체를 활용한 교육의 필요성을 언급하고, 매체와 불교/교육의 연관을 해체론적 관점에서 언급하고자 하였다. 다음으로는 하이퍼 미디어의 매체로서의 특성과 불교교육적 활용방안과 기대효과를 논의하였다. 그리고 마지막으로 하이퍼 미디어와 같은첨단 정보매체를 활용하기 위해 전제되어야 할 몇가지 조건들을 탐색하고자 하였다.

I. 머리말

불교교육의 “정보화”는 불교교육을 효과적으로 달성하기 위한 기반으로서 불교교육의 정보 인프라의 구축을 전제로 한다. 불교교육의 정보화를 위한 논의에서는 시·공을 초월하여 “실시간(real time)”내에 정보를 전달할 수 있는 “정보공간”- 일종의 “가상공간(cyber space)”-을 확보하고, 이러한 정보공간을 운용하기 위한 web망의 확충과 INTERNET 혹은 INTRANET의 활용 방안 등이 모색되어야만 한다(이건, 1998: 7).

현대사회에서 “매체”는 일종의 “메시지”의 기능을 수행한다. 맥루한과 피오르(Mc

Luhan& Fiore)의 고전적인 지적과 같이, 매체가 메시지의 성격을 대신하거나, 그것을 통제하는 역할을 하기 때문이다. 특히 교육적 차원에서의 “하이퍼 미디어”¹⁾, “신미디어”, “다중 미디어”와 같은 첨단 미디어의 도입과 활용은 교육의 패러다임을 “교사중심에서 학생중심으로”, “내용중심에서 방법중심으로”, “메시지중심에서 매체중심으로” 일대 전환하는 계기를 제공하고 있다.

이런 점에서 불교교육에 있어서도 첨단 미디어의 활용이 정보화에 따른 중요한 과제이다. 그러나 불교교육의 정보화는 특정한 맥락에서 특수한 목적을 지니는 사업이라는 점도 고려해야만 한다. 정보미디어의 효율성은 불교교육의 관점/방법을 변화시키는 계기를 제공할 수 있을 것으로 예상되지만, 정보미디어 이용의 적합성은 불교교육적 목적과 범주와 관점에서 재조명될 필요가 있기 때문이다. 따라서 불교교육의 정보화는 단순히 매체의 획일적인 제작과 이용의 차원에서 머물러서는 안되며, 매체와 메시지의 조화 문제, 매체의 잠재적 기능(불교/교육의 문화적 상관성과 상충성)까지도 고려해야만 한다.

이런 점에서 이 글에서는 먼저 불교교육과 “하이퍼 미디어(hyper media)를 중심으로 한 “정보미디어”의 상호 연관성을 해체론적 관점에서 검토하고자 한다. “해체론”은 절대적 진리와 이분법적 사고를 부정하는 대안적 사유방식으로서 불교/교육, 정보매체와 관련된 종합 담론을 제공할 수 있을 것으로 보이기 때문이다. 이러한 논의를 기반으로 하여 이 글에서는 불교교육에 있어서 하이퍼 미디어의 접합 가능성과 예상되는 불교교육적 효과를 검토하고 하이퍼 미디어 활용을 위한 전제등을 결론에 대신하여 언급하고자 한다.

II. 불교교육과 미디어의 해체론적 연관성

불교(교육)는 절대적 진리를 부정하고, 이를 “해체(解體:deconstruction)”하려고 하

○이 논문은 동국대학교 전문학술지 게재 지원금에 의하여 수행되었음

○이 논문은 99년도 전국 교수불자 연합회 추계 학술발표대회(불기 2543년:99/11/6 논문임

1) 하이퍼 미디어는 “하이퍼 텍스트(hyper text)”가 텍스트 정보중심의 정보체제임에 반해, 텍스트 이외에도, 그림, 애니메이션, 오디오등의 멀티미디어 형태의 정보로 이루어진, 비계열적 정보시스템을 의미한다. 박성익(1998:215) 참조

는데 그 종교(교육)적 사유의 특징이 있다. 이러한 과정을 통하여 불교(교육)는 진리의 이분법-흔히 언어적(의미론적) 사유에 기초한-“생/사”, “선/악”, “미/추”의 “분별지심(分別之心)”으로 부터의 “초월(超越)”을 추구한다.

따라서 불교(교육)의 핵심은 “진리”, “말씀” 혹은 “도그마”를 추구하는데 있는 것이 아니라, 오히려 그러한 관념과 사유방식으로 부터의 “해방(解放)”을 의도한다. 이래서 불교(교육)의 특징은-선문답 텍스트인 “공안(公案: koan)”에서와 같이-일반적으로 비언어적²⁾이다. 혹여 불교(교육)에서 언어를 사용하더라도, 그것은 일종의 “방편(方便)”에 불과하며, “언어” 안에 “진리” 그 자체가 있다고 생각하지 말도록 깨우치고 경계하는 것이 불교 전래의 교육방법인 “조사선(祖師禪)”의 한 특징이다.

불교(교육)에서 언어는 진리의 내용을 담지하는 대상이라기 보다는 진리에 도달하기 위한 수단 혹은 계기로 이해된다. “언어”를 “진리”로 인식하면, “언어”는 “메시지”가 된다. 이때의 언어는 일종의 “폭력”이며, “억압”이다. 언어는 메시지로 존재할 때 “욕망(慾望)”이며 “잔여(殘餘)”이다. 언어적 메시지는 진리를 설명하고자 하나, 언어가 달을 가르치는 손을 될 수 있을 지언정, 진리의 본질로서 달의 “진면목(眞面目)”이 아닌한, 언어적 무한순환이 지속될 수 밖에는 없다. 불교(교육)에서 교사는 “언어”를 진리를 깨우치는 “계기(契機)”로 사용하지만, “동조(同調:3)”를 목적으로 사용하지 않는다.

이러한 점에서 불교(교육)에서의 언어는 “메시지(message)”적 이라기 보다는 “미디어(media)”적 성격에 가깝다. 불교교육에서 교사는 언어적 메시지 관점을 전제로 하는 “의미의 전달자(transmitter)” 혹은 “의미의 보증인(voucher)”으로서 존재하는 것이 아니다. 따라서 불교(교육)의 경우 메시지 전송자(傳送者)로서의 교사와 이 메시지를 접하는 피전송자(被傳送者)로서의 학생, 교사/학생과 같은 “일방적인 의사전달

2) 불교(교육)과 서양의 교육의 차이는 언어관의 차이에서 비롯된다. 예를 들자면, 불교교육의 비전(秘傳)인 “선문답”에서 교사(보다 정확히는 조사)의 언어는 비의미론적(비메시지적)으로 사용한다. 그러나 서양 문답법에서의 언어는 “신의말씀” 진리, “영혼의 소리”, “의식”등을 지칭하는 의미론적 용례를 지닌다. 고진호(1998:8)참조.

3) 교사의 “목소리(voice)”에 대한 제자의 내면적 떨림으로서의, 고진호의 연구에서는 “교과서중심주의”에 내재된 메시지적 특성을 비판하기 위해 이 용어를 사용했다. 이 아이디어는 “현상학적 목소리”의 내면성을 비판하고 있는 작크데리다(J.Derrida)의 관점에서 기원한다. 고진호(1998라:245-276)

(one way communication)”의 이분법이 존재하지 않는다. 불교(교육)은 진리를 일방적으로 독점하거나 강요하려고 하지 않기 때문이다.

불교의 상징부호인 “卍”는 우리가 인식하는 세계를 절대적 “진리의 세계”가 아니라 일종의 “가상(假象)의 세계(世界)”라고 보는 “연기법적 텍스트(text)”를 상징한다. 연기법적 텍스트는 가상(假象)의 실재(實在)들이 이 세계를 텍스트로 하여 “생멸(生滅)”하고 있을 뿐이라는 사실을 알려주고 있다. “연기법적 텍스트”는 “정보공간”내에서 “디지털 코드(digital code)”에 의해서 작동되는 이미지적 “환영(幻影)”과 “흔적(痕迹)”, “연(差延)”의 운동이 반복적으로 생성, 소멸되고 있는, “가상공간(cyber space)”에 비유될 수 있다는 점에서. “정보 네트워크(network)”와 이미지적 유사성을 내포한다.

불교의 연기법적 텍스트의 유비(類比)인 정보 “네트워크”는 일방이 타방에게 진리를 강요, 독점하는 것을 배제시킬 뿐만 아니라, 매체의 전달력과 파급효과를 통해, 지식을 해체, 생성하는 기능을 수행한다. 불교(교육)에 있어서 정보매체의 제작과 활용은 교사와 학생간에 지식을 “공유(共有)”하고, “변환(變換)”하며, 창조적으로 “생성(生成)”해낼 수 있는 불교교육에 잠재된 또 다른 가능성과 지평을 넓혀 나가는 계기가 될 수 있을 것이다.

III. 불교교육에 있어서 하이퍼 미디어의 활용

1. 하이퍼 미디어의 특성과 수준

1) 하이퍼 미디어의 특성

정보매체로서의 “하이퍼 미디어”는 “컴퓨터 네트워크”를 기반으로 하여, 데이터가 링크에 의해 연결된 노드(예: 문자, 그래픽, 오디오, 비디오, 소스코드외에 다른 정보의 데이터)의 망에 저장되는 정보관리 시스템을 말한다(Locatis, Letoureau & Banvard, 1989: 박성익, 전게서: 217). 하이퍼 미디어 시스템의 특징은 정보 D/B, 그리고, Link에 의해 정보간의 이동이 가능한 시스템, 그리고, 사용자 “인터페이스

(interface)”를 통한 상호작용이 가능하다는 장점을 지니고 있다.

이런 점에서 허형(1993)은 하이퍼 미디어 환경의 교수-학습적용을 다음과 같이 제시하고 있다. 첫째 하이퍼 미디어 환경은 학생이 다양한 지식의 fxkator하게 하고 여러 아이디어들 간의 관계를 분석하게 한다. 둘째 하이퍼 미디어 환경은 학생과 교사 모두에게 새로운 지식의 연결자(links)와 그들의 흥미와 필요를 반영하는 새로운 정보를 창안하기도 한다. 셋째, 하이퍼 미디어 환경은 교사가 그의 교수-학습자료를 목록화하고 조직할 수 있게 도울 뿐만 아니라, 교육하고자 하는 내용을 고질의 텍스트나 그래픽 또는 만화로까지 창안할 수 있게 한다, 넷째, 하이퍼 미디어 환경은 학생과 교사가 서로 의사소통하고 논의할 수 있는 학습환경을 제공한다는 점이다.

2)하이퍼 미디어의 수준

하이퍼 미디어(hypertext)의 기본발상은 기본적으로 하이퍼 텍스트에 기초하고 있다. 단지 하이퍼 미디어와 하이퍼 텍스트간의 차이점은 제공되는 정보가 후자가 문자위주인 점에서 전자는 문자정보 이외에도, 동영상, 그래픽과 같은 멀티미디어 정보를 포함한다는 점이다.

이런점에서 하이퍼 미디어의 수준도 하이퍼 텍스트로부터 원용할 수 있다는 점에서, 하이퍼 미디어의 수준을 하이퍼 텍스트의 수준을 제시한 연구(최철용, 1995) 원용하여 제시하면 다음과 같다.

(1) 마디-연결자형 하이퍼 미디어(node-link hypermedia)

이 수준의 하이퍼 미디어는 관계된 모든 마디를 연결시킬 수 있는 최사으이 비구조적 형태이다. 이 수준은 어떤 형태의 연결도 가능하여 학생은 자신의 필요와 요구에 따라 임의로 마디와 마디들을 연결할 수 있다. 각 마디의 연결은 학습자의 인지과정에서 발생하는 연상에 의해서 가능해진다. 이러한 하이퍼 미디어는 학생의 개인적인 취향에 따라 학습효과와는 무관하게 마디를 연결할 위험이 있으므로, 학생의 능력수준이 높고, 필요한 정보나 교과내용의 성격이 다양성을 필요로 하는 경우 유용하다.

(2) 구조적 하이퍼 미디어(structured hypermedia)

이 수준의 하이퍼 미디어 모드는 데이터 베이스 혹은 정보들간의 연결을 어느 정도 구조화 시켜 놓은 것으로서, 학습자는 데이터 베이스내에서의 연결과 조직은 가능하나 다른 데이터 베이스의 마디단의 연결은 불가능하다. 이 모드는 논리적 내용전개, 학습내용량의 심도를 선택적으로 한정하거나 결정할 필요가 있을 때 알맞은 형태이다.

(3) 위계적 하이퍼 미디어(hierarchical hypermedia)

이 수준의 하이퍼 미디어의 원리는 교수설계가인 오수벨(Ausubel)의 인지이론의 가정인 개개인의 인지구조는 위계적으로 되어 있다는 가정에 따른 것이다. 학생은 한 위계속에서 상위개념과 하위개념, 동등한 개념 등을 포함한 마디를 옮겨가며, 학습할 수 있다. 그러나 한 마디의 과정이 끝나기 전에는 다른 데이터 베이스나 다른 위계 속에 있는 마디로 옮겨갈 수 없다. 이때 위계는 교과와 성격, 정보의 종류에 따라 “컴퓨터 개별학습(CAI)”전문가나 교과전문가가 정한다. 따라서 이 원리를 이용하는 하이퍼 미디어는 교과와 특성에 따라 이미 정해진 마디 내에서만 자유롭게 이동하도록 하여 위계적인 관계를 파악하는 학습, 즉 논리적인 구성이 강한 교과(예:수학,논리학) 혹은 논리적 포섭관계가 명백한 개념학습의 경우에 효과적인 형태로 수용될 수 있다.

2. 불교교육에서 하이퍼 미디어적 효과

이러한 하이퍼 미디어의 첨단매체로서의 장점에도 불구하고 불교교육에서 “하이퍼 미디어(hyper media)”의 적합성에 대한 고려는 정보매체로서의 미디어의 효과성과 불교/교육의 목적달성의 측면을 입체적으로 고려해야만 한다. 이러한 점에서 불교교육과 관련하여 하이퍼 미디어의 접합점을 다음과 같이 제시할 수 있다.

1) 하이퍼 리얼리티의 창출 효과:

하이퍼 미디어를 통해서 창출되는 “하이퍼 리얼리티(hyper reality)”는 일종의 과장된 “가상적 세계”이다. 불교교육의 교수-학습과정에서 교사와 학생은 이러한 과

장된 “가상적 세계”를 인식하면서도, 불교의 교육내용과 매체의 특성이 조화롭게 결합되었다라고 가정한다면, 학습자들은 하이퍼 리얼리티의 실제감에 따른 교육적 만족감을 느낄 수 있다. 하이퍼 리얼리티는 “매락”과 “상황”을 창출함으로써 학생들이 실제로 현실의 세계에 접하는 것과 유사한 상황에 직면토록 하는 역할까지도 할 수 있기 때문이다.

이러한 점에서 불교의 교육 내용중 “전기(傳記)”, “우화(寓話)”에 기초한 교육 내용이나, “윤리(倫理)” 혹은 “사상(思想)”과 관련되어 상대적으로 고도의 “추상성”과 “논리성”이 필요한 교육내용을 교수-학습하는 경우, 하이퍼 미디어는 학습자의 하이퍼 리얼리티 효과를 이용하여, 학생들에게 적절한 교육내용을 제공할 수 있을 것으로 생각된다.

2) 멀티미디어적 이미지 활용효과

멀티미디어의 일반적인 교육적 효과는 학생들에 효과적인 정보 “재생력(再生力)”과 “파지력(把持力)”을 제공해 줄 수 있고, 교수-학습활동을 상호작용적으로 구성함으로써 능동적으로 학생들이 교육에 참여할 수 있는 기회를 제공해주며, 다양한 매체들을 이용함으로써 정보 이용의 효율성의 극대화를 기할 수 있다⁴⁾는 장점이 있다(Bork, 1992: Giardina, 1991. 박성익, 전게서, 45 재인용).

불교교육에 있어서 이러한 멀티미디어적 효과를 통해서 기대할 수 있는 것은 특히 학생의 “심상적(心象的) 이미지”의 활용과 관련된 것이다. 멀티미디어는 학생의 “이미지적 저장소(image repertoire)”를 자극함으로써 지식의 “이해”와 “적용”, “창조”에 결정적인 역할을 수행하는 것으로 예상되기 때문이다(H.S.Broudy, 1989). 학생의 “심상적 이미지(mental image)의 활용”은 불교교육에서 배우게 되는 불교적 지식기반의 확장가능성⁵⁾을 무한대로 넓혀갈 수 있는 가능성을 제공한다.

4) 파이오 비비오(Pio vivio)의 “이중부호화 이론(dual coding theory)”에 따르면, 시각과 청각적 이중코드에 의해서 정보를 전달받을 때, 일반적으로 정보의 재생력이 높다. 정보의 재생능력은 재생이외에 정보(지식)에 대한 이해, 분석, 평가, 종합등의 고등능력을 신장시키는 데 기여할 수 있을 것으로 판단된다. 이수경(1997:280) 참조.

5) 불교의 지식(개념)들은 일반적으로 “열린지식(open knowledge)” 체계로 구성되어 있다. 이는 불교의 인접학문-물리학, 화학, 수학등의 자연과학 까지도 포함하는-과의 상호작용적 연관효과를 물론이거니와, 불교와 예술활동-소설,시, 현대의 행위예술 등을 포함-과의 접목가능성이

3) 정보의 교호작용적 가능성 창출

하이퍼 미디어는 정보의 효과적인 축적과 활용 그리고, 그러한 정보에 대한 수정과 편집을 동시에 수행할 수 있는 매체이다. 따라서 하이퍼 미디어의 세계에서는 D/B를 이용하여 학생들이 연관 정보를 대조, 비교, 분석할 수 있으며, 수정, 보완, 제시도 가능하다.

이는 하이퍼 미디어의 특징이 정보의 가변성과 호환성을 전제로 하고 있기 때문이다. 하이퍼 미디어는 교사는 진리를 독점하지도 않고 독점할 수도 없다는 다시 말해서, 진리란 학습자의 “실존성”과 “체험성”에 의존한다. 사실과 진리란 단지 “문자”와 “언어”의 형태로서만 존재하는 것이 아니라, “지방세계(十方世界)”의 “삼라만상(森羅萬象)” 모두가 진리전달의 매체적 기능과 역할을 수행 할 수 있다는 불교교육적 가능성과 무관하지 않다.

불교교육에 있어서 하이퍼 미디어의 사용은 메시지 전달자로서의 교사와 메시지 피전달자로서의 교사/학생이 이분법적 패러다임을 타파하는 계기를 제공할 것이다. 불교교육에서의 하이퍼 미디어는 교사와 학생이 정보 네트워크속에서 벌어지는 “진리의 게임” 혹은 “진리의 놀이”에 공동적으로 참여함으로써, 교사와 학생 상호간의 “교호작용(交互作用: transaction)”적 관계를 유지할 수 있는 기본적인 틀을 제공할 수 있다.

2. 하이퍼 미디어의 불교 교육적 효과

불교교육에서 하이퍼 미디어는 강력한 교육적 잠재력을 제공해줄 수 있을 것으

여타의 종교보다도 크다는 사실로서도 증명된다. 그러나 불교적 지식이 이러한 가능성을 넓혀나가기 위해서는 불교교육에서 정보매체의 활용과 관련하여 학생들의 심상적 이미지를 적극 사용하는 교수-학습의 방법이 모색될 필요가 있다.

- 6) “교호작용”이란 교사와 학생이 단순히 지식의 교수-학습과정에서 “양방향 커뮤니케이션”의 형태로 상관은 “상관작용(interaction)”이 차원과도 구별되는 개념이다. 상관작용에서는 여전히 교사/학생의 역할이 그대로 존재하나 교호작용에서는 “상호작용”의 수준이 매우 높기 때문에, 교사와 학생의 역할이 변환될 수 있다는 사실까지도 가정한다. 따라서 “교호작용”은 교사와 학생이 동시에 질적 교양이 가능한 교수-학습의 형태이다. 이 개념은 존듀이(J. Dewey)와 같은 “과정지향적 교육철학자”들이 제시하고 있는 개념이다. W.E. Doll, Jr(김복영 옮김, 1997) 참조.

로 기대된다. 하이퍼 미디어는 다양한 형태로 막대한 양의 정보를 신속하게 검색해 줄 수 있으며, 편집과 수정이 가능하고, 문서의 내부와 외부를 연결하는 링크에 의해, D/B를 통한 여행을 자유롭게 허용할 수 있기 때문이다. 하이퍼 미디어를 사용함으로써 획득할 수 있는 불교교육의 효과적 측면을 구체적으로 제시하면 다음과 같다.

1) 정보탐색력과 재조직 능력의 증진

하이퍼 미디어는 정보탐색 매체로서, 방대한 D/B를 구축해야 할 것을 전제로 한다. 만일 이러한 D/B구축에 기초해서, 하이퍼 미디어는 신속하고, 방대한 불교(교육)정보의 검색이 가능하게 될 것이며, 이는 학생의 정보 탐색력을 신장시킬 수 있을 것으로 보인다.

학생은 하이퍼 미디어를 이용함으로써, 정보를 보다 정교화하고, 재조직 할 수 있다. 불교교육의 다양한 형태에 따라 하이퍼 미디어는 정보의 축적, 저장, 활용 기능을 통해서 불교교육의 정보활용의 가치를 향상시키는 역할을 할 수 있다.

2) 자율학습능력과 문제해결력의 향상:

하이퍼 미디어가 D/B를 적절히 활용할 수 있도록 설계된다면, 하이퍼 미디어는 고도의 학습자 주도권을 통해 “자율학습(self-regulated learning)”능력을 신장시키고, 대안적 관점을 찾고, 비판적 사고를 촉진시킬 수 있는 문제해결력 향상의 기능을 담당할 수 있을 것으로 예견된다(이재경, 1988).

자율적 학습능력은 학습자가 학습하고 있는 내용을 “초인지적 차원(meta-cognitive dimension)”에서 검토할 수 있는 능력-정보의 “탐색”, “검사”, “평가”의 과정-을 포함하는데, 하이퍼 미디어는 정보의 탐색과 재조직의 기능을 통해서, 자율적 학습능력의 신장에 도움을 줄 수 있을 것이다.

3) 학습자 흥미와 동기의 고양

하이퍼 미디어는 멀티미디어적 기능을 통하여 “동화상”, “애니메이션”, “그래픽”과 같은 이미지적 정보를 학습자에게 제공할 뿐만 아니라, 이러한 정보를 통해서

맥락과 상황이 존재하는 “가상적 현실”을 학생이 체험토록 할 수 있다는 점에서, 전통적인 텍스트 위주의 수업보다도 학습 동기를 향상시키는데 있어서 탁월한 역할을 수행할 것으로 기대된다.

IV. 불교교육의 하이퍼 미디어 적용을 위한 과제

불교교육에 있어서 하이퍼 미디어의 활용 효과는 불교교육의 정보화라고 하는 큰 틀 속에서 논의되어야 할 것으로 보인다. 불교교육을 위한 전용 정보공간이 모색되고 있기는 하지만, 아직까지는 이러한 공간이 사회적으로 정착되었다고, 하기도 어렵고, 그러한 공간을 어떻게 사용할 것인가?는 지속적인 과제로 남아 있기 때문이다.

이런 점에서 이 장에서는 하이퍼 미디어의 활용과 관련해서 불교의 정보화를 위한 과제를 몇가지 검토해보고자 한다.

1) 불교교육 정보망구축을 위한 작업

불교교육 정보망(D/B)의 구축은 “하이퍼 미디어”와 같은 정보매체를 불교교육에서 활용하기 위해서 반드시 선행되어야 할 문제이다. 그러나 불교교육의 정보망 구축은 단순히 전산 기술적 차원의 사업 이상의 의미를 지닌다. 불교교육의 정보망 구축이전에 그러한 정보를 체계화 하기 위한, 불교/교육의 정보범주화의 작업이 선행되어야 할 것으로 보이기 때문이다.⁷⁾

따라서 불교교육의 정보망(D/B망) 구축은 기술적인 문제 이전에 “불교교육의 범주화”를 위한 체계적인 작업이 필요하다 그리고 이러한 불교교육의 범주화를 위한 논의는 종교로서의 불교의 특성, 인간형성의 문제로서의 교육의 논리, 미디어의 효율적 이용 문제에 대한 입체적인 고려를 통하여 모색될 필요가 있다. 이러한 점

7) 이러한 점은 마치 “불전(佛典)”의 정보망 구축사업이전에 먼저 “대장경학(大藏經學)”이라고 불리우는 연구의 집적물이 필요했던 사실, 혹은 “불전(佛典)”의 D/B작업을 위한 개념적 “범주화(範疇化)”가 선행되어야 한다는 논리와 동일한 맥락에서 이해될 수 있을 것이다. 이러한 관련논의는 박종립(1999)와 임기중(999)를 참조.

에서 불교교육의 정보망 구축과 관련된 정보화 사업은 불교학자, 불교교육학자, 교육학자, 교수공학자와 컴퓨터(교육)전문가등의 협업과정을 통해서, 성취해야 할 거대사업이라고 할 수 있다.

2) 불교교육의 효과성을 고려한 교수설계

불교교육에 있어서 과학적인 수업디자인을 위한 계획과 교육공학적 운영방식에 대한 모색이 정보매체의 활용과 관련하여 검토될 필요가 있다. 불교교육의 전통은 상황적, 비목적적, 무계획적, 일시적, 과정지향적이라는 특징을 지니고 있고, 이러한 불교교육의 형식은 교육학적으로도 연구가치를 내포하고 있다.

그러나 정보매체를 이용한 불교교육에서는 불교교육내용의 체계화가 필수적이다, 다시 말해서 불교교육의 목적과 방법, 불교교육의 환경과 불교교육내용의 선정과 조직, 불교교육의 주관자와 대상에 대한 분석이 선행되어야만 한다. 이러한 점에서 효과적인 불교교육의 교수설계를 위해서는 아래 측면이 복합적 방식으로(예 1x2x3x4x5)상호작용 하는 측면이 고려되어야 할 것이다.

1. 불교교육의 목적

- 1.1. 전문적 불교지식 습득: 고도의 전문적 불교지식을 이해하는 목적
- 1.2 종교교과로서의 불교: 학교 종교교육으로서 불교교육
- 1.3 포교로서의 불교: 포교의 목적으로서의 불교교육
- 1.4 교양으로서의 불교: 사회교육차원에서의 불교교육

2. 불교교육의 내용

- 2.1 전문적 불교지식: 경, 율, 론에 입각한 불교 전문지식
- 2.2 초중등학교 정규교육과정내용: 교과내용으로서의 불교지식
- 2.3 신앙심 고양위주의 불교지식: 불교신앙을 강화하는 내용으로서의 불교지식
- 2.4 종교성으로서의 불교: 신앙으로서의 불교를 이해하기 보다는 객관적 종교 현

상로서 불교교육

3. 불교교육의 방법

- 3.1. 설명식 교수방법: 교사 혹은 불교의 학문중심의 논리에 의거한 위계적 교수 방법
- 3.2. 발견식 교수방법: 학습자에게 문제해결 사태를 제시하고, 이를 스스로의 발견을 통해 해결해나가도록 하는 교수방법
- 3.3 상호작용적 교수방법: 지식내용에 대한 교사와 학생 혹은 학생과 학생간 상호작용을 통한 교수방법
- 3.4 준상호작용적 교수방법: 설명식 교수방법과 상호작용적 교수방법의 절충적 형식의 교수방법

4. 불교교육의 대상과 주관

- 4.1. 승려를 대상 교육: 교육의 대상이 승려가 위주인 교육으로서 불교교육의 주관은 해당기관의 교육의 장이 행한다.
- 4.2 학생을 대상 교육: 정규학교의 학생이 대상이 되는 교육으로서, 불교교육의 주관은 해당학교 소속 교법사(불교교과 담당교사)가 행한다.
- 4.3 재가신도 대상 교육: 재가신도와 포교를 전제로한 비신도 교육으로서 불교교육의 주관은 교육소임은 맡은 신도, 혹은 포교임무를 맡고 있는 불교포교기관의 장이 행한다,
- 4.4 일반인 대상교육: 일반 사회인 교육으로서, 불교교육의 주관은 해당기관의 불교교육관련 인사가 행한다

5. 불교교육의 환경(공간)

- 5.1 불교사찰중심의 교육: 사찰(강원등)에서 행해지는 교육

- 5.2 학교 교육: 초중등 학교환경에서 행해지는 교육
- 5.3 가정 교육: 가정이 중심이 되어 행해지는 교육
- 5.4 사회 교육: 일반 사회교육기관등이 중심이 되는 교육

이러한 문제를 뒷받침하고 향후 불교교육의 정보화와 효율적인 교수방법의 개발을 위해서는, 필요한 인접 관련연구들-예를 들자면 “불교교육과정의 과제 위계화와 계열화를 위한 논리의 개발”, “불교교육과 멀티미디어 매체 수업효과 분석”, “교수매체의 심리학적 분석”, “불교교육에 있어서의 자율학습 방략”등등-에 관련된 논의와 연구들이 진행될 필요가 있다.

3) 정보 공간의 적극적인 활용 방법 검토

불교교육을 위한 전용의 가상공간이 확보도 필요하지만 그러한 공간을 불교교육의 목적에 맞게 정착해나가는 과정도 중요하다고 할 수 있다. 정보공간에서 이루어지는 불교교육이 구태의연한 방식의 교수-학습형태로 부터 이탈하기 위해서는 정보공간을 불교교육의 본래의 취지에 적합하게 활용하는 방법이 검토되어야 할 것이다.

이러한 점에서 불교교육을 위한 정보공간을 보다 다양한 매체를 이용할 수 있는 지속적이며, 체계적인 연구기관의 설립과 이를 후원할 수 있는 제도적 장치의 모색이 필요할 것으로 생각된다. 첨단 정보매체를 이용한 정보공간의 활용의 성패는 전문적인 관련 인력의 확보와 함께, 첨단 정보매체의 도입을 위한 지속적인 재정투자가 핵심적인 관건이기 때문이다.

<참고문헌>

- 고진호(1998가). 멀티미디어를 이용한 수업설계와 평가. 동국대학교 교육연구원, 1998년도 학술대회 자료집.
- 고진호(1998나). 교육적 텍스트로서의 선문답에 관한 독법 - 작크 데리다의 해체론적 관점. **종교교육학연구** 6. 한국종교교육학회

고진호(1998다). 선문답과 문답법. 동국대학교 역경원. 정각도량, 8-9.

고진호(1998라). 한국교육에서 탈교과서주의적 경향성 분석. 한국교육학회 교육과
정연구 16권 1호.

김형효(1998). 데리다의 해체철학. 서울: 민음사.

박종립(1999). 불전전산화의 현실과 전망. 동국대학교 정각원. 정각도량, 통권 제 49
호.

박선영(1989). 불교의 교육사상. 서울: 동화출판공사.

이 건(1998). 정보공간을 통한 원격수업. 동국대학교 교육연구원. 1998년도 학술대
회 자료집.

이수경(1997). 애니메이션의 교육적 활용: 이론적, 실증적 접근. 김영삼외(편). 21세
기를 향한 교육공학의 이론과 실제.

이재경(1998). 하이퍼 미디어를 이용한 자율학습에서의 문제해결 과정. 박성익외편.
교육공학 연구의 최근동향. 서울: 교육과학사..

임기중(1999). 한국불전 전산화의 범주와 방향. 한국불전 연구소. 21세기 불전 전산
화의 방향: 세미나 논문집.

최철용(1995). 하이퍼 텍스트를 활용한 의미론적 망조직 학습전략의 효과-구조적 개
념학습을 중심으로-. 중앙대학교 대학원 교육학과 박사학위 청구논문.

허 형(1993). 하이퍼 미치어의 교수방법적 활용. 중앙대학교 한국교육문제 연구소.
논문집..

홍영식(1999). 불교의 인터넷 활용. 동국대학교 정각원. 정각도량, 통권 제49호.

Broudy, H. S.(1988). *The Use of Schooling*. New York and London: Routledge.

Doll. Jr., W.E. 김복영역(1997). 교육과정과 포스트 모더니즘의 시각. 서울: 교육과학
사.