

## 유비쿼터스를 활용한 불교문화콘텐츠의 새로운 연구방향

- 불교문화를 통한 종교캐릭터분류의 이해를 중심으로 -

A New Direction on Buddhist Culture Content Studies in the Digital Ubiquitous Culture: An Understanding of Religious Character Classifications

**주저자 : 이영숙**

동국대학교 영상문화콘텐츠연구원 (Ph.D.)

**Lee, Young-suk**

Dongguk University Institute of Image and Cultural Contents

**교신저자 : 성민규**

동국대학교 영상문화콘텐츠연구원 (Ph.D.)

**Sung, Minkyu**

Dongguk University Institute of Image and Cultural Contents

## 1. 서론

## 2. 유비쿼터스와 불교문화콘텐츠

- 2-1. 유비쿼터스 사회와 종교
- 2-2. 유비쿼터스와 불교문화콘텐츠 유형
- 2-3. 불교존상(佛敎尊像) 콘텐츠화의 의의

## 3. 불교문화 콘텐츠화를 위한 조사

- 3-1. 불교문화 콘텐츠화를 위한 사례
- 3-2. 불교문화 콘텐츠화를 위한 분류 및 분석

## 4. 결론

## 참고문헌

## 논문요약

본 논문은 불교문화와 유비쿼터스 간의 사회적·문화적·종교적 의미를 탐색하고 불교문화 콘텐츠화를 위한 사례로서 불교존상의 명호와 수인별 분류를 통해 유비쿼터스 시대 불교문화의 폭넓은 수용을 위한 과제를 도모한다. 보다 구체적으로, 불교사상과 유비쿼터스 간의 종교문화적 의미와 불교문화 콘텐츠의 시각화모델(Visualization Model) 개발을 위해 불교존상의 역할과 수인을 대상으로 하였다. 그 과정에서 불교존상의 역할 모델에 따른 불교 캐릭터의 명호별 유형은 여래상 6캐릭터, 보살상 7캐릭터, 천부상 4캐릭터, 십대제자 10캐릭터이다. 불교캐릭터의 수인은 총 20가지의 형태로 분류하였고 불국사의 아미타여래 좌상과 금동비로자나불좌상을 분석하였다. 이로써 불교캐릭터를 시각화 할 수 있는 기반 조성과 불교문화의 유비쿼터스를 위한 시각화모델의 개발 가이드라인을 제시한다.

## 주제어

유비쿼터스, 디지털 커뮤니케이션, 종교문화, 캐릭터 분류, 불교 시각화 모델

## Abstract

This paper is concerned with the way in which new communication technology, as symbolized with the term 'ubiquitous', interacts with Buddhism, especially in order to explore the significance of Buddhist culture and its popular reception in forms of cultural content. For this, we draw on the character classifications on the titles of the Buddhist statues and their hand postures. Our research method, termed 'the Buddhism Visualization Model' (hereafter, BVM), locates 27 characters in the Buddhist statues and 20 characters in the hand postures. For example, this paper shows the characters in interaction by analyzing the two of the Buddhist statues at Boolgook Temple, Gyeong-joo. In doing so, this research suggests the BVM helps Buddhist culture interact well with popular culture along with new communications technologies.

## Keyword

Ubiquitous, Digital Communication, Religious Culture, Character Classifications, Buddhism Visualization Model

## 1. 서론

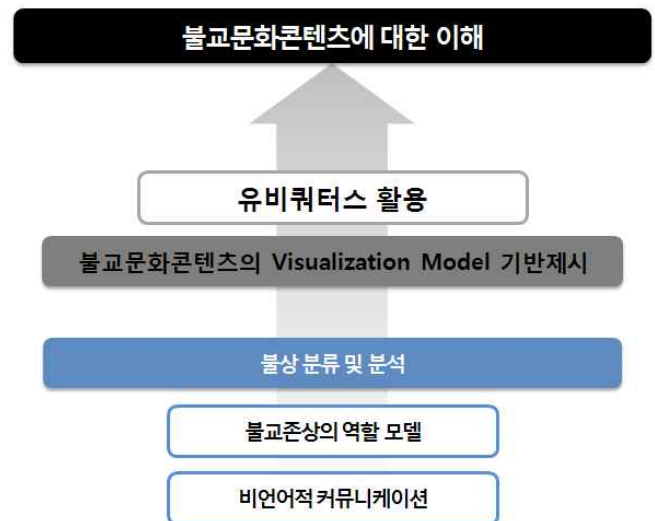
뉴미디어 기술의 발전은 문화의 생산 및 수용의 폭을 획기적으로 넓혀오고 있다. 가령, 고화질 DVD나 블루레이와 같은 영상기술은 가정극장(home theatre)을 기존 영화상영관과 같은 수용환경을 갖는 공간으로 만들고 있다. 새로운 문화 네트워크의 허브로서 인터넷은 전통적인 방송, 영화, 신문 등에서의 진입장벽을 넘어 개별 문화 창작자들의 작업을 상대적으로 자율적으로 유통시켜 그 수용의 기회를 확대하고 있다. 특히 인터넷을 통한 문화의 수용은 보다 특별한 의미에서 최근 디지털 문화의 기술적인 혁신성을 드러내 주고 있다. 그것을 가장 분명하게 말해주는 용어가 '유비쿼터스'인데, 아래에서 보다 자세히 볼 것처럼, 이는 인터넷을 기반으로 하여 생산, 유통, 수용되는 문화의 유기적 연관성이 시공간의 제약을 극복한다는 것을 의미한다.

이와 같은 유비쿼터스는 다양한 공동체들에게 그들의 친목과 신념체계를 공유하는 '가상 사회적 네트워크'(virtual social networks)를 구축하는 기술적인 자원이다. 주부들, 청소년들, 직장인들, 각종 스포츠 동호회들 등 뿐만 아니라 여러 종교인들도 인터넷을 통해 가상 공동체를 형성하여 종교서적에 대한 독서 토론, 선교, 전도 등을 실천한다. 즉 이러한 종교 공동체들의 경우 위와 같은 종교적 실천 뿐만 아니라 그러한 활동들을 자신들의 인터넷 사이트에 나타냄으로써 종교적 정체성을 공유함과 더불어 종교사상과 신앙을 적극적으로 선교한다. 요컨대 유비쿼터스와 선교/포교 모두 신념체계의 산물들에 대한 보편적 접근과 수용을 목적으로 한다는 점에서 공통점을 갖는다고 할 수 있다.

하지만 그러한 종교적 신념체계의 산물들은 같은 체계를 구성하는 성원들이라는 경계를 넘어서면 그 산물들에 대한 이해나 경험의 폭이 좁아 질 수 있다. 이러한 어려움을 극복하기 위해 가령, 기독교의 경우 기독교적 신념체계를 보다 잘 이해하도록 돕기 위한 다양한 종교 콘텐츠의 개발이 갖는 인문학적, 기술공학적 의미를 탐색한다(이경직, 2007). 불교의 경우, 콘텐츠의 활용을 위한 접근은 대개 '문화재 복원'의 차원에서 시도되거나(이기욱, 박성은, 이윤규, 2007), 불교문화 콘텐츠의 산업화에 관한 추상적인 논의 등에 집중되어 있다(허윤무, 2007). 불교사상과 신앙을 적극적으로 표현하여 대중들의 보편적 접근을 보다 쉽게 해 주는 콘텐츠 개발에 대한 시도는 부족한 현실이다. 특히, 타종교의 형상들과 비교하여, 불교의 경우 불상의 종류와 그 각각의 다양한 몸동작들

--대표적으로 '수인'--은 그 의미의 복잡성으로 인해 각각이 갖는 의미의 특성을 콘텐츠화를 통해 보다 분명히 할 필요성을 갖는다. 이러한 콘텐츠화의 기반을 구축하는 작업은 불교사상과 신앙에 대한 보편적 접근의 자원으로 이어질 수 있으며, 그 보편적 접근의 기술적 가능성인 유비쿼터스를 통해 불교문화 전반의 대중화로 나아갈 수 있다.

이런 점에서, 본 논문은 불교문화와 뉴미디어 문화 간의 접합성을 위한 탐색으로서 유비쿼터스가 갖는 사회적·문화적·종교적 의미를 탐색하고 불교문화 콘텐츠화를 위한 사례로서 불교존상의 명호와 수인별 분류를 통해 유비쿼터스 시대 불교문화의 폭넓은 수용을 위한 과제를 도모한다.



[그림 1] 연구방법

## 2. 유비쿼터스와 불교문화콘텐츠

### 2.1. 유비쿼터스 사회와 종교

최근 '유비쿼터스'(ubiquitous)는 현대 디지털 기술 사회에 대한 담론을 이끄는 보편적인 용어로 활용되고 있다(서이중, 2009). '어디에나 존재한다'라는 '편재성'이라는 의미로 번역될 수 있는 이 용어는 사회 성원들 간의 정보와 의사 전달의 주요 미디어로서 이메일, 싸이월드, 페이스북, 트위터, P2P, 스마트폰 등 다양한 디지털 커뮤니케이션 기술이 구현하는 사회·정치·경제·문화적 가능성을 지칭하기도 하며, 그 가능성을 통하여 실제로 만들어지는 구체적인 사회·정치·경제·문화·법적 행위와 그 함의 등을 나타내는데 이용되기도 한다(성민규, 2006). 이 '편재성'이 단순히 그러한 디지털 커뮤니케이션 기술에 대한 이용자들의 '보편적 접근성'(universal accessibility)을 의미하는 것

은 아니다. 왜냐하면 기술의 사회적 이용은 그 자체로 중립적인 과정이라기 보다는 어떤 사회나 공동체의 다양한 정치적, 경제적, 문화적, 종교적 과정 등과 밀접한 연관을 통해 이루어져서 그 기술이용 가능성의 특정한 범위를 갖기 때문이다(Mumford, 1934). 다른 한 편으로 이처럼 커뮤니케이션 기술 이용이 사회의 다양한 가치와 연계성(embeddedness)을 갖는다는 사실은 사회의 구성원들이 커뮤니케이션 기술을 이용하여 자신들이 추구하는 삶의 다양한 가치를 드러내거나 서로 공유한다는 것을 의미하기도 한다. 이런 점에서 본 논문에서 우리는 '유비쿼터스'를 단순히 커뮤니케이션 기술의 발전과 보급과정만을 의미하는 것이 아니라 다원적인 사회문화적 가치들이 공유되고 그것이 공동체 구성원들의 사회성(sociability) 형성에 영향을 미치는 구성과정(formative process)으로 정의한다.

그러한 사회적 구성의 주요한 매개체로서 종교의 경우 커뮤니케이션 수단과 기술은 종교 구성원들 간의 의례경험(ritual experience)을 형성하는데 의미 있는 역할을 한다. 역사적으로, 기독교에서 예수의 산상설교나 불교의 싣다르타의 고행은 전통적이며 근본적인 커뮤니케이션 수단으로서 '말'과 '몸'을 통한 종교적 가치의 전달과 공유의 효과성(significance)을 입증해 준다(Peters, 2001). 커뮤니케이션 기술로서 달력과 시계는 사람들의 일상생활을 동시화시키는 기제인데, 서양의 중세 전후 카톨릭이나 기독교 정파들은 자신들의 종교적 의례행사들에 따라 월간 및 연간의 시간적 흐름을 규정하고 그림으로써 교회의 사회적·정치적 권위를 유지하였다(Peters, 2011, forthcoming).

이와 같은 종교적 의례경험의 사회적 구성은 시공간의 보다 급진적인 동시화(synchronization)를 가능케 하는 디지털 커뮤니케이션 기술의 등장과 그 대중적인 보급에 따라 보다 흥미롭게 진행되고 있다. 가령, 오리 슈워르츠의 관찰에 따르면, 휴대폰에 내장된 카메라로 찍은 대형 종교행사 비디오들은 시간과 공간의 영적(sacred) 감각을 매개하고 같은 종교 구성원들의 감성적·도덕적 의례경험을 확대하는데 도움을 주는 중요한 미디어 컨버전스이다(Schwartz, 2010). 또한 인터넷 종교 커뮤니티의 구성은 일반 평신도들 사이에서 개별 신도들의 다양한 종교체험을 종교제도의 변화와 연계시켜 주는 역할을 하기도 한다(박수호, 2005). 선교의 측면에서, 다양한 개인 모바일 커뮤니케이션 어플리케이션의 개발이 종교조직의 행정을 보다 간소하게 하고, 선교를 위한 자원활용을 보다 효율적이고 개별화할 수 있는 가능성을 낳아, 궁극적으로 선교자와 선교대상자들 간의 커뮤니케이션의 폭을

넓일 수 있는 다양한 종교콘텐츠 개발에 기여할 수 있다는 제안을 하기도 한다(권오병, 강경우, 정기욱, 2004).

## 2.2. 유비쿼터스와 불교문화콘텐츠 유형

이재수에 따르면, 불교에서 모든 존재들이 살아가는 세계로서 '삼계'(三界)에서는 "살고 있는 존재들 모두가 아직 깨달음을 얻지 못한 범부들로서 윤회의 수레바퀴에서 생사의 고통 속에서 끝없이 헤매는 존재들"이며, 그 "고[통]의 원인인 집착을 버리는 길은 나와 세계를 올바르게 바라보며 바른 이해를 하는...지혜를" 얻는 것이고, 이를 통해 "이 '삼계'의 고통에서 벗어나 열반을 성취한 가장 성스러운 존재"인 부처가 되는 수행의 가치를 가장 중요시 한다(2006, pp.41-42). '나'와 '세계'의 대립이라는 이분법을 지양하고 유기적 일체감의 형성을 통해서 인간으로서 갖는 욕망에 대한 집착과 번뇌를 극복하기 위한 '염불'과 '108배' 등의 수행법들은 커뮤니케이션의 근본적인 수단으로서 '말'과 '몸'이 불교의 수행에서 얼마나 중요한지 보여준다. 그렇다면 이러한 불교의 가치와 유비쿼터스는 어떠한 연광성을 갖는가?

앞서 이미 토론했듯이, '유비쿼터스'란 커뮤니케이션 기술에 의해 결정되고 구조화된 사회적 과정을 의미하는 것이 아니라, 사회구성원들의 다원적인 삶의 가치들이 공유되어 상호간의 사회성 구성으로 이어지는 물적·인적 네트워크의 형성을 의미하는 통합적인 과정이다. 즉, 본 논문에서 정의하는 '유비쿼터스'는 '기술사회 대 비기술사회'와 '물질세계와 영적세계' 등과 같은 사회에 대한 이분법적인 접근방식을 넘어 그 경계를 가로지르는 경험을 구체화해주는 사회적 과정이다(Poster, 2001).

이러한 유비쿼터스는 불교의 수행과정과 조화를 이룰 수 있는 가능성을 보여준다. 첫째, 철학적으로 유비쿼터스와 불교 모두 사회에서 다양한 가치들에 대한 경험을 단일하고 폐쇄적인 시공간 속에서만 규정하는 '소외의 사고'를 극복하고 개별 경험을 공동체의 의례적인(ritual) 과정으로 구성하는 것을 강조한다. 가령, 스마트폰을 통해 구현되는 다양한 불교콘텐츠가 있다면 불자들에게는 수행을 일상화하는데 도움을 줄 수 있을 뿐만 아니라 블로그 등 사회적 미디어를 통해서 불교가치 공유의 동시성을 이룰 수 있는 '기술적인 실재성'(technological substantiality)이 있다. 둘째, 이처럼 불교와 유비쿼터스 모두 강조하는 삶의 '초월성'과 '항상성'의 가치는 소비문화 중심의 여가문화를 개선하는데 도움을 줄 수 있다(박수호

2005). 가령, 성을 상품화하여 원초적인 쾌락을 사회의 공리로 강조하는 소비주의 중심의 현대문화의 물신주의에 대안으로서 욕정에 대한 집착과 번뇌를 넘어 깨달음의 성취를 위한 끊임없는 수행을 불교는 강조한다. 가령, 불교 수행에 관한 태도의 하나로서 “팔정도는 욕락과 고행 등의 극단을 떠난 중도이며, 온갖 번뇌를 끊고 열반을 성취하는 가장 합리적이고 올바른 여덟 가지 방법”을 제시하여 주는데, 이 팔정도는 “석가모니가 처음으로 설법한 내용이다”(박수호, 2005, p.367).

이와 같은 불교사상과 신앙을 담아내는 콘텐츠의 특성으로 대략 세 가지의 분류가 가능하다(이재수, 2006): 첫째, “체대”가 있는데, 이는 “불교사상과 다양한 가르침을 담고 있는 설화 및 이야기 등을 담고 있는 콘텐츠”이다. 둘째, “상대”는 “불교사상과 신앙을 표현하는 다양한 예술의 영역의 콘텐츠”로 이해될 수 있다. 셋째, “용대”는 “현실에서 활용될 수 있는 응용 콘텐츠 모두를 포괄”하는 것이다.

### 2.3. 불교존상(佛敎尊像) 콘텐츠화의 의의

체대, 상대, 용대 등의 분류가 갖는 의의에도 불구하고, 불교사상과 신앙을 명확하게 이 세 가지 분류 중에서 어느 하나에 고정시키는 것은 어렵다. 왜냐하면 [표 1]에서 볼 수 있듯이(동국불교미술인회,1998), 부처의 가르침으로서 불교사상과 신앙은 언제나 인간 사이에 놓여 그 깨달음의 가치를 표현하기 때문이다. 가령, 연꽃과 금강주가 용대로만 분류된다면 그것이 속세의 현실을 넘어 깨달음의 세계에서 어떤 의미를 갖는지 그 의미가 모호해 질 수 있다. 이는 또한 현실에서 활용될 수 없는 부처의 가르침(‘상대’에 해당)이 아니라면 그것은 불교사상과 신앙(‘용대’에 해당)을 표현할 수도 없다는 논리로 귀결될 수 있다. 불교사상이 내세와 속세를 구분하는 이분법적인 논리로만 이해될 때, 불교사상에 관한 총체적 관점을 잃기 쉽다. 따라서 위의 세 가지 구분을 넘어서, 범주라는 측면에서는 보다 포괄적이며 실행의 측면에서는 보다 구체화된 양식으로 수용될 수 있는 불교사상과 신앙에 대한 접근이 필요하다.

종류	특징
만	길상을 표시하는 기호, 부처의 마음, 대지비의 마음 또는 중생들 마음속에 잠재해 있는 불성의 근본적인 마음자리를 설명하는 기호
원상	우주만유의 근본자리, 모든 불, 보살의 마음자리 일체중생의 불성자리인 동시에 대소유무의 분별이 없는 자리
삼보	열반의 경지에 들 수 있는 비밀장, 해탈의 법, 불

	신, 평등의 대지혜로 단독으로 열반을 이룰 수 없음
불교기	1954년 스리랑카에서 열린 세계불교대회에서 정식 승인, 현재 세계 불교국가의 불교단체에서 사용
법륜	교법을 말한다. 교법은 한 곳에 머물러 있지 아니하고 늘 굴러서 여러 사람에게 이르는 것이 수레바퀴와 유사
연꽃	진흙속에 피어도 물들지 않고 청정미묘하여 꽃과 열매가 동시에 열리어 인과를 상징적으로 보여줌
금강저	스님들이 수법할 때 쓰는 도구, 인도재래의 무기로 불퇴전의 굳센 보리심 상징
여의주	뜻하는 바를 모두 이룰 수 있는 구슬
염주	예배할 때 손목에 걸거나 손으로 돌리는 법구
수인	손의 형상으로써 그 의미를 전달하는 것, 계인은 지물을 들어 그 상징성을 표현함, 수인과 계인은 불교 그 자체로 상징한다기보다 불, 보살의 모습을 표현

[표 1] 불상의 상징물

불교사상을 표현한 예술적 영역의 하나로서 불교미술은 불교사상을 대중적으로 접근하기 위한 주요한 매개체이다(문명대, 2000). 불교미술의 영역에는 불사(佛寺), 불탑(佛塔), 불상(佛像), 불화(佛畵), 불구(佛具) 등이 있다. 이들 중에 불상과 불화는 가장 대표적인 불교미술의 영역을 구축하고 있다. 이 처럼 가장 다양하고 중요한 영역을 차지하고 있는 불상은 불교의 내용을 소재로 한 불교존상(佛敎尊像)의 일체를 의미한다. 불교존상이란 여래상으로서의 부처의 모습을 형상화한 불상과 함께 석가여래의 제자상을 비롯한 불교를 수호하는 보살상, 신장상(神將象) 등 다양하게 전개된다. 이러한 여러 종류의 존상 일체를 넓은 의미에서 불상이라 한다.(문명대, 1997).

불교초기에는 부처가 신성(神聖)이므로 이를 형상화하는 것은 모독으로 생각되었다. 이 시기에 중생의 관점에서 부처의 형상은 추상적이었다. 그러나 알렉산더대왕의 인도원정(B.C.326~325)시기에 인도인들의 의식 속에 부처에 대한 추상적 개념이 차츰 인간적 모습으로 환원하기 시작하였다. 이 시기는 서력기원 1세기를 전후하는 시기로서 서북지방의 간다라 지방과 중부지방인 마투라 지방에서 거의 동시에 [표 2]와 같이 각기 다른 양식의 불상이 창제되기 시작하였다. 즉, 서구 헬레니즘의 신앙관에서 유래된 지역적 특수성에 의한 문화현상이 ‘간다라’ 불상양식이며, 인도의 전통적 사상에 입각하여 제작된 불상양식은 ‘마투라’ 불상양식이라 하겠다(홍윤식,1994).

	간다라 불상양식	마투라 불상양식
두발	머리카락이 길고 파상형.	곱슬머리에 나발형.
얼굴	코날 높고 윤곽 뚜렷 서양인을 모델	코날이 도톰하고 눈두덩이 나온 인도인을 모델.
법의	법의가 두터워 인체 표현 둔함. 착의법과 옷주름 회랍적임.	법의가 얇아 인체에 밀착되어 표현이 관능적, 인체 표현에 충실.
광배	두광 부분에 화불이 나타나는 수가 있으나 장식적 문양은 없음.	두광에 장식적 문양을 등장.

[표 2] 불상양식의 특징

불상의 종류와 형식과 관련하여, 초기불교의 내용은 석가모니와 그 제자들을 중심으로 하는 단순한 사상체계에서 복잡한 보살사상으로 전개되었다. 이후 여러 기능을 지닌 보살을 요구하게 되었고, 신장상 또한 다양하게 등장하였다. 뿐만 아니라 석가모니 외에 타방의 부처님을 형상화하기 시작했고 심지어 삼세여래, 또는 사방불에 이르기까지 다양한 형상화가 이루어졌다. 본 연구에서는 앞서 설명해 왔던 불교사상과 유비쿼터스 간의 종교문화적 의미(significance)에 천착하고, 불교사상의 대중화를 위한 플랫폼으로서 불교문화 콘텐츠의 개발을 위하여 불상의 종류와 유형을 체계적으로 분석하는 것이 필요하다.

### 3. 불교문화 콘텐츠화를 위한 조사

#### 3.1. 불교문화 콘텐츠화를 위한 사례

아래의 [표 3]에서 볼 수 있는 것처럼, 불교미술에서 불상에 대한 표현은 다음과 같은 4가지 유형으로 분류된다: 여래(如來), 보살(菩薩), 천부(天賦), 십대제자. 각각의 역할별 특징을 보면 다음과 같다(이운수, 2007).

첫째, 여래상이란 출가하여 깨달음에 이른 석가의 상을 말한다. 여래(如來)상의 종류에는 석가모니불상, 비로자나불상, 아미타불상 약사여래상, 연등불, 미륵불 등이 있다. 석가모니 불상은 지인이 기본이다. 비로자나(毘盧자나)불상은 권인이 기본이지만 간혹 보관과 영락 팔찌 등을 지닌 보관비로자나와 연관된다. 보관 리로자나는 노사나불 또는 사나불이라고도 하여 보신불을 지칭하기도 하며 비로자나와 동일하다. 아미타(阿彌陀)불상은 무량광불, 무량수불이라고도 하며 구품인을 한다. 약사(藥師)여래상은 지물로서 약함(藥盒)을 지니며, 협시로는 일광보살 및 월광보살이 있고, 십이대원에 따라 그 분신으로 십이아차대장을 거

느리는데 조형으로는 십이지신상과 연관되며 연등불(練燈佛)석가모니 이전의 과거불이다. 즉 석가모니의 수기불로서 정광여래라 한다. 정광여래는 미륵불(彌勒佛)석가모니 다음 세상의 미래불이다.

대분류	소분류	특징
여래(如來)상	석가모니불	모든 부처의 근본
	비로자나불	모든 곳에 광명을 비춤
	아미타불	서방 정토(西方淨土)에 있다고 하는 부처로 대승불교의 부처 가운데 가장 널리 신봉되는 부처임
	약사여래불	병고와 재난 소멸, 약함(藥盒)을 지님
	연등불	태어날 때 광명이 충만하여 보화부처임
	미륵불	미래의 부처
보살(菩薩)	관음	아미타불의 좌보처, 손에는 정병을 지니며 보관에 아미타불의 화불을 나타냄
	대세지	아미타불의 우보처로서 손에는 연꽃을 지니며 보관에는 보병을 나타냄
	문수	오계를 상징적으로 나타내므로 조각상에는 오계관을 지님 오른손에는 지혜의 칼 또는 경전을 왼손에는 청연화를 지니며 좌대는 연화 또는 청사자
	보현	연화대 위에서 합장한 모습을 짓기도 하며 손에 연꽃을 지니기도 한다. 육아의 흰 코끼리를 탄 모습으로 나타남.
	미륵	불상과 보살상 두 형태, 보살상의 경우에는 보관을 지니며 반가사유상이 일반적임
	지장	민머리의 소발이 기본, 오른손에 보주 혹은 석장을 지님
	일광 월광	손에 일륜(日輪)을 가짐 손에 반달형의 보륜(月輪)을 가짐
천부(天賦)	범천	색계 초선천의 천주, 불자 또는 연꽃 지님
	제석	보관을 쓰고서 금강저를 지님 코끼리를 타거나 연잎위에 서있는 모습 등 다양
	사천왕	무장의 모습이나 형상과 지물이 시대와 경전에 따라 차이가 있음
	팔부중	불법을 수호하는 여덟 선신, 사천왕의 부장, 천, 용, 야차, 건달바, 아수라, 가루라, 긴나라, 마후라기를 말함
십대제자	마하가섭	뛰어난 제자
	아난	부처의 열반시 성자가 되지못해 슬프고 애달파하는 제자
	사리불	지혜로운자
	수보리	삼라만상의 실상을 깨우쳐주는 역

	할
부르나	중생교화에 재능발휘
목건련	지혜와 향기로운 우정을 닮은 제자
가전연	논리에 가장 뛰어난 제자
아나올	지혜의 눈을 가진 불제자
우바리	천민출신의 제자
라후라	석가모니의 아들

[표 3] 명호별 분류

다음으로, 보살(菩薩)의 종류를 보자. 보살은 천의에 영락 팔찌 귀걸이 등의 장엄과 함께 연꽃, 정병, 불자, 보주, 법륜, 석장 등의 지물을 지닌다. 보살의 종류로는 관음, 대세지, 문수, 보현, 미륵, 지장, 일광 등이 있다. 각각을 특징별로 살펴보면, 관음보살은 아미타불의 좌보처로서 손에는 정병을 지니며 보관에 아미타불의 화불을 나타낸다. 대세지보살은 아미타불의 우보처로서 손에는 연꽃을 지니며 보관에는 보병을 나타낸다. 문수보살은 오계를 상징적으로 나타내므로 조각상에는 오계관을 지니기도 한다. 오른손에는 지혜의 칼 또는 경전을 왼손에는 청연화를 지니며 좌대는 연화 또는 청사자로 된다. 보현보살은 연화대 위에서 합장한 모습을 짓기도 하며 손에 연꽃을 지니기도 하고 육아의 흰 코끼리를 탄 모습으로 나타나기도 한다.

미륵보살은 불상과 보살상 두 형태이지만 보살상의 경우에는 보관을 지니며 반가사유상이 일반적이다. 지장보살은 민머리의 소발이 기본이나 두전을 쓴 보살도 있다. 가사를 입은 스님 형상에 연꽃을 지니는 경우 있으나, 일반적으로는 오른손에 보주 혹은 석장을 지닌다. 일광보살은 약사여래의 우보처로서 보관에 월륜을 지니며 연화좌 위에 합장하거나 또는 아직 피지 아니 한 연꽃이나 초생달 형태의 월륜을 갖는다.

천부(天賦, Deva)는 범천 제석 사천왕 즉 범석사왕과 팔부중이 기본이다. 범천은 색계 초선천의 천주로서 불자 또는 연꽃을 지닌다. 제석은 도리천의 중앙 선견성에 머물며 33천의 천주이다. 즉 우리의 전통적 하느님을 말한다. 형상은 보관을 쓰고서 금강저를 지니고 코끼리를 타거나 연잎위에 서있는 모습 등 다양하다. 사천왕은 육계 6천의 첫 하늘인 사왕천의 천왕으로서 제석의 외신이다. 무장의 모습이나 형상과 지물이 시대와 경전에 따라 다소 차이가 있다. 이러한 사천왕은 동방의 지국천, 서방의 광목천, 남방의 증장천, 북방의 다문천으로 분류된다. 팔부중은 불법을 수호하는 여덟 신신들인데 사천왕의 부장들로 알려져 있다. 즉, 천, 용, 야차, 건달바, 아수라, 가루라, 긴나라, 마후라 등을 일컫는다.

십대제자는 석가모니의 제자상으로 나타나며 마

하가섭, 아난, 사리불, 수보리, 부르나, 목건련, 가전연, 아나올, 우바리, 라후라가 있다.

### 3.2. 불교문화 콘텐츠화를 위한 분류 및 분석

앞서 보았듯이, 불교 캐릭터의 명호별 유형은 역할에 따라서 여래상 6캐릭터, 보살상 7캐릭터, 천부상 4캐릭터, 십대제자 10캐릭터 등으로 분류된다. 아래의 [표 4]에서 볼 수 있는 것처럼, 불교캐릭터의 수인은 총 20가지의 형태로 분류된다. 각 수인은 손모양의 형태에 따라서 각기 다른 비언어적 의미를 부여하고 있다. 먼저, 이와 같은 분류를 통해서 불교캐릭터를 시각화 할 수 있는 기반을 제시하고자 하며, 하나의 사례로서 불국사의 아미타여래좌상과 금동비로자나불좌상을 수인의 형태와 인물존상의 유형에 따라 분류하여 제시한다.



[그림 2] 분석기준

다음으로, [표 5], [표 6]의 사례분석을 토대로 수인과 불교존상의 인물유형을 분류한 불교시각문화콘텐츠분류시스템([그림 3] 참조)을 제안하고자 한다.

순번	유형	형태	의미
1	지권인		오른손은 불계를 표하고 왼손은 중생계를 포함, 이 결인으로써 중생과 부처가 일체
2	항마촉지인		부처가 보리수아래 성도할 때 마군을 항복시키고 지신을 통해 증명하게 한데서 유래
3	여원인		일체 중생의 소원을 만족시키는 것을 상징
4	시무외인		부처가 중생들의 두려움을 없애는 수인

5	전 법륌인 (길상인)		부처가 손을 들어서 녹야원에서 설법하던 때의 결인으로 두 손의 형상
6	법계정인 (선정인)		부처님이 선정에 들거나 제자들이 수행 정진할 때 취하는 모습
7	설법인		여러 가지 형태로 표현가능
8	합장인		마음이 한결같음을 나타내는 인도인의 인사법과 유사
9	연화합장인		마음을 연꽃과 같이 번뇌에 물들지 ksrp 한다는 의미
10	금강합장인		행자가 본존에 대하여 공경 공양하며 견고한 신심을 나타냄
11	금강권인		금강같이 견고함을 가리킴
12	상품상생		지극한 정성과 믿음의 마음
13	상품중생		마음이 놀라도 (마음을) 움직이게 하지 아니하고 인과를 믿음
14	상품하생		인과(因果)의 도리를 믿어 대승(大乘)을 비웃지 않고, 성불하려는 마음
15	중품상생		중생이 오계를 지니며 팔계제를 지녀 모든 계를 수행하고 오역을 짓지 아니하며, 여러 가지 허물이 없음
16	중품중생		중생이 하루 낮, 밤을 팔계제를 지니거나, 하루 낮, 밤을 사미계를 지님
17	중품하생		극락세계에 왕생하여 관세음(觀世音)과 대세지(大勢至) 두 보살(菩薩)을 만나 법을 듣고, 일소겁(一小劫)을 지나서 아라한(阿羅漢)을 얻는다고 함.

18	하품상생		악업(惡業)을 지은 범부(凡夫)가 명종(命終)할 때에 염불(念佛: 南無阿彌陀佛)하여 50억 겁(五十億劫) 동안 생사에 윤회할 죄를 덜고, 정토(淨土)에 왕생하여 발심(發心)함
19	하품중생		나쁜 일을 한 사람이 명종(命終)할 때에 아미타불(阿彌陀佛)의 공덕을 들은 까닭에 80억 겁(八十億劫) 동안 생사에 윤회할 죄(罪)를 덜고, 발심(發心)함
20	하품하생		악한 짓을 한 범부(凡夫)가 명종(命終)시 염불(念佛: 南無阿彌陀佛)하여 80억 겁(八十億劫) 동안 생사에 윤회할 죄를 덜고, 극락세계에 가서 뒤쪽, 연꽃 속에서 12대겁(十二大劫)을 지내고 발심(發心)함


[표 4] 수인의 유형

불국사 아미타여래좌상		
콘텐츠유형	상대	
시대	통일신라	
재질	금동	
인물유형	여래(如來)상	
수인	오른쪽	중품하생
	왼쪽	사무외인

[표 5] 불국사 사례 분석 1

**불국사 금동비로자나불좌상**



		
콘텐츠유형	상대	
시대	통일신라	
재질	금동	
인물유형	여래(如來)상	
수인	오른쪽	지권인
	왼쪽	지권인

[표 6] 불국사 사례 분석 2

아래의 불교시각문화콘텐츠 분류시스템은 3가지로 구성된다. 첫 번째 영역은 4가지 불교존상 역할에 따라서 분류하여 사용자가 쉽게 유형을 선택할 수 있도록 만들었다. 아래의 사례에서는 '여래상'을 선택하였다. 두 번째 영역은 수인의 종류로서 각각 중품화 생과사무외인 그리고 지권인을 선택하여 시각적으로 보여줌으로써 첫 번째 영역에서 선택된 불교존상과 콘텐츠 시각화의 연결성을 보여준다. 세 번째 영역은 각각 선택된 콘텐츠 구성의 최종단계로서 불교존상 사례들을 나타낸다. 이 분류시스템의 가장 큰 의미는 복합적인 의미체계를 가지고 있는 불교문화를 시각적으로 재현하여 그 접근성을 보다 쉽게 하기 위해 불교문화의 항목들을 체계화시켜 주는 데에 있다.



[그림 3] 불교시각문화콘텐츠 분류시스템 인터페이스

#### 4. 결론

본 논문은 유비쿼터스를 활용한 불교문화콘텐츠

연구 방향을 설정하고 불교문화콘텐츠 유형설계를 위한 토대를 마련하였다. 이를 위하여 불교사상과 유비쿼터스 간의 종교문화적 의미와 불교문화 콘텐츠의 시각화모델(Visualization Model)개발을 위해서 이미형상화 되어진 불상의 체계적 분류를 시도하였다. 분류기준으로 불교존상의 역할과 불교문화에서 비언어적 커뮤니케이션의 수단인 수인을 대상으로 하였다. 그 과정에서 불교존상의 역할 모델에 따른 불교 캐릭터의 명호별 유형으로는 여래상 6캐릭터, 보살상 7캐릭터, 천부상 4캐릭터, 십대제자 10캐릭터 등이 있다. 불교캐릭터의 수인은 총 20가지의 형태로 분류된다. 이와 같은 분류를 통해서 불국사의 아미타여래좌상과 금동비로자나불좌상을 분석하여 불교캐릭터를 시각화할 수 있는 기반을 제시하였다. 이는 궁극적으로 불교문화의 유비쿼터스를 위한 시각화모델의 개발 가이드라인을 제시한다.

향후 연구로서 본 연구를 기반으로 보다 발전시킴으로써, 유비쿼터스와 불교문화콘텐츠 간의 연관성 확대를 위하여 불화, 불교건축, 다양한 콘텐츠의 시각화 데이터베이스 구축이 필요하다.

## 참고문헌

- 권오병, 강경우, 정기욱.(2004). 유비쿼터스 컴퓨팅 기술의 상용화와 기독교적 대응. '로고스경영연구', 2(3), 35-58.
- 김영배.(2002). '불교미술을 보는 눈'. 서울: 사계절출판사.
- 동국불교미술인회 엮음.(1998). '알기쉬운 불교미술'. 서울: 도서출판 반.
- 문명대.(1997). '한국불교미술의 형식'. 서울: 한국언론자료간행회.
- 박수호.(2004). 사례 분석을 통해 본 한국인의 인터넷 종교경험과 종교의식. '한국사회', 52, 25-59.
- 박수호.(2005). 여가에 대한 불교적 이해와 함의. '한국학논집' 32, 351-380.
- 서이중.(2009). 유비쿼터스 사회로의 변화와 사회이론적 과제. '사이버커뮤니케이션학보', 26(4), 95-121.
- 성민규.(2006). 디지털 유비쿼터스 사회?: 전자무선 추적 장치와 대안적 사회성의 구현. '방송동향과 분석', 241, 11-19.
- 이경직.(2007). 문화콘텐츠와 기독교철학의 만남. '인문학 콘텐츠', 9, 237-258.
- 이기욱, 박성은, 이용규.(2007). 원각사지 10층 석탑을 이용한 탑 다라니 콘텐츠 제작 및 활용, 한국콘텐츠학회논문지, 7(11), 298-308.
- 이윤수.(2007). '부처님과 보살 재미있는 이름이야기', 서울: 민족사.
- 이재수.(2006). 유비쿼터스 불교문화. 동국대 대학원 불교학과 박사학위논문.
- 장충식.(1997). '한국의 불교미술', 서울: 민족사.
- 허윤무.(2007). 불교문화콘텐츠개발과 산업화 방안. '여행학 연구', 26, 99-114.
- 홍윤식.(1994). '한국의 불교미술', 서울: 대원정사.
- Mumford, L.(1934). *Technics and Civilization*. New York: Harcourt, Brace & Company, Inc.
- Poster, M.(2001). *What's the Matter with the Internet?* Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Shwartz, O.(2010). Praying with a Camera Phone: Mediation and Transformation in Jewish Rituals. *Culture and Religion* 11(3), 177-194.
- Starr, P.(2005). *The Creation of the Media: Political Origins of Modern Communications*. New York: Basic Books.