

『고려대장경』과 문화콘텐츠 활용

최연주*

〈목 차〉

- I. 머리말
- II. 『고려대장경』의 문화콘텐츠 기반
- III. 『고려대장경』의 출판콘텐츠와 그 활용
- IV. 맺음말

국문요약

우리나라의 대표적인 민족문화유산으로 경남 합천 해인사에 소장된 江華京板 『高麗大藏經』(이하 『고려대장경』으로 줄여 부름)은 다른 문화유산에 비해 디지털 기반이 잘 구축되어 있기 때문에 다양한 콘텐츠로의 개발이 용이하다. 『고려대장경』을 활용한 콘텐츠 개발은 그 자체가 갖고 있는 역사성과 문화적 배경을 바탕으로 추진해야 한다.

『고려대장경』은 목판이라는 하드웨어가 있고, 그 인지도 또한 높기 때문에 콘텐츠로서 활용 범위가 매우 넓다. 폭넓은 활용을 위해서는 여러 방면에서 응용 및 개발될 수 있는 문화원형 자원이 확보되어 있어야 한다. 『고려대장경』이 문화 콘텐츠로서 적극 활용되고 대중성을 확산시키기 위해서는 대장경의 이해를 높이는 방안이 적극 모색되어야 한다. 단순히 인터넷으로만 제공되는 콘텐츠가 아니라 대중들도 쉽게 이해하고 활용할 수 있도록 할 필요가 있다.

최근 디지털 기술 발달과 문화상품재의 온라인화·디지털화는 각 영역 간, 문화상품 간의 장벽을 허물고 있다. 콘텐츠는 생산→유통→소비→생산이라는 선순

본 논문은 2013년 10월 14일 창원컨벤션센터에서 개최된 ‘2013년 대장경세계문화축전 국제학술 심포지움’에서 발표한 『『고려대장경』의 대중성과 문화콘텐츠 기반』을 수정·보완하여 게재함을 밝힌다.

* 동의대학교 인문대학 사학과 부교수

환구조를 통해 지속적으로 성장하므로 각 단계별 전략이 필요하다. 무엇보다도 중요한 것은 전문 인력의 확보이다. 이를 위한 인적 자원의 발굴과 지원에 대해서는 불교계 뿐 아니라 대장경세계문화축전(이하 대장경축전으로 줄여 부름)의 위원회 등 유관 기관에서 많은 관심과 정책이 뒤따라야 한다.

이러한 관점에서 大衆書籍을 중심으로 『고려대장경』이 가지고 있는 가치를 필자 및 대중들이 어떻게 인식하고 있는지를 검토해 보았다. 그 결과 『고려대장경』이 가지고 있는 가치와 활용성 등은 매우 크다는 것을 확인할 수 있었다. 하지만 문화원형으로 재편집(재창조)되어, 문화콘텐츠 또는 스토리텔링으로서 활용되기 위해서는 대중들에게 폭넓은 인지도를 형성할 필요성이 있다. 특히 『고려대장경』에 대한 문화콘텐츠로서의 응용과 활용은 부족한 실정이어서, 이를 해결하기 위해서는 『고려대장경』이 갖고 있는 주요한 요소들을 스토리텔링, 캐릭터, 콘텐츠 개발로 연결시켜야 한다. 더 나아가 다양한 분야에서 문화콘텐츠로서 개발 및 응용될 수 있는 지원 정책이 절실하다. 그래서 학문후속세대를 비롯한 전문연구자를 적극 발굴하고, 소설 등과 같은 다양한 분야의 창작물과 기획물 등이 발간될 수 있도록 지원해야 한다.

주제어 : 『고려대장경』, 불교문화유산, 문화콘텐츠, 大衆書籍, 創作物

I. 머리말

대장경축전은 경남 합천군 해인사 일대에서 개최된다. 제1회 대장경축전은 2011년 9월 23일부터 11월 6일까지 개최되어 관람객 220만명, 경제적 파급효과 3,283억원, 고용창출 2,300여명의 성과를 거두었다.¹⁾ 이어 2013년 9월 27일부터 11월 10일까지 열린 제2회 대장경축전 역시 성공적으로 마무리되어 지역의 대표적인 축전으로 평가받았으며, 세계적인 축전으로 성장할 수 있는 도약의 기반을 마련하였다.

대장경축전이 지속적으로 개최되기 위해서는 여러 방안이 강구되어야 한다. 그 중 하나가 다양한 콘텐츠 구성이라고 할 수 있다. 한국문화관광연구원에서는 대장경을 글로벌한 문화원형으로서 다각적인 분석을 한 바 있다. 대장경의 가치 상승 및 재창조를 목표로 하고, 콘텐츠 개발 방향 설정을 통해 축전의 콘텐츠를 구성하는 방안을 모색하였다. 특히 대장경의 역사문화콘텐츠와 글로벌 콘텐츠로서 발전 가능성을 진단한 결과 대장경을 지식과 기록정보에 관련한 콘텐츠로 인식하였다. 그래서 문화와 관광 여건을 충족하는 경남·남해안의 잠재적 문화콘텐츠 테마로 발굴되어야 함을 강조하였다. 이는 대장경축전이 여타의 행사와 차별화되고 지속가능하게 개최될 수 있도록 그 여건을 마련하기 위한 분석이다.

해인사에 소장된 『고려대장경』은 인류문화의 견지에서 그 가치를 세계적으로 인정받고 있다. 이는 유네스코로부터 해인사 장경판전이 세계문화유산으로, 그리고 해인사 대장경판 및 제 경판이 세계기록문화유산으로 지정된 것에서 충분히 알 수 있다. 그러나 『고려대장경』이 갖고 있는 역사문화 콘텐츠와 글로벌 콘텐츠로서의 가치는 무엇일까. 『고려대장경』이 갖고 있는 文化原形에 대해 어떻게 인식하고 있는가. 이러한 물음에 대해 종합적이고 체계적인 분석이나 연구가 시도된 적이 없다.

그 동안 한국사 관련 분야에서는 다양한 연구 방법론을 통해 『고려대장경』을 민족문화유산으로 재조명하였다.²⁾ 그러나 불교 및 콘텐츠 관련 분야에서는 제한적이거나 부분적으로만 다루고 있다. 그 내용을 종합하면 먼저 문화유산으로

1) 경남일보, 2012년 6월 19일자.

2) 한국문화관광연구원, 『2012연구보고서 초록』, 2013, 102~104쪽.

3) 김윤곤, 『고려대장경의 새로운 이해』, 불교시대사, 2002 ; 장순애 외, 『高麗大藏經의 研究』, 동국대학교 출판부, 2006 ; 최연주, 『고려대장경 연구』, 경인문화사, 2006 ; 최영호, 『江華京板 『高麗大藏經』의 판각사업 연구』, 경인문화사, 2008 ; 『강화경판 『고려대장경』의 조성기구와 판각공간』, 세종출판사, 2009.

서 종교적 측면만을 다룬 것도 적지 않으며, 단지 문화산업의 관점에서 각 불교문화유산의 콘텐츠 개발 가능성을 검토하였다. 그리고 불교문화 또는 역사문화를 대상으로 한 콘텐츠 관련 연구는 각 학문 단위를 중심으로 분산적이고 산발적으로 진행하였다. 그 결과 『고려대장경』의 콘텐츠 활용에 대한 내용은 구체적으로 드러나지 않았다.⁴⁾ 특히 『고려대장경』을 주제로 한 문화콘텐츠 관련 연구는 3편에 불과하다.⁵⁾ 해인사가 보유한 제경판과 보존시설 등이 세계적인 문화유산으로 인정받은 위상에 비하면 콘텐츠 관련 연구 성과는 너무나도 초라하다.

대장경축전이 지속적으로 개최되기 위해서는 활발한 연구 뿐 아니라 다양한 콘텐츠 개발에도 관심을 가져야 한다. 『고려대장경』은 불교문화유산으로서 뿐만 아니라 한국을 대표하는 문화유산으로서 다양한 콘텐츠의 개발이 절실하다. 필자는 『고려대장경』을 활용한 불교문화콘텐츠 개발의 방향에 대해 검토한 적이 있다.⁶⁾ 그래서 문화콘텐츠 사업이 부문산업 간의 유기적인 연관성의 증대로 인하여 하나의 源泉資料로서 여러 산업을 동시에 부흥시키는 원 소스 멀티 유즈(One Source Multi Use)의 시대로 접어들었다는⁷⁾ 점에 유의하여 『고려대장경』 콘텐츠 개발에 바탕이 되는 원천자료에 대해 논의해 보고자 한다.

다양한 영역간의 장벽을 허물어 상품을 개발하기 위해 필요한 것이 원천자료라는 점을 감안한다면 『고려대장경』은 곧 개발 활용이 가능하다는 장점을 갖고 있다. 그러나 개발관련자 및 일반인들이 漢字로 구성된 불교경전을 비롯하여

4) 유동환 외, 『현대 예술 속의 불교』, 예문서원, 2009 ; 구미래, 『불교 무형문화의 자산과 콘텐츠 가치에 대한 고찰』, 『불교학보』55, 2010 ; 박정희·김정연, 『불교문화콘텐츠 개발을 위한 현황 조사연구』, 『조형미디어학』11-1, 2008 ; 유동환, 『문화산업시대의 불교 전통문화원형 디지털 콘텐츠화의 중요성』, 『불교전통문화원형 디지털콘텐츠화의 중요성과 개발 방안 세미나 자료집』, 대한불교조계종, 2006 ; 『佛敎의 大衆化와 뉴미디어』, 『불교학보』50, 2008 ; 이병국, 『불교설화는 문화콘텐츠의 보고다』, 『문화원형 디지털콘텐츠화사업 성과와 비전』, 한국문화콘텐츠진흥원, 2006 ; 이재수, 『유비쿼트스 시대의 불교문화콘텐츠 연구』, 동국대학교 박사학위논문, 2007 ; 『문화다양성시대 불교문화콘텐츠의 역할』, 『불교학보』47, 2007 ; 『불교문화콘텐츠를 활용한 문화관광 활성화 방안』, 『한국교수불자연합학회지』16, 사)한국교수불자연합회, 2010 ; 『불교무형문화유산의 문화콘텐츠 개발과 활용 방향에 대한 연구』, 『불교학보』56, 2010 ; 『불교문화콘텐츠학의 연구방향과 교육방법 고찰』, 『종교문화연구』20, 한신대학교, 2013 ; 윤종갑, 『불교문화콘텐츠 개발과 스토리텔링』, 『동양문화연구』6, 영산대학교, 2010 ; 허윤무, 『불교문화콘텐츠 개발과 산업화방안』, 『여행학연구』26, 한국여행학회, 2007.

5) 강순애, 『고려대장경판 및 제경판의 디지털화와 문화콘텐츠 개발을 위한 전략』, 『古書』15, 사)한국고서협회, 2012 ; 최연주, 『『고려대장경』의 불교문화콘텐츠 활용 방안』, 『동아시아불교문화』7, 2011 ; 최영호, 『江華京板『高麗大藏經』의 연구현황과 문화콘텐츠 개발방향』, 『경남발전』116, 2011.

6) 최연주, 앞의 논문, 2011.

7) 최연주, 『문화콘텐츠란 무엇인가』, 살림, 2006, 61쪽.

관련 자료와 연구 성과를 손쉽게 활용하기에 어려움이 많은 것은 사실이다. 이에 본고에서는 콘텐츠 기반과 활용에 대해 출판 관련 부분에 한정하여 그 방향성을 다루어 보았다.

II. 『고려대장경』의 문화콘텐츠 기반

고려는 12세기 초에 소위 초조대장경인 符仁寺藏 『高麗大藏經』은 宋나라의 개보칙판 대장경과 거란대장경 등을 받아들여 創案하였다. 13세기 중엽 대몽항쟁 중에 『고려대장경』을 雕成하였는데, 조성과정에서 동북아시아에 산재한 여러 대장경을 교감하면서 엄밀하게 비판하였다. 주요 교감 내용은 高宗 勅令에 의해 開泰寺 僧統 守其가 편찬을 주도한 『高麗國新雕大藏校正別錄』에 잘 나타나 있다. 당시 고려는 동아시아지역의 불교문명을 창조적으로 계승·발전시키고, 불교학 영역을 다양하게 확산시키고자 하였다.⁸⁾ 그래서 『고려대장경』은 고려 불교의 敎學的 수준은 물론 당시 동북아시아 문화의 결집체로서 불교문화의 尺度를 가늠할 수 있는 잣대가 될 수 있다.

동아시아에서의 大藏經 조성 과정과 전래는 아시아 여러 나라의 역사 전개와 관련이 깊다. 南아시아에서 발생한 불교가 中央아시아를 거쳐 東아시아의 문화와 융합되면서 아시아의 보편성과 세계성이라는 가치를 내포하게 되었다.⁹⁾ 전근대 동아시아에서의 대장경 전래, 조성, 유포 과정을 통해 고대로부터 중세에 이르기까지 공동의 문화를 형성하는 계기가 되었고 이를 대장경문명권¹⁰⁾으로 보기도 한다. 이제는 동아시아라는 지역을 넘어 세계가 함께 하는 대장경으로 인식되고 있다.

『고려대장경』은 각성사업 이후 조선시대를 거치면서 여러 차례 印經되어 日本, 琉球 등지로 전해졌다. 20세기 이전에 인경된 것은 국내의 주요 사찰에 일부가 있으며, 상당수는 일본에 소장되어 있다. 1960년대 이후 印經本 奎秩은 동아대, 동국대, 성균관대 등을 비롯하여 미국, 영국, 호주, 대만 등의 주요 기관과 도서관 등지에 소장되어 있다.¹¹⁾ 하지만 기본 텍스트로 인식되는 것은 20세기 초

⁸⁾ 이와 관련하여 다음의 논고가 참조된다. 최연주, 「刻成人을 통해 본 『高麗國新雕大藏校正別錄』 彫成」, 『동아시아불교문화』15, 2013 ; 최영호, 「江華京板 高麗大藏經의 판각공간과 海印寺의 역할」, 『문물연구』21, 2012.

⁹⁾ 허흥식, 「大藏都監版大藏經의 彫成經緯와 思想性」, 『한국중세불교사연구』, 일조각, 1997, 163쪽.

¹⁰⁾ 조동일, 「大藏經 往來의 文化史的 意義」, 『동아시아 比較文化』창간호, 2000.

근대 활자로 편찬된 일본의 『대정신수대장경』이다. 그럼에도 『고려대장경』은 오늘날 표준대장경으로 그 가치를 평가받고 있으며, 세계 유일의 定本 표준대장경이라는 사실에 대해서는 부인할 수 없다. 앞으로 학계, 불교계, 더 나아가 정부 차원에서 적극적인 지원이나 대책을 강구하여 『고려대장경』이 가지는 가치와 우수성에 대해 적극적인 홍보가 필요한 실정이다.

세계 유일의 목판대장경판인 『고려대장경』이 봉안되어 있는 해인사는 대장경 관련 연구와 활용 및 보존 등과 관련된 핵심 역할을 주도적으로 수행해야 한다. 한국, 중국, 일본 등 전 세계에 산재해 있는 각종 대장경과 불교 관련 문헌의 상호 비교 연구와 그 결과를 집적하여 대장경의 가치를 재발견하는데 선구적 역할을 해야 한다. 동아시아 공동의 불교 경전관련 콘텐츠의 개발을 위해서라도 대장경문화의 허브(Hub) 기능을 구축할 필요가 있다.¹¹⁾ 그리고 『고려대장경』의 위상과 더불어 그 자체가 가지는 가치에 걸맞은 콘텐츠로 개발되어야 한다. 다음의 글에서 그 방향성을 가름해 볼 수 있다.

세간의 이분법을 빌리자면 온전하게 남아 있는 해인사 팔만대장경 목판은 하드웨어요, 이런 이야기들은 소프트웨어이다. 목판대장경이 미디어라면 그 안에는 콘텐츠가 담겨 있다. 교정 이야기는 소프트웨어, 콘텐츠에 관한 이야기가 된다. 이런 이야기야말로 진짜 세계의 기억, 인류의 유산이 아닐까?¹²⁾

위 글을 통해 일반 대중의 문화에 대한 요구를 충족시킬 수 있는 여건이 마련된 것으로 이해된다. 『고려대장경』 목판은 하드웨어로서, 교정 관련 이야기가 소프트웨어라는 견해는 경청할 만하다. 『고려대장경』은 일반 대중에게도 많이 알려진 대표적인 문화유산 중의 하나로서 여타의 문화유산보다도 인지도나 활용에 대한 공감대가 형성되었다. 더 나아가 校正 이야기 뿐 아니라 『고려대장경』이 갖고 있는 역사적 사실과 관련된 것, 불교 설화 등 스토리텔링 소재로서의 가치를 고려한다면 소프트웨어 측면에서 그 활용도는 매우 크다고 할 수 있다.

11) 『고려대장경』의 인경 횡수와 주요 내용에 대해서는 해인사 팔만대장경연구원 홈페이지에 잘 정리되어 있다(해인사 팔만대장경연구원, <http://i80000.com/팔만대장경史/인경의 역사>).

12) 최연주, 앞의 논문, 2011, 53쪽. 한편 고려대장경 관련 콘텐츠 활용에 대해 저변이 확대되어야 한다는 공감대는 최근에 형성되고 있다. 2013 대장경세계문화축전 국제학술심포지엄의 기조 연설에서 최광식 교수(전 문화체육부장관)는 고려대장경의 디지털 구축 및 정보화를 적극 활용하기 위해 '트리피디아(Tripedia)'를 구성할 것을 제안하였다. 트리피디아는 대장경의 英譯인 Tripitaka와 백과사전의 Encyclopedia를 합쳐 명명한 것이라 하였다(『고려대장경의 대중화, 정보화, 세계화』, 『2013 대장경세계문화축전 국제학술심포지엄 발표자료집』).

13) 오윤희, 『대장경, 천년의 지혜를 담은 그릇』, 불광출판사, 2011, 233쪽.

이를 확대해 보면 동아시아 공동의 문화콘텐츠로서 개발이 가능하며, 세계가 공유 및 응용할 수 있다는 논리가 성립된다. 따라서 『고려대장경』을 활용한 양질의 문화콘텐츠 개발에 따른 구체적인 전략이 수립되어야 한다. 그 전략 중 하나가 다양한 콘텐츠 개발이다.

문화콘텐츠로서 성공을 담보해 줄 수 있는 것은 콘텐츠 내용이다. 무엇보다도 독창성과 창의력이 중요하며, 그 기반은 인문학에서 그 가치를 부여해 주어야 하고 인문학적인 토대 위에서 추진되어야 한다.¹⁴⁾ 『고려대장경』은 한국불교사의 원형을 간직하고 있기 때문에 역사성은 물론 불교 典籍의 결집체와 목판으로서의 가치를 고려한 聖寶文化財로서 콘텐츠로 개발해야 한다.¹⁵⁾ 그렇다면 어떤 기반에서 추진되어야 할까. 논의할 필요가 없이 디지털에 기반을 두어야 한다.

디지털 기술을 기반으로 성장한 오늘날 지식정보사회에서 콘텐츠는 여러 가지 의미로 사용되고 있다. 예를 들면 멀티미디어 콘텐츠, 디지털 콘텐츠, 인터넷 콘텐츠 등으로 불리면서 각기 다른 의미를 지니고 있다. 멀티미디어 콘텐츠는 멀티미디어적 요소를 지닌 콘텐츠, 디지털 콘텐츠는 디지털 방식으로 제작되거나 처리된 콘텐츠, 인터넷 콘텐츠는 인터넷이라는 有無線 정보통신망에서 유통되는 콘텐츠를 말한다.¹⁶⁾ 최근 디지털 기술을 기반으로 하고 있다는 점에서 각 용어들은 서로 연관되어 있다. 디지털을 기반으로 한 콘텐츠는 어떤 것이 있고, 어떻게 활용되며, 그 구성 형태는 어떤 것인지에 대해서는 다음 표를 통해 잘 알 수 있다.

표 1. 디지털 콘텐츠의 형태

형태		정의
교육용 콘텐츠	온라인 학습콘텐츠	영상, 음성, 그래픽, 텍스트 등으로 이루어진 양방향 학습 프로그램
	패키지형 학습콘텐츠	CD, 디스크 등의 스토리지 저장형 학습 프로그램
디지털 출판	디지털 서적	PC 등 멀티미디어 기기에서 활용되는 백과사전, 전문서적, 전자책 등
	디지털 간행물	디지털 신문, 온라인 매거진, 영상소설 등 정기 또는 비정기적으로 연속 출판되는 콘텐츠
컴퓨터	네트워크 게임	인터넷 등 네트워크 접속을 통한 게임

14) 이에 대한 구체적인 논의는 다음의 논문이 참조된다(이재수, 앞의 논문, 2013).

15) 최연주, 앞의 논문, 2011, 52~53쪽.

16) 노영희, 『디지털 콘텐츠의 이해』, 건국대출판부, 2006, 3쪽.

형태		정의
게임	PC 게임	네트워크를 이용하지 않는 CD 등을 통한 PC 기반 게임
디지털 영상	특수편집 영상물	영상물방송, 영화, 광고 등에 이용될 특수편집 영상 및 컴퓨터 그래픽 작품
	디지털 애니메이션 및 만화	컴퓨터 그래픽을 이용한 애니메이션 및 만화
	디지털 캐릭터	상품화를 목적으로 디지털화된 2, 3차원 형상 모델 및 성격부여 요소 모델
디지털 정보	텍스트 정보콘텐츠	PC 통신 및 인터넷을 통하여 제공되는 텍스트 형태의 전문정보나 생활정보
	멀티미디어 정보콘텐츠	인터넷이나 PC 통신 등을 통하여 제공되는 영상, 음성 등 멀티미디어 형태의 정보 (예컨대 Web casting)

출처 : 정보통신부.

표 1에서 디지털 콘텐츠의 형태는 5가지로 구분되나 11개의 세부항목으로 분류된다. 활용도가 그만큼 광범위하다는 의미이다. 즉 『고려대장경』을 활용한 디지털 콘텐츠 개발은 제시된 각 항목의 형태로 활용할 수 있으나, 각 항목을 응용하여 콘텐츠로서 개발이 가능하다. 『고려대장경』의 디지털화는 수준에 대해서는 후술하기로 하고, 그 활용 범위에 대해 검토해 보기로 하자.

세계적으로 우리의 우수한 IT 기술에 힘입어 한국 전통문화는 다양한 형태로 디지털화, 콘텐츠로 발전하고 있다. 문화유산을 콘텐츠로 활용하는 범위에 대하여 첫째, 문화상품 개발에 직접 응용하거나 창작 모티브를 제공하는 것, 둘째, 각종 캐릭터 상품의 아이템으로 개발하는 것, 셋째, 영상산업 관련 소품 및 창작 모티브를 제공하는 것, 넷째, 디자인 및 캐릭터 개발의 소재로 활용하는 것, 다섯째, 다양한 교육 자료로 활용하는 것, 여섯째, 향후 사이버 박물관을 통해 유네스코 세계문화유산으로 지정된 문화유산의 우수성을 전 세계에 알리는 콘텐츠로서의 역할¹⁷⁾ 등으로 구분하고 있다. 이미 구축된 디지털 기반을 활용한 디지털 출판은 물론 교육용 콘텐츠·캐릭터·애니메이션 개발로 이어질 가능성이 매우 높다고 할 수 있다. 그러므로 정보·문자·이미지·영상 등 1차적인 정보구축을 넘어서 멀티미디어 환경에 맞는 고부가가치 콘텐츠의 개발이 요구되고¹⁸⁾ 있다. 일일이 확인할 수 없으나 앞서 언급한 바와 같이 대장경축전과 TV 다큐멘터리에서 적극 활용하고 있는 점¹⁹⁾을 고려해 볼 때 일부 내용은 그 영역을 확장하고 있으며,

17) 박진호, 『고구려 벽화 디지털 콘텐츠 개발현황과 전망』, 『고구려 벽화 연구의 현황과 콘텐츠 개발』, 동북아역사재단, 2009, 218쪽.

18) 유동환, 『한국 전통 문화유산 콘텐츠개발 현황과 과제』, 『국학연구』12, 2008, 36쪽.

이미 상업화되고 있다. 그 예로 제1회 대장경축전에서 대장경천년관의 '대장경 로드실'과 지식문명관의 '21세기 대장경실'은 우리의 첨단 IT 기술을 활용해 구성 및 운영하여 관람객으로부터 큰 반향을 일으켰다. 그리고 제2회 대장경축전에서는 그 동안 볼 수 없었던 새로운 콘텐츠가 제공되었다. 예를 들면 대장경빛소리관에서 방영된 '천년의 마음(心)'이 대표적이다. 국내 최초로 5D 360°로 제작되어 10분 분량으로 방영된 '천년의 마음(心)'은 입체감과 역동성 등이 돋보여 관람객의 관심을 끌기에 충분하였다. 이는 문화유산의 콘텐츠 개발에 일정한 방향성을 보여준 사례로서 멀티미디어를 활용한 콘텐츠 개발과 발전은 앞으로 급속히 진행될 것으로 예상된다.

한편 문화콘텐츠의 定意에 대해 지난 2009년 2월에 개정된 문화산업진흥 기본법 제3조에 따르면 콘텐츠란 부호·문자·음성·음향 및 영상 등의 자료 또는 정보라고 규정하고 있다. 하지만 명확한 학술적 정의는 없는 실정이다. 일반적으로 문화콘텐츠라 함은 문화원형의 디지털화에 기반을 두고 있음을 의미한다. 문화원형(The cultural archetype 또는 Archetype of cultural)을 대중에게 전달하는 것이 문화콘텐츠로서, 문화원형은 일종의 창작 소재이며, 이러한 창작을 재편집(재창조)해서 전달하는 것을 스토리텔링²⁰⁾이라고 한다. 문화원형은 정형화나 상징화를 거쳐 어떠한 이야기거리에 창작 혹은 재창작 자료를 제공하는 것이다. 따라서 문화콘텐츠란 문화원형을 바탕으로 하고 있음을 알 수 있다.²¹⁾ 지식정보사회는 디지털을 기반으로 성장해 왔으나, 문화콘텐츠는 디지털 기반보다는 원천자료의 확보가 매우 중요하다. 최근 디지털 기술의 발달과 문화상품재의 온라인화·디지털화가 각 영역 간의 장벽과 각 문화상품 간의 장벽을 허물고 있다. 하나의 소재로 다양한 상품을 개발하고 보급하는 것이 가능해졌기 때문이다. 즉 부문산업 간의 유기적인 연관성의 증대로 인해 하나의 원천자료로서 여러 산업을 동시에 부흥시키는 원 소스 멀티 유즈(One Source Multi Use)의 시대가 到來한 것이다.²²⁾ 이러한 변화에 비추어 볼 때 불교 문화재, 불교 설화 등도 문화콘텐츠로서 활용가치는 크므로 다양한 분야에서 논의되어야 한다.

인터넷 또는 모바일 기술을 활용한 콘텐츠가 정보의 제공, 사이버 뮤지엄,

19) 기존에 방영된 다큐멘터리에는 3D로 경관이미지를 제작하여 특정 부분을 클로즈업 한다든지, 가상 스튜디오를 통해 『고려대장경』 판각과정을 재현한다든지, 다양한 방송기법이 활용되고 있음은 잘 알려진 사실이다. 『고려대장경』 관련 TV다큐멘터리 방송 목록은 최연주, 앞의 논문 참조.

20) 송원찬 외, 『문화콘텐츠 그 경쾌한 상상력』, 북코리아, 2010, 24~28쪽.

21) 최연주, 앞의 논문, 2011, 35~36쪽.

22) 최연주, 앞의 책, 61쪽.

전시관의 구축에 가장 많이 활용된다는 점을²³⁾ 고려한다면 『고려대장경』 관련된 기반은 일정 수준에 이르렀다. 그 현황을 정리해 보면, 2000년 11월 해인사와 사단법인 장경도량 고려대장경연구소에서 9년여에 걸쳐 완성한 『고려대장경』을 CD-Rom 2종으로 제작·유포되었다. 이 자료는 관련 연구자들에게 매우 유용하게 활용되었고, 일반인들이 대장경 내용을 처음 접하게 되는 계기가 되기도 하였다. 한편 사단법인 장경도량 고려대장경연구소 홈페이지를 통해 대장경과 관련된 데이터베이스 시스템을 구축하였다.²⁴⁾ 해인사 팔만대장경연구원도 홈페이지를 통해 고려대장경판 보관 건물인 수나라장과 법보전, 그리고 판각 배열도 실제 모습을 사이버로 재현하였다.²⁵⁾ 경판의 板本과 印經本을 이미지로 모두 전산화하여 검색이 용이하도록 하였지만 일반인들이 세부 사항을 활용하기에는 일부 문제가 있다. 『고려대장경』의 대중화를 위해서는 아직 많은 부분이 개선되어야 한다. 예를 들면 메타 검색 방식의 문제점, 한문으로 된 이미지 제공 등이다. 앞으로 자료의 보완 및 지속적인 更新, 그리고 검색기능이 강화되어야 한다.²⁶⁾

문화유산의 콘텐츠 활용에 있어서 그 효과를 극대화시키는 방안 중 하나로 대중의 흥미를 끌 수 있어야 한다. 대중화에 가장 큰 걸림돌은 바로 대장경의 내용이 漢文으로 구성되었다는 점이다. 『고려대장경』 대중화에는 한글로 된 대장경이 필수적이다. 다음 글을 참조해 보자.

불교계의 역경 사업은 동국대학교 역경원에서 1963년부터 세계기록문화유산인 『고려대장경』1, 511부 6,802권을 318권 『한글대장경』으로 완역하였다. 그리고 이를 인터넷으로 서비스하는 시스템이 구축되었다. 본격적으로 불교문화유산, 특히 기록문화유산을 바탕으로 전문연구뿐만 아니라 문화 콘텐츠를 통한 대중화의 방

23) 최희수, 「인문학과 문화기술의 상생을 위한 과제」, 『인문콘텐츠』27, 인문콘텐츠학회, 2012, 236쪽.

24) 고려대장경연구소 홈페이지는 경전의 텍스트, 이체자본, 인경본이미지를 열람할 수 있으며, 부인사장 및 강화경판 『고려대장경』 등 경전의 검색은 물론 서지 정보와 각수 자료를 열람 및 검색할 수 있다. 그리고 고려대장경 지식베이스시스템에 주제별, 합자별, 경명/경번호 등 다양하고 상세한 검색경로를 구축하였고, 일본 신수대장경 분류체계도 함께 소개해 두었다(고려대장경 지식베이스시스템, <http://kb.sutra.re.kr/>).

25) 해인사 팔만대장경연구원 홈페이지는 3D장경판으로 구축하여 앞뒤면 보기, 반전보기와 확대 등의 기능을 제공하여 경판을 입체감 있게 열람할 수 있도록 하였다(해인사 팔만대장경연구원, <http://i80000.com/>).

26) 고려시대 대장경 등 자료의 전산화 및 활용에 대해서는 다음의 논고가 참조된다. 최연주, 「고려시대 미정보화 자료의 현황과 전산화 방안 : 묘지명, 일반 금석문을 중심으로」; 최영호, 「고려시대 대장경·문집·고문서 자료의 정보화 현황과 전산화 방안」, 『한국중세사연구』30, 2011.

향도 열리게 된 것이다.²⁷⁾

위에서 언급한 바와 같이 한글대장경은 동국역경원에서 지난 1965년 6월 『장아함경』 발간을 시작으로 대장경 번역에 착수하여 37년 만인 2001년 4월 25일 총 318권을 발간하였다. 한글로 된 대장경 발간 자체는 불교 대중화에 획기적으로 기여하였다는 평가²⁸⁾를 받고 있다.²⁹⁾ 完譯 한글대장경 내용의 인터넷 열람 서비스는 불교 대중화는 물론 콘텐츠 개발에 밑거름이 될 것으로 예상된다. 하지만 한글대장경의 인터넷 서비스 구축에는 많은 개선이 필요하다. 일반인들이 그 서비스에 쉽게 접근할 수 있는 체계나 시스템의 문제가 아니라는 것에 문제의 심각성이 있다. 시스템보다는 콘텐츠 활용에 대한 문제로서, 바로 번역의 문제이다. 한자로 된 대장경을 한글로 번역했는데 대중들이 그 내용을 이해하기 어렵다고 한다. 통도사 광우스님의 인터뷰 내용을 통해서 그 문제점을 파악할 수 있다.

솔직히 말씀드려서 제가 봐도 난해한 문맥들, 이해 안가는 문맥들이 너무 많아요. 번역하는데 급급했던 것 같습니다. 새로운 2차, 3차 번역 작업이 되는데도 바로바로 입력이 되고 입력이 되는데도 공개가 되어서 많은 사람들이 좀 더 편하게 읽고 접할 수 있어야 하지 않을까 생각합니다.³⁰⁾

한글로 번역된 대장경이 일반인뿐 아니라 스님들도 이해하기 어려운 난해한 문장으로 구성되어 있다는 지적에서 알 수 있는 것은, 누구나 다양하게 응용을 할 수 없다는 의미이기도 하다. 대장경 내용을 쉽게 이해할 수 있어야 소설을 비롯한 각종 창작에 적극 활용되거나 응용될 수 있는데, 현실은 이를 뒷받침해 주지 못하고 있다. 이는 불교 교리의 이해와 심화 또는 확산에도 긍정적인 영향을 미치지 못할 것이다. 이러한 우려는 다음의 글에서 잘 드러난다.

비록 전산화를 통해 팔만대장경을 향한 접근이 용이해지고, 한글화를 통해 이해가 그 보다 훨씬 쉬워졌다고는 하지만, 팔만대장경의 방대한 양은 여전히 범부들이 선뜻 다가설 용기를 내지 못하게 하고 있는 것은 주지의 사실이다.³¹⁾

27) 유동환, 앞의 논문, 2009, 102쪽.

28) 대한불교조계종 포교원, 『한국불교사』, 조계종출판사, 2011, 294쪽.

29) 현재 동국대학교 전자불전문화콘텐츠연구소의 ‘한글대장경 검색’을 통해 인터넷으로 공개되어 있다(동국대학교 전자불전문화콘텐츠연구소, <http://ebtc.dongguk.ac.kr/>).

30) 대구MBC 고려 초조대장경 제작팀, 『고려 초조대장경 세상을 움직이는 다섯 가지 힘』, 마더북스, 2012, 200쪽.

31) 진현중, 『엮은이의 서문』, 『우화로 읽는 팔만대장경』, 컬처북스, 2011.

그래서 저자인 진현중은 불교의 심오하고 난해한 경전 내용을 일반인들이 수월하게 이해할 수 없는 실정이므로 부처의 설법 가운데 재밌으면서도 의미 깊은 내용을 다시 추려서 대중서적을 만든다고 밝혔다. 그 동안 대장경의 내용을 수행자내지는 특정 계층만 접유하였고, 일반인들이 공유하지 못했음을 의미한다. 인터넷 상에서 제공되는 한글대장경만으로는 대장경의 활용도를 높이거나 지속적인 파급효과를 기대할 수 없다고 생각된다. 다시 말하면 한글대장경의 인터넷 서비스 구축에만 집중할 것이 아니라 그 내용에 있어서도 대중화해야 한다. 이와 연관하여 참조할 만한 사례가 있다. 한국고전번역원에서 주도한 『朝鮮王朝實錄』과 각종 고문헌 자료의 한글 번역 등 인터넷 관련 사항을 비교해 보면 잘 드러난다. 『조선왕조실록』 내용을 누구나 쉽게 이해할 수 있고, 검색할 수 있는 체계를 갖추었기 때문에 한국사 대중화에 크게 기여하였다. 2000년대 초에 출판된 『하룻밤에 읽는 ~』 등과 같은 역사 관련 서적들이 베스트셀러 및 스테디셀러가 된 것은 당시의 여러 가지 상황이 맞물려 있지만 그 토대는 『조선왕조실록』의 한글完譯과 함께 인터넷에 공개되었기 때문이라는 사실을 간과해서는 안 된다. 여기에 더하여 대중서적들이 사료를 바탕으로 치밀하게 구성한 학술적인 글이 아니라, 지루하지 않고 누구나 공감할 수 있는 상황 묘사와 간결한 문체로 可讀性을 확보하였다. 그리고 독자들의 호기심을 자극할 수 있는 내용 구성과 제목도 기존의 것과 차별화하였기³²⁾ 때문이다. 이상의 검토를 통해 한글대장경은 시스템 상으로 대중화를 위한 체계는 구축되었으나, 콘텐츠 활용이란 측면에서 본다면 이해하기 쉬운 한글대장경, 누구나 쉽게 열람할 수 있는 체계 등에 많은 개발과 보완이 필요하다.

지금까지의 논의를 중심으로 『고려대장경』의 문화콘텐츠 기반에 대해 정리해 보기로 하자. 『고려대장경』이 다양한 디지털 요소로 적극 활용되고 있다는 점을 고려하면 이제는 한국을 대표하는 문화유산으로서 보다 다양한 콘텐츠 개발이 적극 시도해야 한다. 구축된 디지털 기반을 토대로 앞으로 어떻게 콘텐츠를 생산하고 유통하여 소비할 것인가에 대한 구체적인 방안 등이 제시되어야 한다.

콘텐츠는 생산→유통→소비→생산이라는 선순환구조를 통해 지속적으로 성장하기 때문에 각 단계별 전략이 필요하다. 『고려대장경』은 민족 문화유산인 동시에 한국 불교를 대표하기 때문에 문화콘텐츠의 개발 또는 활용에 있어서 진지한 검토가 있어야 한다. 이와 관련해 기존 연구에서 3가지 사항을 제시하고 있다. 첫째, 불교문화원형에 정통한 작가·연출가·제작자를 포함한 기획자가 절

³²⁾ 박순준·최연주·하세봉, 『역사소비를 위한 역사교육의 프레임 전환』, 『역사와 경계』68, 2008, 12~13쪽.

대 부족하다는 점이다. 창작의 기본이 되는 이러한 인력을 발굴하고 지원하는 종단 내부의 사업과 조직이 함께 필요한 시점이다. 둘째, 불교문화원형을 素材化할 때 불교계 안팎의 내용전문가와 법률·기술 분야의 전문가가 절대 부족하여 불교계는 실제 문화 콘텐츠 개발과정의 주변인으로 만족할 수밖에 없는 상황이다. 셋째, 불교계 내부의 다양한 종교적 입장이 일관된 의견으로 표출되지 못하여 불교계의 소재를 다루는데 매우 제한적인 현실 또한 시정되어야 한다.³³⁾ 하였다. 이러한 지적에 대해 전적으로 공감하는 바이며, 첫 번째 지적인 전문 인력의 부족에 따른 대체 방안 즉 인적 자원의 발굴과 지원에 대해서는 많은 관심을 가져야 한다. 이는 비단 불교계 내부의 문제가 아니라 대장경축전을 준비하고, 앞으로 지속적으로 개최해야 할 기관에서 적극적인 대응전략을 수립하여 지속적인 지원이 따를 수 있도록 해야 할 것이다.

Ⅲ. 『고려대장경』의 출판콘텐츠와 그 활용

오늘날 다양한 매체의 등장은 기존과는 차원이 다른 멀티미디어적 환경을 조성하고 있다. 그래서 콘텐츠 역시 새로운 매체를 적극적으로 활용하여 참신하고 다양하게 발전시켜야 한다. 대장경축전이 지속적으로 개최되고, 세계적인 축전으로 정착되기 위해서는 관광객 유치도 중요하지만 이들을 끌어들이 수 있는 정보 제공도 매우 중요하다.

최근의 관광 패턴에서 주목할 것은 정보통신의 변화에 따른 부분이다. 모바일과 인터넷을 통해 언제 어디서나 현장의 정보를 수집하고 이용할 수 있는 모바일 시대가 본격화 되었고, 특히 스마트 기기의 사용이 전 국민에게 확산되고 있다. 이에 정보제공 방식이 전통적인 형태에서 디지털 형태로 변화되었으며, 소셜 네트워크 서비스·클라우드 서비스 등 다양한 방법을 통한 정보교환 기술이 발전하였다. 새로운 기술이 소비자 개인의 접근 영역을 확대시키면서 여행의 형태에도 영향을 주었다. 모바일과 인터넷 환경을 기반으로 관광객들이 시간과 장소에 구애받지 않고 정보를 공유하는 여행형태가 새로운 트렌드로 자리 잡았다. 특히 이러한 서비스는 자신만의 관심이나 취미에 맞는 테마를 정해서 이동하는 개별관광객(FIT)들이 서비스 수요를 증가시켰다.³⁴⁾ 대장경축전이 지속가능한 축

³³⁾ 유동환, 앞의 논문, 2009, 109~110쪽.

³⁴⁾ 문화체육관광부, 『2011년 기준 관광동향에 관한 연차보고서』, 2012, 13쪽.

제로 안착하기 위해서는 이러한 변화를 반영하여 『고려대장경』 관련 콘텐츠도 수요자의 특성 또는 그들의 요구 조건에 충족되어야 한다.

물론 『고려대장경』의 데이터베이스화와 디지털화가 문화 콘텐츠로 바로 연결될 수는 없다. 단순한 전달체계를 구축해서는 무의미하며 양방향이라는 새로운 차원에서 접근해야 한다. 양방향성을 가지는 하이퍼텍스트의 활용이 필요하다. 문자로 된 텍스트와 영상텍스트는 배타적인 관계가 아니라 상호보완적인 관계를 유지해 왔다. 아름답고 정교한 그래픽, 색채, 음악, 나레이션, 그리고 문자를 혼합한 상호작용의 하이퍼텍스트는 대중들에게 문화유산의 가치와 역사적 의의에 대해 몰입하게 만든다. 이러한 변화를 고려한다면 단순한 문헌자료(텍스트 자료) 뿐 아니라 그림, 음성, 사진, 영상 자료 등을 활용하여 정보화를 구축해야 한다. 이는 『고려대장경』에 대한 몇 십 줄의 문헌적 설명이나 각종 기록물에 나타나 있는 것보다 그 가치와 진가를 잘 살펴볼 수 있다.

불교설화를 활용한 콘텐츠의 개발도 필요하지만, 누구나 공감하고 동참할 수 있는 콘텐츠 개발도 있어야 한다. 『고려대장경』이 갖고 있는 고유의 문화 원형을 적극 발굴 및 개발해야 한다. 불교설화는 우리 민족의 情緒와 靈感이 함축된 문화원형의 성격을 가지고 있으므로,³⁵⁷ 이를 바탕으로 한 스토리텔링을 통한 문화콘텐츠 활용, 그리고 대장경 移運 經路를 활용한 문화탐방 루트 등 문화상품으로 개발된다면 다양한 콘텐츠를 확보하게 된다. 아울러 대중들과 함께 할 수 있는 소재를 활용한 콘텐츠 개발을 위해 인지도가 높은 매체를 활용할 필요가 있다. 대장경과 관련된 콘텐츠 중에서 영화와 TV 드라마, 다큐멘터리 등이 대중들에게 널리 알려져 있기도 하지만, 좀 더 세밀하게 들여다보면 많은 사람들로부터 공유되지 못하여 일회성으로 끝나는 경우도 간혹 있었다. 본고에서는 출판물을 중심으로 스토리텔링 소재로서 활용 가치를 논의해 보고자 한다. 먼저 『고려대장경』을 소개한 출판물인 大衆書籍을 정리해 보면 다음과 같다.

표 2. 『고려대장경』 소재 대중서적

책명	저자	간행 년도	출판사	비고
八만대장경	이혜성	1986	보성문화사	해제 및 개념
소설 대장경	조정래	1991	민족과문화사	장편소설
한권으로 읽는 팔만대장경	진현종	1997	들녘	해제

³⁵⁷ 불교 설화에 대한 분석은 다음의 논문에서 상론한 바 있다(이병국, 앞의 논문).

책명	저자	간행 년도	출판사	비고
팔만대장경에 숨어 있는 108가지 이야기	진현중	1997	혜음	설화
다시 보는 팔만대장경판 이야기	박상진	1999	(주) 운송신문사	대장경 전반
팔만대장경의 지혜이야기	김배균	2000	웅진닷컴	아동용 설화집
나무에 새겨진 팔만대장경의 비밀	박상진	2007	김영사	학술
해인사 고려대장경과 장경판전	박상국	2008	스쿨 김영사	교과서 체험학습
왜 고려는 팔만대장경을 만들었을까?	최연주	2011	(주) 자음과모음	교과서 연계
대장경, 천년의 지혜를 담은 그릇	오윤희	2011	불광출판사	학술
우리말 팔만대장경	대한불교 청년회	2011	모시는 사람들	해제 및 개념
우화로 읽는 팔만대장경	진현중	2011	컬처북스	어른용 설화집
고려 초조대장경 세상을 움직이는 다섯 가지 힘	대구MBC 제작팀	2012	마더북스	-

『고려대장경』을 소재한 대중서적을 정리한³⁶⁾ <표 2>를 분야별로 분류해 보면 소설로서는 조정래의 『소설 대장경』이 유일하다.³⁷⁾ 대구MBC에서 기획 다큐멘터리로 보도한 방송 내용을 정리한 『고려 초조대장경 세상을 움직이는 다섯 가지 힘』은 넓은 의미로 방송 시놉시스로 구분할 수 있다. 이 둘을 제외하고 나면 이혜성의 『八만대장경』, 진현중의 『한권으로 읽는 팔만대장경』, 대한불교청년회의 『우리말 팔만대장경』은 1963년에 初刊된 것을 編譯한 서적이다. 3종의 서적은 대장경의 개념, 범위, 주요 교과, 각 종파의 所衣經典 등을 분류하고, 불교의 역사에 대해 언급한 것으로 넓은 의미로는 해제 및 개념을 정리한 서적으로 분류

³⁶⁾ 『고려대장경』을 소재한 대중서적은 종류와 분야가 다양한 실정이다. 불교의 전래 경로, 경전해설, 불교설화, 고승대덕 등 여러 분야가 있으나, 본고에서는 소재의 근거와 책명 등을 고려하여 대장경과 직접적인 관계가 있는 서적을 대상으로 정리하였다. 다만 이혜성의 『八만대장경』은 신도교재용으로 편찬되었음을 밝히고 있으므로 논의에서 제외하고자 한다.

³⁷⁾ 김종록의 장편소설인 『붓다의 십자가』가 2014년 1월 14일자로 발간되었으나 본고에서는 다루지 못했다.

될 수 있다. 그리고 박상진의 『다시 보는 팔만대장경 이야기』와 『나무에 새겨진 팔만대장경의 비밀』, 그리고 오윤희의 『대장경, 천년의 지혜를 담은 그릇』은 학술도서에 가깝다. 전자는 해인사의 고려대장경과 관련된 각종 이야기를 재정리 하면서, 나무와 관련하여 연구한 내용을 쉽게 풀어쓴 것이 특징이다. 후자는 『고려대장경』 전산화 과정에서 비교 분석 및 사례 분석을 통해 『고려대장경』이 갖고 있는 제반 특징을 정리하였다. 이들 서적의 내용 구성과 편집 체계를 고려해 본다면 본격적인 학술서적이라기 보다는 대중을 겨냥한 교양서적으로 분류된다.

진현종의 『팔만대장경에 숨어 있는 108가지 이야기』와 『우화로 읽는 팔만대장경』, 그리고 김배균의 『팔만대장경의 지혜이야기』는 대장경에 포함된 불교 설화를 중심으로 평이한 문장과 알기 쉬운 내용을 재구성한 것이 특징이다. 박상국의 『해인사 고려대장경과 장경판전』과 최연주의 『왜 고려는 팔만대장경을 만들었을까?』는 초등학생을 대상으로 『고려대장경』 규모와 해인사와 연관성, 제작 동기 등 역사적 사실을 교과서와 연계한 것이 특징이다.³⁸⁾ 이상의 검토를 통해 크게 4가지로 분류할 수 있다. 대장경 개념에 대한 서적, 대장경 해제 및 개념을 정리한 서적, 대장경의 내용을 재구성한 說話서적, 교과서와 관련된 아동청소년용 서적으로 구분된다.

앞서 검토한 바와 같이 『고려대장경』은 대중적 인지도나 인프라 구축 측면에서 본다면 양질의 기반을 갖추었다고 할 수 있다. 다만 콘텐츠 개발과 활용이라는 측면에서 본다면 그 토대가 될 수 있는 다양한 주제의 대중서적이 부족한 실정이다. 대장경 관련 각종 자료집, 전문 학술서적, 연구논문 등의 성과물에 비하면 더욱 그렇다. 앞으로는 대중에게 널리 알릴 수 있는 다양한 創作物 또는 관련 大衆書籍이 활발하게 출판되어야 『고려대장경』이 다양하게 응용될 수 있다. 이와 관련하여 대중서적에 비친 『고려대장경』의 가치는 무엇일까. 또 콘텐츠로서의 활용 및 응용 범위는 어디까지 가능할까. 앞으로 『고려대장경』이 콘텐츠로서 가지는 가치를 스토리텔링의 소재로서 논의하기 위해 표 2에 제시된 서적의 필자들이 밝혀보고자 한 것이 무엇인지, 또 어떤 관점에서 『고려대장경』을 바라보고 있는지를 검토해 보기로 하자.

『고려대장경』의 한국 역사 전개과정에서 민족문학으로서 소설 또는 문예창작 작품으로 다루어진 경우는 조정래의 『소설 대장경』이 대표적인 사례이다. 역사인물인 연개소문·세종·이순신·김정호, 그리고 삼별초·임진왜란 등을 비롯한 사건 또는 특정 유물-예를 들어 한글·거북선 등등을 대상으로 다룬 문학

³⁸⁾ 다만 『대한민국 역사 상식 제1권, 팔만대장경도 모르면 빨래판이다』는 청소년 권장도서로 널리 알려져 있으나 그 내용은 대장경과 무관하다.

작품의 양에 비하면 대장경을 주제로 다루어진 것으로 유일하다. 작가 조정래는,

소설 『대장경』은 어떤 특정 종교를 위해서 씌어진 소설이 아니다. 민족의 자랑할 만한 문화유산이라는 점에서 소재로 선택되었던 것이다. 또한 경전의 내용을 해설한 소설은 더구나 아니다. 우리 민족의 문화유산으로서 현재 합천 해인사에 봉안되어 있는 <팔만대장경>이 어떤 시대상황 속에서 어떤 연유를 거쳐 누구의 손으로 만들어지게 되었는가를 소설화한 것이다. …나는 불력(佛力)으로 외적을 퇴치한다는 <팔만대장경>에 얽힌 기존의 신화를 전면적으로 부정하는 데서부터 소설을 시작하고자 했다.³⁹⁾

라고 하여 『소설 『대장경』』에서 『고려대장경』을 불교유산으로서 접근하는 것이 아니라 민족의 문화유산으로 이해하려고 노력하고 있음을 엿볼 수 있다. 그래서 그는 엄청난 규모의 佛經 板刻이 어떻게 이루어졌을까 라는 물음에 대해 당시를 고달프게 살다간 민중들을 추적하게 되었다고 한다. 또한 많은 사람들이 『고려대장경』의 가치를 다양하게 이해해 주었으면 하는 기대감도 비추고 있다. 다음의 글에서도 『고려대장경』의 다양한 대중성과 콘텐츠의 가치를 재확인할 수 있다.

그것은 불교사 2,500년의 결집체이자 인간 사고(思考)의 모든 가능성과 깨달음의 영역을 보여주고 있는 한 편의 파노라마라고 할 수 있다. 그런데 아쉬운 점은, 이 파노라마의 자막이 고전 중국어 즉 한문(漢文)으로 되어 있기 때문에 대중성을 쉽게 확보할 수 없었다는 것이다.⁴⁰⁾

진현중은 『고려대장경』이 갖고 있는 다양성에 대해 대중화의 필요성을 역설하였다. 그 방법에 대해서는 앞서 지적한 바와 같이 난해한 한문 문장이 걸림돌이므로 한글로 번역이 선행되어야 함을 강조하였다. 한문으로 구성된 각종 자료를 번역하는 과정에서 가장 유의할 점은 그 내용이 왜곡되어서는 안 된다. 올바른 번역은 적절한 想像力이 더해질 수 있는 밑바탕이 될 것이다.⁴¹⁾ 그렇다고 대장경 한글화가 대중화를 의미하는 것은 아니다. 방대한 분량의 불교 경전을 어떻게 읽을 것이며, 그리고 그 내용을 어떻게 이해해야 하는지 일반인의 입장에서는 도무지 답이 없는 이야기일 것이다. 이에 그 대안은 다음에서 찾을 수 있다.

39) 조정래, 『작가의 말』, 『소설 대장경(5판)』, 민족과문화사, 1991.

40) 진현중, 『서문에 대신하여』, 『팔만대장경에 숨어 있는 108가지 이야기』, 혜음, 1997.

41) 이에 대해서는 다음의 논고가 참조된다. 김시범, 『지역 문화유산을 활용한 문화콘텐츠사업화 방향에 대한 답론』, 『인문콘텐츠』27, 2012.

그러나 팔만대장경을 한권으로 정리하는 것은 불가능한 일이었다. 그 모든 경을 하루 한 권씩 읽는다 해도 십 수 년의 시간이 필요하며 각 경을 간단하게 정리한다고 해도 막대한 지면이 소요되기 때문이다. 그러므로 『한권으로 읽는 팔만대장경』은 팔만대장경을 모두 읽고 정리한 것이 아니라, 엄밀히 말하면 팔만대장경을 어떻게 읽을 것인가 하는 방법을 한권으로 정리하고 제시했다는 것이 옳을 것이다.⁴²⁾

방대한 분량의 『고려대장경』을 읽기란 불가능하므로 읽는 방법을 제시하기 위해 『한권으로 읽는 팔만대장경』을 간행했다는 것이다. 『고려대장경』의 내용은 일반인들이 접근하기 어려운 것이 아니라 우리 주변의 재미있는 이야기이고, 누구나 쉽게 접할 수 있다는 대중성이 확보된 콘텐츠라는 사실을 말하고 있다. 『팔만대장경에 숨어 있는 108가지 이야기』에 수록된 내용은 난해하고 고답적인 내용이 아니라 생활의 지혜와 슬기가 숨어 있는 이야기거리라는 것을 보여 줌으로써 『고려대장경』이 일반인들에 더욱 친숙한 것임을 보여 주고자 하였다. 그래서 대중성 확보를 통해 민족의 위대한 유산 팔만대장경을 이해하고 더 많은 관심을 갖는 계기가 되기⁴³⁾를 희망하고 있다. 한편 『고려대장경』은 인도, 중앙아시아, 중국 등 아시아인들의 창작물이라 해도 과언이 아니다. 다시 말해 누구나 공감할 수 있고, 아주 특별한 이야기란 의미이다. 이와 관련해 다음 글을 재음미해 보기로 하자.

대장경 안에 담긴 이야기들, 석가모니로부터 시작된 숭한 사람들의 기억과 지혜들, 대장경은 그들 모두가 힘을 합쳐 만들어 낸 공공의 창작물이다. 천 년의 대장경, 고려대장경은 장경각에 갇혀 있는 과거의 문화재만이 아니다. 이천오백 년, 아시아대륙을 망라하던 기억의 바다이다. 기억에 대한 태도가 들어 있고, 기억을 다루던 기술도 있다. 인류의 역사를 통틀어도 이런 일은 없었다.⁴⁴⁾

대장경이 공공의 창작물로서 아시아대륙을 망라한 기억의 산물이라 한 점은 『고려대장경』이 가지고 있는 가치가 종교를 넘어 누구나 공감할 수 있는 이야기란 사실을 말해 주고 있다. 대장경과 관련된 가치에 대한 인식은 다양하게 형성되고 있음을 짐작할 수 있다. 『고려대장경』의 대중화는 다양한 영역에서의 소설·교양도서 등 각종 출판물을 기반으로 독자들에게 널리膾炙되는 것이라 할 수 있다. 대중서적을 중심으로 『고려대장경』이 가지고 있는 가치를 어떻게 인식

42) 진현중, 『저자서문』, 『한권으로 읽는 팔만대장경』, 들녘, 1997.

43) 박상진, 『머리말』, 『나무에 새겨진 팔만대장경의 비밀』, 김영사, 2007.

44) 오윤희, 『이야기를 시작하며』, 앞의 책.

하고 있는지를 살펴보았다. 문화유산이 문화원형이 되고, 재편집(재창조)되어 스토리텔링으로, 문화콘텐츠로서 활용되기 위해서는 대중적 인지도확보가 중요하다. 앞서 언급한 바와 같이 다양한 시각과 풍부한 상상력으로 창작된 대중서적이 지속적으로 출판되어야 한다.

지금까지 논의한 내용을 종합해 보면 『고려대장경』이 문화콘텐츠로서 적극 활용되고 대중성을 확보하기 위해서는 우선 일반인들이 이해하기 쉬운 한글대장경으로 거듭 나야 한다. 그리고 전문가 집단 또는 학문후속세대를 비롯한 연구자를 적극 발굴하여 다양한 분야의 창작물, 기획물 등이 쏟아져야 한다. 그래서 이를 토대로 스토리텔링, 콘텐츠는 물론 캐릭터 등의 개발로 이어질 수 있도록 해야 한다. 2011년 제1회 대장경축전 행사 중 하나였던 <오페라 대장경>⁴⁵⁾은 조정래의 『소설 대장경』을 바탕으로 하였음은 널리 알려진 사실이다. 앞으로 『고려대장경』 관련 대중서가 더 많은 관심을 받고, 이를 바탕으로 다양한 분야에서 각종 창작물이 배출된다면 여러 분야에서 적극적으로 활용되어질 가능성은 매우 높다.

대장경축전이 성공할 수 있었던 요인 중 하나는 소설·교양서적 등 創作集과 翻譯書籍 등이 꾸준히 배출되었기 때문이기도 하지만, 90년대 이후 심화된 학술 연구가 그 바탕이 되었음은 부인할 수 없다. 『고려대장경』은 목판이라는 하드웨어가 있고, 그 인지도 또한 높기 때문에 콘텐츠로서 인프라가 잘 구축된 셈이다. 소프트웨어 측면에서는 앞으로 많이 개발되어야 함은 물론이고 여러 방면에서 응용되어야 한다. 다양한 연령층에 맞는 대중서적이 출판될 수 있도록 지속적인 지원책은 물론 유인책도 필요하다. 더 나아가 문화콘텐츠로서 개발되고 응용될 수 있도록 지원 및 활용 방안에 대해 진지한 검토가 있어야 한다.

IV. 맺음말

『고려대장경』은 한국을 대표하는 문화유산으로서 뿐만 아니라 한국의 대표적인 불교문화유산으로서 다양한 콘텐츠의 개발이 필요하다. 최근 디지털 기술의 발달과 문화상품재의 온라인화·디지털화로 각 영역 간의 장벽과 각 문화상품 간의 장벽이 허물어지고 있다는 점을 고려해 볼 때 『고려대장경』은 콘텐츠로 성공할 가능성이 매우 크다고 할 수 있다. 이에 교양서적을 대상으로 『고려대장경』

⁴⁵⁾ 경상남도음악협회가 주최·주관하고 총감독 김성중씨가 연출한 <오페라 대장경>은 지난 2011년 6월 3일에서 4일까지 서울 예술의전당 오페라극장에서 개최된 바 있다.

의 문화콘텐츠로서 가치와 응용 가능한 영역에 대해 함께 논의해 보았다. 그 내용을 요약 정리해 보면 다음과 같다.

『고려대장경』은 다른 문화유산에 비해 디지털화가 상당히 진전된 디지털 기반을 구축하고 있다. 앞으로 콘텐츠가 어떻게 생산되고 유통되어 소비될 것인지에 대한 구체적인 방안 등은 과제로 남아 있다. 콘텐츠는 생산→유통→소비→생산이라는 선순환구조를 통해 지속적으로 성장하기 때문에 각 단계별 전략이 필요하다. 가장 시급한 것은 전문 인력의 확보이다. 앞으로 인적 자원의 발굴과 지원에 대해 더 많은 관심을 가져야 한다. 비단 불교계 내부의 문제가 아니라 대장경축전을 준비하고, 향후 개최할 기관에서도 적극적인 대응전략과 꾸준한 지원이 따라야 한다.

『고려대장경』은 목판이라는 하드웨어가 있고, 그 인지도 또한 높기 때문에 콘텐츠로서 활용 범위가 매우 넓다고 할 수 있다. 콘텐츠의 폭넓은 활용을 위해 여러 방면에서 응용 및 개발될 수 있도록 그 기반이 잘 구축되어야 한다. 본고에서는 대중서적을 중심으로 『고려대장경』이 가지고 있는 가치에 대해 필자와 대중들이 어떻게 인식하고 있는지를 살펴보았다. 문화유산이 문화원형이 되고, 재편집(재창조)되어 스토리텔링으로, 문화콘텐츠로서 활용되기 위해서는 대중적 인지도가 확보되어야 한다. 그런 점에서 『고려대장경』은 대중성을 갖고 있지만 보다 광범위한 활용에 있어서는 많이 부족한 실정이다. 따라서 『고려대장경』이 대중성을 확보할 수 있는 후속조치가 있어야 할 것이다.

『고려대장경』이 문화콘텐츠로서 적극 활용되고 대중성을 확보하기 위해서는 먼저 대장경의 이해를 높이는 방안이 필요하다. 인터넷을 통해 단순히 제공되는 콘텐츠가 아니라 일반 대중이 쉽게 이해하고 활용할 수 있어야 한다. 때문에 전문가 또는 학문후속세대를 비롯한 연구자를 적극 발굴하여 다양한 분야의 창작물, 기획물 등이 배출되어야 한다. 이러한 결과물은 스토리텔링, 캐릭터, 콘텐츠 개발로 이어질 것이다. 앞으로 『고려대장경』 관련 대중서적에 더 많은 관심을 받고, 다양한 분야에서 각종 창작물이 출판된다면 여러 분야에서 적극적으로 활용되어질 가능성은 매우 높다. 따라서 『고려대장경』이 문화콘텐츠로서 개발되고 응용될 수 있도록 지원 및 활용 방안에 대해 진지한 검토가 있어야 한다.

■ 투고일 2014년 1월 20일 | 심사완료일 2014년 2월 13일 | 게재확정일 2014년 2월 28일 ■

참고문헌

<국내>

고려대장경 지식베이스시스템 <http://kb.sutra.re.kr/>

해인사 팔만대장경연구원 <http://i80000.com/>

동국대학교 전자불전문화재콘텐츠연구소 <http://ebtc.dongguk.ac.kr/>

조정래, 『소설 대장경』, 민족과문화사, 1991.

진현중, 『팔만대장경에 숨어 있는 108가지 이야기』, 혜음, 1997.

진현중, 『한권으로 읽는 팔만대장경』, 들녘, 1997.

허홍식, 『한국중세불교사연구』, 일조각, 1997.

조동일, 『大藏經 往來의 文化史的 意義』, 『동아시아 比較文化』창간호, 2000.

노영희, 『디지털 콘텐츠의 이해』, 건국대출판부, 2006.

이병국, 『불교설화는 문화콘텐츠의 보고다』, 『문화원형 디지털콘텐츠화사업 성과와 비전』, 한국문화콘텐츠진흥원, 2006.

최연구, 『문화콘텐츠란 무엇인가』, 살림, 2006.

박상진, 『나무에 새겨진 팔만대장경의 비밀』, 김영사, 2007.

박순준·최연주·하세봉, 『역사소비를 위한 역사교육의 프레임 전환』, 『역사와 경계』68, 2008.

유동환, 『한국 전통 문화유산 콘텐츠개발 현황과 과제』, 『국학연구』12, 2008.

박진호, 『고구려 벽화 디지털 콘텐츠 개발현황과 전망』, 『고구려 벽화 연구의 현황과 콘텐츠 개발』, 동북아역사재단, 2009.

유동환 외, 『현대 예술 속의 불교』, 예문서원, 2009.

송원찬 외, 『문화콘텐츠 그 경쾌한 상상력』, 북코리아, 2010.

대한불교조계종 포교원, 『한국불교사』, 조계종출판사, 2011.

오윤희, 『대장경, 천년의 지혜를 담은 그릇』, 불광출판사, 2011.

진현중, 『우화로 읽는 팔만대장경』, 컬처북스, 2011.

최연주, 『『고려대장경』의 불교문화콘텐츠 활용 방안』, 『동아시아불교문화』7, 2011.

_____, 『고려시대 미정보화 자료의 현황과 전산화 방안 : 묘지명, 일반 금석문을 중심으로』, 『한국중세사연구』30, 2011.

최연주, 『왜 고려는 팔만대장경을 만들었을까?』, ㈜자음과모음, 2011.

최영호, 『江華京板『高麗大藏經』의 연구현황과 문화콘텐츠 개발방향』, 『경남

- 발전』116, 2011.
- _____, 『고려시대 대장경·문집·고문서 자료의 정보화 현황과 전산화 방안』, 『한국중세사연구』30, 2011.
- 강순애, 『고려대장경판 및 제경판의 디지털화와 문화콘텐츠 개발을 위한 전략』, 『古書』15, 사)한국고서협회, 2012.
- 최영호, 『江華京板 高麗大藏經의 판각공간과 海印寺의 역할』, 『문물연구』21, 동아시아문물연구학술재단, 2012.
- 김시범, 『지역 문화유산을 활용한 문화콘텐츠사업화 방향에 대한 담론』, 『인문콘텐츠』27, 2012.
- 대구MBC 고려 초조대장경 제작팀, 『고려 초조대장경 세상을 움직이는 다섯 가지 힘』, 마더북스, 2012.
- 최희수, 『인문학과 문화기술의 상생을 위한 과제』, 『인문콘텐츠』27, 인문콘텐츠학회, 2012.
- 이재수, 『불교문화콘텐츠학의 연구방향과 교육방법 고찰』, 『종교문화연구』20, 한신대, 2013.
- 최영호, 『刻成人을 통해 본 『高麗國新雕大藏校正別錄』 彫成』, 『동아시아불교문화』15, 2013.
- 한국문화관광연구원, 『2012 연구보고서 초록』, 2013.

Abstract

The utilize of the cultural content and The Tripitaka Koreana

Choi, Yeon-Joo

Buddhist cultural heritage of Korea's representative for The Tripitaka Koreana is necessary to develop a variety of content. Recent developments in digital technology and cultural products, digitize material online, the barriers between each area and each can break down barriers between cultural products. Considering this point, The Tripitaka Koreana is very likely that development.

The Tripitaka Koreana compared to other digital-based cultural heritage is quite established. Content Production→Production→Distribution→Consumption continues to grow through that cycle, because the structure strategy is needed for each step. In particular, it is urgent that the securing of professional staff. So that the excavation and support for human resources should have a lot of interest.

The Tripitaka Koreana is a wooden plank that is hardware count as content is well-established infrastructure. Lots of software to be developed in terms of the variety of ways in the future should be applied. Tripitaka written in Hangeul is easy to understand. Many modifications are needed to existing content. And experts or investigators should be excavated and actively. Based on this, such as the creation of various sectors should come out. Finally, as The Tripitaka Koreana is cultural content and applications can be developed and utilized to support measures to be ensured.

Key Words : The Tripitaka Koreana, Buddhist cultural heritage, cultural content, Popular Books, Creation

