

불교문화 콘텐츠 구축 현황 및 방향

김 양 응*

목 차

1. 머릿말
2. 콘텐츠 개념 및 정의
3. 문화콘텐츠의 개념 및 특성
4. 문화산업과 문화콘텐츠 산업
5. 콘텐츠와 기술
6. 한국 문화 관광 산업의 정부 청사진
7. 불교문화 콘텐츠 현황
8. 한국 불교문화 콘텐츠의 방향에 대하여
9. 결 론

요 약

불교가 우리나라에 전래된 이후 1700여 년간 우리 민족은 상당 부분 불교가 體化 되었으며 이로 인하여 불교문화가 濕合된 한국문화를 형성하게 되었다. 문화의 결정체로서의 가치를 지닌 구조물을 문화재라고 지칭하고, 한국문화재의 대부분은 불교문화재이고 불교에서는 이를 聖寶 문화재라고 칭하고 있다.

문화콘텐츠는 꼭 멀티미디어 형태에 국한된 게 아니라 다양한 형태와 구조를 지니고 있으며 불교문화콘텐츠 또한 다양한 형태와 구조를 지니고 있다. 한국인들에게 신

* 호남대학교 가상현실응용기술센터 연구부장

양과 관계없이 습합되어 체화된 문화와 불자들의 신앙생활에 습합된 문화 또한 불교 문화일 것이다.

불교 디지털 콘텐츠를 발전시키기 위하여 인문학적인 측면에서의 문화에 대한 깊은 이해와 이를 토대로 한 철저한 기반 구축 없이, 각 개인의 상상력과 창의력의 기반에서 문화적 요소를 조미하는 형태로는 각 문화에 대한 고유성과 깊은 특성을 담아내는데 한계가 있다.

국내에서 불교문화콘텐츠 중 멀티미디어콘텐츠 분야는 이제 시작 단계이며, 성공적인 멀티미디어 콘텐츠를 구축하기 위하여 환경적 기반의 조성과 더불어 이에 대한 깊은 이해가 필요하다. 현재 정부는 문화관광을 주요 산업으로 설정하고 이를 추진하고 있다. 주 5일제 근무 등의 영향으로 많은 사람들이 보다 더 많은 관광에 시간을 할애 하고 있다. 이러한 환경에서 1980년대나 2000년대나 불교에 대한 문화나 관광은 수려한 풍광과 아름다운 건축미를 지닌 사찰의 관광에서 벗어나고 있지 못하다.

신도의 신앙생활에 도움을 주고, 일반인들에게는 불교문화를 쉽게 향유케 하며, 이를 통한 불교문화의 발전과 멀티미디어 콘텐츠 산업의 활성화에 기여하는 방향 중 하나는 여기에 있다.

1. 머릿 말

최근 콘텐츠라는 용어가 인문학과 IT 분야에서 급속하게 대두되었다. 콘텐츠라는 용어는 인터넷환경의 급속한 확산을 바탕으로 멀티미디어에 담긴 내용이란 개념으로 보편적으로 인식되고 있다.

불교가 우리나라에 전래된 이후 1700여 년간 우리 민족은 상당 부분 불교가 體化되었으며 이로 인하여 불교문화가 濕合된 한국문화를 형성하게 되었다.

문화의 결정체로서의 가치를 지닌 구조물을 문화재라고 지칭하고 국가에서 관리하고 있으며 한국문화재의 대부분은 불교문화재이고 불교에서는 이를 정보 문화재라고 칭하고 있다. 불교문화재와 정보 문화재에 대한 인식의 간극은 아래의 글에서 보여주고 있다.

“불교란 살아있는 종교이며 불교학이란 살아있는 학문이다. 그러므로

문헌학이나 철학적인 논리만이 불교가 아니라 부처님을 교조로 하고, 그 가르침을 실천하기 위하여 행하여지고 있는 종합적인 문화현상 체계를 말한다. 따라서 근본적인 교조나 깨달음을 추구하는 목적은 같으나 실천방법은 지역과 시간에 따라 얼마든지 다를 수 있다.

따라서 여러 가지 수행이나 신앙형태도 모두 불교라고 할 수 있다. 성보 문화재란 불교문화재를 말하고 있으며 단순히 문화유산으로만 보존되고 있는 것이 아니라 각 사원에서 신앙의 대상으로 봉안되어 숭배되고 있거나 신앙의 대상으로 만들어진 경우가 대부분으로 불교에 대한 인식이나 신앙심없이 단순한 문화유산으로만 대할 경우 불교인으로부터 많은 마찰을 빚게 마련이다. [2004 한보광”

문화콘텐츠는 꼭 멀티미디어 형태에 국한된 게 아니라 다양한 형태와 구조를 지니고 있다. 불교문화콘텐츠 또한 다양한 형태와 구조를 지니고 있을 것이다.

한국인들에게 신앙과 관계없이 습합되어 체화된 문화와 불자들의 신앙생활에 습합된 문화 또한 불교문화일 것이다. 따라서 한국 불교문화와 이를 담는 그릇으로서의 콘텐츠에 대하여 개념의 정리와 불교문화콘텐츠의 현황 및 나아갈 방향에 대하여 생각해 보고자 한다.

2. 콘텐츠 개념 및 정의

콘텐츠란 본래 문서·연설 등의 내용이나 목차·요지를 뜻하는 말이었으나 정보통신이 빠르게 보급되면서 각종 유무선 통신망을 통해 제공되는 디지털 정보나 그러한 내용물을 총칭하는 용어로 널리 쓰이게 되었다.

요지가 담겨있는 콘텐츠를 디지털화 한 것을 디지털 콘텐츠라고 말하고 있으며 읽기 전용의 다중매체에 담긴 사진·미술·음악·영화·게임 등의 저작물을 멀티미디어 콘텐츠라고 말하고 있다.

3. 문화콘텐츠의 개념 및 특성

한국콘텐츠 진흥원에서의 문화콘텐츠(Culture Content)의 정의를 보면 “창의력, 상상력을 원천으로 ‘문화적 요소’가 체화되어 경제적 가치를 창출하는 문화상품(Cultural Commodity)을 의미하며 문화콘텐츠의 창작 원천인 ‘문화적 요소’에는 생활양식, 전통문화, 예술, 이야기, 대중문화, 신화, 개인의 경험, 역사기록 등 다양한 요소들이 포함되어 있다.”라고 말하고 있다.

그러나 이는 문화의 바탕에서 창의력 및 상상력을 주 요소로 한 콘텐츠란 의미일 것이다. 이러한 인식의 바탕에서 한국콘텐츠진흥원은 수년간 수백억의 비용으로 문화원형사업을 추진해왔다. 물론 인문학적인 관점에서 볼 때 문화의 원형이란 용어에 대하여 많은 논란이 있지만 그래도 전통문화의 요소를 바탕으로 콘텐츠화 한다는 점에서 그 의미를 찾을 수 있을 것이다.

문화의 원형을 소재화 하고 이를 다양하게 활용하여 문화콘텐츠 산업을 발전시키려는 목적과 목표에서 사업을 전개 하였을 것이나 수 년 동안 개발 구축되었던 다양한 소재를 토대로 한 콘텐츠 개발 및 이의 성공 사례가 현재 몇 건이나 있는지 매우 궁금하지 않을 수 없다. 현재 시점에서 문화 콘텐츠를 제작함에 있어서 선행되어야 할 부분은 문화원형사업의 결과물을 사용하여 콘텐츠의 제작과 성공 사례가 거의 없다는 그 핵심적인 이유에 대한 진지한 고민일 것이다.

2005년 10월 22일 구례 운조루와 하동 약양의 최참판댁(소설 토지)을 재현한 장소의 사진을 보면 다음과 같다.



[그림 1] 최참판댁 마을



[그림 2] 최참판댁 마을: TV드라마 촬영장 소개



[그림 3] 최참판댁 재현: TV드라마 촬영장 소개



[그림 4] 최참판댁 가는 길



[그림 5] 구례 운조루

섬진강 외길을 따라 위치한 하동 악양의 최참판댁과 구례의 운조루의 같은 날 사진의 모습이다. 이곳은 남쪽에서 올라가던 북쪽에서 내려오던 두 곳은 같은 도로 옆에 위치하고 있어 최참판댁에 들린 차량이 운조루를 피해 갈 수 없는 지형적 특성을 지니고 있다.

운조루는 호남지역 사대부의 주거로서 강릉 선교장등과 더불어 문화사적으로 매우 중요한 위치를 차지하고 있으며 문화재로 보호받고 있다. 이에 반하여 최참판댁은 소설의 내용을 바탕으로 재현을 하였으나 역사 건축학적인 관점보다는 화려하며 웅장하고 시각적인 현대적 관점에서 건축됨을 느낄 수 있는 건물로 이곳에서 TV드라마를 촬영하였다. 즉 문화사적이나 역사 문화재적인 관점에서 보면 재현된 최참판댁은 운조루에 비할 수 없으나 운조루는 한가하다 못해 적막함을 느끼게 하고 있으며, 재현된 최참판댁은 학생으로부터 일반 성인에 이르기 까지 다양한 계층의 많은 사람들이 관람을 하고 있었다. 주된 이유로는 운조루는 단순한 역사적 건축물로 문화재일 뿐이나 최참판댁은 소설과 드라마를 통한 다양한 이야기와 사연이 깃들여 있

기 때문일 것이다. 운조루는 보는 사람이 식견과 학문적 깊이를 통하여 그 가치가 전해질것이나, 최참판댁은 소설과 드라마를 본 사람들이 그 현장을 통하여 반추하고 드라마나 소설에서 접하지 못하였던 생동감과 실재적 상황에 대한 이해가 있었을 것이다.

민속촌에 아무런 사람이 없이 단순한 건축물만 구축되어 있었다면 현재와 같은 수의 관람객은 유치하지 못했을 것이다. 민속촌에는 옛 조상들의 삶의 모습이 재현되고 있기 때문에 보다 더 많은 사람들이 그 곳을 다녀가는 것이다. 즉 문화의 콘텐츠화에 있어서 주요한 요소가 무엇인지 위의 사진들이 말 해주고 있다.

문화콘텐츠에 있어서 중요한 요소는 문화에 대한 이해와 해석 및 에피소드 등의 인문학적 요소이지 콘텐츠를 담아내는 매체나 기술이 아니라는 것이다. 실재 현장에서 역사문화콘텐츠를 기획하고 제작한 과정에서의 경험에서 볼 때 “창의력, 상상력을 원천으로 ‘문화적 요소’를 가미한 문화상품(Cultural Commodity)”은 한국문화의 바탕에서의 고유성을 유지하면서 특화된 차별화가 어렵다. 이는 창의력과 상상력을 바탕으로 한 상품은 매우 단기적이며 모방이 가능한 까닭으로 이러한 상품은 끝없는 창의력과 상상력을 지속적으로 요구하며 생명력 또한 짧기 때문이다.

각 지역이나 문화에는 다양한 특성과 지역성이 있다. 이런 다양한 특성과 차별성을 바탕으로 한 콘텐츠를 구축하려면 그 지역과 특성에 대한 이해가 필요하며 이를 바탕으로 다양한 해석과 여기에 상상력과 창의성을 가미한 콘텐츠적 요소의 재구성을 통하여 문화 콘텐츠를 구축할 경우, 그 지역의 문화와 특성을 살릴 수 있는 차별성과 고유성을 지닐 수 있다. 이 경우 적은 비용으로도 콘텐츠를 제작할 수 있고 콘텐츠의 생명력 또한 특화됨이 없는 콘텐츠에 비하여 길다. 이러한 특성이 없는 문화콘텐츠는 헐리웃의 블록버스터 영화처럼 흥미와 볼거리를 집중적으로 보여주는 형태를 보편적으로 추구할 수밖에 없으므로 막대한 투자와 투자된 자본의 회수를 위한 상업적 논리에 치우칠 수밖에 없을 가능성이 매우 높다.

예를 하나 들면 조선의 궁궐 중 옛 서울고 자리에 있었던 서궁의 경우 많은 건물과 도로로 인하여 서궁의 모습을 알 수 없다. 이러한 서궁을 멀티미

디어 콘텐츠로 복원하여 그 지역에 있는 서울역사박물관에서 상영한다면 서궁 자리에 있었던 건축구조물을 다 헐고 새롭게 복원하기까지는 그 콘텐츠의 생명력은 유지될 것이다.

3. 문화산업과 문화콘텐츠 산업

일반적으로 문화콘텐츠산업은 문화콘텐츠의 기획, 제작, 가공, 유통, 소비와 연관된 산업을 의미한다(한국문화콘텐츠진흥원, 2003, 5-8). 문화산업과 관련된 용어와 범위는 나라에 따라 다른데, 미국에서는 주로 미디어엔터테인먼트산업(Media & Entertainment Industry)으로, 영국에서는 창조산업(Creative Industry), 일본에서는 디지털콘텐츠산업 등으로 일컬어지고 있다. 문화산업은 ‘문화’를 바탕으로 한, 문화적 가치(cultural value)를 지닌 산업(cultural industry)이라고 말하고 있다.

산업이란 대중을 대상으로 시장과 소비자의 수요를 창출하고, 그것을 채워주는 비즈니스 시스템으로 문화산업이란 문화가 경제의 핵심동력이 된다는 굉장히 적극적인 개념으로, 국가 경제를 일으켜 세우고, 또 시장과 소비자와 적극 소통하는 능동적인 개념으로 자리 잡고 있으며 문화산업의 주 대상으로는 대중으로 대중(mass)이란 개념 자체가 ‘인격’적이거나 ‘주체’적인 개념보다는 ‘무리’적이고 ‘객체’적인 개념이기 때문에 대중문화라면 비교적 창의적이지 못하고, 상업성에 큰 영향을 받고 있다

대중적인 문화산업은 유행적인 요인이 강하며 일정한 틀 안에서의 독창적이며 창의적인 특성을 지니고 있다.(헐리웃 영화, 디즈니애니메이션등)

문화산업진흥기본법상(제2조)은 다음과 같다.

- 가. 영화와 관련된 산업
- 나. 음반·비디오물·게임물과 관련된 산업
- 다. 출판·인쇄물·정기간행물과 관련된 산업
- 라. 방송영상물과 관련된 산업

- 마. 문화재와 관련된 산업
- 바. 예술성·창의성·오락성·여가성·대중성(이하 “문화적 요소”라 한다)이 체화되어 경제적 부가가치를 창출하는 캐릭터·애니메이션·디자인(산업디자인은 제외한다)·광고·공연·미술품·공예품과 관련된 산업
- 사. 디지털문화콘텐츠의 수집·가공·개발·제작·생산·저장·검색·유통 등과 이에 관련된 서비스를 행하는 산업
- 아. 그 밖에 전통의상·식품 등 대통령령으로 정하는 산업

최근 많이 통용되는 ‘문화콘텐츠산업’이란 용어는 문화산업 중에서도 특히 매체와 결합해 고부가가치를 생산해내는 분야를 뽑아낸 개념이라고 볼 수 있다. 현재 우리나라에서는 문화콘텐츠산업 분야로 만화, 애니메이션, 캐릭터, 게임, 영화, 방송콘텐츠, 음악, 공연, 에듀테인먼트콘텐츠, 인터넷/모바일 콘텐츠 등을 포함시키고 있다.

문화콘텐츠 산업에서 추구하는 방향 중 하나로, 하나의 소스를 갖고 여러 가지 콘텐츠를 만드는 이른바, OSMU(One Source Multi Use)란 개념으로 며 최근 까지 문화콘텐츠를 구축하는데 있어 OSMU가 모든 부분의 해법처럼 회자되고 있었다. 이러한 OSMU의 가치를 설명하는 사례로 ‘둘리’가 있으며, 만화로 시작해 애니메이션, 캐릭터, 뮤지컬 등으로 잇달아 제작돼 장수하고 있다라고 말하고 있다.

“둘리”는 둘리의 캐릭터적인 형태와 만화를 통하여 담겨진 내재된 사연과 사건이 있을 것이다. 현재 대부분의 관련 종사자들은 깊은 고찰 없이 둘리의 캐릭터적인 형태가 OSMU(One Source Multi Use)의 바탕으로 생각하고 말하고 있다.

대부분의 사람들은 돌아가신 부모를 생각할 때 가슴이 찡해움을 느낀다. 이는 자신의 삶 속에 깃든 부모님의 추억과 회한 그리고 기억 속의 사랑 때문이듯 둘리 또한 만화에서 쌓여진 에피소드가 겹들인 이야기가 바탕에 깔려 있기 때문이다.

4. 콘텐츠와 기술

콘텐츠가 디지털화 된다는 관점에서 본다면 디지털화시키는 기술이 중요하지 않을 수 없다. 삼성경제연구소 자료에서 보면, “콘텐츠 산업은 앞으로 다채롭고 특색 있는 전문 콘텐츠브랜드의 등장으로 멀티브랜드 시대가 개막 될 것으로 추정하고 있다. 이는 특화된 아이템과 기술력을 보유한 뉴미디어 기업의 위상이 강화되어 소비자들이 다양한 선택권을 향유할 수 있게 된다는 것이다. 이는 여러 가지 의미를 가지는데, 결국 특화된 아이템과 기술력이란 소비자의 높은 수준에 맞추기 위해서 재미와 더불어 품격을 가져야 한다는 것이다.”라고 말하고 있으나, 콘텐츠에 있어서 기술이란 목적 및 목표를 달성하는 보조수단이지 그 자체가 해법이 되기는 매우 힘든 게 현실임을 쉽게 알 수 있다.

즉 2D애니메이션보다 3D애니메이션의 제작에 더 많은 멀티미디어 관련 기술이 투입된다. 그렇다고 3D애니메이션이 2D애니메이션보다 늘 월등하고 성공 하는 것은 결코 아니기 때문이다.

또한 일본의 경우 자국의 설화를 인형을 이용한 애니메이션으로 구현하는 작가가 있는가 하면, 중국의 경우에는 불교적 테마를 수묵 애니메이션으로 구현한 작가가 있다. 이것은 자국의 문화를 가장 잘 표현하기 위하여 적합한 매체를 선택한 것으로 중요한 것은 표현이지 매체나 기술은 아닌것이다.

따라서 기술은 보조적인 수단이지 그 자체가 해법이 될 수는 없다.

5. 한국 문화 관광 산업의 청사진

『문화강국(C-KOREA) 2010』 육성전략은 창의성(Creativity)과 문화(Culture)를 바탕으로 고도 복합소비사회에서 차세대 성장동력으로 떠오르고 있는 문화, 관광, 레저스포츠의 다양한 콘텐츠(Contents)의 산업적 활용을

통해 2010년까지 국민소득 3만 불 시대의 대한민국을 견인하겠다는 문화관광부의 의지가 담긴 청사진이다

『문화강국(C-KOREA) 2010』은 문화·관광·레저스포츠산업 분야에 초점을 맞춰 비전, 세부내용, 소요예산, 추진일정 및 전략 등을 구체적으로 제시하였다. 『문화강국(C-KOREA) 2010』육성전략은 “C-KOREA, 문화로 부강하고 행복한 대한민국”이라는 비전하에, 3대 정책목표와 10대 핵심과제를 제시하고 있다

1. 세계 5대 문화산업 강국 실현
2. 동북아시아 관광허브 도약
3. 세계10대 레저스포츠 선진국 진입

문화산업 분야에서는 투자환경을 개선하고 문화콘텐츠 유통구조 혁신시키며, 저작권산업 활성화의 기반을 구축하고 한류세계화를 통한 국가 브랜드 파워를 강화해 나가기로 했다. 관광 분야의 국제경쟁력을 강화를 위해서는 늘어나는 여행수요를 국내에서 흡수하고, 외래관광객 1,000만명 시대에 대비해 관광 수용태세를 개선하며, 지역별 특화된 관광자원을 확충하기로 했다.

- 주변 경쟁국에 비해 열세인 가격 경쟁력을 강화하기 위해 관광호텔을 수출산업으로 지정하고 관광호텔 객실요금에 부가세 영세율을 적용하는 등의 세제 합리화 및 제도개선 방안을 관계부처와 지속적으로 협의해 나간다.
- 모텔 등을 중저가 관광호텔로 전환하여 관광숙박시설을 확충한다.
- 2008년 북경올림픽, 2010년 상해엑스포를 활용하여 한국관광 해외마케팅을 강화한다.
- 강원도에 1 시·군, 1 관광·레저스포츠 특화를 지원해 강원도를 ‘사계절 관광·레저스포츠의 요람’으로 육성하는 등 지역 특성에 맞는 관광상품 개발을 유도해 나갈 계획이다.

6. 불교문화 콘텐츠 현황

불교문화콘텐츠의 현황을 파악하기 위하여

- 불교문화를 바탕으로한 다양한 요소를 지닌 체험적인 콘텐츠
- 신도를 위한 제반 정보를 제공하는 디지털 콘텐츠
- 불교문화를 바탕으로 한 멀티미디어 콘텐츠로 구분 개략적인 현황을 정리하였다.

가. 불교문화를 바탕으로한 체험적인 콘텐츠

[대표 사례: 불교문화 사업센터의 템플스테이]

불교문화사업센터는 템플스테이, 전통사찰 관광정보화 사업 등 불교문화 사업단의 3대 사업 과제 가운데 핵심으로 대웅전, 요사, 종각 등 종교시설과 함께 교육시설, 공연시설, 문화 체험실, 프로그램 및 문화상품 개발 연구실, 국제 간화선 센터 등 다양한 형태의 시설을 통하여 전통과 불교가 함께 응축된 1700여 년의 불교유산을 국민들이 직접 체험할 수 있도록 추진 중이다.

이는 우리의 전통문화유산을 모두 가지고 있는 유일한 곳이 조계종이지만 이를 문화콘텐츠화하거나, 구체화 할 전문가가 그 동안 없었던 것이 문제였다는 인식을 바탕으로 주 5일 근무제 확산을 통한 일반 국민들의 우리 전통문화를 향유하고자 하는 욕구가 증가하고 있어 불교문화의 대중화의 필연성을 사업 추진의 배경을 설명하고 있다. 그러나 수행을 근간으로 하는 종교집단이 너무 세속화되는 것 아니냐는 교계 일각에서의 비판적 시각도 있다.[불교신문 인용]

나. 신도를 위한 제반 정보를 제공하는 디지털 콘텐츠

불교 디지털 콘텐츠는 대체로 불전 전산화등 주요한 사업도 있지만 일반

적으로 인터넷을 기반으로 한 웹 사이트에서 활발하게 구축되었다.

불교 웹사이트는 크게 불교전문 Web Site 와 신문Web Site, 사찰 Home Page로 그룹 분류 할 수 있으며 각 각의 구성을 보면 교리 및 신앙 생활을 위한 지침과 정보 및 사찰 정보가 주 구성 요소가 됨을 알 수 있다. 또한 한국의 사찰이 주요 문화관광지로 되어 있어 사찰 홈페이지에 관련 관광정보 또한 주요 구성 요소를 이루고 있다. Web site의 디지털 콘텐츠는 주로 사진 및 문자로 구성되어 있고 사찰이나 문화재에 대한 web용 동영상도 일부 구축 되어 있다.

[표 1] 대표사례: 불교관련 web site

사이트 명		사이트 주요 내용
불교전문사이트	달마넷	불교입문, 사찰탐방, 작은 불교기관 단체의 무료 홈페이지, 불교기관, 용어와 서적 정보, 불교 교양대학 소개
	부다피아	불교강의, 고승 소개, 해외 불교 사이트 연결, 주요 사찰 안내, 기사 검색 등 제공
	사찰넷	불교포털사이트, 사찰검색, 구인구직, 명상음악, 수행정보, 불교문자 수록
	위빠사나	불교명상 위빠사나와 초기불교의 이해를 위한 홈페이지, 초기경전과 남방 상좌부의 수행, 교리 이해.
	붓다필드	붓다들의 개인 게시판 제공, 좋은글, 음악, 책, 사진 및 불교강의자료 등 수록.
불교신문	불교신문	불교계의 뉴스, 기획, 사설, 교리, 법문, 학술 등 종합 소식 및 기사검색 제공
	법보신문	불교 뉴스, 종단 소식, 교계 및 사찰 동향 수록.
사찰홈페이지	불국사	불교경전, 교리, 역사, 참선, 불교예절, 사찰의 구조, 불국사 및 석굴암의 유래와 주요문화재, 조계종 제11교구 말사 등에 대한 소개.
	조계종	종명의 의미, 종단의 종지와 종통, 금강경전, 역사, 조직, 사찰에 대한 안내.
	해인사	해인사 역사, 법문, 고려대장경 소개, 종무소, 불교정보, 해인사 관광정보 제공

[표 2] 불교관련 web site 구성 분석

종 류	사이트 주요 내용	비고
불교 전문 사이트	불교입문, 강의자료, 불교강의, 고승소개,	교리
	수행정보, 명상음악,	신앙생활
	사찰 검색 및 안내, 불교기관 홈페이지, 서적 정보, 불교 교양대학 소개	사찰정보
불교 신문	교리, 법문	교리
	불교계의 뉴스, 사설, 교계 및 종단 소식 사찰 동향	소식
사찰 홈페이지	불교경전, 교리, 역사	교리
	참선, 불교예절	신앙생활
	사찰 구조, 유래, 말사, 주요문화재 소개.	사찰정보
	종무소	행정
	불교정보, 사찰 관광정보	대민정보

다. 불교문화 멀티미디어 콘텐츠

불교문화를 주 요소로 한 멀티미디어 콘텐츠에 대한 현재의 현황을 알아 보기가 매우 어려웠다. 이는 관련 멀티미디어콘텐츠가 다양한 형태와 많은 수량으로 구축되어 있어서 조사하는데 노력이 많이 들어서가 아니라 시중에 상영 전시 되고 있는 관련 콘텐츠를 찾아보기가 매우 어려웠다는 이유가 가장 큰 요인이었다.

일부 사찰이나 개인 또는 대학에서 실험적으로 이를 구축하여 운영하고 있을지 모르나, 이러한 경우는 조사 파악하기 매우 어렵다는 현실적인 한계점 때문이다.

이러한 이유로 현재 국내에서의 불교문화 멀티미디어 콘텐츠에 대한 현황을 파악하기 보다는 현재 한국에서 멀티미디어 콘텐츠 산업의 육성을 위하여 문화콘텐츠 진흥원에서 주도적으로 수행하고 있는 문화원형사업의 수행 결과를 조사 분석하여 전체적인 멀티미디어 콘텐츠 구축 방향에서 불교문화 콘텐츠가 차지하는 비중을 파악 하였다.

[표 3] 2002년 1차 선정과제

과 제 명	불교 관련
우리 음악의 원형 산조 이야기	
한국 신화 원형의 개발	
한국 전통건축, 그 안에 있는 장소들의 특성에 관한 콘텐츠 개발	
온라인 RPG 게임을 위한 한국 전통 무기 및 몬스터 원천 소스 개발	
조선시대 검안기록을 재구성한 수사기록물 문화콘텐츠 개발	
제주도 신화 전설을 소재로 한 디지털콘텐츠 개발	
애니메이션 요소별 배경을 위한 전통건축물 구성요소 라이브러리 개발	
화성의케 이야기	
고려시대 전통복식 문화원형 디자인개발 및 3D 제작을 통한 디지털 복원	
문화원형관련 복식디지털콘텐츠 개발	
전통놀이 원형의 디지털 콘텐츠 제작	
한민족 전투원형 콘텐츠 개발	
한국의 소리은행 개발-전통문화소재, 한국의 소리	

[표 4] 2002년 2차 선정과제

과 제 명	불교 관련
조선시대 대하소설을 통한 시나리오 창작소재 및 시각자료 개발	
게임/만화/애니메이션/출판물 소재로서의 암행어사 콘텐츠 제작	
만봉스님 단청문양의 디지털화를 통한 산업적 활용방안 연구 개발	0
오방대제와 한국 신들의 원형 및 인물 유형 콘텐츠 개발	
사이버 전통 한옥 마을 세트 개발	
진법 자료의 해석 및 재구성을 통한 조선시대 전투전술교본의 시각적 재현	
국악기 음원과 표준 인터페이스를 기초로 한 한국형 시퀀싱 프로그램 개발	
선사에서 조선까지 해상 선박과 항로, 해전의 원형 디지털 복원	
조선후기 한양도성의 복원을 통한 디지털 생활사 콘텐츠 개발	

조선왕실축제의 상징이미지 디자인 및 전통색채디지털콘텐츠 개발	
조선시대 국왕경호체제 및 도성방위체제에 관한 디지털콘텐츠 개발	
고구려·백제의 실크로드 개척사, 관련 전투양식 등 디지털 복원	
<토정비결>에 나타난 한국인의 전통서민 생활규범 시각 콘텐츠로 구현	
한국 불화(탱화)에 등장하는 인물 캐릭터 소재 개발	0
전통민화의 디지털화 및 원형 소재 콘텐츠 개발	
전통 한선(韓船)라이브러리 개발 및 3D 제작을 통한 디지털복원	
대동여지도와 대동지지의 3D 디지털아카이브 개발	
고문서 및 전통문양의 디지털 폰트 개발	
한국 풍속화의 문화원형 디지털콘텐츠 개발	

[표 5] 2002년도 3차 선정과제

과 제 명	불교 관련
전통 자수문양의 디지털 콘텐츠 개발	
종묘제례악의 디지털 콘텐츠화	
서사무가 “바리공주”의 하이퍼텍스트 만들기 및 그 샘플링 개발	
<삼국유사> 민간설화의 창작공연 및 디지털콘텐츠화 사업	
탈의 다차원적 접근을 통한 인물유형 캐릭터 개발	
우리 문화 흔적들의 연구를 통한 조선통신사의 완벽 복원	

[표 6] 2003년 1차 선정과제

과 제 명	불교 관련
근대적 유통경제의 - 조선후기 상업	
한국천문, 우리 하늘 우리 별자리 디지털 문화콘텐츠 개발	
한국무예의 원형 및 무과시험 복원을 통한 디지털 콘텐츠 개발	
게임제작을 위한 문화원형 감로탕의 디지털 가공	
국악선율의 원형을 이용한 멀티 서라운드 주제곡 및 배경음악 개발	
한국의 고인돌 문화 콘텐츠 개발	

조선시대 상인(商人) 활동에 나타난 “한국상업사 문화원형” 구현	
조선시대 조리서에 나타난 식문화원형 콘텐츠 개발	
[악학궤범]을 중심으로 한 조선시대 공연문화 콘텐츠 개발	
한국 미술에 나타난 길상 이미지 콘텐츠 개발	

[표 7] 2003년 2차 자유공모 선정과제

과 제 명	불교 관련
조선시대 기녀 문화의 디지털콘텐츠 개발	
한국 도깨비 캐릭터 이미지 콘텐츠 개발과 시나리오 제재 유형 개발	
문화원형관련 동물아이콘 체계 구축 및 고유복식 착장 의인화	
사찰건축 디지털 세트 개발	0
궁중통과의례 문화원형의 디지털 복원(국상의례, 가례원형을 중심)	
죽음의 전통의례와 상징세계의 디지털 콘텐츠 개발	
문화산업 창작소재로서의 신라 화랑 콘텐츠 개발	

[표 8] 2003년 지정과제

과 제 명	불교 관련
국악 장단 디지털콘텐츠화 개발	
부적의 디지털콘텐츠화 개발	

[표 9] 2003년 정책과제

과 제 명	불교 관련
중국 문화원형에 기반한 문화콘텐츠 창작소재 개발 지원	
궁중문양의 디지털콘텐츠 개발	
현대 한국 대표 서예가의 한글 서체를 컴퓨터 글자체로 개발	

[표 10] 2004년 자유과제

과 제 명	불교 관련
유랑예인집단 남사당 문화의 디지털 콘텐츠화 사업	
한국전통목조건축 부재별 조합에 따른 3차원 디지털콘텐츠 개발	
한국석탑의 문화원형을 이용한 디지털콘텐츠 개발	
조선시대 欽恤典則에 의한 形具 복원과 刑 執 行 事 例의 디지털 콘텐츠 개발	
조선시대 수영의 디지털 복원 및 수군의 군영사 콘텐츠 개발	
맨손무예 택견의 디지털 콘텐츠화 - 시나리오와 동작의 리소스 개발	
근대 토론문화의 원형인 독립신문과 만민공동회의 복원	
중요무형문화재 제13호 강릉단오제 문화원형 디지털 콘텐츠 개발	
암각화 이미지의 재해석에 의한 캐릭터 데이터 베이스 작업	
한국전통가구의 디지털 콘텐츠 개발 및 산업적 활용방안 연구	
옛길 문화의 원형복원 콘텐츠개발	
전통음악 음성원형 DB구축 및 디지털 콘텐츠웨어 기획개발	
한국 전통 머리모양새와 치레거리의 디지털콘텐츠 개발	
조선후기 궁궐 의례와 공간 콘텐츠 개발	
한국 인귀(人鬼)설화 원형 콘텐츠 개발	
구전신화의 공간체계를 재구성한 판타지콘텐츠의 원소스 개발”	

[표 11] 2004년 지정공모 선정과제 요약

과 제 명	불교 관련
고대국가의 건국설화 이야기	
백두대간의 전통음악 원형지도 개발	
전통 수렵(사냥) 방법과 도구의 디지털콘텐츠 개발	
전통 어로방법과 어로도구의 디지털콘텐츠화	
조선시대 궁중기술자가 만든 세계적인 과학문화유산의 디지털 원형복원	
풍수지리 콘텐츠 개발	
한국 근대 여성교육과 신여성 문화의 디지털콘텐츠 개발	
한국 산성 원형의 디지털 콘텐츠 개발	
한국인 얼굴 유형의 디지털콘텐츠 개발	

[표 12] 2004년 추가경정예산 사업 선정과제 요약

과 제 명	불교 관련
고구려 고분벽화의 디지털콘텐츠 개발	
고려인의 러시아 140년 이주 개척사를 소재로 한 문화원형	
근대 기생의 문화와 예술에 대한 디지털콘텐츠화	
근대초기 한국문화의 변화양상에 대한 디지털콘텐츠 개발	
무형문화재로 지정된 한국의 춤 디지털콘텐츠 개발	
민족의 영산 백두산 문화상징 디지털콘텐츠 개발	
발해의 영역 확장과 말갈 지배 관련 디지털콘텐츠 개발	
불교설화를 통한 시나리오 창작소재 및 시각자료 개발	0
서울의 근대공간 복원 디지털콘텐츠 개발	
아리랑 민요 가사, 악보 채집 및 교육자료 활용을 위한 디지털콘텐츠 개발	
옛 의서(醫書) 기반의 한 한의학 및 한국 고유의 한약재 디지털콘텐츠 개발	
전통놀이와 춤에서 가장(假裝)하여 등장하는 인물의 디지털콘텐츠 개발	
조선왕조 아동교육 문화원형의 디지털콘텐츠화	
조선의 궁중 여성에 대한 디지털콘텐츠 개발	
조선 후기 여항문화(閭巷文化)의 디지털콘텐츠 개발	
천하명산 금강산 관련 문화원형 디지털 콘텐츠화	
한국 고서(古書)의 능화문(菱花文) 및 장정(裝幀)의 디지털콘텐츠화	
한국 근대의 음악원형 디지털콘텐츠 개발	
한국 무속 굿의 디지털 콘텐츠 개발	
한국의 전통 장신구 - 산업적 활용을 위한 라이브러리 개발	

위의 문화원형사업은 멀티미디어산업을 육성하기 위한 사업의 하나로 문화측면에서의 접근 보다는 정보통신산업 측면에 경사되었음을 느낄 수 있다. 이는 애니메이션, 게임 등등의 소재 개발로서의 목표가 있었기 때문이며 이러한 바탕에서 사업을 제안하고 수행한 과제는 거의 모두가 애니메이션 게임들의 창작소재와 Web바탕임을 알 수 있다.

위 자료에서 보면 100여 개 넘는 과제 중 불교 관련 과제는 5개임을 알 수 있다. ‘왜 100여가 넘는 소재 중 불교 관련한 소재가 겨우 5건에 불과한가?’에 대한 문제는 그리 중요하지 않다고 판단된다.

가장 큰 이유는 ‘문화원형사업을 통하여 구축된 콘텐츠가 몇 개나 있으며 또한 성공적인 결과를 가져온 예가 몇 건이나 있는가?’라는 질문에 혼쾌한 답변을 아직 들어 보지 못했기 때문이다.

어떤 분야이든 커다란 흐름을 만들어 가기 위하여 현상을 파악하고 이를 바탕으로 비전을 설정하며 비전을 바탕으로 계획이 수립되어지고 실천되어 가야 할 것이다. 따라서 유사한 사업을 발전 성공시키기 위하여 인문학적 측면에서 문화에 대한 깊은 이해와 이를 토대로 한 철저한 기반 구축 없이, 각 개인의 상상력과 창의력의 기반에서 문화적 요소를 조미하는 형태로는 각 문화에 대한 고유성과 깊은 특성을 담아내기에 한계가 있다고 판단된다.

7. 한국 불교문화 콘텐츠의 방향에 대하여

국내에서 불교문화콘텐츠 중 멀티미디어콘텐츠 분야는 이제 시작 단계일 것이다. 멀티미디어 콘텐츠는 문자나 이미지가 주인 디지털콘텐츠와 달리 많은 기간과 비용 그리고 인력이 소요된다. 따라서 성공적인 멀티미디어 콘텐츠를 구축하기 위하여 충분한 환경적 기반과 이에 대한 깊은 이해가 필요하며, 무엇보다도 어떠한 용도이며 어떠한 형태일까에 대한 깊은 분석이 필요하다.

연 관람인원이 200여 만 명이 넘는 순천 낙안 읍성과 관람 인원이 거의 없는 고창 무장 읍성과 관람인원이 적은 해미읍성과 아산 외암리 민속마을에 대한 각각의 특성과 이유를 분석하여 보았다.



[그림 6] 낙안읍성 동문



[그림 7] 낙안읍성 연지



[그림 8] 낙안읍성 마을



[그림 9] 해미읍성 성벽



[그림 10] 해미읍성 병영



[그림 11] 해미읍성 내부



[그림 12] 무장읍성 전경



[그림 13] 무장읍성 객사



[그림 14] 무장읍성 복원 가 계획도



[그림 15] 무장읍성 옛 내부전경



[그림 16] 아산 외암리 마을

[표 13] 특성 분석

	성	내부	거주민 삶	자연 환경	배후 관광지	특성	콘텐츠적 요소
낙안 읍성	웅장	관아, 전통마을 보존	현대적 삶	매우 아름답다	요충지, 경유지	블록 버스터	중간 (임경업, 임진왜란)
해미 읍성	웅장	관아만 보존복원	거주민 없음	성외곽 무계획적 마을	천주교 참배객 연40만		중간 (천주교박해 등)
무장 읍성	토성 훼손	관아만 보존	거주민 없음	70년대 농촌모습	없다		높음 (동학, 설화)
아산 외암리	성이 없다	전통마을 보존	현대적 삶	주변경관 아름답다	없다		낮다

[표 13]에서 보듯 낙안읍성은 여러 환경적 형태적 요인이 타 읍성이나 민속마을 보다도 매우 우수함을 알 수 있다. 이미 형성되어진 해남 땅끝마을-보성 녹차밭-낙안읍성-승주호 및 고인돌 공원-송광사-하동 섬진강-구례 지리산-남원 광한루로 이어지는 관광벨트에 있어 많은 관람객이 관람을 하고 있다. 그러나 낙안읍성의 관광은 관광객의 관광 시간 및 내용을 볼 때 고급의 관광이 아닌 단순한 볼거리와 기념사진 정도이다. 그 이유는 초가집이야 한번 쳐다보는 것 이외 다른 어떤 것을 제공하기 힘들기 때문이다.

물론 중장년층 에게는 초가집이 향수의 근원이 되기야 하겠지만 그렇다고 그 향수가 관광에 있어서 결정적 가치는 아니기 때문이다. 낙안읍성은 영화로 말하자면 단순한 볼거리가 많고 많은 홍보로 인하여 친숙해진 블록버스터 형태적 이라고 말할 수 있다. 하드웨어는 훌륭하나 소프트웨어가 없는 것이 낙안읍성의 고민 일 것이다.

해미읍성이 천주교 박해사에 있어서 주요한 장소로 이곳이 천주교 성지로 매년 40여만 명의 참배객이 이곳을 들린다. 그러나 해미읍성은 읍성내부에 관아를 제외하고 아무것도 없고 주변 경관도 옛 모습을 잃어버려 하드웨어적으로도 낙안읍성에 비하여 부족하고 소프트웨어적으로도 구축됨이 없어서 기본적으로 해미를 찾는 천주교 참배객조차 이곳을 들리지 않고 있다.

무장읍성은 주변경관은 우리의 70년대에서 정지된 농촌마을이나 읍성 자체가 작고 토성이어서 읍성 하나만의 하드웨어로는 관광객을 유인하기에 매우 어렵다는 인지 할 수 있다.

아산 외암 마을은 전통마을이라는 콘텐츠적 요소와 경관의 아름다움을 어느 정도 지니고 있으나 그리 많은 관광객이 이곳을 찾기엔 흡인력이 다소 부족하다.([표 14] 참조.)

[표 14] 활성화 방안

이름	콘텐츠적 요소	보완 방안	비고
낙안 읍성	중간 (임경업, 임진왜란)	임경업, 임진왜란등 역사 속의 낙안읍성의 설명	멀티미디어
		연지등 읍성의 구성에 대한 다양한 이야기	멀티미디어
		읍성과 관련된 설화	멀티미디어
		관아등 일부 부분에서의 옛 삶의 모습 재현	
해미 읍성	중간 (천주교 박해등)	호서 좌영으로서 군 병영에 대한 독특한이야기	멀티미디어
		천주교 박해의 역사의 장소로서 이야기	멀티미디어
		옛 읍성의 모습의 디지털 복원	멀티미디어
		병영으로서의 당시의 상황 재현	
무장 읍성	높음 (동학, 설화)	읍성에 관련된 설화	멀티미디어
		동학혁명에 있어서 무장읍성이 차지하는 비중 및 의의와 야사	멀티미디어
		일제에 의하여 파괴된 읍성의 소개 및 교훈	멀티미디어
		시인의 고장인 고창지역의 시 페스티벌 개최	
외암 리	낮음	옛 삶의 모습을 일부 재현 및 체험화	

지금의 장년층의 어릴 적 삶의 모습은 이제 낙안읍성이나 가야 볼 수 있다. 그렇다고 그 당시의 그 모습을 낙안읍성에서 보여주는 건 아니다. 낙안 읍성 또한 거주민들이 현대적 삶을 살아가는 까닭으로 보여줄 수 있는 것은 예전의 마을 형태 및 가옥구조에 불과하다.

그러나 초가집 경우만 보더라도 현대적 삶의 도구인 장롱 등이 모두 놓아지고 규모가 커진 까닭으로 예전의 초가집보다도 높이가 높아져 예전의 초

가집의 비례의 아름다움을 찾기 힘든 것이 현실이며 아산 외암리 민속마을 가옥 또한 차이가 없다. 하물며 청소년층에서는 장년층의 어릴 적 삶에 대한 느낌은 장년층이 느끼는 고려 시대정도의 삶일 지도 모른다. 즉 한국에서의 현재 한세대의 차이는 수백 년의 차이와 버금가고 있다. 이는 장년에게는 이제는 거의 찾아보기 힘든 추억이며 향수요 청소년층에게는 조상의 역사이며 삶인 것으로 콘텐츠적인 요소가 아주 강하다는 것을 알 수 있다.

일제 식민지란 초유의 충격을 통하여 민족적 자존이 철저하게 무너지고 6.25를 통하여 서구의 문명 앞에서 당시의 지식인들은 우리의 거의 모든 것을 부정하고 서구 문명에 대한 끝없는 수용이 20세기의 주요 모습이었다.

이러한 도도한 흐름 앞에서 사상적 전통은 물론 민속 또한 버리는 것이 시대적 상황으로 불과 50~70년 사이에 우리의 사상적 문화적 전통은 거의 단절이 되었고 20세기 후반 들어 경제성장 등의 자신감을 바탕으로 한 민족적 자각이 대학가를 중심으로 맹렬하게 일어났고 70년대만 하더라도 미제나 일제 식품이 최고란 인식에서 이제는 신토불이란 단어가 모든 식생활의 바탕이 되는 혁명적 상황으로 변해왔다.

문화에 대한 생각 또한 혁명적으로 바뀌고 있다. 모 철학자의 동양 사상 및 문화에 대한 TV 강의는 대단한 파장과 이슈를 도출하였었다. 그 강의 중 하나였던 부처님에 대한 생각 또한 한국의 많은 젊은이들에게 불교에 대한 많은 인식을 하게 해주었을 것이다. 위의 두 가지 사례를 통하여서만 보아도 불교문화콘텐츠의 방향성 및 활성화 방안은 개괄적으로 도출될 것이다.

경주 불국사나 석굴암에는 수백만의 관람객과 참배객이 매년 오고 있다. 그 관람객이 와서 느끼고 보는 것이 무엇일까? 면면히 내려오는 불교유산과 문화일까? 아니면 단순한 건축 구조물과 아름다운 산사의 풍경일까?

황룡사지를 보면 몇 개의 팻말 뿐 황룡사를 느끼게 하는 것이 아무것도 없다. 당시 신라인들에게 황룡사는 무엇이었는지..왜 그런 거찰을 조성하였는지도 알 수 없다.

황룡사는 불교문화의 정수이기 전에 민족의 역사이기도 하지 않는가? 황룡사나 미륵사가 그러한데 옛 고찰의 터인 사지에 가보면 아무것도 없다.

결 론

‘불교문화콘텐츠의 형태 및 방향은 무엇인가?’에 대한 주제는 어찌 보면 거대한 담론적 성격을 띠고 있는 듯하다. 그러나 작은 도량이 모여서 큰 강을 이룬다는 믿음으로 방향에 대한 고찰을 하여보았다.

현재 정부는 문화관광을 주요 산업으로 설정하고 이를 추진하고 있다. 주 5일제 근무 등의 영향으로 많은 사람들이 보다 더 많은 관광에 시간을 할애하고 있다.

한국인과 상당부분의 서구인들은 동양의 문화 및 사상에 많은 호기심과 관심을 가지고 있으며 특히 한국인들은 우리 민족의 고유한 문화와 사상 등 민족 정체성 회복에 대한 높은 의지를 지니고 있다. 이러한 환경에서 1980년대나 2000년대나 불교에 대한 문화나 관광은 수려한 풍광과 아름다운 건축미를 지닌 사찰의 관광에서 벗어나고 있지 못하다. 그러다 보니 신도가 아닌 일반 관광객은 수행에 방해가 되기 쉬었고 이들 또한 불교에 대한 이해와 고유한 문화의 향유 또한 취하기 어려웠다. 그러나 아직 많은 사람들이 사찰을 방문하고 고유한 문화에 깊은 호기심과 신비감을 가지고 있다. 앞에서 열거한 사례처럼 구례 운조루나 낙안읍성과 같은 형태를 지니고 있다고 해도 과언이 아니다.

불국사나 석굴암은 낙안읍성처럼 여러 조건이 우수하여 많은 관광객이 방문하나 대부분의 역사와 유래가 깊은 고찰들은 구례 운조루처럼 고적하기 이를 데 없다. 그러나 고찰 마다 다양한 이야기들이 깃들여 있다. 그곳에는 고승들의 삶과 철학이 있고 절제된 수행의 과정과 신심의 결과들이 녹아나 있다. 그러한 이야기들은 건물이나 탑과 같은 구조물로 표현할 수 없는 문화요 콘텐츠적인 요소이다.

멀티미디어 콘텐츠를 구축하는데 있어 먼저 고려되는 부분이 관객으로 관객 유치에 위하여 기획 단계에서 다양한 재미와 호기심을 도출하고 치열한 마케팅을 전개한다. 그러나 많은 사찰은 오지 말라 해도 많은 사람들이 관

광을 한다. 즉 멀티미디어 콘텐츠에 대한 근간이 되는 관객에 대한 수요는 이미 충분하다. 오는 관광객이 사찰에 있는 성보 박물관을 관람할 때 보편적으로 그 깊은 문화사적 의미와 신심의 발로를 알기 힘들다. 이는 ‘아는 만큼 보인다.’란 말이 있듯이 아는 게 없으니 보이는 게 없고 보이는 게 없으니 즐거움이 적을 수밖에 없다.

보이게 하기 위하여 알려주는 것은 누구의 몫일까? 이는 일반인도 아니요 멀티미디어 기술자도 아닐 것이다. 무엇보다도 불교와 불교문화가 체화된 불교계의 몫일 것이다. 신도의 신앙생활에 도움을 주고, 일반인들에게는 불교문화를 쉽게 향유케 하여 이를 통한 불교문화의 발전과 멀티미디어콘텐츠 산업의 활성화에 기여하는 방향 중 하나는 여기에 있다고 생각한다.

참고문헌

- [1] 한보광, 정보문화재 콘텐츠 필요성, 전자불전6편 2004.
- [2] 신지용, 불교문화와 콘텐츠, 전자불전 6편 2004.
- [3] 한국문화콘텐츠진흥원, 콘텐츠정의, 2003, 5-8.
- [4] 문화관광부, 문화강국(C-KOREA) 2010전략, 2005.
- [5] 한국문화콘텐츠진흥원, 문화원형선정list, 2005.
- [6] 무장읍성복원계획도, 무장읍성계획도면, 2003.
- [7] 호남대학교가상현실응용지역기술센터(<http://www.tic.honam.ac.kr>)
- [8] 동국대학교 사이버 박물관(<http://ebt.dongguk.ac.kr/cyberbak/vr/mainpage.html>)
- [9] 서역의 모나리자, NHK 신 실�크로드 영상, 2005.

키워드(Keyword)

불교문화 콘텐츠, 불교 콘텐츠, 문화콘텐츠
 Buddhist Culture Contents, Buddhist Culture, Culture Contents.