

# 불교문화 디지털 콘텐츠 구축과 지적재산권 보호 실태

조은정

한남대학교 대학원 미술학과 겸임교수

## 1. 머리말

현대 한국에서 불교문화는 수양과 정진을 강조하는 신앙체계로서 삶을 이끄는 종교와 지나간 시대 삶의 궤적인 전통문화의 일부라는 두 양상으로 존재한다. 역사적으로는 불교가 수용된 이래 고구려, 신라, 백제의 삼국을 관통하는 공동영역으로서, 불교문화는 민족적 동질성을 규명하는 자료인 동시에 문화적 교류관계와 독자성을 증명하는 시대의 증좌로 작용한다.

현재 불교문화는 대개 유물과 유적 그리고 무형의 문화로서 지식 체계 안에 수용되어 있다. 2006년도 조계종에서 발간한 『불교문화재 현황목록집』에 집계된 통계자료에 따르면, 전체 국보 308점 중 173점인 56.4%가 불교문화재였다. 이 가운데 71건은 국가, 62건은 조계종, 38건은 개인, 2건은 타종단 소유로 파악됐다.<sup>1)</sup> 보물은 1,457점 가운데 935점인 65.3%가 불교문화재로서 조계종이 422점을 보유하고 있다. 또한 시도유형문화재 2,219점 중 52.9%인 1,173점이 불교문화재였다. 중요무형문화재는 제48호 단청장(丹青匠), 제50호 영산재(靈山齋)가 불교 내부

1\_ 『우리나라 문화재 절대 다수가 불교문화재』, 『인터넷현대불교 붓다신문』, 2006. 4. 27.

의 문화이지만,<sup>2)</sup> 남사당의 근원지인 안성 청룡사에서 볼 수 있는 것처럼 연희(演戲)와 사찰건축의 대목, 소목 등의 건축가와 장인 그리고 공예 등 주요한 무형문화재 영역이 불교문화의 영역에 속하고 있다. 또한 현대의 속도전에 지친 사람들이 추구하는 느린 삶, 소박한 밥상에의 추구는 사찰생활과 음식에 깊은 관심을 표하게 되었고 생활인으로서 사찰생활을 체험하는 템플스테이가 유행하면서 불교문화에 대한 관심은 더욱 증대되고 있다.

전통문화의 보고로서 불교문화는 사찰의 전각과 탑, 부도, 내부 장엄, 그리고 정원에 이르기까지 사찰 내외부 공간과 사물과 풍경소리가 울리는 공간 전체 즉 환경으로 존재한다. 나아가 사찰에 머물며 수행하는 승려들의 의례와 생활 자체도 문화 전반에 일종의 힘으로 작용한다. 그 힘의 자장은 불교가 갖는 인간 내면의 반영과 자연과의 합일이라는 점에서 더욱 강하게 작용한다. 최근 법정 선사의 완벽한 자연에의 귀의로 마친 삶이 일상 생활인들에게 미친 영향은 바로 그러한 불교의 긍정적인 작용을 보여주는 예이다.

전통에 대한 관심은 문화유적지로서 사찰을 보게 하고 생활사에 대한 관심은 승려들의 수행생활 그리고 거기에서 파생된 다도와 같은 차 문화, 건강 요법으로서 절 문화 등 다양하면서도 실용적인 방식으로 재생산되고 있다. 가시적인 유적, 유물과 진행순서와 생산 과정이 드러나는 의례와 음식, 공예 등은 전통문화의 콘텐츠로서 유효성이 높을 뿐만 아니라, 글로벌리즘의 추세에 맞추어 서양의 문화와 차별되어 동양적인 혹은 한국적인 전통으로서 돋보이기 좋은 영역으로서 한국적 이미지로 선택되어 왔다.

한국을 표상하는 상징으로서 불교문화의 유용성은 이제 실용성으로 넘어가고 있다. 하지만 불교계 내부에서는 바쁜 생활에서 청량제 같은 숲속의 산책을 스님과 함께하는 이동통신사 광고나 아이처럼 천진난만한 승려가 등장하는 초콜릿 광고 등 불교문화의 긍정적인 이미지가 부각되기도 하지만, 인터넷에서 가공되는 어떤 양상은 불교를 폄하하거나 오도할 수 있다는 점에서 우려를 불식하지 못한다.<sup>3)</sup> 전통문화의 보존에서 활용으로 우회된 정책의 방향은 전통문화를 상업적 목적에서 가공하고 활용하기를 장려하는 정책으로 확장되었다. 삶의 원칙을 제시하는 불교가 일상에서 수용되는 방식과 달리, 전통의 틀을 입은 불교문화가 활용의 차원에서 움직일 때 발생할 수 있는 문제점은 무엇일까? 불교의

2\_ 문화재청 홈페이지([http://www.cha.go.kr/korea/heritage/search/Detail\\_Result.jsp](http://www.cha.go.kr/korea/heritage/search/Detail_Result.jsp)).

3\_ 조계종, 『불교문화재 지적재산권 보호를 위한 세미나』, 2008. 10.

사회적 포교라는 입장과는 달리 전통문화의 일부로서 불교문화를 고찰할 때 우려되는 점은 그릇을 바꿈으로 인해 오해될 수 있는 본질에의 오도이다.

관 주도로 시작된 한국을 상징하는 전통문화를 찾기 시작한 시점에서부터 이십여 년이 지났다. 인터넷에서 유통되는 여러 사이트에서는 전통문화를 콘텐츠로 다루는 과정에서 불교문화를 직간접으로 포함할 수밖에 없다. 종교라는 형식을 수용하거나 전통문화라는 내용만을 추려 담거나에 상관없이 불교문화는 역사로 존재한다. 이에 본 연구에서는 디지털콘텐츠로 구축된 불교문화 관계 자료를 찾아보고 이를 분석함으로써 불교문화라는 종교를 기반으로 하는 전통이 가동될 때 발생하는 문제 그리고 불교 내부의 참여가 봉쇄됨으로 인해 발생하는 저작권 문제에 대해 접근하고자 한다. 이러한 연구의 목적은 전통문화의 올바른 계승과 창달이라는 오래된 과제가 디지털과 가상의 세계로 전개되어가는 과정에서 짚어보아야 할 도덕과 윤리 그리고 국익을 바탕으로 한 실리를 확인하는데 있다.

## II. 불교문화의 디지털 콘텐츠 현황

불교문화를 디지털 콘텐츠화하는 과정은 문화에 대한 산업으로서의 인식을 전제로 한다. 문화는 무기물 각 요소가 유기적으로 통합되어 하나의 전체를 이루며, 그 전체가 개성을 지닌다. 이러한 점에서 유기체를 닮았으나 문화에는 ‘가치’라는 면이 있으며 이것이 통합에 큰 역할을 한다는 것을 생각할 때, A. L. 크로버가 주장하듯이 문화에 초유기성(超有機性)을 인정하지 않을 수 없을 것 같다. 이러한 의미에서 문화를 통합형태(configuration)라 부르며, 개별문화에는 패턴(pattern)이라든지 주제(theme)가 있다고 한다. 이질성과 독자성을 전제로 하는 복수(複數)의 패턴은 저마다 장기간에 걸쳐 그 통합성을 유지하며 좀처럼 변화하지 않는다. 그러나 내부의 여러 문화요소가 지닌 상관적 관련에 어떤 모순이 생기고 확대되면, 그 통합성이 무너져 변화하게 되며 다른 통합형태가 형성된다. 그리하여 민족성과 국민성도 역사의 큰 흐름 속에서는 변모한다.

문화의 패턴이 변하기 어렵다고는 해도 그 문화의 담당자에게는 의식적·무의식적으로 인식되는 여러 문화요소(숨은 문화)에 비하면 상대적으로 변하기 쉽다. 특히 지식인의 역할에 주목하고 능동적인 문화정치의 필요성을 주장하며 해

게모니 분석에 대한 논의를 전개시킨 그람시가 대중문화를 통한 사회에서의 실천적 개입 가능의 통로를 발견했다는 점에서 주목되고 있음을 본다. 현재 문화는 이전에 없던 확장된 개념으로 인간사의 모든 것을 규정하는 용어로 사용되고 있음을 본다.<sup>4)</sup>

문화의 속성이 상징에 있음을 인지한다면, ‘한국의 문화상징’ 제정은 한국을 이미지화하는 과정에서 도출된 것이기는 하지만, 문화를 산업으로 연결하는 가교 역할을 한다는 데 의미가 있다. 문화관광부가 제정한 ‘한국의 10대 문화상징’에는 한글, 김치, 불고기, 한복, 석굴암, 불국사, 태권도, 고려인삼, 탈춤, 설악산이 있었는데 후에 종묘제례악과 세계적 예술인을 포함하였다. 2005년부터 체계화하여 정책적으로 한국을 대표하는 상징을 구체적으로 선정하고 이를 실천적 방안과 함께 산업화한 ‘한 스타일’은 한글, 한식, 한복, 한지, 한옥, 한국음악의 여섯 분야로 축약되고 있다.<sup>5)</sup>

한편 문화에 대한 기본 개념에 더하여 정책적인 용도에 의해 의미를 달리해 가는 과정을 ‘문화산업’에서 확인할 수 있다. 1990년대 초 문민정부에서 주창한 한국적 개념으로서 문화의 시대, 정보 시대를 강조하며 소비를 촉진하는 여가문화의 산업화를 주창하는 과정에서 부각된 개념이 ‘문화산업’이었던 것이다. 문화를 산업으로 보는 시각은 프랑크푸르트학과 이후 공식화되었지만, 문화적 가공물이 금전적 가치로 교환되기 위해 생산됨에 따라 문화의 품위를 떨어뜨리고 해방적 기능을 감소시킨다는 비판과는 거리가 먼 데서 시작되었다. 그리고 이후 벤야민이나 맥루한의 논리에 힘입어 문화가 정보라는 개념으로 이동한 것처럼 문화산업은 국민의 정부를 배경으로 하여 문화콘텐츠로 재정리되었다. 이는 외환관리 이후 신지식인의 등장과 소규모 자본과 인적 자원을 기본으로 한 벤처기업을 산업의 출구로 찾는 정황에서 발생한 것으로서 잠재적이거나 시장을 형성할 수 있는 지식의 부를 의미한다고 볼 수 있다. 이후 디지털미디어를 전제로 정보화시대의 문화콘텐츠는 디지털콘텐츠라는 개념으로 정리되고 있다.

근대국가로의 진입과정에서 국민, 국가 개념이 강조되었던 것처럼 디지털 세계의 구축에서는 글로벌이나 경계를 무한한 언어와 상징으로 무장되어 있음에도 그 이면에는 국민, 민족이라는 근대적인 개념이 더욱 강화되어 나타나는 경향이 있다. 동서양 어느 나라나 자국의 콘텐츠를 구축하는 분야가 문화유산에

4\_ 조은정, 「문화연구와 미술사」, 『미술평단』 66호, 한국미술평론가협회, 2002. 9, pp.60-92.

5\_ 한스타일(<http://www.han-style.com>).

서 시작되는 점은 그러한 면을 드러내 보여준다. 광석이나 곡식 등 원자료와 공산품의 교환을 위하여 각축장을 벌이던 근대처럼, 현대는 가상의 공간에서 원천소스와 가공된 콘텐츠라는 재화의 교환을 위하여 각축을 벌이는 것이다. 가공의 공간에서 콘텐츠가 재화로 인식됨에 따라 가공의 자료가 되는 원천소스를 찾아내고 개발하는 것에 부흥을 창출하는 승패가 걸려있다. 예를 들어 ‘물란’은 디즈니에서 가공함에 따라 신화의 주체인 동양의 몽고여인은 서양인이 생각하는 여인으로 전락하여 영웅성을 상실하였을 뿐만 아니라, 좀처럼 자국의 목적에 맞게 가공될 기회를 맞기는 어려울 것임을 짐작할 수 있는 것이다.

자국의 특징이 강한 전통을 가공하여 상품화하는 일련의 움직임으로서는 우리나라에서는 2002년부터 한국콘텐츠진흥원이 진행하는 ‘문화원형사업’이 대표적인 예이다. 문화원형은 “민족문화의 고유성을 표출할 수 있는 ‘한국(우리) 문화원형’과 글로벌 차원의 선형적이고 역사적인 보편성을 담보하고 있는 ‘글로벌 문화원형’의 주제를 콘텐츠화 하여 권리관계(원작권 또는 2차, 인접 저작권 등)를 주장할 수 있는 모든 종류의 원천 소스”를 일컫는다.<sup>6)</sup>

문화유산으로서 가공의 대상이 되는 방식 이외에 불교계 내부에서 자신들의 문화적 형태를 정리하고 포교를 위하여 개발한 디지털콘텐츠는 종단, 사찰 단위의 홈페이지 구축에 따라 관리하는 문화재를 디지털자료로 구축하거나 승려의 일상을 담은 동영상 등을 통해 현대문화의 흐름에서 내부를 들여다보는, 시간의 정지를 보여주기도 한다. 불교계가 가장 우려하는 것은 외부에서 제작되는 많은 디지털콘텐츠에 대해서 원천자료를 지닌 불교계가 ‘과정이나 재생산’에 참여하는 폭이 제한되어 있다는 점에서 시작한다. 또한 자료를 소유한 주체자임에도 소유자로서 권리를 행사하지 못하고 가공과정에서 발생할 수 있는 종교에 대한 편견이나 왜곡을 바로잡을 기회를 갖지 못한다는 점도 지적되고 있다.<sup>7)</sup>

그리하여 불교에 대한 디지털콘텐츠 중 조계종단에서 직접 구축한 불교문화사업센터의 템플스테이 등의 사이트가 가동되었고 이에 대해 매우 긍정적인 평가를 보여주고 있다.<sup>8)</sup>

6\_ 한국문화콘텐츠진흥원, 「우리 문화원형의 디지털콘텐츠화 사업 종합계획」 2003-2007.

7\_ 연구자 신지용의 자료 수집에 따르면 디지털자료 상에서 의도적으로 혹은 재미로 불교문화를 희화한 많은 경우가 있으며 불교계 내부에서는 이를 심각한 문제로 인지한다. 이 연구의 기반은 신지용의 조사와 정리에서 시작되었음을 밝힌다. 조은정, 「불교문화 지적재산권 제도의 현황 및 실태」, 「불교문화재 지적재산권 보호를 위한 세미나」, 조계종, 2008. 10.

8\_ 불교 관련 웹사이트에 대해서는 다음 글의 표 참조. 김양웅, 「불교문화 콘텐츠 구축 현황 및 방향」, 「전자불전」 제7집, 동국대학교문화콘텐츠연구소, 2006.

## 1. 공공 콘텐츠 분야의 불교문화 관련 디지털콘텐츠

‘지식정보관리사업’에서 전통문화유산을 가공하여 디지털콘텐츠로 구축한 분야 중 국가문화유산에 불교문화유산이 포함되어 있다. 이는 앞서 인지한 70%에 육박하는 문화재 자료가 불교문화이기 때문이다. 2008년 「불교문화 지적재산권 활용 방안」에 대한 유동환의 연구에서 정리된 불교문화 관련 디지털 콘텐츠 구축 자료는 문화관광부의 한민족문화유산DB(www.heritage.go.kr/index.jsp 국가문화유산포털), 문양원형콘텐츠DB(www.pattern.go.kr), 문화재청의 국가지정중요전적문화재원문DB(www.memorykorea.go.kr), 문화재청의 국가지정문화재DB(www.dheritage.go.kr), 국립문화재연구소의 문화재학술조사연구정보 DB(www.dheritage.go.kr), (사)장경도량고려대장경연구소의 고려대장경지식 DB(kb.sutra.re.kr), 동국대학교 중앙도서관의 불교문화종합DB(buddha.dongguk.edu) 등이 있다.<sup>9)</sup>

DB의 대부분은 불교문화유산을 보존대상인 문화재로서 규정하고 상태에 대한 기록과 보존을 강조하고 있으며, 대장경을 기초로 한 불교경전을 디지털로 변환하여 아카이브화 하는 방식이다. 또한 문화재청에서 진행하는 디지털사업은 아날로그의 자료를 디지털로 기록하는 아카이브 구축의 예이지만 문화재수리대상이 석조물과 건축물이 대다수를 차지하여 결국 많은 부분이 불교문화에 해당된다.

이들 DB의 성격은 문화재로서 대상화하여 보존의 측면에 초점을 맞추어 기록이라는 아카이브의 성격을 지닌 것이다. 따라서 일반인이 구축한 내용에 비해 전문성이 높은 것이 사실이다. 그런데 이미 검증된 자료를 DB화함으로써 신뢰도는 높아지지만 단순히



〈그림 1〉 국가 문화유산포털 사이트



〈그림 2〉 국가기록유산 사이트

9) 유동환, 「불교문화 지적재산권 활용방안」, 「불교문화재 지적재산권 보호를 위한 세미나」, 조계종, 2008. 10.

도서관식의 자료로 전락할 위험도 안고 있다. 일반인의 접근성이 떨어지는 이러한 아카이브는 장기적으로는 연구의 초석으로서 문화발전의 기본이 될 것이다. 따라서 만약 대중적 서비스를 높이고자 한다면 이를 더욱 가공한 콘텐츠로 접근해야 할 것이다.

### 한韓스타일Han-Style

문화관광부의 지원 전략으로서 ‘전통문화 콘텐츠의 세계화 전략’의 의미를 갖는다. ‘전통문화의 과학성과 건강성, 철학적 원리를 현대적으로 해석하고, 생활화, 산업화, 세계화를 추진하여, 고용 및 부가가치를 창출하고 국가이미지를 향상시킨다.’는 것이 계획의 목표로서 중장기계획으로 진행되고 있다. 따라서 불교문화라



〈그림 3〉 한스타일 사이트

기보다는 일부를 포함하고 있으며 표면적으로는 불교문화의 형식이 드러나지 않는다. 하지만 내용적으로 한식의 일부로서 사찰음식이 속하고 있다. 한스타일은 다시 한브랜드 전략으로서 산업화에 더욱 밀착되어 진행되고 있다. 사찰음식연구와 차문화 등의 사이트에 브리지를 놓아 불교문화에 대한 내용을 보강하고 있다.

### 한국문화원형산업

사업 초기에는 활용도가 미미하였으나 영화 ‘왕의 남자’가 주목을 끌자 대폭적으로 관심이 증가된 영역이다. 대중화된 한국전통문화는 콘텐츠의 활발한 개발을 불러왔으며 동시에 저작권 문제도 부상되었다. 그 예가 삼성문화재단과 SDS에서 구축하였던 ‘코리아 인사이트’였다. 1998년 이후 수년에 걸쳐 웹상에서 디지털화된 문화유산으로서 불교문화유산도 많은 부분 차지하였다. 사이트 내에서 제공되는 텍스트로서 내용은 직접 저작을 통하여 저작권 침해에서 벗어났으나, 사진자료의 사용에 따른 저작권에서 자유롭지 못하여 결국 애초에 세운 포털로서의 기능을 수행하지 못한 채 사장되었던 것이다.

‘문화원형사업’에서도 초기에는 구체적인 실지 사진자료를 가공하여 디지털로 변환하던 방식이 많았으나 활용에 목적을 둔 디자인화한 그래픽 이미지로 내용을 구성하는 경우가 대세를 이루게 되었다. 실지로 활용에 목적을 두었기에

원형을 바탕으로 한 이미지 구축이 주요 목표인 것이다. 그런데 그러한 디자인 과정에서 정확한 내용과 약과 전통에 대한 지식의 부족에서 발생할 수도 있는 양식의 왜곡, 의미체계를 이해하지 못한 결과 발생한 상징성의 소멸은 후에 득보다는 실로 작용할 공산이 있다. 불교문화 또한 내용의 측면에서는 더더욱 이에서 자유롭지 않다.



〈그림 4〉 한국문화원형사업의 한 예

현재 ‘한국문화원형사업’에서 개발된 불교 관련 문화원형사업은 다음 표와 같다.

〈표 1〉 한국문화원형사업의 불교 소재 문화원형사업

주 제 명	주관기관	선정연도
고려 '팔관회'의 국제박람회 요소 개발	(주)투알앤리	2002
만봉스님 단청문양 디지털화를 통한 산업적 활용 방안 연구 개발	(주)앤알케이	2002
한국불화에 등장하는 인물캐릭터 개발	호남대학교	2002
게임 제작을 위한 문화원형 감로탱 디지털 가공	한서대 애니메이션 영상연구센터	2002
사찰건축 디지털 세트 개발	(주)여금	2003
한국석탑의 문화원형을 이용한 디지털콘텐츠 개발	전남대 문화예술 특성화 사업단	2004
불교설화를 통한 시나리오 창작소재 및 시각자료 개발	(재)전남문화재단연구원	2004
범종을 중심으로 한 불전사물의 디지털콘텐츠 개발	불교방송	2005
양코르와트 디지털콘텐츠화	동국대 전자불전연구소 (주)시지 웹이브	2005
한국승려의 생활과 문화 디지털화	(주)디자인 피티/전주대학교	2005
천불전탑의 신비와 일어서지 못하는 와불의 힘-story bank	(재)광주정보문화산업진흥원	2005
한국불교 목공예의 정수 '수미단'의 창작소재 개발	(주)아이네크	2006
2005 통일신라인 해초의 왕오천축국전 디지털콘텐츠 개발	한국과학기술원	2007
원효대사 스토리뱅크	동국대학교산학협력단 (전자불전문화콘텐츠)	2009

그런데 최근 이러한 문화원형사업에 대해 비판이 제기되었다. 최근에 “문화원형 디지털화 사업이 ‘속 빈 강정’으로 전락하고 있다. 지난 2002년부터 올해까지 9년 동안 무려 635억 4천만원이 투입됐지만 이를 활용한 콘텐츠 매출액은 고



작 7억 4천 200만원에 불과한 것으로 나타났다.”는 지적이 그것이다.<sup>10)</sup> 문화적 자원을 금전적 자원으로 환산하는 과정에서 디지털화하는 데 드는 용역비가 결과적으로 수익을 창출하지 못한다는 지적인 것이다.

문화원형사업이 전통을 정점에 두고 보았을 때 해석에 따른 많은 왜곡의 가능성을 탑재하고 있지만, 정보의 디지털화에 대한 축적은 콘텐츠 가공에서 매우 중요한 사안임이 분명하다. 국가적으로 교육비를 투자해서라도 인력을 양성하고 기반을 구축해야 하는 부분이 분명한데 물질적, 물리적 가치로의 환산으로만 중요도를 결정짓는 것이 현실이다.

이는 애초에 전통지식을 활용한다는 실용성에만 초점을 둔 결과, 금방 경제적 이익으로 환산되지 않을 경우 오는 부메랑의 결과로 보인다. 전통을 보존하느냐 활용하느냐 하는 문제는 전통문화에 대한 명확한 인식과 원본의 보존 이후에 그것을 활용, 변안해 나가야 함이 원칙이다. 그런데 일부의 형식만으로 전통문화를 규정하고 외형적인 변형만의 활용을 꾀함으로써 실지 활용도를 높이지 못하였으며, 전승보다는 활용에 목적을 둔 실용성은 이제 아예 그 원천마저 차단될 위기에 봉착하게 된 것이다. 그럼에도 비교적 활용도가 높았던 부분이 불교설화 등 불교문화 부분이었음은 특기할 사항이다.

## 2. 불교계에서 제작한 디지털 콘텐츠

불교계에서도 2000년대 들어 자체적으로 디지털콘텐츠를 개발하기 시작하였다. 조계종에서는 2004년부터 한국불교문화사업단을 구성하여 자체적으로 문화콘텐츠를 제작해오고 있다. 또 불교 관계 디지털콘텐츠로 중요한 부분을 차지하는 것으로는 인터넷상에서 구축된 홈페이지를 기본으로 한 사찰의 DB와 각종 영상물들이 있다. 저작권을 보호받기 위하여 저작권 등록을 하는 경우가 거의 없는 상황에서 불교계 내부에서는 자신들이 주체라고 생각해 왔으므로 이미 한번 가공된 콘텐츠를 사용할 때는 비용을 지불해야 한다는 저작권을 거의 인식하지 못하여 왔다. 하지만 저작권법이 강하게 시행되자 포교로서 배포의 문제와 저작권 행사의 합법성에 대해 고민하고 있는 듯하다. 2006년에 있었던 「불교전통문화원형 디지털콘텐츠화의 중요성과 개발방안」이라는 회의에서는 문화원형과 관련하

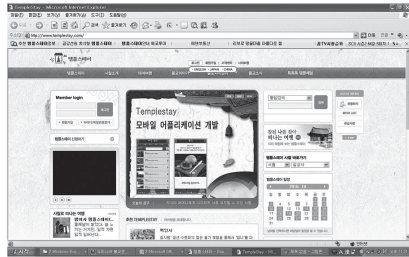
10\_ 「문화원형 디지털화 사업, '속 빈 강정' 전락」, 《코카뉴스》, 2010. 10. 4.

여 불교문화가 어떻게 대중에게 산업적으로 이용될 수 있는가에 대한 모색이 강구되었던 반면, 2008년도에는 「불교문화재 지적재산권 보호를 위한 세미나」에서는 저작권에 대한 문제점이 본격적으로 논의되었음이 그러한 상황을 증명한다. 짧은 시간 동안 불교계 내부에서 포교에서 저작권 보호라는 방향으로 선회하게 된 배경은 포교 입장에서 적극적으로 개발에 협조하였으나, 역으로 그만큼 보호받지 못하고 있음을 절감하였기 때문일 것이다.

콘텐츠를 재화함으로써 포교와 저작권 보호라는 두 영역에서의 변뇌, 즉 딜레마가 나타나는 것은 불교 특유의 재화에 대한 기본적인 관념과 봉사보다 넓은 영역에 속한 보시의 실천에서 오는 딜레마일 것이다. 불교계 내부에서도 방송이나 디지털콘텐츠에 출연한 고승대덕이 자신의 모습을 대중에게 보여줄 때조차 저작권료를 지불해야 하는 상황에 대해 고민하는 중인 것이다.

### 3. 불교계 외부에서 제작한 불교문화 디지털 콘텐츠

교계내부에서 제작한 콘텐츠 이외에 외부에서 제작한 디지털콘텐츠는 저작권에 있어 불교계 내부에서 더욱 심각한 상황으로 인지되고 있다. 불교의 공간과 사람들을 담은 사찰의 승려생활과 문화 등의 다큐멘터리, 불교적인 내용을 주제로 한 영화, 불교문화를 문화유산의 일부로서 제공하는 프로그램 등에서 불교문화 공간은 배경이나 주제로 또 승려와 생활문화는 불거리로 제공된다. 불교계의 유관기관들은 홍보를 위하여 끊임없이 디지털콘텐츠를 제작하고 제공하고 있다. 이때 사찰에서는 사적인 수행공간인 선방禪房마저 서슴없이 제공하지만 저작권



〈그림 5〉 조계종 템플스테이 홈페이지



〈그림 6〉 템플스테이 홈페이지의 각 사찰 소개

은 저작자에게 있기 때문에 DVD 몇 장으로 사례가 끝나는 경우가 허다하다.

자신들의 사찰이 대상인 프로그램이 1시간이나 방영되는데 정작 5분 정도의 영상을 사찰 홈페이지에 사용하려면 영상판매 부서와 협조를 해야 하고 대개는 사용료 지불로서 마무리 되니 이의 사용을 사찰 측에서는 아예 포기하기 십상이다. 그래서 불교계에서는 촬영허가 전에 필요한 계약서를 만들어 정보를 제공하고 장소를 협조하는 등의 대가로서 영상을 제공받는 것을 공식화하자는 발제가 있어 왔다. 이것에는 디지털콘텐츠의 2차 제작이나 사용에도 대비하는 법적 장치에 대한 인지를 바탕으로 해야 할 것이다.

이렇게 불교계 내부의 참여가 배제된 채 제작된 불교문화는 실지로 본질을 왜곡하는 경우가 허다하다. 한국문화원형사업은 내용이나 관리 모두 문화콘텐츠진흥원이 주도한다. 그리하여 사찰이나 불교계의 협조 아래 진행되었다라면 더욱 좋은 콘텐츠가 될 수 있는 아이템들이 예상보다 좋은 결과를 내지 못하여 아쉬운 경우가 많다. 그럼에도 불교계에서는 역사의 일부로서, 전통으로서 불교문화가 구분될 수 없는 공공재의 성격을 어디까지 두느냐 하는 문제 때문에 저작권과 사용권에 이의를 제기하지 못하는 경우 또한 많다. 그리하여 사찰 측의 적극적인 협조가 필요한 사안임도 불구하고 업체 독자적인 진행으로 인하여 양질의 콘텐츠를 구축하지 못한 경우가 초래된 것이다.

### 사례 1) 천불천탑千佛千塔의 신비와 일어서지 못하는 거불臥佛의 한恨

역사, 설화, 천불천탑 등 운주사의 모든 것을 디지털 콘텐츠화하는 사업이 광주문화산업진흥원에 의해 2006년에 실시되었다. 이 사업은 3D, 모델링 데이터 Modeling Data, 사진, 동영상 자료, 모바일콘텐츠, 창극 마당극, 영화 및 희곡, 뮤지컬 등의 시나리오, 교육용 만화, 운주사 디지털콘텐츠사이트 등을 제작했다. 그런데 제작과정에서 원천정보에 대한 저작권 확보 내용 중 운주사의 사전 허락이나 내용관리, 사후 사용에 관한 협의 없이 제작되었다.

사업의 핵심이 스토리텔링을 기반으로 하는 시나리오 개발에 있으나 운주사



〈그림 7〉 디자인소스 판매 페이지

의 독특한 탐들의 요소들을 적용한 문화상품용 디자인 소스는, 깊이 연구하여 운주사의 의미에 접근하여 갔더라면 하는 아쉬움이 많은, 완성도가 낮은 시안과 같은 성격으로 보인다. 활용에 목적이 두어졌으므로 운주사 탐에서 이미지를 추출하여 실용적인 물건에 대입한 디자인은 불교의 내용이나 도상에 대한 이해가 부족한 상태에서 진행된 듯이 보인다. 결국 형식적으로만 접근하여 갔을 때 정신문화의 요체로서 중요한 부부를 차지하는 불교문화의 장점을 살리지 못한 것이다.

사례 2) 한국승려의 생활문화 이 사업은 사찰에서 생활하는 승려들의 모든 일상인 의식주, 의례, 사찰 내 문화 모든 것과 사찰의 외형 그리고 승려 생활 전반을 디지털 콘텐츠화한 것이다. 이 사업은 처음에는 불교 유관기관이 참여기관으로 관여하였으나 진행과정에서 조계종 등 종단과 사전 협의없이 진행되었고 사업 완료 후 전체 디지털 콘텐츠의 저작권을 진흥원과 사업자가 공동 소유하게 되어 있다.

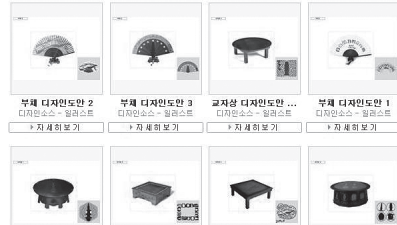
불교 소속원인 승려들의 권익이 보장받지 못하지만 그들의 생활상을 사업화할 수 있다고 생각하는 것은 불교문화가 공공재라는 인식에



#### 인사말

천년불탑 사상 및 생활에 담긴 숭고진정한 스토리와 삶의 애환, 운주사 및 인근 불 문화권에 대한 주요 문화유산, '불국로의 이삼국기'와 '의병사상', '정통사상, 불화 속에 등장하는 '조선'을 비롯, 다양한 출연 인물, 일러스트를 소개하는 것을

#### 콘텐츠소개



〈그림 8〉 콘텐츠 유통정보에 나와 있는 운주사 소개 페이지



〈그림 9〉 '한국승려의 생활과 문화' 웹사이트



〈그림 10〉 사찰장면 판매 페이지

서 출발한다. 그리하여 초상권을 침해하지 않는 범위에서 그래픽으로 생산한 이미지는 시각에 따라서는 승려생활의 현상을 희화하는 것으로도 보인다.

### III. 불교문화 디지털 콘텐츠와 지적재산권

앞서 살펴본 것처럼 불교문화 전반이 전통문화의 영역으로서 공공재라는 인식이 확산되어 있다. 그리하여 사찰 전각이나 불화, 불상 그리고 이에 소속한 승려조차 촬영허가를 받지 않거나 동의를 필요로 한다고 생각지 않는 경우가 허다하다. 특히 최근 블로그 관리를 하는 인터넷 사용자가 늘면서 직접 촬영한 동영상은 유튜브 *YouTube* 등에 올리는데, 금전적 이익이 발생하지 않는 경우와 달리 판매수익을 올리는 사이트에서도 이러한 영상자료를 수익화하는 경우가 있다.



〈그림 11〉 일반인 촬영의 해인사 아침예불 영상

또한 단지 이미지 자료로서 홈페이지의 배경이나 광고자료로서 사용하는 경우가 있다. 가끔씩 광고에서 이용되는 김홍도의 풍속화나 정선의 산수화 같은 일반 삶의 반영이 아닌 종교의 영역에 있는 문화를 대상으로 변형하거나 패러디 하였을 때 왜곡이나 변질이 심각하게 일어날 경우가 많다.

예를 들어 승려들의 부도전에 대한 생각은 일반인과 불교계를 위시한 사찰 측은 다르다. 물론 고승대덕의 삶의 흔적으로서 그들을 기리는 무덤이라는 점

은 기본이다. 그런데 생사를 가늠하는 인간세와 달리 불교계에서는 묘지라는 개념보다는 존재에 대한 자취로서, 스승에 대한 예로서 의미가 깊다. 그런데 이를 상·장례라는 측면에서만 바라본다면 단지 살다가 죽은 승려들의 무덤일 뿐이다. 그리하여 무덤을 소개하는 한 방식으로 고착될 때, 역대 고승들의 흔적을 통해 깨달음의 가치를 일깨우려는 송광사 부도전의 의미는 사라지고 승려들의 무덤이 사찰 진입로에 버젓이 자리하는 것으로만 인지될 가능성이 있는 것이다. 동일한 현상에 대해 가치체계가 의미를 달리하는 당연한 이치가 현재사회에서는 전통이란 아우라에 간혀 종교성이 희석되는 것이다.

전통문화로서 불교문화재의 이미지를 판매하는 사이트가 비교적 많다. 물론 자료의 공유를 일반화해가는 추세이지만 연구자들의 정보 공유를 위해서, 혹은 디자인업계, 출판업계, 엔터테인먼트업계 등 다양한 산업적 목적을 위해서 필요로 하는 사람들을 위해 고화질의 사진을 고가로 판매하는 곳도 있다.



<그림 12> 한 블로그의 송광사 부도전 동영상



<그림 13> 이미지 판매 사이트의 한 판매 페이지

작가 사후 50년이 지난 상태에서 저작권은 다른 의미를 갖는다. 불교계가 가진 문화재에 대해서는 창작자의 권리가 아니라 관리자의 권리에 대해 생각해야 하며, 불교의 종교성을 훼손하는 데 목적을 둔 비이성적 태도에 대해 경각심을 발휘하여 전통문화의 오도에 대한 경계를 늦추지 않아야 한다.

얼마 전까지 많은 사람의 웃음을 불러모았던 지름신의 존재는 불교문화가 어떻게 왜곡될 수 있는가를 보여주는 사례이다.

2005년 처음 MSN 메신저7에 등장한 이 아이템은 지장보살의 지물인 보주寶珠에 신용카드를 얹음으로써 자신의 모든 것을 중생구제에 쏟는다는 지장보살을 희화화하였다. 당시 인터넷신문 기사에는 “이 아이템은 실사와 애니메이션을 적절히 뒤섞어 풍자와 기지가 번뜩이는 ‘지름신’ 시리즈는 하루가 다르게 쏟아져 나오는 값비싼 신제품을 사고 싶어 자신도 모르게 내뱉던 ‘지르자!’를 플래시 링크 기능에 맞춰 개발한 초강력 엽기유머 콘텐츠물이다. ‘지름신’의 대표격인 ‘지름보살’은 카드를 긁어대는 보살상과 함께 ‘...있을 때 질러라’를 연신 외치며 최신 신제품 앞에서 다음달 은행 잔고를 떠올리던 네티즌을 강력한 충동구매의 번뇌에 빠지도록 유혹하고 있다. 특히 ‘지름보살’을 비롯한 ‘질러신’, ‘질러’ 등 실사풍 링크 아이템은 MSN 메신저 ‘아이템 동네’가 국내 처음 도입한 것으로 메신저 대화의 즐거움이 한층 커질 것으로 기대된다.”고 하였다.



〈그림 14〉 지름보살



〈그림 15〉 만봉 불화를 지름보살로 만든 예

지름신은 충동구매를 대신하는 인터넷에서 유포되던 은어로서 요즘은 누구에게나 통용되는 말이 되었다. 이 지름신을 지장보살의 도상에 적용한 것은 ‘지’자로 시작하는 보살명 때문일 것이다. 그런데 지장보살이 갖는 원대한 포부나

인간에 대한 사랑은 인간을 파멸시키는 허영과 과소비를 부추기는 성격으로 회화되고 있다. 콘텐츠의 제작자 의도에 따라서 이미지의 주인공이 갖는 성격은 소거되고 내용은 변질될 수 있음을 보여주는 것이다. 최근에는 아주 다양한 지름신의 모습이 등장하였는데, 특히 만봉스님의 불화를 이용하여 지름신을 만든 경우도 있어, 아직 저작권이 존속하는 예술품에 대해 임의적인 가필을 함으로써 저작권을 훼손하는 문제가 발생하였다. 불교문화는 저작자 사후 50년에 속하는 유적, 유물의 집산지이므로 저작권의 보호를 받기 어렵다. 그리하여 불교문화는 모두 오래된 것이라는 생각이 지배적이어서 극히 최근에 제작된 경우마저 그러한 경우로 이해된다.

결국 불교문화 중에서 적극적으로 보호 가능한 분야는 실연을 기반으로 하는 무형문화재 영역이다. 무형문화재에서 그러하듯 불교문화에 있어도 디지털콘텐츠의 주체로서 불교계가 나서면 그들이 요구하는 최소한의 저작권은 보호될 가능성이 있다. 가공된 자료에 대한 보호는 법적 보호 근거를 지니기 때문이다.

#### IV. 맺음말

불교문화가 디지털콘텐츠화 하는 과정에서 난관에 봉착한 것은 저작권 만료 시한에 따른 공공재 개념에서 기인한다. 공공재화함으로써 사회에 기여함은 미덕이고 또한 포교에도 도움이 되겠지만 종교를 폄하하는 자료로 사용되거나 그들 종교인들의 생활이 무단으로 노출되는 것을 바라지는 않을 것이다. 그리하여 오늘날 불교문화는 ‘개방과 폐쇄의 선택’이라는 기로에 놓인 듯하다. 사찰 소유 자산을 외부에 공공재로서 제공할 것인가, 자산 보호라는 미명으로 외부의 접근을 차단할 것인가?

이에 따라 최근 불교계 내부에서는 나름의 교법을 제정하여 불교문화재에 대한 권리를 강화하려는 구체적인 움직임이 시작되었다. ‘불교문화지적재산관리법’의 제정이 그것으로 언론에 소개된 내용은 다음과 같다.

“지적재산관리법에 따르면 성보 보유사찰의 주지를 비롯해 산하기관의 기관장을 당연히 하는 지적재산관리인은 지적재산에 대한 보존 및 관리의 의무를 갖는다. 특히



지적재산관리인은 외부기관에 유·무형 불교문화 및 지적재산에 대한 사진촬영, 취재, 음성 또는 영상의 제작, 방송, 전송 또는 저장을 허락하거나 의뢰하는 경우 반드시 종단으로부터 사전 승인을 득한 뒤 관련 표준계약서에 따라 계약을 체결 후 시행하도록 했다.

또 지적재산관리인은 자체적으로 유·무형의 불교문화 및 지적자산을 기반으로 하는 영상물, 방송물, 만화, 애니메이션, 게임 등 콘텐츠를 제작하는 경우에도 종단의 표준 계약서에 따라 시행하되 지체 없이 종단에 보고하도록 했다.

뿐만 아니라 지적재산관리인이 고의 또는 중과실로 해당사찰의 주요 지적재산이 상실하거나 심각하게 훼손하는 경우 공권정지 5년 이상, 제적의 징계까지 내릴 수 있도록 해 법의 실효성을 강화했다.”

『조계종, ‘불교문화지적재산관리법’ 입법예고』, 『법보신문』, 2010. 10. 7.

여기서 말하는 ‘불교문화지적재산권’은 불상, 건축, 탑, 공예품 등 불교문화 유산에 대한 사진 촬영물과 영상물 등의 콘텐츠와 불교의식 등 무형의 불교문화에 기반을 둔 표현물 등에 대한 상표권과 특허권, 영업비밀 등 지적재산에 대한 모든 법적 권리 등을 의미한다.

조계종 내부에서 불교문화를 콘텐츠화할 때, 사찰이 임의로 허락하는 것이 아니라 조계종단 내부에서 법적인 절차에 따라 관리하겠다는 의미로 해석된다.

그렇다면 종단에 속하면서도 독자성이 강한 불교의 특성상 개별 사찰이나 어떤 승려들은 자산 보호를 위하여 정보 제공에 수동적인 자세와 폐쇄를 택할 가능성도 있다. 텔레비전마저 디지털 방식으로 제공되고 온라인상에서 모든 정보제공과 자기 자신에 대한 인증과 타인과의 대화 및 토론 그리고 가치 교환이 이루어지는 시대에 수동적인 자세는 결국 불교문화의 박제화를 초래할 것이다. 그리하여 온라인세대에 적응하는 방식은 불교계 내부에서 적극적으로 불교문화를 디지털콘텐츠화하여 저작권을 확보함으로써 저작권을 취하고, 개발된 콘텐츠는 다양한 문화산업과 결합시킴으로서 OSMU(One Source Multi Use: 하나의 콘텐츠를 다양한 산업에 재생산하여 사용을 온라인과 오프라인에서 확산시켜 나가야 할 것이다. 왜곡되지 않은 종교의 성격, 유물과 유적의 정확한 정보와 의미를 담은 콘텐츠에 유저들이 손쉽게 접근하여 퍼나르고 재생산하는 자원을 제공한다면, 전통의 영역에 속한 불교문화를 한국 고유의 문화로서도 자리매김할 수 있을 것이다.

글로벌 문화콘텐츠의 시대에 한국문화의 특성으로서 신화, 종교, 의례의 자원인 불교문화는 깊이 연구되고 활용되어야 한다. 하지만 그러기에 앞서 공공재로서 인지하며 그들 불교계의 권익에는 소홀하지 않았는지 개발자와 관리자 등은 반성해 볼 필요가 있다. 또한 불교계에서는 단지 공간을 소유한 현재인이라고 해서 권리만을 주장하고 있는 것은 아닌지 또한 반성할 필요가 있다. 저작권을 보호하고 불교의 존엄성을 유지하기 위하여 생산의 주체가 되어야 할 것이다. 주체만이 보호받는 냉정한 온라인 세상에서 불교문화는 ‘색즉시공 공즉시색’의 다른 세계를 보여줄 것으로 기대한다.