

염라대왕 심판과정의 디지털 콘텐츠화 방안

김경덕*, 김영덕**

*위덕대학교 IT융합학과

**위덕대학교 불교문화학과

e-mail : {kdkim, ydkim}@uu.ac.kr

Plan to implement Digital Contents on the Judge Process of King Yama

Kyungdeok Kim*, Yungdeuk Kim**

*Department of IT Convergence, Uiduk University

**Department of Buddhist Cultural Studies, Uiduk University

요 약

본 논문에서는 염라대왕의 심판과정을 디지털 콘텐츠로 구현하는 방안을 제안한다. 제안하는 방안은 지옥별 특징과 동적 요소를 이용한 디지털 콘텐츠 개발 방안을 모색하였다. 개발 방안으로써 지옥별 환경과 지옥 관리자에 따른 동적 요소를 분석하여 사용자와 상호작용 가능한 디지털 콘텐츠를 제작할 수 있다. 응용 분야로는 게임 및 캐릭터 개발, 전통문화 교육 서비스 등이 있다.

1. 서론

국내 콘텐츠 산업은 정보통신 기술의 발달과 더불어 지속적인 성장세를 이어가고 있다. 특히 가상현실 및 증강현실을 이용한 콘텐츠의 제작 추세가 증가하고 있으며, 개인 맞춤형 경험으로 차별화된 가치를 지원하는 콘텐츠에 대한 선호도도 지속되고 있다. 또한 불교문화 콘텐츠에 대한 개발에 대한 관심도 증가하고 있으며, 이에 따라 불교문화에 내포된 다양한 소재들을 콘텐츠화하기 위한 노력 또한 지속되고 있다[1, 2].

불교문화의 디지털 콘텐츠는 현재 연구가 지속적으로 이루어지고 있으며, 관련된 연구는 다음과 같다. 논문 “디지털콘텐츠 제작을 위한 전통문화원형의 캐릭터 분류 : 관음보살(觀音菩薩) 및 동자(童子)를 중심으로”는 관음보살과 동자의 캐릭터를 상징적으로 분류하여 디지털 콘텐츠 개발을 지원하였다[3]. 논문 “33 변화관음의 디지털 콘텐츠화 방안”에서는 변화관음 33 보살의 의미를 파악하고 관련 주제어를 분석하였다[4]. 논문 “불교 신화속 지옥 왕에 대한 디지털 콘텐츠 구현”은 시왕별 관련 주제어에 따른 시왕 설명과 이미지를 디지털 콘텐츠화 하였다[5]. 논문 “시왕 이미지 현대 콘텐츠 변용 연구”에서는 불교문화의 시왕과 관련된 미디어를 상징적 측면에서 비교 분석하였다[6]. 본 논문에서는 일반적인 사찰의 벽면이나 탕화에 쉽게 찾아 볼 수 있는 사후세계에서 죄인에게 심판하는 염라대왕의 심판과정을 디지털 콘텐츠화 방안을 제안한다.

본 논문의 구성으로 제 2절에서는 염라대왕의 심판과정에 대하여 기술하고, 제3절에서는 디지털 콘텐츠화 방안

에 대하여 기술한다. 제4절에서는 결론 및 향후 연구 방향을 기술한다.

2. 염라대왕의 심판과정

염라대왕은 불교문화에서 저승세계를 관장하는 10명의 대왕을 총괄하는 대왕으로 묘사되고 있다. 10명의 대왕은 시왕으로 불리며, 진광대왕(秦廣大王), 초강대왕(初江大王), 송제대왕(宋帝大王), 오관대왕(五官大王), 염라대왕(閻羅大王), 변성대왕(變成大王), 태산대왕(泰山大王), 평등대왕(平等大王), 도시대왕(都市大王), 전륜대왕(轉輪十王)이 있다. 그림1은 통도사 명부전 시왕탱화 중 염라대왕을 나타낸다.



그림 1. 통도사 명부전의 시왕탱화(염라대왕)

각 대왕은 각자 다른 형태의 형벌을 내리는 지옥을 주관한다. 불교 고문헌인 『불설예수시왕생칠경』에 의하면 염라대왕은 선행을 닦다가 계율을 범하여 염마천에 떨어져

마왕이 되어 저승에 온 사자들의 죄를 심판하고 기록하며, 다음 생에 태어날 곳을 결정하는 자로 묘사된다[7].

염라대왕의 심판과정에 대해서는 불교고문헌인 『약사여래본원경』에서 사람마다 동생신(同生神)이 있어 사자가 행한 죄와 복을 염라대왕에게 알려주어 사자의 심문과 그의 업을 계산하고 선과 악에 따라서 처분한다고 기술하고 있다. 또 다른 불교 문헌인 『지장경』에서는 염라대왕이 정과리경(淨頗梨鏡)이라는 거울을 통해 사자의 죄업을 드러낸다고 기술하고 있다[7]. 이와 같이 염라대왕은 지옥의 주재자로서 저승으로 온 망자의 죄업을 심판하고 10개의 지옥으로 보내어 죄에 대한 처벌을 받도록 한다. 각 지옥별 심판 내용은 다음과 같다. 먼저, 도산지옥은 불효와 방탕을 심판하고, 화타지옥은 악행을 심판하고, 한방지옥은 잘못된 음행을 심판하고, 검수지옥은 살인, 도둑질 등의 죄를 심판하고, 발설지옥은 욕설과 거짓말을 심판하고, 독사지옥은 사기를 심판하고, 풍도지옥은 시비와 송사를 심판하고, 거해지옥은 불의를 심판하고, 철상지옥은 부정축재를 심판하고, 흑암지옥은 재물에 대한 탐욕을 심판한다.

본 논문에서는 이와 같이 사후세계에 대한 불교 문헌 속 이야기를 디지털 콘텐츠화 방안을 논의함으로써, 불교 문헌을 좀 더 이해할 수 있고, 흥미 유발 요소를 부가하여 문헌 속 이야기를 디지털 콘텐츠를 재창작할 수 있다.

3. 디지털 콘텐츠화 방안

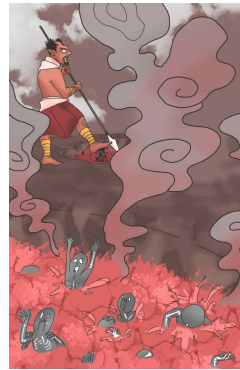
염라대왕의 심판과정을 디지털 콘텐츠로 구현하기 위하여 본 논문에서는 지옥을 관장하는 주재자들의 지옥 풍경을 재해석하여, 콘텐츠 사용자와 상호작용이 가능한 동적 요소를 구분하고 심판에 따른 형벌을 2차원 디지털 콘텐츠로 구현하는 방안을 제안한다. 그림 2는 구현 방안을 나타낸다.



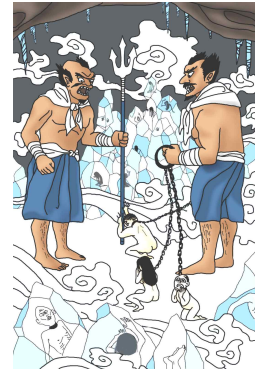
그림 2. 디지털 콘텐츠 구현 방안

동적 요소로는 지옥별 지옥 관리들이 형벌을 죄인에게 가하는 움직임과 지옥 환경 요소가 있으며, 지옥별 동적 요소는 다음과 같다. 즉, 도산지옥에서는 칼의 움직임, 화타지옥은 뜨거운 물의 움직임, 한방지옥은 얼음의 움직임, 검수지옥은 칼날 같은 잎의 움직임, 발설지옥은 쟁기의 움직임, 독사지옥은 뱀의 움직임, 풍도지옥은 바람의 움직임, 거해지옥은 툽의 움직임, 철상지옥은 쇠절구의 움직임, 흑암지옥은 빛의 움직임을 이용하여 콘텐츠 사용자와의 상호작용을 할 수 있도록 구현할 수 있다.

그림 3은 지옥 풍경 이미지 중 염라대왕의 발설지옥과 송제대왕의 한방지옥을 재해석하여 각색한 2차원 이미지이다.



(a) 화타지옥



(b) 한방지옥

그림 3. 지옥별 특징으로 각색된 이미지

4. 결론

본 논문에서는 불교 신화 속 사후세계 관련된 염라대왕의 심판과정에서 지옥별 특징을 파악하고 이를 이용한 디지털 콘텐츠 개발 방안을 모색하였다. 제안한 디지털 콘텐츠는 지옥 상황별 주제에 따른 동적 요소를 분석하여 상호작용 가능한 디지털 콘텐츠 제작 방안으로써 게임 및 캐릭터 개발 등에 활용 가치가 있다.

향후 연구 방향으로서는 사용자와 상호작용 가능한 디지털 콘텐츠 및 관련 캐릭터의 개발 등이다.

사사의 글

이 논문은 2017년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임 (NRF-2017S1A5B4055866).

참고문헌

- [1] 김기덕, “4차 산업혁명시대 ‘문화원형 소재 오픈소스화’를 위한 디지털콘텐츠화사업의 필요성,” 인문콘텐츠, 제48호, pp.109-133, 2018.
- [2] 신상기, 김효용, “디지털 콘텐츠 제작을 위한 불교문화원형 활용 사례연구, 애니메이션연구, 제11권, 제5호, pp. 195-210, 2015.
- [3] 이영숙, 신승윤, “디지털콘텐츠 제작을 위한 전통문화원형의 캐릭터 분류 : 관음보살(觀音菩薩) 및 동자(童子)를 중심으로,” 한국만화애니메이션학회 만화애니메이션 연구, 27, pp. 153-176, 2012.
- [4] 김경덕, 김영덕, “33 변화관음의 디지털 콘텐츠화 방안,” 한국멀티미디어학회 춘계학술발표대회논문집, 제20권, 2호, pp. 695-697, 2017.
- [5] K. Kim and Y. Kim, “Development of Digital Contents on Kings of Hell in the Buddhist Myth,” ICC2018 Proc. of Int. Conf. on Convergence Content, pp.219-220, 2018.
- [6] 양진호, “시왕 이미지의 현대 콘텐츠 변용 연구,” 문화콘텐츠연구, 제6호, pp. 155-197, 2015.
- [7] 김두재 역, 불교신앙에서의 죽음과 심판 시왕경, 성문출판사, 2006.