

기문둔갑 구궁을 활용한 사용자 인터페이스에 관한 연구

A Study on the Design of User Interface using Nine Place of Kilmundunkap

이중석

한국기술교육대학교 디자인공학과

이동연

한국기술교육대학교 디자인공학과

Yi, Joong Seok

Dept. of Industrial Design Engineering, KUT

Lee, Dong Yeon

Dept. of Industrial Design Engineering, KUT

• Key words: kilmundunkap, user interface

1. 서론

최근 시간과 공간의 제약을 벗어나 문화 전반에 디지털 컨버전스(digital convergence)가 가속화 되고 있다. 이에 따라 인간이 받는 정보의 양은 비대해지고 있으며 기기는 점점 더 복잡해지고 있다. 또한 오프라인의 정치, 경제, 사회활동 등의 인간 생활 자체가 온라인화 되면서 즉각적이고 감성적인 선택의 요구로 문화적 요소의 중요성이 부각되고 있으며 모든 정보와 커뮤니케이션의 속도가 빨라짐에 따라 감성적인 측면, 마음에 드는 것, 흥미로운 것이 새로운 선택의 기준이 되고 감동과 재미를 줄 수 있는 엔터테인먼트 요소가 중요시 되고 있다. 디지털 제품은 인간의 지적활동과 깊이 관여하면서 기능의 단일화와 휴대 용이성 등의 편리함을 제공하고 있지만 도덕성의 문제로 야기되는 사이버 범죄와 과도한 기기 의존에 따른 신체 능력의 저하가 일어나고 있다¹⁾. 이에 따라 사용자 인터페이스도 인간과 제품과의 평면적인 1대1 접면에서 탈피하여 다양한 정보의 흐름을 보다 쉽고, 빠르고, 즐겁게 제공하며 추가적으로 도덕성의 문제나 건강까지도 어우를 수 있는 입체적 인터페이스의 개발이 필요하게 되었다. 이러한 필요성에서 출발하여 본 연구에서는 동양 역학의 한 분야로 구궁이라는 공간에 시간을 배치하여 인간사의 변화 흐름을 알고 균형을 맞추는 학문인 '기문둔갑'을 소개하고 기문의 기초인 구궁·팔괘를 활용한 인터페이스 방법을 제안(提言)하고자 한다.

2. 기문둔갑(奇門遁甲)의 개요

2-1 역학(易學)의 정의

역학(易學)이란 '바뀔 역'의 뜻으로 바뀌는 이치를 연구하는 학문, 즉 우주 만물이 변화되어가는 흐름을 연구하고 추리하는 과정의 반복을 통해 천·인·지 삼재의 이치를 읽어내는 학문이며 음양오행을 근본 이치로 하고 있다. [표 1]과 같이 기문둔갑은 지학·인학의 분야를 함께 다루고 있는 학문이다.

[표 1] 역학에서의 기문둔갑 위치

| 정신적 분야 | 이론적 분야 | | |
|---------------------------|---------------------|------------------------------------|------------------------------------|
| | 天 | 人 | 地 |
| 자연과의 직관적 교감 (예시력) 영매자, 무당 | 천문학 -태을수 -점성술 | 점술학 -주역, 육효, 육임 등 사주학 성명학 | 지리학 -풍수지리 가상(家相)학 방위(九星)학 |
| | 기문둔갑 | | |

2-2 기문둔갑(奇門遁甲)이란

①유래: 기문둔갑은 모든 술학(術學) 중 제왕학이라고 불리울 만큼 신묘함을 인정받았으나 일반인들의 접근이 어려울 뿐만 아니라, 그 학문이 심오하고 난해하여 일반인들에게 전해 내려 오는 것이 쉽지 않았다. 또한 그 신묘함이 두려운 나머지 내용의 일부를 삭제하기도 하여 핵심적인 원리 일부는 전해지지 않고 있다. 기문의 연원은 동이족인 '자부선인'에게 있음을 분명히 하고 있어 그 근원이 우리나라에 있다고 본다. 하지만 황제 현원이 자부선인으로부터 전수받아 시작된 중국의 기문은 다량의 서적들을 통해 현재까지도 전해져 연구되고 있으나 우리나라의 기문관련 서적은 전해져 온 것이 매우 적어 우리나라 기문의 맥이 어떻게 전해지고 연구되어 왔는지를 알기란 쉽지 않다.

②정의: 기문둔갑은 천간(天干)중에 갑(甲)을 뺀 9천간은 구궁으로 다 들어가고 갑만이 기묘한 문으로 나가서 그 조화를 만듦으로써 구궁과의 조화를 이루는 것이다. 즉 간명이라는 시간의 요소와 구궁이라는 장소의 개념이 모두 도입된 학문으로 음양오행과 주역의 팔괘가 구궁을 배경으로 논리적이면서도 체계적으로 자연스럽게 녹아져 있어 동양학 중에서 가장 합리적이고 보편타당한 과학성을 띤 학문이라 여겨지고 있다.

③분류: 병술, 점술, 지리 뿐 만 아니라 인사명리, 국운에 이르기 까지 인간사 전반에 대한 예측이 가능한 기문둔갑은 어느 기문 요소를 사용하느냐에 따라 우리나라의 흥기와 중국의 연기로 구분하나 실제로는 두 가지 방법을 함께 사용하고 있다.

[표 2] 기문둔갑의 분류

| 기문둔갑 | | | | |
|--------------|------------|--------|-----|-----|
| 흥기 | 연기 | 장신법 | 둔갑술 | 비술 |
| 흥국수, 일가팔문, 體 | 시가팔문, 用 | 부적, 주술 | 변신 | 귀신 |
| 인사해단 및 넓은 활용 | 병술, 점술, 지리 | | | |
| 우리나라 | 중국 | | | 사라짐 |

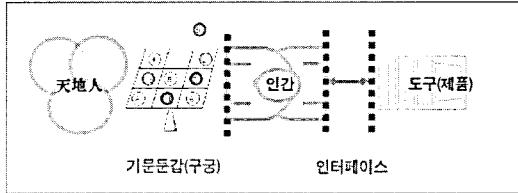
④기문국의 구성: 기문둔갑은 사주의 입명으로 사람에게 깃들여 있는 음양을 판단하고 낙서의 상으로부터 출발한 구궁팔괘의 바탕에 사주의 간지라는 시간을 결합하여 정명(定命)하는 것으로, 이를 위한 특수한 조식을 '기문국'이라 한다.²⁾ 기문국의 구성은 사주의 일지(日支)를 중심으로 하는 음체인 흥국과 시간(時干)을 중심으로 조식되는 연국, 신살로 구성되며 이것을 혼합하여 기문 3중반이라 한다.

1) 디지털 제품의 GUI DESIGN 가이드북, 산업자원부, 한국디자인진흥원, 2003, p36

2) 이을로, 처음배우는 기문둔갑, 동학사, 2001, p72

3. 기문둔갑과 사용자 인터페이스의 의미

'처음 배우는 기문둔갑'의 저자는 기문의 핵심 의미는 "구궁을 지구라고 할 때 여기에 무엇을 넣고 어떻게 배치하여 그 판이 조화를 이루며 화평하도록 만드는 것."이라고 하였다. 바꿔 말하면 구궁이라는 공간에 인간과 관련된 요소를 배열하여 우주 즉 자연과의 균형을 맞추고 그 흐름을 파악하는 학문이 바로 기문둔갑이라고도 할 수 있겠다. 인터페이스란 사람과 도구 기계와의 접점을 의미하는 것으로 사람과 도구와의 사이에 조작과 같은 변화의 흐름을 통하여 균형을 맞추고 사용자가 알기 쉽고 사용하기 쉽게 유도하는 것이 바로 사용자 인터페이스라고 정의 할 수 있다.



[그림 1] 기문둔갑과 인터페이스의 의미

기문둔갑과 인터페이스는 인간과 대상과의 관계의 균형을 맞추고 흐름을 유도한다는 점에서 기본적인 의미가 유사하다고 볼 수 있으며 천,지,인 즉 자연과 인간을 대상으로 하는 기문둔갑이 하나의 도구를 대상으로 하는 인터페이스보다 그 범위와 활용 면에서 더욱 크고 인터페이스도 기문둔갑에 포함 될 수 있다고 할 수 있다. 이에 방대한 양의 정보와 매체를 한꺼번에 다뤄야 하는 현대사회에서 폭 넓은 범위와 다양한 변화 원리를 가지고 있는 기문둔갑의 구궁을 적용한다면 사용자에게 끊임없이 다가오는 정보와 도구들의 흐름을 체계적으로 구성하고 그것들과 균형을 맞출 수 있으며 더 나아가 사용자에게 즐거움과 건강까지도 줄 수 있는 입체적 인터페이스의 개발이 가능하다고 할 수 있다.

4. 기문둔갑의 구궁·팔괘의 활용의 예

기문둔갑은 음양오행과 구궁의 수리, 팔괘의 성질을 앓을 기초로 하고 있으며 기문 3중반의 복잡하고 어려운 조식을 사용하지 않고 구궁에 있는 팔괘의 인사를 그대로 기문국에 활용하기도 한다.

①구궁: BC3000년경 하나라 우임금 때 낙이라는 물에서 나온 거북이 등에 그려진 그림인 '신구낙서, 후천지도'를 말하며 오행의 상극의 도를 밝히고 있다. 선천도가 상,하,좌,우의 탄생의 공간적 의미를 가진 반면 후천도는 탄생 후 자연이 운행하고 작용하는 시간적 의미(춘·하·추·동)가 강하다. 구궁은 어떠한 선위의 수를 더해도 15가 나오는 '미방진'의 형태를 취하며 궁극적으로 지향하는 것은 '상극 속의 생 과 창조'의 논리라고 할 수 있다.

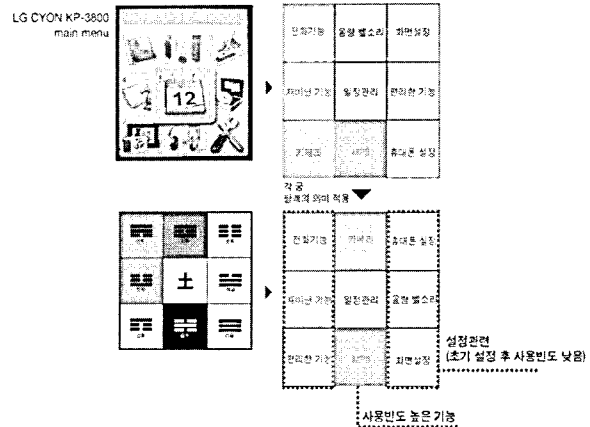
②팔괘: 주역에서 주로 사용하며 -(陽)과 □□(陰)의 조합으로 하나의 효를 3개씩 조합하여 만든 8개의 괘를 말한다.

[표 3] 구궁과 팔괘의 배치도

| | | |
|-------------------------|-----------------------|------------------------|
| 4복목성손하절 (들어옴·장녀·허벅지) | 9적화성이허중 (들어옴·중녀·눈) | 2혹토성곤삼절 (유순·어머니·배) |
| 3백목성전하련 (윤지임·장남·발) | 5황토성 | 7적금성태상절 (기쁨·작은딸·입) |
| 8백토성간상련 (그침·막내아들·손) | 1백수성감중련 (빠짐·중남·귀) | 6백금성진삼련 (강건·아버지·머리) |

5 기문둔갑 구궁을 적용한 모바일폰 UI 모형

디지털 컨버전스 제품의 대표주자인 모바일폰의 MAIN MENU를 사용자의 관점으로 각 궁의 의미에 맞게 재배치하여 [그림2]의 결과를 도출하였다.



[그림 2] 구궁의 모바일폰 적용 사례(LG CYON KP-3800)

배치 결과 감궁, 곤궁, 건궁, 태궁, 간궁, 이궁의 메뉴가 변하였으며 왼쪽 열은 주로 직접 입력, 확인 하고 즐기는 기능이 배열되었고 가운데 열은 가장 빈번하게 사용하는 기능이 배열되었다. 오른쪽 열은 처음 설정 후 잘 바꾸지 않는 기능들이 배열되었으며, 사용자의 모든 행동을 관리한다는 의미로 일정 관리는 중궁에서 바꾸지 않았다. 메뉴별로 적용한 각 궁의 의미는 [표 4]와 같이 해석 할 수 있다.

[표 4] 모바일 폰의 메뉴별 적용 의미

| 수 | 궁 | 메뉴 | 의미 |
|---|---|--------|-----------------------|
| 1 | 감 | MP3 | 음악을 듣는다. 귀 |
| 2 | 곤 | 휴대폰 설정 | 비밀번호 제한 등 사생활, 감춤, 관리 |
| 3 | 진 | 재미난 기능 | 활발한 움직임, 발, 게임 |
| 4 | 손 | 전화 기능 | 한번저장하면 나오지 않는다. 들어감 |
| 5 | 중 | 일정관리 | 모든 것들의 순서를 정함 |
| 6 | 건 | 화면설정 | 화면의 대표 이미지, 머리, 얼굴 |
| 7 | 태 | 음향 벨소리 | 사운드 설정, 입, 소리를 냄 |
| 8 | 간 | 편리한 기능 | 여러 가지의 기능, 손 |
| 9 | 이 | 카메라 | 플래쉬, 눈 |

6. 결론 및 향후 연구과제

본 연구는 기문둔갑의 로직을 적용한 사용자 인터페이스 개발의 가능성을 타진 해보고 그 활용방안을 모색하고자 기문둔갑을 소개하고 기문둔갑과 인터페이스와의 의미적 유사성을 밝혔으며 구궁을 활용한 스티디 모형을 통하여 기문둔갑에의 접근방법을 제언한 것에 그 의의가 있다고 하겠다.

참고문헌

- 이을로, 처음 배우는 기문둔갑, 동학사, 2001
- 박주현, 알기 쉬운 음양오행, 동학사, 1997
- 박영목, 동양적 사고 관점에서의 인터페이스 디자인의 고찰, 한국디자인학회 학술대회, 2000. 11
- 카이호 히로유키 외2, 인터페이스란 무엇인가, 지호, 1998