

삼국유사의 멀티미디어화에 관한 연구

A Study on the Multimedia Design of Samkuk Yusa

주저자 : 홍석일(Suk-il Hong)

연세대학교 디자인학부

1. 서론

2. 삼국유사 멀티미디어화의 필요성

3. 연구의 내용 및 범위

4. 연구 방법

5. 삼국유사의 이해

5-1 삼국유사의 체제

6. 관련 선행 연구 분석

7. 멀티미디어 저작 시제품

7-1 삼국유사의 체제

8. 멀티미디어화의 기대효과와 활용방안

9. 문제점과 향후 과제

참고문헌

(要約)

삼국유사는 한국 역사 연구에 있어 매우 중요한 고전 중 하나이다. 삼국유사는 삼국시대의 야사, 옛 언어, 시가 등이 담겨 있는 역사서로서 해방 이후, 많은 번역작업이 이루어져 왔다. 삼국유사에 대해서는 학술적으로 많은 연구가 있어 왔으나, 그동안 많은 내용이 신문, 방송 매체에서 역사 다큐멘터리의 소재로서도 다루어져 왔다. 그러나, 그 내용을 접하는 방법에 있어서는 종전의 매체가 그러했듯이 한 방향의 전달만이 있었을 뿐이었다.

본 연구는 삼국유사를 멀티미디어적인 방법으로 데이터베이스화함으로써 상호작용성을 이용한 정보검색의 새로운 방법을 연구함으로써 학술적 연구의 성과의 보다 효과적인 활용방법을 모색하는데 그 목적이 있다.

(Abstract)

Samguk Yusa is a important historic record about the dynasties of ancient Korea. It consists of information about the hidden, mythical history, old languages and poems. This historical book has been translated many times since the Liberation of Korea in 1945.

However, these books are the result of academic research so we are restricted in our usage of them to understand Korean history. There are many historical documentaries and TV series on Samguk Yusa. However, these programs can be viewed only and not be utilized in any way by the audience. Since the computer was introduced to the public, multimedia technology has been a good source to combine text, image, moving picture, sound, animation and graphic.

Producing the CD-ROM about historical books not only produce digital images but also a valuable high quality digital information. Digitalization process also keeps the original content of the historical books as well as provide value as a research material as historical, artistic and archaeological item. Furthermore, its information would be provided through a network, like internet, to share and to promote more advanced studies.

The purpose of this study is to produce the basic method of multimedia design of Samguk Yusa. This study also researches the problems of multimedia process for more effective usage.

(Keyword)

Samguk Yusa, Multimedia Design

1. 서론

「삼국유사(三國遺事)」의 멀티미디어화에 관한 논의는 교육부에서 공모한 “「삼국유사」의 영상화 작업”에 연세대학교의 미디어 아트 연구소에서 응모함으로써 시작되었다. 교육부에서 공모한 내용은 “다양한 문화 내용을 담고 있는 「삼국유사」에 대한 입체적 조명을 통해(관련 유적들을 찾아 영상에 담은 작업 포함) 삼국과 통일 신라 시대의 우리 역사와 문화에 대한 국민들의 인식수준을 제고함으로써 국민들에게 자기 정체 규명의 방안을 제공하고, 외국인들에게는 한국, 한국인, 한국 문화에 대한 고급 교양 교재를 제공하기 위해 정책 연구”를 하는 것이었다.

최초의 연구계획서에서는 삼국유사의 영상화 작업을 영화나 비디오로 제작하려 하였으나, 연구 방법에 있어 현실적으로 어려움이 있어 멀티미디어적인 방법으로 전환하기로 하고, 구체적으로는 CD-ROM으로 제작하기로 하여 교육부에 건의, 수용되었다.

「삼국유사」의 문헌적 연구는 이미 다른 연구자들에 의해 많이 이루어 졌으므로 이 연구에서는 멀티미디어 작업의 구체적인 방법을 다루었다. 「삼국유사」멀티미디어화에 대한 기본적인 관점은 이용하는 사람들의 역사적, 문학적 상상력을 자극할 수 있고, 삼국유사가 담고 있는 정보를 영상화하여 상호작용적으로 이용할 수 있는 CD-ROM을 만드는 것이다. 그러므로 텍스트 연구는 문학과 역사 분야에서 삼국유사를 개괄적으로 이해할 수 있는 정도로 한정하였다. 이 연구는 이러한 멀티미디어화의 결과물로서 CD-ROM의 시제품을 만드는 것이었고, 이 시제품은 「삼국유사」제 9편인 효선편(孝善篇)의 ‘대성효이세부모(大成孝二世父母)’ 대목을 대상으로 하였다.

2. 「삼국유사」멀티미디어화의 필요성

그동안 「삼국유사」연구는 학자들을 중심으로 한 문헌적인 연구가 대종을 이루어 왔다. 이러한 연구는 「삼국유사」의 기록을 천착함으로써 낱말의 의미를 밝히는 성과를 얻어온 것이 사실이다. 그러나 이런 방식의 학문적 연구와 더불어 일반인들도 「삼국유사」를 전체적으로 이해할 수 있는 수준의 자료를 만들어 보급하는 일도 또한 마찬가지로 필요한 일이다.

이 연구의 목적은 현재까지 학계에서 이루어진 「삼국유사」연구의 결과를 바탕으로 일반인과 외국인을 대상으로 한 ‘영상화한 고급 교양물’을 만들어 보급하는 것이다. 특히 이 점에 있어서 이제까지 활자 위주의 교양물과 근본적인 차이점이 있다. 「삼국유사」에 관 ‘고급 교양물’ 수준의 영상화 작업은 다음과 같은 두 가지 의미가 있다. 첫째, 「삼국유사」 자체가 가지고 있는 중요성이다. 우리는 전통이라는 말을 자주 사용하고 있지만, 우리나라 역사 전체에 대한 총체적인 시각을 가져야 비로소 우리의 전통을 이야기할 수 있다. 이러한 작업의 일환으로 「삼국

유사」의 연구가 절실히 필요한 것이다. 그러므로 일반인이 「삼국유사」를 제대로 이해하면서도 쉽게 접근할 수 있는 교양물을 만드는 일이 필요하다.

둘째, 멀티미디어 작업의 중요성이다. 이제 시대는 바야흐로 영상과 컴퓨터 기술의 시대로 접어들었다. 아무리 중요한 고전이라 하더라도 활자매체에만 의존하는 것만으로는 일반인들에게 쉽게 다가설 수 없다. 그러므로 잘 제작된 멀티미디어 CD-ROM을 통해 「삼국유사」의 원래의 뜻을 정확히 전달한다면, 「삼국유사」에 대한 이해를 높이는 데 크게 기여할 것이다.

3. 연구의 내용 및 범위

「삼국유사」전체를 조목별로 다 보여주는 영상물 제작이란 현실적으로 불가능하다. 영상화에 따른 예산문제와 역사적 사실의 재현에 따른 고증의 어려움 때문이다. 그러므로 주어진 예산안에서 「삼국유사」를 총체적으로 보여줄 수 있는 영상 멀티미디어 작업을 완료하여야 한다. 따라서 「삼국유사」의 멀티미디어화에 대한 연구는 기존의 연구처럼 원저의 서술 순서에 따라 논의를 전개해 나가는 방식을 쓰지 않고, 일반인들이 이해하기 쉬우면서도 원저의 뜻을 살리는 방향으로 현대적 시각에 맞게 편집하였다. 멀티미디어 작업에 포함되어야 할 기본적인 내용은 다음과 같다.

1) 「삼국유사」의 전반적 이해: 「삼국유사」의 전반적인 이해를 위해 「삼국유사」의 서지, 작자, 저술 동기, 내용, 영향, 전파 등을 소개하고, 「삼국유사」에 접근하기 위한 기초지식과 배경을 설명한다.

2) 여러 나라: 「삼국유사」에는 고조선부터 시작하여 고려 이전까지의 모든 나라의 이야기가 담겨있다. 마한, 대방, 낙랑, 가야, 부여 등의 나라, 신라, 고구려, 백제 등 삼국, 발해와 같이 우리의 역사에서 오랫동안 잊혀졌던 나라, 그리고 후백제같이 고려 건국에 밀접한 관계가 있는 나라 등에 대한 기록이 있다. 이 모든 것은 국가의 기원이나 성립과 멸망 등에 대한 내용이다.

3) 여러 왕: 어떤 시각으로 단군에 접근해야 할 것인가 하는 문제부터 왜 신라는 여왕이 있었는가 라는 문제에 이르기까지 「삼국유사」에 등장하는 여러 왕은 다양한 시각으로 해석할 필요가 있다. 고대 국가의 정점인 왕을 이해함으로써 그 시대를 훨씬 더 정확하게 파악할 수 있기 때문이다. 각 나라의 시조나 특별한 의미가 있는 왕의 즉위 경위를 살펴보는 것도 중요하다.

4) 불교의 전래: 최초로 전래된 고등 종교가 어떤 경로와 과정을 거쳐 정착했는가 하는 것을 알아본다. 삼국에 불교가 전래된 것은 단순히 신앙의 대상이 바뀐 것이 아니라 삼국의 정치, 경제, 사회 모든 면의 변화를 의미한다. 한 사회에서 종교가 어떤 역할을 하는가 하는 보편적인 문제도 아울러 생각해 볼 수 있다.

5) 향가: 비록 한자를 빌어서 쓴 것이지만, 우리말로 된

시각인 향가가 들어있다는 점 때문에 「삼국유사」의 가치는 더욱 빛난다. 향가는 단순히 문학적 해석의 대상만이 아니라 신라 사회의 전반을 들여다 볼 수 있는 창문과 같은 존재이다. 대표적 향가의 해석을 통해 문학 작품의 해석은 미적인 분석뿐만 아니라 정치적, 사회적 해석을 통해서 전체적 의미를 파악할 수 있다.

6) 높은 스님들: 「삼국유사」는 신라 중심이고, 불교중심이므로 자연스럽게 신라 고승들의 이야기가 많이 들어있다. 본 연구에서는 신라 고승들을 한 국가나 종교에 국한시키는 것이 아니라 종교적으로 승화된 인간, 또는 중생을 제도하기 위해 자기희생을 하는 인간의 모습에 초점을 맞추고자 하였다.

7) 평범한 사람들: 「삼국유사」는 일연스님이라는 특정 종교를 가지고 있는 사람의 시각으로 쓴 책이지만, 저자의 시각에서 불교적인 색채를 조금만 여과해 내면 당대의 보편적 인간의 모습이 드러난다. 이런 평범한 사람들의 일상을 통해서 우리는 또한 삼국시대의 보편적인 인간의 모습을 파악할 수 있다. 신분사회라 할지라도 인간의 존엄성은 유지되는 사회가 좋은 사회라는 것을 「삼국유사」의 여러 평범한 사람들의 이야기에서 볼 수 있다.

8) 여자들: 「삼국유사」에서 위로는 여왕에서부터 아래로는 노비에 이르기까지 다양한 계층의 여자들이 등장한다. 「삼국유사」에 등장한 여성들을 살펴봄으로써 조선조 500년 동안 여성에 대한 비하와 같은 인간성의 왜곡이 우리 역사 전체를 관통한 것은 아니라는 것을 알 수 있다.

9) 화랑: 아직까지 그 정확한 정체가 알려지지 않은 화랑에 관한 내용을 모아서 화랑이란 어떤 존재였나 하는 것을 알아본다. 「삼국유사」에는 화랑에 대한 기록이 단편적으로 언급되어 있다. 미륵선화, 미시랑, 진사자, 김유신, 장춘랑, 파랑 편 등 「삼국유사」 곳곳에서 보이는 각기 다른 화랑의 면모를 통해 화랑 상을 그려낼 수 있다.

10) 불국사와 석굴암: 「삼국유사」 제 9편은 효선(孝善)이라는 제목을 가지고 있다. 이 장에서 효도와 선행을 하나로 묶어 기술하는 태도는 불교적이긴 하지만, 효도와 선행이란 인간의 보편적 가치는 어느 종교에서나 강조하는 인간의 미덕이다. 불국사와 석굴암을 통하여 선조들의 예술적 안목을 접하고, 아울러 다른 유적들을 통해서 당대 사람들의 미적 감각을 알 수 있다.

이번 연구의 범위는 「삼국유사」 전체이다. 그러나 「삼국유사」의 내용 하나하나를 전부 다루는 것은 아니고, 전체를 보여줄 수 있는 대표적인 부분을 다루는 것이다. 부분을 통해서 「삼국유사」의 내용 전체를 이해할 수 있고, 또 삼국시대를 좀 더 피부에 와 닿게 경험할 수 있을 것이다.

4. 연구 방법

「삼국유사」의 영상화 작업은 정확한 텍스트의 이해, 인문학적 상상력, 예술적 감각, 첨단 테크놀로지가 결합되

지 않고서는 성공적으로 이루어질 수 없는 작업이다. 이 연구는 문학, 역사, 언어학, 영화, 애니메이션, 디자인, 컴퓨터 프로그램 등 각 분야의 전문가들이 기획단계에서부터 작업과정에 관여하여 콘텐츠의 완성에 이르는 각 공정을 함께 점검하고 완성하여야 한다. 멀티미디어화 작업의 구체적인 방법은 다음과 같다.

- ① 「삼국유사」 속의 모든 내용을 데이터베이스화한다.
- ② 각각의 서사적인 이야기가 중심 틀이 되어 디지털 방식을 이용하여 영상화하고, 필요에 따라 애니메이션도 제작하도록 한다.
- ③ 고증된 영상자료가 일차적으로 활용되고, 하이퍼텍스트 구조를 이용하여 열람과 검색을 하도록 한다.
- ④ 국제화를 위하여 가능하면 텍스트와 내용은 한글, 영어, 일본어, 중국어, 프랑스어, 독일어로 번역하여 사용자가 선택하게 한다. 현재 「삼국유사」 번역본은 한글, 영어, 일본어로 된 것이 있으므로 이를 활용할 수 있고, 나머지 언어는 텍스트의 문체를 해결하기 위해 전체 번역, 또는 축약번역을 한다.
- ⑤ 멀티미디어의 상호작용을 할 수 있는 성격을 최대한 활용하여 사용자가 상상력을 발휘해서 이야기를 임의로 재구성할 수 있는 열린 구조(Open Architecture)를 추구한다.

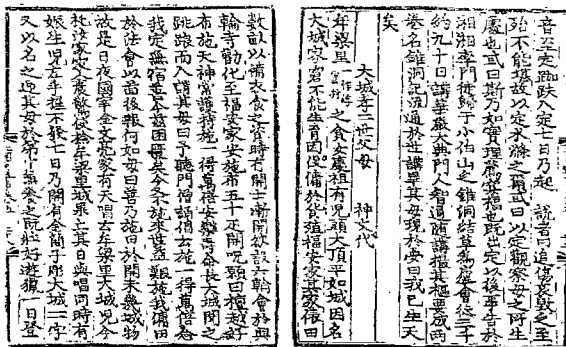
5. 「삼국유사」의 이해

「삼국유사」는 우리 민족의 기원에 대한 총체적 시각을 보여 주는 가장 오래된 기록물이다. 「삼국유사」는 고려 충렬왕때 보각국사(普覺國師) 일연(一然: 1206~1289)이 신라, 고구려, 백제, 삼국의 유사를 모아 지은 역사서이고, 5권 9편으로 되어 있는 목판본이다. 일연은 1206년 경주의 속현인 장산군(章山郡)에서 태어났다. 출가전의 이름은 김견명(金見明)이고, 자는 회연(晦然)이었으나 뒤에 일연으로 바꾸었다. 「삼국유사」의 편찬 연대는 미상이나, 일반적으로 충렬왕 7년(1281)에서 9년(1283)사이로 보고 있다. 우리나라의 가장 오래된 역사서인 삼국사기(三國史記)가 중국의 역사 기술방식을 가져와 삼국의 역사를 정리한다는 기본적인 태도를 가지고 있는 책인데 반해, 「삼국유사」는 삼국시대의 총체적인 사회상을 일연이라는 한 뛰어난 스님이 기록한 것이다. 삼국사기는 유교적인 세계관에 입각해서 고려에서 편찬한 삼국의 역사서이고, 「삼국유사」는 불교적인 세계관을 바탕으로 삼국사기에서는 다루지 않은 내용을 개인적으로 기록해 놓은 책이다. 역사, 문학, 어학, 민속, 사회, 사상 등 모든 분야를 망라하고 있는 삼국유사는 그 내용이 너무나도 방대하기 때문에 어느 한 분야의 접근만으로는 그 전체를 이해하는 것이 불가능하다.

6. 「삼국유사」의 체제

삼국유사는 모두 5권 9편으로 구성되어 있다. 그 가운데 1권과 2권은 역사편이고, 3권부터 5권까지는 불교 신앙편

이다. 제 1권 제 1왕력(王曆)편은 고구려, 백제, 신라, 가락국, 후고구려, 후백제등의 간략한 년표이다. 제 2기이(紀異)편은 고조선에서부터 후백제에 이르는 시기의 역사적 사실을 59항목으로 나누어 서술하였다. 제 3 흥법(興法)편은 모두 7항목으로 나누어 서술하였는데, 삼국의 불교 수용과 융성에 관한 항목들을 설정하여 삼국에서 불교를 개척하고 기초를 닦을 때의 신이한 일들을 기록하였다. 제 4 탑과 불상(塔像)편은 모두 30항목으로 나누어 서술하였는데, 불상과 불탑, 불전과 범종, 사리 불경 등 조형물에 관한 내용을 서술하였다. 제 5 의해(義解)편은 고승들의 저술과 포교활동 등, 고승들의 전기를 기록하였고, 제 6 신주(神呪)편은 3항목으로 구성되어 있는데, 신라의 밀교적 신이승들이 초월적인 힘으로 악과 미신을 퇴치하는 모습을 묘사하였다. 제 7 감통(感通)편은 10항목으로 나누어 여러 가지 신비한 신앙체험을 기록하였고, 제 8 피은(避隱)편 역시 10항목으로 나누어 속세에서 초탈한 인물의 행적을 실었으며, 제 9 효도와 선행(孝善)편은 5항목으로 구성되어 있는데, 부모에 대한 효도와 불교적인 선행에 대한 미담을 수록하였다.



(그림 1) 삼국유사 제 9편 '효선'편의 '대성효이세부모'

7. 관련 선행 연구 분석

「삼국유사」에 관한 연구는 한국학의 전 분야에서 이루어졌다. 역사, 문학, 어학, 사상, 사회, 과학, 예술 등 한국학 각 분야에서 현재까지 이루어진 연구 성과는 양적으로 엄청난 양이다. 한 예로 문학의 한 분야인 「삼국유사」의 향가에 관한 연구만도 1, 000여 편이 넘을 정도로 많은 양이다.

「삼국유사」의 번역은 해방이후에 처음으로 시작되었다. 해방 직후 홍기문, 이원조, 신응식, 김춘동, 이가원 등이 창립한 사서연역회(史書衍譯會)는 그 첫 사업으로 「삼국유사」를 번역하기로 하여 해방 이듬해에 첫 번역본이 고려문화사에서 발간되었다. 그 이후 출판된 「삼국유사」, 완역은 다음과 같다.

- 사서연역회, 「삼국유사」, 고려문화사, 1946
- 고전연역회, 「완역 삼국유사」, 학우사, 1954
- 이병도, 「원문병역주 삼국유사」, 동국문화사, 1956
- 「삼국유사」, 대양서적, 1973
- 이종렬, 「완역 삼국유사」, 학우사, 1956

- 이재호, 「삼국유사」, 광문출판사, 1973
- 「삼국유사」, 명지대 출판부, 1981
- 「삼국유사」, 양현각, 1982
- 「삼국유사 1, 2」, 숲, 1997
- 이동환, 「삼국유사」, 삼중당문고, 1975
- 「삼국유사」, 장락, 1994
- 이민수, 「삼국유사」, 을유문화사, 1975
- 「삼국유사 상, 하」, 삼성미술문화재단, 1979
- 권상로, 「삼국유사」, 동서문화사, 1979
- 「삼국유사」, 학원출판공사, 1983
- 한국고전문화연구회, 「삼국유사」, 지학철문고, 1981
- 성은구, 「삼국유사」, 전남대 출판부, 1981
- 박성봉, 고경식 역, 「삼국유사」, 서울문화사, 1985
- 조동일, 「삼국유사」, 다락원문고, 1986
- 강무학, 「한국학 삼국유사 신강 상」, 배제서관, 1990
- 「한글해설판 삼국유사」, 서음출판사, 1991
- 이가원, 「삼국유사 신역」, 태학사, 1991
- 이가원, 허경진 역, 「삼국유사」, 한양출판, 1996
- 최호, 「신역 삼국유사」, 홍신문화사, 1991
- 「삼국유사」, 홍신문화사, 1997
- 권혁률, 「한권으로 읽는 삼국유사」, 녹두, 1997
- 리상호, 「사진과 함께 읽는 삼국유사」, 까치, 1999

일본에서 나온 「삼국유사」 완역은 김사엽의 「완역 삼국유사 전」(동경 대흥출판, 1980)과 평법사에서 정상수용(井上秀雄)의 번역으로 나온 것이 있다. 영역으로 된 것은 하태홍과 Grafton K. Mintz 공역의 「Samguk Yusa: Legends and History of the Three Kingdoms of Ancient Korea」(연세대 출판부, 1972)가 있다.

역사적 사실의 영상화에 대한 대중적인 시도는 한국방송공사(KBS)의 역사 다큐멘터리 프로그램을 통하여 간간히 소개가 되고 있었으나, 본격적인 프로그램으로는 1998년 10월부터 방송해오고 있는 「역사 스페셜」을 들 수 있다. 이 프로그램은 단순한 역사 다큐멘터리의 성격을 넘어서 현장 중심의 입체적 제작과 더불어 컴퓨터 기술을 이용한 재현과 다양한 영상 기법의 활용을 통하여 훌륭한 역사 교양물로 제작되었다.

또한 그동안 정신문화연구원이나 민간 출판사, 컴퓨터 프로그램 제작업체등을 통하여 「삼국사기」, 「삼국유사」, 「조선왕조실록」 등의 우리나라 고전의 디지털 자료화 작업이 진행되어 왔으며 CD-ROM이나 웹 콘텐츠로 제작되었다. 또한 불교계에서는 불전의 전자 문서화 작업을 통하여 고려대장경등의 전산화 작업이 진행되고 있다.

8. 멀티미디어 저작 시제품

이 연구의 최초 계획서에는 「삼국유사」 영상물 제작을

두 부분으로 나누어서 진행하기로 되어 있다. 하나는 「삼국유사」 전체를 몇 개의 주제로 나누어서 진행하기로 되어 있었다. 하나는 「삼국유사」 전체를 몇 개의 주제로 나누어 각 분야의 내용을 영상화하는 것이고, 다른 하나는 「삼국유사」 전체 텍스트를 제시하고, 이 텍스트의 필요한 부분에 영상을 제공하는 것이었다. 처음에는 「삼국유사」 전체를 10개의 주제로 분류해서 이들을 영상화한다는 계획을 세웠으나, 10개의 주제로 나눈 각 항목 가운데 한 항목이라도 그 항목 전체의 시제품을 만들기 위해서는 막대한 예산이 소요된다. 또한 역사적인 사실에 입각해서 제작해야 하기 때문에 철저한 고증이 필요한데, 고대사와 삼국시대의 영상 재현에 현실적으로 많은 제약이 있었다. 따라서 「삼국유사」 영상화 작업은 역사적 사실의 재현보다는 객관적인 사실을 서술하고, 각종 영상 기법을 활용하여 주제를 나열하고 검색하게 함으로서 역사 교양물로서의 본연의 목적에 충실하고자 하였다.

그러므로 「삼국유사」의 멀티미디어화는 「삼국유사」의 텍스트를 제공하고 이 텍스트의 필요한 대목에 영상을 멀티미디어적인 방법으로 볼 수 있게 하는 기본 구조를 갖게 되었으며, 상호작용성(Interaction)을 활용하여 자료 검색의 효율성을 극대화 하였다.

최초의 계획서에는 10개의 주제와 텍스트 전체를 6개국 언어로 제작한다는 방침을 정하기도 하였으나, 시제품에서는 한국어와 영어, 또는 일본어로 제작하고, 한문으로 된 본문은 원문을 이미지로 보여주기로 하였다.

9. 시제품 제작

1) 이미지는 기존의 스톡 포토(stock photo)이미지를 활용하는 방법과 완전히 새로 촬영하는 방법을 검토하였는데, 두 가지 방법 모두 비용 문제가 제기되었다. 전자는 저작권 비용이고, 후자는 촬영 비용인데 시제품 제작 단계에서는 교육부 연구과제의 한정된 예산 때문에 일단 스톡 포토를 활용하도록 하였다. 그러나, 보다 효과적인 멀티미디어 콘텐츠의 구현을 위해서는 이 콘텐츠에 최적화된 이미지를 새로 촬영하는 것이 바람직하며, 가능하다면 이미지의 품질을 높일 수 있는 예술적 이미지를 사용하는 것이 좋겠다고 판단하고, 교육부에 제출한 연구보고서에는 실제 제작 시에는 전면 새로 촬영한 이미지를 사용하는 것으로 예산을 구체적으로 제시하였다.

2) 촬영한 이미지나 영상 데이터를 보정, 수정과 편집 등을 수행해야 하고 데이터를 CD-ROM에 기록해야 하므로 이 요구조건을 충족시킬 수 있는 다음과 같은 컴퓨터 구성으로 작업하였다.

- 모든 작업은 매킨토시 PowerMac G4에서 이루어 졌으나, PC와의 호환성을 고려하여 데이터를 제작하였다.
- 512Gb 램(RAM) 메모리 / 40Gb 하드 디스크
- 24비트 비디오 카드 / 21인치 컬러 모니터
- CD-RW 드라이브
- Firewire 400 (IEEE-1394) / USB 1.1
- 100BaseT 이더넷 네트워크

3) 소프트웨어는 어도비사의 포토샵(Photoshop)으로 이미지 수정과 전체화면을 구성하였으며, 매크로마인드사의 디렉터로 멀티미디어 오소링(Authoring)작업을 진행하였다.

10. 멀티미디어화의 기대효과와 활용방안

「삼국유사」 멀티미디어 CD-ROM 타이틀의 제작 목적은 「삼국유사」의 내용을 사진, 동영상, 지도, 다이어그램, 사운드 등의 복합적인 매체와 시각 인터페이스, 인터랙션이라는 멀티미디어 기술을 이용함으로써 우리나라 역사와 고전에 대한 이해와 자료 검색, 지식과 정보를 전달하고 외국인들에게 우리나라 역사와 고전에 대한 이해를 돕는 효율적인 방법을 모색하는데 있다.

「삼국유사」의 영상화 작업을 일방적인 전달만이 가능한 비디오로 만들지 않는 이유는 사용자가 자신의 필요에 따라 자료를 이용할 수 없기 때문이다. 그러므로 교육적인 효과를 얻고, 또 사용자가 좀 더 친숙하게 「삼국유사」에 접근하기 위해서는 「삼국유사」의 영상화 작업은 비디오 같은 매체보다는 CD-ROM이나 웹 콘텐츠 같은 멀티미디어 매체가 바람직하다. CD-ROM이라는 매체의 '영상적 논리구조'와 '상호작용적' 성격은 「삼국유사」를 대하는 이의 상상력을 자극하여 「삼국유사」에 대한 자유로운 접근을 가능하게 할 것이다. 그러나, CD-ROM은 일단 제작을 완성한 이후에는 내용의 수정이나 정보의 갱신이 불가능하므로 추후 웹 콘텐츠로의 전환도 필요한 부분이다. 시제품 제작 시에는 네트워크이 연결되지 않은 조건에서도 콘텐츠를 볼 수 있도록 CD-ROM으로 먼저 제작하였다.

「삼국유사」 멀티미디어 CD-ROM 타이틀의 활용방안은 매우 다양하다. 크게 교육적인 활용방안과 일반적인 활용방안으로 나눌 수 있고, 또 국내에서의 활용과 국외(국내 거주 외국인 포함)에서의 활용으로 나누어 생각할 수 있다. 교육적 활용은 중등학교 이상의 교육과정에서 「삼국유사」를 제대로 이해하기 위한 교재로 사용할 수 있을 것이다. 특정한 과목에서만 사용할 수 있는 것이 아니라 내용을 활용하기에 따라 다양한 과목에서 사용할 수 있다. 일반적인 사용도 결국은 교육적인 효과를 갖는 것인데 다만 사용하는 곳이 교육현장이 아니라는 점이 다를 뿐이다. 「삼국유사」를 단지 순차적이고 일방적으로 진행되는 이야기만으로써가 아니라 그 시대를 이해하고 총체적으로 조감할 수 있는 자료로 활용하는데 이 멀티미디어화 작업의 의미가 있다.

11. 문제점과 향후 과제

「삼국유사」 멀티미디어 작업에서 문제점과 과제는 크게 네 가지가 있다.

첫째, 현재 우리가 사용하고 있는 컴퓨터용 한글과 한자 체계에서는 고전에서 사용하고 있는 한자를 모두 표현할 수 없다는 점이다. 현행 컴퓨터 문자처리 체계인 KS-5601

(한글 표준코드)은 한글 2,350자, 약물 986자, 한자 4,888자의 8,224자로 구성된다. 이 점은 어떤 고전을 디지털 데이터베이스화 작업을 하더라도 당면하게 되는 큰 문제점이다. 이 문제를 해결하기 위해 전 세계 언어를 하나의 코드 체계 안에서 표현할 수 있도록 한 국제적인 표준 규격인 유니코드(unicode)를 사용함으로써 어느 정도 해결할 수 있다. 물론 옛 고전에서만 사용하는 아주 희귀한 한자는 이미지라든지 특수부호로 별도로 처리해 줄 수 있는 방법을 마련해야 한다. 그러나 이 방법도 결국은 많은 문자를 별도로 디자인해야 하므로 많은 시간과 비용이 요구되고 있고, 유니코드를 지원하는 전용 프로그램을 사용해야 하므로 호환성에 제약이 가해지는 등의 문제점이 여전히 남게 된다.

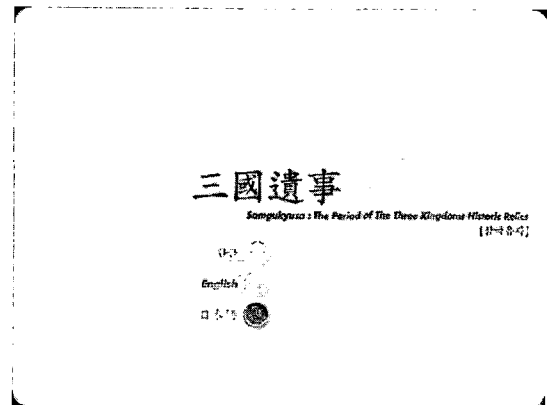
둘째, 방대한 내용을 영상화 작업을 거쳐 CD-ROM에 담아내기에는 데이터 매체의 한계에 부딪히게 된다. 요즘에는 같은 크기이면서 CD-ROM의 약 8배 반 정도의 용량을 가진 DVD 매체가 개발되어 보다 고화질의 영상과 방대한 데이터를 처리할 수 있는 기술이 개발되었으므로 이 문제는 해결의 실마리가 주어져 있는 셈이다. 또한 쿼터임이나 쿼터임 VR과 같은 첨단 기술을 이용하여 보다 사실적인 동영상 효과를 추구하여 실제감을 재현하는데 주력하여야 한다.

셋째, 동일한 내용과 영상 퀄리티를 네트워크 상에서 호환되게 공유할 수 있는가이다. CD-ROM제작 기술과 인터넷상의 웹의 제작기술은 유사하면서도 서로 다른 체계를 가지고 있다. 보다 긴 안목으로 이런 연구 성과를 국제적인 네트워크인 인터넷을 통하여 공유하고 활용하려면, 국제적인 기술표준과 호환성을 이룩하는데 보다 많은 힘을 기울여야 할 것이다.

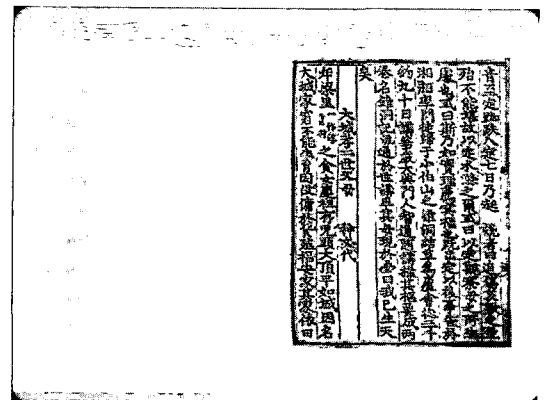
넷째, 교육부의 예산상의 제약으로 이 연구는 시제품을 개발, 제작하고, 본 제작을 건의하는데 그치고 만 아쉬움이 있다. 추후, 교육부, 문화관광부 등 정부차원에서 국책사업으로 고전의 데이터베이스화와 더불어 멀티미디어화 제작에 연구 지원을 기대하고 있다.

참고문헌

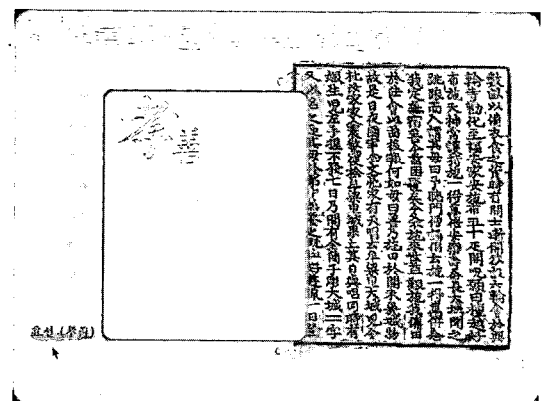
- Keio Consortium for Digital Research Library. Humanities Media Interface: Dawn of the Digital Millennium. Tokyo: Keio University, 2000
- 岩井茂昭. 문화유산의 디지털화: 테크놀로지와 역사 문헌 서울: 연세대 한일 국제학술 심포지움, 2000
- 김은중. 디지털 불전 편찬의 현황과 과제 서울: 연세대 한일 국제학술 심포지움, 2000
- 이윤석. 삼국유사 연구 및 연구결과의 영상화 서울: 교육부 정책연구과제, 1999
- Larish, John J. Electronic Photography. Blue Ridge Summit: TAB professional and Reference Books, 1990



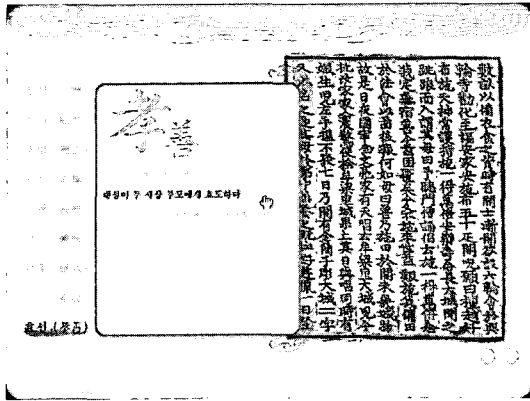
(그림 1) 삼국유사 CD-ROM 타이틀 메인 페이지 시제품에서는 한국어, 영어, 일본어 등 3개 국어 가운데 하나를 선택할 수 있다.



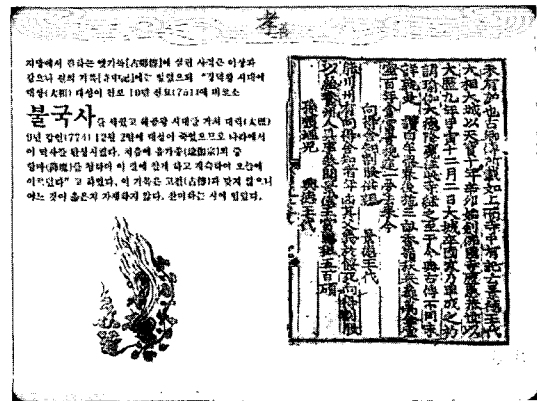
(그림 2) 삼국유사 목차 페이지 시제품에서는 모두 9편의 큰 주제 항목을 나열하였다. 왼쪽 하단에는 전체 메뉴 바가 있어 자료 검색도중 언제라도 필요에 따라 메인페이지로 돌아가거나 언어를 선택할 수 있다.



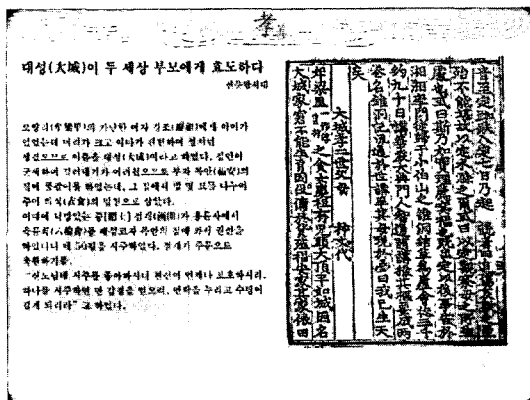
(그림 3) 제 9편 '효선'편 목차 페이지 목차 위로 마우스를 움직일 때마다 해당 항목이 또렷하게 나타나 선택할 수 있음을 알려주며, 그 가운데 효선편을 클릭하여 선택하면 다시 5개의 소주제 항목이 열린다.



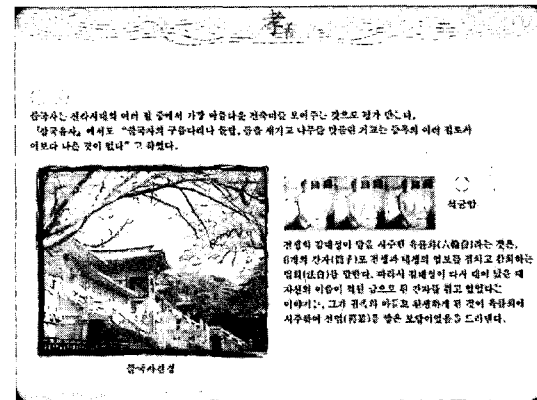
(그림 4) 효선편 가운데 2번째 '대성효이세부모' 선택



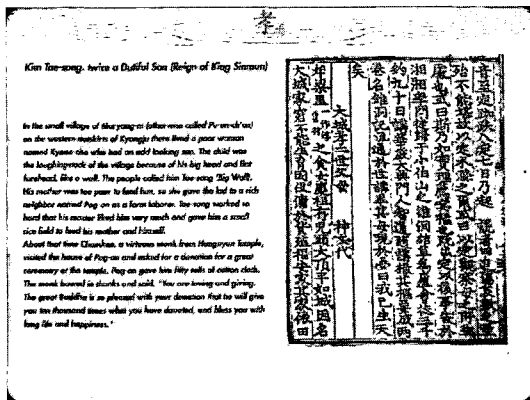
(그림 7) '대성효이세부모' 두 번째 페이지



(그림 5) '대성효이세부모' 첫 번째 페이지
오른쪽에는 원문을 이미지 그대로 싣고 왼쪽에 번역본을 텍스트로 처리하였으며, 이미지 오른쪽 아래에 있는 좌, 우 화살표를 클릭 함으로써 다음 페이지 내용을 검색할 수 있다.



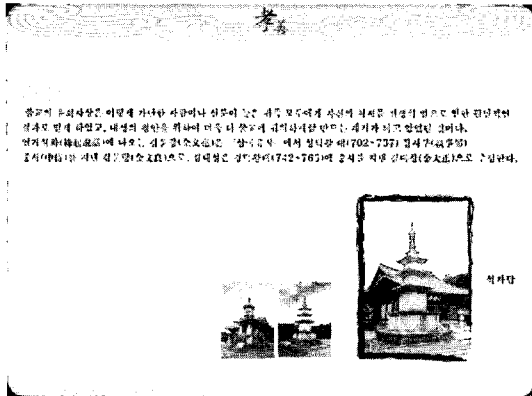
(그림 8) '불국사' 첫 번째 페이지
'대성효이세부모' 두 번째 페이지에서 '불국사'부분을 클릭하면 하이퍼텍스트 구조에 의하여 불국사에 대한 상세 정보가 나타난다.



(그림 6) '대성효이세부모' 첫 번째 페이지 영문판



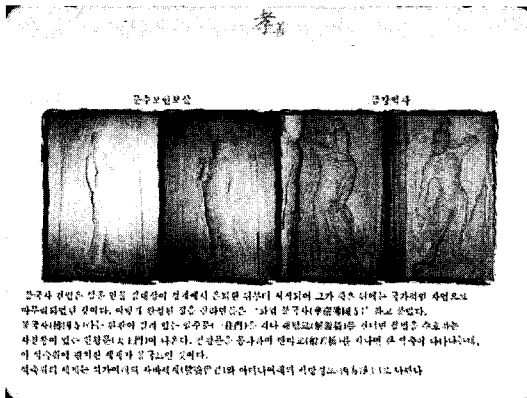
(그림 9) '불국사' 사진 이미지 확대
'불국사 전경' 사진을 클릭하면 보다 정밀하고 확대된 이미지가 나타난다.



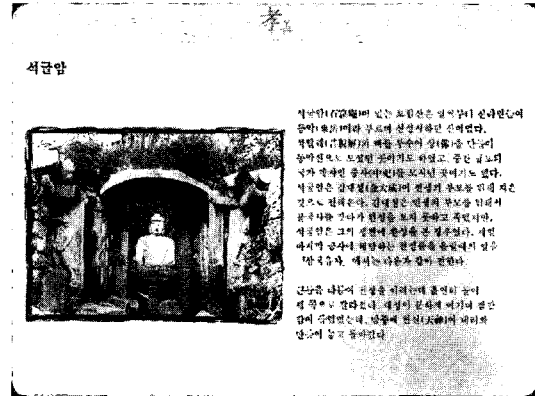
(그림 10) '불국사' 두 번째 페이지



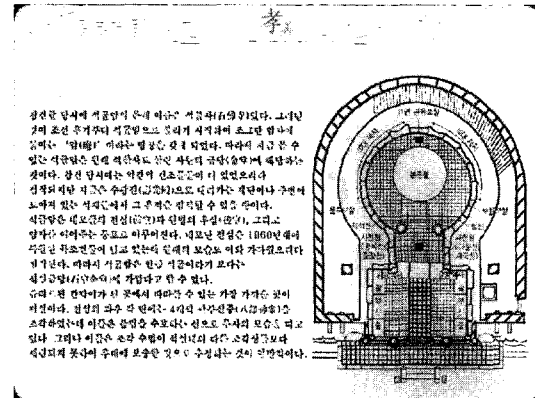
(그림 11) '석가탑' 사진 이미지 확대
'석가탑' 사진을 클릭하면 보다 정밀하고 확대된 이미지가 나타난다.



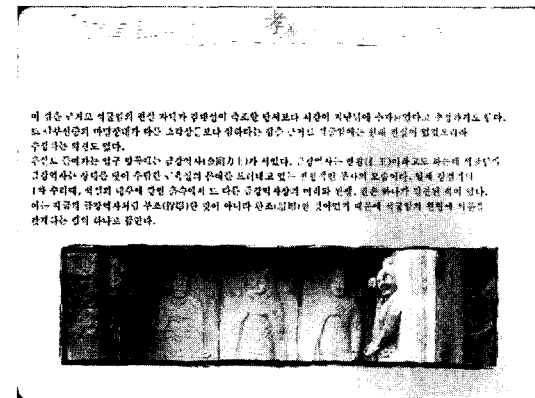
(그림 12) '불국사' 세 번째 페이지



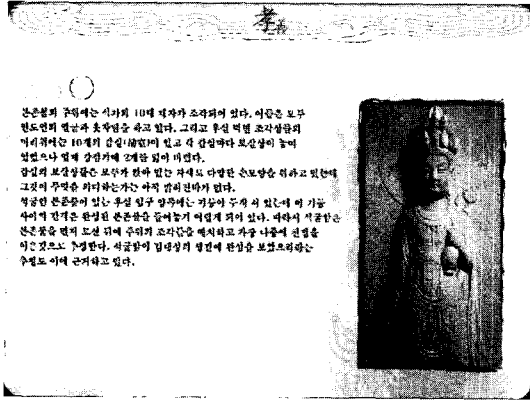
(그림 13) '석굴암' 첫 번째 페이지
'불국사' 두 번째 페이지에서 '석굴암' 부분을 클릭하면 하이퍼텍스트 구조에 의하여 석굴암에 대한 상세 정보가 나타난다.



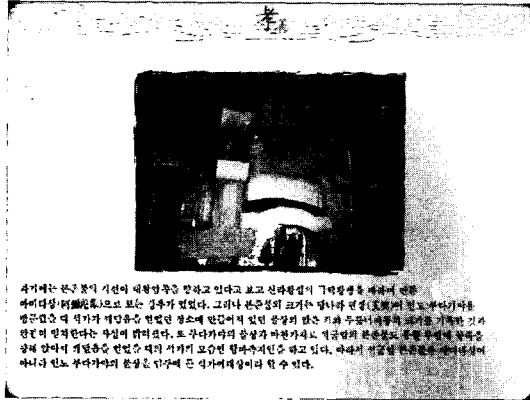
(그림 14) '석굴암' 두 번째 페이지



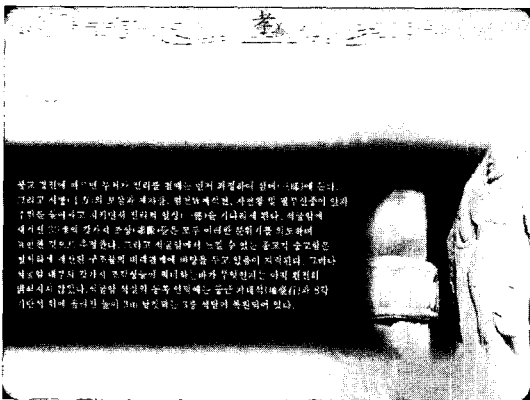
(그림 15) '석굴암' 세 번째 페이지



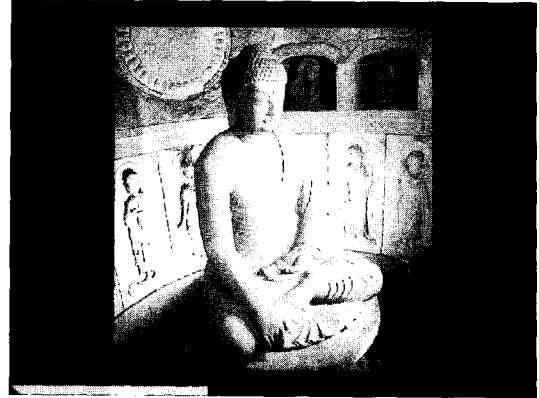
(그림 16) '석굴암' 네 번째 페이지 '스피커'아이콘을 클릭하면 해설자의 설명이나 전문가, 또는 관련자들의 육성 인터뷰가 실행되어 음성으로 들린다.



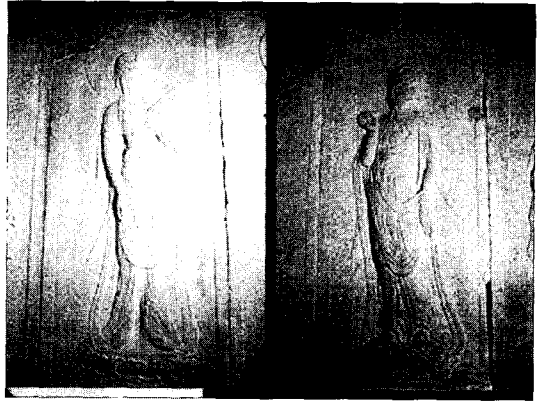
(그림 17) '석굴암' 다섯 번째 페이지



(그림 18) '석굴암' 여섯 번째 페이지



(그림 19) '석굴암' 사진 이미지 확대 '불국사' 첫 번째 페이지의 '석굴암본존불' 사진을 클릭하면 보다 정밀하고 확대된 이미지가 나타난다.



(그림 20) '문수보현보살' 사진 이미지 확대 '불국사' 세 번째 페이지의 '문수보현보살' 사진을 클릭하면 보다 정밀하고 확대된 이미지가 나타난다.