

멀티미디어 基盤 中韓 通譯教育 콘텐츠 開發 研究

김진아*, 박정원**, 조연정***

차 례

- I. 서론
- II. 본론
 - 1. 현행 통역교육의 실제와 한계
 - 2. 통역 콘텐츠의 설계와 제작
 - 3. 멀티미디어 통역 교육 콘텐츠의 활용과 피드백
- III. 결론

I. 서론

국제화, 세계화가 가속화되면서 국가 간의 교류가 더욱 빈번해지고 있는 지금, 통역의 필요성은 날로 증대하고 있다. 현재 각 대학 중국어과 고학년 과정에 중국어 통역과목을 개설하거나, 기존의 학과명을 통(번)역학과로 명칭을 바꾸는 학교가 늘고 있는 추세이다. 그리고 대학원 석사과정의 통역번역대학원 또는 국제학대학원의 통(번)역학과에서 통역을 전공하는 학생들과 입학 지원자들도 지속적으로 꾸준히 늘고 있다.¹⁾

* 한국의국어대학교 통역번역대학원 한중과 교수 a1103@hufs.ac.kr

** 한국의국어대학교 중국어과 강사 park9626@hanmail.net

*** 한국의국어대학교 중국어과 강사 chinastyle@hanmail.net

1) 전국 총 175개 대학교(4년제) 중 7개 대학에 통(번)역 관련 학과 개설. (경일대학교 외국어통역학부 중국어전공, 한국의국어대학교(용인) 중국어통번역학과, 한중대학교 한중통번역학과 등) 전국 총 178개 전문대학 중 14개 대학에 통(번)역 관련 학과 개설. (동남보건대학 관광중국어통역과, 배화여자대학 중국어통번역과, 제주관광대학 관광중국어통역전공 등) 35개 4년제 대학교의 중국 관련 학과에서 통(번)역 과목 개설. (강원대학교 중어중문학과와 통역중국어, 대구가톨릭대학교 중어중문학과와 중국어통번역, 이화여자대학교 중어중문학 전공의

그렇다면 통역 교수방법에는 어떠한 것이 있을까? 현재의 사회는 정보통신기술이 하루가 다르게 발전하고 있는 지식기반 사회이다. 다양한 학습방법과 자료에 대한 학습자들의 요구가 커지고 있다. 현재의 디지털 세대, 네트워크 세대는 컴퓨터와 관련된 기술을 자유자재로 다룰 수 있으며, 쌍방향성, 상호작용성으로 특징되는 정보통신기술에 익숙해 있기 때문에, 그들은 부모와 자녀, 교사와 학생의 관계에 있어서도 자연스럽게 수평적, 능동적 관계, 쌍방향적 문화와 가치관의 실천을 기대하게 된다.²⁾ 그리고 지식기반사회에서 말하는 지식은 개인의 머릿속에 담겨있는 정신적, 관념적, 고정적인 존재가 아니라, 상황에 따라 같은 지식도 완전히 다른 관점으로 해석될 수 있는 것이며, 정보기술을 통해 관리, 축적, 가공, 공유, 전달이 가능한 역동적 존재이다. 지식기반사회에서는 역동적인 지식 곧 어떤 구체적 분야의 지식이 아니라, 인간의 문제와 욕구를 해결할 수 있는 방법에 대한 지식, 곧 방법지(knowledge about know-how), 또는 '과정적 지식'을 필요로 하게 된다.³⁾

통역교육도 예외가 아니다. 특정 텍스트에 대한 통역을 실습했다고 해서 다른 텍스트 또는 유사한 주제의 텍스트까지 통역을 잘 할 수 있는 것은 아니다. 통역 교육을 통해 우리가 습득해야 할 것은 통역에 접근하는, 즉 원문에 대한 이해에서 출발하여 정확한 발화까지 이루어지는 과정에 대한 지식이다. 이러한 지식을 습득하기 위한 구체적이고 합리적인 방법론으로 '학습자 중심적, 학습자 주도적, 협동 학습적, 실제적 성격의 과제'⁴⁾로 정의되는 구성주의 이론을 제시할 수 있다. 스위스의 심리학자 피아제(J. Piaget)의 아동인지발달이론에서 출발한 구성주의의 학습원칙은 1)체험학습(Learning by doing), 2)자아 성찰적 사고(Learning by Reflection), 3)협동학습(Learning by Collaboration), 4)실제적 성격의 과제 중

중국어통번역연습 등)

11개 전문대학 중국 관련 학과에서 통(번)역 과목을 개설.(부산여자대학 관광중국어과의 중한번역입문, 우송정보대학 중국관광비즈니스과의 중국어통역실습, 인덕대학 중국어과의 한중통역연습 등)

통번역대학원은 한국외국어대학교, 이화여자대학교, 서울외국어대학원대학교, 선문대학교, 부산외국어대학교, 제주대학교 등에 개설되어 있다. 그리고 대학원 과정의 통역관련 학과 개설이 점차 늘어나고 있다.

2) 강인애, 『우리시대의 구성주의』, 문음사, 2003, 32p

3) 강인애, 『우리시대의 구성주의』, 문음사, 2003, 42~43p

4) 강인애, 『우리시대의 구성주의』, 문음사, 2003, 서문

심의 학습(Learning by authentic task), 5)교사의 역할: 학습의 조력자(facilitator), 동료-학습자(co-learner)⁵⁾로 정리할 수 있다. 이러한 구성주의 학습 원칙은 실습 위주의 학습, 실습에 대한 자체 평가(critic), 2인 이상의 단체 연습, 현장 자료 과제 위주의 학습, 그리고 학습의 조력자이자 같은 동료 학습자인 교수자의 역할까지 통역교육의 특징과 거의 일치한다고 볼 수 있다.

통역번역대학원 학생들을 대상으로 한 설문조사⁶⁾에서 'A-B 순차통역 수업에서 크리티컬을 어떤 식으로 진행하는 것이 가장 바람직한가?'라는 질문에 응답자의 48.9%가 '교사와 학생들이 함께 적절한 해답 추구'해야 한다고 대답했다. 7) '통역수업에서 교·강사의 역할이 어떠해야 하는가?'라는 질문에 대해서는 응답자의 80%가 '학생들과의 상호작용을 중시'해야 한다고 대답했다. 8) 여기에서 통역번역대학원의 학생들 역시 교사와 학생간의 상호소통을 중시하고, 학습의 조력자로서의 교사의 역할을 기대하고 있음을 알 수 있다.

그렇다면 이러한 구성주의 원칙에 입각한 통역교육의 구체적인 내용은 무엇인가? 즉, 지식기반사회에서 필요로 하는 방법지 또는 과정적 지식을 습득하는 과정으로서의 통역 교육, 학습자 위주의 실습 교육을 실시하기 위해선 현재의 정보통신 기술을 최대한 활용해야 할 것이다.

통역 교육이 많이 다양화되고 교재도 풍부해진 것도 사실이지만 컴퓨터를 이용한 자료 검색이 많은 부분을 차지할 뿐 웹과 컴퓨터, 멀티미디어 활용이 여전히 부족한 것이 현재 통역교육의 현실이다. 그 이유는 웹상에 산재되어 있는 모든 자료를 체계적으로 통합할 수 있는 모듈과 효율적인 통역 콘텐츠 모델이 없는데다 영상 자료를 획득하기 어렵기 때문이다.

본 논문에서는 구성주의 교육이론에서 출발하여, 문제를 해결할 수 있는 과정적 지식을 획득하는 새로운 통역 교육 방법론의 일환으로 '멀티미디어 기반 중한 통역

5) 강인애, 『우리시대의 구성주의』, 문음사, 2003, 103~109p

6) 황지연, 『설문조사를 통한 A → B 순차통역수업 고찰』, 中國研究, 33권의 설문조사 결과 인용.

7) 기타 대답을 보면 '교사가 틀린 부분을 지적하고 만족스런 해답 제시해야 한다'가 37.8%, '학생들 간의 자발적 토론을 통한 해결방식 모색'이 13.3%를 차지했다.

8) 기타 대답은 '학습목표를 세워 학생들에게 담당하게 함'이 13.3%, '학생들에게 위임하고 필요할 때만 지원함'이 6.7%를 차지했다.

교육 콘텐츠 개발'을 진행하여, 좀 더 효과적이고 시대의 수요에 부합하는 통역교육 모델을 제시하고자 한다.

II. 본론

1. 현행 통역교육의 실제와 한계

현행 통역 교육의 가장 일반적인 방식은 최소 두 사람 이상이 모여서 서로 준비해온 텍스트를 상대에게 읽어 주거나 녹음을 들려주고 통역 연습을 한 후 자체적으로 크리틱을 하는 식으로 진행되고 있다. 이러한 방식은 학생들끼리 자체적으로 연습하는 그룹 스터디나 학교의 정식강의에서 모두 가장 보편적으로 통용되고 있는 방법이라 할 수 있다.

일반적인 중국어 강의는 인터넷 매체를 활용하여 다양한 형식으로 콘텐츠가 개발되어 있지만 전문화된 통역 교육 콘텐츠는 거의 개발된 것이 없으며 개설되어 있는 인터넷 강의도 거의 전무한 실정이다. 다양한 방법을 활용한 교육 콘텐츠가 제작, 운용되고 있는 현실을 감안할 때 통역 교육 콘텐츠는 여전히 제자리에 머물러 있는 것이다.

전문화된 교육 콘텐츠의 부재 이외에 또 다른 한계는 활자 텍스트에 지나치게 의존하는 것이다. 텍스트 위주로 통역 교육을 할 경우 학습자는 다양한 입체적인 정보에 접근할 수 있는 기회를 차단당하게 되며 평면적인 정보만을 흡수하게 되어 궁극적으로 통역의 질적 저하로 이어질 가능성이 있는 것이다. 훌륭한 통역을 위해서는 비단 전공 외국어뿐만 아니라 충분한 배경문화지식에 관한 선수학습이 필수적이다. 둘 이상의 언어를 할 줄 안다고 해서 훌륭한 통역이 가능한 것은 아니다. 다른 문화권 간의 원활한 소통을 위해서는 정확한 언어 구사력과 이해력의 바탕 위에 전문지식, 해당 주제에 대한 배경지식 등이 필요하다. 그리고 이것보다 더 중요한 것은 언어에 담겨 있는 문화 정보를 잘 이해하는 것이다. 9) 선수학습이 없을 경우 텍스트의 기계적인 해석 할 줄은

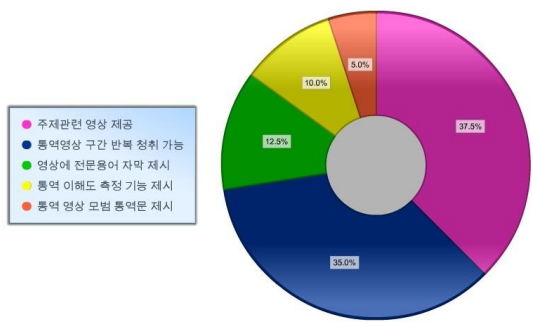
9) 다양한 문화적 요소를 포함하는 연설과 담화의 성공적인 통역을 보장하기 위해서는 방교영은 '첫째, 각 언어배합별로 통역현장에서 자주 쓰이는 문화적 요소를 정리 하고 분석하는 연구가

알아도 그 속에 담긴 의미를 깊이 체득하거나 이해하기가 어려운 경우가 종종 발생한다. 이러한 문제점은 다양한 멀티미디어 자료의 활용을 통해서 극복할 수 있을 것이다.

그리고 강의실에서만 이루어지는 통역 교육에 비해 멀티미디어 자료를 통해 실제 통역 현장의 모습을 보여주고 연사의 연설을 그대로 보여주고 들려주면서 통역 연습을 한다면 학습자는 교실에서도 현장의 느낌을 생생하게 느낄 수 있고 후에 실제로 현장에 투입되었을 때 적응하기가 훨씬 쉬울 것이다. 통역 교육에서 현장감을 다양한 멀티미디어 소스들을 확보하여 활용함으로써 확보할 수 있을 것이다.

이상과 같은 현행 통역 교육의 미비점을 전문 콘텐츠의 개발을 통해 극복하기 위해서는 설문조사¹⁰⁾에서도 알 수 있듯이 통역 주제대상과 관련된 참고 영상의 제공, 통역영상의 구간반복 기능 제공, 영상에 듣기 어려운 전문용어 자막제시, 통역 텍스트에 대한 이해여부 측정 기능, 모범 통역텍스트 제시 등이 포함되어야 할 항목으로 인식하고 있다.

통역 교육 콘텐츠 개발에서 꼭 포함되어야 할 항목은 무엇이라 생각하십니까?



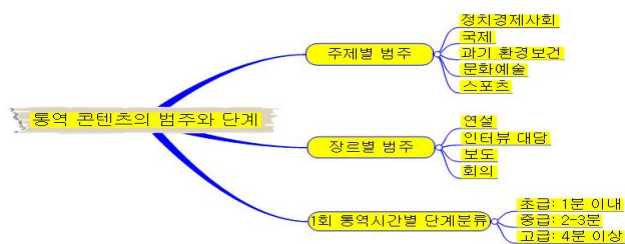
활성화 되어야 하고 둘째, 예비 통역사 양성 및 통역사 교육에서 문화적 요소를 효과적으로 학습할 수 있는 방법론 연구가 활발하게 이루어져야 한다' 고 했다. (방교영, 한-노-한 통역에 나타난 문화적 요소 연구, 한국외국어대학교 통역번역연구소 논문집, Vol.6, 2002.)

10) 2008년 3월 한국외국어대학교 통역번역대학원의 영어, 중국어, 일본어학과 통역과목 강의 교수, 강사 50인을 대상으로 이메일을 발송하여 통역 교육과 관련한 설문을 진행했다.

2. 통역 콘텐츠의 설계와 제작

1) 설계와 구성

효율적인 콘텐츠의 구성 배분을 위해서는 내용에 따른 범주 설정, 문제에 따른 범주 설정과 난이도별 단계분류와 통역시간별 단계분류에 따른 기준을 설정해야 한다. 그리하면 예를 들어 한 학기 통역 콘텐츠를 내용, 문제, 난이도, 통역시간 등을 모두 고려하여 최종적으로 기획할 수 있을 것이다. 각 영역과 단계별 기준 제시는 아래와 같다. 단 통역시간별 단계분류 항목 내에서 문장의 길이 구분은 상황에 따라 융통성 있게 정해야 할 것이다.



2) 멀티미디어 소스의 추출과 결합

일반적으로 멀티미디어 기반 통역 교육 콘텐츠를 제작하기 위해서는 음성, 영상 소스가 절대적으로 필요하다. 중한 통역 소스를 획득할 수 있는 다양한 방법 중 중국에서 제공되는 영상 뉴스와 DVD가 대표적이라 할 수 있다.

(1) CCTV 영상 소스 획득

CCTV는 중국의 대표적인 TV 채널로 다양한 영상 소스를 제공하고 있다. 또한 앵커의 음성을 텍스트로 제공하고 있기 때문에 통역 콘텐츠 제작에 있어서 아주 효과적인 사이트라 할 수 있다.

그러나 CCTV는 인터넷을 통해 스트리밍¹¹⁾ 방식으로 영상을 서비스하기 때문에

영상의 재생은 편리하지만 특정 영상을 사용자의 하드 디스크로 다운받아 이용하는 데는 한계가 있다. 이러한 문제점을 개선해 주는 것이 바로 Microsoft사의 WM Recorder이다. WM은 스트리밍 영상을 사용자의 하드 디스크로 강제적으로 다운로드하는 유용한 소프트웨어인 셈이다.

CCTV의 경우 마이크로소프트 윈도 미디어 포맷의 핵심을 구성하고 있는 윈도우 미디어 비디오(Windows Media Video, WMV) 형식으로 영상을 서비스하고 있다. WMV 형식은 일반적으로 콘텐츠 저작도구나 영상 편집 소프트웨어에서 무리 없이 수용되어 그 호환성에 문제가 없다.

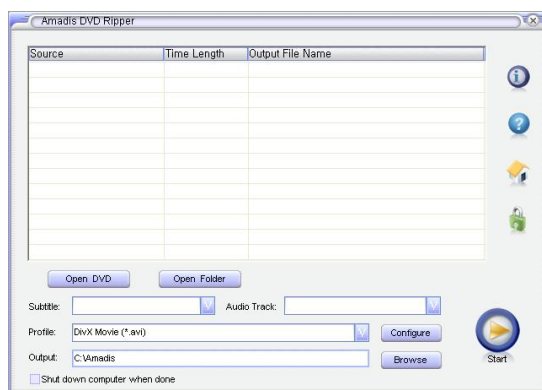


[WM Recorder의 실행과 영상을 캡처하고 있는 화면]

- 11) 1995년 리얼네트워크사가 개발한 리얼오디오에서 처음으로 선보였다. 인터넷에서 영상이나 음향·애니메이션 등의 파일을 하드디스크 드라이브에 다운로드받아 재생하던 것을 다운로드 없이 실시간으로 재생해 주는 기법이다. 전송되는 데이터가 마치 물이 흐르는 것처럼 처리된다고 해서 '스트리밍(streaming)'이라는 명칭이 붙여졌다. 파일이 모두 전송되기 전이라도 클라이언트 브라우저 또는 플러그인이 데이터의 표현을 시작하게 되어 있다. 따라서 재생시간이 단축되며 하드디스크 드라이브의 용량도 영향을 거의 받지 않는다.

(2) DVD 영상 소스 획득

DVD는 고화질의 영화를 담을 수 있는 영상 매체로서 영화뿐만 아니라 다큐멘터리, 자료 등을 제공하고 있는 보편적인 미디어라 할 수 있다. DVD는 영상 데이터를 국제표준방식인 MPEG 2로 압축하고 있으며, Vob 파일로 인코딩되어 있어 콘텐츠 저작도구나 영상 편집 소프트웨어에서 직접적인 활용에는 한계가 있다. 영상 소스로써 사용하기 위해서는 DVD로부터 영상소스를 추출(RIP)할 수 있는 소프트웨어가 필수적이다. 이를 가능케 해주는 소프트웨어가 바로 Amadis DVD Ripper이다. 이 소프트웨어는 고용량의 DVD로부터 DIVX¹²⁾ 파일형식으로 추출할 수 있게 해 준다.

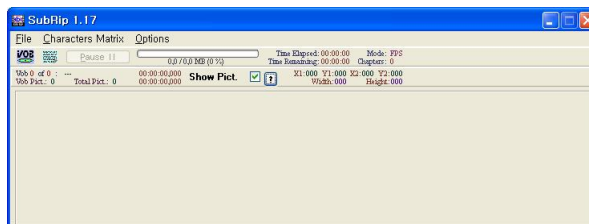
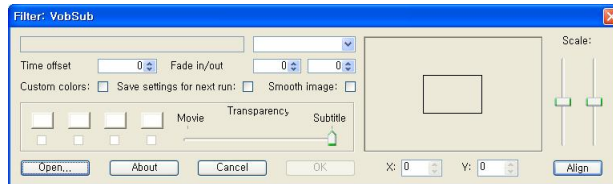


[Amadis DVD Ripper 실행 화면]

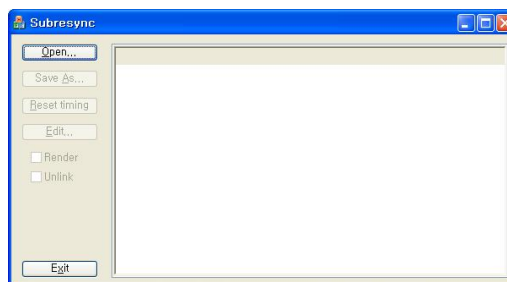
DVD는 일반적으로 다채널의 음성과 자막을 포함하고 있다. 통역 콘텐츠 제작 시 자막제시 시청, 무자막 시청 등의 기능을 활용하여 학습의 효율성을 증대시키고 있다. 자막의 추출은 DVD가 지니고 있는 장점을 교육에 최대한 활용할 수 있게 해 준다. DVD의 자막은 이미지 형식인 IDX, SUB형식으로 제공된다. 이러한 형식의

12) 마이크로소프트사가 MPEG4 방식을 ASF 파일 형식이라는, 인터넷을 통한 동영상 배급 기술로만 사용하는데 반발하여(ASF는 기본적으로는 인터넷 상에서 실시간 재생만 가능하다. 다운로드하려면 여러 가지 편법이 필요하다), MPEG4 방식을 조작, 변경하고 음성(사운드트랙)을 MP3로 대체한 코덱을 DivX라는 이름으로 발표했다.

자막은 Vobsub 소프트웨어를 통해 추출할 수 있다. 그러나 이미지 성질의 자막이기 때문에 직접 활용할 수 없는 한계를 지니고 있다. 이미지 자막을 텍스트 자막으로 전환시켜주는 소프트웨어가 바로 Subrip이다. 즉 DVD로부터 이미지 자막을 추출하고 이를 다시 텍스트 자막으로 전환하는 방법을 사용하는 것이다. 그리고 텍스트 형식의 자막인 srt 자막을 일반적으로 유통되고 있는 smi 형식으로 전환하기 위해서는 Subresync 소프트웨어의 도움이 필요하다.



[vobsub와 suprip 실행 화면]

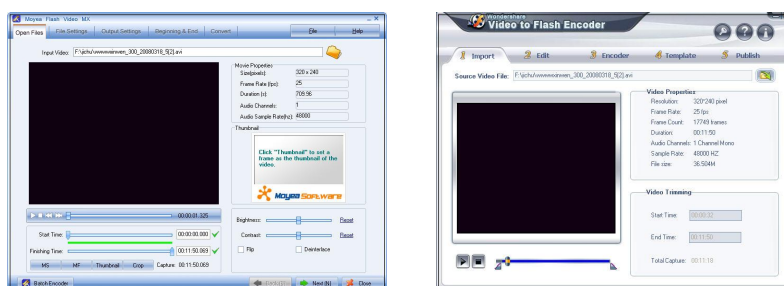


[Subresync 실행 화면]

(3) 멀티미디어 소스의 변환

CCTV나 DVD로부터 추출된 영상 소스는 일반적으로 WMV나 DIVX 형식으로 추출되기 때문에 콘텐츠 저작도구에서 사용자의 운용환경에 영향을 최소화할 수 있는 SWF¹³⁾나 FLV¹⁴⁾ 형식으로 변환하는 것이 오류를 줄이는 길이라 할 수 있다.

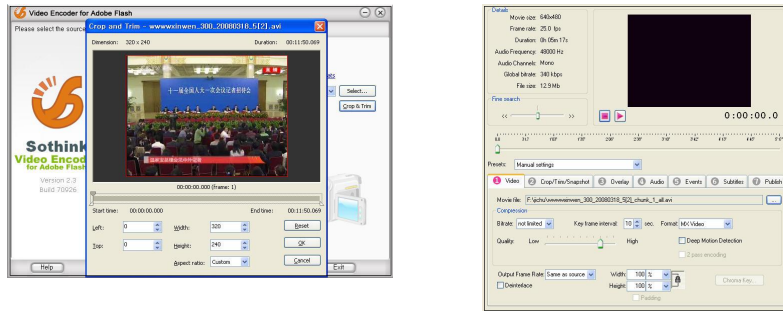
AVI나 MPEG 등과 같은 영상 소스를 플래시 비디오로 변환할 수 있는 소프트웨어에는 Flash Video MX, Wondershare Video To Flash Encoder, Sothink Video Encoder for Adobe Flash, SWiSH Video 등이 있다. 각각의 소프트웨어는 영상을 플래시 비디오로 변화하며, 일반 콘텐츠 저작도구나 웹과의 연동을 가능케 한다. 소프트웨어의 인터페이스는 아래와 같다.



13) SWF는 어도비 시스템즈사의 플래시 소프트웨어가 만들어 내는 벡터 그래픽 파일 포맷이다. 웹 상의 크기의 소형화를 위해 태어난 SWF 파일은 어느 정도 상호 작용을 포함하여 애니메이션이나 애플릿을 포함할 수 있다.

14) 어도비 플래시(옛날에는 “매크로미디어 플래시”라고 불렀음)에서는 플래시 비디오를 다른 미디어 종류와 함께 취급할 수 있다. 또, 파일 안의 다른 객체와 함께 스크립트 처리, 제어를 실행할 수 있다. 현재 리치 콘텐츠(rich contents)의 주류인 플래시 위에서 재생, 표시할 수 있는 것이 큰 특징이다. 플래시 비디오가 나오기 이전에는 윈도 미디어 플레이어나 쿼타임 동영상 플레이어 등이 존재하고 많이 쓰였다. 그러나 파일의 특별한 코덱, 플레이어의 플러그인을 요구하는 경우가 있어 어떠한 프로그램을 설치해야 동영상을 볼 수 있었다.

플래시 MX (버전 6)부터 플래시 비디오 (Sorenson H.263의 제어판)를 지원한다. 이로써 기존의 문자열과 정지 화면 기반의 인터넷 뼈대가 애니메이션 기반으로 옮겨지면서 웹의 표현 방식이 혁신적으로 바뀌는 한 요인이 되었다. 2004년 뒤로, 유튜브 등의 대기업 동영상 업로드 사이트에서 이 기술을 채용하고 있어 인터넷 상에서의 동영상 재생의 인프라 구축에도 크게 공헌을 하고 있다. (위키 백과사전)



영상을 플래시 비디오로 변환하는 과정이외에 다국어 운용환경(OS)에서 중국어 간체자 자막이 정상적으로 보이게 하기 위해서는 영상과 자막을 합성해야 한다. 만약 합성을 하지 않을 경우 자막이 깨어지게 되는데, 영상과 자막을 합성하는 소프트웨어들 중 가장 효율적인 소프트웨어는 바로 바닷(badak)이다. 바닷은 동일한 폴더에 영상 파일명과 동일한 파일명을 가진 SMI 자막이 있을 경우 자동으로 영상과 자막을 합성시켜주는 기능이 있다. 합성된 영상을 플래시 비디오로 전환하여 콘텐츠에서 활용할 수 있다.

3) 플래시 기반 콘텐츠 제작

(1) 저작도구의 선정

영상 확보와 영상 변환이 끝나면 제반 소스들을 콘텐츠로 제작하는 과정을 거치게 된다. 이러한 콘텐츠 저작도구에는 Adobe Flash, Flashform Rapid eLearning Studio, LectureMAKER, DeskTop Author, Lectora 등이 있다. 주 콘텐츠 저작도구는 다국어의 수용, 플래시 비디오의 수용, 동적인 표현능력, 압축 효율, 운영체제와의 호환성 등을 고려하여 선정해야 한다.

그리고 통역 교육 후 학습성과를 자체 평가할 수 있는 상호작용 콘텐츠를 제작할 수 있는 도구¹⁵⁾에는 Articulate Quizmaker, Wondershare QuizCreator,

15) 1. Articulate Quizmaker(<http://www.articulate.com/products/quizmaker.php>)

Quiz Builder, Quiz Press, Adobe Captivate, Viewlet Quiz 등이 있다. 대부분 플래시 기반에서 작업을 하는 것이 특징이라 할 수 있다. 또한 콘텐츠 제작 도구에 삽입이 되게 하기 위해서는 결과물이 독립적이고 단일 파일인 SWF로 출판되는 소프트웨어가 실용적이다. 이러한 기능을 만족시키는 소프트웨어는 Adobe Captivate, Quiz Builder, Viewlet Quiz이 있으나 한국어와 다국어(중국어)를 원활하게 수용하는 소프트웨어는 Adobe Captivate와 Viewlet Quiz이다.

(2) 콘텐츠의 화면과 기능

(a) 목차

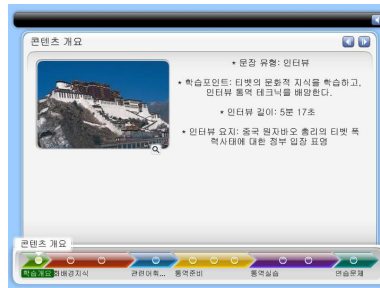
전체 콘텐츠의 구성요소를 한 눈에 볼 수 있게 첫 화면에 목차를 배치한다. 이 목차를 통해 전체 진행에 대한 이해를 높일 수 있다.



(b) 학습개요

학습개요는 통역 콘텐츠의 문장유형, 학습 포인트, 분량, 요지 등을 간단히 제시하여 학습에 대한 개괄적인 이해를 하게 한다.

2. Wondershare QuizCreator (http://www.wondershare.com/e-learning/quizcreator/quizcreator_overview.html)
3. Quiz Builder(<http://www.quiz-builder.com/download.html>)
4. Quiz Press(<http://www.solrobots.com/quizpress/index.html>)
5. Adobe Captivate(<http://www.adobe.com>)
6. Viewlet Quiz(<http://www.qarbon.com>)



(c) 문화배경지식

이 화면에서는 통역 콘텐츠를 학습하기 전에 선수학습의 일환으로 관련 정보와 관련영상을 미리 시청함으로써 문화배경지식을 쌓을 수 있게 한다. 원활한 통역을 위해서는 해당 분야에 대한 문화지식이 전제되어야 한다는 점에서 이 과정은 필수적인 부분이라 할 수 있다.

본 연구의 방향과 콘텐츠 구성을 위한 설문조사에서도 응답자 40인 중 37%가 주제와 관련된 영상의 제공이라고 응답한바 있다. 본 샘플 콘텐츠에서는 주영상이 중국 총리가 내외신 기자를 대상으로 티베트의 폭력사태에 대한 인터뷰이기 때문에 한국에서 보도된 티베트 관련 영상 2개와 텍스트 티베트 개황, 티베트 역사를 제공하였다.



(d) 관련어휘학습

이 화면에서는 통역해야할 영상 중 주요 어휘 10여개를 발췌하여 해설, 제시하였다. 이를 통해 학습자는 사전에 해당 어휘에 대한 기본 의미를 습득한 상태에서

학습하기 때문에 효과를 증대시킬 수 있을 것이다.



(e) 통역 준비

이 과정에서는 주 통역을 하기 전에 통역 준비를 하는 단계로, 구간반복시청(문단분할 3회 반복), 중국어 자막 제시(스크립트 제시), 무자막 시청 등을 거쳐 연습을 하게 된다.

특히 구간반복시청에서는 주 통역 영상을 적당한 길이로 분할하고 분할된 영상을 3회씩 반복하여 시청하게 하는 획기적인 시도라 할 수 있다. 이를 통해 교수자는 영상의 특정부분을 반복시켜야 하는 번거로움을 피할 수 있고, 학습자는 3회씩 구간반복시청을 함으로써 충분한 사전연습을 효율적으로 할 수 있을 것이다.



스크립트 형식으로 중국어 자막을 제공하는 화면에서는 학습자들에게 우선 영상을 시청하도록 유도하면서 필요할 경우 스크롤바를 조정하여 해당 자막을 볼 수 있게 하는 역할을 한다.



무자막 시청에서는 전단계의 구간반복시청과 중국어자막제시 시청을 통해 파악한 영상을 최종적으로 점검하는 성격을 지니게 되며, 통역 실습을 위한 마지막 단계이기도 하다.



(f) 통역실습

통역실습 단계에서는 본 샘플콘텐츠의 핵심 기능이라 할 수 있는 문단단위로 분할한 구간순차통역과 모범통역텍스트제시가 포함되어 있다. 이 단계는 통역준비 과정을 통해 축적된 통역 능력을 최종적으로 실전처럼 학습할 수 있다. 특히 구간순차통역은 문단 단위로 분할된 음성이 재생 후 자동으로 정지하여 학습자에게 통역할 수 있는 시간을 부여한다. 만약 내용 속지가 분명치 않을 경우 “다시 듣기” 버튼을, 다음 통역 음성으로 넘어가고자 할 경우 “다음 듣기” 버튼을 누르면 된다.



모범통역텍스트제시 단계에서는 지금까지 습득한 통역을 모범 통역텍스트와 대조, 시청할 수 있는 피드백을 할 수 있게 한다. 이 과정은 학습자의 오류를 수정할 수 있게 하는 장점이 있다. 또한 영상에 중국어 자막을 제시함으로써 중국어와 한국어를 상호 대조할 수 있게 하는 장점이 있다.



(g) 평가(연습)

평가단계에서는 학습자가 스스로 통역텍스트에 대한 이해 정도를 측정하는 것이다. 여기에서는 통역텍스트의 내용 파악을 측정하는 참·거짓, 내용 전개 중 특정 어휘 괄호 넣기 형식으로 구성하였다. 모범통역 텍스트 제시라는 피드백 과정과는 달리 이 단계는 완전한 상호작용이라 할 수 있다.



3. 멀티미디어 통역 교육 콘텐츠의 활용과 피드백

1) 오프라인과 온라인에서 동시 활용

이론적 기초를 바탕으로 콘텐츠에 대한 기획, 제작을 통한 완성된 최종 콘텐츠는 플래시를 기반으로 하기 때문에 온라인 웹페이지에서 수용이 가능할 뿐만 아니라 역동성과 조작 용이성을 확보하고 있기 때문에 오프라인 강의에서 빔 프로젝트와 연결하여 활용할 수 있다. 이는 하나의 콘텐츠를 오프라인 강의시간과 강의시간 외 온라인 상태에서도 접근할 수 있는 효율적인 틀이라 할 수 있다.

또한 각 컴퓨터마다 재생 환경이 같아야 실행되는 일반 동영상 콘텐츠와는 차별적으로 폰트와 코덱의 예러가 없는 플래시 기반 저작도구를 사용하게 되면 환경의 영향을 받지 않고 관리가 용이하다는 장점도 존재한다.

이 외에도 음성과 영상이 동적인 형태로 재생되기 때문에 학습자들의 주의를 환기시킬 수 있다. 그리고 용량이 적은 플래시 비디오로 영상을 전환하였기 때문에 온라인으로 활용할 경우 공간을 절약할 수 있고, 빠른 속도로 콘텐츠를 로딩할 수 있는 장점이 있다.

2) 상호작용을 통한 피드백

통역 콘텐츠의 활용과 운용 중 오프라인 강의에서는 교수자가 직접 통역텍스트에 대한 이해 여부를 평가할 수 있지만 온라인의 경우는 상호작용이 없다면 콘텐츠

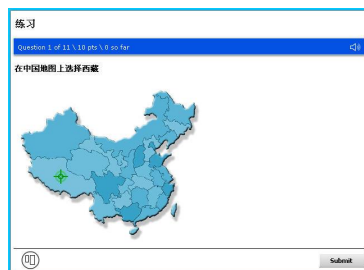
가 일반적으로 정보를 학습자에게 전달하게 된다. 이럴 경우 학습자의 콘텐츠에 대한 이해여부를 판단할 수 있는 근거를 상실하고 효율성을 반감시키게 된다.

이러한 한계를 극복하기 위해 콘텐츠와 학습자간의 상호작용 기능을 삽입할 수 있다. 상호작용은 주로 참·거짓, 특정영역 클릭, 괄호 넣기, 선택형 등으로 구성할 수 있다. 또한 제작된 상호작용 콘텐츠는 메인 콘텐츠에 삽입할 수 있기 때문에 별도의 관리가 필요 없게 된다. 다음은 샘플로 제작된 상호작용 콘텐츠의 화면구성과 기능이다.

(1) 로그인과 특정영역 클릭형

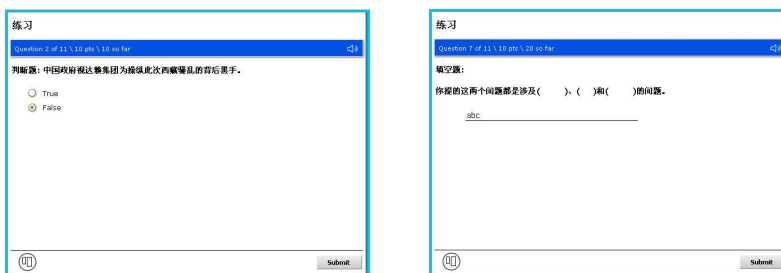
아래의 이미지와 같이 학습자는 본인의 이름을 기입해야 상호작용 콘텐츠에 진입할 수 있다. 이는 실명으로 상호작용 콘텐츠를 조작하여 그 결과를 도출해내는 것을 의미한다.

상호작용형 문제의 유형 중 클릭형은 지도 등을 활용하여 특정위치 정보를 측정하는 특수한 기법을 말한다. 여기에서는 중국 지도에서 티베트의 영역을 클릭하면 정답으로 처리되는 기능을 가지고 있다.



(2) 참·거짓과 괄호 넣기형

아래의 두 종류의 상호작용은 통역텍스트를 다 학습한 후 내용 이해 여부를 측정하는 기능을 한다. 참·거짓의 경우 내용에 대한 진위 여부를 평가하는 형식으로, 괄호 넣기의 경우는 통역텍스트의 해당 괄호에 알맞은 어휘를 삽입하는 형식으로 각각 구성된다.



(3) 결과제시와 정답제시

상호작용의 가장 큰 특징 중의 하나는 학습자에게 동시에 평가의 결과를 제시하고 모범정답을 제시해 주는 것이다. 결과제시에서는 이미 입력된 정답과 학습자의 응답과의 차이 비교를 통해 최종 점수를 산정한다. 그리고 모범정답 제시는 아래의 우측 이미지처럼 학습자가 제출한 답안과 모범답안을 모두 비교 제시해 준다. 이 두 과정을 통해 학습자의 통역텍스트에 대한 이해는 한층 높아지게 된다.



(4) 메일 결과 통보

모범정답 제시 이외에 상호작용의 결과를 콘텐츠 관리자나 제공자에게 메일 형식으로 발송하는 기능을 내장하고 있다. 이를 관리자, 학습자, 콘텐츠 간의 원활한 소통이 이루어지는 기본 요건을 모두 충족할 수 있을 것이다.

Ⅲ. 결론

멀티미디어의 교육적 효과에 관해 부정적 의견이 상당수 존재하는 것이 사실이다. 즉, 멀티미디어의 기능을 통해 다양한 형태의 정보나 자료를 제시할 수 있다는 사실 그 자체가 학습효과로 바로 연결될 수 있는 것은 아니라는 것이다. 단지 멀티미디어의 활용은 학습자의 흥미 유발이라는 동기적, 감성적 측면의 효과가 크다.¹⁶⁾

멀티미디어 활용 교육의 단점을 정리해 보자면,

1. 웹 기반의 멀티미디어 정보일 경우 정보가 너무 많아 오히려 학습자에게 부담으로 작용할 수 있다.
2. 해당 분야에 대한 지식이 없을 경우 멀티미디어를 선정, 활용하는데 많은 제약이 있다.
3. 멀티미디어 정보가 다만 자료 자체로 존재할 뿐, 상호작용의 과정을 거치지 않는다면 지식으로서의 의미가 없다.

이러한 단점들을 다 감안하더라도 통역교육의 효과 면에 있어 멀티미디어 활용은 필수적이다. 그 이유는 다음과 같다.

1. 통역 현장에서 만나게 되는 다양한 출신의 연사들은 각각 자신만의 독특한 언어적, 언어외적 특징이 있다. 수업 시간에 영상, 음원 등의 멀티미디어 자료를 활용하여 예행연습을 한다면, 실제 통역현장에서 느끼는 긴장감을 덜어주는 데 도움이 된다.
2. 우리가 직접 목격하지 못한, 체험하지 못한 주제에 관한 통역일 경우 텍스트 위주의 자료만으로는 정확하고 생동감 있는 통역을 하기 어렵다. 이 때 멀티미디어 자료를 활용하여 보완할 수 있다.

통역번역대학원 학생들을 대상으로 한 설문조사에서 '어떤 경우에 B언어텍스트¹⁷⁾를 이해하기 어려운가' 라는 질문에 대해 전체 응답자의 60%가 '해당지식과

16) 강인애, 우리시대의 구성주의, p154~155

17) 모국어 수준으로 구사하는 외국어를 말함. 여기에서는 중국어 텍스트를 가리킴.

전문용어를 잘 몰라서', 28.9%가 '속담이나 사자성어 등의 관용표현이 나왔을 때'라고 응답했다. 18) 전체 88.9%의 응답자가 해당지식과 전문용어, 속담이나 사자성어 등의 관용표현이 통역의 어려운 점이라고 응답했다.

그러면 해당지식, 전문용어, 속담, 사자성어의 이해 증진이라는 과제, 문제 해결을 위한 것으로 어떠한 방법이 있을까?

주제와 관련한 통시적, 공시적인 배경지식, 주제별 전문용어, 민족의 지혜와 위트가 담겨 있는 속담, 중국의 문화 깊이를 반영하는 사자성어 등을 관련 영상과 음원 등 멀티미디어자료를 선별하여 보여줌으로써 문화적 맥락, 상황적 맥락 속에서 정확하고 구체적으로 이해하는데 큰 도움을 줄 수 있다.

위에서 언급한 멀티미디어의 단점을 보완하여, 엄선된 멀티미디어 자료를 토대로 단계별 활용까지 고려한 통합형 멀티미디어 통역 콘텐츠를 개발한다면 학부과정에서 대학원에 이르기까지 다양한 수준의 통역 교육에 큰 도움이 될 것이다.

참고문헌

- 강인애, 우리시대의 구성주의, 문음사, 2003.
 김대행 외, 하이퍼텍스트의 언어문화 이해교육, 서울대학교출판부, 2006.
 김동식 외 역, 멀티미디어와 학습: 설계 및 개발, 피어슨 에듀케이션, 2003.
 김동식 외, 교수설계이론의 탐구, 원미사, 2002.
 조미현 외, e-Learning 콘텐츠 설계, 교육과학사, 2005.
 김진아, 통역번역상의 제문제-한국어, 중국어 통번역을 중심으로, 중국학연구 27집, 2004년 3월.
 방교영, 한-노-노-한 통역에 나타난 문화적 요소 연구 한국외국어대학교 통역번역연구소 논문집 (JOURNAL of Interpretation & Translation Institute), Vol.6, 2002.

18) 황지연 「한중통역의 이해와 기교 한중통역의 교학을 중심으로」 외대어문논총Vol. - No.10 [2001] 기타 응답으로는 '구어체가 아닌 문어체로 표현할 때'가 4.4%, '발화자의 발화속도가 빨라서'가 6.7%를 차지했다.

황지연, 설문조사를 통한 A →B 순차통역수업 고찰, 中國研究(Vol.33), 2004.
황지연, 한중통역의 이해와 기교 한중통역의 교학을 중심으로, 외대어문논총,
2001.

<Abstract>

Study on education contents development for multimedia-based
Chinese -Korean Interpretation

Kim Jin-a, Park Jeong-weon, Cho Youn-jung

The necessity of interpretation has been increased as exchanges among countries become more frequent with the acceleration of internationalization and globalism.

By reviewing constructivism, this study has developed 'the contents of multimedia-based Chinese-Korean interpretation education' to achieve the problem-solving procedural knowledge as a new methodology of interpretation education and to suggest a new model which is more effective and meets the needs of the time.

First of all, there are weak points of using multimedia in educational fields: first, the quantity of information from web-based multimedia may be overwhelming to learners. Second, many restrictions follow to select and use the multimedia when appropriate information doesn't exist. Third, without interaction, information just exists as a material and doesn't mean anything as knowledge.

Even with those weak points, it's essential to use multimedia considering the effects of interpretation education for the following reasons. First, speakers from various sources have their own and unique linguistic and non-linguistic

characters. If multimedia materials such as images and sound sources are used in preliminary performance in class, it would be helpful to ease tensions that can be felt in real interpretation sites.

Second, if the interpretation is about the subjects that we've never seen or experienced, it's hard to give an exact and live interpretation just with text materials. This time, multimedia materials can be used as a complement.

In this study, multimedia materials of images and sound sources such as subject-related diachronic and synchronic background knowledge, technical terms by subjects, proverbs with people's wisdom and wits, Chinese four-lettered idioms reflecting the cultural depth of China will be selected and shown to help understand the contexts more precisely and concretely in the points of comprehending cultures and circumstances.

By making up the weak points of multimedia, development of integrated multimedia interpretation contents considering step-by-step application with carefully selected multimedia materials will be a great help in various levels of interpretation education from the undergraduate level to the graduate one.

Key words : interpretation, education contents, Chinese-Korean, multimedia

투 고 일 : 2008년 7월 15일 / 게재확정일 : 2008년 8월 15일
