

## 종묘와 사직단 제례 실감형콘텐츠 활용 방안

The usefulness of the tangible contents for watching Royal ancestral ritual in the Jongmyo shrine and the Sajikdan

김희재·최희수

상명대학교 문화기술대학원 창의콘텐츠학과

HeeJae Kim · HeeSoo Choi

Dept. of Creativity Contents, GSCT, Sangmyung University

### 요약

서울시에 소재하고 있는 종묘와 사직단은 제례의식이 거행되던 곳으로 실제 제헌은 1년에 약 한번 정도 진행되며 이것을 보기 위해 관람객이 몰리게 된다. 이것은 일종의 병목현상처럼 일어나고 있다. 이러한 병목현상을 해소하고, 평소 관람객에게도 실제 제헌과 같은 효과를 보여주기 위하여 실감형 콘텐츠를 활용하고자 한다. 마이크로소프트(MS)의 증강현실(AR)기기 '홀로렌즈(Hololens)' 기법을 바탕으로 관람자들에게 이용의 편의를 보완할 수 있는 방법을 제안한다.

## I. 서론

매년 5월 첫째 주, 종묘에서 종묘대제가 이뤄지고 최근 10월 첫째 주 일요일부터 사직대제가 이뤄지고 있다. 국가적이며 규모가 큰 제사를 일컬어 대제라고 한다. 이와 같은 의식에는 많은 외국인과 내국인 관람객이 찾아온다. 종묘대제의 경우 언론사를 통해 전파된 인원만 약 3만 명에 이른다. 사직대제의 경우에도 사직단 주변을 메울 정도로 인파가 몰리는 것을 언론의 보도를 통해 살펴 볼 수 있다.

평소의 모습에서는 제례의식의 찬란함을 느낄 수 없다. 종묘의 경우 장엄한 경관 등의 건축미만을 느낄 수 있으며, 사직단의 경우 조금은 초라한 느낌을 받는다. 하지만, 이 두 곳의 공간 역시 역사의 흐름 속에서 현재의 자리를 지키고 있는 것이다. 종묘와 사직단은 관람을 본래 목적으로 하는 공간이 아니라, 장엄한 의식을 하기 위한 공간이며, 의식을 함으로써 공간이 공간의 역할을 한다. 이러한 이유로 실감형콘텐츠를 통해 관람객에게 편의성과 함께 공간의 목적성을 알리고 정보를 제공하기 위한 활용 방안을 모색하였다.

## II. 본론

### 1. 홀로렌즈(Hololens) 소개

실감형 콘텐츠를 실현하기 위하여 마이크로소프트(MS)의 증강현실(AR)기기 '홀로렌즈(Hololens)'를 활용한다. 반투명 디스플레이 위에서 홀로렌즈의 증강현실(AR) 영상은 사용자 환경과 상호작용해 재생된다. 즉, 현실+가

상을 접목 한 것이다.[1]



▶▶그림 1. MS '홀로렌즈' (출처: 마이크로소프트)

증강현실과 가상현실 기술을 활용한 기기들은 다양하며, 그 중 홀로렌즈를 활용하는 이유는 반투명한 디스플레이를 통해 사용자의 주변 환경을 볼 수 있도록 했다는 점이 다른 기기들과 다르기 때문이다.

### 2. 반투명디스플레이

인간의 발이 닿지 않는 곳, 갈 수 없는 곳, 거리가 먼 곳의 경우에는 디스플레이에 의지하는 가상현실을 활용해야 할 것이다. 하지만 종묘와 사직단의 경우 직접관람이 가능하여 현재의 공간에서 당시의 공간을 느낄 수 있는 관람을 위하여 홀로렌즈 기법을 중심으로 하였다.

### 3. 증강현실 사례

증강현실은 'AR ZONE'에서의 모바일기기 등을 통해

사용되어 왔다. 최근 문화재청에서는 ‘내손안의 궁궐’이라는 어플리케이션을 출시하면서 증강현실을 이용한 ICT 기술을 접목 시켰다. 이처럼 증강현실을 사용하는 사례의 대부분은 휴대용 디지털기기를 활용하였다.[2]



▶▶ 그림 2. ‘중요’증강현실 사례 (출처: 내손안에 중요)

#### 4. 실감형 콘텐츠 제작방안

위의 사례와 같이 휴대용 디지털기기를 활용한 것이 대부분이다. 우리나라의 경우 디지털기기의 보급률이 상당히 높다. 그러므로 쉽게 사용할 수 있도록 대부분 모바일의 활용사례가 많다. 증강현실의 미래는 밝지만 상용화가 되지 않는 이유를 이 점에서 찾을 수 있다.

소비자의 욕구는 점점 자극적이며, 킬러콘텐츠를 찾아가고 있다. ‘제례’를 하나의 콘텐츠로 보았을 때, 사람들을 자극시키는 킬러콘텐츠는 아닐 것이다. 그러므로 자신의 실제경험에 가까운 콘텐츠를 제공해야한다. 즉, 소비자의 욕구를 일으켜 누구나 언제 어디서든지 할 수 있는 콘텐츠보다 한정적인 콘텐츠를 제공해야 한다. 한정된 콘텐츠는 한정된 공간에서 더 빛을 마란다.

홀로렌즈를 통한 실감형 콘텐츠 제작방향으로는 첫째, 시각의 극대화를 통해 직접경험의 느낌을 선사해야 한다. 오감 중 시각적인 것이 자신의 직접 경험에 가장 가깝다. 텅 빈 공간을 시각적인 효과를 통해 채우며 무형의 예술을 가까이에서 직접 볼 수 있다. 둘째, 소리를 통한 효과 극대화이다. 제례는 일무와 제례악이 어울려 종합 예술이 될 수 있으므로 우리의 소리를 공간감과 함께 체험의 느낌이 들 수 있도록 극대화 한다. 셋째, 부동의 자세가 아닌 자신의 움직임과 경관의 상호작용이다. 반투명디스플레이를 통해 자신의 시각적 작용과 움직임의 상호작용이 몰입의 극대화에 중요하다.[3]

### III. 결론

현재까지 증강현실을 이용한 전시 기법은 대부분 태블릿pc또는 모바일의 화면을 통해 이뤄졌다. 홀로렌즈는 디스플레이를 HMD형태의 방식과 반투명디스플레이를 통해 가상의 현실이 아닌 현실에 그래픽을 더하여 현재에 몰입감을 줄 수 있다.

중요와 사적단에서 진행하고 있는 제례는 국가무형문화재에 속한다. 유형의 문화재는 실체를 보존한다. 하지만 무형의 문화재의 경우에는 디지털 자료로 보존을 해야한다. 일반적으로 디지털 자료는 평면적인 영상을 중심으로 보존된다.

500년을 이어져 내려온 대제의 보존과 더불어 관람객에게 새로운 전시서비스의 형태로 제공하고자 한다. 이제 암실이나 전시관에서의 평면적인 전시에서 더 나아가 공간의 디지털 활용을 통해 칸막이 없는 암실, 탈(脫)박 물관을 실현 할 수 있다. 이를 토대로 일반 관람의 질이 상승하고, 관람객이 분산 되면서 특정 기간에만 물리는 병목현상에서 벗어날 수 있다.

### ■ 참고 문헌 ■

- [1] 서기만 외 5명 “가상현실 세상이 온다”, 한스미디어, vol.1, pp.45-59, 2016.
- [2] 이운형, 교육용 모바일 증강현실 어플리케이션의 분류와 활용, 인천대학교 디자인학부pp. 107~113, 2015.
- [3] 최수민., “증강현실 기반 체험형 전시 디자인 시나리오 연구”, 서울과학기술대학교 일반대학원, pp. 4-31, 2015