

디지털 전통 음악콘텐츠의 활성화 방안에 관한 연구

정용관*, 이석선*, 고일주*

Study on the Promotion of Digital Traditional Music Contents

Yong-Kwan Chung *, Suk-Sun Lee *, Il-Ju, Ko *

요약

21세기에 들어서면서 컴퓨터와 인터넷의 급격한 발달은 인류의 정치·경제·사회·문화의 모든 트렌드를 바꿔 놓고 있다고 해도 과언이 아니다. 그 결과 아날로그와 오프라인의 시대에서 이제는 디지털과 온라인의 시대로 우리의 생활 중심이 옮겨가고 있다. 자원이 부족한 우리나라는 정보화측면에서는 선진국으로 평가받고 있으며, 이를 토대로 CT(Cultural Technology)를 국가전략분야로 육성해나가고 있는 등 세계화시대 및 문화산업시대의 도래와 함께 부가가치의 창출을 극대화할 수 있는 분야로 주목하고 있다. 그러나 디지털 강국인 우리나라에서는 정보화촉진기본법 등의 제정을 통하여 자료의 디지털 화에만 엄청난 예산을 쏟아 붓고 있다. 하지만 이제는 그보다 더 중요한 정보의 활용 즉, 활성화 측면에 관심을 가져야 할 때이다. 활성화되지 못한 디지털 자료는 땅속에 묻혀있는 오래된 유물과도 같다. 본 연구에서는 디지털 전통문화 콘텐츠 중에서도 특히 디지털화가 가장 용이하며, 활성화의 가능성이 가장 높은 디지털 전통음악 콘텐츠의 활성화를 위한 문제점과 이를 해결하기 위한 방안을 모색하였다.

▶ Keyword : 문화기술(Cultural Technology), 전통음악(Traditional Music), 문화컨텐츠(Digital Cultural Contents)

• 제1저자 : 정용관
* 숭실대학교 정보과학대학원

I. 서론

디지털 전통문화콘텐츠 중에서도 우리 전통음악과 관련된 콘텐츠는 다음과 같은 특징을 지니고 있는 것으로 판단된다. 첫째, 디지털화가 가장 용이한 콘텐츠가 바로 전통음악 콘텐츠이다. 대부분의 콘텐츠는 디지털화를 위해 수정 및 보완과 수차례의 변형과정을 거쳐야 하나 전통음악의 경우에는 미디어 제작실이 있으면 더 할 나위가 없겠지만 녹음기와 PC만으로도 충분히 제작이 가능하다. 둘째, 전통음악 콘텐츠는 활성화의 가능성이 가장 높다고 할 수 있다. 현재 mp3 player를 비롯한 다양한 음악재생기가 폭넓게 보급된 상황에서 디지털 음원형태의 전통음악 콘텐츠는 그 하드웨어 및 소프트웨어적 기초가 이미 확보된 것이라 볼 수 있다. 마지막으로 전통음악 콘텐츠는 경제성이 다른 콘텐츠에 비해 뛰어나다고 볼 수 있다. 일반 그림 및 텍스트의 경우 원본과 복사본의 가치차이가 크지만 전통음악 콘텐츠의 경우 본연적인 특성상 그 격차가 없다고 할 수 있다. 따라서 이의 복제 및 유통에 따른 효용편차가 존재하지 않아 경제적 가치가 뛰어나다. 특히 전통음악 유통플랫폼에 대한 개념은 기존 오프라인 박물관과 같은 문화재 복원, 보관, 전시의 기본업무와 일반 대중들에게 문화 마케팅을 행하는 기능을 디지털에서 수행하도록 하는 것으로 일반 유행문화제와는 달리 무형문화재를 실제 복원, 보관, 전시 등의 기능을 수행할 수 있도록 디지털-온라인 플랫폼화 시키는 것이다. 이는 또한 문화 마케팅과 같이 유통시킬 수 있는 문화재를 가장 효과적으로 유통할 수 있도록 유통 플랫폼화 시키며 온라인의 특성을 통하여 국내 뿐 아니라 해외에서도 지역적 격차 없이 문화재를 '전시'할 수 있는 장점이 있다고 할 수 있다.

본 연구자는 위와 같은 장점을 지니고 있는 전통음악 콘텐츠가 활성화되어야 한다는 기본적인 취지에서 본 연구를 진행하게 되었으며, 이와 관련한 문제점을 파악하고 이를 해결할 수 있는 방안을 강구하고자 하는 취지에서 연구를 진행하게 되었다.

II. 디지털 전통음악 콘텐츠

문화산업진흥법에서의 개념규정에 의하면, '전통문화 콘텐츠'란 '전통문화의 내용을 담고 있는 부호, 문자, 음성, 음향 및 영상으로 표현된 모든 종류의 자료 또는 지식 및 이들의 집합물'이 될 것이다. 또한 '전통문화 디지털콘텐츠'는 '전통문

화가 담고 있는 부호, 문자, 음성, 음향 및 영상 등으로 표현된 모든 종류의 자료 또는 지식 및 이들의 집합물로서, 그 보존 및 이용에 효율을 높일 수 있도록 전자적인 형태로 제작 또는 변환된 것'으로 정의할 수 있다. 여기에 더하여 '전통문화 멀티미디어콘텐츠'는 '전통적인 내용을 담고 있는 부호, 문자, 음성, 음향 및 영상 등과 관련된 미디어를 유기적으로 복합시켜 새로운 표현 및 저장 기능을 갖게 한 콘텐츠'이다.

아날로그 원천자료가 콘텐츠로 제작되고, 다시 디지털화 공정을 거쳐 디지털콘텐츠로 생산되는 보편적인 과정은 전통문화에 있어서도 예외는 아니다. 전통문화의 디지털 산출물은 컴퓨터를 비롯한 하드웨어를 통한 활용과 더불어, 정보통신기술의 발달로 네트워크가 구축되어 인터넷이 상용화함으로써 '정보화'의 매체로서 다양한 방식으로 활용되고 있다. 이와 같이 디지털화된 산출물은 멀티미디어적 요소를 갖추기 위해 개별 디지털 자료들이 합성 또는 융합, 변형되며 콘텍스트에 의해 디지털 콘텐츠로 활용되는 것이다. 문화콘텐츠에 대한 시대적 관심은 이제 결코 새롭지 않은 화두이며 CT산업과 같이 실용적 분야에서 매우 활발히 다양한 접근 및 시도들이 이루어지고 있는 실정이다.

전통문화의 디지털 콘텐츠 대상은 전통문화 관련된 일련의 모든 결과물, 즉 창작을 통해 생산된 소스, 학술적 연구 또는 전통문화에 대한 생각, 느낌 등이 반영된 텍스트, 그림, 연극 행위의 모습을 담은 이미지 혹은 동영상 등의 디지털 소스가 될 것이다. 이와 같은 대상 자료들은 특정한 기획의도에 의해 재가공 또는 편집, 포장 등의 과정을 거쳐 생산되는데, 디지털 전통문화 콘텐츠에는 어떤 유형들이 있는지 본 연구에서는 전통음악, 특히 국악을 중심으로 오프라인과 온라인상에서 활용되고 있는 콘텐츠로 나누어 간단히 살펴보고자 한다.[1]

2.1 오프라인 디지털 전통음악 콘텐츠

국악의 콘텐츠는 우선 음원을 중심으로 콘텐츠가 재 가공되고 편집, 포장된다. 음향 기록에 관한 기술이 발달하면서 국악음향은 다양한 매체에 기록·저장·재생되어 왔다. SP(Standard Play), LP(Long Play)음반이나 마그네틱테이프(흔히 카세트테이프라고 함)와 같이 연주자에 의해 발생된 파장을 그대로 재현하여 기록하는 아날로그 방식에서, CD(Compact Disc)처럼 0 또는 1이라는 인위적인 신호로 이를 바꾸어 표현하는 디지털 방식으로 음악을 기록하게 된 것은 국악에 있어서도 기하 혁명적 변화였다고 할 수 있다.

1987년 4월 SKC가 제작한 최초의 국악CD음반인 <정악(正樂)>[2] 이후 2008년4월 현재 총 3,452장(비공식포함 3,452장)이 제작된 콤팩트디스크는 국악음원의 기록·저

장·재생 매체로도 이미 보편화 된지 오래이다. 보다 저장용량이 크거나 음향이 멀티채널로 분리되는 SACD(Super Audio Compact Disk), DVD(Digital Versatile Disk)와 같은 새로운 포맷의 미디어가 등장하고, 온라인, 멀티미디어 시대에 이르러서는 CD보다 압축된 형태의 저장방식의 파일(File : MP3, Mid, Asf, Ogg 등) 매체가 음원의 기록·저장·재생의 편의성을 무기로 주도권을 장악해가고 있지만 대중화된 음향매체로서 국악에 있어서의 CD의 활용은 당분간 더 지속될 전망이다.

국악음원의 디지털화는 기록, 저장이나 재생에만 국한되지 않는다. 컴퓨터 소프트웨어의 활용으로 이전에 불가능했던 음원을 보정하고 변형하는 등의 다양한 작업이 빈번하게 이루어지고 있다. 스튜디오에서 연주되는 음악은 마이크를 통해 디지털 신호로 입력되어 연주자나 제작자의 만족도를 증진시킬 수 있게 하고, 국악 연주의 현장에서 녹음된 음원 역시 사운드 포지(Soundforge), 쿨에디트(Cooledit), 케이크워크(Cakewalk) 등의 소프트웨어를 통해 잡음제거나 음량증폭을 비롯한 여러 작업들이 가능해졌다. 또한 음원의 합성으로 음향의 다이내믹을 실현하며 개개의 악기를 구비하지 않고도 표현하고자 하는 악기의 음향을 구현할 수 있는 신디사이저나 샘플러 등을 이용하는 것은 음악표현, 즉 연주의 영역을 확장하게 하는 결과를 가져왔다.[3] 물론 저장되어 있는 음원소스의 합성으로 원하는 음향을 구현하는 신디사이저나 샘플러의 경우, 아직까지 실제 악기에 가장 유사한 국악기 음원의 개발이 이루어지지 못했으나 지속적인 연구와 개발 노력을 통해 가능해질 수 있지 않을까 생각한다.

이렇듯 국악음원의 오프라인 상에서 활용되는 디지털콘텐츠는 국악의 연주 및 감상문화에 상당한 영향을 미쳐왔으며, 앞으로도 그 영향력이 증대될 전망이다. 학술적 연구 또는 국악에 대한 생각, 느낌 등이 반영된 텍스트 콘텐츠는 둘로 나눌 수 있다. 하나는 이미 아날로그 상태로 작성된 자료의 디지털화나 컴퓨터에서 직접 입력된 것이고 다른 하나는 온라인 상에서 작성되는 자료이다. 대개 디지털화된 텍스트 자료는 이미지나 음원과 같은 콘텐츠와 결합되어 국악 콘텐츠의 해설 역할을 담당하게 된다. 이상에서 살펴본 바와 같이 디지털화된 국악의 개별 콘텐츠들은 특정한 기획의도에 의해 재가공 또는 편집, 포장 등의 과정을 거쳐 새로운 콘텐츠로 재생산될 수 있으며, 이들 콘텐츠들은 오프라인 상에서 유용하게 활용되고 있다.

2.2 온라인 디지털 전통음악 콘텐츠

국악의 내용을 담고 있는 음원, 이미지, 동영상 등의 디지

털콘텐츠들이 활용되는 또 하나의 방식은 온라인상에서의 음원의 수요와 공급이다. 웹사이트, 블로그, 미니홈피, 온라인 음악감상 서비스 사이트 등이나 각종 메신저와 같은 커뮤니케이션 도구로 온라인 공간을 통해 제공되는 것을 일컫는데, 서버 운영체제를 소유한 컴퓨터에 저장되어 인터넷 망을 통해 수요와 공급이 이루어지는 것이다. 음원이나 텍스트, 이미지, 동영상 등의 오프라인 상에서 제작된 개별 콘텐츠들이 인터넷 브라우저에 다양한 방식으로 결합되어 제공되고 있다.[4]

포털 사이트는 이용자가 원하는 정보에 접근하기 위해 거치는 일종의 관문 역할을 하는 웹사이트로서, 인터넷 망에서 제공되고 있는 수많은 정보들을 검색엔진을 통해 용이하게 검색할 수 있도록 한다. 온라인상에서 제공되고 있는 수많은 디지털화된 국악콘텐츠를 운영방식, 콘텐츠의 내용 등에 따라 대표적인 몇 사이트들의 사례를 중심으로 살펴보고자 한다.

우선 이 중 현재 온라인상에서는 1,000여 개에 달하는 음악 감상을 운영의 목적으로 삼고 있는 웹사이트들이 있다. 이를 상업적 영리를 목적으로 하는 사이트와 비영리 목적의 사이트로 나누어 살펴본다.

지난 2000년 2월 설립하여 온라인 음악 감상 서비스를 하고 있는 <벅스뮤직(http://www.bugs.co.kr)>의 경우, 보유 음원 총 100만 여곡 중 현재 422곡의 국악곡이 서비스되고 있다. 제공되고 있는 음원은 <염양춘>, <대금산조>와 같은 전통음악에서부터 <오래된 미래>, <통해야>와 같은 젊은 음악가들에 의해 새로 작곡되고 연주된 곡까지 다양하다. 이 업체는 온라인 스트리밍 방식으로 이용자가 원하는 개별 곡을 선택하여 감상할 수 있도록 재생솔루션도 제공하고 있어, 1,600만명 가량의 가입회원을 확보하여 이용률이 있어 업계 최고를 기록하고 있다. 이 밖에도 국악의 개별 곡 단위의 음원파일을 제공하는 대개의 사이트와 달리 <뮤직아이>의 경우, 국악음반 단위로 총 264개 음반에 수록된 음원파일을 서비스하고 있다. 사이트 메뉴 구성에 있어 '국악' 분야를 항목으로 제시한 곳도 있고, '기타'의 항목으로 국악을 포함한 곳도 있으나 대부분의 음악 감상관련 사이트에서 국악음원파일이 서비스되고 있다.

이상의 두 웹사이트들이 현재 제공하고 있는 국악 관련 음원파일의 수는 제공 중인 전체 음원파일의 수에 비해 그 비중이 현저히 낮다. 이는 두 웹사이트가 국악 관련 음원파일의 제공 목적이 상업적 이익 증진에 있고, 이용률이 있어 여타 음원파일에 비해 국악이 낮다는 판단에 기인했을 것이다. 이처럼 모든 상업적 음악 감상사이트들이 오프라인 상에서의 해당 음악에 대한인지도, 이용자들의 이용률에 따라 제공하는 콘텐츠의 내용을 달리할 것이라는 점을 고려한다면, 결국 이

들 사이트를 통해 보다 다양하고 많은 국악음원파일이 제공되게 하기 위해서는 오프라인 상에서의 국악 생활화를 통해 음악적 선호도를 높여야할 것이다.

비영리 목적으로 운영되는 웹사이트는 다시 운영주체에 따라 개인이 개설하고 콘텐츠를 확보하여 제공하는 사이트와 단체 또는 기관이 운영하는 사이트로 나눌 수 있다. 개인 사이트 중 국악감상 사이트로서, 제공되는 음원파일의 다양성과 콘텐츠의 품질, 이용의 편의성 등에 있어 우수성이 인정되는 곳으로 먼저 <풍류마을>을 들 수 있다. 1996년 개설하여 국악의 여러 갈래를 망라하는 총 2,484곡의 음원을 스트리밍 방식으로 서비스하고 있으며, 저작권자에게 허가받은 84개의 Mp3파일을 내려 받을 수 있다.

이 사이트는 목록별 감상 뿐 아니라 국악의 갈래별로 쉽게 감상할 수 있도록 좌측 상단에 메뉴를 구성하고, 이용자가 음악을 감상하며 가사를 확인할 수 있고 음악에 대한 느낌도 작성할 수 있게 하고 있으며, 음악을 타이머에게 메일로 전송할 수 있게 하는 쌍방향적 재생 솔루션도 제공하고 있다. 또한 <감상 도우미>라는 별도의 코너를 만들어 감상하는 곡에 대한 상세한 해설을 텍스트로 제공하고 있으며, <명인 명창전> 코너를 통해 12명의 명인의 음악세계에 대한 설명도 발췌한 신문기사와 곁들여 제공하고 있다.

'국악음반길라잡이 전자책'이라는 독특한 기획으로 단순히 국악감상에 그치는 것이 아니라 감상 곡에 대한 국악 이론적 내용들을 이용자가 쉽게 이해할 수 있도록 함께 기술하고 있는 <국악이 보인다> 역시 대표적인 개인 국악감상 사이트이다. 총 103곡의 음원파일을 국악갈래의 카테고리별로 그야말로 책의 차례 형식으로 목록을 작성하여 서비스하고 있다. 이 사이트는 개설자가 기존에 개설하여 운영하고 있는 <정창관의 국악 음반 세계>와의 링크를 통해 제공되는 콘텐츠의 내용을 풍부하게 하고 있다.

이상의 두 사이트가 국악 전반의 음원 콘텐츠를 대상으로 서비스되었다면 특정 음악만을 전문적으로 제공하는 개인 음악 감상 사이트도 있다. 103장의 CD로 우리나라 각 지역에서 불러 온 향토민요를 현장 녹음한 <MBC민요대전>의 주PD인 최상일이 개설한 <우리의 소리를 찾아서>가 그 예이다. '민요감상실', '민요취재방법', '특집 방송 프로그램', '최상일 글모음'과 같이 구성된 메뉴 중 '민요감상실'을 통해 총 256곡의 우리나라 향토민요 음원과 19곡의 북한 지역 향토민요 음원을 제공하고 있다. 각 곡마다 사설과 곡이나 사설의 뜻에 대한 간단한 해설을 주석형식으로 제공하며 녹음일자와 제보자에 대한 정보가 상세히 텍스트 콘텐츠로 제공하는 것이 특징적이다.

국악전문 국가기관인 국립국악원의 경우에는 공연, 교육, 연구 등의 사업에 대한 정보와 성과물을 제공하는 한편, '국악 교실'이라는 메뉴를 통해 국악개론, 국악사전, 국악사연표와 같은 이용자의 국악에 대한 이해를 돕는 텍스트 콘텐츠를 제공하고 있다. 또한 <사이버국악교육>이라는 별도의 웹페이지를 개설하여 국악교육관련 사업의 성과물이라든지 관련 정보들을 제공하고 있다. 집약적인 국악교육 콘텐츠를 제공하기 위한 목적의 이 사이트에서는 원격가상교육 콘텐츠가 제공되고 있다는 점이 돋보인다. 사이버대학이나 온라인교육이 대중화되어가고 있지만 국악교육과 관련된 콘텐츠로 사이버교육이 이루어질 수 있게 하는 유일한 사이트로서 그 의미가 크다 하겠다.

이밖에 한국의 문화원형을 테마별로 디지털 콘텐츠 화하여 문화콘텐츠산업에 필요한 창작소재를 제공하여 문화콘텐츠산업의 경쟁력 향상을 도모한다는 목적으로 한국문화콘텐츠진흥원이 진행한 '문화원형의 디지털콘텐츠화' 사업을 통해 개발된 콘텐츠들을 유통을 위해 집약해놓은 <문화콘텐츠닷컴> 사이트가 있다.

산업적 활용성 측면에 비중을 두고 선정되어 제작된 콘텐츠들이기 때문에 무엇보다 아날로그 콘텐츠를 어떤 독창적인 기획으로 디지털화하느냐가 중요하게 된다. 다양하게 제작된 이 콘텐츠들은 향후 영화, 애니메이션, 게임 등 각종 문화콘텐츠 산업에 창작소재로서 활용되게 될 것이다.

III. 전통음악 활성화 방안

전통음악 활성화 방안 연구에 있어서는 디지털 유산 보존에 관한 대한민국의 국가적 정책수립 방안을 조정, 전담기구 설립 및 법적 정비 등 국가 정책적 활성화 방안과 디지털 전통음악 콘텐츠 시장 형성을 위한 플랫폼 구축 방안으로 구분하여 다음과 같이 제안하고자 한다.

3.1. 정책적 활성화

첫째, 전통음악 콘텐츠 발굴이다. 한국어 문화콘텐츠 강국으로 거듭나기 위해 필요한 것이 '한국적 문화콘텐츠'의 창출이다. 한국적 문화콘텐츠의 창출의 출발점은 '우리 예술의 콘텐츠와'로부터 시작된다. 우리 예술의 콘텐츠화는 '세계화'와 '대중화'라는 두 가지 프로젝트를 동반하기 마련이다.[5] 둘째, 인적자원 개발이다. 국악인이 새로운 문화현상에 적응하고 변화에 능동적으로 대처하기 위해서는 이미 제도화 된 주류에 잘 편입될 수 있는 기술을 익히는 것에만 급급할 것이

아니라 새로운 주류와 변화를 만들어낼 수 있는 창조성과 비판적 도전성, 장르간의 벽을 뛰어넘어 새로운 시대정신을 파악할 수 있는 인문학적인 통합적 소양을 길러내는, 눈에 잘 보이지 않는 정신적 인프라를 구축하는 것이 급선무라고 생각한다. 전통의 전승과 현대화 사이의 균형적 줄타기는 전통과 현대에 대한 교과과정의 양적 합산에 있는 것이 아니라 전통과 현대를 하나로 꿰뚫을 수 있는 통합적 시각과 현재의 국악현장의 주류적 질서를 반성적으로 바라볼 수 있는 비판적 이성능력을 키우는 데 있다는 것이다.[6,7,8]셋째 전담기구의 필요성이다. 전담기구는 디지털 자료의 하드웨어와 소프트웨어 개발자, 발행자, 운영자, 배포자 뿐 아니라 기타 민간 부문 기관을 대상으로 디지털유산 보존을 위하여 국립도서관, 기록보존소, 박물관, 기타 공공 유산기관과 협력하도록 촉구하고, 교육 및 연구 프로그램을 개발 관련된 기관이나 전문직 협회의 경험과 지식을 공유 및 공급이든 민간이든 대학 및 기타 연구 기관이 연구 데이터를 보존하도록 격려한다. 넷째, 법제의 정비이다. 현대사회의 일상생활에 정보기술이 침투하지 않은 곳이 없는 것처럼 디지털 유산보존도 거의 모든 범규와 제도에 주류화 시켜야 한다. 우선적으로 정보화촉진기본법이나 지식정보자원관리법 등 전통문화유산의 디지털화와 직접적으로 관계된 법이 디지털유산 보존 문제를 직접적으로 다루도록 정비해야 한다. 다섯째, 국악 디지털 보관소의 설립이다. 전국의 국악 관련 교육기관, 전문기관, 담당 정부부처, 지방자치단체 등이 유기적으로 연계된 국악디지털 보관소를 설립하여야 한다. 본 보관소는 다양한 방면의 국악 관련 디지털 콘텐츠를 연계 또는 데이터베이스화하여 검색기능, 등록기능 등을 갖춘 서비스를 제공하여야 할 것이다. 여섯째, 전통음악의 세계화이다. 문화가 경제적 논리에서 자유로울 수 없는 이상, 자본과 상품의 흐름이 국경을 약화시키는 쪽으로 진행되는 세계화 방향은 문화의 생산과 향유 방식에도 일정한 영향을 미치게 되어 있다.[9] 마지막으로 적극적인 마케팅 실시이다. 국악은 국악을 하는 사람들의 ‘그들만의 음악’이 아니다. 국악은 이제 모든 사람들이 다 함께 즐겨야 하는 ‘우리들의 음악’이 되어야 한다. ‘생활국악’ ‘실용국악’은 바로 여기서 출발하고 있다. 그리고 실용국악적인 입장에서 볼 때 국악은 이제 생산-소비가 잘 이루어져야 한다.

3.2. 플랫폼 구축

한국 전통문화 중 국내 고전 음악콘텐츠를 발굴, 복원하여 디지털 라이징화 시키고 전문 커스터마이징 된 데이터베이스 시스템을 구축하여 전시, 유통, 보관이 가능하도록 다음과 같이 발굴 및 복원하여 총괄적인 개념의 유통 플랫폼을 제안하

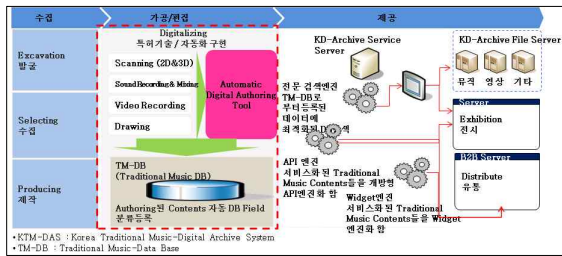
고자 한다.

발굴 및 복원 대상은 5가지 기준에 따라 세분화 할 수 있다. 첫째, 고전악기기준으로는 고전악기 외형(image), 악기소리(sound), 연주방법(move), 기초악전(text), 악기설명(text)등으로 둘째, 민요와 가락 기준으로는 지역별, 테마별, 시조별로 셋째, 정악을 기준으로 정악연주(sound), 편성(image&text)으로 넷째, 사물놀이 기준으로는 전통 사물놀이, 퓨전 사물놀이로 마지막으로 국악전반에 따른 구분은 정통국악과 현존하는 명창들을 대상으로 하는 국악 발굴로 세분화 할 수 있다. 이러한 콘텐츠는 Digitalizing 방식에 따라서도 5가지로 구분되어 질수 있다. 첫째, Image 기준으로는 실제 촬영 이미지, 3D 복원 이미지, 설계도, 악보 이미지, 촬영, 스캐닝(2D & 3D), Drawing으로 둘째, Movie 기준으로는 Music Video, Live Video Recording, 3D Animation, 2D Animation, Flash으로 셋째, Sound 기준으로는 음반연주 Encoding(CD QLT), Digital Live Recording, 합성PCM으로 넷째 DB 기준으로는 전통음악 콘텐츠에 맞는 Field구성과 전시, 유통, 보관에 최적화된 스키마로 작성으로 마지막으로 Text로 구분할 수 있다.

다른 디지털 콘텐츠와 마찬가지로 디지털 전통음악 콘텐츠 역시 국가적 차원의 유통 인프라가 매우 중요하다. 정부의 정책적 지원을 통해 국가적 유통인프라의 구축이 본격화되면 디지털 전통음악 콘텐츠 유통시장과 디지털 전통음악 콘텐츠 산업에 큰 변화가 예상된다.

디지털 전통음악 콘텐츠의 효율적인 유통을 위해서는 개개의 디지털 전통음악 콘텐츠에 영구적이고 고유한 식별자를 부여하는 것이 가장 기본이다. 모든 유통당사자들이 인식할 수 있는 식별표준을 제정하여 사용하고 이를 바탕으로 제작자, 판매자, 제가공자, 구매자 등 유통에 참여하는 당사자들 간에 유통되는 디지털 전통음악 콘텐츠의 정보들이 정확히 파악되고 공유될 수 있도록 하여야 한다. 즉, 콘텐츠 업체 간의 협력을 보다 용이하게 만들 수 있어야 한다는 것이다.

디지털 전통음악 콘텐츠 업체 간의 협력 없이는 사용자들이 만족할 만한 양질의 콘텐츠 확보가 어렵다. 이러한 이유로 아직 초기단계라 할 수 있는 디지털 전통음악 콘텐츠 산업의 유통 인프라를 정비하여 투자대비 효과의 극대화를 유도해 나가야 한다. 이를 위해 본 연구에서는 디지털 전통음악 콘텐츠에 접목시킬 수 있는 유통 플랫폼을 다음과 같이 제안하고자 한다.



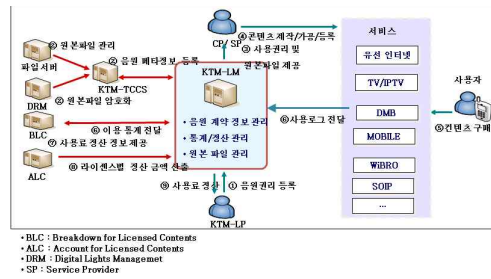
<그림 1> 디지털 전통음악 유통 플랫폼

디지털 전통음악 유통 플랫폼은 KTM-DAS(Korea Traditional - Digital Archive System) 플랫폼은 유, 무형의 전통음악 콘텐츠를 고증과 실사를 통해 수집 및 라이선스를 확보하고, 수집된 콘텐츠를 디지털 가공하여 각 콘텐츠의 성격에 맞게 자동으로 변환되는 Auto-Digital-Authoring Tool로 최종 콘텐츠를 제작하여, TM-DB(Traditional Music-Data Base)에 등록 Digitalizing화시킴으로써 영구 식별자를 부여하여 Digitalizing화 된 콘텐츠는 이후 체계적으로 보관되며, 검색엔진, API, 위젯 엔진을 기반으로 서비스를 제공하는 유통 플랫폼이다.

제작자에서 구매자로 이어지는 다양한 이해관계자들의 유기적인 협력을 위해서 전통음악 관리시스템을 도입하면 음원의 등록 관리부터 최종 구매자의 음원 조회와 정산까지 자연스럽게 처리될 수 있는 구조를 하고 있다. 본 관리시스템의 도입 시 누릴 수 있는 장점은 다음과 같다.

첫째, 디지털 전통음악 콘텐츠에 대한 효율적인 관리와 통제가 가능해진다. 권리정보에 대한 시스템적인 검수 및 승인 프로세스의 확보, 저작권 관련 분쟁의 원인이 제거되며 입력된 DB에 대한 KTM-LM(Korea Traditional Music - License Management)의 검수기능이 추가로 확보될 수 있다. 나아가 권리정보 확인 및 요청에 대한 시스템적 자동처리가 가능해짐에 따라 자동적인 관리가 가능해지는 것이다.

둘째, 다양한 DB 및 강화된 기능이 제공될 수 있다. 관리자 정보를 비롯한 서비스에 대한 상세 정보의 확보가 가능하며, 향후 고음질 서비스에 대비하고 CP들의 편리한 활용을 위한 원소스의 확보가 가능하다. 더 나아가 복잡하고 다양한 분배 비율에 대한 적용과 수정이 가능해진다. 이러한 유통 플랫폼의 전체 서비스 흐름도를 도식화하면 다음과 같다.



<그림 2> 유통 플랫폼의 전체 서비스 흐름도

유통 플랫폼의 전체 서비스 흐름도는 저작권자가 KTM-LM에 라이선스 메타정보와 원본파일을 등록하면 CP가 서비스용 콘텐츠를 제작 및 서비스 하고, 콘텐츠를 사용자가 이용하면 사용 정보를 통해 분석 후 권리자에게 내역을 산출하여 통보하고 사용료를 지급하는 종합적인 흐름도로 설명할 수 있다.

IV. 결론

이 논문에서는 디지털화의 구체적 방법론에 대해서는 미흡한 부분이 있어 지속적으로 실제구현 방식을 연구 중에 있으며 전통음악 콘텐츠를 전문적으로 다룰 수 있는 DB(Data-Base)구축 및 사용자층 UI(User Interface)에 대한 심도 있는 고민을 통해 다양한 전통음악 콘텐츠 발굴 및 활성화사업을 진행할 예정이다. 기존 전통문화의 단순한 디지털화는 현대의 UI관점에 있어서 중요시되고 있는 터치 기능 등에 대해서는 전혀 고려하고 있지 않아 일반 사용자의 접근 측면에 많은 어려움이 있었다. 또한 디지털유통에 따른 방식은 이러한 디지털 전통문화에 대부분 맞지 않다. 이에 이런 UI적 요소와 전문DB를 구축하여 복원사업이 이루어진다면 더욱 효과적인 디지털화가 될 것이다. 향후 전통음악에 대한 꾸준한 복원과 디지털화, KTM-DAS 유통 플랫폼 구축을 통하여 대·내외적 활발한 마케팅을 지속한다면 우리 전통음악의 세계화는 보다 빠르고 광범위하게 확산될 수 있을 것이다.

참고문헌

[1] 송혜진, “무형문화유산과 국악콘텐츠”, 서울문화재단, 문화+서울 제1호 pp. 84-87, 2005.
 [2] 정창관, “국악 CD음반 분류를 위한 시안 1과 현황 및 목록”, 한국고음반연구회, 한국음반학 제4호 p. 435, 1994.

- [3] 정의필, “국악기 신디사이저를 위한 물리적 제어장치의 개발”, 정보통신연구진흥원, 2005.
- [4] 장재란, “효과적인 국악교육을 위한 멀티미디어 활용방안 연구”, 중앙대학교 교육대학원, 석사학위논문 p. 24, 2005.
- [5] 설기환, “ 디지털 콘텐츠의 관리와 유통-우리 문화원형의 디지털 콘텐츠화”, 한국비블리아학회, 한국비블리아 발표논문집 제15집, 2006
- [6] 신계휴, “교육대학에서 국악교육의 방향 탐색”, 한국음악교육학회, 음악교육연구 제6권, 2005
- [7] 이상규, “20세기 이후 국악교육의 전통과 계승”, 한국국악학회, 한국음악연구 제34권, 한국국악학회, 2003.
- [8] 권덕원, “ 국악교육 정책의 현황과 과제”, 음악교육연구 제30권, 한국음악교육학회, 2006
- [9] 정익준, “국악의 문화관광 상품화 방안연구”, 한국문화관광학회, 문화관광연구 제7권