

국내 무형문화유산 디지털 아카이브 구축 및 활용을 위한 연구*

A Study on the Construction and Utilization of Digital Archives for Intangible Cultural Heritage in Korea

한 희 정 (Hui-Jeong Han)** , 오 효 정 (Hyo-Jung Oh)***
김 태 영 (Tae-Young Kim)**** , 김 용 (Yong Kim)*****

초 록

무형문화유산은 그 형태와 관계없이 매우 중요한 의미와 가치를 지닌다. 과거의 생활과 전통을 있는 그대로 전해주는 역사적인 의미와 더불어 시대적 사회상을 반영하는 유용한 자원으로써 무형문화유산이 지니는 가치는 사회발전에 중요한 원동력이 된다. 따라서 효과적인 무형문화유산의 관리 및 활용에 필요한 체계적인 연구는 매우 중요하며 그 활용성 또한 크다고 할 수 있다. 따라서 본 연구는 체계적으로 무형문화유산을 관리하고 제공하기 위한 방법을 디지털 측면에서 제안하고자 한다. 이에 우선 무형문화유산 디지털 아카이빙 현황을 비교분석한 후, 무형문화유산 디지털 아카이브 개발을 위해 문화거버넌스를 기반으로 한 정책개발과 표준화된 관리기반기술을 제안하였다. 그리고 무형문화유산 디지털 콘텐츠 구축을 위한 체계화된 방법론을 개발하여 디지털 아카이브 구축방안을 제안하였다.

ABSTRACT

The intangible cultural heritage possesses the extremely important meaning and value irrespective of its form. The value of the intangible cultural heritage becomes the important driving force in the social development as useful resources of reflecting social aspects and historical records that the life and tradition of past is delivered. Hence, this study aims to propose the method to manage and provide of the intangible cultural heritage syntagmatically from the digital aspect. For this the plan, the study compared and analyzed the current status of digital archiving of intangible cultural heritage. Consequently, based on the analysis, policy based on cultural governance and standardized management factors were developed. The method to materialize digital contents was developed for constructing digital archives and utilization of intangible cultural heritage can be facilitated.

키워드: 무형문화유산, 디지털 아카이빙, 문화거버넌스, 메타데이터, 문화공공성

Intangible Cultural Heritage, Digital Archiving, Culture Governance, Metadata, Cultural Publicness

-
- * 이 논문은 2016년도 전북대학교 연구기반 조성비 지원에 의하여 연구되었음.
** 전북대학교 일반대학원 기록관리학과 박사과정(freebirdhhj@naver.com) (제1저자)
*** 전북대학교 기록관리학과 조교수, 문화융복합 아카이빙연구소 연구원(ohj@jbnu.ac.kr) (공동저자)
**** 전북대학교 일반대학원 기록관리학과 박사과정(fnty127@hanmail.net) (공동저자)
***** 전북대학교 문헌정보학과 부교수, 문화융복합 아카이빙연구소 소장(yk9118@jbnu.ac.kr) (교신저자)
논문접수일자: 2016년 5월 23일 논문심사일자: 2016년 6월 21일 게재확정일자: 2016년 6월 22일
한국비블리아학회지, 27(2): 95-134, 2016. [http://dx.doi.org/10.14699/kbiblia.2016.27.2.095]

1. 서론

1.1 연구배경 및 필요성

현재 유네스코를 포함한 세계 각국은 문화의 중요성에 대한 인식을 새롭게 하여 자국 문화유산의 가치를 일상생활에 활용하고자 노력하고 있다. 우리나라에서도 문화와 관련된 산업의 진흥을 위하여 국가적 차원에서 여러 가지 사업을 지원·육성하고 있다. 문화유산은 유·무형을 막론하고 한 국가를 압축적으로 표현해내는 상징물이다. 특히 무형문화유산은 문화정체성의 핵심이자 창조성의 원천으로 민족, 지역 나아가 한 국가의 정체성을 창출해내는 원천으로 여겨지고 있다. 이에 따라 무형문화유산의 중요성에 대한 인식이 확산되고 있으며, 이를 보존하고 활용하기 위한 노력들이 전 세계적으로 이루어지고 있다. 국제적인 측면에서 유네스코는 무형문화유산보호협약¹⁾에 의거하여 문화적 다양성과 창의성이 유지될 수 있도록 대표목록 또는 긴급목록에 각국의 문화유산을 등재하는 제도인 인류무형유산 제도를 시행함으로써 각국의 무형유산보호를 위한 국제적 협력과 지원을 도모하고 있다. 국내에서도 무형문화유산의 발전을 위한 정책적 노력들이 이루어지고 있다. 먼저 국가적으로는 국립무형유산원 개관을 통해 국가의 국가무형문화유산(구 중요무형문화재)을 통합적으로 관리하고자 노력하고 있으며, 「무형문화재 보전 및 진흥에 관한 법률」을 새롭게 제

정하여 무형문화유산 보호를 위한 법적 기반을 마련하였다. 또한 지역적으로도 무형문화유산 발전을 위한 노력들이 이루어지고 있으며, 각 지자체마다 자기 지역의 무형문화유산을 개발하여 지역정체성을 창출함으로써 지역공동체의 통합을 도모하고, 나아가 이를 지역문화콘텐츠로 활용함으로써 지역경제를 활성화하고자 노력하고 있다.

그러나 그동안 중앙정부와 지자체의 관점의 차이, 지역적 및 경제적 환경에 따른 관점 차이에 따라 무형문화유산의 수집, 보존 및 활용을 위한 표준화된 방법론 및 체계적인 관리체제가 제대로 마련되지 못하였다. 더욱이 기존 문화유산 콘텐츠 개발은 주로 유형문화유산을 중심으로 개발되었으며, 무형문화유산 관련 콘텐츠를 제공하는 곳은 문화재청과 이치피디아, 국립무형유산원, 국악아카이브 정도이다. 그러나 이들 기관끼리도 제공하는 분류체계가 서로 상이하 며, 메타데이터 항목도 달라 상호호환성의 문제가 발생하고, 제공되는 정보 또한 매우 미약하다. 또한, 형태가 고정되어 있는 유형문화유산과는 달리 무형문화유산은 즉흥적이고 가변적인 성격이 강해 시공간에 따라 변화할 가능성이 크며, 사람에 의해 전승되기 때문에 불의의 사고나 죽음에 의해 단절되거나 훼손될 수 있는 가능성이 높아 그 원형을 보존하고 관리하기 위한 대책 마련이 시급한 상황이다.

특히, 무형문화유산의 경우 가변적인 성격

1) 2003년에 채택된 유네스코의 무형문화유산보호협약은 유형문화유산 위주의 문화정책을 무형문화유산으로 전환시키면서 문화의 다양성을 적극적으로 장려하고 보장하기 위한 일련의 노력이라고 볼 수 있다. 협약에서는 무형문화유산의 종목뿐만 아니라 보호를 위한 다양한 방안을 강구해야 함을 강조하면서 이러한 방안의 일종으로 무형문화유산의 목록을 작성하고 정기적으로 업데이트해야 함을 명시하고 있다.

으로 인하여 현재에도 계속적으로 관련 기록들이 생산되고 있음에도 불구하고 중앙기관이 이를 지속적으로 관리하는 데에는 분명한 한계가 있다. 이에 따라 훼손 및 망실되는 무형문화유산이 많기 때문에, 그에 대한 대책방안으로서 본 연구에서는 무형문화유산 디지털 아카이브 구축 전략을 제시하고자 한다. 이에 우선적으로 무형문화유산 디지털 아카이브 구축에 있어서 요구되는 기반기술과 요구사항을 분석하고, 이를 토대로 아카이브 구축을 위한 정책방안, 관리방안 및 서비스방안의 제안을 통해 무형문화유산의 지속가능한 활용을 도모하고자 한다.

1.2 연구목적 및 방법

문화유산의 접근방식의 패러다임이 보존에서 활용으로 점차 변화하고 있다. 이에 따라 무형문화유산의 디지털 아카이빙을 위한 시도가 곳곳에서 이루어지고 있고, 이제는 단순한 구축에서 나아가 무형문화유산을 이용하고 활용하기 위한 연구가 필요한 시기이다. 구체적으로는 첫째, 무형문화유산의 지식재산화에 따른 기록정보자원의 데이터베이스 구축 및 관리를 위한 방안이 필요하다. 둘째, 디지털화된 무형문화유산 콘텐츠 관리 및 서비스 시스템 개발을 위한 방법론을 개발할 필요성이 있다. 또한 문화원형소재의 발굴과 관련 기술 개발 및 활용에 따라 창조성에 기인한 무형문화유산의 경제적 가치를 극대화할 필요성이 있으며, 한류문화의 확산 및 지속가능성을 위한 창의적 문화콘텐츠 개발이 필요하다. 셋째, 표준화된 무형문화유산 통합관리시스템을 위한 기반기술을 개발할 필요

성이 있다. 현재까지 무형문화유산의 속성과 성격을 반영한 표준화된 분류체계와 메타데이터 개발이 거의 이루어지지 않고 있으며, 무형문화유산의 원형과 그 계보 등에 관한 정보를 체계적으로 관리하고, 서비스를 제공하기 위한 콘텐츠 및 관련 시스템 개발이 미흡하다. 따라서 가공된 문화유산 콘텐츠가 체계적으로 관리되어 제대로 공유되고 활용되어 다시 재창조의 단계로 갈 수 있도록 표준화된 문화유산 관리도구 및 문화유산 데이터의 표준 모델링을 통한 DB 구축이 요구된다. 넷째, 유네스코 무형유산협약의 실행을 위한 당사국의 이행과제로서 무형유산 기록기관 설립과 그에 따른 자원관리 체계를 마련할 필요성이 있다. 연구자료 및 관련 콘텐츠 축적뿐만 아니라 전승을 위한 중요한 기제(機制)로서 기록화 및 기록정보자원에 대한 접근점 마련이 필요하다.

이에 본 연구에서는 무형문화유산 디지털 아카이브를 구축함에 있어서 요구되는 기반기술과 요구사항에 대해 제안하고자 한다. 단순히 문화유산의 디지털화가 아닌 무형문화유산의 관리 및 활용을 위한 기반요소를 개발한다는 점에서 본 연구의 의의가 있다. 기존의 연구들이 특정 분야 또는 지역에 한정되었기 때문에 이를 보완하고, 나아가 본 연구의 결과를 통해서 도출된 기반기술과 요구사항을 바탕으로 체계적이고 통합된 무형문화유산 디지털 아카이빙의 방향을 마련할 수 있다. 이를 위해 먼저 문헌연구를 통해 무형문화유산과 디지털 아카이빙을 위한 요구사항을 분석하고자 한다. 그리고 국내외 무형문화유산 디지털 아카이빙에 관한 사례를 통해 기존 무형문화유산 디지털 아카이빙의 문제점을 분석한 후 이러한 문제점

을 해결하기 위한 방안을 도출하고자 한다. 그리고 무형문화유산의 체계적 보존, 관리 및 활용을 위한 표준화된 기반요소기술과 디지털 문화유산 콘텐츠 개발을 위한 체계화된 방법론을 개발하고자 한다.

1.3 선행연구

국내 문화유산과 관련된 연구는 크게 IT 기술에 기반한 문화유산 디지털 복원에 중점을 둔 연구와 문화유산의 디지털화와 함께, 체계적인 보존 및 활용을 위한 기반요소를 개발하는 연구로 구분된다. 먼저 IT기술에 기반한 문화유산 관련 연구에는 디지털 문화유산 체험시스템 개발에 관한 연구(이영호 외 2008)와 복원기술을 통한 문화유산 보존에 관한 연구가 있으며(박진호 2006), 증강현실 기술을 활용한 문화원형 콘텐츠 개발에 관한 연구(박소연 2003; 명호성 2011)가 일부 있다. 다음으로 문화유산의 디지털화와 체계적인 보존 및 활용을 위한 연구로는 문화유산 관련 메타데이터 비교분석 연구(오유진 2000; 정희선 외 2013)와 분류체계에 관한 연구(권영욱, 김백희 2007)가 있으며, 그 외 문화유산의 디지털 아카이브 구축에 관한 연구(오수연, 여옥현 2005; 문병채 2004; 김주관 2006)와 문화유산 콘텐츠 개발 현황에 관한 연구(유동환 2008; 이소연 2009)가 있다.

무형문화유산의 경우에도 크게 두 가지 방향으로 연구가 진행되고 있다. 먼저 무형문화유산의 보존과 관련된 연구로써 무형문화재의 디지털화와 기록화를 주장하는 연구로 김현선(2005), 한양명(2006), 임재해(2007), 임장혁(2008)의 연구가 있으나, 이들 연구는 무형문화재의 보

존 방법에 대한 연구로 무형문화재 기록화의 필요성과 방향성을 제시하는데 그치고 있다. 다음으로 무형문화유산 관리를 위한 연구로써 김순호(2011)는 국가무형문화유산 예능계열 분류체계의 현황과 문제점 및 개선방안을 제시하였으며, 위주영(2010)은 무형문화유산의 메타데이터의 현황을 분석함으로써, 무형문화유산의 속성을 반영한 메타데이터 개발이 필요함을 주장하였으며, 김수정과 김용(2013)은 무형문화유산 기록물을 위한 FRBR 기반의 메타데이터 요소를 분석함으로써 무형문화유산에 적용 가능한 메타데이터를 제안하였다.

본 연구에서는 무형문화유산 디지털 아카이브 구축방안으로써 문화거버넌스 개념을 활용하였다. 이에 관련 연구들로서 기초자치단체의 문화거버넌스 형성수준과 영향요인에 대해 연구한 조광식 외(2007), 도시와 기업의 문화거버넌스 구축을 통하여 새로운 민관협력체계를 연구한 공용택과 김재범(2011), 문화예술지원 거버넌스 체계를 연구한 한승준 외(2012)와 김정인(2014), 문화정책추진체계를 기반으로 정부간의 문화거버넌스 구축 방안에 대해 연구한 김호균과 김용민(2013), 한국 문화축제 정책에 대한 사례분석을 통해 문화거버넌스 모형을 평가한 김홍수(2004), 영화 및 문화콘텐츠 정책을 중심으로 문화공공성과 관련된 문화산업정책을 비교·분석한 김창수(2009) 등을 살펴보았다. 이를 통해 문화거버넌스 모형이 정부와 시민의 협력관계를 기저로 하는 문화유산 정책으로서 지속적으로 변화를 거듭하고 개인 및 영세 단체가 생산의 주요 주체가 되는 무형문화유산의 정책방안에 적합한 모형임을 인지할 수 있었다.

2. 이론적 배경

2.1 무형문화유산

『문화재보호법』 제2조 제1항에서는 ‘문화재’를 “인위적이거나 자연적으로 형성된 국가적·민족적 또는 세계적 유산으로서 역사적·예술적·학술적 또는 경관적 가치가 큰 것”으로 규정하고 있으며, 이를 구체적으로 구분하면 <표 1>과 같다.

문화재보호법에서는 문화재라는 용어를 사용하고 있지만, 최근에는 문화재라는 단어보다는 문화유산이라는 말을 더 많이 사용하는 추세이다. 문화재는 자산이나 재화적 의미가 강하지만 문화유산은 물질적인 것 외에도 의식, 관습, 규범 등 인류가 전승해야 할 각종 문화적 소산물 모두를 포함하고 있다는 점에서 보다 포괄적인 의미를 지닌다. 이러한 맥락에서 정신적 요소와 전승하는 행위적 요소가 강한 무형문화는 문화재라는 단어보다는 문화유산이라는 단어가 더 적합하다. 유네스코 역시 무형

문화재(Intangible Cultural Asset)가 아닌 무형문화유산(Intangible Cultural Heritage)이라는 용어를 선택하고 있으며, 이에 대해 공동체, 집단 및 개인이 자신의 문화유산의 일부분으로 인식하는 관습, 표현, 지식 및 기술 그리고 이와 관련된 전달 도구, 사물, 공예품, 문화공간으로 정의내리고 있다. 그리고 그 범위를 무형문화유산의 전달체로서 언어를 포함한 구전 전통 및 표현, 공연 예술(전통음악, 무용 및 연극 등), 자연 및 우주에 관한 지식 및 관습, 전통 기술로 규정하고 있다. 즉, 유네스코는 무형문화유산에 대해 전통문화이자 살아있는 문화로서 공동체와 집단이 자신들의 환경, 자연, 역사의 상호작용에 따라 끊임없이 재창해온 각종 지식과 기술, 공연예술, 문화적 표현을 아우르는 것으로 본다(<표 2> 참조).

유네스코는 ‘공동체’에서 내려오는 의식, 관습, 지식 등까지 광범위하게 인정하고 있으며, 이러한 일환으로 우리나라의 경우 아리랑, 김치, 단오제 등이 유네스코 인류무형문화유산에 등재될 수 있었다. 그러나 우리나라의 문화재

<표 1> 문화재의 성격 및 지정주체에 의한 분류

구분	지정문화재			비지정문화재
	국가지정문화재	시·도지정문화재	문화재자료	
유형문화재	국보 보물	유형문화재	향토문화의 보존상 필요하다고 인정되는 것	매장문화재 향토유적
무형문화재	중요무형문화재	무형문화재		
기념물	사적	기념물		
	사적 및 명승			
	명승			
민속자료	천연기념물	민속자료		
중요민속자료				

(출처: 백주현, 김순희 2010)

〈표 2〉 무형문화 관련 주요 개념 비교표

	전통문화	민속	무형문화재	무형문화유산
개념	학문적+정책적	학문적	정책적	정책적
단위	민족(종족집단), 국민국가	계급·계층적	민족적 기반의 개인, 공동체	개인, 공동체
범위	포괄적	구체적·제한적	구체적·제한적	포괄적 범위
일반적 정의 및 내용	어떤 동일한 생태환경 과 역사문화적 환경에 서 형성된, 고유한 관습 과 가치관, 기질 등을 포함한 생활문화 전체 를 포괄	기층 민중에 의하여 역사적 으로 전승되어온 전통적인 문화일반으로서 가족, 생 활의식주, 민간신앙, 세시 풍속, 민속예술, 구비문학, 생업기술 등으로 구성	연극, 음악, 무용, 놀이, 의 식, 공예기술 등 무형의 문 화적 소산으로서 역사적· 학술적·예술적 가치가 크 고 향토색이 현저한 것	공동체와 집단, 때때로 개 인이 자신의 문화유산의 일 부로 보는 관습, 표상, 표현, 지식, 기술 및 이와 관련한 도구, 물품, 공예품 및 문화 공간

(출처: 함한희 외 2014)

보호법은 개인이나 단체에서 전승되어오는 무형문화유산만을 국가지정문화재로서 보호하고 있었기 때문에 공동체에서 전승되는 의식이나 관습 등은 국가무형문화재로 지정될 수 없었다. 이러한 국내법의 한계를 극복하고 국제적 기준에 부합하는 무형문화유산의 관리체계를 마련하기 위해 『무형문화재 보전 및 진흥에 관한 법률(이하 무형문화재법)』이 새롭게 제정되면서 무형문화유산 보호의 새로운 정책 추진을 위한 법적 기반이 마련되었다.

2016년부터 시행된 무형문화재법은 지속적인 개정을 통해 무형문화재 보전 및 진흥의 원칙을 전통과 현대의 조화를 꾀하는 방향으로 변경하는 한편, 대학을 통한 무형문화재 전수 교육 제도를 도입하여 전통 기술은 물론 현대적 디자인, 경영기법, 지식재산권 등에 관한 지식을 함께 학습함으로써 전통문화의 창조적 계승·발전을 꾀하고 있다. 또한 전통공예품 인증·은행제 도입, 전승자의 창업·제작·유통 지원, 해외 전시·공연 등 국제교류 지원, 지식재산권의 적극적 보호 등 무형문화재의 사회적 수요를 진작시킬 수 있는 각종 진흥 정책을 마

련함으로써 무형문화재 전승자의 전승 의욕을 고취시키고, 전통문화의 자생력을 높이고 있다(무형문화재법). 또한 법률 용어도 일부 개정되었다. 기존 ‘중요무형문화재(보유자)’가 ‘국가무형문화재(보유자)’로 ‘시·도지정문화재(보유자)’가 ‘시·도무형문화재(보유자)’로 변경되었으며, 비공식적으로 통용되어온 ‘인간문화재’라는 칭호도 법적으로 공식화됨에 따라 사회적 혼동을 방지하고 어려운 환경 속에서 우리의 소중한 무형문화재를 지켜온 보유자와 명예보유자들의 자긍심도 고취할 수 있게 되었다(〈표 3〉 참조).

2.2 문화거버넌스

최근 들어 문화 영역이 중요시되면서 문화예술정책 영역에서 거버넌스와 관련된 논의가 증가하고 있다. 이는 기존의 정부 중심의 일방적이고 하향식의 공공정책이 더 이상 효율적이지 못하다는 인식하에 정책결정 및 서비스 전달체계를 보완할 수 있는 접근방식으로서 거버넌스와 관련된 논의가 공공정책 분야 전반에 걸쳐

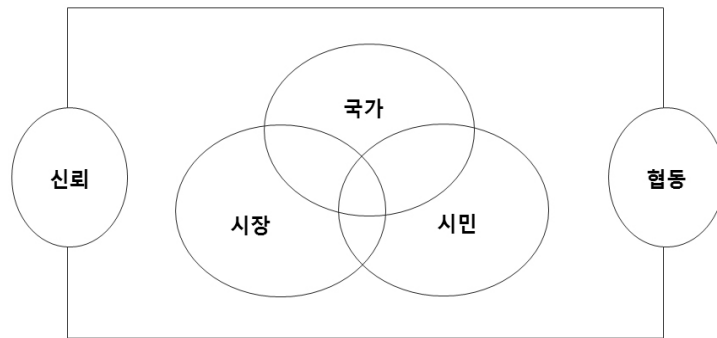
〈표 3〉 무형문화재 보전 및 진흥에 관한 법률 주요 내용

구분	구법	신법	비고
용어변경	중요무형문화재 시도지정문화재	- 국가무형문화재 - 시도무형문화재/이북5도무형문화재	
무형문화재 범위확장	연극, 음악, 무용, 놀이 의 식, 공예기술 등 무형의 문화적 소산으로서 역사 적·예술적 또는 학술적 가치가 큰 것	- 음악, 춤, 연희, 종합예술, 그 밖의 전통적 공연·예술 등 - 공예, 건축, 미술, 그 밖의 전통기술 등 - 민간의약지식, 생산지식, 자연·우주지식, 그 밖의 전통지식 등 - 언어표현, 구비전승(口碑傳承), 그 밖의 구전 전통 및 표현 등 - 절기풍속(節氣風俗), 의생활, 식생활, 주생활, 그 밖의 전통적 생활관습 등 - 민간신앙의례, 일생의례, 종교의례, 그 밖의 사회적 의식·의례 등 - 전통적 놀이·축제 및 기예·무예 등	유네스코 협약의 분류체계 ²⁾ 한국 적 수용
보전원칙 변경	원형유지	- “전형유지” - 민족정체성 함양 - 전통문화의 계승 및 발전 - 무형문화유산의 가치구현과 향상	무형≠원형
지정제도 추가	보유자 (보유단체) 반드시 병행지정	- 보유자(보유단체) 없는 종목 지정가능 - 국가긴급보호무형재 지정 제도 추가	아리랑, 김치 등
전수교육 방법추가	도제식 전수교육	- 대학을 통한 전수교육 추가(전수대학 선정, 재정지원 등)	시대적 변화 반영
무형문화재 진흥을 위한 지원	없음	- 전통기술개발 및 디자인·상품화 지원 - 무형문화재 전승공예품 국가 인증제 - 전승공예품은행 운영 - 무형문화재 전승자의 창업·제작·유통 및 해외시장 진출 지원 - 전통공연·예술 분야 무형문화재 해외공연, 전승공예품의 해외전 시·판매 등의 무형문화재 국제교류 적극추진	시장신뢰성 증대 및, 자생력 확대, 관광자원화
지적재산권 보호 및 창출	없음	- 국내의 특허로부터 무형문화재 보호 - 전래된 기술체계 지식재산권 불인정 및 창조된 영역의 지식재산권은 인정하여 보호	공유 확대 창작의욕 고취

확산되었고, 문화예술영역에까지 그 영향을 미치고 있는 것이다. 오늘날 거버넌스는 정부와 시민사회가 협력하는 방식을 의미하는 것으로 일반적으로 이해되고 있으며, 거버넌스에 참여하는 주체들 간의 협의와 합의의 가능성을 지향한다는 점에서 참여하는 주체들 간의 상호신뢰성이 무엇보다 중요하다(김세훈 2015). 그리고 이러한 거버넌스 개념의 연장선상에서 문화

예술영역의 다양한 주체들 간의 관계로서 문화 거버넌스가 등장하였다. 김홍수(2007)는 문화 거버넌스를 “정부(국가), 문화시장(예술인, 예술인단체, 문화기업), 시민사회(관객, 시민) 등을 포괄하는 참여자간의 동반자 관계에 의하여 공사간의 구분 없이 신뢰와 협동을 주요 가치로 하는 시민사회 네트워크 거버넌스”로 정의하고 있으며, 이들 참여자들의 관계를 <그림 1>과 같

2) 유네스코 무형문화유산보호협약에서는 무형문화유산을 무형문화유산의 전달수단으로서의 언어를 포함한 구전 전통 및 표현, 공연예술, 사회적 관습·의식 및 축제행사, 자연과 우주에 대한 지식 및 관습, 전통공예기술로 분류하고 있다(문화재청 2009).



〈그림 1〉 신뢰와 협동을 기초로 한 네트워크형 거버넌스
(출처: 김홍수 2007)

이 설명하고 있다.

성공적인 문화정책을 세우기 위해서는 문화 거버넌스를 구축하는 것이 중요하며, 이는 추진 조직 간의 협력과 네트워크를 통해 가능하다. 문화정책을 추진하는 주요 조직에는 우선 중앙정부-광역정부-기초정부가 있으며, 중간조직으로는 한국문화예술위원회, 한국문화예술교육진흥원, 광역문화재단, 기초문화재단, 지방문화원이 있으며, 마지막으로 민간문화단체, 예술단체가 있다(김호균, 김용민 2013). 결국 문화 거버넌스는 문화관련 주체들이 협력적인 네트워크를 구성하여 신뢰와 협동을 바탕으로 상호작용을 통해 문화발전을 이끌어나가는 데 필요한 기제라고 볼 수 있다. 한편, 지금까지 문화 거버넌스에 관한 연구는 주로 지역문화거버넌스 중심으로 지역 경제를 활성화시키기 위한 지역문화정책의 일환으로서 논의되고 있다. 지역문화거버넌스는 지역문화의 정체성을 규명하고, 지역민의 삶의 질, 특히 문화적 삶의 질 향상을 통해 지역의 경제력을 제고하는 등의 목표를 추구해 가는 국가 및 지방정부와 시민 사회와의 상호작용이다(박종일 2010). 즉, 지

역문화거버넌스는 국가, 지방정부, 민간단체 그리고 지역민들이 신뢰와 협력을 주요 가치로 하여 능동적이고 자율적인 참여를 통해 동반자적 관계를 형성하고 이를 통해 문화예술을 공유하고 함께 창조해가는 문화예술네트워크라고 할 수 있다.

2.3 문화공공성

문화적 삶에 참여하여 정신적 행복을 추구하는 것은 인간의 기본권인 동시에 민주주의의 이념적 근간이 되기도 한다. 문화는 다양한 삶의 경험과 잠재력을 촉진하는 과정이며, 다양한 세계에 대한 이해를 넓힘으로써, 나와 다른 것에 대한 관용의 폭을 넓힐 수 있고, 이를 통해 열린 마음과 포용적인 태도를 길러준다. 이러한 맥락에서 보면 문화는 공공영역에서 구현해야 할 공공적 가치를 갖는다. 그리고 문화의 공공적 가치는 문화가 개인의 소유나 독점의 대상이 아닌 공유와 향유의 대상으로 바라볼 때 실현 가능하며, 많은 사람들이 생산하고 소통하며, 접근과 소비가 제대로 이루어질 수 있는

기반을 마련하는 것이 문화의 공공성을 구현하는 길이다. 즉 문화공공성은 문화 전반에 대한 접근, 참여, 소통 등과 긴밀한 관계를 갖는다. 김창수(2009)는 문화현장에서 규정하고 있는 문화적 권리들 중 주요하게 부각되고 있는 주제들을 원용하여 문화공공성을 구체적으로 드러낼 수 있는 하위개념으로 창의성, 다양성, 접근성, 공정성을 들고 있다. 이에 대해 구체적으로 살펴보면 문화공공성은 창의성과 연결되는 개념으로서 문화적 창의성의 고양을 문화적 생산력 제고를 실현하기 위한 기본적인 조건으로 보고 있다. 문화적 창의성을 고양하기 위해서는 시민 누구나 예술 창작과 학문 활동에 자유롭게 참여하여 표현할 수 있고, 그 창조적 성과가 정당하게 보호되는 등의 일련의 제반적 조치가 이루어져야 한다고 보고 있다. 문화공공성의 실현은 문화적 다양성을 인정하고 존중하는 것을 기반으로 한다. 또한 문화공공성은 접근성과도 이어지는데 누구나 문화를 즐길 수 있는 권리를 신장하는 것은 삶의 질을 향상시키는 문화적 환경의 조성에도 관련된 문제이다. 즉 어린이, 노인, 장애인, 외국인 등 모든 소외계층들을 포함해 모든 시민은 동등한 문화적 권리를 누릴 수 있어야 하며, 이는 문화에 대한 접근성을 강화하는 것으로부터 출발한다. 문화공공성은 공정성과 형평성에 의해 가치의 담보가 가능하다. 공정성과 형평성을 통한 문화적 혜택은 시민사회 구성원 모두에게 골고루 돌아갈 수 있으며, 문화산업의 지원은 이를 보다 더 강화시키는 기반이 될 수 있다. 따라서 문화산업의 발전을 통한 문화적 혜택이 지역이나 인종, 나이, 경제수준에 상관없이 골고루 공평하게 적용될 수 있도록

하는 정책적인 배려가 필요하다.

2.4 무형문화유산 디지털 아카이빙

2.4.1 개념

문화유산은 전승과정에서 훼손, 소멸, 변질, 왜곡, 도난, 정보부족 등의 상황에 높은 과정적 원형자료이다. 이러한 문화유산의 성격은 자료 수집 등의 채취단계, 고증과 복원을 위한 가공단계, 문화유산 속 시공간을 오감으로 체험할 수 있도록 전시·표현하는 재현단계, 문화유산이 존재했던 시공간에 캐릭터를 움직여 콘텐츠화하는 서비스단계에 각각 지대한 영향을 미치게 된다(유동환 2008). 이러한 문화유산의 훼손 및 변질에 대비하고, 문화유산 정보에 대한 재사용과 활용성을 높이기 위한 대표적인 방법이 문화유산의 디지털 아카이빙이다. 아카이빙(Archiving)이란 자료의 영구적인 보관 또는 향후 검색, 재사용을 위해 체계적으로 자료의 수집·분류·정리·보관하는 작업을 통칭하는 말이며(홍성추 2003), 디지털 아카이빙이란 디지털 기술·컴퓨터 네트워크 기술을 활용하여 기존의 기록물을 전자적인 멀티미디어 정보로 변환한 것을 말한다. 디지털로 변환된 디지털 콘텐츠는 실물 위주의 기록과 자료를 단순히 저장하는 것에서 벗어나 활용도와 저장의 효율성에 있어 현격한 차이를 가지고 있으며, 유통과 가공, 보존의 용이성을 통해 새로운 부가 가치를 창조할 수 있다(신재민, 박승진 2013).

무형문화유산은 과거의 생활과 전통을 있는 그대로 전해주는 역사적인 의미를 가지고 있으며, 시대적 사회상을 반영하는 유용한 기록으로서 사회발전의 중요한 원동력이 되는 중요한

기록이다. 따라서 무형문화유산의 체계적인 관리 및 보존과 더불어 활용성을 높이기 위해서는 무형문화유산의 디지털 아카이빙이 필요하다. 무형문화유산을 디지털 아카이빙하게 되면 문화유산의 접근점이 물리적 공간에서 가상공간으로 확장되면서 이용자들의 접근편의성이 높아지며, 관련 정보에 대한 영구적인 보관이 가능하다. 또한 무형문화유산에 대한 내용이 디지털화됨에 따라 데이터베이스 구축이 쉽고 텍스트 및 내용기반 검색이 자유자재로 가능하게 됨에 따라 관리 및 활용의 효율성이 높아진다. 나아가 무형문화유산의 One Source-Multi Use가 가능해지면서 무형문화유산에 대한 경제적 가치 또한 올라갈 수 있다. 그리고 무형문화유산에 대한 관리체계가 디지털화되면서 관리비용이 최소화될 수 있다.

2.4.2 필요성

우리나라는 1962년에 문화재보호법을 제정한 이후로 문화유산에 대한 정책 대부분이 유형문화유산에 초점을 맞춰 이루어져 왔으나, 2013년 10월 27일 제32차 유네스코 정기총회에서 「무형문화유산 보호를 위한 협약(Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage)」이 채택됨에 따라 우리나라 역시 보호협약의 내용을 준용한 무형문화유산 보호 및 관리체계를 구축할 필요성이 제기되었으며, 이러한 일환으로 무형문화유산 디지털 아카이빙 또한 요구되고 있다. 무형문화유산의 디지털 아카이빙이 요구되는 가장 기본적인 이유는 다음과 같이 정리할 수 있다.

첫째, 무형문화유산 관련 기록의 생산과 관리 는 매우 비조직적인 특성을 지니고 있다. 이들

기록은 개인이나 영세한 단체가 생산의 주체가 되는 경우가 대부분이기 때문에 현재 무형문화유산 관련 기록들은 방치되거나 훼손 혹은 사라질 위험에 직면해 있다. 따라서 이들 기록들을 수집하여 디지털 아카이빙함으로써 체계적인 관리와 보존을 위한 기반을 마련할 필요가 있다.

둘째, 무형문화유산은 즉흥적이고 가변적인 특성을 지니고 있으며, 시공간의 영향을 많이 받는다. 또한 무형문화유산은 유형문화유산과는 달리 형체나 실물이 없이 사람을 통해서 전승되고 있기 때문에 생산 시점에서 보존이 이루어지지 않으면 그 보존 자체가 원칙적으로 불가능하며, 사람에 의해 전승되기 때문에 불의의 사고나 죽음에 의해 단절되거나 훼손될 수 있는 가능성이 높다. 따라서 무형문화유산의 기록정보자원에 대해 디지털화를 추진함으로써 소중한 무형문화유산의 역사적·학술적·교육적 자료로 영구히 보존·활용될 수 있는 기반을 마련해야 할 필요가 있다.

셋째, 무형문화유산은 분산성을 특징으로 한다. 특히 공연예술은 같은 작품을 서로 다른 주체가 공연하는 경우도 빈번하며, 동일한 작품이 서로 다른 시간과 공간에서 여러 번 진행되기 때문에 관련 기록들의 소장이나 관리가 분산되어 있는 경우가 많다. 이에 무형문화유산 관련 기록들의 존재 유무 파악은 매우 어려우며, 이에 따라 분산된 무형문화유산 기록들을 디지털 아카이빙을 통해 통합적으로 관리 및 보존할 수 있는 방안이 마련될 필요가 있다.

넷째, 무형문화유산의 디지털 아카이빙을 통해 이용성과 접근성을 높일 수 있는 통합 접근점을 제공함으로써 무형문화유산의 활용가

치를 높일 수 있는 방안이 마련될 필요가 있다. 새롭게 제정된 무형문화재법에서는 무형문화재의 기록화와 지식재산 보호에 대한 법적 근거를 마련하는 한편, 이에 대한 디지털화를 추진할 것을 명시(제 48조)함으로써, 이용자의 접근성을 높이기 위해 무형문화유산을 디지털 아카이빙 해야 함을 법적으로 밝히고 있다.

무형문화유산의 디지털 아카이빙은 관련 기록자원을 체계적으로 수집하고 관리·활용하기 위한 필수적인 작업이나 이는 꽤 복잡한 문제에 직면해 있다. 유형문화유산은 보존의 대상이 물질적인 형태로서 시간이 지나도 원형이 거의 변화하지 않지만, 무형문화유산은 보존의 대상에 무형의 비물질적인 부분도 포함되어 있으며, 시공간에 따라 변화하기 때문이다. 따라서 무형문화유산의 디지털 아카이빙의 대상과 범위, 기준 등은 유형의 것과는 다르게 접근해야 한다. 또한 무형문화유산을 디지털 아카이빙하기 위해서는 지적재산권 문제도 신중하게 고려해야 한다. 현재 국내외 특허 취득을 방지하기 위해 무형문화재에 관한 전송 내역과 구성요소 등을 디지털 자료로 구축하여 국제특허 협약에 따른 효력을 가진 홈페이지에 게재하는 등 국내외 특허로부터 무형문화재를 보호할 것을 명시하고 있다(무형문화재법 제49조). 즉, 무형문화재법에서는 제 48조 및 49조를 통해 무형문화유산의 디지털 아카이빙을 기반으로 이용자의 접근성을 높이는 한편, 전송자의 지식재산을 보호하는 방안도 동시에 마련할 것을 요구하고 있다.

3. 무형문화유산 디지털 아카이빙 현황과 분석

3.1 기관별 현황

3.1.1 국립국악원: 국악아카이브

국립국악원은 우리나라의 전통음악과 전통음악을 관장하는 국립예술기관으로 민속음악과 무용의 보존과 보급, 국악 연구와 발전을 목적으로 설립되었다. 현재 국립국악원에서 추진하는 공연·교육·연구 활동 등 사업의 부수적 결과물로 매년 3,000점 이상의 기록물이 생산되면서 누적된 기록물의 양은 점점 증가해 왔다. 그 외에도 민간의 소장자들이 체계적으로 자료를 관리하고 활용할 기관에 소장 자료를 기증하고자 하는 수요도 있어왔다. 이에 2007년 하반기부터 본격적으로 국악아카이브 구축을 시작해 민간 및 국외에 소장되어 있는 자료까지 조사와 수집, 보유 자료의 저작권 조사와 기술, 아날로그 자료의 디지털 콘텐츠화 사업 등을 진행해 오고 있다. 2011년에는 디지털 국악아카이브 시스템 구축 사업으로 자료관리 기반을 마련한 후 인력보충 등을 통해 ‘기록물 정리사업’을 추진하여 8만점 이상의 자료를 디지털 국악아카이브 시스템에 등록하였다. 이는 국악아카이브 보유자료 21만여 점 중 보유자료 대비 38% 수준이다. 또한 법령상 저작물 또는 저작인접물의 복제, 배포, 공중송신에 대한 침해의 여지가 없는 콘텐츠를 선별하여 등록자료 중 약 450건의 동영상 및 음향 콘텐츠를 세부 곡별로 분리, 재가공하여 스트리밍방식으로 1,700여점을 온라인상에 제공하고 있으며, 보다 구체적인 내용은 <표 4>와 같다(명현, 김현옥 2014).

〈표 4〉 국악아카이브 운영현황

(2014. 7. 1. 기준)

구분	내용	비고
운영근거	자료관리규정	수집대상, 방법, 절차 등 운영근거
	저작물관리규정	저작권 관리 제도화
지침	국악아카이브 기술지침	메타데이터 입력 지침
	변환, 편집, 배가매뉴얼	업무운영 매뉴얼
보유자료	212,194점	아날로그자료 146,932점(69.2%) 디지털자료 65,262점(30.8%)
등록현황	82,426점	등록률 38.84% (11년 이전 2.1% → 12년 이후 36% 이상 증가)
저작권 정보	약 2,700건	저작권계약서 및 권리관계
디지털 자료보존 용량	보존 54TB, 백업 150TB (실가용량 기준)	보존 27TB, 서비스용 17TB, 3중 백업
온라인 서비스	국악아카이브	DB(약 8만점, 유물 및 지방국악원 포함), 콘텐츠 스트리밍(약 1,700점)

(출처: 명현, 김현옥 2014)

한편, 국악아카이브는 국악분류별, 자료유형별, 컬렉션별, 소장처별로 구분하여 이용자에게 국악 관련 기록들을 제공하고 있으며, 그 내용은 〈표 6〉과 같다. 표에서 보는 바와 같이 국악 관련 기록에 대한 상위분류와 하위분류가 명확하지 않고 서로 중복되는 등 상당히 복잡하고 비체계적인 분류체계를 사용하고 있다. 메타데이터의 경우는 〈표 7〉에서 보는 바와 같이 크게 3개의 범주로 나뉘볼 수 있다. 소장처가 아카이브실인 경우는 대부분 A유형으로 제공되고 있으나, 그 외에는 B유형과 C유형으로 제공하고 있으며, 자료유형에 따른 메타데이터를 별도로 제공하고 있지는 않다.

3.1.2 국립무형유산원

국립무형유산원은 무형유산의 전승이 단절되는 위기에 적극적으로 대응하고, 무형유산 보호의 국제적 선도와 허브의 기능을 수행함으로써 인류의 무형문화유산을 체계적으로 보호하고, 후손들에게 온전히 전승하기 위해 설립된 기관

이다. 따라서 국립문화유산원의 주요 임무는 무형문화유산의 보존과 전승역량을 강화하고 나아가 무형문화유산의 가치와 그 향유를 확산시키는 일이다. 이를 위해 전승활동을 지원하고 보존전승 기반을 구축하는 한편 공연, 전시, 교육 및 교류협력과 같은 과제를 수행하고 있다. 이에 대해 좀 더 구체적으로 살펴보면 국립무형유산원의 활동은 크게 지원활동과 본원적 활동으로 구분될 수 있으며, 각 부서별 세부적인 업무활동은 〈표 5〉와 같다. 특히 본원적 활동의 경우 업무의 기능을 크게 5가지로 압축해볼 수 있으며, 이는 〈그림 2〉와 같다.

한편, 국립무형유산원은 보존전승 기반을 구축하고, 기록보존의 확대 및 수요자 중심의 서비스를 강화하기 위해 디지털 아카이브 시스템을 구축하여 운영하고 있다. 현재 국립무형유산원에서 서비스하고 있는 “무형유산 디지털 아카이브”는 국가무형문화재와 한국의 인류무형유산에 대한 기록 정보를 제공하고 있으며, 이에 대한 내용은 〈표 6〉 및 〈표 7〉과 같다. 무

〈표 5〉 국립무형유산원 부서별 업무

구분	부서	주요 업무
지원 활동	기획운영과	<ul style="list-style-type: none"> • 기획·서무 - 연구기획 및 행정지원 • 시설 - 시설관리 운영
본원적 활동	전승지원과	<ul style="list-style-type: none"> • 전승 - 전승자 지원 관리시스템 관리 • 지원 - 전승지원금 사후 관리
	조사연구 기록과	<ul style="list-style-type: none"> • 조사연구 - 무형유산 조사연구 지원, 국내외 학술교류협력 지원 • 아카이브 - 아카이브시스템 운영·관리, 연구 기록 보존
	무형유산 진흥과	<ul style="list-style-type: none"> • 교육·협력 - 국제 네트워크 관리·협력, 전수교육관 및 교육 활성화 • 공연·전시 - 전시·공연 프로그램 개발 및 운영



〈그림 2〉 국립무형유산원 업무기능

형유산 디지털 아카이브는 국가지정 국가무형 문화재에 대한 기록정보만 제공하고 있으며, 시도지정 무형문화재에 대한 기록정보는 제공하지 않고 있으며, 전승 관련 정보 역시 매우 빈약하다.

3.1.3 문화재청

문화재청은 민속문화재를 포함한 유·무형 문화유산과 자연유산까지 국내 모든 문화유산에 대한 관련 정보를 포괄적으로 간략하게 제공하고 있으며, 이들 정보에 대해서는 간단한 내용설명과 더불어 이미지, 동영상, 문화유산채

널, 내레이션, 전승자보기, QR코드 등으로도 서비스하고 있다. 또한 그외는 별도로 문화유산 기록정보자원을 체계적으로 관리하고 서비스하기 위해 국가문화유산포털을 구축하여 문화유산에 관한 기록정보를 통합적으로 제공하고 있다. 국가문화유산포털의 경우 자체적으로 제공되는 정보 이외에 연계 사이트와 연동하여 문화유산 관련 정보를 볼 수 있도록 하고 있다.

한편, 문화재청에서는 무형문화유산을 〈표 6〉과 같이 분류하고 있다. 이들 분류체계에 따라 제공되는 무형문화유산에 대한 정보는 매우 기본적인 내용만 담고 있으며, 다른 시스템과 연계

되거나 맥락정보를 제공하지는 않는다. 다만 무형문화유산에서 중요한 기록으로서 전승자에 대한 정보를 제공하고 있다는 점에서 의미가 있다.

3.1.4 이치피디아 - 무형유산지식백과

이치피디아(ICHPEDIA)는 한국의 무형유산에 관한 정보를 웹 기반 백과사전으로 만들어가는 프로젝트로 전북대학교 20세기민중생활사연구소에서 무형문화유산 기초조사 시범사업으로 시작하였다. ICHPEDIA라는 이름은 ICH(Intangible Cultural Heritage)와 PEDIA(Encyclopedia)를 합친 단어로 무형유산 백과사전을 뜻한다. ICHPEDIA의 목적은 집단지성을 이용한 WIKIPEDIA식 지식공동체를 구축하는 것이며, 특히 무형유산과 관련된 전문적인 지식을 쌓아서 전 국민과 공유하는 것을 목표로 하고 있다. 여기에는 전북지역의 무형유산과 영남(전통의료·민간신앙), 경기(놀이·생활 전반)지역의 무형유산의 일부 분야가 탑재되어 있다. 30여 명의 전문연구자와 학생들이 참여해서 만들어가고 있지만, 누구라도 무형유산에 관한 정보를 올릴 수 있으며, 편집도 가능하다. ICHPEDIA의 정책은 기본적으로 유네스코 무형유산보호협약을 따르고 있으며, 세대 간에 전승되어 온 전승성과 현재에도 공동체가 가지고 있는 현존성을 중요시 여긴다. 이를 위해 사라져가는 무형유산의 보호와 전승 방안을 제안하고 국가정책 수립을 위한 기초자료를 제공하고자 노력하고 있다. 또한 무형문화유산에 대한 인식 전환을 유도해 그 범위를 확장해 보고자 노력하고 있으며, 열린 지식공동체를 추구하기 위해 일반인들의 접근과 이용이 쉽도록 web 2.0 플랫폼에 기반을 둔 온라인

시스템을 구축하여 제공하고 있다. ICHPEDIA가 제공하는 시스템은 다수의 조사자가 실시간으로 온라인에 접속하여 자료를 입력할 수 있으며, 입력된 자료는 다른 조사자들과 공유할 수 있도록 하고 있다. 즉, ICHPEDIA는 자료수집과 기록 과정에 IT기술을 적극 활용함으로써 전문가와 일반인들, 국가와 시민들이 함께 무형문화유산의 범위를 확대시키고 가치를 높여나갈 수 있도록 하는 것을 최종 목표로 하고 있다(함한희 2012, 334).

3.2 분석결과

지금까지 무형문화유산을 보존하는 방법은 기능과 예능을 보유한 사람을 국가가 보유자로 인정하고 전수조교, 이수자 등을 통해 도제식 방식으로 후대에 전승하는 방식이었다. 그러나 사람간의 전승을 통한 보존 방식은 불의의 사고나 죽음에 의해 단절되거나 훼손될 수 있는 가능성이 높으며, 무형문화유산의 즉흥적이고 가변적인 성격 역시 관리·보존의 어려움을 초래하였다. 또한 사람에 의해 전승 보존되는 폐쇄적인 방식은 무형문화유산에 대한 접근과 이용가능성에 상당한 어려움을 초래하였으며, 이는 일반대중들의 흥미와 관심을 멀어지게 하는 결과를 가져왔다. 그러나 무형문화유산과 관련된 국가 간 경쟁이 치열해지면서 민족 정체성과 문화국가로서 인지도를 향상시키고 관광인프라 등을 확대하기 위한 문화콘텐츠 자산으로서 무형문화유산의 가치가 점점 높아짐에 따라 유형문화유산 중심으로 이루어지던 디지털 아카이빙이 무형문화유산으로까지 이어지고 있다. 그러나 기존의 무형문화유산의 디지털 아카이빙 구축은 다음과 같은 문

제점을 가지고 있다.

첫째, 무형문화유산 저작물 이용 관련 정보가 충분히 제공되지 않고 있다. 국악아카이브는 저작권유무에 대한 간략한 정보만 제공하고 있으며, 이치피디아는 “ICHPEDIA의 모든 자료는 아래의 절차에 따라 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송 등 비영리 목적으로 사용할 수 있습니다. 사용 시 반드시 원작자를 표기하여야 합니다.”라고 명시함으로써 저작권 관련한 이용 방법에 대해 일부 안내하고 있다. 그리고 문화재청은 “공공누리” 이용조건을 통해 지식재산권 관련 사항을 안내하고 있다. 기본적으로 이용이 가능한 자료를 디지털 아카이빙을 통해 공개하기 때문에 이용이 비교적 자유로운 편이지만 구체적으로 지적재산권의 소유자가 누구

인지, 콘텐츠 이용범위와 기한, 이용 허락을 위한 절차 등에 대한 구체적인 정보는 제공되지 않고 있다.

둘째, 무형문화유산은 유형문화유산에 비해 관련시스템이 많지 않음에도 불구하고 여전히 분류체계와 메타데이터가 표준화되어 있지 않아 지적 통제가 되지 않고 있다. 상이한 분류체계 및 메타데이터 사용으로 인해 관련 정보들이 상호 연계되지 않아 무형문화유산을 관리, 공유 및 활용하는 데 많은 제약이 뒤따를 수밖에 없다. 다만 최근 무형문화재법에서 분류기준을 명시적으로 정함에 따라 대부분은 표준화되고 있다. <표 6> 및 <표 7>은 무형문화유산 디지털 아카이빙 기관들의 분류체계와 메타데이터 항목에 대한 내용이다.

<표 6> 기관별 무형문화유산 분류체계 비교

무형문화유산 관련 기관	분류체계
국립국악원	① 국악분류 - 정악(기악, 성악, 정악, 종교음악, 창작음악) - 민속악(기악, 민속악, 성악, 연희, 종교음악) - 창작음악(기악, 기타, 성악, 종교음악, 창작음악) - 무용(무용, 민속악, 세계음악, 전통무용, 창작무용, 창작음악) - 연희(연희, 전통연희, 창극, 창작연희) - 기타
	② 자료유형 - 동영상, 음향, 이미지, 텍스트, 복합, 유물, 기타
	③ 컬렉션 - 국립국악원, 국립민속국악원, 국립부산국악원, 국립남도국악원, 기증자료
	④ 소장처 - 국악아카이브실, 국악자료실, 국악박물관, 국립민속국악원, 국립부산국악원, 국립남도국악원
국립무형유산원	- 공연·예술 - 공예기술 - 전통지식 - 구전 및 표현 - 생활관습 - 의식·의례 - 놀이·무예

무형문화유산 관련 기관	분류체계
문화재청	<ul style="list-style-type: none"> - 전통공연예술(음악, 춤, 연희, 종합예술, 그 밖의 공연예술) - 전통기술(공예, 건축, 미술) - 전통지식(민간의약지식, 생산지식, 자연우주지식, 그 밖의 전통지식) - 구전전통 및 표현(언어표현, 구비전승, 그 밖의 구전표현) - 전통 생활관습(절기풍속, 의생활, 식생활, 주생활, 그 밖의 생활관습) - 의례·의식(민간신앙의례, 일생의례, 종교의례, 그 밖의 의식·의례) - 전통 놀이·무예(놀이, 축제, 기예, 무예)
이치피디아	<ul style="list-style-type: none"> - 전통적 공연·예술(음악, 무용, 민속극, 종합연희) - 공예·미술에 관한 전통기술(공예, 서화) - 한의학, 농경·어로 등에 관한 전통지식(민간의료, 생산활동, 전통지식) - 구전 전통 및 표현(언어전승, 구비문학, 민간기록) - 의식주 및 전통적 생활관습(사회생활, 의식주, 세시풍속) - 민간신앙 등 사회적 의식(신앙체계, 의례) - 전통적 놀이·축제 및 무예(놀이, 축제, 무예) - 기타(문화공간)

〈표 7〉 기관별 무형문화유산 메타데이터 비교

무형문화유산 관련 기관	메타데이터
국립국악원	<ul style="list-style-type: none"> - A유형(자료명, 일시/장소, 컬렉션/소장처, 기록유형/저장매체, 원본저장매체, 언어, 분류(체계), 저작권유무, 키워드, 설명, 인물정보, 주최정보, 자막, 개요, 내용) - B유형(자료명, 부제목, 총서명, 등록번호, 청구기호, 저작자, 제작자, 소장처, 자료형태, ISBN, 제작년도, 사이즈, 주기) - C유형(유물번호, 유물명, 이명칭, 주수량, 국적, 연대, 작가, 재질, 용도/기능, 크기)
국립무형유산원	<ul style="list-style-type: none"> - 국가무형문화재(지정명칭, 지정일, 보존회(단체), 지역, 범주, 종목설명, 영상, 사진, 도서) - 한국의 인류무형유산(영문명, 목록, 등재년도, 지역정보, 콘텐츠 설명, 사진, 관련 무형문화재) - 학술조사연구(제목, 분류, 제작자, 제작년도, 파일다운로드, 콘텐츠 설명) - 기록영상·도서(종목명칭, 콘텐츠설명, 영상, 사진, 도서) - 기록음반(제목, 콘텐츠설명, 음원) - 자료수집(기증(기탁)자 이름, 종목명, 원소유자와의 관계, 설명, 이미지, (이두현 기증자료) 제목, 분류, 제작기관, 제작년도, 다운로드) - 공연전시(일정, 시간, 장소, 무형문화재 종목, 연출자/사회자, 프로그램, 콘텐츠설명, 출연자(이름 및 역할), 영상, 사진, 문헌) - 교육자료(교육자료 제목, 콘텐츠 설명, 사진, 도서)
문화재청	<ul style="list-style-type: none"> - 종목, 명칭, 분류, 수량/면적, 지정(등록)일, 해제일, 소재지, 시대, 소유자(소유단체), 관리자(관리단체), 상세문의
이치피디아	<ul style="list-style-type: none"> - 종목명, 전승주체, 전승개요, 전승내용, 중요특징 및 의의, 중요성과 보호방법 제안(보전방책), 지역 내 주요관련 활동, 전승지역, 분류체계, 자료출처/참고자료, 관련단체, 최초입력자(조사자)/입력일, 검증자/검증상태, 관련미디어자료: 이미지, 동영상, 음성, 문서, 저작권

셋째, 무형문화유산 디지털 아카이빙 시스템의 인터페이스가 이용자의 수준과 관심, 편의성이 고려되지 않은 채 설계되어 있다. 무형문화유산 디지털 아카이빙을 통한 서비스는 다양한 이용자들의 접근성을 높이고 이용을 활성화시키기 위한 것임에도 불구하고 일반이용자를 위한 서비스와 전문연구가를 위한 서비스가 구분되어 있지 않고, 확실적인 정보만을 제공하고 있으며, 관련 정보의 깊이와 맥락 또한 단순하게 설계되어 있는 아쉬움이 있다. 좀 더 구체적으로 살펴보면, 먼저 사용편이성 측면에서 무형문화유산 관련 자원들 간 링크 연결이 제대로 되어 있지 않아 각각의 기록들은 파편적으로 단절된 채 제공되고 있다. 그리고 공연물의 특성상 여러 종목이 한 기록물에 동시에 등장하거나 여러 참여자들이 한꺼번에 포함되어 있는 경우가 많다. 그러나 한 기록물에 포함된 여러 종목이나 참여자들에 대한 링크연결이 되어 있지 않아 유관 기록물을 찾는데 많은 불편함이 있다. 국립무형유산원이나 문화재청, 이치피디아 역시 한 종목에 여러 보유자가 있음에도 불구하고 이들 보유자들과 관련된 기록물들이 연결되어 있지 않아 이용자들은 단편적인 정보만을 제공받을 수밖에 없는 한계점이 존재하고 있다. 그 외에도 문화재청의 경우 무형문화유산에 대한 정보를 찾기가 매우 어려운 구조로 되어 있다. 문화재청에서 무형문화유산에 대한 정보를 찾기 위해서는 문화유산정보-유형분류-무형문화재-종목분류(예: 전통공연예술, 전통지식, 전통기술 등) 순으로 들어가야 한다. 이러한 구조는 이용자들이 무형문화유산에 대한 접근의 신속성과 이해용이성을 저하시킨다.

넷째, 무형문화유산 콘텐츠 품질에 대한 고려

가 부족하다. 콘텐츠 품질은 목적에 적합한 정보를 제공하는지(정보의 목적성), 이용 대상자에게 적합한 정보를 제공하는지(정보의 방향성), 관련 정보를 제공하는지(정보의 적절성), 믿을만한 정보를 제공하는지(정보의 신뢰성), 다양한 정보를 제공하는지(정보의 다양성), 완전한 정보를 제공하는지(정보의 전문성), 정확한 정보를 제공하는지(정보의 정확성), 새로운 정보를 제공하는지(정보의 최신성)로 판단한다(유재옥 2006). 콘텐츠 품질 평가 기준에 따라 분석해보면 기존에 구축된 무형문화유산 콘텐츠들은 정보의 목적성과 신뢰성, 정확성, 최신성은 어느 정도 갖추고 있다. 그러나 정보의 방향성과 다양성, 전문성 부분에 대해서는 다소 아쉬운 부분이 있다.

먼저, 정보의 방향성 측면에서 보면 이용대상을 세분화하지 않고 일반적인 정보를 제공하고 있기 때문에 이용대상자에게 적합한 정보를 제공하고 있다고 보기는 다소 어렵다. 또한 정보의 다양성과 전문성 측면에서 보더라도 기관마다 제공하는 무형문화유산에 대한 정보의 범위와 그 깊이가 달라 단편적이고 파편적인 정보 제공이라는 한계점이 도출되고 있다. 먼저 무형문화유산의 통합접근점이라 할 수 있는 국립무형유산원은 국가무형문화재에 대한 정보만 나와 있으며, 이에 대해서도 가장 기본적인 내용만 제공하고 있을 뿐이다. 예컨대, 무형문화유산에서 중요한 속성인 전승정보와 인물정보에 대한 내용은 찾아보기 힘들다. 무형문화유산에 있어서 계보와 같은 전승정보는 중요한 요소임에도 불구하고 현재로서는 이러한 정보를 확인이 불가능하다. 문화재청의 경우 국가무형문화재, 이복5도무형문화재와 같이 범위면에서는 무형문화유산에 대해 폭넓게 제공하는 편이다. 그러나 유형

문화재와 무형문화재의 속성이 다름에도 불구하고 유형문화재에 적용되는 메타데이터 포맷을 무형문화재에 그대로 적용하고 있어 이에 대한 충분한 정보를 제공하기에는 한계가 있다. 무형문화유산에 대한 정보를 종합적으로 제공하는 기관의 경우 제공하는 정보의 범위는 넓은 반면 기본적으로 파편적인 정보만 제공한다는 한계점이 있으며, 반면 국악아카이브와 같이 특정분야만을 대상으로 디지털 아카이빙을 하는 경우는 그 분류체계가 너무 세부적이고 복잡해서 다른 기관과 연결하여 맥락정보를 제공하고자 하는 경우 상당한 어려움이 발생할 것으로 보인다. 따라서 국내 무형문화유산의 디지털 아카이빙 사업이 아직은 초기화 단계인 만큼 무형문화유산 관련 기관들과 전문가들의 충분한 논의와 조정을 통해 종합적인 디지털 아카이빙 시스템을 구축해 나갈 필요가 있다.

한편, 현재 진행 중인 다양한 기예능 공개행사에 관한 기록물들도 디지털 아카이빙하여 그 원형과 관련 맥락정보를 확장하여 제공할 필요가 있다. 국가무형문화재의 경우 시연행사가 의무화 되어 있으며, 따라서 이들에 대한 기록물들 역시 매년 생산될 것으로 보인다. 정형화된 원형으로서의 기록정보도 중요하지만 시공간의 변화에 따라 살아 움직이는 무형문화유산의 변화양상도 기록으로서 보존하고 이에 대한 정보도 제공되어야 한다. 그리고 아직 발굴되지 않은 비지정 무형문화유산에 대한 발굴도 지속적으로 이루어져야 한다. 무형문화유산은

유형문화유산과는 달리 살아 숨 쉬는 유기체적인 성격을 지닌 문화유산이다. 즉 시공간에 따라 혹은 사람에 따라 혹은 재료에 따라 그 요소는 조금씩 변화될 수밖에 없으며, 원형과 그 변형이 같이 공존할 수밖에 없는 특성을 지니고 있다. 오랜 시간이 지나면 그 변화된 요소가 원형이 될 수도 있으며, 우리는 이러한 시간의 흐름에 따라 변화하는 그 모습도 기록으로서 보존하고 유기적으로 계승·발전시켜 나갈 필요가 있다. 그러나 이러한 무형문화유산을 발굴하고 수집하여 디지털 아카이빙을 하는데 있어서 중앙집중형 방식은 한계가 존재한다. 유형문화유산은 형태가 고정되어 있어 시공간에 의한 변화양상이 크지 않기 때문에 디지털 아카이빙을 하는데 그 범위와 양이 무형에 비해 크지 않다. 그러나 무형문화유산은 시공간에 따라 관련 기록물이 지속적으로 생산되며, 눈에 보이지 않는 형태이기 때문에 발굴·수집하는데 인간의 노력이 절대적으로 필요하다. 특히 지역의 무형문화유산은 그 지역사회의 시민들이 가장 잘 알고 있기 때문에 시민사회의 협조가 매우 중요한 역할을 담당할 수 밖에 없다. 따라서 무형문화유산 디지털 아카이브는 공공부문 뿐 아니라 민간영역의 다양한 조직들이 참여하여 함께 만들어나가는 것이 가장 이상적이라 할 수 있다. 이에 따라 국립무형유산원과 이치피디아는 무형유산지기³⁾ 제도를 도입하여 활용하고 있다. 무형유산지기 제도 도입 배경은 무형유산 지역 역량 강화와 무형유산 보호

3) 무형유산지기는 무형유산을 지키고(Safeguarding)와 협력(Cooperation)하는 사람의 의미를 담아 무형유산과지기(지키는 사람 + 친구)를 결합한 말이다. 여기에서 지킴(Safeguarding)에는 조사, 발굴, 보존, 육성의 뜻이 모두 포함되어 있으며, 지기(知己)는 정부와 민간의 동반자적 관계를 의미함과 더불어 무형유산보호에 헌신하는 친구들의 협력망임을 표현한 것이다(국립무형유산원 웹사이트).

의 질적 개선을 위한 지역무형유산 조사와 DB화의 필요이다. 이를 통해 무형문화유산 보호 인식의 대중적 확산과 지역 현장을 기반으로 한 무형문화유산 조사 및 관리체계를 구축할 필요성에 의해 도입되었다. 무형유산지기들이 무형문화유산을 조사 수집하여, 직접 데이터베이스에 입력하면, 학계를 비롯한 관련 전문가들이 이를 검증하여 관리하고, 정부는 이를 뒤에서 제도적으로 뒷받침해주는 일종의 협력적 네트워크이자 문화거버넌스의 형태라 할 수 있다. 현재는 아직 시범적으로 운영하는 형태이며, 이를 보다 제도적으로 정착시키고 활성화시키기 위한 방안이 필요한 시점이다.

4. 무형문화유산 디지털 아카이빙 방안

4.1 고려사항

무형문화유산 디지털 아카이빙은 인류의 소중한 무형문화유산을 보존함과 동시에 시공간의 제약 없이 모든 사람이 동등한 문화적 혜택을 받게 함으로써 문화 향유의 기회를 확대하는데 의의가 있다. 그러나 기존의 문화유산 디지털 아카이브는 관리나 활용 측면이 제대로 고려되지 않은 채 개발되어 여러 가지 면에서 문제점이 있다. 따라서 앞으로 무형문화유산을 디지털 아카이빙하기 위해서는 다음의 사항들을 고려하여 진행해야 한다.

첫째, 지식재산권을 고려해야 한다. 무형문화유산은 “공동체, 집단 및 개인들이 그들의 문화유산의 일부분으로 인식하는 관행, 표출, 표

현, 지식 및 기술과 이와 관련된 도구, 사물, 유물 및 문화 공간 모두”를 포함한다. 여기에서 인간의 사상과 감정을 표현한 창작물은 저작물에 해당될 수 있으며, 전통지식이나 기술 등은 산업상 이용가능하고 신규성과 진보성의 요건을 갖출 경우 특허권에 의해 보호받을 수 있다. 여전히 무형문화유산이 갖는 다양한 특성 때문에 무형문화유산의 지식재산권 인정에 대한 많은 논란이 존재한다. 따라서 현행 지식재산권법 체계에서 무형문화유산의 지적재산권 인정 범위와 기준을 구체화하는 것이 필요하며, 이에 대한 적절한 합의와 조정을 통해 디지털 아카이빙이 이루어져야 한다. 지식재산권이 인정되는 무형문화유산의 경우 그 저작물의 이용방법 및 조건, 이용 범위 등을 구체적으로 명시하여 이용에 대한 혼란과 분쟁의 소지를 미연에 방지할 수 있어야 한다. 특히 공예기술 분야의 경우 국가에서 무형문화재법을 통해 전통공예품의 국가 인증제를 도입하였으며, 국가무형문화재 전승자들이 정부의 각종 전통문화사업에 참가할 수 있는 기반이 되는 국가무형문화재 기능분야 총 53종목(공예 49종목, 음식 4종목)에 대한 ‘한국표준산업분류 코드’를 2012년 8월에 발표했다. 즉, 무형문화유산은 이제 일정한 조건에 따라 지식재산권의 보호를 받을 수 있으며, 이를 법에서도 명시하고 있다. 따라서 무형문화유산 지식재산권에 대해 보다 체계적인 관리가 필요한 시점이며, 이에 대한 정보 역시 제대로 제공하여 차후에 발생할 수 있는 문제 등을 미연에 방지할 수 있어야 한다.

둘째, 표준화를 통한 상호호환성이 확보되어야 한다. 기관마다 상이한 분류체계 및 메타데이터를 사용하게 되면 지적통제가 되지 않음은

물론 무형문화유산 관련 정보들이 상호연계가 되지 않아 이들 정보를 관리, 공유 및 활용하는데 많은 제약이 뒤따른다. 또한 상호 연계의 측면에서 볼 때 일관성의 문제가 발생된다. 따라서 무형문화유산의 분류체계와 메타데이터를 표준화시키는 일은 매우 중요한 문제라 할 수 있다. 따라서 무형문화유산의 분류체계와 메타데이터의 표준화 개발을 통해 일원화된 관리체계와 통합 접근점의 기반을 구축해야 한다.

셋째, 인터페이스 품질에 대해 고려해야 한다. 무형문화유산은 우리사회의 구성원이라면 모두가 향유해야 하는 사회의 정신이자 시대적인 산물이기 때문에 지적수준에 상관없이 누구나 쉽게 무형문화유산에 접근하여 관련 정보를 제공받을 수 있는 인터페이스를 만들어야 한다. 이를 위해서는 기본적으로 페이지 간 이동이 편리하고 링크 연결시간을 최소화시켜 이용자가 무형문화유산에 대한 정보를 찾아가는 향해 경로를 쉽고 편리하게 해야 한다. 나아가 이용자가 메뉴 명칭이나 구조에 대해 쉽게 이해할 수 있도록 메뉴의 구조와 명칭을 명확하고 논리적으로 설계하여 이용자의 접근이 용이하게 해야 한다. 그 외에도 이용자의 검색능력과 흥미를 반영한 개인화 검색서비스도 고려해볼 수 있다.

넷째, 콘텐츠의 품질이 확보되어야 한다. 현재 제공되고 있는 무형문화유산 디지털 콘텐츠는 파편적이고 단절적인 정보만을 제공하는 한계를 보이고 있다. 이는 무형문화유산을 디지털 아카이빙함에 있어 단순히 기술적인 부분에만 중점을 두고 개발을 해왔기 때문이다. 따라서 디지털 아카이빙을 함에 있어서는 단순히 기술적 접근이 아닌 무형문화유산에 담긴 의미와 가치를 어떻게 담아낼 것인지에 대한 진지

한 고민과 함께 이를 반영하기 위한 체계적인 디지털콘텐츠 개발 방법론을 개발하는 것이 중요하다. 무형문화유산의 속성을 고려한 디지털 콘텐츠를 체계적으로 개발해 이들을 질적·양적으로 풍부하게 함으로써 이용자들이 무형문화유산을 적극적으로 활용할 수 있는 기반을 마련해야 한다.

다섯째, 무형문화유산 디지털 아카이빙 기록자원은 희소성, 문화적 가치성, 활용성, 홍보성을 기준으로 선정해야 한다. 보유자, 전승자가 없거나 물리적, 형태적으로 마모 및 손상이 있어 이용되지 못하는 무형문화유산 기록자원을 우선적으로 선정해야 한다(희소성). 그리고 디지털 아카이빙의 대상이 되는 기록자원은 역사적, 문화적으로 가치가 높은 내용을 지닌 자원으로서 후세대에 전승하여 공유할 문화적 가치가 높은 기록자원을 선정해야 한다(문화적 가치성). 또한 디지털화를 통해 활용성을 높여 줄 수 있는 기록자원으로서 학술연구, 전승 활동 등에 있어 2차 활용의 가치가 크거나(활용성), 잘 알려지지 않지만 디지털화로 인해 관심과 이용요구가 증가될 가능성이 높은 기록자원(홍보성)을 선택하도록 한다.

4.2 개발방안

지금까지 문화유산에 대한 수집·관리의 주체는 국가기관이었으며, 문화유산 아카이빙 역시 국가중심의 하향식 체제로 구축되어 왔다. 그러나 무형문화유산의 경우 유형문화유산과는 달리 그 범위가 광대하고 표면에 드러나지 않은 무형적 요소가 많아 국가기관이 단독으로 이를 수집하여 아카이빙 하는데 많은 한계가 있다. 또한 무형문화유산의 경우 대부분 단체와 사람

이 중심이며 그 자체가 무형문화유산인 경우가 많다. 그리고 무형문화유산은 그 속성상 시공간에 따라 계속적으로 관련 기록들이 생산되고 있어 이를 중앙기관이 지속적으로 수집·관리·보존하는 데는 한계가 있으며, 이에 따라 각 단체나 개인이 자체적으로 보존·관리하고 있는 실정이다. 이처럼 비전문적이고 비체계적인 관리로 인해 무형문화유산 관련 기록들은 시간이 지나면서 훼손되거나 망실되는 경우가 많아 이에 대한 대책마련이 시급한 상황이다. 이에 본 연구는 사라져가는 무형문화유산을 지키기 위한 방안으로서 무형문화유산 아카이브 구축 전략을 제시하고자 한다.

4.2.1 정책 방안

오늘날 문화의 위상이 격상되면서 문화를 활용하는 다양한 주체들 간의 관계는 국가와 지방정부와 민간 등 조직 사회 전반에 걸쳐 새로운 변화를 만들어가고 있다. 특히 세계의 많은 도시들이 문화와 창의를 화두로 삼으면서 문화거버넌스는 문화 도시로의 추진 과정에서 중요한 개념이 되었으며, 이는 우리나라의 경우도 마찬가지이다(공용택, 김재범 2011). 문화거버넌스는 다양한 영역의 상호작용과 협력에 의한 효율성 극대화의 필요성에 의해 등장하였으며, 이는 다양한 관계기관들과 시민들 간의 관계에 있어 문화를 통한 새로운 관계 구축을 제시하고 있다.

한편, 무형문화유산 아카이빙 역시 단일 기관의 일방향이 아니고 하향적인 정책이 아닌 이들 다양한 주체들의 상호의존적이고 호혜적인 협력을 통해 효율성 제고와 시너지 효과를 창출할 수 있는 정책 개발이 요구된다. 이러한 정책

은 문화거버넌스를 기반으로 창출될 수 있으며, 이를 기반으로 한 무형문화유산의 아카이빙 역시 중앙집중식이 아닌 다양한 주체가 공동으로 참여하는 수평적 네트워크 방식을 통해 지속적으로 이루어져야 한다. 이를 통해 문화유산의 이용 활성화와 더불어 시민들의 문화 수준 향상까지 도모하는 상생 협력 체계를 만들어 나가야 한다. 즉, 문화거버넌스의 핵심적 속성인 네트워크, 신뢰와 협동, 다양한 참여와 지속성을 고려한 디지털 아카이브 구축을 위한 정책 모형이 개발될 필요가 있다. 이에 본 연구는 문화거버넌스의 개념적 모형을 기반으로 무형문화유산 디지털 아카이브를 위한 정책 방안을 다음과 같이 제안하고자 한다.

1) 조직행태

수평적 복합 네트워크 조직을 구성하여 협력적 상호작용을 통해 무형문화유산 아카이브를 구축해야 한다. 문화거버넌스에 참여하는 주체는 정부, 문화시장(예술인, 예술단체, 문화기업 등), 시민사회, 학계(대학, 연구재단 등) 등 다양한 영역의 행위자이며, 이들 주체들 간의 결합은 네트워크와 파트너십을 통해 이뤄진다. Rhodes(2000)는 조직 간의 자발적인 네트워크로서 거버넌스가 기능하기 위한 4가지 조건으로 각 영역의 주체 간에 상호의존성의 증대, 행위 주체 간의 목표의 공유와 자원에 대한 상호교환적 관계의 지속성, 각 행위주체가 동의하는 게임의 규칙에 의한 통제성과 신뢰성에 근거한 상호교류, 마지막으로 국가로부터의 높은 자율성의 확보를 들고 있다(박소연 2007, 재인용). 이러한 네트워크는 각각의 행위자들이 가진 자원을 서로의 필요에 의해 공동 활용을 목

적으로 조직되며, 이를 통해 각 조직의 목표달성과 영향력을 확대해 나갈 수 있다.

무형문화유산 기록자들은 개별 기관이나 개인이 소장하고 있는 경우가 대부분이며, 계속적으로 생산되는 관련 기록자원에 대한 아카이빙을 위해서는 관련 기관과 개인의 협조가 절실히 필요하다. 또한 아직 발굴되지 않은 무형문화유산에 대한 기록자들을 수집하기 위해서는 학계를 비롯한 민간 영역에서의 관심과 자발적인 참여를 통해 무형문화유산 아카이빙 대상 범위를 계속적으로 확장해 나가야 한다. 현재 국립무형유산은 무형유산지기 제도를 통해 무형문화유산발굴을 위한 시민들의 적극적인 참여를 도모하고 있다. 국립무형유산원은 무형문화유산의 수집·관리·보존을 위해서는 민간의 참여가 필요하다는 인식하에 인적 네트워크를 구축하여 활용하고 있다. 정부와 시민 그리고 연구자와 무형문화유산 관련 단체 및 개인들의 네트워크 구축은 무형문화유산 아카이빙의 외연을 확장시킬 수 있으며, 공동체 기반의 상향식 관리의 기반이 될 수 있을 것으로 보인다. 네트워크 구축은 시민영역, 정부영역, 전승자(단체)영역으로 구분하여 이들 간의 상호 연결 관계를 맺어줌으로써 보다 유

기적인 무형문화유산 디지털 아카이빙 체제를 구축해나갈 수 있다. 시민영역에서는 무형문화유산지기과 같은 지역시민과 학계 및 전문가들이 포함되며, 이들은 주로 무형문화유산 관련 자료를 발굴하고 수집하여 검증하는 역할을 담당한다. 즉, 일반 시민들이 자기 지역의 알려지지 않은 무형문화유산을 발굴하여 수집한 후 관련 연구자에게 제공하면, 연구자들은 이를 검증하여 그 가치성을 1차적으로 판단한다. 정부는 이들 시민영역에서 발굴하여 수집한 무형문화유산 자원 중 검증되어 선별된 무형문화유산을 중심으로 보다 심도 있게 논의하고 검증하여 디지털 아카이빙의 대상으로서 가치가 있는지 결정한다. 또한 이들 중 정부차원에서 보호하고 지원해야 하는 대상을 선별하는 작업도 같이 진행한다. 전승자(단체)는 자신이 보존하고 발전시키고 있는 무형문화유산을 기록화하고, 이를 제공하는 역할을 수행한다. 특히 기록화 작업은 무형문화유산 보존을 위해 매우 중요한 작업으로서 전승자(단체)들이 적극적으로 해당 무형문화유산을 기록화하여, 중요한 무형문화유산이 소실되어 사라지는 불행을 미연에 방지할 수 있어야 한다. <표 8>은 문화거버넌스의 주체들의 역할이다.

<표 8> 문화거버넌스 영역별 역할

영역	역할
시민	<ul style="list-style-type: none"> • 일반시민: 자기 지역의 무형문화유산을 발굴·수집 • 관련 연구자: 무형문화유산 발굴·수집 및 검증
정부	<ul style="list-style-type: none"> • 시민영역에서 발굴·수집된 무형문화유산에 대한 2차 검증 • 검증된 무형문화유산의 디지털 아카이빙 • 검증된 무형문화유산 중 보존의 가치성과 긴급성 등을 고려하여 지원 대상 선별 • 전승자(단체)들과 지적재산권 관련 협의
전승자(단체)	<ul style="list-style-type: none"> • 자신이 보존·전승하고 있는 무형문화유산을 기록화 • 무형문화유산 디지털 아카이빙을 위해 관련 기록물 제공

2) 조직원리

‘신뢰와 협동’이 조직원리로 작용할 수 있는 정책이 마련되어야 한다. 네트워크 형태의 문화거버넌스에서 가장 중요한 요소는 네트워크 내 개별 행위자들의 ‘신뢰와 협동’이다. 그러나 무형문화유산의 경우 ‘신뢰와 협동’이 조직 원리로서 작용하는 데 많은 장애요소가 있다. 예컨대 무형문화유산은 지식과 기술적 노하우 등을 포함하고 있는 경우가 많으며, 이는 지적재산권이나 특허와 같은 경제적 문제로 연결되어 신뢰를 바탕으로 이를 조정하고 협의하는데 많은 시간과 노력이 소요될 것으로 보인다. 또한 배타적 전수 환경 등과 같이 무형문화유산 특유의 폐쇄적인 분위기는 개방적인 협업을 이끌어내는 데 상당한 어려움이 있을 것이며, 비협조적인 행태는 무형문화유산 관련 기록자원을 수집하는데 큰 장애로 작용할 것으로 예상된다. 무형문화유산을 아카이빙하기 위해서는 관련 기록자들을 수집해야 하는데 이러한 수집활동은 조사자와 제공자 간의 신뢰와 협조적인 태도가 매우 중요한 요소로 작용할 수밖에 없다. 특히, 무형유산지기와 같은 민간영역에서 수집 활동을 하는 경우 상호간의 신뢰가 없으면 이들 활동이 매우 제한적이 될 수밖에 없다. 따라서 무형문화유산 인적 네트워크망은 상호간의 신뢰를 쌓으면서 서로에 대한 믿음과 협력적인 태도로 함께 무형문화유산 아카이빙을 구축해 나갈 수 있도록 해야 한다. 이를 위해서는 지속적인 협업을 위한 커뮤니케이션의 장이 만들어져야 하며, 정부는 학계와 민간 그리고 무형문화유산 당사자(단체)들 간 상호작용을 통한 신뢰를 쌓아나갈 수 있도록 중간역할을 잘 수행해줘야 한다.

3) 조직정책

다양한 주체들의 지속적인 참여가 가능한 정책개발을 통해 무형문화유산 아카이빙이 이루어져야 한다. 함한희(2012)는 공동체 기반 인벤토리를 위해서는 아래로부터의 접근과 위로부터의 접근의 균형적인 모색이 필요하다고 보았다. 즉, 무형문화유산 아카이빙을 위한 조직은 다양한 주체의 참여가 보장되어야 하며, 이들의 지속적인 참여를 가능하게 하는 정책적 기반이 제공되어야 한다. 또한 추후 발생할 분쟁을 미연에 방지하고 보다 전문적이고 상호신뢰를 바탕으로 수집활동이 이루어질 수 있도록 지속적인 교육과 지원을 위한 정책을 마련해야 한다. 또한 민간에서 수집된 무형문화유산 기록들은 충분한 검증과 논의를 토대로 선별 평가하여 아카이빙 해야 하며, 무형문화유산 관련 단체와 개인이 기증/기탁한 자료에 대해서는 구체적인 가이드라인에 따라 공정이용 등에 대한 협약이 이루어질 수 있도록 해야 한다. 무형문화유산은 시공간에 따라 계속 변화하기 때문에 아카이빙 역시 지속적으로 이루어져야 한다. 다양한 영역의 사람들이 지속적으로 상호협력을 통한 활동을 이어나가기 위해서는 체계적인 교육과 지원을 위한 정책개발이 이루어져야 한다.

4) 수집범위

무형문화유산 아카이빙에서의 범위설정은 무엇을 아카이빙 할 것인지를 정해 수집범위를 설정하는 과정이다. 지금까지 무형문화유산의 수집대상은 연극, 음악, 무용, 놀이, 의식, 공예기술 등 주로 국가무형문화재 중심으로 이루어졌다. 그러나 유네스코에서 무형문화유산의 범위

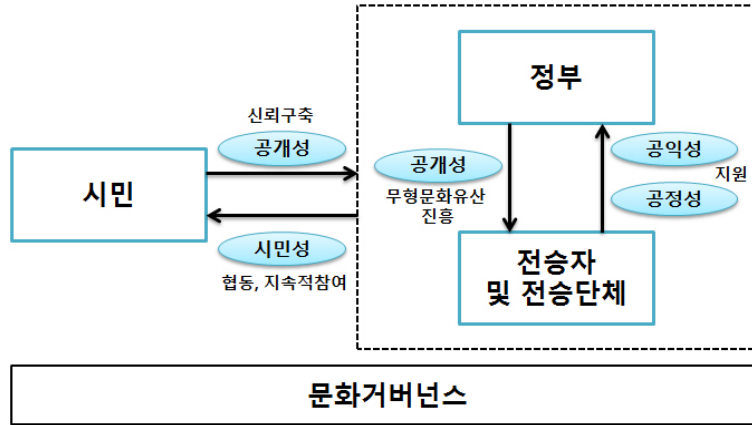
를 공동체에서 내려오는 의식, 관습, 지식 등까지 광범위하게 인정함에 따라 무형문화유산의 수집대상을 확장하여 아카이빙을 해야 될 필요성이 제기되고 있다. 유네스코 협약에서는 무형문화유산을 문화의 다양성과 정체성 보존의 필수 요소로 보고, 지속적으로 변화를 거듭하는 무형유산의 특성 상 '살아있는 문화'를 강조하고 있으며, '소멸되어 가는 것'을 보호하는 데에 중점을 두고 있다. 이는 세계화 과정에서 나타나는 문화적 표준화로 인해 비주류 혹은 소수 민족의 문화전통이 위협받음에 따라 문화적 다양성과 문화다원주의를 지켜내기 위한 움직임으로 볼 수 있다.

이러한 관점에서 무형문화유산 아카이빙은 역사적·학술적·예술적 가치가 있는 무형문화유산 뿐 아니라 살아있는 무형문화 중 소멸되어가는 무형문화유산을 지키고 보존하기 위한 방법론이다. 그리고 무형문화유산 아카이빙을 위한 수집대상은 문화의 절대적 우수성이나 예술성, 상업적 가치보다는 문화다양성, 독특함과 소멸의 위협, 토착성, 현재성, 전승력 등을 고려하여 결정해야 한다. 그동안 우리나라는 무형문화유산을 역사적·학술적·예술적 가치를 기준으로 그 원형을 보존하고 전승하는 방식으로 보존해왔다. 이는 무형문화유산의 범위를 최소화시키는 결과를 가져왔으며, 아카이빙은 한정적인 범위 안에서 이루어질 수밖에 없었다. 그러나 협약 제2조에서 규정한 무형문화유산의 정의에 따라 공동체, 집단, 개인이 그들의 문화유산의 한 부분으로 인정하는 관련된 도구, 사물, 인공물과 문화공간을 포함한 관습, 묘사, 표현, 지식, 기술과 관련된 것들을 기준으로 하되 문화다양성의 개념과 맥을 같이하여 무형문화유산 아카이빙

의 수집범위를 정해야 한다. 다만 협약에서 규정한 분류체계는 너무 단순하고 광범위하기 때문에 무형문화유산 아카이빙을 진행하기 위해서는 좀 더 세분화시켜서 분류체계를 구체화하고, 이를 기준으로 수집대상과 범위를 명확하게 해나가는 것이 필요하다.

5) 무형문화유산 문화거버넌스 모형

문화예술분야는 사적영역 즉 개인의 독점적 소유물인 사적재로서가 아닌 다수가 관심을 가지고 향유하는 공공재로서 간주해야 한다는 연구들이 제시되어 왔다(김정인 2014). 이와 관련하여 문화와 공공성의 관계에 대해서 김창수(2009)는 '문화공공성'이란 개념을 토대로 문화의 공공적 가치는 문화를 사적 소유와 독점의 대상이 아니라 공유와 향유의 대상으로 바라보아야 하며, 문화 전반에 대한 접근, 참여, 소통 등과 긴밀한 연관을 갖고 있음을 강조하였다. 이러한 문화예술영역과 공공성의 관계에 대한 연구는 무형문화유산의 아카이빙 방향에 좋은 시사점을 제공한다. 무형문화유산은 문화예술영역으로서 공공성을 강하게 내포하고 있다. 최근 연구를 보면 공공성을 절차나 과정에서 공정성과 공개성이 확보되어 있는지 그리고 추구하는 목적이나 가치가 공공적 성격을 가지고 있는 지를 중심으로 하는 개념으로 보고 이를 공익성, 공정성, 공개성, 시민성의 네 영역으로 구분하고 있다(김세훈 2015). 이에 본 연구는 무형문화유산을 문화예술영역으로서 공공성을 기반으로 한 아카이빙이 이루어져야 한다고 보고 공익성, 공정성, 공개성, 시민성이라는 네 가지 측면에서 무형문화유산 문화거버넌스 모형을 제안하였다.



〈그림 3〉 무형문화유산 문화거버넌스 모형

첫째는 공익성으로 무형문화유산 아카이브의 목적과 가치 그리고 제도는 기본적으로 공익을 바탕으로 해야 한다는 것이다. 무형문화유산은 공공재로서 모든 국민이 향유하고 누려야 하는 권리이자 공공의 재산으로서 그 보존과 계승 그리고 활용은 공익을 위해 이루어져야 하며, 더불어 미래 세대에게까지 유익과 효용을 제공하기 위해 상호호혜적인 협력 관계를 맺을 수 있도록 노력해야 한다. 둘째는 공정성으로 무형문화유산의 지정과 이를 아카이빙 하는 과정에서는 특정 단체, 개인 혹은 지역의 경쟁과 이익 추구에 의한 갈등이나 충돌이 발생할 여지가 있다. 그러나 무형문화유산의 아카이빙 과정에서는 어느 쪽으로도 치우치지 않고 문화 그 자체로서 바라보는 균형적인 시각을 가지고 공정한 절차와 규정을 통해 진행함으로써 인류의 소중한 문화자원을 지켜나가야 한다. 셋째는 공개성으로 관련된 정보가 충분히 공개되어야 함을 의미한다. 유네스코 협약에서는 당사국들이 무형문화유산의 상세목록을 작성할 것을 적극 권장하고 있으며, 이를 실현함으로써 이용자들에게

무형문화유산에 대한 깊이 있고 맥락적인 정보를 충분히 제공할 수 있어야 한다. 넷째는 시민성으로서 공공성은 시민들의 적극적인 참여가 전제되어야 하며, 무형문화유산 아카이빙 역시 시민들의 적극적인 참여와 쌍방향적 소통을 기반으로 할 때 그 가치와 지속성이 유지될 수 있다. 무형문화유산은 특정 집단의 전유물이자 사유재로만 이어진다면 그 폐쇄성으로 인해 언젠가는 그 흐름과 맥이 끊어질 수밖에 없다. 무형문화유산이 오랫동안 보존되고 그 전통이 이어지기 위해서는 최대한 많은 사람들이 공유하고 참여하고 활용 가능해야 한다.

4.2.2 관리 방안

무형문화유산을 디지털 아카이빙 하기 위해서는 실행가능한 수집 정책을 수립한 후 수집된 자료를 디지털 시대에 접근 가능한 형태로 변환해야 한다. 변질되기 쉬운 음성 및 동영상 자료들을 디지털로 변환하여 보존하는 한편 이러한 이들 자료를 체계적으로 관리하기 위한 분류체계와 메타데이터를 생성해야 한다. 그리고 이

리한 디지털 자료들에 대한 저작권 및 지적재산권 보호를 위한 방안을 마련해야 한다. 이에 대한 구체적인 방안은 다음과 같다.

1) 다층적 분류체계의 표준화

각 기관마다 개발하여 제공하고 있는 문화유산 디지털 콘텐츠는 최근 들어 기하급수적으로 증가하고 있다. 그러나 콘텐츠 구축의 질적·양적인 증가에도 불구하고 각 기관마다 사용하는 분류체계가 서로 다르기 때문에 통합적인 관리나 이용자의 활용 측면에서 불편함을 겪고 있다. 문화유산 디지털 콘텐츠를 체계적으로 관리하고, 이용자에게는 효율적인 검색서비스의 마련과 정보에 대한 접근성과 편의성을 높이기 위해서는 기관 간 표준화된 분류체계를 마련하는 것이 시급하다. 그동안 문화유산 관리를 목적으로 혹은 대중의 관심을 기반으로 하여 분류의 원리와 원칙, 개념과 범위 등이 정립되어 있지 않은 채 행정적 편의를 도모하거나 웹사이트 디자인을 위해 분류체계를 작성하였다. 그러나 이제는 보편타당성 있는 분류원칙을 개발하여 적용되 인터넷 환경에서 문화콘텐츠의 유통 및 서비스와 연계될 수 있는 검색 중심의 분류체계를 개발해야 한다. 특히 기존의 문화유산 분류체계들이 주로 대분류에서 세부항목으로 전개되는 계층적 구조였으나 문화유산의 다층적인 성격을 고려하여 주제별, 시대별, 지역별, 형태별, 용도별 등을 포함한 다층적이고 융통성 있는 분류체계를 고려해야 한다.

무형문화유산의 경우에도 적용 가능한 보편타당성 있는 분류원칙을 적용하되 인터넷 환경에서 문화콘텐츠의 유통 및 서비스와 연계될 수 있는 검색 중심의 분류체계 개발이 필요하다.

특히 무형문화유산의 다층적인 성격을 고려하여 융통성 있는 분류체계를 개발해야 한다. 무형문화유산은 한 종목에 여러 기능이 복합적으로 내재되어 있는 경우가 있다. 예를 들어, 수영아류는 무형문화재법 분류기준인 대분류로 보면 공연예술에 포함된다. 그러나 수영아류에 사용되는 가면과 의상을 제작하는 과정 및 방법의 경우 그 자체를 하나의 무형문화유산으로 본다면 공연예술보다는 전통기술에 가깝다. 수영아류를 기록화하는 과정에서 발생하는 기록물을 분류하는 과정에서 수영아류 탈을 제작하는 과정이 담긴 기록물을 공연예술에 분류시킬 것인가 전통기술로 분류시킬 것인가는 다소 혼란의 여지가 있을 수 있다. 따라서 무형문화유산의 분류체계는 기본적으로 무형유산법을 기준으로 무형문화유산 표준 분류체계를 대분류로 설정하되, 해당 종목 안에 여러 기능이 내재되어 있는 경우에는 세부주제종목으로 다중선택이 가능하도록 하는 다층적 분류체계를 개발하여 이용자의 검색과 이해의 용이성을 도모할 수 있어야 한다. <표 9>는 다층적 분류체계를 간략하게 적용한 예이며, 삽입된 사진의 출처는 국립무형유산원이다.

2) 다중개체모형 기반의 무형문화유산 메타데이터 표준화

수집된 자료의 검색과 이해를 가능하게 할 수 있는 적절한 정보의 존재는 디지털 아카이브 시스템에 가장 중요한 요소이다. 메타데이터는 이용자 측면에서 정보요구에 대한 디지털 콘텐츠의 적절성을 판단하는 기준이며, 기록관리 측면에서는 콘텐츠의 기술(description), 자원의 관리, 보존에 관한 내용을 지시하는 도구이기 때문

〈표 9〉 수영야류 기록물 분류체계 예

기록물	대분류	세분류	설명
	전통적 공연예술	춤	각 과장의 춤: 영노
	전통적 공연예술	공예기술	탈을 만드는 과정: 바가지에 모양을 그린다.
	전통적 공연예술	공예기술	탈을 만드는 과정: 칼로 구멍을 뚫어낸다.

에 디지털 정보에 있어서 매우 중요한 요소가 된다. 메타데이터는 디지털 자료에 대한 정보를 전달해 줄 뿐만 아니라 자료의 검색을 빠르고 용이하게 하므로, 네트워크 기반 정보조직의 효율성은 메타데이터의 관리와 조직에 달려있다고 할 수 있다. 디지털 아카이브의 궁극적인 목표는 온라인상에서 자료를 공개하고 공유하는 데 있기 때문에 자료 검색의 효율성과 정확성을 위해서는 메타데이터 포맷의 표준화가 필요하다.

현재는 무형문화유산 관련 기관들이 개별적으로 기관의 목적이나 특성에 따라 서로 다른 메타데이터 포맷을 사용하고 있기 때문에 무형문화유산 디지털 콘텐츠의 일관성 및 통일성 있는 색인과 검색이 매우 어려운 상황이다. 따라

서 무형문화유산과 관련하여 서로 비슷한 정보를 제공하는 문화유산 기관들이 상호 협력하여 무형문화유산 특성을 잘 반영한 표준화된 메타데이터 포맷의 개발을 위해 노력해야 한다. 이를 위해 먼저, 무형문화유산 디지털 콘텐츠의 효과적인 조직과 검색을 위해 메타데이터 스키마의 표준화 작업이 필요하다. 즉, 디지털 콘텐츠에 대한 포괄적인 상위항목과 세부항목을 개발하고 이 중에서도 필수항목과 선택항목들을 선정하여 기관의 목적에 상관없이 일관성 있는 메타데이터 사용이 이루어져야 한다. 둘째, 기존의 메타데이터들이 유형문화유산 자체의 관리를 주목적으로 하고 있기 때문에 문화재의 반출입, 이동과 같은 관리 관련 항목을 많이 포함

하고 있는 반면에 무형문화유산의 기록보존을 위한 메타데이터 개발은 아직 제대로 이루어지지 않고 있다. 따라서 무형문화유산의 기록보존을 위한 메타데이터 개발 역시 필요하다. 셋째, 기존 연구 및 개발이 대부분 유형문화유산 분야에 한정되어 있기 때문에 무형문화유산에 적합한 전체적이고 포괄적인 메타데이터 항목체계 개발이 필요하다. 이와 관련하여 다중개체모형을 기반으로 한 무형문화유산 메타데이터 개발을 고려해볼 수 있다. 다중개체모형은 기록을 중심으로 하는 메타데이터의 범위를 확대하여, 다양한 맥락정보와 기록이 생산되고 관리되는 과정에서 생산된 메타데이터를 함께 관리하는데 효율적이다. 다중개체모형은 시간이 지남에 따른 개체 변경 정보를 쉽게 관리하고, 반복적으로 생산해야 하는 데이터에 있어서 기존의 정보를 활용할 수 있다. 또한 각 개체들 사이의 다양한 관계를 보여주며, 이러한 관계 정보를 통해 기록의 활용성과 효율성을 향상할 수 있다는 점에서 무형문화유산에 적용시키기에 적합한 모형이다. 무형문화유산은 시간이 지나면 개체 정보가 변경되며, 관계 정보가 매우 중요하다. 따라서 이러한 관계정보를 통해 무형문화유산의 효율적 활용을 높일 수 있다. 또한 무형문화유산의 경우 무형문화유산 그 자체와 보유자들 그리고 관련 기록들이 매우 다양하고 복잡하게 얽혀있다. 무엇보다 무형문화유산은 유형문화유산과는 달리 시간이 지남에 따라 변화하는 특성을 갖는다. 즉 형체가 고정되어 있지 않으며, 행위 주체에 따라 혹은 시공간에 따라 그 내용과 특성이 변화할 가능성이 높으며, 그 과정에서 생산되는 기록 정보 역시 그 특성을 이어받을 가능성이 높다. 기존에 제공되는 무형문화유

산에 대한 정보는 간단한 정보만을 볼 수 있을 뿐 무형문화유산과 관련이 있는 행위주체들에 대한 정보와 관련 기록자들의 상세정보가 제대로 제공되지 않고 있다. 무엇보다도 무형문화유산과 관련된 행위주체들은 계속 변경되며, 관련 기록자원 역시 그 구성과 내용이 변화함에도 불구하고 이들의 변화이력에 대한 정보를 찾기는 매우 힘들다. 예컨대 무형문화유산의 보유자는 추가되거나 해제되는 등 계속 변경되며, 전승계보 역시 변화한다. 즉, 전수생→이수자→전수교육조교→보유자로 그 역할이 변경되거나 보유단체 안에서도 그 구성원이 계속 변경되는 등 전승계보는 계속 변화하기 때문에 이들 행위주체들의 정보는 계속 관리될 필요가 있다. 또한 기록자원의 경우 동일인이지만 전수생일 때 생산된 기록물과 보유자일 때 생산된 기록물은 그 의미가 다르기 때문에 이를 체계적으로 관리할 수 있는 메타데이터 설계가 필요하다. 따라서 이들 개체들에 대한 정보를 분리하여 개별적으로 관리한다면 행위주체들과 기록자원의 복잡한 관계를 설정하는 것이 용이할 뿐만 아니라 이용자는 원하는 개체 정보들을 손쉽게 찾아서 이용할 수 있게 된다.

3) 온톨로지 구축

무형문화유산에 대한 분류체계 및 메타데이터 스키마의 개발은 디지털 콘텐츠를 조직하기 위한 기본 토대를 제공하지만 이와 더불어 하이퍼텍스트를 기반으로 하는 인터넷 환경에서 무형문화유산 정보에 대한 접근성을 높이고 관련 정보를 자유롭게 탐색할 수 있는 새로운 방법을 고려해야 한다. 이러한 방법의 한 일환으로 무형문화유산 온톨로지 구축이 필요하다. 온

톨로지는 정보통신기술을 통해 인간의 지식구조를 밝히는 것으로서 특정 분야에 대한 용어 즉, 개념을 명세화하고 이들 간의 관계로 구성된 일종의 사전이며, 이를 통해 컴퓨터가 정보체계를 해석·이해·처리할 수 있도록 특정 영역의 지식체계를 모형화하는 것이다(임희주 2009). 결과적으로 무형문화유산 온톨로지 구축은 무형문화유산의 자유로운 이용과 풍부한 지식망을 제공할 수 있다. 즉, 무형문화유산의 온톨로지 구축은 이용자에게 무형문화유산에 대한 통합된 지식체계를 제공하고 전송정보 및 인물정보 형성을 통해 보다 정확한 정보검색이 가능해진다. 나아가 무형문화유산 전반의 개괄적인 지식망을 갖추으로써 체계적이고 신뢰성 있는 정보를 제공할 수 있다. 따라서 온톨로지를 기반으로 한 무형문화유산 디지털 아카이브 개발을 통해 무형문화유산 관련 지식을 개별적, 단편적으로 제공하는 것이 아닌 총체적이고 심도 있는 지식을 전달할 수 있어야 하며, 항목간의 효과적인 상호 연결을 제공하는 하이퍼텍스트의 특징을 충분히 활용할 수 있도록 해야 한다. 나아가 온톨로지 구축을 토대로 LOD 기반의 무형문화유산 아카이빙 시스템을 개발하여 무형문화유산 콘텐츠 간의 관계성 및 주제별 관계도 구축에 따른 상호연계가 가능하도록 해야 한다. 그리고 이를 통해 무형문화유산 정보가 상호 연결됨으로써 기록자원에 대한 맥락정보 관리를 용이하게 할 수 있도록 해야 한다.

4.2.3 서비스 방안

무형문화유산 디지털 아카이빙은 문서, 오디오, 영상 등의 다양한 매체에 저장되어 있는 자료들을 디지털화하여 영구 보존할 수 있는 기

반을 마련할 수 있으며, 나아가 광범위한 무형문화유산 디지털 기록물들을 이용자에게 효과적으로 전달할 수 있는 무형문화유산 원스탑(one-stop) 서비스를 제공할 수 있는 기반이 될 수 있다. 즉, 인터넷을 기반으로 한 무형문화유산 디지털 아카이빙 시스템 구축은 이용자의 편의성과 기록의 영구적 보존이라는 디지털 아카이브의 두 가지 목적을 최종적으로 이루어 낼 수 있다. 한편, 김수영(2012)에서 지적하듯이 국내에서 모바일 서비스 이용자의 문화콘텐츠에 대한 수요가 증가하고 있음에도 불구하고 고품질의 문화 관련 서비스가 제대로 이루어지지 못하고 있는 실정을 고려하여 적합한 형태의 무형문화유산 디지털 콘텐츠를 효과적으로 보급, 확산시켜야 한다.

1) 이용자별 서비스

무형문화유산에 대한 이용자의 폭을 넓이기 위하여 무형문화유산 아카이빙 시스템은 이용자별 서비스를 제공해야 한다. 즉, 시스템에서 이용자의 관점에서 이용자들이 원하는 콘텐츠 및 정보를 제공하고 있는지를 확인하고 교육, 연구 및 문화적 가치를 내재한 차별화되는 콘텐츠의 존재유무 그리고 콘텐츠에 대한 접근 및 활용에 있어서 이용자별로 적합한 기능을 제공함으로써 이용자편의를 제공해야 한다. 예컨대, 무형문화유산 관련연구기관 및 학계에는 연구자들의 요구를 반영한 연구지원서비스를 제공해야 한다. 그리고 전송자 및 전송단체에는 무형문화유산 아카이빙 시스템을 통해 구축된 자료를 활용하여 2차적 재창조를 위한 모티브를 창조할 수 있도록 도와주고, 무형문화유산에 관심을 두는 국내 일반 이용자에게는

온·오프라인 전시 서비스 등을 통한 일반 이용자 대상 활용서비스를 제공해야 한다. 그 외국의 일반 이용자에게는 다국어 서비스 및 해외 온라인 서비스를 제공하고, 무형문화유산 관련 기관에게는 문화다양성 관련 정책, 사업, 자료 등을 수집하고 활용할 수 있도록 서비스를 제공해야 한다. 마지막으로 정책 수립을 위한 정부관계자에게는 아카이빙 자료를 활용할 수 있도록 업무담당자의 요구를 반영하여 관련 분야의 통계 및 정책적 기초 자료를 제공해야 한다.

2) 콘텐츠 품질 향상

문화유산과 같은 문화자원을 활용한 문화콘텐츠는 보존을 전제로 한 가치(기능, 능력)의 확대과정이며, 따라서 문화유산의 문화콘텐츠 개발은 문화유산에 대한 가치의 발견과 가치화의 과정이 수반되어야 한다(김상헌, 김나운 2011). 따라서 무형문화유산에 관한 다채로운 서비스를 제공하기 위해 관련 기관은 무형문화유산의 교육, 전시, 열람, 체험, 연구 등을 위한 문화콘텐츠를 개발해야 한다. 서비스 확장을 위하여 콘텐츠 전문화 및 다양화 등 현재 제공하고 있는 콘텐츠의 유형을 넓혀야 하며 보다 깊이 있는 전문정보를 제공하도록 노력해야 한다. 예컨대, 무형문화유산을 활용한 교과과정과 연계된 교육콘텐츠, 전승정보 및 인물계보에 대한 인물콘텐츠, 3D·가상전시·증강현실을 통한 전시콘텐츠, 이용자별 열람콘텐츠 등을 개발할 수 있다. 그러나 이들 무형문화유산에 대한 문화콘텐츠를 개발할 때에는 무형문화유산의 속성에 유의해야 한다. 예컨대 무형문화유산 디지털 콘텐츠 구축을 할 때 무형문화유산의 지

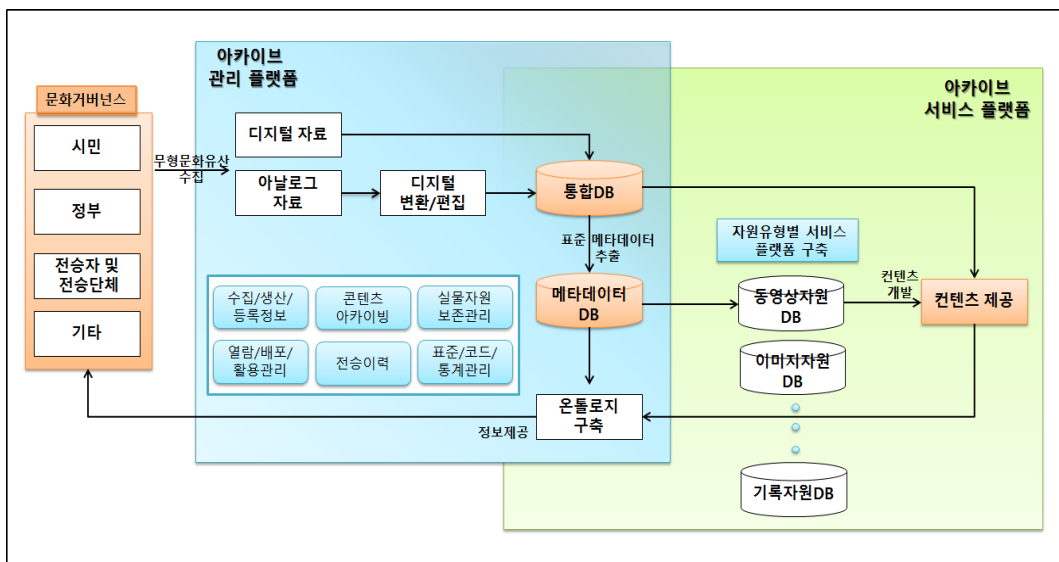
역성을 고려하여 개발해야 한다. 특히 공동체에 의해 전승되는 무형문화유산의 경우 공동체와 무형문화유산의 긴밀한 연결 관계가 잘 드러나야 한다. 또한 무형문화유산은 고도로 전문화된 영역이다. 무형문화유산은 오랜 시간 전승되어 내려오면서 고도로 전문화되고 폐쇄적으로 발전해 왔다. 따라서 전승자나 관련 전문가들의 전문성을 활용한 무형문화유산 디지털 콘텐츠 구축이 필요하다. 예컨대 각 분야별(역사, 인물, 자연, 경제 등) 전문 집필자의 의견을 반영하여 무형문화유산 관련 표준을 만들고, 이를 기반으로 전문적인 수준의 무형문화유산 콘텐츠를 갖춘 정보시스템을 구축하도록 해야 한다. 마지막으로 무형문화유산은 시공간성과 지속성을 지니고 있다. 따라서 각 지역의 유·무형의 문화자원을 발굴하고, 기록하고, 그 문화의 원형은 무엇이며, 역사적 시간의 변화에 따라 문화의 원형은 어떻게 변화되어 왔는지(시간성), 지역별로 이런 문화자원은 어떻게 다르게 해석하는지에 대한 콘텐츠를 개발하여 무형문화유산의 원소스 멀티유즈가 가능한 정보콘텐츠를 제공할 수 있도록 노력해야 한다.

한편, 이러한 다양한 무형문화유산의 디지털 콘텐츠 개발은 기본적으로 다음 사항을 갖추어야 한다. 첫째는 목적성으로 무형문화유산 디지털 콘텐츠는 구축 목적에 따라 구체적이고 정확하게 표현되어야 한다. 이는 아카이빙 시스템에 적합한 정보를 제공하고 있는지, 시스템 구축목표가 구체적이고 정확하게 표현되었는지를 통해 구현되며, 시스템 존재이유가 명확하게 기술되었다면 제공해야 할 정보의 범위와 깊이가 정해될 수 있다. 둘째, 무형문화유산 디지털 콘텐

츠는 구축 방향이 명확해야 하며, 이를 위해서는 이용대상자를 명확히 정한 후 이들에 대한 정확한 분석을 통해 적합한 콘텐츠를 개발해야 한다. 어떠한 이용대상자를 목표로 삼았는가에 따라 제공할 정보의 범위가 한정되며, 이를 통해 콘텐츠의 적합성이 확보될 수 있다. 셋째, 적절한 정보를 다양한 형태로 제공할 수 있는 무형문화유산 디지털 콘텐츠를 개발해야 한다. 적절한 정보인지에 대해서는 콘텐츠의 범위 및 깊이가 무형문화유산 아카이빙 시스템 목적에 부합하는지를 평가함으로써 구현되며, 콘텐츠의 내용이 시스템 목적과 일치하고 필요한 내용인지를 확인하여 적절성을 평가한다. 그리고 다양한 유형의 디지털 콘텐츠 개발을 통해 이용자의 흥미와 관심을 유발하고, 활용도를 높일 수 있도록 해야 한다. 넷째, 무형문화유산 디지털 콘텐츠는 신뢰성을 갖추고 있어야 한다. 이는 정보제공자 및 원 출처를 공개함으로써 구현된다.

다섯째, 전문성을 갖춘 무형문화유산 디지털 콘텐츠를 개발해야 한다. 이는 완전한 정보의 제공으로써 전문적이고 깊이 있는 정보를 제공하는지, 전문적인 설명을 제공하는지 등의 여부를 통해 구현된다. 여섯째, 최신정보를 체계적으로 정확하게 제공할 수 있는 디지털콘텐츠를 개발해야 한다. 이는 제공하는 정보가 정확하고, 내용 간 모순이 없어야 하며, 특히, 지속적인 업데이트를 통해 정보의 최신성을 확보하여 정확한 정보가 제공될 수 있도록 해야 한다. 나아가 체계적이고 논리적인 분류체계를 기반으로 콘텐츠를 개발하여 이용자에게 제공해야 한다.

지금까지 무형문화유산 디지털 아카이빙을 위한 정책과 관리 및 서비스에 대해 제시하였으며, <그림 4>는 이를 종합적으로 반영한 무형문화유산 디지털 아카이빙 모형이다. 이를 통해 무형문화유산의 저변의 확대와 지속가능한 발전이 이루어질 수 있기를 기대한다.



<그림 4> 무형문화유산 디지털 아카이빙 모형

5. 결론 및 제언

지금까지 무형문화유산을 보존하는 방법은 기능과 예능을 보유한 사람을 국가가 보유자로 인정하고 전수조교, 이수자 등을 통해 도제식 방식으로 후대에 전승하는 방식이었다. 그러나 사람 간의 전승을 통한 보존 방식은 불의의 사고나 죽음에 의해 단절되거나 훼손될 수 있는 가능성이 높으며, 무형문화유산의 즉흥적이고 가변적인 성격 역시 관리·보존의 어려움을 초래하였다. 또한 사람에 의해 전승 보존되는 폐쇄적인 방식은 무형문화유산에 대한 접근과 이용가능성에 상당한 어려움을 초래하였으며, 이는 일반대중들의 흥미와 관심을 멀어지게 하는 결과를 가져왔다. 그러나 무형문화유산과 관련된 국가 간 경쟁이 치열해지면서 민족 정체성과 문화국가로서 인지도를 향상시키고 관광인프라 등을 확대하기 위한 문화콘텐츠 자산으로서 무형문화유산의 가치가 점점 높아짐에 따라 유형문화유산 중심으로 이루어지던 디지털 아카이빙이 무형문화유산으로까지 이어지고 있다. 그리고 이러한 흐름 속에서 무형문화재법 역시 새롭게 제정되었다. 무형문화재법은 기존 유형문화재 중심의 문화재보호법의 한계를 보완하고, 국제적 기준에 부합하는 무형문화유산의 관리체계를 마련하였다는 큰 의의가 있다.

디지털 환경에서는 중앙기관이 무형문화유산 기록을 모두 '소장'하기보다는 무형문화유산 유관기관들과 긴밀히 협력하여 자료의 공유와 연계를 통한 긴밀한 협업체계를 갖출 수 있는 방안을 모색하는 것이 바람직하다. 그리고 무형문화유산을 공유할 수 있는 시스템을 구축하여 흩어져 있는 무형문화유산을 한 곳에서 활용할

수 있도록 기반기술을 개발하여 제공하는 것이 필요하다. 따라서 본 연구는 무형문화유산 디지털 아카이브 구축방안에 대해 제시함으로써 우리의 소중한 무형문화유산의 보존과 창조적인 계승, 그리고 지속가능한 발전을 위한 토대를 마련하고자 하였다. 먼저 무형문화유산 아카이빙은 다양한 주체들의 상호의존적이고 호혜적인 협력을 통해 효율성 제고와 시너지 효과를 창출할 수 있는 정책을 개발하는 것이 필요하다고 보았다. 이에 무형문화유산 디지털 아카이빙 역시 중앙집중형이 아닌 다양한 주체가 공동으로 참여하는 수평적 네트워크 방식으로 진행될 것을 제안하였다. 즉, 문화거버넌스 정책을 통해 협력적 네트워크를 구축하여 신뢰와 협동, 다양한 주체들의 지속적인 참여를 위한 정책 개발 모형을 제안하였다. 또한 무형문화유산 아카이빙을 위해서는 제안된 정책 모형을 기반으로 무형문화유산에 대한 체계적인 관리를 위한 다층적 분류체계 및 다중개체모형 기반의 메타데이터 표준화가 필요하다고 보았으며, 추가적으로 무형문화유산의 자유로운 이용을 위한 온톨로지 구축을 제안하였다. 결론적으로 이러한 정책과 관리방안을 토대로 무형문화유산 디지털 아카이브를 구축하여 이용자의 편의를 제공해야 하며, 더 나아가 교육, 전시, 열람, 체험, 연구 등을 위한 무형문화유산 콘텐츠 개발이 시급하므로 이에 대한 제안점을 본 연구에서 제안하였다. 즉, 본 연구에서는 무형문화유산 디지털 아카이빙 개발을 위해 문화거버넌스를 기반으로 한 정책개발과 표준화된 관리기반기술, 그리고 무형문화유산 디지털 콘텐츠 구축에 대한 방향을 제시하였으며, 각각의 분야에 대한 구체적인 개발 내용은 후속연구로 남겨두기로 한다.

참 고 문 헌

- 강정원. 2002. 무형문화재 제도의 문제점과 개선책: 예능종목을 중심으로. 『비교문화연구』, 8(1): 139-168.
- 공용택, 김재범. 2011. 도시와 기업의 문화거버넌스 연구모형에 대한 개념적 연구. 『예술경영연구』, 18: 35-66.
- 권영욱, 김백희. 2007. 향토문화 분류체계와 전자대전 항목구성체계의 접합 방안. 『인문콘텐츠』, 9: 11-37.
- 김상현, 김나운. 2011. 문화콘텐츠 개발을 위한 지식정보체계. 『한국콘텐츠학회논문지』, 11(12): 711-722.
- 김세훈. 2015. 문화예술정책 영역에서의 거버넌스 과제. 『한국문화예술경영학회 학술대회』, 19-30.
- 김수영. 2012. 모바일 웹 서비스에 기반한 문화 콘텐츠의 활용: 한국향토문화전자대전 사례를 중심으로. 『정보관리학회지』, 29(3): 31-59.
- 김수정, 김용. 2013. 무형문화유산 기록물을 위한 FRBR 기반 메타데이터 요소에 관한 연구. 『정보관리학회지』, 30(2): 119-141.
- 김순호. 2011. 『중요무형문화재 분류체계의 개선방안 연구 - 예능계열을 중심으로』. 석사학위논문. 고려대학교 대학원, 문화콘텐츠학과.
- 김정인. 2014. 문화예술지원 거버넌스 분석: 기업 메세나 활동을 중심으로. 『문화정책』, 1-23.
- 김주관. 2006. 문화자료와 디지털 아카이브의 구축: 20세기민중생활사연구단의 사례를 중심으로. 『지방사와 지방문화』, 9(2): 447-483.
- 김창수. 2009. 『문화공공성 개념에 입각한 정권별 문화산업정책 비교 연구: 영화와 문화콘텐츠 정책을 중심으로』. 박사학위논문. 한양대학교 대학원, 신문방송학과.
- 김현선. 2005. 아시아무형문화재의 현황과 디지털화의 방향. 『인문콘텐츠』, 5: 136-147.
- 김호균, 김용민. 2013. 정부간 문화거버넌스 구축 방안에 관한 연구: 문화정책추진체계를 중심으로. 『한국정책학회 하계학술발표논문집』, 1: 483-509.
- 김홍수. 2004. 『문화 거버넌스 모형 평가에 관한 연구: 한국 문화축제 정책사례 분석을 중심으로』. 박사학위논문. 세종대학교 대학원, 행정학과.
- 김홍수. 2007. 『축제와 문화거버넌스』. 파주: 한국학술정보.
- 김희순, 이명희, 송현숙, 정희선. 2013. 문화유산정보의 온톨로지 기반 코퍼스 생성을 통한 디지털 콘텐츠화 방안: 구 한성부의 종교건축유산을 사례로. 『한국도시지리학회지』, 16(1): 57-70.
- 명현, 김현욱. 2014. 국립국악원의 전통공연예술자료 수집현황과 전망: 국악아카이브 수집현황을 중심으로. 『한국전통공연예술학』, 3: 7-26.
- 명호성. 2011. 증강현실을 활용한 디지털 문화원형 콘텐츠 개발. 『정보처리학회지』, 18(3): 16-25.
- 문병채. 2004. 문화콘텐츠 DB분류 및 구축에 관한 연구. 『한국콘텐츠학회 추계학술대회 논문집』,

2(2): 61-73.

- 문화재청. 2009. 『한국 무형유산 대표목록 분류체계 및 기초자료 연구』. 대전: 문화재청.
- 박소연. 2003. 가상현실기술을 이용한 불국사와 석굴암의 디지털 복원. 『디자인학연구』, 52: 67-76.
- 박소연. 2007. 문학콘텐츠를 활용한 지역마케팅: 지역문화 거버넌스를 중심으로. 『문화정책논총』, 18: 167-191.
- 박종일. 2010. 『지역문화정책 거버넌스 활성화 요인 및 참여 주체 간 인식 차이에 관한 연구: 충남 계룡시의 지역축제를 중심으로』. 박사학위논문. 한남대학교 대학원, 행정학과.
- 박지영. 2008. 문화유산 자원 통합 활용을 위한 CRM 기반 FRBR 응용 온톨로지 적용에 관한 연구: FRBRoo를 중심으로. 『한국비블리아학회지』, 19(2): 45-62.
- 박진호. 2006. 아프가니스탄 바미안 석불의 디지털복원. 『전자불전』, 6: 92-143.
- 백승재, 천현재, 이홍철. 2005. 문화재 정보의 온톨로지 기반 검색시스템. 『한국컴퓨터정보학회논문지』, 10(3): 229-236.
- 백주현, 김순희. 2010. 시·도지정무형문화재 기록화 현황 및 개선 방안 연구. 『한국기록관리학회지』, 10(1): 77-97.
- 신재민, 곽승진. 2013. 디지털 콘텐츠 아카이빙 정책수립을 위한 문헌 및 사례 고찰. 『사회과학연구』, 24(1): 305-330.
- 오수연, 여옥현. 2005. 문화유산의 3차원 디지털 아카이브 열람 시스템에 관한 연구. 『한국콘텐츠학회 종합학술대회 논문집』, 3(1): 203-207.
- 오유진. 2000. 『RDF를 이용한 문화유산 메타데이터 구축에 관한 연구』. 석사학위논문. 연세대학교 대학원, 문헌정보학과.
- 위주영. 2010. 무형문화유산 메타데이터 현황과 과제: 공예기술을 중심으로. 『인문콘텐츠』, 17: 499-531.
- 유동환. 2008. 한국 전통 문화유산 콘텐츠개발 현황과 과제. 『국학연구』, 12: 5-49.
- 유재욱. 2006. 국내 문화콘텐츠 제공 웹사이트에 관한 평가. 『한국비블리아학회지』, 17(2): 43-64.
- 이소연. 2009. 디지털 아카이브의 장기보존 기능에 대한 연구. 『한국정보관리학회 학술대회 논문집』, 73-78.
- 이영호, 오세진, 김혜선, 우운택. 2008. 개인화된 상호작용형 문화콘텐츠 체험 시스템. 『정보처리학회지』, 15(3): 31-40.
- 임장혁. 2008. 아시아 각국의 무형문화유산 정책. 『비교민속학』, 37: 461-506.
- 임재해. 2007. 무형문화재의 가치 재인식과 창조적 계승. 『한국민속학』, 45: 237-285.
- 임희주. 2009. 『중요무형문화재 온톨로지 설계와 검색시스템 구현』. 석사학위논문. 한성대학교 대학원, 문헌정보학과.
- 정관영, 김문호, 김상현, 박현주, 오태훈, 박철휘. 2013. 『문화다양성 아카이브 구축을 위한 정보화전략 계획(ISP) 수립』. 서울: 문화체육관광부.

- 정수진. 2004. 무형문화재 제도의 성립, 그 역사성의 재고. 『한국민속학』, 40: 475-508.
- 정희선, 김희순, 송현숙, 이명희. 2013. 종교유적 건축물 정보의 메타데이터 구성과 온톨로지 구축. 『한국도서관·정보학회지』, 44(1): 1-22.
- 조광식, 이시경, 윤광구. 2007. 기초자치단체 문화 거버넌스의 형성수준과 영향요인: 지역과 행위자에 따른 차이분석을 중심으로. 『한국지방자치연구』, 9(3): 21-42.
- 한승준, 박치성, 정창호. 2012. 문화예술지원 거버넌스 체계에 관한 비교 연구: 영국, 프랑스, 한국 사례를 중심으로. 『행정논총』, 50(2): 257-291.
- 한양명. 2006. 중요무형문화재 예능분야의 원형과 전승 문제에 대한 반성적 검토. 『인문콘텐츠』, 1: 204-225.
- 함한희. 2012. 『무형문화유산의 이해』. 전주: 전북대학교 20세기민중생활사연구소.
- 함한희, 정성미, 이정승. 2014. 『무형유산지기를 위한 무형문화유산 기록화지침서』. 전주: 국립무형유산원.
- 홍성추. 2003. 디지털 아카이브 시스템. 『방송공학학회지』, 8(2): 84-104.
- Rhodes, Rod. 2000. Debating Governance: Governance and the Public Administration. Oxford: Oxford University Press, 54-90.

[참고웹사이트]

- 국가법령정보센터 [online]. [cited 2016.4.20]. <<http://www.law.go.kr/main.html>>.
- 국립국악원 [online]. [cited 2016.4.20]. <<http://www.gugak.go.kr/site/main/index001>>.
- 국립무형유산원 [online]. [cited 2016.4.20]. <http://www.nihc.go.kr/nihchome/main/Index.do?mn=KO_01>.
- 국립예술자료원 [online]. [cited 2016.4.20]. <<https://archive.arko.or.kr/>>.
- 국악아카이브 [online]. [cited 2016.4.20]. <<http://archive.gugak.go.kr/ArchivePortal/index.jsp>>.
- 네이버 국어사전 [online]. [cited 2016.4.20]. <<http://dic.naver.com/>>.
- 무형유산지식백과 [online]. [cited 2016.4.20]. <<http://www.ichpedia.org/>>.
- 문화재청 [online]. [cited 2016.4.20]. <www.cha.go.kr/>.
- 한국예술디지털아카이브 [online]. [cited 2016.4.20]. <<http://www.daarts.or.kr/>>.

[참고 규정 및 법률]

- 『문화재보호법』.
- 『무형문화재 보전 및 진흥에 관한 법률』.

• 국문 참고자료의 영어 표기

(English translation / romanization of references originally written in Korean)

- Baek, Seung Jae, Hyeon Jae Cheon, and Hong Chul Lee. 2005. "Ontology-Based Information Retrieval for Cultural Assets Information." *Journal of the Korea society of computer and information*, 10(3): 229-236.
- Beak, Ju Hyun and Soon Hee Kim. 2010. "A Study on the Status of and Improvement Plan for Documentation of City · Province Intangible Cultural Properties." *Journal of Korean Society of Archives and Records Management*, 10(1): 77-97.
- Chung, Hee Sun, Hee Soon Kim, Hyun Sook Song, and Myeong Hee Lee. 2013. "Construction of Metadata Format and Ontology for Religious architecture heritage Information." *Journal of Korean library and information science society*, 44(1): 1-22.
- Cultural Heritage Administration. 2009. *A Study on the Classification and Basic Materials about Representative List of Intangible Cultural Heritage of Korea*. Daejeon: Cultural Heritage Administration.
- Ham, Han Hui, Seong Mi Jung, and Jeong Song Lee. 2014. *Guidelines for Intangible Cultural Heritage Documentation for the Volunteers*. Jeonju: National Intangible Heritage Center.
- Ham, Han Hui. 2012. *Understanding of Intangible Cultural Heritage*. Jeonju: Group for the People without History in Chonbuk National University.
- Han, Seung Jun, Chi Sung Park, and Chang Ho Chung. 2012. "A Comparative Study of Culture and Art Support Governance Systems: The Cases of the UK, France, and Korea." *Korean Journal of Public Administration*, 50(2): 257-291.
- Han, Yang Myung. 2006. "Introspective Examination on the Original Form and Tradition of Folk Art in Important Intangible Cultural Assets." *The Korean Folklore*, 1: 204-225.
- Hong, Seong Chu. 2003. "Digital Archives System." *Korea Society Broadcast Engineers Magazine*, 8(2): 84-104.
- Im, Jang Hyuk. 2008. "Intangible Cultural Heritage Political measures of Asian Nations." *Asian Comparative Folklore*, 37: 461-506.
- Jeong, Gwan Yeong, Mun Ho Kim, Sang Hyeon Kim, Hyeon Ju Park, Tae Hun Oh, and Cheol Hwi Park. 2013. *Planning of Information Strategy Planning(ISP) for Constructing Culture Diversity Archives*. Seoul: Ministry of Culture, Sports and Tourism.
- Jo, Gwang Sik, Si Gyeong Lee, and Gwang Gu Yun. 2007. "Formation Level and Influential Factors of Local Cultural Governance: Analysis of Difference Related to Region and

- Actors.” *Korean Local Government Studies*, 9(3): 21-42.
- Jung, Soo Jin. 2004. “Constitution of Intangible Cultural Properties Institution and its historicity.” *The Korean Folklore*, 40: 475-508.
- Kang, Jeong Won. 2002. “On the Performing Arts: Problems and Improvement of the Policy for the Intangible Cultural Heritage.” *Cross Cultural Studies*, 8(1): 139-168.
- Kim, Chang Su. 2009. *A Study on the Comparative Analysis of the Past Governments’ Cultural Industry Policies*. PhD. thesis. Graduate School of Hanyang University, depart of Mass Communication.
- Kim, Hee Soon, Myeong Hee Lee, Hyun Sook Song, and Hee Sun Chung. 2013. “Developing Digital Contents through ontology-based Corpus Generation of Cultural Heritage Information: The Case of Religious Architecture Located in the Former Hanseongbu.” *Journal of the Korean Urban Geographical Society*, 16(1): 57-70.
- Kim, Heon Seon. 2005. “The Present Condition of the Intangible Cultural Treasure in Asia and the Direction of Digitalization.” *Humanities Content*, 5: 136-147.
- Kim, Heung Soo. 2004. *A Study on the Model Evaluation of Cultural Governance: A Case Study on the Analysis of Korean Cultural Festival Policy*. PhD. thesis. Graduate School of Sejong University, depart of Public Administration.
- Kim, Heung Soo. 2007. *Festival and Cultural Governance*. Paju: Korean Studies Information.
- Kim, Ho Gyun and Yong Min Kim. 2013. “A Study on the Construction of Cultural Governance between Government: Focused on the Cultural Policy System.” *Workshop Presentation of the Korean Association for Policy Studies*, 1: 483-509.
- Kim, Jeong In. 2014. “A Study on the Governance of the Support for Culture and Arts: Focusing on the Corporation Mecenat.” *Cultural Policy*, 1-23.
- Kim, Joo Kwan. 2006. “Cultural Resources and the Construction of Digital Archives: A Case Study of Group for the People without History.” *Local History and Culture*, 9(2): 447-483.
- Kim, Sang Heon and Na Yun Kim. 2011. “Knowledge Hierarchy for Culture Contents Development.” *Journal of the Korea Contents Association*, 11(12): 711-722.
- Kim, Se Hun. 2015. “Governance Challenges of Cultural Arts Policy.” *Workshop Presentation of Korean Society of Arts and Cultural Management*, 19-30.
- Kim, Soo Jung and Yong Kim. 2013. “A Study on the Development of Metadata Elements for Intangible Cultural Heritage Records Based on FRBR.” *Journal of Korean Society for Information Management*, 30(2): 119-141.
- Kim, Su Young. 2012. “The Application of the Culture Contents Based on Mobile Web Services:

- Focusing on the Case of The Encyclopedia of Korean Local Culture.” *Journal of Korean Society for Information Management*, 29(3): 31-59.
- Kim, Sun Ho. 2011. *A Study on the Improvement of Important Intangible Heritages for Classification*. M.A. thesis, Graduate School of Korea University, depart of Cultural Content.
- Kong, Yong Taeq and Jae Bum Kim. 2011. “A Conceptual Study on the Research Model of Cultural Governance with special reference to City: Corporation Cooperation.” *Arts Management Studies*, 18: 35-66.
- Kweon, Yeong Yok and Baik Hui Kim. 2007. “Integration of Local Culture Classification System Into the Entry Structure of Encyclopedia of Korean Local Culture.” *Humanities Content*, 9: 11-37.
- Lee, So Yeon. 2009. “Long-term Preservation Functionality in Digital Archives.” *Workshop Presentation of Korea Society for Information Management*, 73-78.
- Lee, Yeong Ho, Se Jin O, Hye Seon Kim, and Un Taek U. 2008. “Development of Experience System based on Personalized Interactive Cultural Contents” *Korea Information Processing Society Review*, 15(3): 31-40.
- Lim, Hee Ju. 2009. *Development of Ontology Design and the Retrieval System for Important Intangible Cultural Heritage*. M.A. thesis, Graduate School of Hansung University, depart of Library and Information Science.
- Lim, Jae Hae. 2007. “A New Understanding and Creative Handing Down of a Intangible Cultural Property.” *The Korean Folklore*, 45: 237-285.
- Moon, Byung Chae. 2004. “A Study on the Construction and Cultural DB Classification for Multimedia Contents.” *Workshop Presentation of the Korea Contents Association*, 2(2): 61-73.
- Myeong, Ho Seong. 2011. “A Study on Digitalization of Culture Archetype based on Augmentde Reality Technology.” *Korea Information Processing Society Review*, 18(3): 16-25.
- Myeong, Hyeon and Hyeon Ok Kim. 2014. “Archiving the Korean Traditional Music and Dance in National Gugak Center: An Emphasis on the Current Status of Collecting the Data.” *Journal of Korean Traditional Performing Arts*, 3: 7-26.
- Oh, Soo Yeon and Wook Hyun Yeo. 2005. “A Study on the Prototype System for the 3D Digital Archive of Cultural Heritage.” *Workshop Presentation of the Korea Contents Association*, 3(1): 203-207.
- Oh, Yoo Jin. 2000. *A Study on Designing a Schema with RDF of Cultural Heritage Metadata*. M.A. thesis, Graduate School of Yonsei University, depart of Library and Information

Science.

- Park, Jin Ho. 2006. "Digital Restoration of Afghanistan Bamiyan Based on Virtual Reality." *Journal of Electronic Buddhist Texts*, 6: 92-143.
- Park, Jong Ill. 2010. *A Research Study on the Factors of Invigoration for The Local Cultural Policy Governance and The Differences of Awareness between The Participants*. PhD. thesis. Graduate School of Hannam University, depart of Administration.
- Park, So Yon. 2003. "Digital Restoration of Pulguksa Temple and Sokkuram based on Virtual Reality -Focused on the CAVE of Virtual Reality System." *Journal of Korean Society of Design Science*, 52: 67-76.
- Park, So Yon. 2007. "A Development of Local Marketing based on Cultural Content: Focusing on Local Cultural Governance." *The Journal of Cultural Policy*, 18: 167-191.
- Park, Zi Young. 2008. "A Study on the Application of a CRM-based FRBR Ontology for Cultural Heritage Information: Based on the FRBRoo(object-oriented FRBR)." *Journal of the Korean Biblia Society for Library and Information Science*, 19(2): 45-62.
- Shin, Jae Min and Seung Jin Kwak. 2013. "A Review of Literature and Cases for Developing Digital Content Archives." *Journal of Social Science*, 24(1): 305-330.
- Wie, Ju Young. 2010. "The Present State of the Metadata of Intangible Cultural Asset and Its Problem: Focused on the Craftwork." *Humanities Contents*, 17: 499-531.
- Yoo, Dong Hwan. 2008. "The Current Situation and the Task of Developing the National Cultural Heritage Contents." *Korean Studies*, 12: 5-49.
- Yoo, Jae Ok. 2006. "An Evaluative Study on the Websites Providing Culture Related Contents in Korea." *Journal of the Korean Biblia Society For Library And Information Science*, 17(2): 43-64.

[Website]

- Korea Law. 2016. [online]. [cited 2016.4.20]. <<http://www.law.go.kr/main.html>>.
- National Gugak Center. 2016. [online]. [cited 2016.4.20]. <<http://www.gugak.go.kr/site/main/index001>>.
- National Intangible Heritage Center. 2016. [online]. [cited 2016.4.20]. <http://www.nihc.go.kr/nihchome/main/Index.do?mn=KO_01>.
- Arko Arts Archives. 2016. [online]. [cited 2016.4.20]. <<https://archive.arko.or.kr/>>.
- Gugak Archives. 2016. [online]. [cited 2016.4.20]. <<http://archive.gugak.go.kr/ArchivePortal/index.jsp>>.

Naver Korean Language Dictionary. 2016. [online]. [cited 2016.4.20]. <<http://dic.naver.com/>>.

Ichpedia. 2016. [online]. [cited 2016.4.20]. <<http://www.ichpedia.org/>>.

Cultural Heritage Administration. 2016. [online]. [cited 2016.4.20]. <www.cha.go.kr/>.

DA-Arts. 2016. [online]. [cited 2016.4.20]. <<http://www.daarts.or.kr/>>.