

***** 무형문화재를 위한 사이버뮤지엄 구성체계에 관한 연구 I

- 정보체계 및 분류코드화를 중심으로 -

A Study on the Cyber Museum Organization System for Intangible Cultural Properties I

- Focused on the Information system and classification code anger -

한영호* / Han, Young-Ho 정용섭*** / Jung, Yong-Sub
 장중식** / Jang, Jung-Sik 황복득**** / Hwang, Bok-Deuk

Abstract

The culture is a product of the century, and so a worldwide-recognized cultural legacy is like an incorporeal property owned by a country. It is a new legacy created in new environment conditions among countries. The meaning of this study is to give wider publicity to our intangible cultural properties through active database research. There are a significant number of museums that manage tangible cultural properties at a national level, but we can find that most stay very superficial in the aspects of database protection, classification system, and demonstration method. This is a critical physical factor that makes it difficult to create an information-oriented management system, or to manage intangible cultural properties as incorporeal entities.

The preservation of tangible cultural properties may be a more proper approach of handing down valuable national characteristics to posterity in that they can show those characteristics more readily. Unlike tangible cultural properties, the preservation of intangible cultural properties requires a different approach and process. They are treated as a category of human cultural assets because of their incorporeity and formlessness. Since those intangible cultural properties to be preserved and quantified at a national level, it is an important consideration in the study on cultural properties. The objectives of this study are to present the intangible products by making the best use of the information society's merits; rediscover human elements constituting those products; ultimately help promote our cultural succession and development by databasing such human elements.

키워드 : 무형문화재, 데이터베이스, 사이버 뮤지엄, 정보체계, 분류코드

1. 서론

1.1. 연구의 배경

문화는 세기의 산물로서 세계적으로 인정되는 문화재 유산은 국가가 지니는 재산이며 국력이다. 이는 국가의 새로운 환경적 여건 속에서 표현되는 새로운 유산이라 할 수 있다.

본 연구는 우리의 소중한 문화유산 중에서 형태가 없는 무형문화유산을 연구 기반으로 무형문화재 가치에 대한 새로운 인식

제고와 세계 속에 우리 민족의 우수성을 알리고 이를 계승하고자 하는데 광의의 의미를 두고 있다

현재 우리나라의 문화재 관련 전시환경은 유형문화재를 중심으로 대부분 국립박물관들이 개관되어 있다. 유형문화재를 다루는 박물관들의 전시환경은 상당히 진보되어 있으며 유형자료의 데이터베이스 및 분류체계 그리고 표현방법에는 다양한 연구가 지속되어 전시환경에 반영되고 있다. 그러나 기존의 박물관에서 관리하거나 전시하고 있는 문화유산의 대부분은 유형문화재로 구성되어 있으며 현재 국립박물관 중에서 무형문화재를 전시하는 박물관은 찾아보기 힘든 것이 현실이다. 그것은 무형문화재 특성상 전시자료의 내용을 물리적인 요소로 정보화하기가 어렵다는 점과 유물이 무형에 근간을 두고 있다는 것이 가장 큰 문제일 것이다. 물론 유형의 재산을 잘 보존하는 것은

* 회장, 상명대학교 디자인학부 실내디자인전공 교수

** 정회원, 상명대학교 디자인학부 산업디자인전공 겸임교수

*** 정회원, 4D 디자인연구소 소장

**** 정회원, 건국대학교 건축전문대학원 실내건축설계학과 박사과정

***** 이 논문은 2002년도 한국학술진흥재단의 지원에 의하여 연구되었음 (KRF-2002-042-G00004)

여러 가지 가치와 독특한 특성을 표현하는데 우선 한다고 할 수 있다. 그러나 유형 문화재와는 반대로 무형 문화재는 형태가 없으므로 인간문화재의 한 부류로 취급하고 있는 것이 현실적이다. 이는 미래 국가적 차원에서 보전과 정량화를 위한 연구를 절실히 요구하고 있다고 볼 수 있다. 따라서 본 연구에서는 정보화가 가지는 장점을 최대한 활용하여 무형의 유물을 표현하고 그곳에 서려있는 많은 인간적인 요소들 즉, 이 시대의 무형 문화재를 표현하고 데이터베이스를 기반으로 국가의 문화적 계승과 발전에 도모하고자 한다.

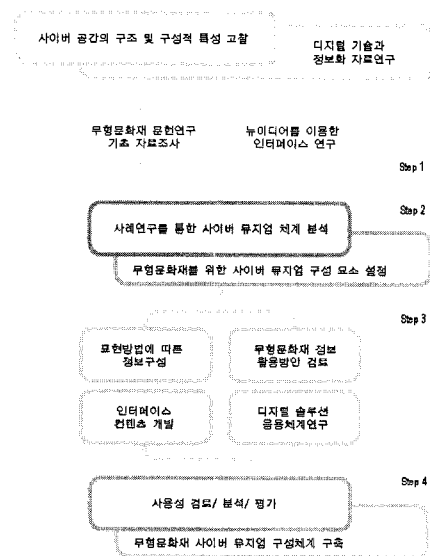
1.2. 연구의 목적

본 연구의 목적은 다음과 같다. 첫째, 전통 무형문화재 계승이다. 무형문화재의 데이터베이스는 형태를 중심으로 박물관에 소장되기 힘들며 현실적으로 과거 선조들의 지혜 속에서 이루어졌던 여러 기술과 터치가 그 문화유산 부류에 속하고 있기 때문에 이를 기록하고 보존하지 않으면 문화유산으로서 계승하는데 어려움이 많은 것이다. 이를 위한 방법으로 현실적인 뉴미디어 도입과 새로운 인터페이스와 함께 소장하고 표현할 수 있는 방법이 중요하다 하겠다. 둘째, 박물관의 새로운 전시개념 출현 및 기능성 검토라는 점이다. 유형문화재 전시만을 위한 장르로 구성을 갖추어 오던 박물관의 기능은 무형 문화재와 함께 전시되려면 여러 가지 모순이 있는 것이 현실이다. 이는 유형의 전시와 무형의 전시와의 방법론적인 측면에서 많은 차이가 있기 때문에 새로운 표현방법에 대한 정의가 절실히 요구된다. 셋째, 무형문화재의 뉴미디어 표현이다. 디지털 환경 발달은 박물관의 모순을 보완할 수 있는 역할을 수행할 수 있게 되었고, 자료의 디지털화는 최근 들어 박물관에 활용되는 신개념 전시방법으로서 점차적으로 일반화, 대중화되어가고 있는 추세이다. 또한 디지털환경을 통한 자료 제공은 그 동안 설명하지 못했던 유물의 문화적 가치를 사이버 기법을 통하여 더욱 더 효과적으로 활용할 수 있게 되었다. 현재 이 연구가 가장 주목받는 부분은 무형문화재 표현을 위한 새로운 기법에 관련된 부분이다. 이는 박물관을 방문하는 관람자들에게 무형문화재에 대한 새로운 지각 체험의 장을 마련하게 된 것이다.

1.3. 연구의 범위 및 방법

본 연구는 인터넷의 대중화와 함께 급격히 증가하고 있는 가상공간의 박물관 특성을 분석하고 무형문화재 유산을 시각화, 정보화 할 수 있는 사이버환경을 조성하여 민족정신을 계승 발전시킬 수 있는 문화산업정책의 수립 및 보급을 목적으로, 실제 사용자 인터페이스(User Interface)의 기능성과 심미성을 통합한 객관적인 활용기준 제시에 의의를 두고 무형문화재를 위한 사이버뮤지엄(Cyber Museum) 구성체계에 관하여 연구하고자 한다. 이를 위해 본 연구의 특성상 박물관 문화유

산의 보존환경 및 문화재 전시환경, 박물관 전시 콘텐츠구성 및 표현기법 등, 문화관련 산업을 전문으로 취급하는 산업체와 협동하여 무형문화재 자료화 및 시각화에 관한 전문적인 연구를 기반으로 국내외 사이버뮤지엄의 개발사례 및 선행 연구를 충남지역을 중심으로 분석하고 검토한다. 연구방법으로는 첫째, 문헌 연구조사를 중심으로 현재 문화재관리센터에서 운영 및 관리중인 무형문화재를 기준으로 보다 현실성 있는 무형문화재의 분류기준을 분석하고, 둘째로 분류된 무형문화재의 종류와 특징을 근간으로 보다 세분화된 데이터베이스의 틀을 마련하고, 셋째로 무형문화재 표현방법에 관한 연구를 기반으로 실제적인 표현방법에 관하여 연구하고 그 표현방법을 기준으로 데이터베이스 연구에 포커스를 두며 넷째로는 일반 사용자들의 관심을 위한 뉴미디어를 이용한 새로운 가상 모듈로 연구한다.



<그림 1> 무형문화재 연구의 단계별 구성

1.4. 연구의 추진체계

본 연구는 다음과 같은 추진체계를 가지고 앞서 언급한 연구 목적을 달성하려 한다.

첫째, 1단계에서는 무형문화재의 기원 및 개념 정의를 기초로 하여 현재 무형문화재의 데이터베이스 사례연구와 무형문화재의 종류 및 특징 그리고 분류 및 체계를 기반으로 한 무형문화재 분류를 위한 코드화를 한다.

둘째, 웹서비스를 위한 기술적 해결 방향모색을 위해서 데이터베이스의 방향을 설정한다.

셋째, 앞서 연구된 데이터베이스의 방향을 설정한다. 웹서비스의 테스트를 위한 무형문화재 표현을 위한 기술적 검토를 하고, 문화재 관련산업과의 정보체계 호환시스템과 DB를 구현한다.

넷째, 무형문화재 특징을 재검토하고 새로운 시스템 재정비를 통해서 무형문화재를 위한 사이버뮤지엄을 완성하고 시물레이션 구축을 한다.

<표 1> 단계별 연구진행

구분	연구내용	비고
1단계	· 무형문화재의 기원 및 개념적 정의 · 무형문화재의 종류 및 특징 · 무형문화재 정보분류 및 체계 · 무형문화재 분류 코드화	기반기술연구
2단계	· 웹서비스를 위한 기술적 해결 방향모색 · 데이터베이스 방향 설정	무형문화재의 정보화연구
3단계	· 웹서비스 테스트를 위한 DB 활용 및 구현 · 무형문화재의 표현을 위한 기술적 검토 · 관련산업과의 정보체계 호환 시스템 구현	무형문화재의 DB구현
4단계	· 무형문화재 특징 재검토 및 시스템 구현 · 사이버유지업 무형문화재의 시뮬레이션 구축	DB응용/분석

2. 무형문화재의 개념

2.1. 무형문화재의 정의

우리나라 문화재는 1962년 제정된 문화재 보호법에 의해 유형문화재, 무형문화재, 기념물, 민속자료의 4개 유형으로 분류 및 정의하고 있다.

국내 문화재는 다음 표와 같이 문화재관리국에서 관리 운영되고 있으며 현재 문화재의 종류로는 국가지정 문화재, 시·도 지정 문화재, 문화재 자료, 비지정문화재로 크게 4가지로 분류되어있으며 그 자세한 종류는 <표 3>¹⁾과 같다.

<표 2> 문화재의 분류

구분	의미	유형구분	비고
국가 지정 문화재	문화재청장이 문화재보호법에 의하여 문화재위원회의 심의를 거쳐 지정한 중요 문화재	국보·보물·중요무형문화재·사적·명승·사적 및 명승·천연기념물 및 중요민속자료 등 8개 유형으로 구분	
시·도 지정 문화재	특별시장·광역시장·도지사(이하 '시·도지사')가 국가지정문화재로 지정되지 아니한 문화재 중 보존가치가 있다고 인정되는 것을 지방자치단체(시·도)의 조례에 의하여 지정한 문화재	유형문화재·무형문화재·기념물 및 민속자료 등 4개 유형으로 구분	
문화재 자료	시·도지사가 국가지정문화재 또는 시·도지정문화재로 지정되지 아니한 문화재 중 향토문화 보존상 필요하다고 인정되는 것을 시·도 조례에 의하여 지정한 문화재		
비지정 문화재	문화재보호법 또는 시·도의 조례에 의하여 지정되지 아니한 문화재 중 보존가치가 있는 문화재	전적·서적·판목·회화·조각·공예품·고고자료 및 민속자료로서 역사상·예술상 보존가치가 있는 문화재	문화재 보호법 제76조
	매장문화재 : 포장된 문화재	매장문화재는 토지·해저 또는 건조물 등에 포장된 문화재	문화재 보호법 43조

한편, 유네스코에서는 “문화재를 미술품 관련 재산으로 손으로 제작된 회화, 유화, 도화, 그리고 조각, 및 조각 기술의 원작품들·목판화·동판화·석판화의 원작품, 미술적 조립품·몽타주 등과 같이 주로 유형적인 유산을 대상으로 하고 있지만, 문화

재란 인류문화 활동의 유산으로 문화적인 가치를 지닌 모든 것을 의미한다.” 라고 정의하고 있다. 무형문화재는 연극, 음악, 무용, 공예기술 등 무형의 문화적 소산으로서 역사상 또는 예술상 가치가 큰 것을 의미하며 국가지정 문화재로는 중요 무형문화재 즉, 종묘제례악,²⁾ 양주별산대놀이 등이 있다. 이는 도덕·종교·법률·민속·생활양식 등 여러 분야를 말한다.³⁾ 최근 들어 문화재에 관심을 보이고 있는 가장 큰 이유는 문화상품에 따른 국가 경쟁력 제고라고 말할 수 있다.

<표 3> 문화재의 세부종류 및 내용

구분	종류	내용	비고
국가 지정 문화재	국보	서울송례문, 훈민정음 등	
	보물	서울홍인지문, 대동여지도 등	
	사적	수원화성, 경주포석정지 등	
	사적 및 명승	경주불국사경내, 부여구두래일원 등	
	명승	명주청학동의소금강,상백도하백도일원 등	
	천연기념물	달성의 측백수림, 노랑부리백로 등	
	중요무형문화재	종묘제례악, 양주별산대놀이 등	
	중요민속자료	덕온공주당의, 안동하회마을 등	
시·도 지정 문화재	유형문화재	건조물,전적,서적,고문서,회화,조각,공예품 등 유형의 문화적 소산으로서 역사상 또는 예술상 가치가 큰 것과 이에 준하는 고고자료	
	무형문화재	연극, 음악, 무용, 공예기술 등 무형의 문화적 소산으로서 역사상 또는 예술상 가치가 큰 것	
	기념물	매총·고분·성지·궁지·오지·유물포함총 등의 사적으로서 역사상, 학술상 가치가 큰 것. 경승지로서 예술상, 관광상 가치가 큰 것 및 동물(서식지,번식지,도래지포함), 식물(자생지 포함), 광물, 동굴로서 학술상 가치가 큰 것	
	민속자료	의식주·생업·신앙·연중행사 등에 관한 풍속·관습과 이에 사용되는 의복·기구·가옥 등으로서 국민생활의 추이를 이해함에 불가결한 것	
문화재자료		시·도지사가 국가지정 문화재 또는 시·도지정 문화재로 지정되지 아니한 문화재 중 향토문화 보존상 필요하다고 인정되는 것을 시·도 조례에 의하여 지정한 문화재	
비지정문화재		문화재보호법 또는 시·도의 조례에 의하여 지정되지 아니한 문화재 중 보존할 만한 가치가 있는 문화재로 일반동산문화재와 매장문화재가 있다.	

2.2. 무형문화재의 구분

무형문화재들은 중요도에 따라서 각 지정문화재로 분류되는데, 국가에서 지정하는 중요 무형문화재와 시·도에서 지정하는 시·도 무형문화재로 분류되어 있으며 무형문화재에는 그 문화재의 특성별로 음악, 무용, 연극, 놀이와 의식, 공예기술, 음식과 무예, 기타로 분류하여 현재 문화재청에서 관리 운영하

2)종묘제례악 : 종묘제례악은 조선시대 역대 왕과 왕비의 신위를 모신 사당(종묘)에서 제사(종묘제례)를 지낼 때 무용과 노래와 악기를 사용하여 연주하는 음악을 가리키며, '종묘악'이라고도 한다. 중요무형문화재 제56호 종묘제례와 더불어 2001년 5월 18일 유네스코 「세계무형유산결약」으로 선정되었다.(자료출처 : 문화재청 문화재 용어사전, 중요무형문화재 1호)

3)송진희, 한국 문화이미지의 세계화 연구 - 무형문화재의 시각화를 중심으로- 산업기반기술개발사업 최종보고서, 2002. 4, p.19.

1)문화재의 종류 : 문화재청의 문화재 용어사전 및 문화재도우미의 문화재 종류를 기준으로 분류 (<http://www.ocp.go.kr/>)

며 각 지정문화재 관리는 지정문화재의 소장지역 구분에 맞게 운영되고 있다.

<표 4> 무형문화재 종류

무형문화재	음악
	무용
	연극
	놀이와 의식
	공예기술
	음식과 무예
	기타

2.3. 무형문화재의 특징

무형문화재는 연극·무용·음악·공예기술·놀이와 의식 음식과 무예 등으로 나뉘는 것과 같이 그 대표적인 특징으로는 첫째, 시각화 모형 제공이 어렵다는 점이다. 형태가 없으며 해당되는 무형의 인간 그 자체를 문화재로 분류하기 때문에 상황과 환경적 여건에 따라서 정량화 된 데이터를 근간으로 재현이 불가능하므로 뉴미디어의 발달과 함께 진보된 새로운 인터페이스 개발과 아울러 보존 가치에 대한 실질함을 보여주어 있다. 둘째로 형이상학적인 요소가 많이 내재되어 있다는 것이다. 예를 들면, 현재 무형문화재 중 가장 대표적인 제례에서도 볼 수 있듯이 그 형식이나 격식이 과거로부터 내려오던 유교사상에서 비롯되어 현재까지 전래로 내려오고 있다. 셋째, 대대로 물려받지 않은 이상 그 형식이나 철학을 정확하게 전달하기가 어렵기 때문에 전달하거나 학습시에 많은 어려움이 내재되어 있다. 다음표는 무형문화재 요소로 등록되어 있는 특징 요소별로 정리한 것이다.

<표 5> 무형문화재의 특징별 분류요소

구분	요소	비고
국악, 민요, 전통음악	국가적 특색을 지니고 있는 음색	
도예	도자공예기법	
전통공예	양식 및 기법	
전통놀이	지역적 특성에 따른 전통 놀이의 형식과 문화	
전통무용, 춤	지역적 특성에 따른 전통 무용과 춤 가무	
전통음식	토속음식으로 예전부터 내려오는 전통음식의 기법 및 양식 만	
전통회화	전통 예술의 기법중 그 형태가 있는 대표적인 것으로 전통적인 소재를 활용한 회화	
한복	전통의류	

3. 무형문화재의 정보체계

3.1. 무형문화재 정보의 종류

무형문화재를 정보화 하기 위한 데이터베이스 정보의 종류로는 첫째, 일반 정보의 디스플레이 및 저장을 위해 텍스트 정보유형이 있으며, 둘째, 정보의 직접적인 가시화 표현을 위한 시각적 정보유형이 있다. 셋째, 음성정보가 있으며 넷째, 작업과정 및 솜씨 등과 같이 사람자체가 무형문화재로 등록된 유형으로 정보의 종류로는 크게 네가지 유형으로 분류될 수 있다.

이 네가지 유형을 새로운 미디어를 기반으로 하여 사이버뮤지엄에 전시를 목적으로 정보화를 한다면 사이버뮤지엄에 있어서는 크게 3가지 유형의 방법으로 데이터가 요구된다. 첫째로는 무형문화재의 정보로 현재 분류되어 있는 체계는 <그림 3>⁴⁾과 같다. 둘째, 행위동작의 경우 행위 패턴을 읽고 저장해서 표현할 수 있는 모듈이 요구된다. 행위 패턴을 읽고 그 데이터를 정보화 시키기 위해서 현재 행위 패턴의 표현방법을 고찰하고 이 과정에서 표현하지 못했던 중요하고 미세한 부분들을 표현할 수 있는 점을 보완하도록 하여야 한다. 현재 가장 미흡한 부분 중에 한가지는 물리적인 유형문화재를 데이터베이스화 한다는 것이 아닌 무형문화재를 전시 및 보존 계승한다는 점인 것이다. 이는 현존 뉴미디어 기술력을 근간으로 새로운 방법을 모색하고 정보서비스를 기준으로 표현하고 이를 저장 및 추후 개발되어져야만 하는 부분일 것이다. 셋째, 가상의 사이버 뮤지엄 전시공간과 뉴미디어 기기들이 요구된다. 표현될 액션이 정확하게 사용자에게 표현될 수 있도록 가상의 공간을 개발하여야 하며 이를 기반으로 새로운 전시도구들을 기반으로 새로운 전시기획 방법을 창안해야 할 것이다.

이는 같은 정보의 유형으로 기대되는 각종 행위패턴에 따른 정보와 이를 기반으로 다양한 관점에서 볼 수 있는 XML, X3D 기반의 가상현실(VRML)은 새로운 무형문화재 정보의 표현방법을 가능하게 해 줄 수 있다고 본다.

3.2. 무형문화재 자료의 정보체계

(1) 일반 자료의 정보화

일반 정보로는 현재 무형문화재 지정번호, 문화재명, 분류, 지정일, 소재지, 관리자, 유래, 문화재 정보내용, 구성형식, 놀이와 방법, 춤의 구성 등을 들 수 있으며 모든 데이터는 텍스트 정보로 이루어져 있으며, 무형문화재 특성상 대부분은 인간에게 문화재의 개념적 적용이 진행되어 있는 상태로 문화재 자체가 솜씨나 느낌 그리고 놀이나 의식과 같은 행동에서 비롯된 것들이 대부분이다.

4) 무형문화재 분류체계 : 문화재청의 문화재 용어사전 및 문화재도우미의 무형문화재 종류를 기준으로 무형문화재를 분류하였다. (<http://www.ocpo.kr/>)

종목 및 명칭, 시도·중형문화재의 분류, 지정일. 무형문화재의 소재지, 무형문화재 관리자, 기원에 관한 정보로 시대적 배경 및 시대, 지역, 유형, 공예 같은 경우는 재질, 문화재 자체의 용도나 기능이 중요한 요소로 작용하기도 한다. 또한 목공예나 도자공예의 경우 문양 및 장식이 그 소장자의 구분을 짓는 중요한 역할을 하기도 한다.

(2) 행위·동작자료의 정보화

행위·동작 정보는 무형문화재 중 가장 비중을 많이 차지하는 것으로 그 대표적인 사례로 승무, 놀이, 전통의례, 의식을 들 수 있다.

<표 6> 무형문화재 행동자료 분류

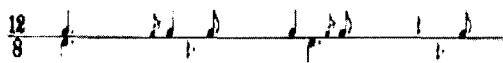
구분	내용	비고
팔	들기, 모은다. 위로뿌리고 올리기, 얹기. 앞으로 들어올리기, 내리기, 걸치기, 여미기, 들기, 돌리기, 치기, 휘돌리기, 얼르기, 동글게하기 등	좌, 우, 앞, 뒤, 위, 아래
동작	감성적 측면을 통한 전체적인 행동을 표현	
발디딤	앉은자세, 들어 올리기, 살짝들기, 굽히기, 돌기, 올리기, 걸어가기, 돌아서기, 치기, 서기, 젓히기, 내딛기, 붙이기 등	
방향	앞으로, 뒤로, 우측 옆으로, 좌측 옆으로, 비켜 우측 앞으로, 비켜 좌측 앞으로, 앞으로 숙이기, 위로 올리기	앞, 뒤, 좌, 우

기본적으로 구성요소는 장단과 팔의 움직이는 방법 그리고 동작 요소로 여러 가지 형태의 움직임으로 표현하고 있으며 발의 디딤 요소로 앉은 자세, 들어올리기, 살짝 들기, 굽히기, 돌기, 올리기, 걸어가기, 돌아서기, 치기, 서기, 젓히기, 내딛기, 붙이기 등으로 표현하며 방향을 상반신의 행위묘사로 표현하도록 구성되어져 있다.⁵⁾

이는 현재 가시화된 사례로 삽화를 기반으로 자세한 설명을 하려하고 있으며 현재 교본 및 자료로 사용되고 있다. 그러나 삽화가 지니는 특성상 가장 중요한 세밀한 설명은 무형의 문화재라는 특성상 이를 글로 표현하고 그림으로 표현하기라는 것이 어려움이 있다.

(3) 한국 음악의 자료의 정보화

한국음악의 장단 표기는 기본장단, 18/8, 12/8 등 서양음악과 다르기 때문에 그림과 같은 표기법을 사용하도록 하였다. 때문에 연구자 역시 이 표기법에 이질감을 느꼈으나, 오히려 간단하여 실제 우리나라 전통 음악 활용에는 판별이 쉽도록 되어있다는 사실을 알게 되었다.



<그림 2> 기본장단

5)자료출처 : 국립문화재 연구소 (<http://www.nricp.go.kr/>)

4. 무형문화재 분류코드화

4.1. 무형문화재 분류체계

무형문화재 정보화를 위하여 구성체계는 현장의 용이성, 동작성, 정보화 요소에 따른 다양한 표현과 함께 그 분류를 유형별 분류와 내용별 분류 그리고 항목별 분류로 나누었으며 사용성 증대를 위한 사용자 인터페이스를 기반으로 다음과 같이 분류하였다.

무형문화재		
유형별 분류	내용별 분류	항목별 분류
음악	유래	문화재명
무용/무예	개관	분류/명칭/지정일
연극	내용	지정번호/담당
놀이와 의식	구성형식	소재관리
공예기술	방법	관리자/관리장소
전통음식	구성	소장구분/소재지

<그림 3> 무형문화재 분류체계

(1) 유형별 분류

무형문화재의 유형별 분류로는 크게 여섯 가지로 구분되며 발굴하지 못했던 유형의 경우는 추가로 분류코드를 부여하도록 하였다. 현재 본 연구에서는 무형문화재 중 유형별 분류를 음악, 무용/무예, 연극, 놀이와 의식, 공예기술, 전통음식과 같이 무형문화재의 그 유형별 특성에 따라서 관련된 형식을 갖추어 분류하였다. 이는 현재 문화재청의 분류기준을 중심으로 설정한 것이다.

(2) 내용별 분류

정보의 내용별 분류로는 크게 여섯 가지 유형으로 분류하였다. 각 무형문화재별 유래정보, 문화재별 개관, 내용, 구성 형식, 의식에 관련된 순차적인 전래방법, 구성으로 이것은 무형문화재의 구성요소별 특성에 준한 새로운 세부 구성에 관련된 자세한 정보를 내용별로 분류하였다.

(3) 항목별 분류

항목별 분류도 마찬가지로 크게 여섯가지로 분류하였으며,

세부항목별로 문화재명은 순수하게 예전부터 사용되어져 오던 순우리말과 한자 그리고 국제적 홍보를 위한 영어를 기준으로 문화재명을 지정하였으며, 문화재 관리국에서 지정된 분류 및 명칭 그리고 문화재의 지정일 그리고 부여된 지정번호와 담당, 소재관리부분과 분류된 무형문화재의 관리자와 관리장소 순으로 분류하였으며 소장구분과 소재지 구분을 분류항목에 추가하여 원하는 항목별 관계유형의 데이터베이스 모듈로서 효율적인 데이터베이스로 분류하였다.

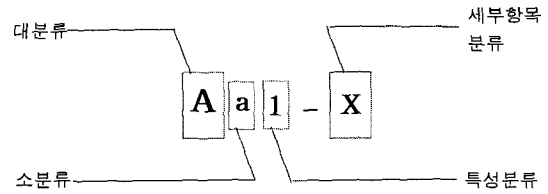
4.2. 무형문화재 분류코드

무형문화재의 기반연구 조성을 위하여 다음과 같이 무형문화재의 분류체계를 통한 코드를 부여하며 이를 기반으로 2차 연구 “데이터베이스 연구개발” 기초자료로 활용하도록 하였다. 다음 <표 7>은 무형문화재의 세부 분류코드이다.

<표 6> 무형문화재 세부 분류코드

구분	세부항목	코드	
유형별	음악	제례악, 농악, 타령, 농요, 티령, 판소리, 편재, 향가	Aa1_x
	무용/무예	승무, 무, 춤 등	Ab1_x
	연극	지역놀이, 탈춤,	Ac1_x
	놀이와 의식	놀이, 제례, 지역놀이, 굿	Ad1_x
	공예기술	나전, 갓, 모시, 매듭, 악기, 조각, 공시, 단청, 채상, 죽장, 목장, 명주, 전통자기, 장, 유기장, 악기장, 가구장, 병류장 등	Ae1_x
	전통음식	조선왕조궁중음식, 남도의례음식장 등	Af1_x
내용별	유래	전통 무형문화재의 유래	Ba1_x
	개관	개관내용	Bb1_x
	내용	각 특성에 따르는 자세한 분류/ 내용	Bc1_x
	구성형식	데이터 표현방법 및 구성 형식	Bd1_x
	방법	무형문화재의 놀이 및 기타 방법설명	Be1_x
	구성분류	무형문화재 구성요소들의 자세한 구성	Bf1_x
항목별	문화재명	순우리말, 한자, 영문	Ca1_x
	종목/분류/명칭/지정일	시도지정무형문화재, 중요무형문화재, 국가 지정무형문화재	Cb1_x
	지정번호/담당	시도지정무형문화재, 중요무형문화재	Cc1_x
	소재관리	보존회	Cd1_x
	관리자/관리장소	전국 각시·도 관할청	Ce1_x
	소장구분/소재지	각 지역	Cf1_x

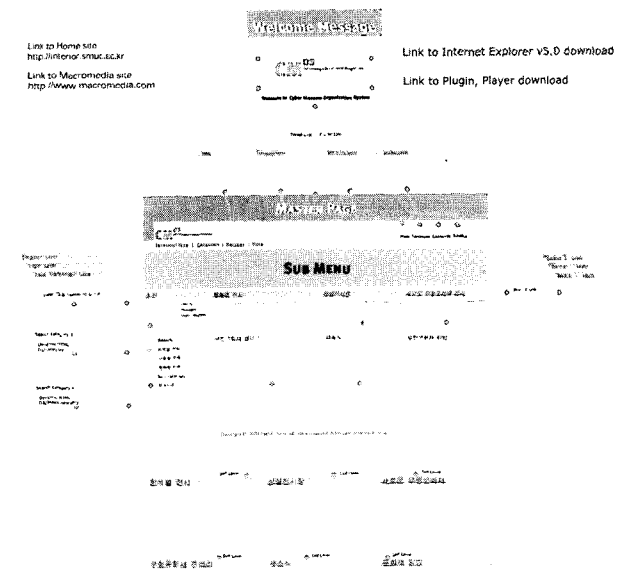
다음 그림에서와 같이 무형문화재의 분류코드 부여로는 다음과 같은 형식을 취했다. 대문자로 표시한 제일 첫문자는 대분류를 구분하고 있으며 소문자는 소분류를 의미하여 아라비아 숫자는 특성별 구분인자이며 세부항목으로는 아라비아숫자로 기재하게 된다. 세부항목과 구분을 위하여 구분인자를 두었다.



<그림 4> 무형문화재 분류코드 형식

4.3. 무형문화재 사이트 구조

무형문화재의 기반연구 조성과 분류체계를 통한 사이트를 개설하기 위한 구조도를 다음과 같이 설계하였다. 사이트의 구조적인 부분에서는 새로운 신규 메시지를 전달할 수 있는 항목과 무형문화재를 위한 상설 전시장 그리고 각종 무형문화재의 데이터베이스를 검색할수 있는 카테고리별 검색으로 나누어 유형별, 내용별, 항목별 그리고 서브카테고리별로 분류하였으며 각종 무형문화재 정보를 쉽게 찾아 볼수 있는 검색엔진을 기획하였으며 기본적인 가상공간의 채널을 설계하기 위한 설계모듈을 서버메뉴에 포함시켜 설계하였다.



<그림 5> 무형문화재 데이터베이스 사이트 구조

5. 기대효과

본 연구에서 제작된 무형문화재 데이터베이스에 관한 기대효과와 무형문화재 시각화작업에서 보여지는 기대효과 그리고 사이버무비움에 전시된 아바타를 통한 기대효과 그리고 교육적인 기대효과로 나눌 수 있겠다.

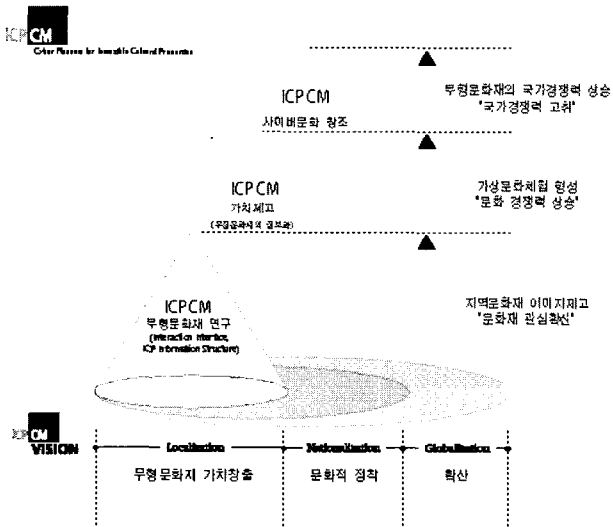
첫째, 데이터베이스에 관한 기대효과로는 현재 조사결과에 따르면 문화관광부에서 조차 무형문화재 분류기준을 무형의 산

물로만 바라보는데 급급해 현존 가치를 기준으로 무형문화재를 바라보는 것이 현실이다. 이는 본 연구의 데이터베이스를 토대로 유형문화재 및 무형문화재까지를 유지관리할 수 있다는 데 의미가 있다고 하겠다.

둘째, 무형문화재의 시각화작업에서 보여지는 기대효과로는 무형문화재가 가지는 데이터로서 지니는 가장 중요한 부분은 형태를 보관할 수 없다는 데 있다. 이는 본 연구에서 크게 3가지 유형만을 중점적으로 보관할 수 있는 방법을 통해서 무형문화재 중 행위동작 자료를 정보화해서 이를 기반으로 많은 무형문화재의 데이터베이스는 후세에게 계승시킬 수 있을 것이다.

셋째, 사이버뮤지엄에 전시된 아바타를 통한 기대효과로는 캡처링(capturing)된 무형문화재의 대표적인 데이터를 기준으로 아바타를 중심으로 표현할 수 있는 장르가 또 다른 사이버 문화의 의미를 부각시킬 수 있는 매개체가 될 수 있다.

넷째, 교육적인 기대효과로는 온라인 체계 속에서 개발된 현재 웹 프로그램 서비스를 기반으로 많은 연구원들과 학생들에게 무형문화재의 정확한 제스처어 정보를 포함한 여러 기반 정보를 습득하게 함으로서 보다 교육의 질적 향상을 모색할 수 있을 것이다.



<그림 6> 무형문화재연구를 통한 단계별 기대효과

6. 결론

한국 문화이미지를 위한 지속적인 연구와 노력은 유형의 문화재와 함께 무형의 문화재 또한 지속되어야 할 것이다. 이는 국가가 지니는 문화재에 대한 정확한 인식에서 비롯되며 체계적인 정리 및 상호 보완되는 요소들 간의 관계 속에서 이루어진다고 하겠다. 본 연구를 통해서 현행 연구에서 여러 유형의 문화재를 비롯한 무형문화재의 전파 및 계승도 마찬가지로 상당히 중요하다는 것을 인지하게 되었으며 구성체계를 연구하

면서 각종 무형문화재의 특징들을 기반으로 새로운 인터랙션 요소를 데이터베이스와 표현요소에 추가한다면 무형문화재의 표현을 가능하게 해주리라 생각했다.

무형문화재를 중심으로 한 한국문화재의 새로운 정보화 개념은 앞서서 연구한 데이터베이스에 근간을 두고 정보화 작업에 일임해야 할 것이다. 이는 현재 백그라운드 커뮤니케이션에서 보여지는 우리나라 문화의 정체성을 알리는 중요한 요소로 자리를 잡을 것이며 보다 후세들에게 정확한 정보를 전달하는 밑거름이 될 것이다.

특히 무형문화재라고 하는 일정한 형태를 지니고 있지 않은 우리 민족의 정신적 문화유산을 정보화하고 시각화하여 박물관 혹은 문화유산을 보급하는 전수관 등에서 무형의 문화유산을 전시 목적물로서의 가치로 활용할 수 있다면 우리 민족의 정신세계 계승과 교육효과를 극대화할 수 있을 것이다. 또한, 디지털 환경의 발달은 사이버라고 하는 가상공간 속에 이러한 무형의 형상 및 이념을 시각화시킬 수 있는 도구로 활용할 수 있는 최적의 조건이라 할 수 있다. 이러한 사이버 환경을 통하여 기존 박물관의 전시에서 배제되어 그 정체성이 단절되거나 사라져 감을 느끼지 못했던 민족 정신세계를 계승할 수 있는 방법적 연구는 정보화 시대를 맞이한 21세기 우리나라 문화산업 분야를 재구성할 수 있는 좋은 계기가 되리라 생각한다.

참고문헌

1. 나재오, 한국 전통문화 요소의 시각적 상징화에 관한 연구, 산업자원부, 1998. 8
2. 송진희, 한국 문화 이미지의 세계화 연구(무형문화재의 시각화를 중심으로), 산업자원부, 2002. 5
3. 한국관광공사, 한국 문화유산 관광상품화 방안, 한국관광공사, 1996. 12
4. 김경균 외, Information Architecture, 디자인 정글, 2001.
5. 클레멘트, 디지털시대의 정보디자인, 안그래픽스, 2000.
6. Louis Rosenfeld, Information Architecture for the World Wide Web, 한빛 미디어, 1999.
7. 이은종, Web Usability : The art of e-biz Intelligenc, 삼성 멀티캠퍼스 세미나, 2000
8. 송정화, 사이버 전시관의 Information Architecture와 그 구성에 관한 연구, 홍익대학교, 2001
9. 구세연, 사이버 뮤지엄의 구성과 구조에 관한 고찰, 홍익대학교, 2001
10. 문화재관리국, 무형문화재의 전승,보급제도의 발전방향, 문화재관리국, 1998. 12
11. 이용학, 무형문화재 전승, 보존 활성화 방안에 관한 연구, 연세대학교, 1999. 7
12. 한국디자인진흥원, 한국디자인 특성화연구를 통한 디자인산업 특화전략, 산업자원부, 2002
13. 김흥기, 건축 조형 디자인론, 기문당, 2002

참고 URL

1. <http://www.jungle.co.kr>
2. <http://www.warmemo.co.kr>
3. <http://www.getty.edu>
4. <http://www.museum.olympic.org>
5. <http://www.moca.co.kr>
6. <http://www.timespacen.com>
7. <http://www.independence.or.kr>

8. <http://www.webpistel.co.kr>
9. <http://www.metmuseum.org>
10. <http://www.guggenheim.org/new-york>
11. <http://www.tate.org>
12. <http://www.gannaart.com>
13. <http://www.museum.go.kr>
14. <http://www.korea-museum.go.kr>
15. <http://www.krmuseum.co.kr>
16. <http://www.koreanfolk.co.kr>
17. <http://buyeo.museum.go.kr>
18. <http://jeonju.museum.go.kr>
19. <http://jinju.museum.go.kr>
20. <http://gimhae.museum.go.kr>
21. <http://www.tgmuseum.org>
22. <http://www.new-museum.go.kr>
23. <http://www.nfm.go.kr>

<접수 : 2003. 4. 30>