

# 국가 문화정보망 구축 당위성 분석을 통한 모형 설정에 관한 연구\*

## A Study on the Construction of National Cultural Information Network Model through Feasibility Analysis

정 동 열(Dong-Youl Jeong)\*\*

### 초 록

지식기반사회에서 문화정보의 중요성이 부각되면서 전반적인 국가경제 패러다임의 변환이 요구되고 있다. 본 연구에서는 문화정보의 중요성과 국가 문화정보망의 필요성에 대하여 정책적 분석과 현황적 분석, 그리고 경제적 분석을 통한 당위성을 제시하고자 한다. 이러한 당위성에 근거하여 새로운 국가 문화정보망의 현황과 구체적인 구축 방향을 제시함으로써 국가 차원의 문화정보의 육성정책을 강조하고자 한다.

### ABSTRACT

As the importance of cultural information becomes greater than before, there are some needs for a new national economic paradigm in the knowledge based society. The purpose of this paper is to suggest guidelines for building up a national cultural information network model that enable to promote government's recognition and cultural policy. This research includes feasibility analysis of cultural policy perspective, current situations, and economic effect of cultural industry.

키워드: 문화정보, 문화정보망, 문화정보망모형, 문화산업, 경제효과 분석,  
타당성 분석

cultural information, cultural information network, cultural information  
network model, cultural industry, economic effect analysis, feasibility analysis

---

\* 본 논문은 한국정보관리학회 2004년도 추계학술대회에서 발표된 내용을 보완한 것임.

\*\* 이화여자대학교 문헌정보학과 교수(dyjeong@ewha.ac.kr)

■ 논문접수일자 : 2005년 6월 15일

■ 게재확정일자 : 2005년 8월 25일

## 1. 서론

인류의 역사가 시작된 이래 인간의 지적 소산물을 기록한 문헌이 끊임없이 출현하여 누적되었고, 그 문헌들은 시간과 공간을 초월하여 다음 세대로 전승되었으며 그러한 전승이 반복되는 가운데 사회에서 문헌의 관리와 이용에 대한 필요성이 제기되었다. 이러한 인간의 지적 소산물을 통한 세대간의 정보유통은 그 사회의 문화를 형성하게 되었다.

문화는 인간의 행동양식과 생활양식의 총체라고 흔히 말하지만 연구자에 따라 그 견해는 다양하다. 문화는 인간이 어느 사회의 한 구성원으로 습득한 모든 지식, 신앙, 예술, 예절, 소질, 관습 등의 복합체로 볼 수도 있으며, 문화는 한 집단을 이룬 사람들이 함께 일하고 연장을 만들어 사용하고 이웃과 어울려 살아가는 방식, 그들이 쓰는 말, 그 말로 의사를 나타내는 법, 그들이 전달하려는 내용 등을 총칭하기도 한다. 도덕주의자들은 문화를 정의하기를 완전한 인간을 지향하는 개인적 노력에서 나타나는 면으로 참다운 인간을 만드는 진선미만이 문화적으로 의미가 있으며 그렇지 않은 인간의 사고와 행동은 모두 비문화적 요소라고 하였다.

결국 문화는 인간의 정신적 산물이며 그 활동의 결과는 여러 분야에서 나타난다. 여러 분야에서 표출된 인간의 정신적 산물은 정치, 경제, 사회, 교육, 과학, 예술, 도덕 등으로 등장하며 이들이 계층 구조 혹은 네트워크의 구조를 이루면서 전체적인 조화와 통일을 이룩할 때 문화라는 꽃이 핀다. 그러므로 문화의 궁극적인 목적은 하나이며 그것은 전체, 완전, 이상, 당위, 규범 등의 절대정신에 도달하는 것이다. 전체와 완전을 지

향하고 이상과 당위 및 규범을 실천하면 문화의 목적은 달성된다. 따라서 다양한 문화활동은 문화의 목적을 달성하기 위한 경로가 다를 뿐이다. 철학이나 과학은 인식을 통하여, 예술은 직관을 통하여, 종교는 믿음을 통하여, 도덕은 실천을 통하여 각각 절대정신에 도달한다. 절대정신은 절대가치이며 이념의 실현은 곧 가치의 실현이다. 그런 점에서 인류의 역사는 절대적이며 영원한 이상을 추구하며 발전하는 경로라고 할 수 있다.

문화의 보존과 발달을 위하여 인간의 지식과 정보는 사회적 메카니즘을 통하여 유통될 때 가능하다. 예를 들어 도서관 봉사의 궁극적 목적은 그 사회의 문화를 보존하고 창달하는 것이다. 도서관을 문화기관이라고 하는 이유는 그것이 고유의 봉사기능을 통하여 사회 구성원간의 커뮤니케이션을 형성함으로써 전래된 문화를 보존하고 발전시키는데 중요한 역할을 수행하기 때문이다. 도서관 운용의 모든 원리와 기술은 직접 혹은 간접으로 문헌을 통하여 사회 구성원간의 커뮤니케이션을 형성시키고 원활하게 하여 궁극적으로 문화의 보존과 창달에 기여하는데 귀결된다(정동열, 조찬식 2004).

문화의 발달과 함께 문화산업이라는 용어가 1947년에 프랑크푸르트학파의 대표적인 학자인 Horkheimer와 Adornork 발표한 「Dialectic of Enlightenment」(계몽의 변증법)에서 대중문화의 문제점을 비판하면서 문화산업이라는 용어를 처음으로 사용하였다. 그 이후 문화산업은 그 성격과 범위가 확대되면서 다양한 개념이 보완되었다. 문화산업의 개념을 정확하게 규정하기는 어려우나 Machlup(1962)이 지식과 문화를 중심으로 한 정보산업을 문화산업의 영역으로 포

합하면서 그 영역은 거대한 산업으로 성장하고 있다.

또한 지식과 정보를 중심으로 한 문화산업은 최첨단 정보통신기술과 융합되면서 미래형 산업으로 등장하게 되었다. 종래의 제조업 중심의 산업이 자연과 환경을 파괴하는 산업이었다면 문화산업은 상대적으로 자연과 환경 친화적인 고부가가치산업으로 발전하고 있어 국가 경제에 막대한 파급효과를 미치고 있는 것으로 분석되고 있다. 제조업처럼 대규모의 자본이나 노동력을 필요로 하지 않으면서도 문화산업에서 창출되는 수익률은 제조업을 능가하는 부가가치와 고용창출 효과를 가져오고 있다.

21세기 지식정보사회를 맞이하면서 우리나라의 국가 경제는 새로운 패러다임의 변화가 요구되고 있다. IMF 관리체제 이후 제기되었던 제조업 중심의 산업구조에서 지식과 정보 및 문화산업 분야로의 구조적 변환을 집중적으로 검토하여야 한다. 특히 문화정보의 경제적 가치가 중시되는 지식정보사회를 대비하여 위하여 문화정보에 대한 깊이 있는 연구가 수행되어야 한다. 지금까지 소비의 측면이 강조되었던 문화정보에 대한 국가정책을 벗어나 문화정보에 대한 생산적이고 경제적인 가치를 추구하는 문화정책이 추진되어야 한다.

이러한 문화정보의 중요성과 국가 전반적인 경제적 부가가치를 제고시키기 위한 목적으로 본 연구는 다음과 같은 내용의 국가 문화정보망 구축 방안을 제시하고자 한다.

첫째, 문화정보가 갖는 특성과 유형을 살펴봄으로써 다른 일반 정보화 차별성을 살펴봄과, 둘째, 국가 문화정보망 구축의 필요성을 정책분석적 측면, 현황분석적 접근, 그리고 문화산업의

경제적 파급효과 분석을 통하여 그 당위성을 제기하고자 한다. 셋째, 우리나라 국가 문화정보망의 현황과 구축을 위한 구체적 방안과 모형을 제시하고자 한다.

## 2. 문화정보의 유형과 특성

### 2.1 문화정보의 개요

문화란 어떤 집단이 지니고 있는 정신적 가치이자 전형적 생활 형식이다. 문화정보란 문화와 정보가 합한 말로서 문화와 관련된 정보로 인간생활 전반에 걸친 모든 유무형의 경험을 통칭한다고 볼 수 있다. 그리고 어떤 사회적 집단에서 살고 있는 모든 사람들의 창의성 촉진을 위해 문화는 그 사회의 복지수준과 번영의 토대가 되기도 한다. 또한 문화는 개인들에게 스스로의 자주성 확보를 위한 자유영역을 형성시키려는 목표를 가지게 하여 지속적인 자기 발전을 이루게 하는 동력이기도 하다. 이와 관련하여 정보화시대의 문화정보에 부여되는 중요한 과제중 하나가 문화분야에서 생산되는 연구업적의 사회적 활용을 활성화 시키는 일이며, 이는 결국 문화정보자원에 대한 기초적 연구 역량의 증대와 그 사회 문화수준의 향상을 꾀하는 것이라고 할 수 있다. 이를 위해서 여러 기관에서 생산되는 연구업적의 체계적이고 효율적인 관리가 필요하며 이는 데이터베이스 분산 구축과 통합 서비스를 전제로 한다.

최근 인터넷이 일상생활 영역에까지 널리 보급되면서 정보의 전달과 수용에 있어 많은 변화가 일어나고 있다. 일반인들이 단순한 정보 수용

자의 지위에서 이제는 정보를 가공하고 전파하는 정보 생산, 전달자의 위치로 이행하게 된 것이다. 이러한 사회적 환경의 변화는 문화정보의 영역에도 영향을 끼치고 있다.

문화정보 역시 일반 정보와 마찬가지로 새로운 정보를 재창출하는 순환과정에 따라 각 단계마다 생산 또는 활용되는 과정을 거치게 된다. <표 1>은 이러한 단계별 문화정보의 내용을 설명하고 있다.

이와 같은 문화정보의 구분 형태는 문화정보를 체계적으로 조직하기 위한 정보시스템이나 웹 사이트의 발전 방향과 형상을 제시한다. 폭증하는 문화정보 속에서 인간의 능력으로는 1차, 2차 정보의 완벽한 수집·분류·저장·재생이 불가능하므로 정보처리 기계에 의존하게 되었고, 3차, 4차 정보도 점차 기계적인 처리 기술들이 구현되어 가고 있다. 이 흐름으로 보면 이전 단계의 문화정보가 다음 단계의 데이터로 사용되어 새로운 문화정보의 창출을 유도하고 있는데, 이와 같이 발전 혹은 창출되는 문화정보가 다시 다음 단계의 데이터로 작용하는 시스템은 결국

데이터베이스 시스템에서 정보베이스 시스템을 지향하게 되는 것이다.

문화정보는 지속성을 갖는다는 면에서 과학 기술 정보와 다르다 즉, 시간의 흐름에 따라 정보의 가치가 증대하며 생산된 정보가 변형, 수정되는 경우는 극히 드물다. 또한, 메타데이터를 베이스로 하는 문화정보 웹 사이트는 사실, 형상, 조형물, 기록물 등 인간사회에서 발생하는 가능한 모든 문화 활동의 과정과 결과물을 정보라는 관점에서 처리하여 그 결과를 인간이 적절한 형태로 활용할 수 있게 생산해 주는 시스템으로 정보 상호간의 관계를 표현한 의미 구조가 필수적이다.

## 2.2 문화정보의 유형 및 문화정보화의 필요성

문화정보는 예술의 장르나 관리기구의 분류 등에 따라 문학, 조형예술 (회화 및 판화, 조각, 공예, 사진), 디자인 (건축 디자인, 시각디자인, 공업디자인, 의상디자인), 음악 (성악, 기악, 작곡, 국악, 양악), 무용 (한국무용, 발레, 현대무용), 연극 (언어극, 뮤지컬, 창극 마당극, 인형극

<표 1> 단계별 문화정보의 구분

구분	문화정보 내용
1차 정보	• 창조력을 바탕으로 1차 생산자에 의해 생산된 문화정보 (예) 문서, 그림, 영상, 악보, 음악, 조각
2차 정보	• 1차 문화정보간의 조합으로 발생된 순차적 정보로서 개념적, 인간의 판단에 의해 생성된 문화정보 (예) 백과사전, 하이퍼미디어 생산물, 서지, 목록, 디렉토리 등
3차 정보	• 1차, 2차 문화정보에 누락된 정보간의 관계를 학습, 추론, 유추 등의 고급기능에 의해 기계적으로 발견, 재구성한 문화정보
4차 정보	• 1차, 2차, 3차 문화정보를 근거로 기계에 의해 창출된 문화정보

등), 영화, 연예(연주, 연기), 박물관, 문화재, 용어사전(분야별), 인명(문화 분야), 관광, 체육, 청소년, 도서관 등으로 나눌 수 있다. 또한 기록 매체가 문헌, 도표, 사진, 필름(슬라이드, 비디오, 영화), 마이크로필름, 녹음자료(오디오 테이프, DAT, CD, LD), 실물 등과 같이 다양해짐에 따라 매체를 중심으로 분류 관리되어 오기도 한다. 그러나 문화정보를 본질이나 매체 보다는 외형적으로 나타나는 특성에 의해 분류해 본다면 <표 2>와 같다.

이러한 특성으로 문화정보가 경영정보나 과학 기술정보보다 더 복잡한 정보처리 기술을 시급히 필요로 하고 있다는 것을 알 수 있다. 최근 문화정보의 데이터베이스가 정보기술의 발전으로 텍스트 위주에서 화상정보·영상정보·3차원 정보 등을 활용하는 디지털 멀티미디어 데이터로 전환됨에 따라 그에 따른 기술 전환의 필요성이 대두되고 있다. 특히 대부분의 문화정보는 여러 형태의 정보가 복합적으로 구성되어 있고, 정보 자체가 갖는 다의성, 상징성, 모호성을 표현할 수 있어야 한다는 점이 반드시 고려되어야 하므로 그들의 가시적인 관계와 잠재적 관계를 발견, 표현

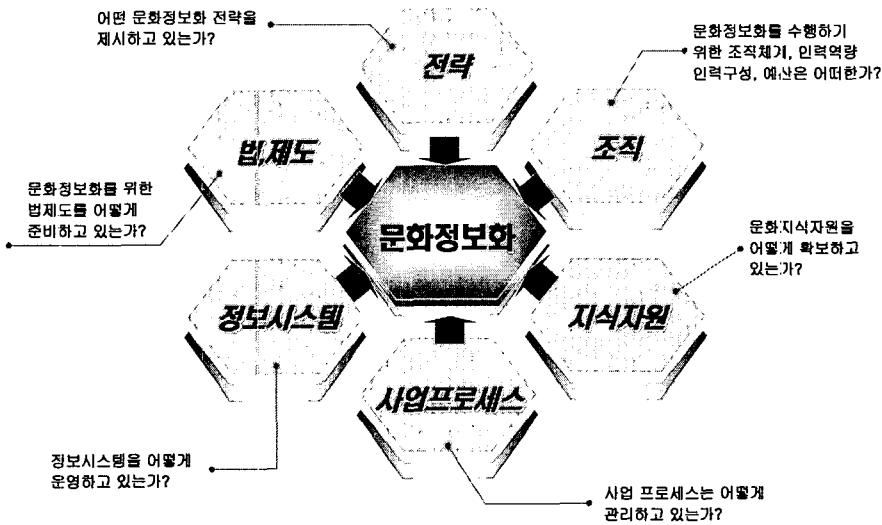
하기 위한 의미구조 관리 기술, 저장기술 등에 관한 기초 연구와 고도의 응용기술이 필요할 것으로 판단된다.

이러한 기술들은 다른 기술에 비해 상대적으로 발전 속도가 느리지만 국내 정보처리산업과 정보통신망의 발전, 소형 컴퓨터 처리 속도의 혁신, CD-ROM 등 대용량 정보 저장 매체의 발달과 확산 추세 등에 의하여 빠르게 해결될 것으로 전망된다. 시간과 장소를 초월하여 언제 어디서든지 문화생활을 향유할 수 있는 새로운 문화 소비 패턴이 형성되고 있는 것이다. 이에 많은 국가에서 자국의 문화를 국가경쟁력의 핵심요소로 인식하여 문화정보화의 필요성을 강조하고 있다.

문화정보화는 우선적으로 국가의 경쟁력 제고에 크게 기여하게 된다. 인터넷을 통한 자국의 문화홍보는 매우 효율적이며 저비용으로 높은 효율을 초래할 수 있다. 또한 문화정보화는 디지털 콘텐츠 분야에서 새로운 산업을 태동시키고 발전시키게 된다. 문화는 무형적 특성이 강하기 때문에 디지털화 했을 때 효율성이 극대화되며 국가 전반적인 부가가치 창출의 효과를 높일 수 있다. 아울러 문화정보화는 문화활동을 수행하는데 기반

<표 2> 문화정보의 외형적 분류

형 태	형 식	내 용
텍스트(문자)  (숫자) (기호)	서지목록, 문헌전문 디렉토리 용어집/시소러스 수치, 통계 약보	전문 데이터베이스 인명, 기관, 단체 다국어 용어집/문화 시소러스 지표, 연감자료 약보 데이터베이스
소리(음성)	음악/악기음 음성 음향	연주, 현악 성악 자연음
화상(이미지)  동영상(영상+소리)	사진 필름 애니메이션	팝플랫, 포스터 영화, 연극 문화재 복원



〈그림 1〉 문화정보화 정책적 분석 모형

이 되는 인프라스트럭처라 할 수 있다. 문화예술 전반에 대한 서비스 향상은 물론 문화행정업무의 효율성을 높일 수 있으며, 문화정보를 효과적으로 관리하고 활용할 수 있는 표준화된 기반구조를 형성하게 된다.

위와 같은 국가 문화정보화를 추진하기 위해서는 다양한 정보처리 기술이 필요하다. 첫째, 화상 정보 처리의 필요성에 따라 정보용량이 거대해져야 한다. 둘째, 동화상 정보처리에 따른 고속의 정보처리가 이루어져야 하며, 셋째로 화상정보 전송시에 고속의 전송망이 필요하며 아울러 단순한 정보전달이 아닌 감동의 전달이 이루어지기 위해 고품상도가 필요하다.

### 3. 문화정보망 구축의 당위성 분석

#### 3. 1 문화정보화 사업의 정책적 분석

국가적인 정책이나 사업에 대한 타당성을 분석하기 위한 전형적인 방법이 정책분석(policy analysis) 기법이다. 본 연구의 문화정보화 사업에 대한 분석을 위하여 전략, 법·제도, 조직, 정보시스템, 지식자원, 사업프로세스 등에 대한 여섯 가지 측면에서 <그림 1>과 같이 정책적 분석을 실시하였다.

첫째, 문화정보화에 대한 전략 수립에 대한 필요성의 부각이다. 2001년부터 문화유산 정보화 전략계획 등이 잇달아 수립되면서 정보화 전략은 어느 정도 체계를 갖추어가고 있다고 할 수 있다. 문제는 수립된 문화정보화 계획이 문화관광부의 문화정책전략과 유기적인 관계가 미흡하다는 점이다. 문화정보화 전략은 대부분 한국전산원 주도의 국가지식정보자원관리 전략의 하부 정보화 수립과제의 일환으로 국가지식포털시스템 구축 사업의 일부분으로 인식된 것이다. 문화정보화가 제대로 수행되기 위해서는 국가지식자원관리뿐만 아니라 문화관광부의 문화정책전략과 밀접한

연계성을 기반으로 수립되어야 한다.

문화정보화에 대한 전략을 수립시에 고려되어야 할 사항으로는 문화정보화 전략의 범위를 명확히 이해하는 것이 필수적이다. 즉 문화정보화를 행정조직부문, 민간조직부문, 기업부문, 국민부문 등 어느 부문에 초점을 두고 추진할 것인가를 결정할 후 단계별로 전략을 마련하는 것이 우선적으로 필요하다. 그리고 문화정보화의 전략은 기술중심이 아닌 사람중심의 인본주의적 문화정보화를 지향하여야 한다. 문화정보화는 국민의 문화적 가치가 향상되는 것을 지향해야 한다. 정부주도의 정보시스템 도입이나 확충에 따른 문화정보화 사업은 기술중심으로 국민이 향유할 수 있는 가치 창출에는 미흡한 것이 사실이다.

둘째, 정보의 대량생산과 재가공이 가능함에 따라 타인의 권리를 침해할 소지가 높은 상황에서 문화정보자원의 체계적인 저작권제도가 완비되지 않아 정보 유통시 많은 문제가 발생할 수 있다. 특히 정보화 이후 저작권자의 소재파악이 힘들며 저작권 소재의 불분명으로 인해 정보 활용성이 저하되고 소재파악에 많은 시간과 비용이 소요되고 있다. 공공재로서 보존적 이용 가치가 있는 문화정보자원의 원활한 구축과 국가지식정보자원관리를 위한 법적 체계가 마련되고 있지 않는 실정이다. 동시에 문화정보화의 업무 위상은 과거 전산업무와 크게 달라진 바가 없어 문화단체나 기관의 문화정보화 업무의 위상 확보 노력과 더불어 담당자의 업무 역량을 향상시킬 수 있는 제도적 보완이 요구된다.

문화정보화의 유통 활성화를 위한 저작권 관련 법과 제도를 개선하여야함과 동시에 문화정보화의 원활한 운영과 관리를 위한 제반 제도적인 뒷받침과 법적인 대책이 수립되어야 할 것이다.

셋째, 문화정보화를 위한 조직 구성에 있어 종래의 개별 기관이나 단체의 시스템 유지보수를 위해 구성된 인력과 조직이 그대로 유지되고 있는 실정이다. 문화정보화를 위한 전문성과 일관성이 고려되지 않은 소수의 인력으로 여러 업무를 중복 운영하고 있는 상황이다. 이러한 현실은 문화분야에 따라 큰 차이를 보이고 있다. 예를 들어, 문화유산분야의 경우 문화재청과 국립중앙박물관을 포함하여 전국적으로 10명 정도의 문화유산 관련정보화 인력이 전부이며, 문화예술분야나 도서관분야는 기관당 평균 2.4명 정도의 수준을 유지하고 있다.

문화정보화를 위한 조직운영을 개선하기 위한 문화행정기관의 인식 변화와 역량의 강화가 요구되고 있다. 종래의 전산실 기능과 문화정보화의 기능에 상당한 차이를 인식하여, 2002년에 정보화 전담을 위한 정보화담당관실이 설립되었으나 내부 조직 역량의 향상을 위한 변화관리가 제대로 이루어지지 못하고 있는 실정이다. 기존의 전산담당 인력이 그대로 문화정보화 업무를 맡고 있는 경우가 대부분이다. 즉, 문화정보화는 문화와 정책에 대한 전문성이 추가로 필요한 영역임에 불구하고, 새로운 인력개발이 이루어지지 않는다면 문화정보화의 수행은 기술 편향적인 방식으로 왜곡될 소지가 있을 것이다. 또한 문화행정조직의 문화정보화 담당자들의 상시적인 지식공유체제 수립이 필요하다. 소수의 인원으로 각 조직에 분산되어 있는 담당자들이 고립되지 않고 서로 지식을 공유하고 항상 역량을 개발하는 수평적 체계를 확립하는 것이 필요하다.

넷째, 문화정보시스템은 일반적으로 문화정보포털, 하드웨어 현황, 소프트웨어 현황, 네트워크 현황, 그리고 네트워크 보완체제로 나눌 수 있다.

우선 문화정보포털은 현재 8개 분야로 나누어져 운영되고 있어 각각에 개성을 부여하고 편리한 대국민 서비스를 위하여 일원화된 문화정보포털을 제공하는 것이 필요한 상황이다. 하드웨어와 소프트웨어는 기본적인 인터넷 서비스와 내부 업무처리에 상당한 무리가 있어 조속한 시일내에 교체가 필요하다. 네트워크 현황은 동영상과 같은 자료의 전송이 불가능한 10/100Mbps 정도이며, 원거리통신망의 경우 대부분 E1급 회선으로 트래픽 분산 및 장애에 대비한 이중화로 구성되어 있지 않는 실정이다. 네트워크 보완체계는 1차 방화벽으로 구성되어 있으나, 해킹을 막기 위한 체계는 전반적으로 취약한 구조이다.

문화정보시스템의 종합관리를 위해서는 국민의 삶과 밀착된 허브형 문화정보포털을 지향해야 할 것이다. 허브형 문화정보포털 시스템을 구축함으로써 각 분야에 산재되어 있는 문화분야의 모든 정보를 일원화된 원스톱 서비스를 제공함으로써 국민의 만족도와 접근성을 높일 수 있다. 나아가 문화정보시스템의 통합관리체계를 구축해야 할 것이다. 즉, 각 기관에서 대국민 및 내부이용자 대상의 서비스를 효율적이고 안정적으로 제공할 수 있도록 통합관리체계를 구축해야 한다.

다섯째, 문화정보화를 위한 개별 정보화 추진 현황을 보면, 2004년 현재 문화관광부 관련 기관에서 확보한 지식자원수는 5,200만건이고, 그중 약 70%인 3,640만건이 DB화가 이루어졌다. 이 중 도서관 분야가 전체의 46%인 1,674만건을 차지하고 있다. 현재 각 기관 보유 문화지식자원 중 99% 이상이 단순 텍스트나 이미지 자료로 국민의 다양한 문화요구에 부응하지 못한 가운데, 고품질 문화지식자원의 생성과 유통을 위한 제도 및 조직체계도 마련되지 못한 실정이다.

문화지식자원의 발굴과 통합 작업은 이용자 가치 위주의 지식자원 확보를 위한 문화지식화 과정이 정보화 단계 이전에 선행되어야 한다. 지금까지의 문화정보구축사업은 문화행정조직의 기존 보유자료를 디지털화하여 대국민서비스를 구축하는 방식으로 이루어졌다. 이러한 사업방식은 아날로그 자료를 디지털로 효율적으로 관리하기 위해서는 적합하지만 문화정보 이용자의 만족으로 이어지기에는 부적절한 것으로 나타났다. 왜냐하면 이용자를 만족시킬 수 있는 지식자원은 특성상 이용자에 따라 재가공하는 노력이 필요하기 때문이다. 따라서 향후 문화지식자원관리는 문화지식창출 단계와 문화지식정보화 단계를 구분하여 추진하는 것이 효과적이다. 또한 정보화된 문화지식자원의 통합적이고 효율적인 유통관리시스템이 구축되어야 한다. 문화지식자원이 문화컨텐츠로 변환됨에 따라 영역별 메타데이터 저장소의 구조 및 상호호환성 구조 설계를 통해서 공통관리시스템에 의해서 통합관리되어야 한다.

여섯째, 아직까지 문화정보화 사업프로세스는 거의 확립되어 있지 않아 상당한 보완이 필요한 실정이다. 사업프로세스를 단계별로 보면, 기획단계에서는 기획자가 사업에 필요한 충분한 환경분석과 위험요인을 파악하기 위한 정보와 자원 획득이 어려운 상황이다. 지식자원 확보단계에서는 정보화 대상 지식자원의 선정기준이 없어 각 기관이 임의적으로 기준에 따라 의존하고 있다. 이러한 현상은 타 기관에 대한 정보 부재로 결국 지식자원 중복 구축에 따른 낭비적 요인이 발생하고 있다. 정보시스템 구축단계에서는 표준품질관리방안과 메타데이터표준이 마련되어 있지 않아 표준화된 시스템 구축이 어렵고, 포털서비스 운영단계에서는 시스템 구축 후에 서비스 운영 예



산과 인력이 확보되지 않아 많은 어려움을 겪고 있는 형편이다.

문화정보화에 대한 사업프로세스를 향상시키기 위해서는 적합한 사업프로세스 방법론을 마련하여야 한다. 지금까지 문화정보화 사업으로 홈페이지의 개발이나 DB 구축사업과 같은 유형적 시스템의 편향적인 사업프로세스는 수많은 정보화사업의 추진에도 불구하고 이용자의 만족도를 끌어내지 못해 본질적인 사업목표 달성에 이르지 못하는 구조적인 미비점을 되풀이 하고 있다. 그리고 문화정보화 사업에 있어서 문화전문인력의 참여 방안이 마련되어야 한다. 즉, 문화정보와 첨단매체를 결합하여 새로운 문화서비스 분야를 창출할 전문적인 문화인력을 양성하는 것이다. 문화정보화 사업은 특성상 기술적인 전문성과 동시에 문화적인 전문성을 갖춘 인력의 참여가 필수적이므로 문화전문인력을 참여시킬 수 있는 사업 프로세스의 정립이 필요하다.

### 3. 2 문화정보화 사업의 현황적 분석

문화정보를 한마디로 정의하기는 어려운 상황에서 국내 문화정보 현황을 파악할 수 있는 기본적인 데이터는 바로 문화정보 관련 웹 사이트의 실체를 살펴보는 것이 최선의 방법으로 간주된다. 본 연구에서 국내 문화정보의 전반적인 현황을 살펴보기 위한 문화정보 웹 사이트 분야로 박물관, 음악, 문학, 미술, 디자인, 연극, 무용, 영화자료, 관광, 체육, 청소년, 도서관 등의 영역을 선정하였다. 가능한 신뢰성 있는 자료현황을 수집하기 위하여 문화관광부 및 그 산하 단체와 소속기관 웹 사이트 32개(국립국악원, 국립국어연구원, 국립민속박물관, 국립중앙극장, 국립중앙도서관,

국립중앙박물관물관, 국립현대미술관, 문화관광부, 한국문화정보센터, 한국예술종합학교, 국립중앙청소년수련원, 국민생활체육협의회, 국민체육진흥공단, 국제방송교류재단, 대한체육회, 독립기념관, 영화진흥위원회, 예술의 전당, 저작권심의조정위원회, 체육과학연구원, 한국게임산업개발원, 한국관광공사, 한국문화번역원, 한국문화예술진흥원, 한국문화정책연구원, 한국문화콘텐츠진흥원, 한국방송영상산업진흥원, 한국언론재단, 한국영상자료원, 한국청소년개발원, 한국청소년단체협의회, 한국청소년상담원)를 대상으로 웹 사이트의 현황과 실제 사이트 운영을 담당하고 있는 관리자에게 전화면담 통해 다양한 정보를 획득하였다. 현황 파악을 위한 32개 웹 사이트는 국가 문화정보화 분야에서 공신력과 질적 수준이 어느 정도 인정되고 있는 공공 웹 사이트라는 측면에서 그 의미가 있다.

32개 기관에서 현재까지 추진 중인 문화정보화 사업의 추진현황은 크게 두 가지 분야로 구분된다.

첫째, 각 기관의 소장 문화정보의 DB화를 통한 정보화 사업 추진이 최우선적으로 진행되었다. 예를 들면, 국립중앙박물관의 소장유물 DB 구축, 국립국악원의 국악정보 DB 구축 사업, 국립국어연구원의 한글맞춤법관련 DB 구축, 국립민속박물관의 소장민속자료 서비스 시스템 개발, 국립중앙도서관의 도서관정보화사업, 독립기념관의 소장자료 DB 구축, 한국영상자료원의 한국영화자료 DB 구축, 한국청소년상담원의 사이버상담종합DB 구축 등 대부분의 기관에서 DB화를 추진해오고 있다.

둘째, 전자도서관 및 홈페이지 구축을 통한 종합정보시스템 구축 사업이다. 국립중앙도서관의

전자도서관 DB구축, 국립현대미술관의 전자미술관 정보시스템구축 사업, 문화관광부의 국가문화유산종합정보시스템 구축사업, 한국문화예술진흥원의 문화예술 3차원형상정보시스템개발, 한국관광공사의 관광정보 홈페이지 구축, 대한체육회의 체육정보망구축 등은 기본적인 소장 문화정보의 DB를 기본으로 하여 종합정보시스템을 구축하는 방향으로 나아가고 있다.

우리나라 문화정보에 대한 정보화사업은 1996년부터 실질적으로 추진되어 오고 있다. 2003년 말 현재 조사대상 32개 기관의 전체적인 정보화 대상자료는 약 3억 5천 만건으로 이중에서 1억 5천 만건 정도가 DB로 구축되었으며, 앞으로도 지속적으로 2억 만건 정도가 추진될 예정이다. 그러나 가장 시급히 해결되어야 할 과제는 각 기관별 개별적인 DB 구축으로 상호연계 및 정보공동활용의 문제로 인해 문화정보에 대한 종합적인 대국민 서비스가 원활하게 이루어지지 않고 있는 점이다. 특히 지역간 문화정보 격차로 인하여 야기되는 사회적 문제점을 극복할 수 있는 대안이 필요함에 따라 국가적인 차원의 문화정보종합정보망의 구축이 요구되고 있다.

문화정보는 그것을 필요로 하는 특정한 사람에게만 일정한 가치를 가지게 되는 가치 특정성을 지니며, 특히 문화정보 웹 사이트의 경우 공공기관에서 운영하는 웹 사이트는 비교적 잘 운영되고 있으나 기타 문화정보 전문 웹 사이트의 경우 단편적인 문화정보 제공이 많고 내용면에서 다양하고 가치 있는 정보가 부족하며 또한 시스템의 구성이 체계적이지 않아 이용자 측면에서 원하는 정보에 대한 접근과 실질적인 정보획득에 상당한 어려움이 있는 것으로 파악되고 있다.

아직도 상당한 부분의 정보제공 형태가 인쇄물

로 한정되고 있어 정보이용 대상자가 매우 제한되어 있기 때문에 각 기관이 보유한 문화정보 콘텐츠를 DB로 구축하여 인터넷 서비스 제공이 시급한 실정이다. 이는 곧 서비스 이용범위의 제한에 대한 문제점과 종합적인 정보서비스 체계의 미흡으로 인하여 종합적인 문화정보 포털사이트 구축을 통한 실시간 정보제공이 필요함을 의미한다. 또한 문화정보 자료의 생산과 발생이 수시로 이루어지고 있으나 1년 단위로 수작업에 의존하고 있어 최신 정보제공에 문제점으로 지적되고 있다. 이러한 문제점은 분야별 문화정보에 대한 체계적인 DB 구축을 통해 문화정보 발생기관으로부터 직접 수시로 보완함으로써 최신 정보를 유지할 수 있다. 또한 체계적인 문화정보망의 구축으로 정보연계와 공동활용이 이루어지기 위해서는 문화정보에 대한 표준분류체계와 표준화가 우선적으로 필요하다. 최근 수년간 정부의 적극적인 투자로 인하여 각 기관별로 단위 정보시스템 개발로 중복투자가 초래되고 있어 종합적인 계획수립과 분야별 정보보유 기관간의 상호연계를 고려한 선택과 집중이 요청되고 있다. 종합적으로 문화정보는 특성상 하나의 정보에 관련된 정보군이 매우 다양하고 복잡하여 정보관리에 많은 제약과 고도의 기술이 필요한 실정이다. 따라서 문화정보의 다양한 특성을 고려하여 목록정보, 서지정보, 음성정보, 영상정보 등이 복합된 멀티미디어 정보시스템 구축이 필요하다. 이러한 문제점들은 <표 3>과 같이 크게 세 가지 유형으로 구분될 수 있다.

국가적인 문화정보망 구축, 문화예술정보화, 전산시스템을 통한 소장품 관리를 위한 노력이 시작되어 어느 정도 결실을 보고 있기는 하지만 디지털화된 소장품 정보자원은 많지 않으며, 관

〈표 3〉 문화정보자원 디지털화 및 유통체계상의 문제점 유형

유 형	문 제 점
문화정보 기반구축	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 표준화 미비 : DB형식, 분류체계, 검색방식 등</li> <li>• 종합적·체계적 정보인프라 구축 미흡 : 종합정보서비스체계, 종합정보서비스센터 등</li> <li>• 국가지식정보연계체계와의 연계 미흡 : 국가지식정보 통합서비스체계 등</li> </ul>
문화정보 연계측면	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 문화정보 연계방안 마련 미흡 : 분야별, 기관별, 조직별, 기관별 DB 시스템간 등</li> </ul>
문화정보 관리측면	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 이용자 활용도 고려 미흡</li> <li>• DB시스템 관리 미흡</li> <li>• DB시스템 발전성 고려 미흡</li> </ul>

련기관 상호간의 정보공유도 아직 미흡한 것이 실정이다. 문화정보 웹 사이트는 대부분 다양한 멀티미디어 자료를 정보화하고 체계적으로 관리하여 다양한 사용자 계층에 서비스 하는 것을 목적으로 하기 때문에 멀티미디어 자료의 효율적인 데이터베이스 구축이 매우 중요하다. 동시에 지리적으로 떨어져 있고 많은 조직에 분포되어 있는 자료의 공동활용과 연계방안, 효율적인 자료 구축을 위한 표준화 방안, 자료의 저작권 보호, 기타 법적·제도적 문제, 업무처리 절차의 개선 등은 물론 기술상으로도 분산 환경에 원활히 접근할 수 있는 네트워크 환경, 정보보호, 보안 문제 등이 중요한 요소로 고려되어야 한다.

### 3. 3 문화산업의 경제적 가치분석

우리 사회에서 문화는 일반적으로 엘리트적인 고급예술문화로서 사치적인 측면이나 일회성의 오락적인 대중소비문화 측면에서 낭비의 관점으로 이해되어 왔다. 정치나 경제사회적인 측면은 사회발전의 원동력으로 간주하는데 반해 문화는 잉여적이거나 장식적인 기능을 가지는 것으로 간과해

왔다. 따라서 문화발전이나 문화정보 혹은 문화산업은 일반 대중과의 커뮤니케이션을 등한시하고 전문 예술가나 지식인들의 독점물로 생각하거나, 혹은 그나마 대중적 커뮤니케이션을 담당하는 대중문화매체는 상업적이고 오락적인 도구로 저급한 문화를 양산하는 것으로 만족해 왔다.

이제 21세기 지식과 정보를 기반으로 하는 사회에서는 문화정보부문에 대한 자원배분은 전통적 사회에서 특권계층의 교양수준을 제고시키는 소비적인 기능을 수행하는 것이 아니라 인적, 물적 생산요소의 조달과 배분을 통하여 국민경제에 생산적 기능을 수행하여야 한다는 점에 범국가적 차원에서 연구되어야 한다. Towse (1997)는 문화경제학에 공연예술, 조형예술, 미술관, 박물관, 도서관 등은 물론 문화유산과 미디어산업 등 정신적인 산업분야까지를 포괄하여야 한다고 주장하고 있다. 이처럼 문화정보에 대한 투자는 전통적인 음악, 미술, 연극 등 순수 문화예술에 대한 수급 차원을 떠나서 다양한 문화활동 및 정보에 대한 제품 및 서비스의 생산과 기술혁신의 원동력인 연성 사회기반구조(soft social infrastructure)로서의 중요성이 강조되어야 한다.

문화정보산업에 대한 투자의 사회 전반적인 측면의 파급효과는 최근에 급속도로 성장하고 있는 문화산업의 경제적 비중으로 인하여 더욱 부각되고 있는 실정이다. 예를 들어, Steven Spielberg 감독의 주라기 공원을 6천5백만 달러를 들여 제작하여 한해에만 8억5천만 달러(약 1조원)의 흥행 수입을 기록하였다. 이 금액은 한국에서 2년 정도의 기간동안 소형 자동차 150만 대를 수출하여 벌어들일 수 있는 수익과 같은 수치이다. 여기에는 각종 캐릭터 상품, 비디오, 주제가 CD 등의 부가가치를 합산하면 엄청난 수익을 창출한 결과이다. 또 다른 예로, 올해 1년 내내 일본에서 갖가지 화제를 낳은 드라마 '겨울연가'가 한국과 일본 양국에 미친 경제적 효과가 무려 약 2조3천억원에 달한다는 연구결과가 나왔다. 일본 다이이치(第一)생명경제연구소가 발표한 보고서에 따르면 겨울연가 주인공의 광고 모델로 출연한 상품의 판매 증가와 드라마 촬영지 관광상품이 일본의 40-50대 여성을 중심으로 인기를 모으면서 4-10월 한국을 찾은 일본인 관광객이 18만7천명 증가했으며, 간접효과까지 포함하면 한국에 올 1년 간 1조750억원의 경제효과를 추산했다. 일본에서도 DVD와 주제가가 담긴 CD 등의 관련 상품과 배용준이 등장한 과자, 자동차 등의 판매 호조로 1조2250억원의 경제효과가 있을 것으로 예측했다.

이러한 현상은 최근 문화산업이 생산적인 산업으로서 무한한 잠재력을 지니고 있음을 보여주고 있다. 그러나 문화정보나 문화산업에 대한 정확한 개념, 영역, 범위 및 유형 등에 대한 의견의 일치가 어려운 상황에서 국민 경제적 파급효과를 도출하기는 쉽지 않은 연구이다. 물론 최종 산출물의 형태로 창출되어 재화나 서비스로 소

비되는 것은 일반 상품과 별다른 차이가 없으나, 정보통신산업이나 생활문화산업, 또는 관광문화산업 등과 같이 비가시적인 문화정보산업은 그 산업이 차지하는 생산이나 고용 및 부가가치 등에 대한 경제적 효과를 측정하는 것이 가장 이상적이다.

문화정보를 포함하는 문화산업에 대한 경제적 파급효과를 분석하는 방법으로 가장 효과적으로 사용되는 것이 산업연관분석(Interindustry Analysis)이다. 문화정보의 경제성 여부에 가장 중요한 것은 문화적 재화와 용역이 생산되는 과정에서 각 산업간에 원재료의 거래관계를 토대로 연관을 맺게 분석하는 것이다. 이러한 생산활동을 통하여 국민경제 내에서 산업간 상호의존성 분석이나 산업간의 상호 연관관계를 수량적으로 분석하는 방법으로 투입산출분석(Input-Output Analysis)이라고도 한다.

국가의 문화정보 활동에 대한 경제성이나 재무성 등을 사회경제적으로 미친 효과를 분석하기 위해 사용할 수 있는 기법은 매우 한정되어 있다. 가장 합리적으로 사용할 수 있는 도구는 한국은행에서 매 5년마다 발표하고 있는 '산업연관표'(Interindustry Table)를 근거로 하고 있다. 산업연관표는 보통 1년 동안의 일정기간에 국민경제 내에서 재화와 서비스의 생산 및 처분 과정에서 발생하는 모든 거래를 일정한 기준과 원칙에 따라 행렬(Matrix) 형식으로 기록한 종합적인 통계표로서 재화와 서비스의 거래를 산업 상호간의 중간재 거래 부문, 각 산업 부문에서의 노동, 자본 등 기본적인 생산요소의 구입 부문, 그리고 각 산업 부문 생산물의 최종 소비자에게 판매되는 부문 등 세 가지로 구분하여 기록하고 있다.

국민경제의 순환과정을 소득순환과 산업간 순환으로 분석하는 것이 일반적인데, 국민소득 순환분석은 국민경제 전체의 활동수준을 분석할 수 있지만 경제구조적 측면에서 연관관계를 분석하는 데는 미흡한 것이 사실이다. 그러나 산업연관분석은 생산부문 상호간의 재화와 서비스의 거래를 나타내는 것으로서 국민소득계정에서 제외되는 분야나 산업간의 연관관계를 파악하는데 중요한 순환으로, 미시적인 분석을 바탕으로 국민경제 전체로 확대시키는 거시적인 분석의 양쪽 측면을 전부 내포한 포괄적인 분석이다. 이처럼 산업연관분석은 국민경제 전체를 포괄하면서 부문간의 유기적인 관계를 동시에 분석할 수 있기 때문에 구체적인 경제구조를 분석하는데 유리할 뿐만 아니라 최종 수요에 의한 생산, 고용, 소득을 비롯한 국민경제에 미치는 파급효과를 산업부문별로 구분하여 분석할 수 있다. 따라서 산업연관분석은 경제계획이나 국가 주요사업계획을 수립하거나 예측하는데 유용한 도구로 활용되고 있다. 특히 비영리사업이나 교육, 정보제공 및 문화정보사업과 같은 분야의 사회적 효과 분석에 많이 활용되고 있다.

2000년의 산업연관표는 여러 작업과정을 거쳐 404개의 기본부문 수준에서 이루어졌으며, 이를 다시 168개 통합소분류, 77개 통합중분류, 그리고 28개 통합대분류로 각각 구분되어 각종 계수를 도출하였다. 산업연관분석은 각 산업부문의 투입구조가 안정적이라는 가정에서 시작되기 때문에 동일부문에 포괄되는 품목들은 동질적이어야 하며, 투입구조나 배분구조가 유사해야 할 것이다.

문화산업에 대한 투자로 인하여 창출되는 경제적 파급효과에 대한 연구(이영수 1999, 이영

두 2001)에서 산업연관분석을 활용한 사례를 중심으로 실제적인 분석 방법은 다음과 같다. 즉 문화산업과 관련된 분야에 대한 투자를 통하여 이들이 가져오는 생산, 소득, 고용, 부가가치, 순간접세에 미치는 직접적인 파급효과를 계산해냄으로써 문화산업의 국민경제에 대한 기여도를 측정하는 것이다. 이것은 그 동안 소홀히 취급되어 온 문화산업에 대한 중요성을 정확하게 인식하는 계기를 제공하는 거시적 분석이 된 것으로 평가된다.

한 국가의 국민경제가 다양한 산업으로 구성되어 다양한 형태로 상호의존 관계를 형성하고 있다. 이러한 산업간에는 중간재를 구입하여 노동, 자본, 기술 등과 같은 기초 생산요소를 투입하여 새로운 형태의 재화와 서비스를 생산함으로써 이것은 다른 산업 부문의 중간재로 판매하거나 최종 수요자에게 소비재나 자본재로 판매하여 생산, 소득, 고용, 부가가치, 간접세 등을 창출한다. 문화산업도 위와 같은 국민경제의 거시적인 구조 안에서 중간재로서 또는 최종 소비재 혹은 자본재로서 다른 산업 부문과 연계하여 중요한 생산 및 소비의 기능을 담당한다. 그러나 문화산업은 정보유통사업과 마찬가지로 주로 소비재로서 인식되거나 생산재로서의 기능에 대한 인식의 부족으로 인하여 다른 산업과의 연계 속에서 국민경제에 공헌하는 측면이 상대적으로 경시되어 왔다.

그러나 국민소득의 비약적인 발전과 문화예술에 대한 국민적 수요의 확대, 문화와 산업 및 기술, 특히 정보통신 기술과의 연계성이 증대되어 수출 전략으로서의 문화상품의 가치가 장기적인 전략산업으로 부각되고 있다. 이런 관점에서 문화산업이 생산활동의 주요한 부문으로서 국민경

제에 미치는 생산 및 산출의 효과와 다른 산업 부문의 생산활동에 중간재로서의 역할을 계량적으로 분석하는 작업이 요구된다.

우선, 문화산업에 대한 투자로 타 산업에 미치는 경제적 파급효과를 분석하기 위해서는 먼저 문화산업에 투자함으로써 경제적 파급효과가 기대되는 산업을 분류하는 것이 필요하다. 이 연구에서 모든 산업에 대한 파급효과를 분석하는 것

은 현실적으로 불가능하기 때문에 165개의 통합 소분류 중에서 문화의 경제적 기능과 효과 등의 이론적 고찰과 타 산업 중에서 경제적 파급효과가 있을 것으로 기대되는 산업 9개 영역을 <표 4>와 <표 5>와 같이 발췌하였다.

1999년도의 문화산업 투자에 대한 경제적 효과분석을 예를 들어 설명하면 다음과 같다.

<표 4> 문화산업 분야와 산업연관표의 연관관계

문화산업 분야	통합소분류 분류번호
• 소프트웨어 개발 및 전자사전 개발 등 21세기 세종계획사업과 게임산업 진흥사업 등과 관련된 분야	109 컴퓨터 및 주변기기
• 지방문화회관, 공공도서관, 공립박물관, 한국소리예술의 전당, 동학농민혁명기념관, 한국국악진흥원, 중앙박물관 등의 건립지원 사업 분야	127 건축 및 건축보수
• 장애인을 위한 편의시설의 설치, 공연시설의 확충, 국립박물관 건립 및 시설보강 등의 관련된 분야	132 교통시설건설
• 각종 문예활동지원, 지방문화원 육성지원, 전통예술진흥, 만화산업육성, 문화상품 개발, 출판산업육성, 영화산업육성, 음반 비디오산업육성 등과 관련 산업	151 사업관련 전문서비스
• 각종 경기지원 및 체육진흥을 위한 사업 관련 산업	154 기타 서비스
• 문화의 집 조성지원, 한국예술종합학교(무용원·미술원) 및 국립국어연구원 등의 교육과 관련된 사업	156 교육기관
• 각종 문화산업 소관단체를 지원, 국립중앙도서관의 연구를 위한 교재 구입 및 연구지원에 관련된 사업	157 연구기관
• 국제적인 예술인을 양성하기 위해 창작스튜디오 조성지원 및 각종 국제아트페어 참가를 지원하는 사업과 국민휴식공간 조성, 문화관광자원 개발, 그리고 국립중앙극장, 국립현대미술관, 국립국악원 등의 공연을 지원하는 사업	162 문화오락서비스
• 문화정책 소관단체 지원, 예술진흥 소관단체 지원, 각종 청소년단체 지원 등과 관련된 사업	163 사회단체

〈표 5〉 산업연관분석표의 유발계수

통합소분류(165개 분류)		생산유발계수	부가가치유발계수	용유발계수
109	컴퓨터 및 주변기기	1.066220	0.132152	0.012796
127	건축 및 건축보수	1.040614	0.000612	0.024336
132	교통시설건설	1.000000	0.000000	0.018184
151	사업관련전문서비스	1.025680	0.003070	0.018630
154	기타 서비스	1.008182	0.000859	0.027898
156	교육기관	1.000326	0.001047	0.031805
157	연구기관	1.027445	0.000000	0.016713
162	문화오락서비스	1.062030	0.024573	0.015254
163	사회단체	1.001798	0.000000	0.043099

자료 : 한국은행, 『1995년도 산업연관표』

출처 : 문화관광부 1999년도 예산안

1999년도 문화관광부 소관 예산안 총규모는 일반회계의 세입예산안 총 93억5,283만8천원으로 1998년 대비 0.3% 증가되었으며, 세출예산은 총 7,869억8,026만5천원으로 전년대비 3.9% 증가되었다. 한편 문화관광부의 1999년도 총예산 중에서 문화산업에 대한 재정적 지원이 다른 산업에 미치는 경제적 파급효과를 파악하는데 목적이 있으므로 전체 세출예산 중에서 목적에 부합되는 항목의 예산만을 발췌할 필요가 있다.

다음의 〈표 6〉은 문화산업과 관련된 세출예산과 각 통합소분류에 따른 생산유발액과 부가가치유발액 및 고용유발인원의 경제적 파급효과를 계산한 것이다. 문화산업과 관련된 1999년도 문화관광부의 예산을 보면 총 5,082억6만3천원이다. 이것은 1999년도 문화관광부 총예산 7,869억8,026만5천원의 64.6%로서 나머지 예산은 주로 각종 사업 시행의 기본적 경비 및 기본 사업비 그리고 해외사업과 관련된 항목이다.

특히 영화산업 육성을 위해 영화진흥금고에 대한 특별지원, 종합영상정보화사업, 첨단 영상테마파크 조성, 각종 국제영화제 개최 지원, 영상전문인력의 양성 등에 총 161억1,700만원의 예산을 배정하고 있으며, 애니메이션지원센터의 조성 및 만화산업을 지원 육성하는 등의 만화산업의 육성을 위해 30억3,705만원의 예산을 배정하고 있으며, 게임산업의 진흥을 위한 예산도 134억3,600만원을 배정하고 있다.

생산의 파급효과란 어느 한 산업에 대한 투자 혹은 소비와 같은 최종수요가 전체 산업의 생산에 미치는 효과를 의미한다. 즉, 최종수요의 증가로 해당 산업의 생산증대는 해당 산업의 중간재를 공급하는 산업의 생산증대를 유발하게 되며, 이러한 생산유발은 국민경제를 구성하는 각 산업에 파급된다. 이러한 생산의 파급효과는 생산유발계수로 나타나는데, 생산유발액은 생산유발계수에 해당 금액을 곱하여 산출하게 된다.

〈표 6〉 문화산업 관련 세출예산 및 경제적 파급효과 (단위 : 천원, 명)

통합소분류(165개분류)		1999년 예산	생산유발액	부가가치 유발액	고용 유발인원
109	컴퓨터 및 주변기기	14,686,000	15,658,506.92	194,078.43	188
127	건축 및 건축 보수	94,489,000	98,326,576.25	57,827.27	2,299
132	교통시설건설	30,449,839	30,449,839.00	0.00	554
151	사업관련전문서비스	37,555,935	38,520,371.41	115,296.72	699
154	기타 서비스	156,700,703	157,982,828.20	134,605.90	4,372
156	교육기관	40,024,002	40,037,049.82	41,905.13	1,273
157	연구기관	27,027,232	27,768,994.38	0.00	452
162	문화오락서비스	62,444,825	66,318,277.49	1,534,456.69	953
163	사회단체	44,822,527	44,003,117.90	0.00	1,932
합 계		508,200,063	519,065,561.37	2,078,170.14	12,722

자료 : 1999년도 정부예산서 및 산업연관표(1995) 참조

먼저 〈표 6〉에서 생산유발액을 살펴보면, 전체 생산유발액은 5,190억6,556만1천원이다. 즉, 약 5,008억원의 투입으로 다른 산업에 미치는 산업 연관 효과는 약 5,190억원에 이른다. 특히 컴퓨터 및 주변기기 분야와 건축 및 건축보수 분야 그리고 문화오락서비스 분야는 다른 분야에 비해 상대적으로 생산유발의 파급효과가 크게 나타났다. 즉, 컴퓨터 관련 산업은 고부가가치 산업으로서 또한 고용창출의 효과가 큰 산업으로서 미래의 전략산업이라는 관점에서 보다 적극적인 투자가 요구된다. 건축 및 건축보수 분야는 문화예술분야의 시설투자에 대한 생산유발 효과가 크게 나타난 것으로 앞으로 문화인프라의 구축을 위해서 더 많은 투자가 이루어지면 생산유발 효과는 더 증가할 것이다. 그리고 문화오락서비스 분야는 당연히 생산유발 효과가 크게 나타나는 부문이기 때문에 분석결과 역시 가장 높게 나타났다.

한편 최종수요의 발생은 국내생산을 유발하고

또한 그 활동은 부가가치를 창출하게 된다. 따라서 최종수요의 발생은 부가가치 창출의 원인이 된다. 일반적으로 부가가치계수는 생산유발계수의 크기에 반비례하는데, 이것은 부가가치의 창출은 제조업보다 관광이나 오락과 같은 서비스업에 의해 상대적으로 더 크게 나타난다는 것을 의미한다. 〈표 6〉에서 문화산업의 투자에 대한 부가가치의 파급효과를 살펴보면, 문화산업에 대한 투자에서 파생되는 부가가치 유발액은 20억7,817만원이다. 특히 컴퓨터 및 주변기기의 부가가치 유발효과가 높았으며, 교통시설건설, 연구기관 및 사회단체의 부가가치 유발계수는 0으로 나타났으며, 거의 부가가치의 유발효과가 없는 것으로 나타났다.

한편 최종수요의 증가는 생산과정에 참여하는 고용의 기회를 증가시키는 작용을 한다. 즉, 고용유발효과란 이와 같이 최종수요의 증가에 따른 직간접의 고용 유발의 효과를 의미하는 것으로



만약에 고용유발계수가 0.20이라면 해당 산업에서 최종수요가 1백만원 증가할 때 0.20명의 고용유발효과가 있다는 것을 의미한다. <표 6>에서 고용유발 효과를 보면 총 12,722명의 고용창출의 효과가 있는 것으로 나타났다. 특히 고용유발계수가 높은 사업은 사회단체, 교육기관, 기타 서비스의 분야와 건축 보수의 분야에서 고용창출의 효과가 높은 것으로 나타났다.

그 동안 문화에 대한 투자를 전통적으로 소비적 관점에서 인식하려는 경향이 주를 이루었다. 그러나 문화산업을 생산적 관점에서 국민경제에서 차지하는 역할을 산업연관분석을 통하여 분석한 결과, 문화산업은 국민경제에 긍정적인 역할을 하고 있음을 보여 주고 있다. 산업연관표의 165개의 통합소분류에서 문화오락서비스 등 9개 영역의 경제적 파급효과를 영역별로 볼 때 아직까지 생산유발효과의 산업평균(1.08647)보다 대체로 낮게 나타났으며, 부가가치유발효과의 산업평균(0.02148)과의 비교에서는 컴퓨터 및 주변기기 와 문화오락서비스 영역에서 높게 나타났고 고용유발효과의 산업평균(0.0147)보다는 대체적으로 높게 나타났다. 이러한 분석 결과에서 보여 주는 바와 같이 정부가 문화산업을 중요한 국가 전략 산업의 하나로 육성할 필요성이 제기되고 있다.

문화산업을 전략산업으로 선정하여 세계시장에서 경쟁력을 확보해 나가기 위해서는 문화산업에 대한 정책적 지원이 국가 기간산업의 기반시설을 투자한다는 차원에서 장기적·지속적으로 이루어져야 하다. 그러나 이러한 직접적인 투자 효과 이외에 문화산업기금·문예진흥기금 등 각종 기금을 조성하여 문화산업을 간접적으로 지원하고 있다. 간접 지원정책은 가시적인 효과가 조

기에 나타나는 영화, 애니메이션, 게임 등 응용예술산업에 치우쳐서 미술, 음악, 연극 등 순수예술 산업의 중요성을 도외시한 점이 있었다. 따라서 국가는 문화산업의 두 영역이 상호 시너지 효과를 나타내면서 상생·발전할 수 있도록 문화산업에 대한 투자가 하드웨어와 소프트웨어에 대한 기반시설을 확충하는데 집중되어야 하고, 동시에 시장경제체제 안에서 자생적 경쟁력을 가질 수 있도록 적극적인 지원정책과 투자가 이루어져야 한다.

## 4. 국가 문화정보망 구축 방안

### 4.1 국가지식정보자원관리 동향

1999년 정부는 '창조적 지식기반국가 건설을 위한 정보화 비전(Cyber Korea 21)'을 발표하고, 2000년 1월 '지식정보자원관리법'을 제정하면서 국가적 차원에서 국가의 지식정보자원에 대한 관리에 본격적으로 노력을 기울이기 시작하였다. 국가지식정보자원에 대한 정부의 관심은 2000년 9월에 지식정보자원관리 기본계획을 수립하였으며 이에 따라 '지식정보자원관리 5개년 계획(2000- 2004)'을 발표하였고, 2001년 '전략적 DB 구축분야 선정 및 지정제도 운영방안'을 마련하면서 중점 추진과제와 세부계획을 구체적으로 제시하게 되었다.

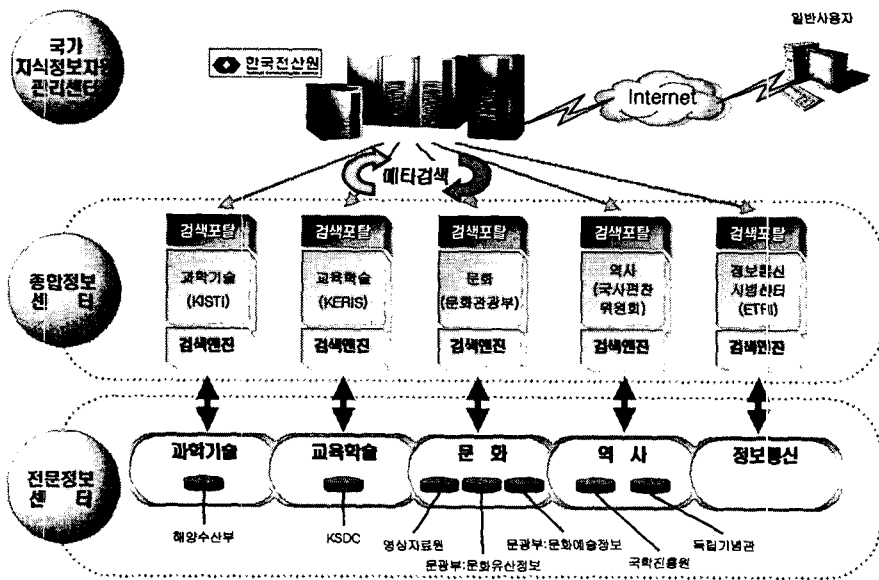
국가지식정보자원관리에 있어서 전략적 선택과 집중적 투자, 분산과 통합의 조화라는 두 가지 추진전략을 선택하였다. 구체적으로 DB 구축분야를 전략적으로 선정하여 집중적으로 지원하고 정보의 생산자가 직접 지식정보자원을 가공하고

DB를 구축하게 하는 한편, 각종 지식정보자원에 대한 통합 및 연계를 강화하여 범국가적인 차원에서 효율적으로 지식정보자원을 활용하고 유통할 수 있게 한 것이다. 이러한 전략적 선택은 첫째, 사회적 지식증대 효과가 높거나, 디지털화에 의한 사용가치가 증대되는 지식정보자원으로 학술, 연구 및 과학기술정보 분야를 선정하였는데, 이는 다소 포괄적이기는 하나 선진국에 비해 매우 취약한 분야로서 우선 사업이 요구된다는 점을 중시하였다. 둘째, 한국학, 문화재 및 문화예술 분야와 역사 분야는 민간이 추진하기 어렵거나 디지털화가 더디어 공공성이나 디지털화의 필요성은 크지만 상업성이 떨어져 정부가 사업화를 해주어야 할 특화 분야로서 선정된 것이다. 특히 문화유산으로서의 가치 등은 중요한 기준으로 반영되었다.

이를 위하여 국가지식정보자원의 디지털화를

효과적으로 추진하기 위하여 기술·연구·개발·표준화를 주도적으로 추진할 뿐만 아니라 이를 기반으로 국가지식정보자원의 디지털화를 통합적으로 추진하는 기관과 기별분야의 추진 주체간의 기능과 역할 분담 그리고 유기적인 협조체계에 대한 검토가 이루어졌다. 그 결과 지식정보자원관리 5개년 기본계획에 의거하여 디지털화된 지식정보자원의 체계적인 관리와 유통을 촉진하기 위하여 '지식정보자원관리위원회'를 중심으로 '국가지식정보자원관리센터'(한국전산원), '종합정보센터', 그리고 '전문정보센터'의 4단계의 계층적 구조로 구성하였다.

지식정보자원관리위원회는 13개 부처가 참여하여 지식정보자원관리에 관한 주요사항을 심의하는 범정부적 종합조정기구로 지식정보자원관리 기본계획의 수립 및 변경, 관리 및 활용, 공동이용, 관리평가, 지식정보자원의 지정, 표준화, 그



〈그림 2〉 국가지식정보통합검색시스템의 구성체계

리고 예산 집행 등에 관한 업무를 담당한다. 지식정보자원관리위원회 아래에 실질적으로 국가지식정보자원을 총체적으로 관리하는 전담기관으로서 국가지식정보자원관리센터가 있으며, 한국전산원이 국가통합시스템의 개발, 운영, 지식정보자원 표준의 적용실태 파악, 지식정보자원 관리실태 평가 지원 등 지식정보자원관리에 관한 국가정책의 집행 및 지원기관으로 역할을 수행하고 있다(〈그림 2〉 참조).

종합정보센터는 해당 분야별 지식정보의 공유 및 유통을 전담하고 이를 위해 전문정보센터의 지식정보자원 관리실태에 대한 현황 파악, 분야별 목록 DB관리 등 기능을 수행하도록 되어 있어 실질적으로 분야별 지식정보자원의 중간단계로서 유통 및 관리를 담당하고 있는 기관이다. 종합정보센터의 주요기능은 분야별 지식정보자원에 대한 정책 및 전략 개발, 분야별 지식정보자원의 공유 및 유통서비스, 분야별 지식정보자원의 목록DB관리 등을 포함한 지식정보자원의 수집 및 관리, 그리고 전문정보센터의 지식정보자원 관리실태 및 실적을 평가하고 지식정보자원 관리지침의 적용관리 등 해당 전문정보센터와의 유기적 협조체제 유지 등을 주요 기능으로 하고 있다. 전문정보센터는 해당 분야 종합정보센터와 유기적 협조하에 소관 지식정보자원을 수집, 생성, 저장, 관리하는 역할을 수행한다. 소관분야 지식정보자원의 관리, 운영을 위한 최일선 기관이다.

디지털 지식정보자원의 확충은 전략적 지식정보 DB 구축 분야를 선정하여 지식정보자원 지정제도를 활용, 지식정보자원을 집중적으로 디지털화하는 것이다. 전략적 지식정보 DB 구축 분야로는 2001년 3월 시장가치가 높고 기술혁신의 기반

이 되는 과학기술 분야, 기초 학문연구 및 지식창출의 기반이 되는 교육학술 분야, 국민의 삶의 질 향상에 기여하는 문화 분야, 국가적 보존가치가 높은 고도서·고문서 등의 역사 분야가 선정되었다.

이와 같이 선정된 지식정보자원에 대한 유통을 활성화하기 위하여 관련된 국가지식정보자원의 관리체계를 정비하고, 지식정보가 국가의 전략적 자원으로 관리되고 있다. 또한 저작권이 보호되면서도 공유 및 유통이 활성화될 수 있도록 관련 법·제도를 정비하는 노력, 그리고 디지털화된 지식정보자원이 국가경영의 토대로서 공유·유통되도록 인터넷 중심의 글로벌 표준을 제정하고 핵심기술을 전략적으로 개발함으로써 범세계적 지식정보공유체계 참여를 촉진하는 표준화 및 기술개발사업이 함께 이루어지고 있는 중이다.

지금까지 정부에서 디지털 지식정보 콘텐츠 확충을 위한 국가지식정보자원관리 사업에 많은 예산과 노력을 투자하여 과학기술, 교육학술, 문화예술, 역사 등 전략분야의 디지털 지식정보 콘텐츠 확보에 상당한 성과를 거두었다. 2001년 초에 실시된 국가지식정보자원 현황조사에 따르면 1999년에서 2000년까지 국가적 차원에서 전략적 활용 및 보존가치가 높은 4대 전략분야 중심의 선택적이고 집중적인 디지털화 추진으로 해당분야의 디지털화율을 평균 10% 정도 향상시킨 것으로 나타난 바 있으며, 2004년까지 과학기술, 교육학술, 문화예술, 역사 등 전략적 DB 구축분야의 디지털화율을 약 40%까지 끌어올릴 계획을 제시한 바 있다.

이와 같이 정부는 전략적이며 선택적인 국가지식정보의 디지털화와 지식정보자원관리 기본계획의 수립, 지식정보자원관리위원회 및 실무위원

회의 구성, 분야별 종합정보센터 지정 등 추진체계의 정비를 통해 보다 체계적이고 효율적으로 국가지식정보자원을 관리할 수 있는 기반을 조성하였다고 평가된다. 이러한 지식정보의 디지털화와 추진체계의 정비는 인터넷을 통해 해당 콘텐츠가 서비스 될 수 있는 기반이 되고 있으며, 각 분야별 지식정보 포털은 물론 이들 포털 시스템을 연계하여 통합서비스 하는 국가통합지식정보 포털 시스템을 구축하여 국가지식정보자원에 대한 접근성과 활용성을 향상시키는 계기가 되고 있다.

#### 4. 2 문화정보망 구축 방안 및 모형

국가지식정보자원의 디지털화 및 종합정보 서비스를 위한 4대 전략사업 중의 한 영역이 바로 문화분야이다. 문화정보에 대한 현황분석을 통하여 현재의 상황과 문제점이 도출됨과 동시에 문화정보의 경제적 파급효과 분석을 통하여 문화정보의 중요성을 충분히 평가할 수 있게 되었다. 이러한 분석을 근거로 보다 효율적인 국가 차원의 종합적인 문화정보망 구축을 위한 구체적인 방안이 수립되어야 한다. 이는 궁극적으로 국가지식정보 통합검색시스템과 연계를 위한 국가 차원의 전략사업이다.

우선 문화관광부에서 각 기관별 소장 정보에 대한 DB 구축, 상호연계 및 정보공동활용을 위한 종합적인 문화정보 포털사이트의 구축이 지속적으로 추진되어야 한다. 문화관광부는 국가지식정보자원관리센터의 종합정보센터로서의 기능과 역할을 수행하기 위하여 문화 관련 지식정보자원의 수집과 관리에 대한 전반적인 정책수립과 개발은 물론 산하단체와 기관에 대한 현황 파악과

분야별 DB 관리 등 유기적인 협조체제를 구축하여야 한다. 문화정보 포털사이트인 문화정보망 구축은 일회성의 사업이 아니라 일정한 시기별로 지속적인 자료의 확충과 보완 및 유지가 이루어져야 하는 사업이다.

국가 차원의 종합적인 문화정보망 구축을 위해서는 우선적으로 고려되어야 할 기본적인 사항은 다음과 같다.

첫째, 문화정보분야 종합정보센터의 역할 강화와 기능 확립이다. 이미 국가에서 지식정보자원 관리법 및 동법 시행령과 시행규칙이 제정되어 문화분야의 종합정보센터의 운영을 법적으로 규정하고 있으나 지식정보자원의 공유와 유통을 위한 조직체계 및 전략수립이 미비한 상태이다. 문화관광부에서 각 분야별 문화정보의 생산, 유통, 이용의 효율성을 진작시키고 문화정보화 조정 역할을 통한 총괄적인 전략수립과 지원을 전담할 문화정보화추진 전담기구의 운영이 필요하다.

둘째, 각 기관별 역할 분담을 통하여 DB 구축의 확대이다. 각 기관들은 해당 기관이 보유하고 있는 특성화된 문화정보 콘텐츠를 중심으로 DB를 구축하고 문화종합정보시스템과 연계될 수 있도록 표준화 지침에 의거하여 구축되어야 한다. 동시에 각 기관들은 단위시스템별 DB화, 응용 S/W 유지 및 보수, 시스템 장애복구 등 시스템 전반에 대하여 총체적인 관리를 수행하여야 한다.

셋째, 문화정보에 대한 분류체계의 확립으로 표준화된 문화정보의 유통이 가능하여야 한다. 현재 9개 분야로 구분된 문화정보에 대한 연구를 거듭하여 문화정보의 다양성과 특성을 반영할 수 있는 타당한 분류체계를 확립하고, 표준분류체계를 적용함으로써 중복작업을 배제하고 콘텐츠의 품질을 향상시켜야 한다. 동시에 H/W 및 OS나

DB 시스템과 네트워크 등 구축시스템은 물론 통합검색시스템이나 인터페이스 등의 응용 S/W, 그리고 저장형식 등에 대해서도 표준화 지침을 적용하여야 한다.

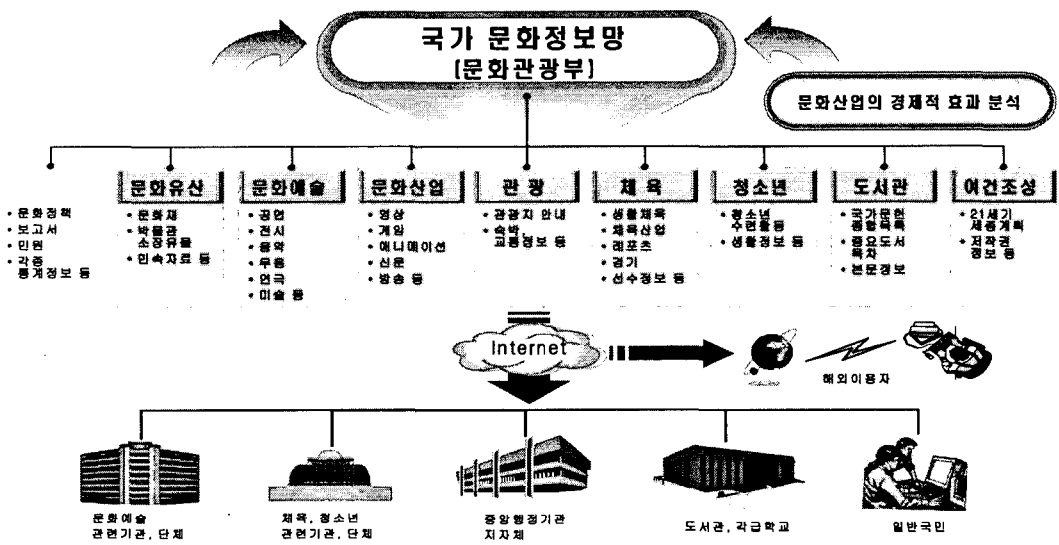
넷째, 문화정보자원을 디지털화시에 우선 순위에 대한 기준을 설정하여야 한다. 예를 들어, 디지털화의 대상자료는 보존가치, 활용도, 공동활용 가능자료, 최근 자료 등의 순서를 부여하여야 한다. 그리고 문화정보의 원시자료 확보는 인쇄물, 동영상, 파일 등의 형태로 정보를 보유하고 있는 DB 구축대상 기관을 대상으로 실시하고, 각 기관별로 자료관리자를 지정하여 원시자료를 수집·관리한다. 각 기관별 DB는 해당기관의 특화된 자료를 대상으로 분산 DB로 구축하고, 포털사이트에서는 통합색인 DB를 구축하여 각 기관별로 분산된 DB를 연계한 통합검색서비스를 제공하여야 한다.

다섯째, 문화정보 연계를 위한 효율적인 방안이 강구되어야 한다. 기존에 구축되어 있는 문화정보와 연계를 위해 각 기관 담당자로 구성된 실

무협의회의와 사업자간의 협의를 통해 가장 효율적인 연계방안을 도출하여야 한다. 문화정보 연계를 위한 기술은 인터넷을 기반으로 한 최신 검색방식을 적용하고, 표준화된 통합검색시스템의 구현으로 일관성 있는 검색서비스 환경을 위해 표준품에 의해 출력하도록 사용자 인터페이스를 구현하여야 한다.

여섯째, 통합검색시스템의 구축과 응용 S/W의 개발 및 운영이 필요하다. 기본적인 문화정보시스템은 포털서비스용 서버, 콘텐츠 DB 구축용 서버, 웹 서버 등 최신의 H/W로 구성되어야 한다. 동시에 초고속통신망에 의해 네트워크를 연계하여 통합검색서버와 개별 문화정보 DB 서버를 연계할 수 있도록 추진한다.

지금까지 추진되고 있는 문화정보의 9개 소분야는 문화행정, 문화예술, 국가문화유산, 문화산업, 도서관, 관광, 체육, 청소년, 여건조성 등으로 구분되고 있다. 문화정보 포털사이트로서 문화정보망의 구축 모형은 일반적으로 <그림 3>과 같은



<그림 3> 국가 문화정보망 구축 모형

형식과 내용이 포함되어야 한다. 위와 같은 국가 문화정보망 모형의 중요한 역할로는 첫째, 문화정보의 공동활용 및 통합검색을 위하여 분야별 기관별, 단체별로 추진중인 정보화 사업을 이용자 중심의 종합적인 정보서비스로 추진하여야 한다. 동시에 관련성이 높은 사업은 통합하는 등 문화정보망 구축을 통해 종합적인 검색서비스가 제공되도록 포털시스템을 설계하여야 한다.

둘째, 세부 정보시스템별로 거점기관과 협력기관의 특화 및 조직화, 관련기관 및 단체와의 정보공동활용을 위한 자료의 정형화 및 표준화를 통한 분산·공유형 정보시스템이 구축되어야 한다.

셋째, 문화정보 대상자원의 지속적인 발굴과 사업화 추진은 물론 발굴된 문화정보자원에 대하여 집중적인 디지털화가 이루어져야 한다.

## 5. 결 론

우리나라의 문화정보화는 아직 초기수준에서 진행되고 있는 상황이다. 성숙한 단계로 나아가기 위해서는 해결해야 할 많은 과제가 남아있다. 본 연구에서 문화정보화의 현황과 문제점을 분석함과 동시에 문화산업의 정책적 분석, 상황적 분석, 그리고 국민 경제에 미치는 파급효과에 대한 실증적 분석을 통하여 문화정보망 구축의 시급함을 제시하였다. 아울러 국가적인 차원의 문화정보망이 구축되어 문화정보화가 성공적으로 추진되기 위해서는 몇 가지 부가적인 정책이 필요하다.

우선적으로 국가 문화정보망 구축을 위한 정보화기반이 조성되어야 한다. 기반조성에 대한 가장 근본적인 문제는 저작권 제도와 재정 확보

와 관련된 문제이다. 저작권 문제는 정보의 확보, 이용 허락, 유통 과정에서 발생된다. 문화정보화 사업과 관련하여 네트워크를 통한 지적재산권의 보급에 대해 일관된 기술적·법적·상업적 토대가 아직 부족한 상태이므로 이에 대한 대책이 요구된다. 즉, 라이선싱 및 요금회수 문제, 정보의 무결성과 적절한 책임을 보장하는 문제 등이 해결되어야 한다. 문화정보망 구축과 운영에 필요한 자금을 계속적으로 확보하여 안정적으로 지속하지 못하면 초기에 투자한 활동이 무의미하게 된다. 문화정보화 관련 재정으로는 기본적으로 중앙정부 예산과 관련 기금에 크게 의존하게 된다. 이 외에도 관련 기금의 활용, 수익자 부담에 의한 경비 회수, 민간기업의 후원에 의존하는 방식을 깊이있게 검토하여야 한다.

다음으로 국가 문화정보망 운영을 위한 포털사이트의 수준이 제고되어야 한다. 문화정보는 초기 단계의 물량중심 구축과 공급자 위주의 소극적 서비스 수준을 벗어나 한단계 차원높은 문화 지식정보포털의 운영이 이루어져야 한다. 현황 및 문제점에서 조사되었듯이, 문화정보는 현재 개별 기관별로 개별사이트를 운영되고 있으며, 몇몇 분야만 부문 포털로 운영되고 있다. 따라서 국가지식정보통합검색시스템과 원활한 활용을 위해서는 어떤 형태로든 상호 연계운영이 필연적이다. 다만 어떤 형태로 구축하고 운영할 것인가에 대하여는 더 많은 연구와 분석이 있어야 할 것이다. 예를 들어, 미국의 경우처럼 콘텐츠를 중심으로 하는 다수의 미니 포털(content-specific focused portal)을 구축하거나 혹은 캐나다의 경우처럼 이용자의 요구에 따라 문화정보 자료를 제공하거나 관련 많은 사이트를 링크할 수 있는 고객중심 포털(customer focused portal)을 운

영할 수도 있다. 우수한 포털을 운영하기 위해서는 부대적인 기술수준의 제고 및 각종 문화정보화의 표준화 작업이 선행적으로 추진되어야 하며, 다양한 형태의 정보와 기술에 대한 보안 대책도 이루어져야 한다.

문화정보망을 구축하면서 포털사이트를 운영하는 등 문화정보화라는 것은 한마디로 문화정보 콘텐츠를 발굴하여 유통시키는 서비스로 요약된다. 따라서 문화정보화의 효과에 대한 일차적인 평가는 좋은 콘텐츠를 어떻게 잘 발굴하여 종합적으로 문화콘텐츠 관리시스템을 구축하는가에 달려 있다. 우선적으로 문화콘텐츠를 발굴할 때 경쟁력 있는 콘텐츠 가치를 평가하여야 한다. 즉, 문화콘텐츠는 질적인 수준에서 최고를 지향해야 한다. 문화정보는 과학기술정보나 사회현상에 해당되는 정보처럼 시시각각으로 변화하는 것이 아니다. 따라서 문화정보로서 필요한 요건을 처음부터 정확히 갖추어야 하고 그 요건에 충실하게

정보화가 진행되어야 한다. 예를 들어, 정보로서의 갖추어야 할 요건인 지속성, 정확성, 편리성, 교환 가능성 등을 지니고 있어야 한다. 그러면서 문화컨텐츠를 지속적으로 현행화시키는 작업이 필요하다. 문화정보에 대한 다양한 요구의 증가와 콘텐츠에 대한 경쟁이 심해지면서 콘텐츠의 생명주기는 점점 더 짧아지는 추세이다. 문화정보 콘텐츠를 지속적으로 개발하고 현행화시키기 위한 별도의 조직과 예산 확보가 추진되어야 할 것이다.

문화정보망 구축을 통한 국가 문화정보화는 최근에 급속하게 발달중인 현재 진행형이다. 더구나 문화라고 하는 넓은 영역 안에서 이루어지므로 보다 장기적인 비전과 목표가 제시되는 것이 바람직하다. 추후에 지속적인 연구와 검토를 통한 문화정보화 사업의 효율적인 추진을 위한 구체적인 방안 마련이 요구되고 있다.

## 참 고 문 헌

- 권영민. 2002. 『문화콘텐츠 실태조사 및 수준향상 방안』. 인문사회연구회인문정책연구총서, 24.
- 김성희. 2001. 효율적인 웹 콘텐츠 관리시스템 구축 방안에 관한 연구. 『한국도서관·정보학회지』, 32(2): 365-385.
- 윤희윤. 2003. 지식강국을 위한 국가연구정보망 구축. 정보관리연구회·국가연구정보협의회 2003 정책토론회 자료. 서울: 동연구회.
- 이영두. 2001. 문화산업에 대한 투자효과와 전망. 미간행.
- 이영수. 1999. 문화산업에 대한 투자효과와 전망. 『경제논총』 제20권, 146-158.
- 정동열, 김성혁. 1995. 국가문화정보망 구축방향과 문제점 고찰. 『한국정보관리학회』, 12(1): 67-86.
- 정동열, 조찬식. 2004. 『문헌정보학총론』. 서울: 한국도서관협회.
- 조윤희. 2003. 문화콘텐츠 통합을 위한 메타데이터 포맷 연구. 『정보관리학회지』, 20(2): 113-133.

한국문화정보센터. 2003. 『문화정보화사업 평가 및 성과측정 지침에 관한 연구』. 한국전산원.

한국문화정보센터. 2004. 『문화정보화백서』.

한국전산원. 2004. 『2004년도 주요사업』.

Machlup, F. 1962. *The Production and Distribution of Knowledge in the United*

*States*. Princeton: Princeton University Press.

Towse, R. 1997. *Cultural Economics: the Arts, the Heritage and the Media Industries*. 2 vols. Edward Elgar International Library of Critical Writings in Economics. Edward Elgar: Aldershot.