

문화예술교육 패싯 분류체계 설계에 대한 연구*

A Study of Facet Classification System Development for Arts and Cultural Education

박 옥 남(Ok-Nam Park)**

오 삼 균(Sam-Gyun Oh)***

김 세 영(Se-Young Kim)****

목 차

- | | |
|-----------------|-------------------|
| 1. 서론 | 3.2 복합식 접근법 |
| 2. 문화예술교육 | 3.3 패싯분석 |
| 2.1 문화예술교육 로드맵 | 4. 결 과 |
| 2.2 유럽 글로서리 | 4.1 문화예술교육 패싯 |
| 2.3 창의적 일람표 | 4.2 용어의 시소러스기반 표현 |
| 3. 방법론 | 5. 결 론 |
| 3.1 협력기반 반복적 설계 | |

초 록

본 연구에서는 문화예술교육 분야 분류체계의 필요성을 인식하고 패싯 기반의 분류 시스템을 설계하게 되었다. 본 연구는 체계적인 방법론을 적용하여 분류시스템을 구축하였고, 국내외 도메인 전문가와 분류전문가가 협력을 통해 분류시스템을 향상시켜 그 결과 13개의 메인 패싯과 다양한 하위 용어를 추출하였다. 본 연구에서 설계된 분류시스템의 목적은 문화예술교육의 다양한 자원을 보다 체계적이고 효율적으로 관리·이용할 수 있는 기반을 마련하는데 있으며 이는 나아가 문화예술교육 분야의 개념에 대한 문화적 격차를 해소시키는데 사용되기를 바란다.

ABSTRACT

The study acknowledges the need for classification systems in arts and cultural education. The study constructs a faceted classification system for this domain based on systematic methods. The study utilized iterative collaboration between domain experts and classification system developers. The classification system consists of 13 main facets and terms. The classification system has values to manage information resources effectively and efficiently. It is also beneficial for reducing cultural gaps in arts and cultural education as well as providing an information gateway for users.

키워드: 분류시스템, 패싯, 문화예술교육, 협력

Classification System, Facet, Arts and Cultural Education, Collaboration

* 본 연구는 한국문화예술교육진흥원 '문화예술교육 글로서리 구축에 대한 연구'의 일부내용을 수정·보완한 것임.

** 성균관대학교 사서교육원 강사(ponda777@gmail.com)

*** 성균관대학교 문헌정보학과 교수(samoh@skku.edu) (교신저자)

**** 성균관대학교 문헌정보학과 박사과정(sykim17@gmail.com)

논문접수일자: 2009년 8월 17일 최초심사일자: 2009년 8월 24일 게재확정일자: 2009년 9월 8일

한국문헌정보학회지, 43(3): 197-219, 2009. [DOI:10.4275/KSLIS.2009.43.3.197]

1. 서론

문화예술교육은 20세기 후반부를 거치면서 급속하게 팽창하고 성장하였으며, 이것은 한국 뿐만 아니라 유럽을 비롯한 세계적인 추세이다. 이러한 문화예술교육에 대한 관심 증대로 국내외 기관들의 문화예술과 교육을 결합하고 병합시키고 있는 사례와 이 분야 콘텐츠 및 정보가 급속한 증가를 이루고 있다. 2006년 제1차 유네스코 예술교육 세계대회를 통해서도 문화예술교육에 대한 중요성을 모든 참석자들이 공유하였으며, 유네스코 문화예술교육 로드맵(UNESCO 2006)을 통해 공동의 문화예술 교육에 대한 미래방향을 제시하였고 참여국가가 이를 향해 나아가고 있다.

이러한 문화예술교육에 대한 관심증대와 콘텐츠 및 정보의 급증에도 불구하고 문화예술교육 정보 및 콘텐츠에 대한 기관 간 협력이나 국제적 수준의 정보공유는 활발하게 이루어지지 않고 있다. 현재 문화예술교육의 영역에서는 다른 언어, 정의가 혼잡하게 섞여있는 상황(Wimmer 2009)이며 이는 정보공유 게이트웨이(information gateway)의 부재로 인함이다.

문화예술교육 도메인은 기관, 맥락, 프로젝트의 목표, 영향, 주요과제, 연구조사방법론, 예술교육의 역할, 자원출처와 파트너십, 재무구조, 포함내용, 가치, 공간, 시간, 문화예술교육에 대한 정의와 같은 많은 측면으로 구성되어 있으며, 문화예술교육이 가지고 있는 이러한 많은 속성에 대해 국제적으로 함께 이해할 수 있는 틀 또는 이러한 개념에 대한 명확한 정의 없이는 같은 정보나 모범사례(best practices)가 다르게 이해될 수밖에 없으므로 공유되기 힘든 상황이

다. 이러한 게이트웨이 없이는 현존하는 기관의 경계를 가로질러 협력할 수 있는 기회를 제공하는 것이 상당히 어려울 것이며, 문화 예술 교육의 질이 파트너십 관계의 집중도에 의해 상당히 좌우된다는 Bamford(Bamford 2005)의 언급을 고려한다면 현재로서는 기관 또는 국가 사이의 문화예술교육 영역의 의사소통을 위한 게이트웨이는 필수불가결한 요소이다.

현재 이러한 정보공유 게이트웨이가 존재하고 있지 않으며 이러한 정보공유 게이트웨이를 구축하기 위해 벤치마킹 할 수 있는 국내의 연구가 충분치 않은 상태다. 현재 유럽에서 구축한 유럽 문화예술교육 분류체계(European Glossary)가 있으나 이 연구 역시 참여국가가 네덜란드, 벨기에, 영국, 독일 등과 같은 유럽에 국한되었다는 점에서 국제적 수준의 포털이라고 보기 힘들며, 이 연구 결과로 발표된 분류체계는 현재 제한된 수의 용어(약 50개)와 대분류(국가, 카테고리, 교육 수준) 체계만을 제시하고 있으므로 활용의 한계를 지니고 있다.

그러므로 문화예술교육의 정보게이트웨이로서 문화예술교육의 속성 및 개념을 국제적으로 이해할 수 있는 틀은 문화예술교육의 현 시점에서 절실하게 요구되는 상황이다. 이러한 문화예술교육의 틀을 구축함으로써 문화예술 교육 분야에 대한 다양한 속성과 관점을 이해하고 국제적인 수준의 공통적인 이슈에 대한 정보의 공유는 물론이거니와 이를 바탕으로 문화예술교육과 관련하여 국제적 협력을 향상시키고 이 분야의 연구역량 강화 및 다문화와 다계층 문화 격차를 해소하는 것 등 문화예술교육의 가치를 더 효과적 효율적으로 실현시키는 것이 가능해 질 것이다.

이에 한국문화예술교육진흥원은 2010년 제2차 유네스코 예술교육 세계대회 한국개최를 앞두고 문화예술교육 분석틀 구축을 계획하였으며, 본 연구진이 연구를 통해 국제적으로 소통 가능한 문화예술교육 분야 분류체계를 제시하고자 한다. 분류체계는 문화예술교육 분야의 정보게이트웨이 구축의 기본 분석틀을 마련하여 국제적 수준의 정보 공유를 용이하게 하는 도메인의 기본구조를 제공한다는 점에서 그 의미가 있을 뿐만 아니라, 도메인의 개념 틀로서 이 분야 이용자로 하여금 도메인의 주요 개념 및 용어, 주요 용어에 대한 학습도구의 역할을 할 것이다. 또한 분류체계는 교육 분야 또는 각기 다른 문화예술분야의 정보게이트와의 향후 연계를 통해 이용자의 정보 접근을 향상시키고 이 분야의 요구에 부합하는 국제적 또는 국내적 연구를 지향하도록 도움을 줄 역할 수행이 가능케 할 것이다. 이를 위해 본 연구의 주요 내용은, 첫째 문화예술교육 분야 도메인의 특성을 기술하고, 둘째 문화예술교육분야 분류체계 구축을 위한 방법론으로써 도메인 전문가와 분류전문가가 참여한 협력기반 반복적 설계와 패킷 분류법을 소개하고, 마지막으로 이러한 방법론을 바탕으로 설계된 문화예술교육 분류체계를 제시하고자 한다.

2. 문화예술교육

본 연구에서는 문화예술교육 분류체계를 설계하는데 앞서 기존의 알려진 분류체계를 조사하였다. 이는 분류체계 설계하는 원칙 중 기존의 분류체계를 활용하여 상호 운용성을 유지하

고자 하는 것이며(Leonard 2004), 향후 문화예술교육 분류체계가 다른 분야의 정보게이트와 연계하여 활용되게 하기 위함이다. 또한 분류체계는 도메인의 지식구조를 가장 잘 표현하는 자원 중 하나이므로 도메인 분석에 필수 요소이다(Hjørland and Albrechtsen 1995). 분류체계 조사를 위해 서지분류체계를 비롯하여 책이나 웹사이트의 개요, 목차, 구조 등을 참고하였고, 본 장에서는 문화예술교육 도메인을 이해하는데 도움이 되었던 대표적인 분류체계를 기술하였다.

2.1 문화예술교육 로드맵

유네스코는 수 년 전부터 문화예술교육 분야에 관계해 왔으며, 2005년에 네 차례에 걸친 회의를 소집하였다. 이 회의는 21세기의 젊은 세대들이 창의적 능력을 구축할 필요성을 확정하고 모든 사회 내에서 문화예술교육의 중요성을 확고히 하기 위한 목적으로 기획되었으며, 2006년 리스본에서 열린 유네스코 회의를 통해 문화예술교육을 강화하기 위한 지원과 지침을 제공하기 위한 이론적 실천적 틀, 즉 로드맵(Road Map)(UNESCO 2006)을 설계하였다. 유네스코 로드맵은 예술교육을 위한 종합 접근법, 교육학 자료, 예술교육의 목표, 예술교육의 주요 개념을 요약하여 제시하였다. 유네스코 로드맵의 주요 구조는 다음 <표 1>과 같이 문화예술교육의 목적, 문화예술교육과 관련한 개념, 문화예술교육의 중요한 전략으로 구성되며, 문화예술교육과 관련한 개념과 관련하여 주제 분야 및 측면을, 문화예술교육의 중요한 전략과 관련하여 파트너십과 예술가 및 교사 교육을 하

〈표 1〉 유네스코 로드맵 구조

카테고리	하위카테고리	용어 예
목적(Objectives)		인간 권위 향상, 개인의 능력 향상, 문화적 다양성 표현, 사회통합 향상 등
문화예술교육 개념(Concepts)	주제분야(Arts Fields)	
	측면(Aspects)	예술작품을 통한 학습(Direct Contact with Artistic Works), 예술 활동 참여를 통한 학습(Engaging in Arts Practices), 예술관련 학문에 기반 한 학습(Study of Artistic Works) 등
효과적인 문화예술교육을 위한 전략(Strategies)	예술가 및 교사 교육(Professional Education)	예술가 교육, 교사 교육, 예술강사 교육
	파트너십(Partnerships)	지역단위, 학교단위, 교사단위 등

위 카테고리로 제시하였다.

유네스코 로드맵은 파트너십, 문화예술교육 목적, 주제, 문화예술교육을 가능하게 하는 여러 가지 측면, 즉 다양한 활동이라는 카테고리를 제시하였으며, 파트너십을 다양한 단계로 분류하고 문화예술교육을 대상으로 분류할 수 있다는 측면을 제시하였다. 그러나 문화예술교육의 권한(Authority), 활동 장르(Activity Genres), 평가(Assessments) 등의 중요한 측면에 대해서는 언급하지 않고 있으며, 문화예술교육의 목적을 개인과 사회적인 측면으로 구분하지 않고 주제 분야 역시 일반적인 나열만을 제공하고 있다. 또한 용어의 정의 역시 충분하게 제공하지 않아 도메인의 체계적인 지식 구조를 보여준다고 보기 힘들다.

2.2 유럽 글로서리

공무원 유럽연합 네트워크(the EU-wide network of civil servants)에서 2005년부터 진행되어 온 유럽 글로서리는 유럽 국가의 문화예술교육 정책 담당자의 도메인 이해를 높이고, 이

분야 전문가 간 파트너십을 지향하기 위해 시작되었다. 현재 유럽 글로서리는 다음 〈표 2〉와 같이 카테고리(문화예술교육의 콘텐츠, 문화예술교육 정책, 문화예술교육 행위자 및 에이전트), 국가, 교육레벨의 체계를 사용하고 있다.

유럽 글로서리는 행위자, 에이전트, 국가, 교육레벨 등의 문화예술교육의 중요한 카테고리를 추출하였다는 점에서 의의가 있으나, 유럽 관점으로 용어가 구축되었고 용어구조체계가 미흡하며 용어를 상세하게 정의하지 못하여서 국제적 수준으로 활용되기에는 한계점을 가지고 있다. 예를 들어서, 교육레벨은 유럽 교육체계로 ISCED 0-5로 분류되어 있어 국제적 수준으로 활용되기 힘들며, 콘텐츠 카테고리의 경우 정의는 문화예술교육 프로그램의 내용으로 정의되어 있으나 그 포함된 용어는 유럽에서 실시되는 프로그램을 지칭하고 있어 카테고리 용어가 대응이 잘 안 되고 있다. 문화예술교육 행위자 및 에이전트 카테고리 역시도 하위 용어만 다를 뿐 이 카테고리의 세부적인 체계를 표현하지 못하고 있다.

〈표 2〉 유럽 글로서리 구조

카테고리	하위카테고리	용어 예
국가(Country)		인간 권위 향상, 개인의 능력 향상, 문화적 다양성 표현, 사회통합 향상 등
카테고리(Category)	콘텐츠(Content)	
문화예술교육 개념(Concepts)	정책(Policy)	
	행위자 및 에이전트(Actors and Agents)	예술가 교육, 교사 교육, 예술강사 교육
교육레벨(Level)		ISCED 0, ISCED 1, ISCED 2 등

2.3 창의적 일람표

창의적 일람표(COMPENDIUM Initiative)는 유럽회의(the Council of Europe)가 문화정책 비교연구를 위한 유럽연구소(ERICarts)를 위시한 40개국 이상의 국가에서 참여한 많은 문화정책 전문가들과 공동으로 문화예술교육에 대한 각국의 주요 우선순위를 나타내는 항목을 표현한 구조이다. 이는 웹에 기반하고 유럽에서의 문화예술교육 분야에서 주요 회의, 활동, 프로그램,

방법 등을 대중에게 알리기 위함이다. 창의적 일람표의 주요 구조는 중앙정부(National Authority), 도 정부(Provincial or Regional Authority), 시 정부(Municipal or Local Authority), 학교문화예술교육(Preschool and Primary School), 학교-지역사회 연계(Co-operation between schools and local division), 사회 문화예술교육(Cultural Education), 전문인력양성 교육(Professional Education)으로 구성되었다(표 3 참조). 이를 통해 문화예술교육의 중앙정부, 도정부, 시정부 등으로

〈표 3〉 창의적 일람표 구조

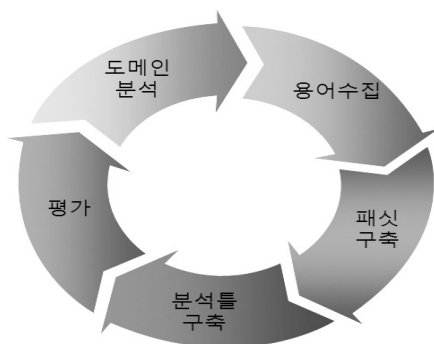
카테고리	하위카테고리	용어 예
일반 문화예술교육 정책(General Description of Arts and Cultural Education Policy)	중앙정부(National Government)	
	도(Provincial or Regional Authority)	
	시(Municipality or Local Authority)	
학교문화예술교육(Arts and Cultural Education in School)	초중고에서의 학교문화예술교육(Arts and Cultural Education in Preschool and Primary Education)	취학전 교육(Preschool Education), 초중고 교육(Primary Education)
	고등교육 및 직업교육에서의 학교문화예술교육(Arts and Cultural Education in Secondary and Vocational Education)	고등교육(Secondary Education), 직업교육(Vocational Education)
학교-지역사회 연계(Co-operation between schools and local division)		
사회 문화예술교육(Cultural Education)	무형식교육(Non-Formal Education)	문화센터(Cultural Centers), 예술관련기관(Arts Institutes)
전문인력양성 교육(Professional Education)	교사양성(Teacher Training and Higher Education)	일반교사(Teacher), 예술교사(Arts Teachers), 예술가(Artists)

이루어진 단계, 학교문화예술교육, 사회문화예술교육 등의 다양한 문화예술교육의 유형 및 협력 관계를 파악할 수 있었다. 또한 이러한 틀을 기반으로 수집된 사례분석을 통해 문화예술교육의 다양한 대상(사회취약계층, 학생, 교사) 및 행위자(예술가, 교사, 행정가) 등을 파악할 수 있었다.

창의적 일람표 구조는 문화예술교육의 주요 구조 및 용어를 추출하는 데는 도움이 되었으나, 유럽 글로서리와 마찬가지로 용어 정의가 생략되어 있으며 용어상의 계층구조가 존재하지 않았다. 예를 들어, 사회 문화예술교육을 구분 지을 수 있는 교육대상(학생, 노인, 군인 등), 교육유형(형식, 비형식, 무형식교육) 등이 포함되어있지 않아 문화예술교육분야의 지식 구조의 틀을 총체적으로 표현하지 못하고 있다.

3. 방법론

본 연구는 분류체계 설계를 아래 <그림 1>과 같이 도메인 분석, 용어 수집, 패킷 추출, 분류시스템 구축, 평가의 단계를 거쳐 최종 분류 시스템을 구축하였으며, 이를 위해 협력기반 반복적 설계 및 패킷분석을 채택하였다.



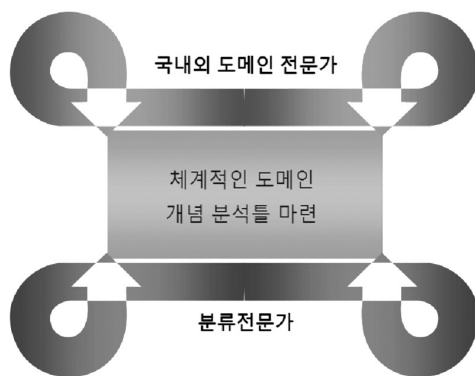
<그림 1> 분류시스템 설계절차

3.1 협력기반 반복적 설계

협력(collaboration)이란 “둘 이상의 사람이 함께 공동의 목표 달성을 위해 업무를 수행하는 것”(Chiu 2002, 188)으로 정의된다. 협력기반 개발(collaborative design)이란 “의사결정 시 참여를 바탕으로 시스템을 평가, 디자인, 개발하는 접근법”을 의미하며(Trigg and Clement 2000), 이 목적은 “책임, 자원, 전문성, 아이디어 등”을 공유하기 위함이다(Chiu 2002, p.187). 분류시스템 개발 시 협력의 중요성은 여러 연구를 통해 언급되어왔다. Wyllie et al.(2003)의 연구는 성공적인 분류시스템 설계의 주요 요소를 조사하기 위하여 시행한 분류 개발 전문가와의 면담에서 협력의 중요성을 성공요소 중의 하나로 언급하였으며, Gilchrist(2000)와 Woods(2004) 역시 이해관계자(stakeholders)의 참여를 분류시스템 개발의 주요 고려사항으로 제시하였고, 이해관계자와의 지속적인 협력이 분류시스템 개발에 중요한 요소임을 언급하였다. 또한 분류시스템 개발 시 협력의 중요성은 실제 개발 프로젝트에서도 언급되는데 교육자원의 검색 및 활용의 목적으로 개발된 메타데이터 저장소(metadata repository)인 GEM(the Gateway to Educational Material)의 경우 초/중/고 교사와 협력하여 설계되었으며(Sutton 2004), 콜로라도 디지털 프로젝트(Colorado digitization project)도 박물관 및 고문서 관리자들이 참여하였다(Bishoff and Meagher 2004).

본 연구에서는 분류시스템 개발에 있어서 협력의 중요성을 인식하고 도메인 전문가와의 협력기반 반복적 설계를 채택하였다. 협력적 설계를 위해 본 연구는 연구진으로 국내외 도메

인 전문가가 공동연구원으로 참여하여 문화예술교육의 지식구조에 대한 기술을 담당하는 것을 물론 도메인 전문가와 분류전문가의 정기적인 회의를 통해 도메인 분석, 용어 추출, 패시 추출하는 과정을 공유하고 지속적인 피드백을 받았으며, 이러한 협력을 통해 체계적인 문화예술교육 분야의 분석틀을 구축하였다. 또한 국내외 도메인 및 분류전문가 자문위원회를 구성하여 지속적인 피드백을 통해 체계적인 문화예술교육분야 분류 틀을 향상시켰다. 이러한 협력은 아래 <그림 2>와 같이 도메인 분석단계부터 완료단계까지 도메인전문가와 분류전문가의 지속적인 피드백을 통해 분류시스템을 구축해 나가는 데 큰 도움을 주었고, 또한 국내외 자문위원회와의 지속적인 피드백을 통해 구축, 평가, 개정을 통해서 이 분류시스템을 완성해 나가는 반복적 설계(Iterative Design)의 기반을 이루었다.



<그림 2> 협력기반 설계

3.2 복합식 접근법

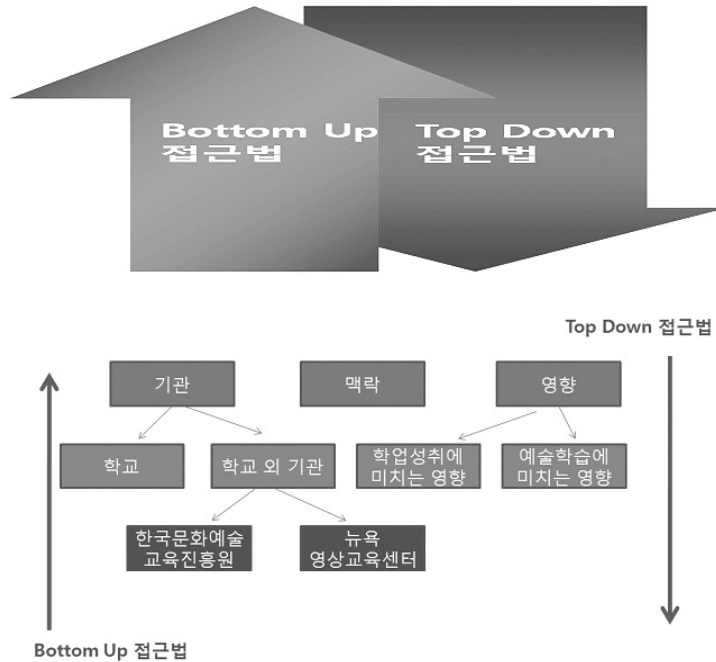
분류시스템 설계를 위한 주요 접근법으로 하

향식 방법(Top-down)과 상향식 방법(Bottom-up)을 함께 사용하였다. 분류시스템을 구축하는 접근법은 크게 상향식, 하향식, 복합식 방법으로 구분되는데 하향식 접근법(top-down approach)은 도메인의 가장 일반적인 개념부터 추출하여 세부적인 개념을 추출하는 방법으로, 체계적인 도메인 이해를 요구한다. 상향식 접근법(bottom-up approach)은 세부적인 개념을 추출하는 것으로 시작하여 일반적인 개념을 도출하는 방식으로 데이터에 기반을 둔 체계적인 분석을 바탕으로 한다. 복합식 접근법(combination approach)은 위의 두 가지를 혼합하여 분류체계를 설계해나가는 방법을 말한다(Uschold and Gruninger 1996). 본 연구는 복합식 접근법을 채택하되 도메인전문가들의 체계적인 도메인 이해를 바탕으로 하향식 분석을 통해 문화예술교육을 이해하기 위한 흐름, 일반적인 개념, 경향, 이슈가 되는 것들을 정리하여 분류체계를 구축하는 기반을 제공하였으며, 분류전문가는 각국 문화예술교육 콘텐츠 및 분류체계분석을 통해 세부적인 개념으로부터 일반적인 개념을 도출하였다.

다음 <그림 3>은 하향식 방법을 채택하여 ‘활동’, ‘프로젝트의 목표’, ‘교육방법’, ‘기관’, ‘국가’ 등의 문화예술교육분야의 다양한 측면에서부터 개념을 추출하였고, 상향식 방법을 채택하여 ‘한국문화예술교육진흥원’, ‘뉴욕영상교육센터’로부터 ‘문화시설’의 개념을 추출한 결과를 보여 준다.

3.3 패시분석

본 연구에서는 문화예술교육의 분류체계를 구축하기 위해 패시 분류법을 사용하였다.



〈그림 3〉 복합식 접근법

패시 분석은 도메인을 구성하고 있는 주요 속성, 관점, 범위, 혹은 특성을 의미하는 말로서 (Ranganathan 1967, p.88), 여기에 맞는 카테고리(패시-facet) 및 하위 카테고리(하위 패시-sub facet) 및 그 하위 개념(포카이-foci)으로 구성된다. 본 연구는 Spiteri(1998)가 랑가나단과 분류연구회(Classification Research Group)의 패시 분석이론으로부터 도출한 패시 분석 가이드라인(Spiteri 1998)에 기반을 두어 새 분류체계를 작성하였다. Spiteri가 패시분석을 위해 패시추출을 위한 지침과 패시 및 포카이 배열 및 용어선택을 위해 제시한 지침은 다음과 같다.

- 차별화(Differentiation): 패시는 다른 패시와 확실히 구분되어야 한다.
- 상관성(Relevance): 패시는 분류체계의

목적, 주제, 범위를 반영해야 한다.

- 확실성(Ascertainability): 패시는 명확하고 확실해야 한다.
- 영속성(Permanence): 분류체계에 사용된 패시는 분류체계에 변화가 없는 한 계속 사용될 수 있는 것이어야 한다.
- 동질성(Homogeneity): 패시는 동질성을 가지고 있어야 하며, 하나의 특성만을 반영해야 한다.
- 본질적 카테고리(Fundamental Categories): 패시는 분류체계의 주제 분야의 본질적 특성에 기인해야 한다.

스피터리가 제시한 패시 및 포카이 배열을 위한 지침은 다음과 같다.

- 상관배열(Relevant Succession): 패시과

포카이 배열은 분류체계의 목적, 주제, 범위를 반영해야하며 이를 위해 시대, 철자, 공간, 개념의 단순 또는 복잡, 관습, 양 증가 또는 감소의 사용을 고려할 수 있다.

- 일관성(Consistent Succession): 배열원칙이 정해진 후에는 이 원칙을 일관성 있게 고수해야한다.

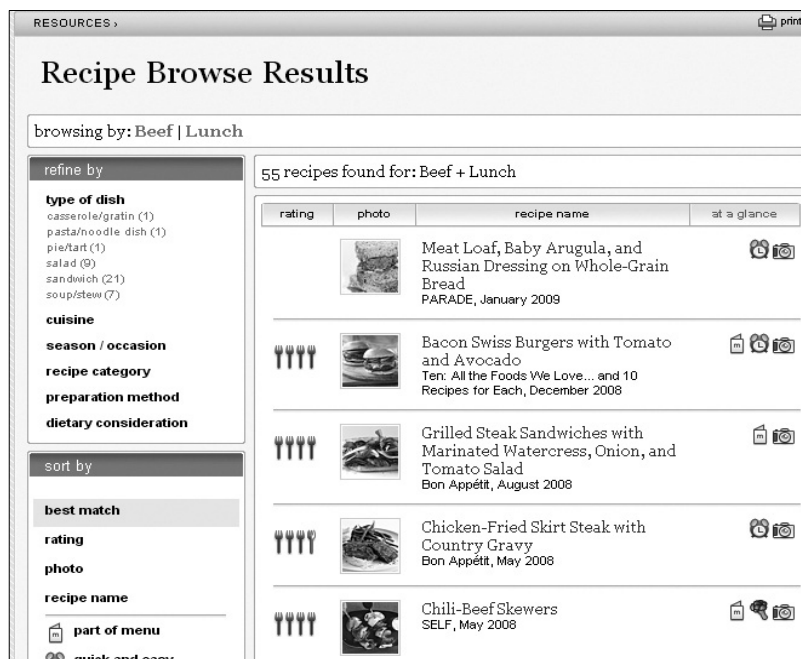
마지막으로, 스피터리는 용어선택을 위해 다음의 두 가지를 제안하였다.

- 맥락(Context): 용어의 의미는 분류체계의 맥락에 근거해야한다.
- 현재성(Currency): 용어는 주제 분야의 현재 사용되는 용어를 사용해야한다.

패킷 분류법은 개념이나 지식구조가 완전하

지 않으면서, 다양한 측면을 가진 도메인의 경우 특히 유용하다(Broughton 2006). 또한 패킷 분류법이 색인, 검색 및 정보의 탐색에서 다양한 활용성을 지니고 있다는 것은 익히 알려진 바이며 그 주요 활용성은 다음과 같다.

첫째, 패킷 기반을 통해 정보를 다양한 관점에서 검색할 수 있다(Kwasnick 1999). 즉, 이용자에게 다각적 접근점(multiple access point)을 제공할 수 있다. 요리조리법(Recipe)을 패킷으로 색인 및 검색한 Epicurious.com의 경우 다음 <그림 4>와 같이 이용자는 왼쪽 메뉴를 통해 하나의 레시피를 검색할 때 요리종류(type of dish), 요리법(cuisine), 행사(season), 등으로 접근이 가능하다. 이를 통해 이용자는 하나의 특정 요리법(토마토 스파게티)을 재료(파스타면, 토마토), 요리법(끓이기, 볶기), 코스(메



<그림 4> 레시피 패킷 기반 검색

인 코스), 요리종류(스파게티) 등의 다양한 관점으로 검색할 수 있다.

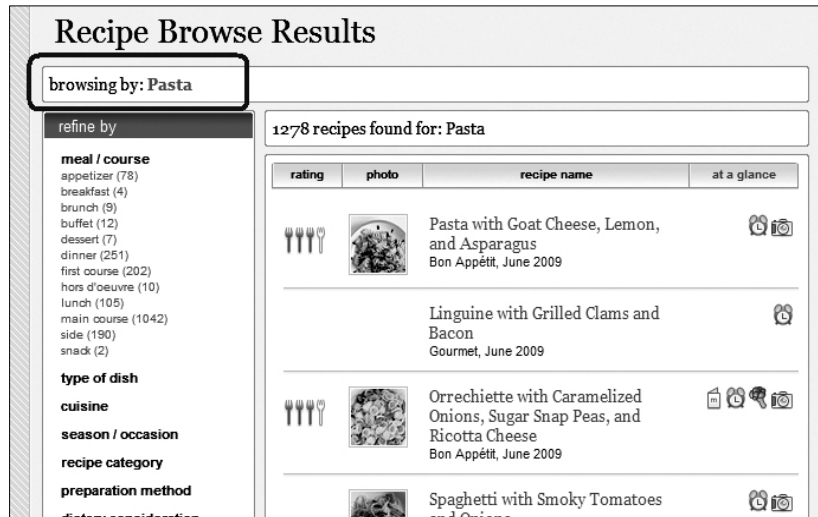
둘째, 도메인의 주요 특성을 추출해냄으로써 도메인의 지식 구조를 시각적으로 이해할 수 있다. 요리 조리법(Recipe)의 경우 요리법, 건강 고려사항, 식사코스, 요리종류, 주재료, 준비방법, 시즌 또는 행사라는 패시를 통해 요리법이라는 도메인 지식 구조를 파악할 수 있다. 또한 이를 통해 우연적 발견(serendipitous findings) 역시 가능하게 한다(Foster and Ford 2003).

셋째, 패시를 색인에 사용하여 정보를 체계적으로 기록할 수 있다(Kwasnick 1999). '추수감사절에 요리할 수 있는 칠면조 바비큐 요리법'의 경우, 행사 및 시즌(추수감사절), 주재료(칠면조), 요리법(구이)으로 색인하여 레시피를 체계적으로 기록할 수 있다. 이는 이용자

로 하여금 레시피의 정보를 파악하고 본인의 정보 요구에 적당한지를 식별할 수 있는 기능을 제공한다.

넷째, 패시가 주는 마지막 활용성은 그룹화(collocation)이다(Broughton 2006). 패시는 이용자가 원하는 특정 요리법의 검색을 돕는 동시에 이용자가 원하는 코스, 원하는 요리종류, 가지고 있는 재료에 따라 요리법을 탐색할 수 있다. 예를 들어, <그림 5>는 요리종류가 파스타인 모든 요리법이 검색된 것을 탐색할 수 있다.

패시를 문화예술교육 분류체계 설계에 활용함으로써 다양한 패시를 통해 정보의 색인, 검색 및 탐색을 가능케 하며, 지식구조 및 개념이 완전하게 체계 잡혀져 있지 않은 현재의 상황에서 도메인에 대한 지식구조를 시각적으로 보여줌으로써 도메인 지식구조를 용이하게 표현하는 데 활용될 수 있다.



<그림 5> 레시피 패시 기반 그룹화

4. 결과

본 연구의 목적은 체계적인 방법론을 통해 문화예술교육의 패킷 분류 시스템을 설계하였으며, 시소러스에 기반하여 분류 시스템의 용어를 기술하여 분류 시스템의 효율적인 활용을 지원하는 것이다.

4.1 문화예술교육 패킷

방법론에서 언급된 복합식 접근법을 통해 패킷 및 패킷 구조를 설계하였다. 하향식 접근법을 통해 문화예술교육은 다양한 목적을 가지고 활동가(Actors)와 수혜자(Target Audiences)가 참여하여 다양한 방법론, 자원, 미디어를 사용한 교육프로그램으로 실행되고 있으며 이를 제공할 때 다양한 파트너십을 활용하고 있음을 파악할 수 있었다. 이를 통해 목적, 활동가, 수혜자, 방법론, 자원, 미디어 등의 패킷을 추출하였다. 또한 이를 통해 문화예술교육분야의 패킷 구조를 추출할 수 있었다. 활동가(Actors)의 경우 국제기관, 기관, 개인으로 구성되어 있음을 파악하였고, 문화예술교육의 유형은 정규교육(Formal Education), 비형식교육(Informal Education), 무형식교육(Nonformal Education)으로 구분된다는 것을 파악하였다.

상향식 접근법은 하향식 접근법을 통해 추출하지 못한 패킷 및 패킷 구조를 설계하는 것을 가능케 하였다. 여러 국가의 문화예술교육 콘텐츠분석을 통해 프로그램, 프로젝트와 같은 용어들을 추출할 수 있었으며, 이는 예술교육활동장르(Activity Genres)라는 패킷으로 구분될 수 있음을 파악하였다. 또한 문화예술교육

프로그램 콘텐츠 분석을 통해 공공재정(Public Funding) 및 민간재정(Private Funding)과 같은 다양한 재정자원 용어를 추출하였고, 이는 재정(Funding Resources)이라는 패킷으로 구분될 수 있음을 파악하였다. 또한 하향식 접근법을 통해 추출하지 못한 패킷 구조를 추출하였다. 취약계층(Disadvantaged)의 하위구조로 이민자(Immigrants), 저소득가정아이(Children and young people in a low income family), 탈학교청소년(Out-of-school children and young people)을 추출하였고, 파트너십 유형(Partnership Types)으로 정책지원 기반 파트너십(Joint Development of Law or Policies), 공동 프로그램 운영을 위한 파트너십(Collaboration of Common Programs) 등을 추출하였다. 이를 통해 추출된 13개의 패킷(facet)은 다음과 같다.

- 국가(Countries): 예술교육활동 국가
- 활동유형(Activity Genres): 예술교육활동 유형
- 목표(Objectives): 예술교육활동 목표
- 주제(Arts Subjects): 예술교육활동 주제
- 재정지원(Funding Resources): 예술교육활동 재정지원출처
- 행위자(Actors): 예술교육에 관심 및 전문성을 가지고 참여하는 개인, 기관이나 조직
- 수혜자(Target Groups): 예술교육활동 수혜자
- 활동(Activities): 예술교육 활동상세
- 교육(Education): 예술교육활동 교육관련 상세
- 자원유형(Resource Types): 예술교육에 사용되는 자원유형
- 교수법(Pedagogies): 예술교육활동에 사

용되는 교수법

- 파트너십(Partnerships): 예술교육활동 파트너십 상세
- 평가(Assessment): 예술교육활동 평가 상세

13개의 패킷을 배열하기 위하여 방법론에서 기술한 바와 같이 Spiteri의 패킷 가이드라인을 활용하였다. 본 패킷 및 용어배열에 사용되는 가이드라인은 다음과 같다.

- 추상적인 것에서 구체적인 것으로 배열: 목적(Objectives)이나 주제(Subjects) 같은 추상적인 패킷을 먼저 배열하고 미디어유형(Media Types)이나 자원유형(Resource Types)과 같은 구체적인 패킷을 나중에 배열하였다.
- 유사한 것을 비슷한 위치에 배열: 자원유형(Resource Types)이나 미디어유형, 활동가(Actors)나 수혜자(Target Groups)와 같이 비슷한 특성을 가진 패킷은 비슷한 위치에 배열하였다.
- 도메인 특성에 맞게: 도메인 이해를 바탕으로 도메인 흐름에 맞게 배열하였다. 즉, 예술교육 활동 설명에 있어서 국가(Countries)와 활동장르(Activity Genres)에 대한 기술을 먼저하고, 평가(Assessment)를 나중에 배치하는 것이 적절하다고 판단하였다.
- 철자순 또는 알파벳순으로: 활동장르 용어(Activity Genres)와 같이 나열 시 알파벳으로 배열하는 것이 적절하다고 판단될 경우에는 그 방식을 채택하였다.

국가 패킷은 문화예술교육이 이루어지는 국

가를 정의하기 위함이다. 이는 아프리카지역, 아메리카 및 캐리비안, 아시아 및 태평양지역, 유럽지역 국가로 대륙별로 나누어 구분되었다. 이러한 구분은 문화예술교육이 유네스코 국제 회의에서 문화예술교육의 중요성을 천명하고 문화예술교육 로드맵 등 문화예술교육의 주요 프로젝트를 추진하고 있으므로 유네스코 시소러스의 국가분류에 기반 하였으며 문화예술교육이 대륙별 특징을 보이고 있다는 점에 기인하였다.

활동유형 패킷은 문화예술교육활동 유형을 구분하였다. 문화예술교육활동은 의사결정을 이끄는 정책, 비교적 장기간 동안 일관성을 가지고 유지되는 사업(다문화 계층 지원 사업), 단기간에 추진되는 프로젝트(고양시 꿈꾸는 청소년 스쿨), 정책이나 사업 방향에 관계없이 일관성 있게 제공되는 서비스(초등학교에서의 시각예술교육), 문화예술교육의 흐름을 주도하고자 추진되는 문화예술교육운동(여성주의 문화예술교육)으로 구분된다.

목표 패킷은 문화예술교육활동의 목표를 지칭하는 것으로 문화예술교육활동의 목표가 개인적 역량을 강화하기 위한 것과 사회적 역량을 강화하기 위한 것으로 구분할 수 있음을 파악하였다. 이를 통해 개인적 역량을 다시 예술적 기술이나 예술 감상력과 같은 예술적 능력의 향상과 자존감 및 자기표현력 향상과 같은 일반소양능력 향상으로 구분하였다. 사회적 역량강화는 사회통합 증진이나 문화적 다양성 증진 등을 포함하였다.

주제 패킷은 문화예술교육활동의 주요 주제를 지칭하는 것으로, 문화예술교육활동은 현재 다양한 주제에서 이루어지고 있다. 본 분류체

계에서는 주제분야 패킷 용어를 추출하기 위하여 교육 시소러스인 ERIC(Education Resources Information Center)이나 예술 및 건축 시소러스(Art & Architecture Thesaurus)를 참고하였으며, 각국의 사례를 수집하여 문화예술교육이 주로 이루어지는 주제 분야를 추출하였다. 이를 통해 무용, 디자인, 영화, 문학, 시각예술, 문화유산, 디지털 아트와 같은 주제를 추출하였다.

재정지원 패킷은 문화예술교육활동 재정지원의 출처를 파악하고자 생성된 패킷이다. 문화예술교육활동은 크게 공공재정과 민간재정에 의해 지원됨을 파악하였다. 또한 공공재정은 유네스코와 같은 국제기관, 중앙, 시, 도 재정은 물론 부천문화재단과 같은 공공재단으로부터 재정지원을 받아 제공되고 있음을 파악하였다. 민간재정은 빌게이츠와 같은 사립재단, 기업이나 개인 기부금에 의존함을 파악하여 이를 분류체계에 포함하였다.

행위자 패킷에서는 행위자는 액터(Actors)라는 용어로 문화예술교육에서 빈번하게 쓰이는 단어이다. 행위자는 문화예술교육에 관심 및 전문성을 가지고 참여하는 개인, 기관이나 조직을 칭하며 문화예술교육의 다양한 의사결정에 참여한다. 행위자는 기관이나 조직을 칭하는 책임기관과 개인으로 분류할 수 있는데, 책임기관은 국제조직, 공공기관, 사립기관으로 나뉜다. 국제조직은 NGO, UN, 국제 드라마/교육 협회(IDEA) 등의 문화예술교육 활동에 주로 참여하는 책임기관을 나열하였으며, 공공기관은 정부, 일반학교, 예술학교, 교사연수기관 및 다양한 문화시설을 포함하였다. 사립기관은 스튜디오 및 기업을 포함하고, 개인 카테고리에 예술가, 예술

교사, 예술강사, 기업을 포함하여, 문화예술교육을 책임지고 이 영역에서 활동하는 다양한 액터(Actor)를 포함시켰다.

수혜자 패킷은 문화예술교육 프로그램이 상세하게 아마추어 예술가나 어린이를 대상으로 제공되기도 하지만, 학생이나 일반시민과 같이 광범위한 대상을 위해 제공되기도 하므로 학생 및 일반시민의 카테고리 제공하고 학생은 어린이, 청소년, 영재로 구분하고, 일반시민은 아마추어 예술가, 학부모, 노인 등으로 구분하였다. 또한 최근 장애우나 취약계층에 대한 문화예술교육 프로그램 제공에 대한 관심이 높아짐을 반영하기 위하여 이를 추가하였다.

활동 패킷은 문화예술교육의 활동에 대한 상세한 사항을 분류한 것이다. 활동은 활동의 유형과 활동이 이루어지는 과정에 따라 구분될 수 있으므로, 유형과 과정을 하위 패킷으로 추출하였다. 문화예술교육의 활동유형으로 공연이나 웹사이트와 같은 예술작품을 통한 학습, 무용, 연극, 조각 등의 예술 활동 참여를 통한 학습, 예술사나 이론을 학습하는 예술관련 학문에 기반 한 학습, 예술가와 만남을 통한 학습, 문화유적 답사를 통한 학습 등으로 구분하였다. 예술교육과정은 회의, 토론, 워크숍 등으로 구분하였다.

교육 패킷은 문화예술교육활동 교육관련 상세사항을 분류하기 위한 것이다. 문화예술교육은 유형, 재정, 필수, 단계에 따라 구분될 수 있다. 문화예술교육은 학교와 같은 정규교육이나 평생교육과 같은 비정규교육, 문화센터에서 이루어지는 무형식교육의 다양한 유형에서 이루어지고, 공교육은 물론 다양한 사교육(예: 미술학원)에서도 제공되고, 취학 전부터 초/중/

고등학교는 물론 전문학교 등 다양한 단계에서 이루어지므로, 유형, 재정, 단계를 서브 패킷으로 추출하여 문화예술교육의 교육을 구분하였다. 이를 위해 교육시소러스인 ERIC을 참조하였다.

자원유형 패킷은 문화예술교육에 사용되는 자원의 유형을 지칭한다. 문화예술교육은 다양한 자원을 활용하는데, 자원은 자원이 가지고 있는 콘텐츠 및 미디어에 따라 분류된다. 특히 미디어는 요즘 디지털 매체(컴퓨터, DVD)를 문화예술교육에 활용하는 디지털 아트 등의 과목이 활발해짐에 따라 세부적으로 분류될 필요성이 제기되었다. 콘텐츠는 문화예술교육의 사례분석으로부터 대표적인 자원을 추출하였으며, 이는 예술소장품, 모범사례, 전시회, 공연 등을 포함한다.

교수법 패킷은 문화예술교육활동에 사용되는 교수법을 지칭한다. 문화예술교육에 있어서 교수법은 아직 체계가 많이 잡혀지지 않은 분야이므로 콘텐츠나 사례분석 만으로는 패킷이나 용어를 충분히 추출할 수 없었다. 이를 위해 교수법을 연구하는 연구자에게 자문을 받아 용어와 패킷을 추출하였다. 이를 통해 교수법을 접근방법, 교육철학, 지원체계의 서브 패킷에 따라 구분하였으며, 접근방법은 예술을 교육에 있어서 도구로 사용하는 예술을 통한 교육과 예술자체가 목적이 되고자 하는 예술안의 교육으로 구분하였다. 교육철학은 구성주의 및 진보적 예술교육 등 대표적인 문화예술교육철학을 언급하였으며, 문화예술교육의 정책분석을 통해 교수법을 교수자가 의무적, 선택적으

로 사용할 수 있는지에 따라 지원체계를 분류하였다.

파트너십 패킷은 문화예술교육활동의 파트너십 상세를 분류하기 위해 설계되었다. 파트너십은 파트너십을 체결하게 된 통로, 참여기관, 참여방법에 따라 구분될 수 있으므로 이를 서브 패킷으로 추출하였다. 파트너십은 위원회, 재단, 정부 또는 자발적 방법에 의해 체결되며, 학교-문화시설, 학교-기업, 정부기관-문화시설 등 다양한 기관이 참여하여, 정책지원, 재정지원, 공동프로그램 운영 등의 다양한 방법으로 파트너십이 이루어짐을 파악하고 이를 분류 시스템에 포함하였다.

마지막 평가 패킷은 문화예술교육활동의 평가 상세를 분류하기 위해 설계되었다. 문화예술교육에 있어서 평가부분은 그 중요성에도 불구하고(이병준 2007) 아직 체계가 잘 잡혀지지 않은 부분이다. 대부분의 평가에 대한 사례는 체계적인 방법론이나 사용된 자원에 대한 기술이 생략되어 있는 부분이 많다. 평가 패킷을 위해 교육평가부분 전문가에게 자문을 받았으며, 교육시소러스인 ERIC이나 교육자원 정보게이트웨이인 GEM(The Gateway to Educational Materials)를 참조하였다. 평가 패킷은 유형, 방법, 자원, 평가빈도의 서브 패킷에 따라 구분하였으며, 평가 유형은 비공식 평가, 성취도 평가, 동료 평가, 반성적 실천(Reflective Practice) 등을 포함하고, 방법론으로는 면담, 관찰, 설문지 등을, 자원은 베이스라인 데이터, 벤치마크, 프로토콜 등을 포함하였다. 패킷 분류시스템은 <표 4>와 같다.

〈표 4〉 문화예술교육 주요 분류체계

Countries(국가)
<ul style="list-style-type: none"> . Africa(아프리카지역 국가) . Americas and the Caribbean(아메리카 및 캐리비안지역 국가) . Asia and the Pacific(아시아 및 태평양지역 국가) . Europe(유럽지역 국가)
Activity Types(활동유형)
<ul style="list-style-type: none"> . Policies(정책) . Programs(프로그램) . Projects(프로젝트) . Services(서비스) . Movements(운동) (...)
Objectives(목표)
<ul style="list-style-type: none"> . Supporting Personal Benefits(개인적 역량 강화) <ul style="list-style-type: none"> .. Developing Artistic Development(예술적 능력 발달) .. Improving General Development(일반 능력 향상) .. Supporting Leisure Activity and Recreation(개인여가·활동 향상) . Supporting Social Benefits(사회적 역량강화) <ul style="list-style-type: none"> .. Increasing Cultural Diversity(문화적 다양성 증진) .. Promoting Cultural Participation(문화적 참여향상) .. Increasing Social Integration(사회통합증진)
Arts Subjects(주제)
<ul style="list-style-type: none"> . Dance(무용) . Design(디자인) . Film and New Media Arts(영화 및 미디어산업) . Cultural Heritage(문화유산) . Literature and Poetry(문학) . Music(음악) . Theatre(연극) . Drama(드라마) . Visual Arts(시각예술) . Crafts(공예) . Digital Arts(디지털 아트) (...)
Funding Resources(재정지원)
<ul style="list-style-type: none"> . Public Funding(공공재정) <ul style="list-style-type: none"> .. International Funding(국제기관 재정) .. National Government Funding(중앙정부 재정) .. Provincial Government Funding(도 재정) .. Municipal Government Funding(시 재정) .. Public Foundation(공공재단) . Private Funding(민간재정) <ul style="list-style-type: none"> .. Beneficiary Charge(수익자부담금) .. Individual Giving(개인기부금) .. Corporate Giving(기업기부금) .. Private Foundation(사립재단)

Actors(행위자)

- [By Actors as Authority(책임기관)]
 - .. International Authority(국제기관)
 - ... NGO
 - ... EU
 - (...)
 - .. Public Authority(공공기관)
 - ... Governments(정부)
 - ... Public Institutions(공공조직)
 - .. Private Authority(사립기관)
 - ... Artists's Studios(스튜디오)
 - ... Industries(기업)
- [By Actors as Personnel(개인)]
 - .. Administrators(행정가)
 - .. Artists(예술가)
 - .. General Teachers(일반교사)
 - .. Arts Teachers(예술교사)
 - (...)

Target Groups(수혜자)

- . Students(학생)
- . Citizens(시민)
- . Disabled(장애우)
- . Disadvantaged(장애우)
 - .. Children and Young People in a Low Income Family(저소득가정 어린이)
 - .. Immigrants(이민자)
- (...)

Activities(활동)

- [By Types(유형)]
 - . Direct Contact with Artistic Works(예술작품을 통한 학습)
 - . Engaging in Arts Practices(예술 활동 참여를 통한 학습)
 - . Study of Artistic Works(예술관련 학문에 기반 한 학습)
 - (...)
- [By Course(과정)]
 - . Conference(회의)
 - . Discussions(토론)
 - (...)

Education(교육)

- [By Types(유형)]
 - . Formal Education(정규교육)
 - . Informal Education(비정규교육)
 - (...)
 - [By Funding(재정)]
 - . Public Education(공교육)
 - . Private Education(사립교육)
 - [By Levels(단계)]
 - . Preschool Education(취학전교육)
 - . Elementary Education(초등교육)
 - (...)
-

Resource Types(자원유형)
[By Contents(콘텐츠)]
. Artistic Works(예술소장품)
. Best Practices(모범사례)
. Exhibitions(전시회)
(...)
[By Media(미디어)]
. Electronic Media(전자매체)
.. Computer(컴퓨터)
.. E-Books(전자책)
(...)

Pedagogies(교수법)
[By Approaches(접근방법)]
. Education in the Arts(예술안의 교육)
. Education through the Arts(예술을 통한 교육)
[By Orientations(교육철학)]
. Progressive Education(진보적 예술교육)
. Constructivist Education(구성주의 예술교육)
(...)
[By Supports(지원체계)]
. Centrally Ordained(제공된 교수법의 의무적 사용)
. Government Support(제공된 교수법의 선택적 사용)
. Free to Choose(교사 재량 교수법 선택)

Partnerships(파트너십)
[By Channels(채널)]
. Association/Foundations(위원회 및 재단을 통한 파트너십)
. Cultural Institutions(문화기관을 통한 파트너십)
. Ministries(정부기관을 통한 파트너십)
[By Agents(에이전트)]
. Partnerships between Art Schools and General Schools(예술학교/일반학교 간 파트너십)
. Partnerships between Schools and Cultural Institutions(학교/문화시설 간 파트너십)
. Partnerships between Schools and Industries(학교/기업 간 파트너십)
(...)
[By Types(유형)]
. Joint Development of Policies(정책지원기반 파트너십)
. Collaboration of Financial Support(재정지원기반 파트너십)
(...)

Assessment(평가)
[By Types(유형)]
. Informal Assessment(비공식평가)
. Performance Based Evaluation(성취도평가)
. Peer Evaluation(동료 평가)
(...)
[By Methods(방법론)]
. Interviews(면담)
. Observation(관찰)
(...)
[By Resources(자원)]
. Base-line Data(베이스라인 데이터)
. Benchmakr(벤치마크)
(...)
[By Frequencies(평가빈도)]
. Regular Assessment(정기평가)
. Irregular Assessment(비정기평가)

〈표 5〉 용어의 시소러스 기반 표현

<p>예1: Artists SN: Person who produce, practice, and demonstrate art works that are primarily subject to aesthetic criteria. They sometimes teach and integrate their arts form into arts and non-arts curricula. But their main activities are to engage with art works. Category: Target Audience BT: n/a NT: n/a KR: 예술가 KR: 예술강사 UF: Teaching Artists</p>
<p>예2: Provincial Authority SN: Organizations that have authority over policies, practices, assessments and partnerships on arts education on a regional level. Category: Authority BT: Government NT: n/a KR: 도 UF: Federal Government Authority</p>
<p>용어 관계 BT(Broader term): 상위어 표시 NT(Narrower term): 하위어 표시 UF(Used For): 유사어 표시 SN(Scope Note): 용어의 사용, 제한사항 및 정의 표시 RT(Related Term): 용어의 관계어 표시</p>

4.2 용어의 시소러스기반 표현

각 용어는 용어관계를 표현하고 다국어 패싯 분류체계(multilingual facet classification system)로의 확장성을 고려하여, 시소러스에 기반을 둔 분류시스템으로 표현하여(Aitchison et al. 2000) 이용자의 문화예술교육 용어에 대한 이해를 도왔다. 상기 〈표 5〉는 패싯 분류체계의 용어를 시소러스 기반으로 표현한 예이다.

이와 함께 분류체계를 사용한 색인 예는 〈부록 1〉에 첨부하였다.

5. 결 론

문화예술은 20세기 후반부를 거치면서 급속하게 팽창하고 성장하였으며, 이것은 한국뿐만 아니라 유럽을 비롯한 세계적인 추세이다. 이러한 문화예술교육에 대한 관심증대로 국내외 기관들의 문화예술과 교육을 결합하고 병합시키고 있는 사례와 이 분야 콘텐츠 및 정보가 급속한 증가를 이루고 있다. 이러한 급속한 증가에도 불구하고 기관 간 협력과 국제적 수준의 정보공유는 이루어지지 않고 있으며, 현재 문화예술교육의 영역에서는 다른 언어, 정의가 혼잡하

게 섞여 있는 상황이며 이는 정보공유 게이트웨이의 부재로 인함이다. 문화예술교육이 가지고 있는 많은 속성에 대해 국제적으로 함께 이해할 수 있는 틀과 개념에 대한 정의 없이는 같은 정보나 모범사례(best practices)가 다르게 이해될 수밖에 없으며 공유되기 힘든 현실이다. 이에 효과적이며 효율적인 사례 및 정책의 공유는 물론이거니와 문화예술교육의 개념에 대한 이해를 위해서는 체계적인 방법론을 적용하여 분류 시스템을 설계할 필요가 있었다.

이에 본 연구는 문화예술교육의 분류 시스템을 설계함으로써 문화예술교육의 지식구조를 확립하고 이 분야의 정보공유를 향상시키고자 하였다.

본 연구는 분류 시스템 설계를 위하여 도메인 연구-용어수집-패킷 추출-분류 시스템 구축-평가의 단계로 나누어져 진행되었으며 각 단계별로 요구되는 지침이 있었다. 첫째, 도메인 분석을 위해 콘텐츠 분석 및 기존 분류체계나 용어집을 분석하였으며, 용어 수집을 위한 주요 접근법으로 하향식(Top-down)과 상향식(Bottom-up) 접근법을 사용하였다. 하향식 분석을 위해 도메인 전문가가 주도하여 문화예술교육을 이해하기 위한 흐름, 일반적인 개념, 트렌드, 이슈가 되는 것들을 정리하여 분류 틀을 구축하는 기반을 제공하였다. 상향식 분석을 위해 분류전문가 역시 도메인 분석에 참여하여 영국, 캐나다, 한국, 미국 등의 각국의 사례로부터 세부적인 개념을 추출하기 시작하여 일반적인 개념을 도출하는 방식으로 분류용어를 추출하였다. 둘째, 체계적인 분류 틀 구축을 위해 패킷 분류법을 사용하였는데, 패킷은 도메인을 구성하고 있는 주요 속성, 관점, 범위 혹

은 특성을 의미하는 말로서, 여기에 맞는 카테고리, 하위 카테고리 및 그 하위 개념으로 구성하였다. 마지막으로, 국내외의 도메인 전문가와 분류전문가가 공동으로 참여하여 협력기반으로 분류시스템을 수정하였고, 국내외 도메인 및 분류전문가 자문위원회를 구성하여 지속적인 피드백을 통해 분류시스템을 향상시켰다.

도메인 연구를 통해 본 연구는 문화예술교육활동 유형(Activity Genres), 문화예술교육활동 목표(Objectives), 문화예술교육활동 주제(Arts Subjects), 문화예술교육활동 재정지원출처(Funding Resources), 문화예술교육에 관심 및 전문성을 가지고 참여하는 개인, 기관이나 조직(Actors), 문화예술교육활동 수혜자(Target Groups), 문화예술교육 활동상세(Activities), 문화예술교육활동 교육관련 상세(Education), 문화예술교육에 사용되는 자원 유형(Resource Types), 문화예술교육활동에 사용되는 교수법(Pedagogy), 문화예술교육활동 파트너십 상세(Partnerships), 문화예술교육활동 평가 상세(Assessment)의 13개의 메인 패킷을 추출하였고, 용어구조를 확립하였다.

본 연구는 분류시스템 설계를 통해 문화예술교육의 지식구조를 시각적으로 이해할 수 있는 틀을 제공하였으며, 패킷을 색인에 사용하여 각국의 문화예술교육 사례 및 정책을 체계적으로 기록하고, 패킷 기반을 통해 문화예술교육 정보를 다양한 관점에서 검색할 수 있으며, 패킷 기반을 통해 문화예술교육을 패킷에 따라 정보를 그룹화 하여 탐색할 수 있는 기반을 제공하였다는 점에서 가치를 지닌다. 또한 설계된 분류 시스템을 통해 문화예술교육의 다양한 자원을 보다 체계적이고 효율적으로 관리·이

용할 수 있는 기반을 마련하였으며 이는 나아가 문화예술교육 분야의 산재해 있는 개념에 대한 문화적 격차를 감소하는데 활용될 것이다. 또한 국가의 다양한 사례와 정책에 대한 정보를 공유할 수 있는 장이 될 것이다.

그러나 본 연구에서는 분류 시스템만을 제공하였으므로 향후 연구를 통해 본 분류 시스템

을 시각화하고 분류시스템을 사용하여 각국의 다양한 사례를 색인하여 검색 및 탐색할 수 있는 정보 시스템으로의 구현을 통해 설계된 분류 시스템의 활용성을 높여야 할 것이다. 또한 도메인의 변화를 반영하는 지속적인 수정 또한 이루어져야 할 것이며 사용자 평가를 통한 검증이 이루어져야 할 것이다.

참 고 문 헌

- [1] 이병준. 2007. 문화예술교육정책의 비판적 재구성 및 미래전망: 문화정책과 교육정책의 불완전한 통합을 넘어서. 『문화정책논의』, 17: 9-38.
- [2] Aitchison, J., Gilchrist, A., & Bawden, D. 2000. *Thesaurus construction and use: a practical manual*. Chicago: Fitzroy Dearborn Publishers.
- [3] Bamford, A. 2006. *The WOW-Factor*. Germany: Waxmann Verlag GmbH.
- [4] Bishoff, L., & Meagher, E.S. 2004. "Building Heritage Colorado: The Colorado digitization experience." *Metadata in Practice*, Diane I. Hillmann, & Elaine L. Westbrooks, ed., Chicago: American Library Association, 17-36.
- [5] Broughton, V. 2006. "The need for a faceted classification as the basis of all methods of information retrieval." *Aslib proceedings*, 58(1/2): 49-72.
- [6] Chiu, M. L. 2002. "An organizational view of design communication in design collaboration." *Design Studies*, 23(2): 187-210.
- [7] Foster, A., & Ford, N. 2003. "Serendipity and information seeking: an empirical study." *Journal of Documentation*, 59(3): 321 - 340.
- [8] Gilchrist, A. 2000. "Taxonomies for business: description of a research project." [online]. [cited 2009.8.10]. <http://www.bokis.is/iod2001/papers/Gilchrist_paper.doc>.
- [9] Hjørland, B., & Albrechtsen, H. 1995. "Toward a New Horizon in Information Science: Domain-Analysis." *Journal of the American Society for Information Science*, 46(6): 400-425.
- [10] Kwasnick, B. H. 1999. "The Role of Classification in Knowledge Representation and Discovery." *Library Trends*, 48(1): 22-47.

- [11] Leonard, W. 2004. "Thesaurus Consultancy." *Cataloging & Classification Quarterly*, 37(3-4): 75-85.
- [12] Ranganathan, S. R. 1967. *Prolegomena to library classification*. New York: Asia Publishing House.
- [13] Spiteri, L. 1998. "Simplified Model for Facet Analysis." *Canadian Journal of Information and Library Science*, 23: 1-30. [online]. [cited 2009.8.15].
 <http://www.iainstitute.org/en/learn/research/a_simplified_model_for_facet_analysis.php>.
- [14] Sutton, S.A. 2004 "Digital Library Infrastructure: Metadata and the Education Domain." *Metadata in Practice*. Diane I. Hillmann, & Elaine L. Westbrook. ed., Chicago: American Library Association. 1-16.
- [15] Trigg, R., & Clement, A. 2000. *CPSR- participatory design*. [online]. [cited 2009.8.10].
 <<http://www.cpsr.org/prevsite/program/workplace/PD.html>>.
- [16] Uschold, M., & Gruninger, M. 1996. "Ontologies: Principles, Methods and Applications." *Knowledge Engineering Review*, 11(2).
- [17] Wimmer, M. 2009. *Reflecting on the Domain of Arts Education*. [online]. [cited 2009.8.10].
 <http://www.educult.at/fileadmin/files/Text/Preliminary_final_draft_MW240609.pdf>.
- [18] Woods, E. 2004. *Building a corporate taxonomy: Benefits and Challenges*. [online]. [cited 2009.8.15]. <<http://tinyurl.com/ao22w>>.
- [19] Wyllie, J., Skyrme, D. J., & Lelic, S. 2003. *Taxonomies: frameworks for corporate knowledge: the shape of things to come*. London, UK: Ark Group.
- [20] *Art & Architecture Thesaurus*. [online].
 <http://www.getty.edu/research/conducting_research/vocabularies/aat/>.
- [21] *Compendium Initiatives for Cultural Policies and Trends in Europe*. [online].
 <<http://www.culturalpolicies.net/web/profiles-download.php?cid=0&aid=1>>.
- [22] *Epicurious*. [online]. <<http://www.epicurious.com/>>.
- [23] *ERIC Thesaurus(Education Resources Information Center)* [online].
 <http://www.eric.ed.gov/ERICWebPortal/resources/html/thesaurus/about_thesaurus.html>.
- [24] *European Glossary*. [online]. <<http://www.cultuurnetwerk.nl/glossary>>.
- [25] *UNESCO Road Map for Arts Education*. 2006. [online].
 <http://portal.unesco.org/culture/en/ev.php-URL_ID=30335&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html>.

• 국문 참고자료의 영어 표기

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

- [1] Byung-Joon Lee. 2007. "Munhwa Yesul Gyoyuk Jeongchaekui Bipanjeok Jaeguseonggwa Mirae Jeonmang: Munhwa Jeongchakgwa Gyoyuk Jeongchaekui Bulwanjeonhan Tonghabeul Neomeoseo." *Munhwa Jeongchak Nonui*, 17: 9-38.

〈부록 1〉 색인에 : Artist in Community Education(ACE)

Countries	Americas and the Caribbean -- Canada	
Activity Genres	Projects	
Objectives	Supporting Personal Benefits -- Improving General Development	
Arts Subjects	All	
Financial Resources	Public Funding	National Government Funding
	Private Funding	Private Foundation Individual Donors
Actors	Authority	Public Authority -- Governments Public Authority -- Public Institutions
	Personnel	Arts Teachers Artists
Target Groups	Disadvantaged -- Children and Young People in a Low Income Family	
Activities	Types	Engaging in Arts Practices
	Types	Formal Education
Education	Funding	Public Education
	Levels	Other
Resource Types	Contents	Best Practices
	Media	
Pedagogies	Approaches	Education through the Arts
	Orientations	Constructive Education
	Supports	Free to Choose
Partnerships	Channels	Other
	Agents	Partnerships between Governments and Schools
	Types	Collaboration of Common Projects
Assessments	Types	Informal Assessment
	Methods	Interviews Survey
	Resources	Other
	Frequencies	Regular Assessment
Description	<p>- 캐나다 맥길대의 사회대학에서 아이들에게 경험의 폭을 넓혀주고, 새로운 기술과 재능을 발견하며 내면의 예술적, 사회적 능력을 계발하고 그에 대한 보상을 주기 위해 진행한 프로젝트, 커뮤니티 기반의 프로그램으로 2004년 9달 간 몬트리올, 퀘벡, 토론토, 온타리오, 몬트리올 등에서 적용되었다. 소득이 매우 적고, 소수의 언어를 가진 가족의 어린 아이들로 레크리에이션 프로그램에 접할 기회를 가지지 못했던 아이들을 대상으로 하였다.</p> <p>- 주로 참가자의 요구와 능력 정도에 따라 예술교육이 행하여졌으며 저소득층의 아이들의 삶을 강화하는 기회로 예술 프로그램을 사용하였다. 마지막에는 프로그램 내에서 보이는 예술적, 사회적 능력의 계발 정도를 측정하며 예술 프로그램에의 참여가 심리적인 기능과 연관이 있는지를 결정하여 행동문제나 자기비하, 다른 감정적 문제들을 최소화 하려 하였다. 프로젝트 결과 심리학적 관점에서 사회적 능력과 자존감이 상승하였고 행동문제와 감정적인 반응이 적어졌으며, 장기적으로 반사회적 행동이 감소할 것으로 보인다. 참여도가 증가, 과제 수행, 과제해결능력이 증가, 친사회적 능력 발현, 예술적 기술이 계발, 품행장애성향과 감정표출로 인한 문제 감소, 참여로 인한 자신감, 대인관계능력, 갈등해결능력, 문제해결능력이 증가하는 결과를 보였다.</p>	