

문화콘텐츠 개발을 위한 지식정보체계

Knowledge Hierarchy for Culture Contents Development

김상헌, 김나윤
한국외국어대학교 글로벌문화콘텐츠학과

Sang-Heon Kim(shkim@gcrc.kr), Na-Yun Kim(luce728@naver.com)

요약

본 논문은 문화콘텐츠 창조 기반으로서 지식정보의 계층구조를 논하였다. 지식정보는 자료, 정보, 지식, 지혜의 계층구조를 가지며, 학술논문, 연구보고서, 고문헌등의 디지털 자원과 문화유산을 포함 지식콘텐츠로 표현된다. 문화콘텐츠는 역사학이나 민속학 등 인문학의 지식과 문화 자원들이 가진 잠재적, 원형적 가치에 창조성과 실용성을 가미하여 만들어낸 산출물이다. 이 과정에서 지식콘텐츠는 문화콘텐츠를 개발하고 공유·소통하여 부가가치를 창출하는데 중요한 역할을 한다.

지식콘텐츠의 구성과정은 자료-정보-지식-지혜로 이어지는 지식정보의 계층 구조를 기반으로 한다. 역사분야의 지식정보화 사업을 중심으로 문화유산으로부터 콘텐츠 개발 현황을 고찰하였다. 이를 통해 지식정보화와 문화콘텐츠 개발이 별개의 과정이 아니라 상호 협력하고 공생해야 하는 연속적인 과정임을 밝혔다. 이 결과로 문화유산이 지식정보로 정리되고 문화콘텐츠 창조에 적극적으로 활용되는 기반이 될 것으로 기대한다.

■ 중심어 : | 지식정보화 | 지식콘텐츠 | 문화유산 | 지식정보화 사업 |

Abstract

This article described relations between knowledge contents for culture contents. Knowledge contents include academic article, research report, digital replica for old books and digital cultural heritages with a high level of abstraction and complexity. The process of digitalization sets up the clearinghouse for information and knowledge of humanities which can be a critical resource for cultural contents development.

Knowledge contents are deliverable of knowledge-information hierarchies. The knowledge-information resource management plan doing by Korean Studies Advancement Center shows the most of the hierarchies. As a result, this paper shows that the process of knowledge-information development and the process of cultural contents development are in a series of continuous process. With the help of information technology

■ keyword : | Knowledge Hierarchy | Knowledge Content | Cultural Heritage | Digital Cultural Heritage |

1. 서론

지식기반사회에서 지식과 정보는 생활 방식이나 경

제 활동의 근간을 이루고 있다. 이러한 사회적 구조에서 문화가 지식과 정보에 있어서 얼마나 생산적인가는 중요한 문제가 될 수 있다. 정보화는 대개의 경우 디지털

털화 된 정보로 유통되는 사회 현상을 일컫는 말이지만, ‘정보화’의 기본적인 의미는 역사학이나 민속학 등 인문학의 연구 방법론에서도 살펴 볼 수 있다.

역사학은 이미 오래전부터 사료를 생산하고, 그것을 분류하고 평가하여 후대에 참고할 수 있도록 편찬하였다. 인류역사상 가장 먼저 일종의 데이터베이스 구현을 통한 문화콘텐츠를 개발해왔던 것이 바로 역사학이었다[1]. 김기덕은 “우리나라가 자랑하는 『조선왕조실록』이 완성되어 출판될 때까지의 과정은 그 시기 최대의 정보화작업이었던 것이다[2].”라고 말한다. 민속학의 연구에서도 이러한 과정은 이미 행해지고 있었다. 강동진은 “일반적으로 도시를 포함한 정주(定住)공간을 이해하고자 할 때, 작업의 대부분은 정주공간을 이루고 있는 요소들을 분리하여 각각에 대한 분석을 통해 최종적으로 상호간의 관계를 맺어주고 이를 총괄적으로 분석하는 방법이 주를 이룬다.”라고 설명하고 있다[3]. 즉 ‘지식정보화’는 무형의 지식을 분류·정리하여 이를 바탕으로 함께 공유하고 부가가치를 창출하기 위한 기반이 된다. 따라서 역사학이나 민속학 등 인문지식이 가진 잠재성과 활용성을 바탕으로 공유하고 소통하는 문화콘텐츠를 위한 기반이 될 수 있다.

지식정보자원관리사업(이하 지식사업)은 국가차원에서 보존과 이용가치가 높은 지식정보자원을 데이터베이스로 구축하고 상호 연계하여, 국민들이 언제 어디서나 편리하게 검색, 활용할 수 있도록 지원하기 위한 사업이다. 1999년부터 시작된 이 사업은 현재까지 4천억원 이상을 투입하여 문화, 역사, 교육학술, 정보통신, 과학기술 분야의 주요지식 3억건 이상을 데이터베이스로 구축하여 국가지식포털(www.knowledge.go.kr)을 통하여 서비스 하고 있다. 지식사업은 주요 자료의 디지털화를 통한 영구적 보존체계를 수립하는 것을 목표로 하였다. 전문가를 주된 대상으로 하여 데이터베이스를 설계하고 전문적인 자료 분류를 통하여 검색과 열람을 위주로 한 서비스로 구성되었다. 이러한 구성은 사업 결과물이 해당 분야의 전문가에게만 이용되어 활용도를 낮추는 결과를 가져오게 되었다. 이후 이용활성화를 위하여 시스템 성능개선을 통한 검색속도를 개선하고, 민간포털과 연계한 대국민 서비스를 활성화하고, 다양

한 활용방안과 부가서비스의 개발을 통하여 일반인들이 쉽고 효율적으로 정제된 국가지식정보를 활용할 수 있도록 하고 있다.

지식정보는 자료, 정보, 지식, 지혜의 계층 구조를 가진다. 지식콘텐츠는 지식정보로 구성된 학술논문, 연구보고서, 고문헌등의 디지털 자원과 문화유산을 포함한다. 또한 여러 분야의 전문 데이터베이스를 포함하고 있다. 이러한 지식콘텐츠는 콘텐츠의 부가가치의 정보와 가공도가 디지털 콘텐츠와 미디어 콘텐츠에 비해 상대적으로 높으며, 높은 수준의 집적도와 추상성을 가지게 된다. 따라서 지식콘텐츠를 적절하게 생성, 축적, 유통, 공유, 활용할 수 있는 구조는 문화콘텐츠 생산의 중요한 바탕이 된다.

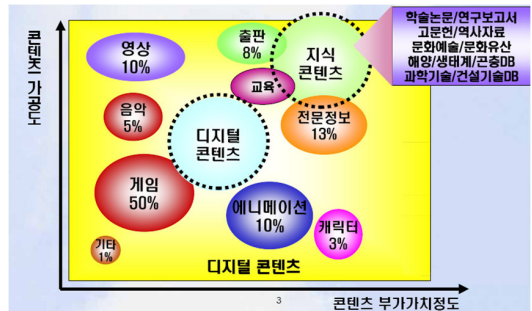


그림 1. 지식콘텐츠의 범주, 정보화진흥원, 2004.

본 연구에서는 문화콘텐츠 창조 기반으로서 지식콘텐츠를 논하고자 한다. 지식정보화 사업은 문화콘텐츠 활용 과정 중 창조적 지식활동의 기반인 인문 지식의 사회적인 공유체계를 구축하는 일이라 할 수 있다. 문화콘텐츠는 역사학이나 민속학 등 인문학의 지식과 문화 자원들이 가진 잠재적, 원형적 가치에 창조성과 실용성을 가미하여 만들어진 산출물이다. 이러한 과정 중 지식콘텐츠는 문화콘텐츠를 개발하여 공유·소통하고 부가가치를 창출하는데 중요한 역할을 한다. 인문학 자료들의 학문적인 고증과 체계적인 정리와 관리를 통해 자료의 반영구적인 보존이 가능해지며, 체계적인 자료 관리를 통해 새로운 콘텐츠 창조의 자원으로 활용할 수 있다.

본 논문은 다음과 같이 구성된다. 2장에서는 지식콘

텐츠의 구성과정을 설명한다. 자료- 정보-지식-지혜로 이어지는 지식의 계층 구조를 통해 지식콘텐츠의 구성 단계를 설명하고, 이를 바탕으로 한 문화콘텐츠의 개발 방안을 모색한다. 3장에서는 지식정보화 사업의 각 단계를 실제 사례를 통해서 살펴보았다. 역사분야의 다양한 지식사업을 지속적으로 수행하고 있는 안동지역을 중심으로 하여 문화유산으로부터 지식정보화 사업의 단계별 적용사례를 살펴보고, 콘텐츠 개발의 현황을 중심으로 지식정보화 과정을 고찰하였다. 4장에서는 앞에서 다룬 지식 정보화 모델과 사례를 바탕으로 하여 지식콘텐츠를 기반으로 한 문화콘텐츠개발 모델을 제시하였다. 5장에서는 제시된 모델의 활용방안을 제시하고 향후 연구방향을 제시하는 것으로 마무리하였다.

II. 문화콘텐츠와 지식정보화

문화콘텐츠 활용을 위한 지식정보화의 필요성은 먼저 문화콘텐츠의 구조와 특성 속에서 살펴볼 수 있다. 심승구는 디지털 시대 속에서 문화콘텐츠의 구조와 특성을 역사 속의 문화적 요소로 설명하였다. [그림 2]와 같은 문화콘텐츠의 구조는 문화가 가진 가치의 잠재성과 원형성이 파악될 수 있는 통찰력과 분석력이 중시되며, 문화적 가치가 매체와 결합할 수 있고 더불어 활용될 수 있는 창조성과 활용성이 중요하게 부각된다. 문화콘텐츠는 다양한 학문 속 문화 원형의 가치가 요소별로 분리되어 조직되고, 관계되어 새로운 문화가치로 나타나 활용되고 매체와 결합하여 쓰이는 형태라고 볼 수 있다[5].

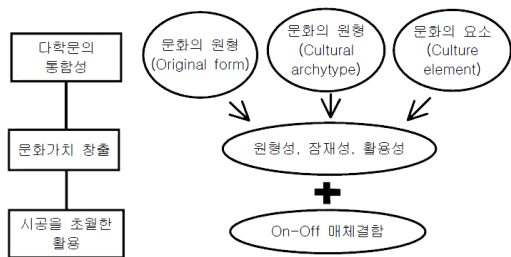


그림 2. 문화콘텐츠의 활용 모델

또 문화유산, 문화자원을 활용한 문화콘텐츠는 바로 보존을 전제로 한 가치(기능, 능력)의 확대과정이며, 따라서 문화유산의 문화콘텐츠 개발은 문화유산에 대한 가치의 발견과 가치화의 과정이 수반되어야 한다. 가치의 발견과 가치화의 과정은 가치의 재인식에서 시작하여 가치의 전환, 가치의 재창조, 가치의 극대화, 가치의 융합의 선순환 구조로 이루어져 있다[6].

본 논문은 문화유산의 문화콘텐츠 개발을 위한 지식콘텐츠활용을 제안한다. 문화유산을 대상으로 지식정보화 과정을 통한 지식콘텐츠 구성을 거쳐서 문화콘텐츠 활용을 제안하는 것이다. 지식정보화 모델은 지식의 계층 구조, 즉 ‘자료(data) - 정보(information) - 지식(knowledge)’의 상태를 통해 가치화과정을 이룬다. 이러한 가치화 과정을 통한 문화콘텐츠 개발은 또 다른 지식정보화과정을 이루게 되고, 이는 새로운 파생콘텐츠를 만들어내는 선순환과정을 이룬다.

지식정보화 과정은 자료-정보-지식의 단계로 나누어 살펴볼 수 있다. 자료(data)는 가장 밑바탕의 단계로서, 정보가 되기 전 단계이다. 자료는 의미상 재료 또는 자료, 논거를 의미하고, 결론을 내리는데 근거가 되는 사실이나 참고 자료를 말한다. 문화산업의 관점에서는 문화콘텐츠로 활용을 하기 위한 재료를 자료라 할 수 있다. 문화유산에 담긴 원형적이고 활용성을 잠재한 역사·학문·문화적 요소들이 문화콘텐츠로 활용하기 위한 자료라고 볼 수 있다. 아직 정보로서의 완전한 형태를 갖추지는 못했지만, 넓은 의미에서 자료는 연구나 조사, 발견, 수집의 결과이며, 기초 자료로서 사용가능하다. 즉, 문화콘텐츠로 활용하기 위한 원자재와 같은 것이라 할 수 있다.

두 번째 단계에 있는 정보란 자료에 의미와 가치를 부여해 조직화하고 변화시킨 것으로 형태와 형식을 지니고 있는 것을 말한다. 자료와 달리 그 자체만으로 의미가 있으며, 생산자와 사용자의 관점에 따라 다르게 전달될 수도 있다. 그 차이는 자료는 가공되지 않은 것이며, 정보는 가공, 재생산, 파생, 확장된 것이다[7]. 문화유산을 활용하여 문화콘텐츠를 개발하기 위한 관점에서 본다면, 정보는 원형적이고 활용성을 잠재한 역사·학문·문화적 요소들을 분리하여 1차 가공한 형태,

즉, 자료에 의미와 가치를 부여한 것을 볼 수 있다.

세 번째 단계인 지식은 모든 경험의 복합적 산물이다. 즉, 많은 정보가 쌓여서 엮여진 형태라고 할 수 있다. 이는 문화유산의 정보들을 활용하여 서비스 하는 문화콘텐츠의 의미와 일맥상통한다고 볼 수 있다. 문화유산의 정보들을 활용한 문화콘텐츠는 시간과 장소, 사건, 인물 등의 복합적인 기억의 산물들을 산업화 한 것이며, 지식은 정보화된 자료의 의미와 관계를 해석하고 연구하는 과정에서 생성된다.

나단 세드로프는 지식정보의 생산자와 수용자간의 이해과정을 통해 지식정보의 생성과 소비과정을 [그림 3]와 같이 설명하고 있다[8]. 정보는 사용자와 수용자가 소통하기에 적절한 첫 단계이며, 의미있는 형태로 조직화하고 적절한 방식으로 보편적인 콘텍스트를 제시하여 자료가 정보로 변화된다. 이 모형에 따르면 자료와 정보는 지식정보 생산자의 영역이며, 정보와 지식의 단계는 사용자의 영역이다. 생산자에 의한 정보의 조직과 표현은 수용자의 경험을 통해 지식으로 축적될 수 있다. 지식은 경험으로 이루어진 자극에 의해 형성되며 국지적인 맥락에 의해 해석된다. 따라서 지식의 수준에 까지 이르는 효과적인 정보전달을 위해서는 정보 구성 자체에 수용자가 참여하고 몰입할 수 있는 자극적 요소가 필요하다. 지식이 보편성을 포함하는 가치라면 지혜는 개인의 맥락을 통해 형성된다. 정보가 발전하고 진행될수록 일반적인 형태에서 개인적인 형태로 진화하는 것이 이 과정의 지속이 정보 전달의 효율성과 가치를 높게 된다.

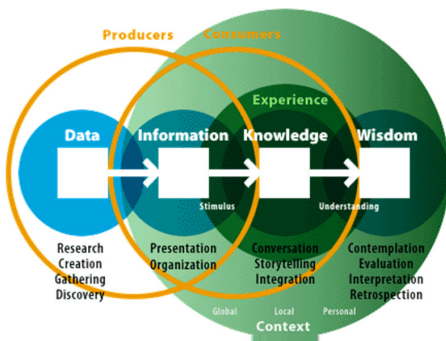


그림 3. 지식정보의 생산, 소비단계

다시 말해 문화유산의 지식정보화 과정은 역사적, 지리적, 학술적, 예술적, 경관적 가치 등의 관계 속에서 자료를 수집하고, 연구·해석하는 과정을 통해 정보를 조직화하고, 경험을 통해 자극을 제공할 수 있는 지식의 형태로 미디어에 담기는 과정을 문화콘텐츠 개발 과정으로 이해 할 수 있다. 즉, 역사적, 지리적, 학술적, 예술적, 경관적 맥락을 고려하지 않은 문화콘텐츠는 문화유산의 정체성과 상징성을 반영하기 어렵다. 문화유산의 가치의 발견과 증대에 대한 방법은 여러 가지가 있다. 그 중에서 본 연구에서 제안하는 지식정보화 과정을 통한 문화콘텐츠 개발은 구체적인 결과물을 실증적으로 만들어 낼 수 있다는 점에서 그 의미가 있다고 할 수 있겠다.

지식정보화 과정을 통한 문화콘텐츠 개발 과정은 콘텐츠 대상선정, 자료 단계, 정보 단계, 지식 단계, 지혜 단계로 설명할 수 있다. 각 단계에서는 다음과 같은 과정을 수행하게 된다.

1) 콘텐츠 대상선정 : 목록과 해제

활용하고자하는 문화유산의 대상과 범위를 설정하는 단계이다. 대상과 범위는 콘텐츠화 전략에서 결정된다. 콘텐츠화 전략은 다양한 시간과 공간에 걸쳐있는 문화유산에 대해 개발자가 제시하고 싶은 것과 사용자들이 얻고 싶어 하는 것을 통합하는 것이다. 이러한 전략은 문화유산의 다양한 가치 중 어떤 가치를 창출하고 서비스할 것인가를 결정짓는 중요한 단계이다. 적절한 대상의 선정을 위해서는 대상 유산의 목록화가 선행되어야 한다. 대상 문화유산의 파악과 기본적인 분석이 선행되어야 적절한 정보화 과정을 선택할 수 있을 것이다.

2) 자료 단계 : 콘텐츠 소재가공 및 DB화 작업

자료 단계는 문화유산의 디지털화 과정이다. 발굴 또는 전승, 보존된 문화유산을 디지털 화, 번역 및 한글화 작업, 추후 지식정보 서비스에서 자료검색 및 활용을 위한 XML 코딩 작업 중심으로 이루어진다. 수집된 문화자원을 보존하고 관리하기 위한 방법으로 원천 자료의 디지털화가 필요하다. 디지털 스캐닝, 디지털 촬영과 직접 입력등의 방법으로 원천자료를 디지털화한다. 또

한 디지털화된 문화자원을 활용하기 위한 기초 단계로 자료의 요약정보를 정리하는 해제와 자료의 속성을 표현해주는 메타데이터 구축이 이루어진다.

하나의 문화자원을 디지털 정보화-해제-메타데이터를 통해 문화유산의 보존과 활용을 동시에 구현 시킬 수 있게 된다. 이러한 과정을 통해 자료의 데이터베이스(DB)화를 이루게 된다. 이러한 자료의 가공과 데이터베이스화는 문화유산을 문화자원화 하여 사용자와 정보를 공유할 수 있도록 하며, 다양한 형태로 수집되는 각종 문화자원을 유형별로 표준화된 규격에 맞추어 서비스될 수 있도록 하는 것이다.

3) 정보 단계 : 정보 분류 및 구조화

정보는 그 목적에 따라 의미와 가치를 지니며 생산자와 사용자의 관점에 따라 다양하게 정의된다. 자료는 개발자의 중심의 단계이고 지식은 사용자 중심의 단계로 본다. 정보는 사용자와 개발자의 중간 단계로 그 경계가 모호하다. 그래서 정보는 오히려 '명확하지 않은 것'을 정보로 칭하기도 한다[9].

피터모빌(Peter Morville)은 정보를 분류화, 범주화, 문맥화하면 보다 온전한 의미로서 정보 개념에 접근할 수 있다고 보았다. 즉 정보는 자료에 의미와 가치를 부여해 조직화하고 변화시킨 것으로 형태와 형식을 지니고 있다. 다시 말해 자료를 조직화, 범주화, 체계화하여 사용자가 이해할 수 있는 형식으로 자료를 바꾸는 것이다. 이를 위해서는 수많은 자료를 시간, 공간, 상황에 대하여 일정한 기준으로 다시 배열하는 것을 의미한다. 여기서 시간, 공간, 상황은 모두 맥락(Context)을 의미한다. 정보는 사용의 주체나 상황에 따라 의미와 가치가 다르기 때문에 정보가 생산되고 사용되는 맥락이 중요하기 때문이다. 따라서 정보는 수집된 또는 디지털화된 자료를 사용자가 이해하기 쉽도록 해당 문화자원의 맥락을 제공이 필수적이다.

4) 지식단계 : 문화자원간의 상호 연결

사용자가 정보를 습득하여 개인화 과정을 통해 축적해 감으로서 정보는 지식으로 전환된다. 지식은 우리가 생활을 영위하면서 인위적으로 습득하는 고도의 논리

적 상식이지만 옳고 그름의 가치 판단은 결여되어 있다. 지식은 다양한 맥락을 풍부하게 제시함으로써 해당 정보를 사용자 스스로 활용하거나 조작할 수 있는 개인화된 상태를 의미한다. 따라서 지식은 정보의 상위개념이며 개인 경험의 산물이라고 할 수 있다. 지식의 단계는 다양한 정보를 통합함으로써 새로운 정보 추출이 가능하다. 자료, 정보 단계는 새로운 자료나 정보를 생산할 수 없고, 주어진 자료와 정보 내에서만 사용이 가능하였다. 그러나 지식의 단계는 정보의 포괄적 이해를 통해 새로운 정보를 생산할 수 있다.

5) 지혜단계 : 활용의 단계

지혜단계는 지식의 개인화된 사고, 평가, 해석, 활용을 의미한다. 즉 습득된 지식을 인식하고 옳고 그름이나 좋고 나쁨을 판단하여 창작하는 단계를 의미한다. 지식정보화 과정인 자료-정보-지식 단계의 산출물을 서비스가 가능하게 만든 것을 지식콘텐츠 또는 문화콘텐츠라고 한다. 또 이러한 지식콘텐츠를 기획자가 인식하고 기획자의 의도와 가치 판단, 스토리텔링과 같은 창작의 요소를 결합하여 서비스하는 형태 역시 문화콘텐츠라고 할 수 있다. 즉 지혜는 지식이라는 경험의 축적물을 이용하고 평가, 이해하며 기획자의 의도에 따른 창작으로 표현될 수 있다.

지금까지 문화유산의 문화콘텐츠 활용을 위한 지식정보화 과정을 자료-정보-지식-지혜의 단계로 설명하였다. 이러한 지식정보화 과정이 가치창출의 개념으로 볼 때 문화유산 활용에서 가치의 재인식, 가치의 전환, 가치의 극대화, 가치의 융합과 부합됨을 살펴보았다. 지식정보화의 지식, 정보, 자료들을 서비스가 가능한 형태로 묶어서 산출물을 만들어 내는 것이 문화산업시장 속에서 서비스 될 수 있게 만들어 낸 지식콘텐츠이며, 이는 지식정보화를 통해 산출한 문화콘텐츠라고도 할 수 있다. 스토리텔링을 추가하여 지식 전달에서 체험적 효과를 높일 수 있는 이야기 위주의 문화콘텐츠가 만들어지는 것도 가능하다. 다양한 미디어와 구현기술을 통해 새로운 파생 콘텐츠의 생산이 가능하며 온라인, 오프라인에서의 활용 까지 모두 가능하다. 즉 지식정보화의

서비스 형태인 지식콘텐츠는 그 자체로 문화콘텐츠라고 볼 수 있는 동시에 또 다른 문화콘텐츠를 만들어 낼 수 있는 문화자원이 될 수 있다.

III. 문화유산 지식정보화 사례

한국국학진흥원은 유교문화권의 지식자원의 보존과 활용을 위해 지식사업이 처음 시작된 해부터 지금까지 민간의 다양한 유교기록유산자원을 디지털화-아카이빙-서비스화의 과정으로 콘텐츠화 하였다. 국학진흥원의 지식정보화 사업은 디지털국학이라는 명칭으로 수행되고 있으며 결과물은 유교넷(www.ugyo.net)을 통해 제공되고 있다. 디지털국학사업의 문화유산 디지털 콘텐츠화 개발 과정은 [표 1]과 같은 과정을 거친다[10].

표 1. 문화유산 디지털 콘텐츠화 단계

1 단계	디지털타이핑(Digitizing)단계 발굴 또는 전승 보존된 문화유산의 디지털 정보화
2 단계	아카이빙(Archiving)단계 디지털타이핑된 정보의 저장·분류·데이터베이스화·통합관리
3 단계	복원콘텐츠화(Restorology)단계 인문·사회·예술적 지식을 동원한 원형의 고증 복원
4 단계	체험서비스(Experience Service)단계 시·공간 체험, 다감각·다차원 체험, 모바일 체험서비스

1. 디지털타이핑(Digitizing) 단계

수집한 문화유산을 보존하고 활용하기 위해서는 디지털화가 선행되어야 한다. 디지털화된 문화자원은 분절화, 복제 및 변형의 용이성, 보존, 관리 및 유통이 용이하여 여러 형태의 활용이 가능하여 다양한 파생 콘텐츠로 생산될 수 있다. 원형자료를 통해 기능형, 유희형, 사회형, 개인형 콘텐츠로 생산이 가능하다.

■ 기록문화자료의 디지털화

유교넷은 유교관련 전문 학술정보와 대중적인 교양 정보를 함께 갖추고 연구자는 물론 일반인, 청소년 등 다양한 계층별로 이용 가능하도록 하고 있다. 유교넷의

모든 콘텐츠와 DB는 학맥·훈맥·혈연 등의 관계망 속에서 생산된 유교문화권의 550여 문종 기탁 자료를 토대로 구축되었다[10]. 한국국학진흥원의 유교넷에 구축된 기록문화자료는 15세기부터 20세기까지로 경북 북부 지방의 민간 소장자료를 중심으로 한다. 그 현황은 [표 2]와 같다.

한국 국학진흥원의 유교넷은 민간 소장 기록자료 기탁운동을 통해 영남지역의 다양한 기록자료 중 사료적 가치가 뛰어난 자료만을 국학진흥원에서 DB화하여 콘텐츠의 자산으로 삼고 있다. 국학진흥원의 콘텐츠화 방법은 다음과 같다. 수집된 민간 소장자료를 디지털화(스캔, 촬영, 입력)-서지정보(메타데이터 입력)-해제(원문에 대한 요약정리)-원문텍스트 DB화(HTML로 코딩)하여 사용자에게 원문이미지와 원문텍스트 검색, 서지정보와 해제 정보를 통해 문집 내 모든 기사들에 대한 내용을 쉽게 이해할 수 있게 하고 있다.

표 2. 국학진흥원 유교관련 기록자료 현황 (2008년)

영남사림 문집	퇴계학파 유학자들의 문집DB 1,320종 2,485책의 서지와 해제정보 927책은 풀텍스트로 구축, 다양한 원문검색 가능
영남사림 일기	영남지역 사림들의 일기DB 상소관련일기, 대주외교 및 여행 관련일기, 의병일기 등 공사의 영역을 망라한 608종 661책의 일기 서지와 해제, 이미지, 원문 텍스트DB 조선시대 생활사 연구
도산서원 고문서	도산서원관련 고문서DB 기탁한 13,238점의 고문서 서지와 해제, 이미지, 원문 텍스트DB 조선시대의 서원의 기능과 운영, 경제적상황 연구
명문가 고문서	문종기탁 고문서DB 47개 문종의 32,694 점의 고문서 DB 재산분배, 매매계약, 소송, 관직생활 등 옛 사람들의 삶 연구

2. 아카이빙(Archiving)단계

아카이빙 단계는 디지털타이핑된 정보의 저장·분류·데이터베이스화·통합관리를 의미한다. 디지털화된 정보를 분류하고 체계화하여 개발자와 사용자의 목적에 부합하도록 재분류 하는 것을 의미한다. 즉 아카이빙단계는 디지털화된 수많은 문화자원을 사용자와 개발자가 의미와 가치가 있는 정보를 제공받을 수 있도록 정보를 분류, 구조화하여 사용자에게 편의성을 제공하는 것이다.

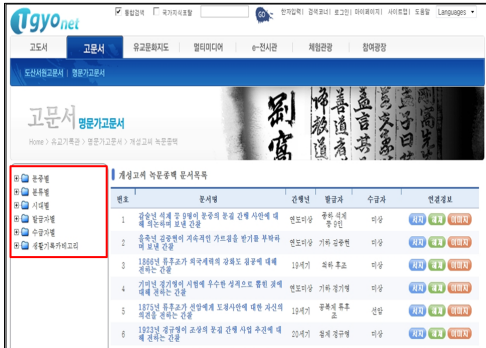


그림 4. 유교넷-고문서 디렉토리 검색

■ 기록자료의 아카이빙

민간소장 기록자료 기탁운동을 통해 기존된 26만점의 자료 중 사료적 가치가 뛰어난 자료를 데이터베이스화하였다. 고문서 32,694건을 통합검색과 문중별·분류별·시대별·발급자별·수급자별·생활기록별로 카테고리화 하였다. 또한 분류별 유형이 교령류, 명문 및 문기류, 명부류, 사목 및 절목류, 서간 및 통고류, 소·차·계·장류, 시문·기록류, 증빙류, 첩·관·통보류, 치부기류 등으로 나누어져 있어 명문가 고문서를 내용별, 유형별로 쉽게 찾을 수 있도록 하였다.

■ 유물/유적자료의 아카이빙

국학진흥원 최초의 문화콘텐츠 구축사업이라 할 수 있는 ‘사이버 전통한옥마을 세트 개발’사업[11]을 통해 영남지역의 유물과 유적을 내용별로 정보를 분류, 정리하였다. 전국에 있는 전통 건축, 즉 ‘한옥’과 ‘전통마을’ 소재 가운데 99종의 대상물을 선정하여 ‘전통마을’, ‘목조건축물’, ‘목조구조물’, ‘석조건축물’, ‘석조구조물’, ‘기타’로 된 6개 대분류와 건물의 기능에 따른 ‘행정’, ‘교육’, ‘제사’, ‘민속’, ‘군사’ 등 20개 중분류를 적용해 개발하였다. 전통문화유산이라는 사실(Fact)정보를 창작(Fiction)정보로 전환하고, 이 과정에 한옥과 같은 부동산형 건조문화재에서도 이야기 정보를 부가하여 디지털세트로 기능하도록 만든 것이다[10].

[표 3]은 한옥과 전통마을의 분류체계를 보이고 있다. 이는 조직화를 통한 한옥 정보화의 좋은 예이다.

표 3. 전통건축 분류체계

재료 구조	기능 (대상)
목조 건축물	행정시설(관아), 교육시설(향교 서원 서당) 제사시설(재실 가묘), 교유시설(정자) 상류주택(중가고택), 서민주택(민가상가) 민속시설(성황당)
목조 구조물	경계시설(장승 솟대), 공동시설(방앗간)
석조 건축물	군사시설(성곽성문), 보존시설(석빙고) 표창시설(비각비갈), 통신시설(봉수대)
석조 구조물	교통시설(돌다리), 석조장식(석인 석물) 종교시설(석불 마애불)
기타	추모시설(분묘), 운송시설(나루터 돛단배) 휴식시설(정원 마당)

3. 복원콘텐츠화(Restorology)단계

복원콘텐츠화는 인문·사회·예술적 지식을 동원한 유형의 고증 복원을 의미한다. 복원콘텐츠화의 과정은 [표 4]와 같다.

표 4. 문화유산의 복원콘텐츠화 단계

복원 단계	세부적 사항
대상 공간/시대 선정	대표적 성격을 가지고 있는 공간을 선정 대표적 시대적 배경을 선정
주요 개발 문화유산 선정	복원 대상 유적/유물/기록 선정
대상 공간의 주요 유적/유물 배치도 및 이미지 맵	대상유물의 공간별 배치도 이미지 맵에 대상 유물/유적을 배치
대상 공간 및 공간 내의 주요 건물의 3차원 모델	관아/민가/시전 건물의 유형화 작업 주요 건물의 3차원 모델링 공간별 내비게이션 모델
대상 공간 및 공간 내의 주요 건물 관련 자료 정리	기록화/민속화/고지도 정리 각 공간/건물의 역사와 기능 정리
대상 공간과 유적/유물에 얽힌 주요 사건 및 이야기 연결	주요 대상 공간의 얽힌 이야기 주요 유적/유물의 관련 이야기 지명과 공간 내비게이션을 연계
복원유적체험관	복원된 공간/유적/유물의 실시간 내비게이션 확대/축소 및 이동 상세 정보와 연계

■ 유물/유적자료의 복원콘텐츠화

유교복원관은 유교건축물을 사이버상에서 체험할 수 있도록 제작된 콘텐츠이다. 단순히 유교건축물의 재현뿐만 아니라 보존하지 못하고 사라진 우리문화 건축물의 우수성과 한민족의 ‘자연과 하나됨’이라는 세계관 등

유교적 이념과 철학을 함께 복원하는 것이며, 또한 복원된 유교 건축물이 박제화되지 않고 대중에게 과거의 우리 문화유산을 이해하기 쉽고, 재미있게 활용될 수 있도록 체험형 콘텐츠로 제작되었다. 따라서 사라진 전통 건축물을 사이버 상에서 복원한 <유적복원관>과 중요 건축물들을 사이버 상에서 체험할 수 있도록 기획된 <사이버 건축관>이 있다. 유적복원관은 복원을 위해 다양한 기록들과 지도 및 그림 등의 자료들을 검토하고, 전문가들의 자문을 받아서 검증된 유교 유적을 복원해 낼 수 있도록 하였다.

4. 체험서비스(Experience Service)단계

체험서비스 단계는 시·공간 체험, 다감각·다차원 체험, 모바일 체험서비스 등 다양한 미디어에 탑재된 문화적 내용물을 서비스 하는 것으로 곧 문화콘텐츠 단계이다. 즉 국학자료의 생활화, 산업화, 세계화의 단계로 볼 수 있다.

국학진흥원의 디지털역사체험 콘텐츠는 지식콘텐츠로서 장소(유적)-건축(한옥)-현장자료(현판, 시판, 주련 등)-기록자료(창건, 중건기, 시문류 등)-국학진흥원 콘텐츠를 서로 연결하고 지역 및 장소를 기준으로 하여 체계적인 정보 체계를 구축, 완성하였다. 이는 정보간의 상호연동을 통한 지식콘텐츠를 생산하고 이를 미디어에 담아 체험서비스를 통해 문화콘텐츠의 산업화를 모색하는 단계라고 할 수 있다. 체험서비스 단계에서는 유교넷을 통해 체험서비스로 구현된 역사체험관과 기록유산자료를 중심으로 지식정보화를 통한 문화콘텐츠화 과정을 살펴보도록 하겠다.

■ 유물/유적자료의 체험서비스

유교넷의 역사체험관은 국학진흥원 소장 자료와 직접적으로 연관된 유적DB와 좌표를 전자문화지도 형태로 서비스하고 있다. 국학진흥원이 소장한 유물과 이를 토대로 구축한 DB의 내용과 연관된 문화재를 지도상에 표시하고 이를 다양한 자료와 유기적으로 연결하여 지식콘텐츠로 활용할 수 있도록 하고 있다.



그림 5. 유교문화지도- 안동시 풍산권

[그림 5]는 유교문화지도를 통하여 역사체험관의 구성을 보여주고 있다. 안동 풍산권 지역의 서원을 선택하면, 실제 지표상의 유물의 위치를 토대로 구축된 지도와 함께 시간과 공간 정보를 제공하여 테마와 시간, 공간의 정보를 한눈에 볼 수 있다. 더불어 사진과 Text, VR 등을 활용하여 세부적인 정보를 제공함으로써 이해를 더해주고 있다. 국학진흥원은 유교넷을 통해 소장 유물/인물정보를 다양한 정보들간의 상호 연동을 통해 인문지식의 정보를 제공하는 작업을 시각화하고 있다. 즉, 유교넷은 유물과 인물을 중심으로 상호연관성을 포함한 맥락을 제공하는 지식콘텐츠이다. 잘 구성된 지식콘텐츠는 다양한 미디어를 통해 다양한 문화콘텐츠가 생산될 수 있는 문화자산이 된다. 유교넷의 지식콘텐츠는 다양한 문화콘텐츠 창작소재 및 문화상품으로의 활용을 기대해 볼 수 있다. 디지털국학실의 디지털콘텐츠는 기록유산자료와 유적 및 유물들을 통해 문화산업의 창작소재를 마련하고, 일반인들이 쉽게 전통문화에 접근할 수 있는 콘텐츠를 구축한 사례가 된다. 유교문화권 중심으로 인문·지리적 내용과 이러한 기록들의 활용은 한류 영상산업의 창작 소재뿐만 아니라 역사문화 관광 분야, 교육 학술분야, 출판 등 문화 산업 분야에서 다각적인 분야의 활용이 가능하다. 그 활용방안을 살펴보면 [표 5]와 같다.

표 5. 지식콘텐츠 활용분야

활용분야	대상 지식콘텐츠
창작 및 영상 소재	사행록 역사 여행, 조선시대 유산기 테마(옛문서 생활사 박물관, 사행록 역사 여행, 조선시대 유산기)
교육 및 출판 분야	멀티미디어(테마영상, 애니메이션, 유적복원관, 사이버건축관, 유교문화갤러리) e-전시관(고도서, 고문서) 테마(옛문서 생활사 박물관, 사행록 역사 여행, 사이버선비문화체험관, 조선의 교육)
학술정보	유교기록관(고도서, 고문서) 멀티미디어(유적복원관, 사이버건축관) 유교지식창고(유학학맥도, 장판각)
관광 및 축제 분야	유교문화지도(유적인물지도, 지역연표) 테마(사행록 역사 여행, 조선시대유산기) 체험관광(테마별, 일정별, 지리정보시스템)

국학진흥원의 유교문화자원은 디지털화-아카이빙-복원콘텐츠-체험콘텐츠의 방법론을 통해 지식정보를 생산하는 기존의 학술형 DB에서 활용형 콘텐츠로의 전환을 지향하고 있다. 이는 전통적인 유교문화의 생활화, 체험화, 세계화를 추구하는 것이며 바로 전통의 현대화와 대중화이다. 즉, 문화유산이 디지털 기술을 활용하여 멀티미디어 형식으로 가공되어 즐거운 체험 속에서 활용되자 하는 것이다. 각 매체에 적합한 스토리텔링 기법과 문화자원의 이해가 더해진다면 수용자에게 밀도있는 경험을 제공하는 문화콘텐츠가 생산될 수 있다.

IV. 문화유산의 지식정보화 모델

본 연구에서는 문화유산의 문화콘텐츠 개발을 위한 지식정보화 모델을 제안하였다. 문화자원의 수집, 보존, 체계화, 구조화, 상호연결 등의 과정이 지식정보화의 모델로 공유되고 표준화 될 수 있음을 설명하였다. 지식정보화 과정을 통해 산출된 문화콘텐츠는 수용자에게는 학문적인 고증과 체계화되어진 지식정보로 구성된 양질의 지식콘텐츠를 제공한다. 또 문화콘텐츠 개발자에게는 문화자원에 접근하여 문화콘텐츠를 생산하기까지의 시간과 비용, 노력을 절감시키고 동시에 파생콘텐츠를 통한 부가 가치를 생산 할 수 있는 기반이 된다. 따라서 문화콘텐츠의 개발을 위한 지식정보화 과정은 문화유산의 가치를 극대화할 수 있는 기반 구조라고 할 수 있다[12].

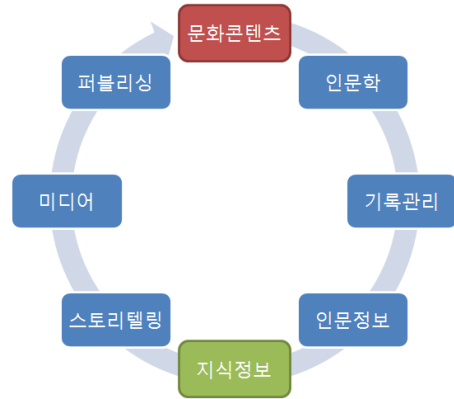


그림 6. 문화콘텐츠 산업의 가치 사슬

지식정보화의 모델을 적용한 콘텐츠 개발 과정을 전략화단계-자료단계-정보화단계-지식화 단계로 나누어 살펴보면 다음과 같다.

1. 전략화단계

전략화단계는 문화유산을 사용자에게 일관되고, 쉽고, 유용하고, 심미적 만족감을 제공하는 콘텐츠 제작을 위한 기초 단계이다. 문화유산에 대해 사용자가 흥미를 느끼고 직간접적인 체험 요소를 파악할 수 있도록 요구 분석을 수행하고 문화유산의 가치를 적절하게 보전하기 위한 맥락을 함께 파악하여야 한다. 다양한 정보와 체험을 제공하면서 문화유산의 지속적인 보전이 가능한 방안이 고려되어야 한다. 이러한 전략화 단계에서는 다음과 같은 관점에서 지식정보화의 범위와 방법이 고려되어야 한다. 문화유산의 범위와 수량을 파악하여 지식정보화의 대상을 설정하고 목록과 해제를 통해 지식정보화의 우선 순위를 설정한다. 서비스는 기존의 서비스 형태와 내용을 파악하여 어떤 이점이 있는지를 고려하고 개발목표가 기존의 설비나 기능과 중복되지 않도록 하여야 하며, 사용자의 수요에 부합될 수 있는지를 파악한다. 또한 개발 과정에서는 파생 콘텐츠의 개발을 위한 맥락의 활용이 가능한 설계등 다양한 콘텐츠 개발 수요와 미디어에 대응할 수 있도록 한다. 이러한 과정이 문화유산의 가치를 보전하는 지속가능한 발전이 가능한 모델인지를 검토하여야 한다.

2. 자료 단계

자료단계는 문화유산의 디지털화를 통한 디지털문화유산 또는 문화원형의 상태로 변환하는 과정이다. 기록유산의 경우 원문의 스캔이나 복사, 촬영 등으로 1차적인 디지털과정을 수행하고, 목록과 해제를 수행한다. 원문에 대한 검색이 가능하도록 하기 위해서는 원문자료를 입력하거나 OCR 등의 도구를 활용하여 텍스트 자료를 구축한다. 무형유산은 해당 기능보유자의 수행과정을 동영상 촬영을 중심으로 기록한다. 시연의 기록에는 행의 자체뿐만 아니라 시공간적 배경과 의미를 충분히 기록할 수 있는 기록방법이 요구된다.

지역단위의 문화유산은 지역에 대한 세부적인 유산 목록 작성이 선행되어야 한다. 목록은 문헌조사, 구술채록 등의 과정이 선행되어야 하며, 해당 유산이 포함하는 맥락을 최대한 전달 할 수 있도록 구성되어야 한다. 유산의 촬영은 지리적 좌표를 포함한 시공간 정보가 함께 포함되어야 하며, 관련 주제가 함께 제공되어야 이후의 정보화 및 지식화 단계의 전개가 용이하다.

3. 정보화 단계

문화자원을 쉽게 사용하고, 새로운 의미를 부여할 수 있도록 하기 위해서는 자료를 분류, 체계화하는 과정이 필요하다. 국학진흥원의 전통마을 분류체계는 전통마을 디지털 아카이브에서 자료 단계의 자원들을 정리하여 전통마을의 환경, 역사, 예술, 재료, 구조, 기능 등에 따른 분류기준을 제시하였다. 분류된 자료는 일정한 맥락정보를 가지게 되어 정보로서 기능하게 된다. 자료는 등급, 카테고리, 위치 등과 같은 전통적인 분류체계에

따라 정리될 수 있다. 또한 최근 검색기능의 발달로 콘텐츠 생산자가 의미를 자유롭게 부여하는 태깅(tagging)을 통한 정보화의 방법도 가능해지고 있다. 이러한 모든 정보화 과정에 필요한 분류체계는 해당 분야 전문가의 의견을 기준을 제시하고 사용자의 활용성을 함께 고려하여 수립되어야 한다.

4. 지식화 단계

정보는 경험적 자극을 통해 지식으로 형성된다. 경험적 자극을 제공하는 대표적인 방법이 스토리텔링이다. 문화유산에서 스토리는 중요한 지식화의 요소이다. 문화유산을 기반으로 한 문화자원을 지식화하기 위해서는 다양한 스토리 개발이 중요하다. 이를 위해서는 연관된 정보들이 구체적인 연관성을 통해 연결되어 상호 접근 할 수 있는 체계가 필요하다. 이러한 상호접근성은 이미 전통적인 인문학 서술방식에서 찾아볼 수 있다. 논증이 필요한 글쓰기의 경우 각주와 미주, 참고문헌 등의 형식을 통해 관련 정보에 대한 접근 경로를 제공하는 것이 그것이다. 디지털화된 지식의 경우에도 마찬가지로 해당 지식을 형성하는 다양한 문화자원에 대한 접근경로가 제공되어야 한다. 즉 하나의 주제를 통해서 관련된 문헌정보, 사진, 동영상, 인물, 지리 정보가 제공된다면 자연스럽게 다중서사의 제공이 가능해지며, 스토리뱅크와 멀티미디어의 상호연동 서비스도 이루어질 수 있다.

이를 위해서는 해당 자원들이 상호연계를 쉽게 이룰 수 있도록 개별 콘텐츠에 대한 개별적인 식별체계를 도입하여 지식을 이루는 단위 콘텐츠들에 대한 판별이 용

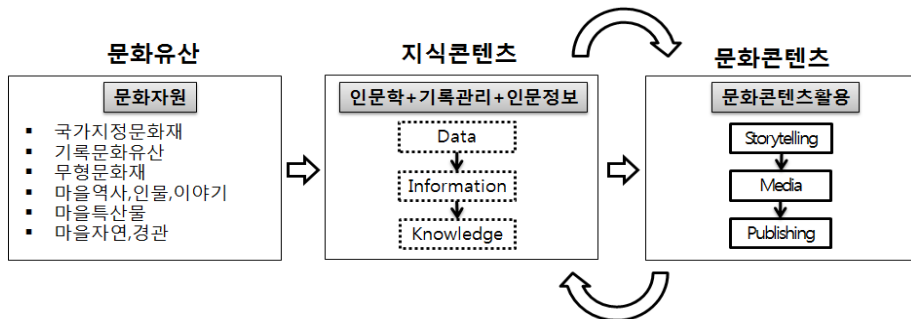


그림 7. 지식정보화 모델을 통한 문화콘텐츠 활용 과정

이하도록 하여야 할 필요성이 있다. 출판물에 부여되는 ISBN, ISSN과 같은 식별체계가 디지털 콘텐츠에 부여되어야 한다. 이미 DOI (Digital Object Identifier)나 UCI(Universal Contents Identifier)와 같은 디지털 콘텐츠 식별체계가 제안 보급되고 있으므로, 이를 활용한 지식화 과정이 필요하다. 즉 정보화 단계에서는 분류체계를 가짐으로서 1차원적인 자료 활용이 가능하다면 지식화 단계에서는 정보의 상호 연계성을 부여하여 다중적인 분류와 활용이 가능한 체계를 갖추게 된다. 따라서 이 과정이 진행된 지식정보화 산출물을 지식콘텐츠라 할 수 있다.

이러한 과정을 정리하여 [그림 9]와 같다. 다양한 문화유산은 지식 정보화 모델에서 인문학, 기록관리학 그리고 인문정보학의 방법론을 통하여 자료, 정보, 지식의 단계로 고도화 된다. 여기서 제공되는 지식콘텐츠는 문화콘텐츠 창작의 소재이면서 다양한 서사구조를 가질 수 있는 기반구조로 작동하게 된다[13].

5. 지혜화 단계

이상에서 제시한 지식정보화의 모델은 다음과 같은 활용을 기대해 볼 수 있다. 첫째, 문화유산을 대상으로 한 지식정보화 모델을 구축하고, 그 결과물을 지식맵으로 구성하여 방대한 전통문화유산 지식의 체계적인 정리와 연구 자료로 활용이 가능하다. 둘째, 문화콘텐츠의 창작소재로 활용이 가능하다. 문화유산과 관련된 텍스트 및 사진자료 등 아카이브와 스토리뱅크를 제공하고 답사기 등 사용자들이 직접 참여할 수 있는 공간을 구성하여 활용할 수 있다. 셋째, 문화관광 및 체험학습의 자료로 활용이 가능하다. 관광객의 전통마을에 대한 흥미 유발과 교육적 효과를 얻을 수 있는 학습 자료로 활용이 가능하다. 또한 전통마을에 대한 문화·역사 유적의 설명 및 해제자료, 경로 등을 체험학습 및 안내 자료로 활용 할 수 있다. 넷째, 국립민속박물관 등과 연계하여 전통마을 지식정보화의 표준모델로 활용을 기대할 수 있다. 마지막으로 다양한 상품의 개발로 인한 산업적 활용으로 지역의 경제적 부가가치 창출에도 도움이 될 수 있다. 이러한 여러 방안은 기본적으로 사용자들의 수용방식과 개인의 경험에 따르게 된다. 이러한 경

험이 일반의 공감을 얻을 수 있다고 판단되면 이는 여행기나, 시나리오 등의 파생콘텐츠의 개발로 이어지게 될 것이다. 즉 지식콘텐츠의 제공은 사용자에게 다양한 경험의 동기를 제공하게 되고, 이를 통해 이루어지는 경험은 다양한 문화콘텐츠 생산으로 이루어지는 선순환 구조를 이루게 된다.

V. 결론

본 연구는 문화유산의 지식정보화 과정을 설명하고 이러한 과정이 문화콘텐츠 개발과 창조를 위한 기반구조로 작동할 수 있음을 설명하였다. 문화유산을 대상으로 자료-정보-지식-지혜의 단계에 이르는 지식정보화 과정을 설명하고 현재까지 이루어진 사례를 중심으로 이러한 과정이 적절히 수행되고 있음을 보였다. 현재의 정보기술로 이루어진 지식정보는 정보와 지식의 단계에 까지 이르러 지식콘텐츠로 서비스 되고 있으며, 문화콘텐츠는 이를 바탕으로 한 지혜화 단계의 과정을 수행하여 얻을 수 있는 산출물로 이해할 수 있음을 보였다.

현재까지 이루어진 다양한 지식정보자원관리사업과 디지털문화원형콘텐츠 구축사업은 그 작업의 방대함에 비추어 상대적으로 그 가치가 제대로 평가되지 못하고 있다. 이는 구축된 지식정보의 가치에 기인하는 것이 아니라 활용의 방법을 제대로 파악하지 못하여 성숙되지 못한 상태에서 조급하게 산출물을 기대한 부분이 있으며, 상대적으로 충분한 기반구축이 필요한 사업임에도 제한된 자원으로 결과를 추구하는 성급함에 기인한 바가 크다.

본 연구에서는 지식정보화와 문화콘텐츠 개발이 별개의 과정이 아니라 상호 협력하고 공생해야 하는 연속적인 과정임을 밝혔다. 이 결과로 문화유산이 적절한 과정을 통해 우수한 지식정보로 정리되고 문화콘텐츠 창조에 적극적으로 활용되는 바탕이 될 것으로 기대한다.

참고 문헌

- [1] 김기덕, “자료의 힘과 역사적 상상력 : 역사학과 문화콘텐츠”, 인문학과 문화콘텐츠, 2006.
- [2] 김기덕, “정보화시대의 역사학: ‘영상역사학’을 제창한다”, 역사교육, 제75호, 2000.
- [3] 강동진, 지나간 경주 양동마을 이야기, 한국학술정보(주), 2006.
- [4] 김현, “인문정보학에 관한 구상”, 민족문화연구, 제35호, 2001.
- [5] 심승구, “역사학과 CT 디지털시대 역사학의 소통과 전망”, 글로벌 컨버전스 시대의 인문학과 제분과와 CT, 인문콘텐츠학회, 2007.
- [6] 심승구, 문화재 활용을 위한 정책기반 조성연구, 문화전략연구소, 2006,
- [7] 오병건, 강성중, 정보디자인 교과서, 안그래픽스, 2008.
- [8] Nathan Shedroff, *Experience Design*, NewRiders-Publishing, 2001.
- [9] 피터 모빌, *검색2.0*, 한빛미디어, 2006.
- [10] 한국국학진흥원 디지털국학실, 디지털국학총람, 한국국학진흥원, 2008.
- [11] <http://yetzip.culturecontent.com/>
- [12] 김상현, “시멘틱 웹 시대의 인문콘텐츠”, 인문콘텐츠, 제12호, 인문콘텐츠학회, 2008.
- [13] 김나윤, “세계문화유산 양동마을의 문화콘텐츠 활용 방안연구”, 한국외국어대학교 석사학위논문, 2011.

저자 소개

김 상 현(Sang-Heon Kim)

정회원



- 1992년 2월 : 숭실대학교 전자계산학과(공학사)
- 2000년 2월 : 숭실대학교 컴퓨터학과(공학박사)
- 2006년 3월 ~ 현재 : 한국외대 글로벌문화콘텐츠학과 겸임 교수
<관심분야> : 문화정보학, 문화자원 콘텐츠 기획, 지식콘텐츠, 정보구조

김 나 윤(Na-Yun Kim)

정회원



- 2007년 8월 : 한국외국어대 노어과/신문방송학과(문학사/정치학사)
- 2011년 2월 : 한국외국어대 글로벌문화콘텐츠학과(문화콘텐츠석사)
- 2011년 5월 ~ 현재 : 경기도청 콘텐츠과
<관심분야> : 문화유산, 문화자원, 문화정책, 문화산업