

디지털기술을 이용한 복식 문화유산의 콘텐츠화 현황

김 여 경 · 김 정 민 · 홍 나 영⁺

이화여자대학교 의류학과 강사 · 이화여자대학교 의류학과 박사과정 · 이화여자대학교 의류학과 교수⁺

An Analysis on the Digital Contents of Costume Cultural Heritage

Yeo Kyung Kim · Jeong Min Kim · Na Young Hong⁺

Instructor, Dept. of Clothing and Textiles, Ewha Womans University
Doctoral course, Dept. of Clothing and Textiles, Ewha Womans University
Professor, Dept. of Clothing and Textiles, Ewha Womans University⁺
(투고일: 2012. 3. 16, 심사(수정)일: 2012. 5. 19, 게재확정일: 2012. 5. 30)

ABSTRACT

The purpose of this study is to investigate the current infrastructure of database on costume cultural heritage. The contents, kinds and accessibility regarding the digital contents of the websites of literature archives, museums and culturecontent.com by Korea Creative Content Agency were analyzed. First, it was evident that the quantity and quality of the database should be improved. The literature archives are mostly comprised of historical documents; however, the quantity of the database regarding the documents that are commonly studied in the field of traditional costume is not satisfactory. On the other hand, the quality of the database depends on the in-depth understanding of the terminology because errors occur when the contents of literature are transferred to an online database. Second, various information is required to meet the needs and interests of the digital environment. Most of the museums provide information on costume cultural heritage through their websites; nevertheless, it is not thorough and only partial. Third, the reliability of information needs to improve. The various contents provided by culturecontent.com lack reliability as it focuses on the entertainment values. To increase reliability, the source and origin of the information about the costume cultural heritage should be provided and the contents should be proofread before they are exposed to the public. Based on these findings, the researchers put forward the following suggestions: the quantity and quality of the databases should be enriched, and that more diverse information is required. Finally, more attention should be paid to increase the reliability of this information. This study will be an asset for the foundation to build solid databases and popularization of the traditional costumes.

Key words: archive(아카이브), costume cultural heritage(복식 문화유산), database(데이터베이스), digital contents(디지털콘텐츠), museum(박물관)

I. 서론

최근 문화콘텐츠 산업은 새로운 성장 동력으로서 세계적인 관심을 받고 있다. 국내에서는 2000년대 초반부터 지식기반 사회화와 디지털기술의 고도화 등 급속하게 변화하는 문화산업의 환경변화에 능동적으로 대처하고자 문화산업을 21세기 핵심 국가전략산업으로 삼았으며, 이에 정책적으로도 주목하게 되었다. 더욱이 '대장금' 등 드라마에서부터 촉발된 한류 열풍의 영향으로 한국의 전통문화에 대한 가치가 높게 평가되고 있다. 전통문화의 한 부분으로서 전통 복식유산 또한 영화, 드라마, 게임, 애니메이션 등 문화산업 전반에서 폭넓게 활용되고 있다.

이렇듯 문화산업 내 다양한 분야에서 복식 콘텐츠를 활용한 상품들이 개발되어 양적인 팽창이 일어나는 반면에 역사적인 사실과 다르게 해석하거나 재현하는 방식이 한정적이라는 문제점도 있다. 물론 문화산업의 특성상 오락성을 강조하고 있으며 대중에게 새로움을 주기 위해 고증이 아닌 창작에 가까운 의상을 만들기도 한다. 그러나 이 결과 한국복식에 대한 그릇된 인식을 심어 줄 수 있다. 국내 문화상품의 국외 수출이 늘어나고 있는 현 상황에서 한국문화에 대한 정보가 잘못된 이해를 불러일으킬 수 있다. 문화상품에서 보여주는 가공된 모습을 실제의 문화로 오인할 수 있으며 문화상품이 지니는 파급력을 고려한다면 문제는 더욱 심각하다고 할 수 있다.

한편 가속화되는 세계화 속에서 패션상품 역시 다른 나라와의 차별화가 필요하며, 한국의 문화 정체성을 구현하는 것이 중요하게 대두되고 있다. 글로벌 패션브랜드를 개발하기 위한 정책포럼에서도 드라마와 K-Pop의 한류를 이을 것으로 한복, 한식 등의 K-Culture가 제시되었으며 전통문화를 현대적으로 응용한 융합콘텐츠의 개발이 제안되었다.²⁾ 이렇듯 한류를 선도할 수 있는 패션문화상품을 만들고 문화산업에서 나타나는 복식 콘텐츠에 대한 문제점을 해결하기 위하여 한국복식에 대한 정확하고 폭넓은 정보의 제공이 요구되고 있다.

이를 위한 첫 단계로 본 연구에서는 현재까지 전통복식 문화유산의 디지털콘텐츠로 데이터베이스화

된 자료를 검토하여 현황을 분석하고자 한다. 사업별 데이터베이스화 대상과 서비스 제공방식, 활용도 및 한계를 지적하고 이러한 결과를 바탕으로 향후 복식 문화유산의 데이터베이스화를 진행하기 위한 추진 방향을 설정할 수 있을 것이다.

현재 문화원형을 데이터베이스화하고 산업적으로 활용 가능하게 하는 디지털화 사업이 여러 대학이나 정부기관을 중심으로 진행되고 있다. 전통복식 역시 여타의 전통문화원형과 함께 데이터베이스화가 진행되고 있다. 이런 상황에서 문화유산의 디지털 콘텐츠를 사업의 효용, 경제적 가치, 제작기술, 유통 등의 다양한 각도에서 바라본 여러 연구가 있었다.³⁾ 그러나 복식분야서의 문화산업에 대한 논의는 주로 패션 제품으로 분류되는 문화상품에 관심이 모아져 있을 뿐, 디지털콘텐츠로서 복식유산에 대한 연구는 미비한 상태이다. 선행연구에서 디지털콘텐츠로 제작된 복식원형에 대한 연구가 있었으나⁴⁾ 일부 사례만을 분석한 것이었기 때문에 전반적인 현황을 알기에는 한계가 있다. 따라서 문화콘텐츠닷컴 외에도 고문헌 아카이브와 박물관 아카이브 등 복식 문화유산을 디지털콘텐츠로 제공하는 서비스 전체로 범위를 확대하는 연구가 필요하다.

본 연구의 목적은 디지털기술을 이용한 복식 문화유산의 콘텐츠화 현황을 분석하는 것이며, 복식 콘텐츠의 유형과 그 내용을 분석하였다. 연구의 대상은 고문헌을 아카이브하고 있는 웹사이트와 복식자료를 담고 있는 박물관 웹사이트 및 한국콘텐츠진흥원에서 운영하고 있는 문화콘텐츠닷컴 웹사이트로 학회나 개인이 제공하고 있는 콘텐츠는 제외하였다. 고문헌 아카이브는 현재 국사편찬위원회, 서울대학교 규장각 한국학연구원, 한국고전번역원, 한국학중앙연구원에서 제공하고 있는 복식 콘텐츠의 내용과 제공 콘텐츠의 유형별 특징을 분석하였다. 박물관 웹사이트는 한국박물관협회에 등록되어 있는 국공립, 사립 박물관 중 웹사이트에서 복식유물이 10점 이상 원활하게 검색되는 50개의 사이트를 분석대상으로 하였다. 문화콘텐츠닷컴의 웹사이트는 게재된 총 198개의 콘텐츠 중에서 복식에 관한 내용을 포함하고 있는 71개의 콘텐츠를 대상으로 살펴보았다. 이와 같은 분

석을 위한 인터넷 자료의 수집 기간은 2011년 12월 1일부터 2012년 3월 12일까지였다.

II. 디지털콘텐츠와 문화유산

1. 디지털콘텐츠의 개념과 특성

콘텐츠라는 개념은 상당히 광범위하게 사용되기 때문에 명확하게 정의하기는 어려우나 본래 문서나 연설 등의 내용이나 목차, 요지 등을 뜻하는 말이다. 최근에는 정보기술이 빠르게 발달하면서 음반이나 비디오, 영화 등 좀 더 광범위한 범위에서 사용되고 있다. 2002년 개정된 '문화산업진흥기본법'에서도 '콘텐츠라 함은 부호, 문자, 음성, 음향 및 영상 등의 자료 또는 정보'로 정의하고 있다.⁵⁾ 데이터베이스(database)라고 하는 것은 정보적인 차원에서 수집, 정리, 보관된 정보를 말하며 데이터베이스화라고 하면 정보를 수집하고 정리, 보관하는 과정을 말한다.

디지털콘텐츠의 개념에서 중요한 것은 정보를 담은 그릇이 아니라 그 정보 자체가 디지털인가 아닐까 로인가로 구분하는 것이다. 정보콘텐츠인 경우 디지털에 상관없이 콘텐츠가 존재하므로 디지털서비스 솔루션에 가까울 수 있다. 디지털콘텐츠는 단순히 콘텐츠를 디지털기술로 옮겨 놓는 방식의 문제가 아니며 문화유산을 단순 디지털기술로 복원해 놓은 것을 디지털 문화유산이라고 할 수 없다. 특히 디지털콘텐츠는 아날로그와 달리 정확도가 매우 높으며, 기존의 매체를 유기적으로 결합시켜 문자와 음성, 영상 등의 각종 정보를 결합시키는 멀티미디어적인 성격을 가진다는 특징이 있다. 또한, 개방성과 상호작용성, 저장성, 오락성 등을 가지며, 정보의 무제한 복제, 변형 및 전송이 가능하다. 따라서 콘텐츠를 디지털환경에 맞게 사용자와 상호작용할 수 있는 콘텐츠로 생성하여 저장, 유통할 수 있도록 하는 것이 중요하다.

현재 문화유산을 디지털화하는 데에는 종래의 아날로그 콘텐츠에서 사용하던 텍스트와 사진, 2D 그래픽뿐 아니라 2D 애니메이션, 3D 그래픽, 3D 애니메이션, 실사 동영상 등 다양한 방법이 사용되고 있다. 또한, 가상현실 기술이 문화재의 디지털 복원에

사용되기도 한다. 가상현실은 실제 환경과 유사하게 만들어진 컴퓨터 모델 속에서 시각, 청각, 후각, 미각 같은 감각들을 사이버 미디어를 통하여 체험하고 정보를 주고받는 기술을 말한다.⁶⁾

2. 문화유산의 디지털콘텐츠화

디지털 매체에 기록되는 정보가 반영구적으로 데이터베이스 내에 축적되고 보관되는 자료를 디지털 아카이브라고 한다. 문화유산의 디지털 아카이브는 역사적인 기록을 보존하는 것을 목적으로 하며, 문화유산에 관한 정보의 반영구적 보관을 위한 효율적인 수단으로 중요성이 주목받고 있다. 이러한 디지털 아카이브는 공식적인 웹페이지를 통해 누구나 열람할 수 있다. 과거에는 주로 사진이나 문서 정보가 대부분이었지만 최근에는 여러 가지 방법을 통해 디지털 데이터로 전환되고 있다. 특히 3차원 기술의 발달로 유물의 형상과 질감, 색채를 스캐닝하여 수집된 정보를 기록할 수 있다. 사용자는 기록, 보존된 디지털콘텐츠를 2차원 이미지로 단지 보기만 하는 것이 아니라 3차원으로 모델링하여 가상공간 내에 배치해 사용자가 보고자 하는 모든 각도에서 자유롭게 열람하면서 직접 체험할 수 있도록 하는데 그 목적이 있다.⁷⁾ 현재 국내에서는 정부주도로 1990년대 후반부터 전통문화 유산을 디지털콘텐츠로 전환하는 사업이 시행되고 있으며, 이외에도 학회 사이트나 개인의 블로그를 통해 디지털콘텐츠화된 다양한 복식유산 정보가 제공되고 있다.

복식 문화유산을 디지털콘텐츠로 전환하는 작업 역시 단순히 디지털기술로 구현한다는 것에 의의가 있는 것이 아니라 디지털세대에 적합하도록 새로운 콘텐츠로 재구성하는 것을 전제로 한다. 따라서 복식 문화유산에 대한 이해를 바탕으로 디지털콘텐츠로 만들어야 하며 디지털 방식을 먼저 고려한 경우라면 이에 적합한 기술의 적용이 필요할 것이다.

현재 디지털콘텐츠로 구현되는 문화유산을 접할 수 있는 매체는 CD-ROM, 영상물, 웹사이트로 나눌 수 있다. 『조선왕조실록』 등의 한국사 문헌자료에서부터 가상현실까지 다양한 주제로 CD-ROM이 제작되어 있다. 영상물의 경우에는 방송물, 6mm 영상물,

구술자료 등의 음성이나 텍스트 자료, 그림이나 사진을 디지털 멀티미디어로 제작하였다. 국립 문화재연구소에서는 배접장, 매듭장 등 국가 중요문화재의 영상을 비디오로 제작하기도 하였으며, 최근에는 CD-ROM 및 영상물에서 구현된 문화유산들을 웹사이트를 통하여 제공하고 있다.⁸⁾

특히 복식 문화유산들은 섬유재질이 대부분이기 때문에 박물관에서 보존과 전시를 잘하더라도 시간이 흐르면 손상될 확률이 높다. 따라서 실물 재현품을 통한 문화유산의 보존뿐 아니라 디지털콘텐츠로 보관하는 작업은 반드시 필요하다. 더욱이 디지털콘텐츠로 재현된 문화유산은 단순한 정보의 보관뿐 아니라 이제까지 축적된 복식사 연구 결과를 대중적으로 확대하고 산업적인 활용을 높일 수 있다는 장점이 있다. 가상현실 등의 기술을 기반으로 정보의 사용자와의 상호작용성을 높이고, 생동감 있는 역사 정보를 제공하여 대중적으로 역사와 문화에 대한 이해를 높이는데 이바지 할 수 있다.

또한 디지털기술로 구현된 동영상이나 애니메이션을 통해 복식 정보를 제공하는 것은 사용자의 이해를 돕기 위한 좋은 방법이다. 이러한 동영상 자료는 현실감을 높이고 실제 산업 현장에서 쉽게 응용할 수 있도록 하는 점이 특징적이며 텍스트나 회화로 전달하는 것보다 제작 기법이나 착용 방법을 구현하는 데 효과적이다. 복식이라는 것이 형태나 색채, 재질 등의 조형적인 특징 외에도 제작에 의하여 구현되고 인체의 착용에 의하여 완성된다는 특성을 반영하는 것이기 때문에 디지털콘텐츠로 제시하였을 때 큰 의의가 있다.

Ⅲ. 복식 문화유산의 데이터베이스 현황 분석

1. 고문헌 아카이브

고문헌은 한국 복식을 연구하기 위한 중요 자료 중의 하나이다. 과거에는 주로 서적을 가지고 연구를 진행하였으나 최근에는 디지털콘텐츠화된 문헌자료의 활용빈도가 높아지고 있다. 최근 10여 년간 정부는 한국역사정보시스템 구축을 비롯해 한국 고문헌의 디지털콘텐츠화사업을 진행하였다. 이렇게 구축된 자료들은 대부분 실록류, 사전류, 문집 등이며, 대표적인 고문헌 아카이브 목록은 <표 1>과 같다.

이번 연구에서는 현재 복식 연구에 사용되는 고문헌이 디지털콘텐츠화 되어 있는지 여부와 그 방식을 살펴보았다. 『한국복식자료선집』에⁹⁾ 수록된 『삼국사기』, 『삼국유사』, 『조선왕조실록』, 『국혼정례』, 『상방정례』, 『만기요람』 등 고문헌 82종에 대하여 한국사데이터베이스, e-규장각, 한국고전종합 DB, 왕실도서관 장서각 디지털 아카이브를 대상으로 조사하였다.¹⁰⁾ 한국사데이터베이스에서는 연구의 대상으로 삼은 고문헌 중 약 4%가 원문텍스트로, e-규장각에서는 약 15%가 원문이미지로 제공되고 있다. 고전종합 DB는 원문이미지뿐 아니라 원문텍스트와 이를 번역한 번역본도 함께 제공하고 있으나 역시 복식 관련 문헌은 약 18% 정도이다. 왕실도서관 장서각 디지털 아카이브 역시 원문이미지 위주로 서비스가 제공되고 있는데 약 16%의 원문이미지만 확인할 수 있다.

고문헌 아카이브들에서 제공하는 자료의 형태로는

<표 1> 고문헌 아카이브

운영주체	아카이브명	제공 서비스
국사편찬위원회	한국사데이터베이스	한국사 연표 및 자료, 사진자료 등
	한국역사정보통합시스템	고도서, 고전 국역서, 지도, 멀티미디어자료 등
	조선왕조실록	『조선왕조실록』 원문이미지, 원문텍스트 등
	승정원일기	『승정원일기』 원문텍스트
서울대학교 규장각 한국학연구원	e-규장각	편년사자료, 고도서, 고지도, 고문서
한국고전번역원	한국고전종합DB	고전번역총서, 국고문헌, 한국문집총간 등
한국학중앙연구원	왕실도서관 장서각 디지털 아카이브	고도서, 고문서, 음성자료, 사진·회화자료 등

회화를 포함한 원문이미지, 원문텍스트, 번역본이 있다. 『조선왕조실록』의 경우 국사편찬위원회에서 제공하는 디지털 서비스를 통해 원문이미지, 원문텍스트, 번역본을 모두 볼 수 있으며 자료를 서로 비교해 볼 수도 있다. 그러나 이처럼 다양한 형태의 자료를 볼 수 있는 고문헌 자료는 많지 않으며, 대체로 원문이미지만 제공되거나 원문이미지와 텍스트만 제공되고 있다.

원문이미지를 제공하는 경우, 희귀서적이거나 영인본을 구할 수 없을 때 유용한 자료로 활용할 수 있다. 그러나 키워드 검색이 되지 않기 때문에 구체적으로 복식 콘텐츠를 찾으려면 원문 전체를 확인해야 하는 번거로움이 있다. 이는 디지털 장치를 활용하여 원문을 제공하는 것일 뿐, 엄격한 의미에서 사용성이 가미된 데이터베이스라고 하기는 어렵다.

원문이미지와 원문텍스트를 함께 제공하는 경우에는 키워드 검색이 가능하여 사용자의 편리성이 증가하나, 원문을 텍스트로 옮기는 과정에서 오타가 발생하기도 한다. 또한, 고문헌 아카이브에서 번역본을 제공하기도 하는데 이는 한문에 익숙하지 않은 연구자들의 접근성을 높이는 방법이다. 그러나 복식용어에 익숙하지 않은 번역자들이 복식용어를 단순 한자어로 번역하여 오류가 발생하기도 한다. 이는 번역 작업에 복식 전문가가 참여하지 않았기 때문으로 추정된다.

현재 고문헌 아카이브에서는 단순하게 디지털 기술로 데이터베이스를 구축하는 경우 외에도 고문헌과 관련된 다양한 정보를 제공하기도 한다. 예를 들어 웹사이트 「의궤통합서비스」는 <그림 1>에서 보는 것과 같이 의궤에 대한 기본 검색과 열람뿐 아니라 일반인이 쉽게 이해할 수 있도록 의궤에 대한 소개와 이야기, 장례의식 등에 대한 정보를 제공하고 있으며, 연구자들은 의궤를 종류와 시기별, 소장처별로 나누어 찾아볼 수 있다. 또한, 의궤에 함께 수록된 반차도는 복식사 연구에 귀중한 자료로 활용되고 있는데, 반차도를 각 부분별로 확대하여 볼 수 있게 하고 있다. 이를 통해 의복의 구체적인 형태를 확인할 수 있어 복식 재현에 도움을 줄 수 있을 것으로 기대된다.



<그림 1> 고문헌 아카이브, 의궤통합서비스
- <http://e-kyujanggak.snu.ac.kr>

이상에서 살펴본 바와 같이 일반인과 복식사 연구자의 입장에서 고문헌 아카이브가 구축되고 텍스트 및 번역본 등 다양한 자료를 접할 수 있는 것은 고무적인 일이다. 그러나 현재까지는 『조선왕조실록』이나 『승정원일기』 등 역사서 위주의 고문헌 아카이브가 대부분이기 때문에 아카이브를 통해 확인할 수 있는 복식 콘텐츠에는 한계가 있다. 향후 더 많은 복식 관련 문헌들이 디지털콘텐츠로 저장되어 다양하고 정확한 정보를 제공받을 수 있다면 복식사 연구와 활용에 큰 도움을 줄 것으로 생각된다.

2. 박물관 웹사이트

오늘날 박물관은 유물을 소장·관리하는 역할을 수행할 뿐 아니라 방문객과 소통하기 위해 노력하고 있다. 따라서 전시 홍보 및 기타 정보의 전달을 목적으로 하는 박물관 웹사이트 운영의 중요성이 증대되고 있다.

박물관에서 제공하고 있는 복식 콘텐츠는 대부분 소장하고 있는 복식유물에 대한 정보이다. 유물 정보 검색기능이 있는 웹사이트와 검색기능 없이 대표 유물 소개에 그치는 웹사이트로 크게 나누어 볼 수 있다. 단순히 유물을 소개하는 웹사이트는 본격적인 디지털데이터베이스화라고 할 수 없으므로 본 연구에서는 논외로 하였다. 본 연구는 복식유물에 대한 데이터를 제공하고 있는 박물관 웹사이트를 선별하여 그 현황을 분석하였고 연구의 대상이 되는 박물관의 리스트는 사단법인 한국박물관협회 웹사이트¹¹⁾에서 제공하고 있는 내용을 토대로 선정하였으며, 먼저 유

물 검색기능을 통해 복식유물의 소장 여부를 확인하여 복식유물을 소장하고 있는 것으로 확인된 박물관만 조사의 대상에 포함하였다. 검색된 복식유물이 10점 미만이거나 웹사이트 접속이 원활하지 않은 박물관 등은 연구의 대상에서 제외하였다.¹²⁾

1) 복식 정보 분석

박물관 웹사이트를 통해 유물검색을 하면 유물 사진과 그에 대한 설명에 접근할 수 있다. 그러나 실제 박물관에서 소장하고 있는 유물 중 대표적인 유물 소수만을 확인할 수 있어 데이터베이스의 확대가 필요하다. 여타의 박물관에 비하여 국립민속박물관은 유물검색의 폭이 넓은데 ‘소장유물검색’ 서비스를 통하여 대표 유물을 확인할 수 있으며, 기타 소장 유물은 ‘민속아카이브’에서 검색이 가능하다.¹³⁾ 한정된 유물정보를 제공하는 여타 박물관 보다는 많은 유물을 대상으로 하는 것은 고무적이거나 상세설명이 제공되지 않는 것이 한계점이다.

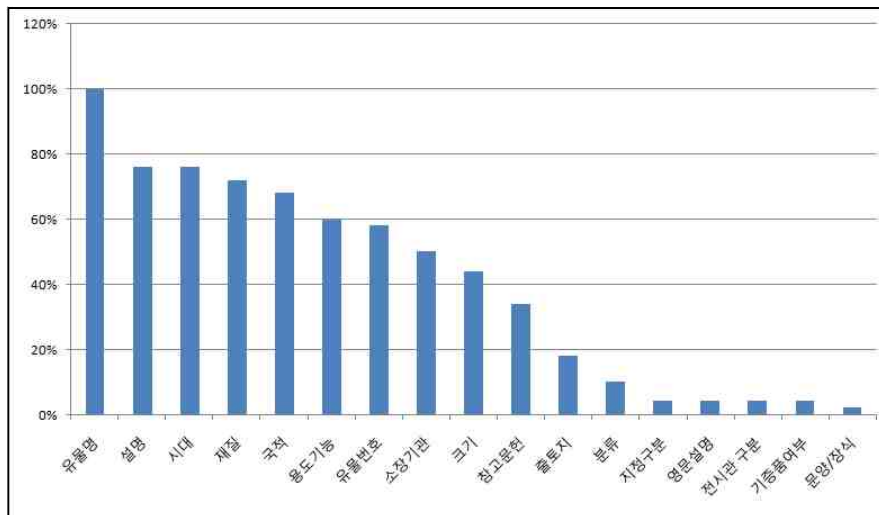
콘텐츠의 유형을 보면 박물관 웹사이트의 데이터베이스들은 대부분 유물의 사진 자료 형태였다. 대부분 정면 이미지를 제공하고 있으며 뒷면이나 옆면 등의 사진을 제공하는 곳은 거의 없었다. 확대 기능을 제공하는 사이트도 소수이고 문화콘텐츠닷컴에서

흔히 볼 수 있는 2D 그래픽, 3D 그래픽 등의 다양한 구현 방법은 거의 찾아볼 수 없어 다양한 유형의 이미지 자료가 요구된다.

〈표 2〉에서 보는 바와 같이 박물관 웹사이트는 유물정보에 대한 자세한 카테고리별 제시하고 있으나 실제로 다양한 정보를 제공하는 사이트는 60% 정도에 그치고 있다. 이는 박물관 웹사이트의 데이터베이스가 실질적인 정보제공을 하는 데에는 한계가 있다는 것을 알 수 있다. 여타의 문화유산과 달리 복식유물이기에 요구되는 결감이나 안감의 소재, 정확한 측색 값, 봉제기법, 도식화 등의 정보를 제공하는 곳은 없었다. 이와 같은 정보는 화면상으로는 판독이 불가능하다. 물론 출토보고서에는 구체적인 크기와 측색 값 또는 물성 등에 대한 자세한 정보를 확인할 수 있으나 디지털 데이터로는 제공되고 있지 않다. 또한, 박물관 웹사이트의 유물에 대한 상세설명 내용을 보면 한자어를 비롯한 전문용어가 많이 사용되고 있어 일반인의 이해가 힘들다. 뿐만 아니라 박물관마다 설명에 사용되는 용어가 상이하므로 통일이 필요하다.

한편 복식유물 정보에 관해 정보가 부족할 뿐 아니라 오류가 있는 경우도 많다. 사진정보의 비율이 왜곡되는 예도 있고¹⁴⁾ 유사 용어를 사용하여 혼돈을 주기도 한다. 예를 들어 일명 ‘풍뎅이’라 불리기도 하

〈표 2〉 박물관 웹사이트에서 제공하는 유물 정보 분석



는 풍차유물에 대해 곤충 풍뎅이에 대한 설명이 기재되기도 하였다.¹⁵⁾ 이러한 내용상의 오류를 막기 위하여 박물관의 복식 전문 인력과 데이터베이스 구축 인력과의 유기적인 연계와 함께 지속적인 관리가 필요할 것으로 보인다.

박물관 웹사이트에서는 유물 사진 제공 서비스 외에도 도록이나 기타 자료를 데이터베이스화하여 서비스하고 있다. 보통은 발간 자료를 PDF의 형태로 제공하고 있는데 국립민속박물관은 박물관 웹사이트 첫 페이지에 ‘발간자료 원문검색’ 바로가기를 두어 자료검색을 용이하게 하였으며¹⁶⁾ 이 안에서 복식 전시와 전시유물에 관한 자료도 접할 수 있다. 경기도 박물관 역시 ‘사이버복’ 카테고리를 두어 학술총서, 유적조사보고서, 전시도록, 연보를 제공하며, 이 중 학술총서에는 복식관련 학술총서를 따로 정리하여 책 전체를 인터넷상에서 볼 수 있도록 서비스하고 있다.¹⁷⁾ 또 PDF의 형태는 아니더라도 국립고궁박물관과 같이 도록을 E-Book의 형태로 제공하는 박물관도 있다.¹⁸⁾ 그러나 이렇게 발간자료의 원문검색 서비스를 시행하는 박물관 웹사이트는 유물자료를 제공하는 사이트 수보다 현격히 적다. 향후 여타의 박물관 웹사이트에서도 유물정보 외에도 다양한 콘텐츠를 제공하기를 기대한다. 특히 전시는 한정된 시간에만 공유될 수 있는 한계를 갖고 있기 때문에 전시 서적의 온라인 서비스는 지난 전시에 대한 정보를 줄 수 있다는 점에서 상당히 중요하다고 생각된다.

개별적인 박물관의 디지털 데이터베이스화가 큰 성과를 내지 못하고 있는 반면 문화재청에서 운영하

는 ‘국가문화유산포털’¹⁹⁾이나 ‘e-museum’²⁰⁾에서는 비교적 다양한 콘텐츠를 제공하고 있다. 1999년부터 정부에서는 문화, 예술, 과학기술, 교육학술, 한국학, 문화재 분야를 전략적 지식정보DB분야로 지정하여 2000년도에는 국가문화유산종합정보시스템 구축 사업이 시행되었다. 국립박물관 위주의 정보구축사업이 보다 많은 박물관으로 확대되었으며 현재는 유물의 단순 검색기능 외에 유물 3D 동영상, 사이버문화재, 가상 박물관 등의 멀티미디어 영상물을 구축하여 사용자와의 상호작용을 높이는 방향으로 콘텐츠 영역을 확장하고 있다.

지역별 주요 박물관의 사이버박물관을 운영하고 있으며 유물 검색도 가능하다. 사이버박물관에서는 유물의 개별 검색이 3D로 이루어질 뿐 아니라 가상 현실 기술을 통하여 실제 박물관을 방문한 것과 같은 효과를 주고 있다. 예를 들어 <그림 2>와 같이 사이버전시관을 보다가 해당 유물을 선택하면 자세한 설명과 함께 2D로 확대하거나 3D 이미지를 볼 수 있다. 그러나 일부 유물정보만 공개되어 있으며 활옷 같은 중요한 유물정보는 제공되고 있지 않고 있어 보다 많은 유물 정보의 데이터베이스가 필요하다. <그림 3>은 유물의 3D 이미지인데 전면 뿐 아니라 후면, 측면의 다양한 각도에서 시물레이션할 수 있다는 장점이 있다. 색감과 소재감 등의 표현이 이질적으로 보여 재현시 재질감과 색채 등을 고려한 3D 제작의 기술의 보강이 필요하다. <그림 4>는 또 다른 사이버박물관인데 많은 복식 유물을 보유한 박물관임에도 제공되는 유물정보의 양도 적고 내용도 비교



<그림 2> 디아모레뮤지엄,
사이버 전시실,
- <http://www.heritage.go.kr>



<그림 3> 디아모레뮤지엄,
3D 유물이미지,
- <http://www.heritage.go.kr>



<그림 4> 단국대학교
석주선기념박물관, 사이버 전시실
- <http://www.heritage.go.kr>

적 간단하게 소개되어 있다. 이와 같이 문화유산포털 사이트 내에서도 박물관에 따라 디지털베이스화의 정도가 차이를 보이고 있으므로 디지털베이스에 대한 일정한 규정과 정보 수준에 대한 방침이 필요할 것으로 본다.

2) 복식유물 정보의 접근성

박물관에 소장된 복식유물에 대한 정보는 박물관 자체 웹사이트 검색 이외의 경로로는 접근하기 힘들다. 포털사이트에서 유물정보를 찾아볼 때에는 박물관에 데이터베이스화되어 있는 유물에 접근할 수 없고 대부분 포털사이트에서 운영하고 있는 개인 블로그나 브랜드에서 운영하는 웹사이트의 문서에 접근이 이루어지고 있다. 이런 결과로 일반인에게 객관성이 떨어지거나 검증되지 않은 복식 관련 비전문적인 정보가 유포될 우려가 있다. 디지털 데이터베이스화된 박물관 자료의 노출을 높이기 위한 박물관 측의 노력이 필요하다.

반면, 박물관 웹사이트 내에서는 복식정보에 대한 접근이 비교적 용이하였다. 첫 화면에서 유물검색으로 바로가기가 있거나, 목록 중에 유물검색을 의미하는 단어가 상위목록으로 지정되어 있으면 '상', 하위 목록으로 지정되어 있으면 '중', 유물검색이라는 명칭을 목록에서 찾을 수 없으면 '하'로 구분하였다. 본 연구의 대상이 되는 총 50개의 사이트 중 76%가 상, 22%가 중, 2%가 하로 분류되었다.

유물검색 내에서 복식 관련 자료에의 접근성을 살펴보기 위해 사이트별 유물 분류 방법을 살펴보면 '디렉토리·전문가·항목별' 검색 방법을 택하고 있는 경우는 25개의 사이트로 전체의 50%에 해당한다. 디렉토리 검색은 일반적으로 국적·시대, 재질, 지정 구분, 용도·기능, 문양·장식, 출토지, 소장구분 등에 따라 유물을 구분하고 있다. 용도 또는 재질만으로 복식의 아이템을 정확히 검색하기는 어려움이 있으며 카테고리에 대한 정리가 정확하지 않은 경우도 많아서 더욱 정확한 분류가 요구된다.

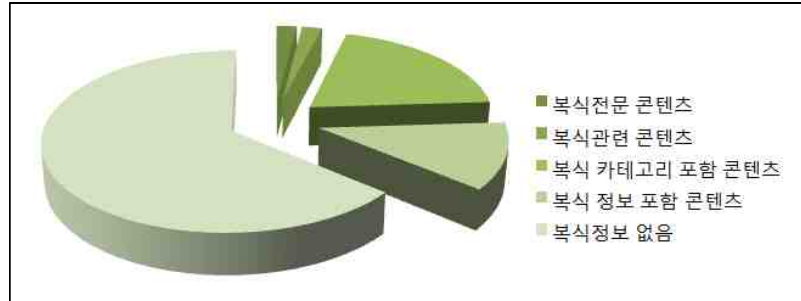
3. 한국콘텐츠진흥원

현 문화관광부 산하 한국콘텐츠진흥원에서는 '우리 문화원형의 디지털콘텐츠화 사업' 등 디지털콘텐츠 제작과 보급에 힘을 쓰고 있다. 이제까지 진행되었던 문화원형 데이터베이스화 사업으로 2002년도부터 2010년도까지 문화원형 과제가 수행되어 198개의 콘텐츠가 '문화콘텐츠닷컴'²¹⁾이라는 웹사이트를 통해 제공되고 있다. 이는 한국콘텐츠진흥원이 그간 개발한 디지털문화콘텐츠의 접근성과 활용성을 강화하기 위하여 구축한 사이트로 본 연구에서는 사이트 내에서 제공하는 콘텐츠를 분석하였다. 콘텐츠들은 주제별로 분류되어 있으며 정치·경제·생업, 종교·신앙, 인물, 문학, 의·식·주, 회화, 미술·공예, 음악, 군사·외교, 교통·통신·지리, 과학기술·의약, 천문·풍수, 의례·놀이·연회, 문화·기타의 항목이 있다. 각 주제에 관련하여 유물자료, 고문헌 원문자료 및 사진 자료를 제공하며, 이를 가공한 2D 및 3D 자료도 제공하고 있다. 또한, 시나리오의 소재 및 시나리오의 예제를 제공함으로써 콘텐츠를 용이하게 각 산업에 적용할 수 있도록 하고 있다.

1) 복식 콘텐츠 내용 분석

문화콘텐츠닷컴에서 복식에 대한 정보를 제공하는 콘텐츠를 사이트 내의 복식정보의 비중에 따라 분류하면 다음과 같다. 첫째, 직접 복식과 관련된 콘텐츠는 <의·식·주> 항목에서 찾아볼 수 있는데 이를 복식전문콘텐츠라고 볼 수 있다. '한국의 전통장신구', '전통머리모양과 치레거리', '한국의 고유복식', '고려복식'으로 총 4개이다. 둘째, 전문적으로 복식을 다루지는 않지만, 복식과 관련한 비교적 많은 내용을 제공하는 콘텐츠는 주로 <미술·공예> 항목에서 볼 수 있으며 '궁중문양', '길상이미지', '자수문양', '오색채운'을 들 수 있다. 셋째, 혼례나 기생, 근대여성 등 주제와 관련하여 복식에 관한 내용을 부분적으로 다루고 있는 콘텐츠는 총 63개가 있으며 세부 항목명칭으로 '복식', '의생활', '부장품' 등으로 제시하고 있었다. <표 3>에서 보듯이 총 198개의 콘텐츠 중 주제와 관련하여 복식에 관련된 내용을 담고 있는 콘텐츠

〈표 3〉 문화콘텐츠닷컴 콘텐츠의 복식 정보 분석



츠는 총 71개로 약 36%에 달하며, 전체 문화유산 콘텐츠에서 상당히 많은 부분을 담당하고 있다. 이러한 결과는 복식문화유산이 한국인의 삶을 조명하는 문화유산 전체에서 차지하는 그 위상이 상당히 높다는 것을 확인시켜주고 있다.

특히 복식전문 콘텐츠와 복식관련 카테고리를 보유하고 있는 콘텐츠의 내용과 유형을 보면 〈표 4〉와 같다. 주로 다루고 있는 내용은 시대별·주제별 복식, 장신구, 머리 모양, 문양과 자수, 색채 등이었다. 복식의 중요한 요소 중의 하나인 소재와 염색에 대한

데이터베이스는 빠져 있어 추가되어야 할 것이다. 또, 기존의 출판과 같은 아날로그 방식의 콘텐츠에서 제공할 수 있는 콘텐츠 외에 혼례나 장례 등의 의례 과정에 따른 복식이나 착장 방법, 봉제 방법 등과 같이 디지털 기술로 구현했을 때 효과가 기대되는 새로운 콘텐츠 개발이 필요하다.

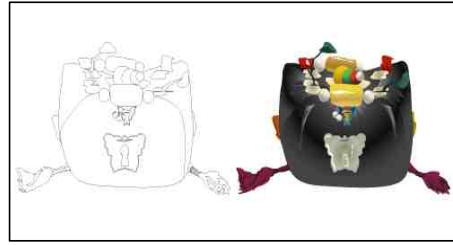
문화콘텐츠닷컴에서 제공하고 있는 콘텐츠의 유형은 박물관의 사이트에서 제공하는 것보다 훨씬 다양하였다. 유물 설명을 위한 텍스트와 함께 〈그림 5〉와 같은 유물 사진이나 풍속화 등의 복식 관련 회화 사

〈표 4〉 문화콘텐츠닷컴의 주요 복식 콘텐츠 분석

주제	콘텐츠명	콘텐츠 내용	콘텐츠 유형	제작기관
복식 전문 콘텐츠 (의/식/주 카테고리)	한국의 고유복식	한국복식에 관한 자료를 시대별, 주제별 분류하여 제공	텍스트, 사진(유물), 도식화	이화여자대학교 (이화여자대학교 패션디자인연구소)
	전통머리모양과 머리치레거리	한국의 시대별, 유형별, 신분별 전통 머리모양	텍스트, 사진(유물, 풍속화), 3D그래픽, 동영상	중앙대학교 산학협력단 (인문콘텐츠연구소)
	한국의 전통장신구	머리장식, 귀걸이, 노리개 등 한국 전통장신구의 데이터베이스화	텍스트, 사진(유물), 2D그래픽, 2D애니메이션	숙명여자대학교 산학협력단 (디자인대학원)
	고려복식	고려시대 복식의 3D디지털 복원 및 디자인 개발	텍스트, 사진, 도식화, 2D그래픽, 3D그래픽	(주)드림한스
복식 관련 콘텐츠 (미술/공예 카테고리)	궁중문양	조선시대 왕실 문양의 데이터베이스화	사진, 도식화	국립고궁박물관
	길상(吉祥) 이미지	길상의 의미를 담은 이미지의 디지털화	사진, 도식화, 2D애니메이션	(주)골든벨 애니메이션
	자수문양	자수유물에서 추출한 전통문양과 색을 디지털화	사진, 도식화, 2D그래픽	국립민속박물관
	오색채운	조선시대 왕실과 축제문화원형을 기반으로 우리민족 고유의 상징 이미지와 전통 색채 제공	사진(원문이미지), 2D그래픽	이화여자대학교 색채디자인연구소



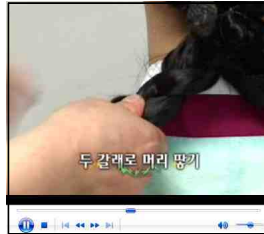
〈그림 5〉 전통머리모양과 머리치레거리, 유물사진
- <http://www.culturecontent.com>



〈그림 6〉 전통머리모양과 머리치레거리, 2D그래픽
- <http://www.culturecontent.com>



〈그림 7〉 전통머리모양과 머리치레거리, 3D그래픽
- <http://www.culturecontent.com>



〈그림 8〉 전통머리모양과 머리치레거리, 동영상
- <http://www.culturecontent.com>



〈그림 9〉 원호대사 스토리뱅크, 그래픽VR
- <http://www.culturecontent.com>

진을 볼 수 있으며 〈그림 6〉의 도식화 및 2D 그래픽 자료, 〈그림 7〉과 같은 3D 그래픽 자료도 있다. 〈그림 8〉처럼 머리모양을 만들기 위한 과정을 보여주거나 자수기법을 전수하는 동영상 자료도 제시하고 있다. 또한, 〈그림 9〉는 그래픽 VR인데 이처럼 3D 그래픽 자료를 여러 각도에서 확인할 수 있도록 서비스를 제공하기도 한다. 뿐만 아니라 복식 정보의 제공이 목적은 아니지만 많은 2D 애니메이션이나 3D 애니메이션을 통하여 복식정보를 간접적으로 전하기도 한다. 이렇듯 디지털기술을 통하여 사용자로 하여금 복식문화유산에 대한 이해도를 높이고 정보의 활용도를 높일 수 있다는 것이 큰 장점이다.

이런 장점에도 불구하고 여러 가지 문제점도 보였다. 문화콘텐츠닷컴에서 제공하는 복식정보에 여러 가지 오류가 있다는 것은 다른 선행연구에서도 지적된 점인데²²⁾ 문화콘텐츠닷컴에 게시되어있는 복식 이외의 다른 콘텐츠에도 해당하는 문제점이다.²³⁾

먼저 텍스트를 보면 전체적인 개괄 없이 아이템에

대한 설명만을 제공하거나 개괄을 하더라도 그 내용이 충분하지 못한 경우가 많다. 유물이나 해당 아이템에 대한 설명도 미흡할 뿐 아니라 한국복식사 관련 서적의 설명을 그대로 옮겨 놓은 듯하다. 대중적인 활용을 위하여 개발되는 만큼 알기 쉬운 용어와 디지털환경에 적합한 새로운 서술 방식이 반드시 필요할 것으로 본다. 또 사업의 주체에 따라 유사한 아이템에 대하여 다른 용어를 사용하기도 하고 표현이 혼재되기도 하여 일반인에게 혼란을 야기할 우려가 있다. 구성과 구축 의도가 다른 사업체에서 제공하는 정보가 문화콘텐츠닷컴이라는 하나의 공간에 모여 있기 때문에 발생하는 문제라 생각된다. 2012년의 사이트 개편을 통하여 형식의 통일성은 갖추었지만, 개별사이트로의 호환이나 용어 등의 통일은 여전히 이루어지지 않고 있으므로 지속적인 관리가 필요하다.

또, 사진 자료는 많은 사이트에서 활용되는 콘텐츠인데 박물관 웹사이트에서와 같이 전면에서 찍은 모습을 제공하는 경우가 많다. 또 사진의 소장처나

시대정보 등이 충분하지 않으며 심지어는 실제 유물인지 재현품인지에 대한 여부를 명확히 하지 않은 경우도 있다. 예를 들어 익선관, 목화 등의 사진 자료를 제공하고 있는 '고대에서 조선까지 정변(政變) 관련 콘텐츠'에서는²⁴⁾ 직접 촬영한 사진을 게시하였다고 밝혔으나 해당 유물에 대한 정보를 정확하게 제시하지 않았다. 원천 자료의 정보를 밝히는 것보다 자료의 정확성을 확보할 수 있을 것이다. 또한, 박물관의 디지털콘텐츠에 비하여 제시하는 유물의 양이 한정되어 있으므로 대표 이미지 선정에 있어서 객관성을 유지하여야 할 것이다.

한편 2D와 3D 그래픽 자료는 객관적인 고증 여부와 함께 기술적 한계를 보이기도 한다. '조선 후기 시장'이라는 콘텐츠에서는 금관, 탕건 등을 3D로 모델링한 자료를 게재하여 아이템을 전면뿐 아니라 후면, 내부까지 볼 수 있다는 장점이 있다. 그러나 이러한 이미지자료들의 가공에 있어서 기존 유물과 색상 및 재질에서 차이를 보이기도 하여 실제 유물의 재현품을 만들 때와 같은 세심한 고증과 기술력이 요구된다.

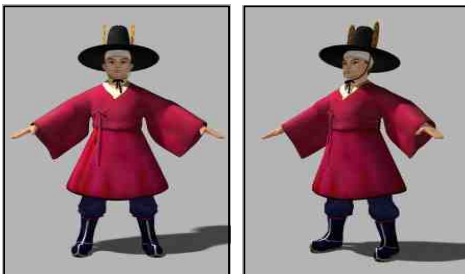
2) 복식 콘텐츠 자료의 신뢰성

디지털콘텐츠들의 여러 가지 장점에도 불구하고 특히 내용이 취약하거나 오류가 많이 있어 문제점으로 지적된다. 복식 고증의 근거 자료가 취약하다거나 설명이 생략되는 경우가 많이 있다. 예를 들어 <그림 10>은 조선시대 대표적인 무관복식의 하나인 철릭인

데 복식의 가장 큰 특징인 주름에 대한 언급이 없으며²⁵⁾ 3D 그래픽 자료 역시 치마 부분의 주름이 표현되어 있지 않다.

그 중 애니메이션의 캐릭터 복식은 더욱 심각하다. 문화콘텐츠닷컴의 약 40개 사이트에서는 전문적인 복식 콘텐츠를 제공하지 않더라도 해당 주제를 배경으로 시나리오를 제작, 애니메이션을 제공하고 있다. 2D 또는 3D 애니메이션을 제공하고 있는데 애니메이션 대부분이 복식 고증의 절차를 거치지 않은 것으로 추정되며, 복식의 형태 및 착장에서 오류를 발견할 수 있다. <그림 11>은 애니메이션의 일부로 조선시대 상인의 캐릭터인데 저고리의 여밈의 방향을 반대로 표현하고 있다.

이와 같은 내용의 취약성이나 객관성 부족은 디지털콘텐츠의 신뢰에 큰 문제가 될 수 있다. 문화콘텐츠닷컴에서 제공하는 콘텐츠는 실질적인 산업현장에 정보를 제공하는 기능을 하고 있으며, 문화상품의 특성이 'one source multi use'로서 문화콘텐츠닷컴의 각종 자료가 다른 문화 콘텐츠로 재가공될 수 있다는 점을 고려한다면 정확한 정보 제공이 더욱 중요하다. 게다가 문화콘텐츠닷컴에서 제공하는 콘텐츠 중 복식을 고증이나 감수를 받은 것으로 밝히는 콘텐츠는 총 6건에 불과하여²⁶⁾ 제공되는 복식 정보의 정확도가 의심스럽다. 특히 문화콘텐츠닷컴에서 제공하는 복식 콘텐츠의 대부분이 유물이나 사료중심의 1차 자료가 아니라 일러스트나 애니메이션 등의 디지털기술을 활용한 2차 가공 이미지이기 때문에 전문인에 의한 감수는 더욱 필요하다고 본다.



<그림 10> 캐릭터 복식 사례1,
한국무예 원형 및 무과시험 복원
- <http://www.culturecontent.com>



<그림 11> 캐릭터 복식 사례2,
조기잡이의 신 임경업 장군
- <http://www.culturecontent.com>

이외에 디지털콘텐츠의 관리상의 오류로 잘못된 자료를 기재하고 있는 사례도 있다. ‘기생’이라는 콘텐츠의 경우, 자료와 그 자료의 명칭이 전혀 일치하지 않고 있다. 단추를 은장도로 명칭을 잘못 기재하거나, ‘빗치개뒤꽂이’ 유물사진에 ‘뒤꽂이 쌍봉’에 대한 설명이 수록되어 있다.²⁷⁾ 이러한 사례에서 볼 수 있듯이 복식 콘텐츠의 감수와 지속적인 관리가 반드시 필요할 것으로 본다. 이상의 디지털콘텐츠들은 문화콘텐츠닷컴 웹사이트에서 제공되고 있으며, 많은 사람이 이용하는 포털 사이트²⁸⁾에서도 쉽게 찾아볼 수 있어 지적인 문제점들이 더욱 한시라도 빨리 보완되어야 할 것이다.

IV. 결론

2000년대 이후 활발하게 이루어지고 있는 문화유산의 데이터베이스화 사업을 통하여 한정된 전문 연구자 외에도 일반인과 다른 분야의 연구자들도 복식 문화유산 콘텐츠를 통해 손쉽게 정보에 접근할 수 있게 되었다. 문화원형 데이터베이스의 구축은 그 자체만으로도 과거에 묻힌 자료를 현재로 불러내어 대중과 교감할 수 있게 한다는 점에서 큰 의의가 있을 뿐 아니라 복식 콘텐츠는 급변하는 현대 패션을 위한 아이디어의 원천이 되기도 한다. 본 연구는 다양하게 전개되고 있는 복식 문화유산 데이터베이스 현황을 분석하고 문제점을 확인하여 질적으로 향상된 콘텐츠를 제공하도록 제안하고자 진행되었다.

연구에서는 크게 세 분야로 나누어 고문헌 아카이브와 박물관 웹사이트, 문화콘텐츠닷컴의 사이트를 분석하였다. 고문헌 아카이브는 문헌 자료에의 접근성을 높여 연구의 저변을 확대하였다는 의의가 있다. 그러나 대부분 사서류에 한정되어 있어 『궁중발기』 등 복식사 연구에 널리 사용되는 고문헌은 데이터베이스화되어 있지 않고 있어 저변의 확대가 필요하다. 또 원문을 데이터베이스화하여 저장하거나 번역하는 동안 오류가 발생하는데 복식용어에 대한 이해가 반드시 요구된다.

박물관 웹사이트에서 제공하는 복식 콘텐츠는 정보의 정확도가 높으나 콘텐츠의 내용이 상세하지 않

고 접근성이 낮아 대중에 전달되지 못하고 있다. 제공 방식에 있어서도 대부분 텍스트와 사진만을 서비스하고 있어 정보 사용자가 쉽게 사용할 수 있도록 디지털 환경에 맞는 다양한 정보를 제공할 필요가 있다.

문화콘텐츠닷컴은 유물 사진뿐 아니라 2D 그래픽, 3D 그래픽 및 동영상 등 다양한 형태로 복식원형 자료를 제공한다는 장점이 있다. 또한, 디지털콘텐츠의 오락성이나 상호작용성을 반영하여 콘텐츠 사용자의 참여 유도를 시도하기도 한다는 점에서 상당히 고무적이다. 그러나 콘텐츠의 성격상 오락적 요소에 치중하여 콘텐츠의 질이 전반적으로 높지 않고 객관성이 결여된 정보를 제공하는 경우도 있다. 콘텐츠마다 정보출처, 유물정보, 감수나 고증 등을 반드시 명시하여 정보의 신뢰도를 높여야 할 것이다. 또한, 향후에도 데이터베이스의 지속적인 관리가 요구된다.

디지털 환경은 시시각각 변하며 기술의 발달이 급속도로 이루어져 그에 따른 정보제공의 방식과 내용도 변화가 심하다. 이번 연구를 진행하는 동안에도 사이트가 개편되고 새롭게 개설되었으며 내용이 바뀌는 등 자료가 변동이 심하다는 것이 연구의 한계였다. 이런 점에서 추후에도 디지털기술로 제공되는 복식콘텐츠에 대한 지속적인 관심과 후속 연구가 필요하다. 또 이번 연구에서는 국내 복식문화 유산을 대상으로 연구를 진행하였으나 향후에는 국외 사례의 분석을 통하여 국내 데이터베이스의 내용과 형식을 보강한다면 한국복식 콘텐츠의 질적 향상을 이끌어 낼 수 있을 것으로 기대한다.

참고문헌

- 1) “한복의 재발견” (2006. 3. 21), 중앙일보, p. 23.
- 2) “K팝 이을 한류 키워드는 K컬처” 자료검색일 2012. 3. 7, <http://www.fi.co.kr/main/view.asp?idx=38744>
- 3) 박소연, 양종열 (2003), 가상현실 기술을 이용한 문화재의 디지털복원, *디자인학연구*, 51, pp. 219-228.
- 4) 박가영 (2009), 한국궁중복식의 문화콘텐츠화 현황 분석, *한국의류학회지*, 33(7), pp. 1014-1024.
- 조효숙, 임현주 (2010), 전통복식 문화원형 콘텐츠의 디지털 활용 현황과 제언, *복식*, 60(6), pp. 89-100.
- 조희진 (2010), 문화콘텐츠 속 전통복식 활용의 문제점과 고증의 필요성, *민족문화논총*, 45, pp. 299-344.
- 5) 이종훈, 변성광 (2008), ‘디지털콘텐츠’ 의미 형성과정

- 과 실제적 이해, *인문학콘텐츠*, 13, p. 170.
- 6) 강진갑 (2007), 한국문화유산의 디지털 콘텐츠화 연구, 한양대학교 대학원 박사학위논문, pp. 21-22.
 - 7) 오수연, 여옥현 (2005), 문화유산의 3차원 디지털 아카이브 열람 시스템에 관한 연구, *한국콘텐츠학회 종합학술대회 논문집*, 3(1), p. 203.
 - 8) 강진갑, *op. cit.*, pp. 33-36.
 - 9) 김영숙 편 (1985), *韓國服飾史資料選集 上古·高麗篇*, 서울: 東洋服飾研究院.
손경자, 김영숙 편 (1982), *韓國服飾史資料選集 朝鮮篇 I~III*, 서울: 東洋服飾研究院.
 - 10) 한국복식자료선집에 수록된 자료 이외에도 연구에 따라 복식에 사용되는 고문헌이 달라질 수 있으나 기본적인 자료를 제공하는 것으로 채택하였다.
 - 11) 자료검색일: 2012. 3. 10, <http://www.museum.or.kr>
 - 12) 국립고궁박물관, 국립민속박물관 등 국립박물관 9개, 서울역사박물관, 경기도박물관 등 지자체박물관 11개, 아모레퍼시픽미술관, 보나장신구박물관, 경운박물관, 충북대학교박물관, 숙명여자대학교박물관, 동덕여자대학교박물관 등 사립박물관 30개의 웹사이트를 분석하였다.
 - 13) 국립민속박물관 민속 아카이브(<http://archive.nfm.go.kr>)는 2009년 9월 1일 오픈하여 박물관에 소장된 유물의 온라인 검색이 가능하다.
 - 14) 미리별민속박물관, 자료검색일 2012. 3. 10, <http://www.miribeol.org>
 - 15) 제주도민속자연사박물관, 자료검색일 2012. 3. 10, <http://museum.jeu.go.kr>
 - 16) 국립민속박물관, 자료검색일 2012. 3. 10, <http://www.nfm.go.kr/Data/daPubintro.nfm>
웹사이트를 통해 총 473개의 학술자료집, 유물자료집, 전시도록, 민속소식지, 조사보고서, 민속학연구, 생활문물연구, 박물관 관련 자료를 접할 수 있다.
 - 17) 경기도박물관, 자료검색일 2012. 3. 10, <http://www.musenet.or.kr/resources/ebooks>
 - 18) 국립고궁박물관, 자료검색일 2012. 3. 12, <http://www.gogung.go.kr/community.do?cmd=communityBookList>
 - 19) 국가문화유산포털, 자료검색일 2012. 3. 10, http://www.heritage.go.kr/culture_2008/kor/display/cyber.jsp
 - 20) e-museum, 자료검색일 2012. 3. 12, <http://www.emuseum.go.kr/sitemap.do>
 - 21) 자료검색일 2012. 3. 10, <http://www.culturecontent.com>
 - 22) 조효숙, 임현주, *op. cit.*, pp. 96-98.
 - 23) 이선수 (2006), 한국형 디지털 콘텐츠물 구축 방안 연구, *인문콘텐츠*, 8, p. 362.
 - 24) 고대에서 조선까지 정변(政變) 관련 콘텐츠(주식회사 여금), 자료검색일 2012. 3. 12, <http://www.culturecontent.com/content/contentMain.do>
 - 25) 한국무예 원형 및 무과시험 복원(영진전문대학교 산학협력단), 자료검색일 2012. 3. 12, <http://www.culturecontent.com/content/contentView>.
 - 26) 고대에서 조선시대까지 정변(政變) 관련 콘텐츠, 고려사(高麗史)에 등장하는 인물유형, 고려복식, 한국의 배, 고려시대 '주화' 로켓과 화학무기의 디지털화, 효명세자와 춘앵전의 재발견
 - 27) 기생(한국방송통신대학교), 자료검색일 2012. 3. 10, <http://www.culturecontent.com/content/contentDataList.do>
 - 28) 자료검색일 2012. 3. 12, http://heritage.daum.net/?t_____nil_bestservice_more=heritage