

# 정보시스템 구축을 위한 향토 문화 콘텐츠 개발 모형에 관한 연구

## A Study on the Local Cultural Contents Development Model for Information System

이주혜

한국학중앙연구원 한국학정보센터

Lee, JuHae

Dept. of Korean Studies Information Center, AKS

김태군

한국기술교육대학교 디자인공학과

Kim, TaeKyun

Dept. of Industrial Design Engineering, KUT

• Key words: Information System, Cultural Contents, Digital Contents, Information Design Process

### 1. 서론

21세기는 지식 정보 및 글로벌 문화 시대라 하여 문화산업이 활성화되고 있다. 살아 있는 전통 역사의 하나로 향토 문화 콘텐츠의 디지털화 사업은 다양한 차원에서 이루어지고 있다. 그러나, 각 지방의 역사와 문화를 체계적이고 종합적인 접근 방식으로 구축하기보다는 단편적이고 완결적인 단순 데이터와 정보를 제공하는 방식으로 진행되고 있는 실정이다. 따라서 향토 문화 콘텐츠 구축의 연관성 있는 체계가 부족하고, 지속적으로 관리되고 확장되지 못하는 문제점들을 갖고 있다. 본 연구는 향문시스템<sup>1)</sup>의 체계적인 구축을 위한 개발 모형 및 사례의 제시를 통해 시공간성의 방대한 정보 자료를 지식 체계화하고, 사용자의 참여를 통한 지속가능한 역사 콘텐츠에 이르기까지 향토 문화 콘텐츠 사업의 구축을 위한 새로운 방향을 제시하고자 한다.

### 2. 향토 문화 콘텐츠

#### 2-1. 향토 문화 콘텐츠의 정의

향토 문화란, 인간이 일정한 지역에서 오랫동안 정착하여 사회를 이루고, 역사를 가지면서 살아가는 동안에 형성된 그 지역의 고유한 문화를 일컫는다. 그 지방의 자연환경 속에서 면면히 전승되어오는 역사·전통·생활·전승·예술·유물·유적 등의 모든 문화유산과 현대의 모습까지를 포괄한다.

향토 문화 콘텐츠란, 지방민의 생활상과 문화의식이 반영된 지역 고유의 문화자원을 디지털화하여, 인터넷 등 전자매체를 통해 제공하는 모든 정보를 말한다.<sup>2)</sup>

#### 2-2. 향토 문화 편찬 사업의 고찰

조선시대부터 이루어진 전국 규모의 향토 문화에 대한 집대성 작업은 [표 1]과 같다. 18세기 이후 단절된 향토 문화 편찬 사업은 1960년대 이후 전국민속종합조사사업과, 내고장알리기사업으로 다시 관심을 갖기 시작하였고, 80년대 『한국민족문화대백과사전』으로 이어지게 되었다. 2003년 21세기 문화시대에 대비하기 위해 전문적이고 체계적인 자료의 발굴·수집·연구·분석과 주제적인 향토 문화 집대성의 필요성을 인식하고, 문화콘텐츠 산업의 중간재로 활용할 수 있도록 폭넓고 지속적인 향토 문화 자료에 대한 전자대백과사전 편찬이 계획되었다.

[표 1] 향토 문화 편찬 사업

향토문화편찬사례	규모	서술방식 및 특징
세종실록 지리지 1454년 (단종 2)	8도 내용 8권 8책	개재 내용의 정확성과 각지역의 특이한 성격을 자세히 파악, 산업을 비중 있게 다룸, 지인상관론(地人相關論)에 근거 배치
신증 동국여지승람 (1531)	55권 55책	역대 지리지 중 가장 종합적. 정치사·제도사는 물론, 향토사 연구에도 필수불가결한 자료. 평가. 경제·군사·행정적인 측면보다 인물·예속·시문 등 강화되어 있어 조선 사회의 유기적·문화적 성격으로의 변모를 보여줌.
여지도서 (1757)	55책	동국여지승람을 기초로 기존 내용에 사회·경제적인 내용 확대. 거리와 방위 등이 정확한 대축척지도가 덧붙여져 18세기 중엽 지방사회의 실제 모습을 아는 데 귀중한 자료가 된다.
한국민족문화대백과사전 (1980~1991)	책 28권 65,000 항목	한국의 민족·역사·자연·생활·사회 등 한민족의 문화 유산을 집대성한 백과사전. (중앙정부 중심의 서술)
한국향토문화전자대전 (2003~2012)	232시·군·구 포털 사이트 580,000항목	향토문화의 내용을 역사적, 지역적, 분야별로 체계적으로 연구, 분류별 조사하여 인터넷 등 전자 매체를 통해 집대성함. (지역 중심의 서술방식)

### 3. 향토 문화 콘텐츠의 디지털화 속성

#### 3-1. 디지털화 사례의 유형별 비교분석

디지털화 사례의 분석은 정보의 최신성과 활동순위를 기준으로 샘플 사이트를 선정하였다. 분류는 크게 개발 주체를 기준으로 하였으며, 중앙정부 주도하에 구축된 국가문화유산종합정보시스템, 한국역사정보통합시스템, 정보화시범마을조성사업과 지역 중심으로 구축된 사이버유교박물관, 남도문화기상체험관, 대가야사이버박물관 등 총 6개를 세분화된 특징 중심으로 심층 분석하였다. 각 지역의 향토 문화를 체계적으로 발굴하고 전문화된 콘텐츠로 구축할 수 있는 표준화된 분류체계와 연구 모형을 발견하기 어려웠으며, 중앙 주도 사례는 중앙 중심적 시각으로 문헌·소장 자료 및 유형문화재의 디지털화 목적으로 사업이 진행되어 향토문화에 대한 종합적이고 체계적인 정보 제공에 한계가 있다. 지역에서 구축한 사례는 사이트가 구축된 시점 후에 확장되지 못하고, 관리되지 못하여 지자체 웹사이트로 편입되는 경향이 많았고, 지역경제 활성화가 주요 목적인 경우는 문화재 및 관광 중심으로 새로운 향토 문화의 발굴보다 기존 향토지의 디지털화가 주요 내용이다.

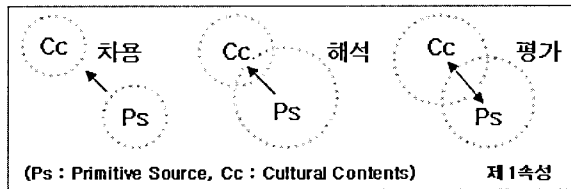
1) 향문시스템은 '향토 문화 콘텐츠 정보시스템'의 약어임.

2) 한국학중앙연구원, 한국향토문화전자대전 정보화전략계획, 5P, 2004

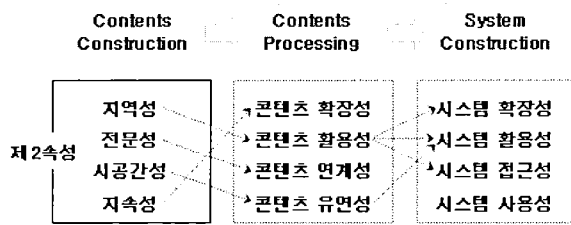
### 3-2. 향토 문화 콘텐츠의 디지털화 속성

디지털화 사례의 유형별 비교분석을 통해 향토 문화 콘텐츠를 체계적으로 구축하기 위한 디지털화 속성을 도출하였다. 원시소스(Ps: Primitive Source)로부터 문화콘텐츠(Cc: Cultural Contents)로 가공, 완성되는 디지털화 과정은 크게 차용, 해석, 평가의 세가지 모델로 살펴 볼 수 있으며, 평가모델이 향토문화의 디지털화 제1속성이 된다. 지역성, 전문성, 시공간성, 지속성등은 콘텐츠 제작으로부터 가공, 시스템 구축에 이르는 전반적인 프로세스에 연계되어 고려되어야 할 모형적 특징으로 향토문화의 차별적 디지털화 제2속성이라 할 수 있다.

[그림 1] 향토 문화의 디지털화 제1속성



[그림 2] 향토 문화의 디지털화 제2속성

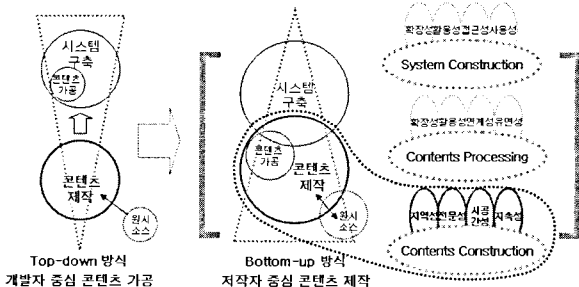


## 4. 향토 문화 콘텐츠 개발 모형 및 사례 연구

### 4-1. 향토 문화 콘텐츠 개발 모형

향토 문화 콘텐츠 개발 모형의 중요한 특징은 콘텐츠 제작과 가공, 시스템 구축 단계가 기존의 선형적인 프로세스보다 상호 평가관계를 주고 받으며 더욱 밀접하게 연계되어 시공간적, 지속적으로 구축되어야 한다는 점이다. 기존의 Top-down 방식으로 공급자 및 개발자 중심의 차용모델이나 해석모델을 사용한 순차적 디지털화 작업으로 부터 저작자(원 콘텐츠 제작자) 중심의 Bottom-up 방식으로 평가모델을 사용한 상호 구축적 디지털화 작업으로의 전환이 그것이다.

[그림 3] 향토 문화 콘텐츠 개발 모형

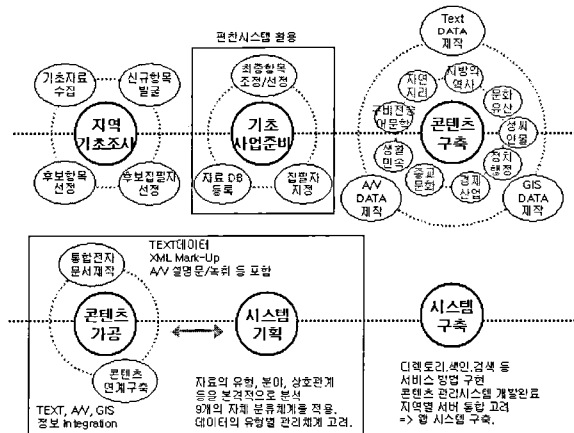


특히 콘텐츠 가공 단계에서의 새로운 자료의 집필활동 (authoring)이 정보시스템으로 개발, 구축되어가는 과정이 아닌 원 콘텐츠 제작 단계에서 이루어지는 것은 향토 문화 콘텐츠의 지역성과 전문성을 높이는 중요한 요인이 된다.

### 4-2. 향문시스템 개발 사례 연구

개발 모형을 바탕으로 2004년 9월부터 2005년 3월까지 성남시 지역을 시범 사업으로 사례연구를 진행하였다. 평가모델에 해당하는 속성을 고려하여 편찬시스템(지역 연구자가 직접 편찬 과정에 참여)을 통하여 원소스의 지역성, 전문성을 제고하였다. 지역의 전문 향토 문화 연구자가 2,370항목, 문자 수 3,020,659 규모의 콘텐츠를 9개의 주제별, 14개의 내용별 분류로 구축하였고, 시스템의 다양한 인터페이스를 통해 시공간 정보를 살펴볼 수 있도록 구성되었으며, 콘텐츠의 구조화를 통한 활용성을 고려하여 구조-내용 태깅 체계를 적용하였다.

[그림 4] 향문시스템 구축 프로세스



## 5. 결론 및 향후 연구방향

본 연구는 향토 문화의 디지털화 속성을 밝히고, 이를 통한 개발 모형을 토대로 정보시스템을 구축하였다. 특히 원소스를 문화콘텐츠화하는 과정에서의 상호유기적인 평가모델을 제1속성으로 제안하고, 프로세스 전반에 고려되어야 할 제2속성으로 지역성, 전문성, 시공간성, 지속성을 제시하였다. 이를 토대로 국내 각 지역의 향토 문화를 정보시스템으로 구축하여 활용되면 지역 문화의 활성화는 물론 문화 콘텐츠 산업에 중간재로 활용할 수 있는 기반이 마련 될 것이다. 향후 디지털화 속성이 콘텐츠로부터 가공되고, 시스템으로 구축되는 단계에서 그 효과를 극대화 할 수 있는 구체적인 인터랙션 방법에 대한 연구와 향토 문화의 특성을 고려한 인터페이스 디자인에 관한 연구가 진행되어야 할 것이다.

### 참고문헌

- 한국학중앙연구원, 향토문화전자대전 정보화전략계획, 2004
- Kevin Mullet, Visual Interface Design, Prentice Hall, 2001
- <http://seongnam.grandculture.net>, 디지털성남문화대전 [한국향토문화전자대전], 한국학중앙연구원, 성남시, 2005