



## 전자정부 컨퍼런스 및 전시회 2006

# “전자정부 혁신 클러스터 구축”

한국데이터베이스진흥센터, 포스닥 전자정부연구소, 한국경제신문사가 공동 주관한 전자정부 컨퍼런스 및 전시회 2006' 이 지난달 16일 코엑스에서 개최됐다. 전자정부의 IT 거버넌스를 위한 기술 및 사례 벤치 마킹' 을 주제로 열린 이번 컨퍼런스는 전자정부의 핵심 정책, 관련 기업들의 전자 정부 구축사례 등 강연 및 발표가 이어졌다.

글 박현수 기자 사진 이혜성 기자

올해로 8회째를 맞이한 이번 컨퍼런스는 정부의 전자정부 구축에 대한 비전과 정책, 그리고 기업들의 관련 솔루션과 구축 사례들이 강연과 사례 발표 등을 통해 폭넓게 논의됐다.

대통령직속 정부혁신위원회 최창학 국장이 디지털 컨버전스 시대의 전자정부를 주제로 강연한 것을 시작으로 행정자치부도 향후 전

자정부 추진방향에 대해 설명하는 시간을 마련했다. IT기업에서는 HP·알티베이스·제네시스 텔레커뮤니케이션스 등이 참석해 전자정부 구축사례와 관련 제품에 대한 소개의 시간을 가졌다.

우리나라는 지난 2005년 UN 전자정부 준비지수 평가에서 2004년에 이어 2년 연속 세계 5위를 유지하는 성과를 거두는 등 전자정

부 부문에 있어서는 세계 상위권 국가로 인정받고 있다. 이는 지난 1987년 행정업무 전산화 착수에서 시작한 기반 구축이 이제 본격적으로 결실을 맺기 시작하고 있다는 것을 의미한다.

원영희 한국데이터베이스진흥센터 전무이사는 개최사를 통해 “1980년대 후반 국가 기간망사업을 추진하면서 시작된 전자정부 프



① 전자정부 구축을 통해 국민의 정보 공유와 활용이 한 차원 높아질 것이라는 정부혁신의 최창학 국장의 강연 모습 ② 원영희 한국데이터베이스진흥센터 전무이사는 개회사를 통해 이번 컨퍼런스가 한 차원 높은 전자정부 구현을 위한 디딤돌이 되기를 바란다고 말했다 ③ 좌로부터 대통령직속 정부혁신위 최창학 국장, 한국전자정부 포럼 황성돈 상임위원장, 한국데이터베이스진흥센터 원영희 전무이사, 투이컨설팅 김인현 대표이사, 포스닥 신철호 대표이사 ④ KDPC의 공공기관 정보서비스 지원 상담 모습 ⑤ 전자정부 활성화를 위해서 부처간 협소한 이해관계의 실타래를 푸는 것이 관건으로 지적되기도 했다.

로젝트가 최근에는 네트워크와 IT 기술의 발전으로 U전자정부 구현의 단계에 까지 이르렀다"며 "전자 정부 관련 정책과 현장의 소리를 전달하여 이번 컨퍼런스가 한 차원 높은 전자정부 구현을 위한 디딤돌이 될 수 있을 것으로 기대한다"고 말했다.

### UN 전자정부 평가서 5위 기록

열린우리당 홍창선 의원은 행정개혁의 키워드는 바로 전자정부라고 강조하며 "전자 정부는 특정 전문가뿐만이 아닌 온 국민에게 전자정부 서비스의 혜택이 돌아갈 수 있도록 해야 할 것"이라고 말했다.

기조강연에서는 최창학 대통령직속 정부혁신위 국장이 나와 '디지털 컨버전스 시대의 정부의 역할과 전자정부 정책' 이란 주제로 강연을 했다.

최 국장은 우리나라가 세계 상위권 전자정부 구현 국가로 인정받고 있는 것은 정보화 마스터플랜의 조기 수립, 우수한 네트워크 인프라와 통신 서비스 등에 기인한바가 크다고 강

조하면서 이제 정부는 이런 막강한 인프라 위에서 관련 산업 촉진에 매진할 계획이라고 밝혔다. 최 국장은 "정부는 그 동안 내부 시스템 혁신에 주력하다 보니 산업적 측면이 취약하다"며 이에 대한 보완이 이루어져야 할 것이라고 말했다. 또한 향후에는 유비쿼터스 환경에 맞는 정부 역할을 갖추는데 주력할 계획이라고 말했다.

최 국장은 "전자정부는 조직의 이해관계가 첨예하게 얽혀 있기 때문에 쉽지 않은 프로젝트"라고 밝히며 "그러나 전자정부는 국민의 입장에서 정보의 공유와 활용이 얼마나 심리스럽게 제공될 수 있느냐 하는 것이 관건으로 어느 부처에서 주관하느냐 하는 것은 중요하지 않다"고 강조했다.

### 행자부 8대 추진과제 제시

행정자치부의 김남석 전자정부본부장은 향후 전자정부의 추진방향으로 8대 과제를 제시해 참석자들의 주목을 끌었다. 김 본부장은 우리나라의 전자정부 수준이 국제적으로 인정

받고 있지만, 여전히 해결해야 할 문제가 산적해 있다고 지적했다.

향후 추진과제로 김 본부장은 우선 민·관 협력체계의 구축을 꼽았다. 전자정부 시너지 창출을 위한 협업체계가 미흡하다는 것. 정부·산업·대학 및 연구소간 네트워크가 활성화되어 있지 못한 형편이다. 정부의 추진 체계도 약간의 갈등 요소를 내포하고 있으며, 업체간 대립 구도도 여전히 남아 있다고 판단, 관련 당사자 간 혁신 클러스터 구축을 계획하고 있다.

전자정부를 뒷받침하는 제도 혁신이 미흡한 것도 향후 중점 추진 과제로 언급했다. 김 본부장은 "제도 혁신이 선행되지 않은 시스템 구축으로 성과창출이 곤란하다"고 지적하며 세계경제포럼(WEF)의 네트워크 준비지수 평가 항목 중 IT 생산성은 6위임에도 법체계 효율성은 38위에 불과한 것이 단적인 예라고 지적했다. 이런 문제점을 해결하기 위해 오프라인 중심의 행정시스템을 온라인 중심으로 전환할 것이라고 설명했다.

중복투자 문제도 해결 과제로 꼽았다. 김 본부장은 "각 기관별 중복투자 방지 및 시스템 간 상호연동성 확보에 어려움이 많아 효율적인 정보자원관리가 미흡하다"고 설명하며 "정보시스템의 효율적 도입 및 운영 등에 관한 법률"이 시행되면 효율적인 정보자원관리 체계 구축이 어느 정도 가능해 질 것이라고 밝혔다.

정보화 역기능 방지도 차세대 전자정부 구현의 주요 과제 중 하나로 언급됐다. 우리나라는 그동안 양적인 확대에 치중한 나머지 개인 정보보호 및 보안대책에 소홀했던 것이 사실. 김 본부장은 "국회에 계류 중인 개인정보 법안 처리가 이뤄지고 기술적으로 완벽한 보안 대책이 강구되면 안전한 전자정부 구현이 이루어질 것"이라고 기대했다.

이 외에도 김 본부장은 전자정부 표준화 체계 정립, 성과관리체계 구축, IT산업 육성과 연계한 전자정부사업 추진, u거버넌트 등 차세대 전자정부 비전 및 전략 개발 연구 등을 중점 추진 과제로 제시했다. ●



## E3 2006 참관기

# 크로스오버 게임 시대 ‘활짝’

세계 각국의 게임관련 업체들이 자신들의 최신 게임과 게임기를 출품하고, 다양한 멀티미디어를 선보인 E3(Electronic Entertainment Expo) 2006 게임쇼가 지난달 10일부터 12일까지 미국 LA 컨벤션 센터에서 펼쳐졌다.

글 정호교 한국소프트웨어진흥원 콘텐츠전략지원팀 팀장

1995년부터 시작해 올해로 11년째를 맞는 E3 2006 게임쇼는 전세계 80여개국, 400여개 업체에서 약 1만여명이 참가하여 유럽의 ECTS, 일본의 Tokyo Game Show와 더불어 세계 3대 게임쇼의 하나다. 그러나 올해는 미성년자의 입장도 원천봉쇄하고 입장료도 두배 가까이 상승하였으며 주최 측인 ESA (Entertainment Software Association)가 미디어나 게임 판매업자의 참가를 엄격히 규제

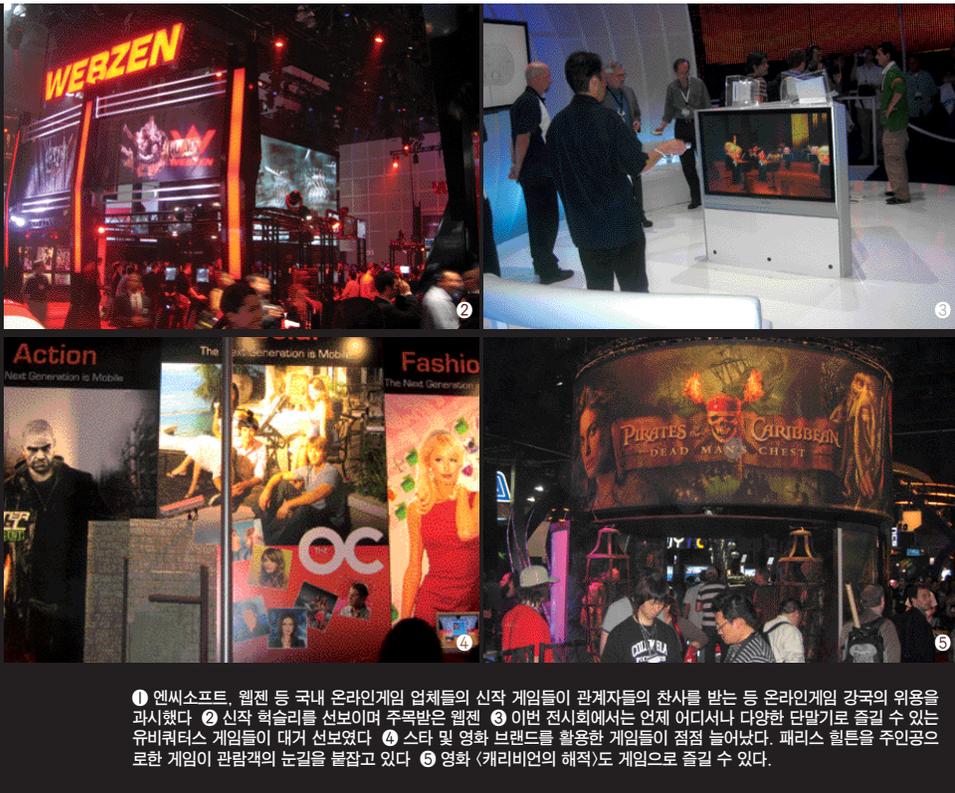
하여 예년에 비해 축제 분위기가 조금은 침체된 듯한 모습이었다.

### 체감형 게임기 등장

이번 게임쇼에서 무엇보다 관람객들의 이목을 집중시켰던 게임기는 닌텐도의 <Wii> 라는 단말기였다. 이 게임기는 평균 두 시간을 기다려야 단말기를 만질 수 있을 정도의 인기를 누렸다. 기존 닌텐도의 게임소프트를 Wii

를 통해 플레이가 가능하고, 또한 무엇보다 컨트롤러를 마치 테니스 라켓인양 들고 휘두르고, 게임에 따라 컨트롤러총으로 목표물을 조준하기도 하고, 때론 지휘봉이 되어 오케스트라를 지휘할 수도 있다.

이처럼 가만히 앉아서 하는 놀이라는 기존의 게임개념에서 벗어나 온몸을 움직이면서 하는 놀이라는 개념을 선보인 것이다. 또한 마이크로소프트의 빌게이츠 회장은 프리 컨



① 엔씨소프트, 웹젠 등 국내 온라인게임 업체들의 신작 게임들이 관계자들의 찬사를 받는 등 온라인게임 강국의 위용을 과시했다 ② 신작 현실리를 선보이며 주목받은 웹젠 ③ 이번 전시회에서는 언제 어디서나 다양한 단말기로 즐길 수 있는 유비쿼터스 게임들이 대거 선보였다 ④ 스타 및 영화 브랜드를 활용한 게임들이 점점 늘어났다. 패리스 힐튼을 주인공으로 한 게임이 관람객의 눈길을 붙잡고 있다 ⑤ 영화 <캐리비안의 해적>도 게임으로 즐길 수 있다.

퍼런스에서 Live Anywhere를 들고 나와 Xbox360과 PC, 휴대전화를 연동한 새로운 게임세상을 제시했으며, 전시회에는 Xbox 360용 게임을 대거 선보이면서 향후 Xbox 360의 시장점유 확대를 짐작케 했다.

이처럼 이번 게임쇼에서는 온몸으로 체험하면서 게임할 수 있는 능동적이고, 새로운 컨트롤러를 통하여 게임주인공과 자신을 일치시키는 감성적인, 언제 어디서라도 다양한 단말기를 통해 게임을 즐길 수 있는 유비쿼터스 게임들이 대거 선보였다.

### 브랜드게임 확대

E3 2006 기간 중에 힐튼가의 상속녀 패리스 힐튼이 E3 행사장을 방문하여 사인회를 가졌다는 소식은 이미 많은 사람들이 인터넷이나 신문 지면을 통해 알고 있을 것이다. 많은 관람객들이 패리스 힐튼을 주인공으로 한 <쥬얼 젼>이라는 모바일게임을 보기 위해서라기 보다는 연예인 자체를 보기 위해 몰려들었다. 단순히 연예인이 나왔다는 것보다는 할리우

드 스타 및 영화의 브랜드를 활용한 게임이 점차 증가한다는 것에 시사점을 찾을 수 있다. <캐리비안의 해적>, <다빈치 코드>, <X맨> 등의 영화를 소재로 한 콘솔게임이 대거 등장하기도 했다. 이제 더 이상 영화들은 영화만이 아닌 것이다. 말 그대로 원소스 멀티 유즈, 그 자체다. 영화 기획 단계에서부터 게임을 염두에 두고 제작하고 있는 것. 불행하게도 전세계에 퍼진 할리우드 영화 및 스타 등의 라이선스가 매우 비싼 것을 고려하면 우리나라 게임사에게는 새로운 고민거리가 아닐 수 없다.

지금 세계 콘솔게임 시장은 온라인 혁명 중에 있다고 해도 과언이 아니다. 이번 E3 2006 게임쇼를 통해 MS·소니·닌텐도의 세계 3대 콘솔게임 업체는 네트워크와 연결되지 않는 콘솔게임은 도태된다는 위기감을 여실히 보여줬다. 특히 MS는 온라인게임 네트워크인 Xbox Live를 통해 콘솔게임의 온라인 혁명 선두에 자리매김하였고, 소니와 닌텐도는 향후 PS3 및 Wii를 통해 게임을 다운받을 수 있도록 개발할 전망이다. 이를 통해 더욱 게임의 크

로스오버는 확대될 것이고 그니치 마켓을 국내 게임업체들은 간과하지 말아야 할 것이다.

### 한국게임열풍, 국가관 형태의 참여확대

역시 세계 최대 게임 전시회 E3에서 한국 온라인게임이 크게 주목받았다. E3 전시장 메인홀인 사우스홀에 위치한 한국공동관에는 한국 게임에 관심이 많은 관람객들로 발디딜 틈이 없었다. 그 중 화려한 부스와 사운드로 파다소를 벌금까지 낸 엔씨소프트를 비롯하여 웹젠 등의 한국 게임업체는 E3 참가로 세계의 주목을 끌기에 성공했다.

엔씨소프트의 MMORPG <아이온>은 정교하고 화려한 그래픽으로 북미 유명 게임 팬사이트 네트워크인 GameAmp에서 최우수 그래픽상을 받았고, <타블라사>역시 미국 유명 게임웹진 IGN이 선정한 PC용 최우수 온라인게임 2위에 선정될 만큼 세계의 이목을 끌었다. 또한 PC와 Xbox 360을 연동해 플레이 가능한 웹젠의 <혁슬리>는 세계 최초의 다중 온라인 1인칭 슈팅게임(MMOFPS)으로 Xbox 360용 최우수 온라인게임 부문 1위, PC용 최우수 온라인게임 부문 2위에 올랐다. 그리고 이번 행사에서 눈여겨볼 점은 우리나라 외에도 10개국(독일·영국·스코틀랜드·노르웨이·캐나다·호주·대만·홍콩·싱가포르·태국)이 국가공동관으로 참여하여 각국의 게임산업 육성지를 엿볼 수 있었다.

이번 E3 2006을 통해 참가했던 주요 한국 게임업체들은 소기의 성과를 얻었을 것이다. 그러나 그동안 우리의 주요 게임시장이었던 국가들도 서서히 게임산업 육성에 발을 디디고, 관망세를 보이던 미국, 유럽의 대형개발사, 퍼블리셔들의 온라인게임에 대한 관심은 우리에게 위기감을 다시 한번 일깨워 줬다. 특히 외국의 대형자금을 확보한 개발사들의 브랜드게임 확대는 커다란 위협이기에 미래 게임시장에 대한 고민이 절실히 필요할 것으로 보인다. 늘 하는 얘기지만 위기는 곧 기회다. 이번 E3 2006을 통해 해외진출의 기회만을 바라지 말고 위기도 직감하여 그 위기 또한 새로운 기회로 만들어 가야 할 것이다. ●



## 합리적인 온라인음악 서비스 정착 및 이용문화 조성을 위한 공청회 대기업 · 중소기업 간 상생 협력 절실

온라인음악 시장이 이동사의 폐쇄적 DRM 정책으로 인해 다시 한번 격랑에 휩싸이고 있다. 국내 1위 이동통신사업자인 SK텔레콤이 DRM 개방에 대해 원칙적으로 반대 의견을 표시하면서 이해 당사자간 갈등의 골은 더욱 깊어지고 있다.

글 김민석 한국소프트웨어진흥원 콘텐츠유통보호팀 책임

최근 온라인음악 서비스 업체인 맥스MP3가 SK텔레콤을 공정거래위원회에 고소하고 정보통신부 등 관련 부처에 진정서를 제출하는 등 온라인음악 서비스의 폐쇄형 DRM 정책이 쟁점화되고 있는 가운데 이에 대한 합리적 해결방안을 토론하는 공청회가 개최됐다.

한국소프트웨어진흥원은 디지털콘텐츠미래포럼과 함께 이동통신사업자, 온라인음악

서비스 사업자, 소비자단체 등이 참여한 '합리적인 온라인음악 서비스 정착 및 이용문화 조성을 위한 공청회'를 지난 4월 26일 삼성동 코엑스에서 개최했다.

공청회에는 SK텔레콤, 맥스MP3, 한국소비자연맹, 한국음원제작자협회 등 관련 이해 당사자들이 참여하여 최근 온라인음악 서비스의 폐쇄형 DRM 정책에 대한 열띤 토론을

벌였다.

고현진 한국소프트웨어진흥원 원장은 컨버전스로 대변되는 디지털 산업은 기존의 산업과 충돌을 일으키면서 성장했으며 이로 인해 초기에는 온라인에서 음원 제작자들이 엄청난 피해를 경험하기도 했으나 최근 유료화가 정착되면서 온라인음악 시장이 점차 개선되고 있다고 말했다. 고 원장은 "IT 산업 특성



❶ 이통사의 폐쇄적 DRM 정책이 온라인음악 시장의 핫이슈로 등장했다. 이를 반영하듯 이통사, 온라인음악 업체, 시민단체, ETRI 등에서 관련자들이 대거 참석 열띤 토론회를 벌였다  
 ❷ 공청회가 진행되는 내내 이통사와 온라인음악 업체간 날카로운 설전이 오고 가, 험난한 앞길을 예고했다.

으로 산업 환경을 예측할 수 없는 상황도 많고 시장주체 간 또는 기기 간 컨버전스가 급격히 발생하기 때문에 이에 대한 제도적인 정비가 적시에 이루어지지 못하고 있지만 디지털 컨버전스의 가속은 그만큼 앞서가는 것을 의미하는 것으로 이에 따른 갈등이나 분쟁을 슬기롭게 해결해야만 선두의 자리를 지킬 수 있을 것"이라며 "세계에서 가장 진보한 주제를 논하는 자리인 만큼 함께 고민하고 대안을 모색할 것"을 부탁했다.

이날 공청회에서 박성남 맥스MP3 팀장은 "이통사의 폐쇄적 DRM은 국내 휴대전화 시장의 특성을 이용한 명백한 불공정행위"라며 이통사들에 대해 신랄한 비판을 가했다.

박 팀장은 "이통사의 폐쇄적 DRM은 경쟁사업자 간 국내 휴대전화 시장의 특성을 이용한 불공정 행위이며 소비자의 선택권을 침해하는 행위로 장기적으로 시장을 왜곡시키고, 유료화로 안정화 되어가는 음악시장에 걸림돌이 되고 있다"며 "DRM을 개방 혹은 호환하게 하고 저작권 보호와 디지털 시장 발전에

있는 MP3 플레이어 시장이 휴대전화 음악시장에 비해 훨씬 활성화 되어 있어야 하는데 그렇지 않다"며 "불법 MP3 파일이 유통되는 상황에서 외부 파일을 함부로 이용할 수 있게 한다면 겨우 정착하기 시작한 유료콘텐츠 시장이 위협할 수도 있을 것"이라고 우려를 나타냈다. 덧붙여 "이해관계가 얽혀있는 당사자끼리 서로 헐뜯을 것이 아니라 디지털 음악시장의 활성화를 위해 사회적 인식 개선을 위해 협력하자"고 제안했다. 덧붙여 신상무는 온라인 음악 서비스를 둘러싼 갈등을 해결하려면 산업적 측면에서의 정책지원과 콘텐츠 업계와 IT업계의 윈윈 전략을 찾아 디지털 음원산업 발전에 기여하고 나아가 한국 문화산업의 진흥을 이루자"고 말했다. 신 상무는 공청회 내내 이번 논의가 산업적인 측면을 고려해야함을 강조했다.

정지연 한국소비자연맹 팀장은 신상무의 의견에 대해 "현재의 디지털음악 시장 규모에 대해 너무 과소평가를 하고 있다"며 "DRM 호환이나 연동은 유료콘텐츠 시장의 붕괴와

이바지해야 할 것"이라고 주장했다.

이에 대해 신원수 SK텔레콤 상무는 DRM이 개방된다고 모든 문제가 해결되지는 않을 것이라며 DRM 개방에 대해 원칙적으로 반대 의견을 피력했다.

신 상무는 온라인음악 불법공유로 인해 디지털 음원이 급속히 확산되어 합법적 음악 서비스가 어려워졌지만 모바일음악 서비스는 완벽한 저작권 보호와 정확한 정수를 통해 합법적인 유료 서비스를 유지하여 시장의 선순환 구조를 형성하고 있다고 전제한 후, "맥스MP3 말대로라면 현재 개방되어

는 다른 개념"이라고 강조했다. 정 팀장은 DRM 호환이 구매한 디지털콘텐츠를 모든 기기에서 이용할 수 있도록 소비자 권리를 보장하라는 것이지, 무료로 유통하자는 뜻은 아니라면서 모든 분야에서 표준화가 중요한 만큼 온라인음악 시장에서도 표준화가 정착된다면 제대로 돈을 주고 콘텐츠를 구입한다는 건전한 문화가 정착될 것이라고 주장했다.

이소영 법무법인 지평 변호사는 사업자 자율로 운영되는 DRM 정책이 시장 효율화에 기여할 것인가에 대한 경제분석적 판단과, 이용을 특정 기기로 제한하는 것이 공정하고 적절한 이용을 보장하는가, 그리고 장기적으로 DRM이 효과적인 저작권 보호수단으로 기능할 수 있을 것인가에 대한 심층적인 고민이 필요한 시점이라고 말했다

윤기송 한국전자통신연구원 박사는 "DRM 비호환은 각 기업 고유의 비즈니스 모델의 문제로 결국 비호환을 유지할 수밖에 없을 것이지만 각 DRM 기술의 특성을 유지하더라도 사용자의 편리성을 위한 콘텐츠의 기기 간 이동성 요구 증가를 고려하여 호환 방법을 제공할 필요성은 존재한다"고 말했다.

이날 공청회는 맥스MP3와 SK텔레콤, 양측 간의 논쟁으로 청중이 '둘이 밥그릇 싸움하는 것처럼 보인다'라는 질책을 할 정도로 과열된 분위기에서 진행됐다.

패널 토론 후에 이어진 질의응답에서 서울 예술대학교의 한 교수는 "지금은 시장의 규모를 키울 때이며, 그러기 위해서는 모두의 이해관계가 얽혀있는 현 상황을 조정해 줄 제3자가 필요하다"면서 "조정자는 정통부나 문광부 등 이해관계가 얽혀있는 정부부처가 되어서는 안되며, 민간주도의 협의체를 만들어 전문가를 모아 발전적인 연구를 하자"고 제안하기도 했다.

이에 대해 한국음원제작자협회 윤성우 본부장은 "현재 민간부문 협의체를 구성할 계획을 가지고 있지만 앞으로의 협의 과정이 쉽지 않을 것으로 예상된다"며 이통사들의 전향적인 검토가 필요하다고 덧붙였다. ㉸

## 메타데이터와 의미 호환 워크숍

## 메타데이터 표준화? MDR이 해법!



한국데이터베이스진흥센터, 한국정보문화진흥원, 메타데이터표준화포럼이 공동 주최하고 성균관대 정보관리연구소가 후원하는 '메타데이터와 의미 호환' 워크숍이 지난달 25일 성균관대학교 600주년 기념관에서 개최됐다. 이번 워크숍에서는 이미 일상생활 속에서 널리 사용되고 있는 분야별 메타데이터 현황에 대한 파악과, 메타데이터 간 의미 호환을 위해 메타데이터 레지스트리와 온톨로지 기술을 응용한 통합 모델 등에 대한 발표가 있었다.

글 안병권 한국데이터베이스진흥센터 지식표준팀 팀장 사진 이해성 기자

이번 워크숍은 지난 2004년 'MDR을 통한 데이터 호환기술', 2005년 '메타데이터 표준의 이론과 실제' 워크숍과 유기적으로 연계된 것으로 메타데이터 표준화를 다루는데 중점을 뒀다. 폭발적으로 증가하는 기업 정보에 대한 접근을 쉽게 하는 동시에 체계적 정보 관리를 위한 메타데이터의 의미 호환에 대한 주제별 최신 동향들이 집중 소개됐다.

특히 이번 행사는 메타데이터 표준화의 중요성을 방증하듯 DB 관련 연구기관 종사자, DB업계 종사자, 도서관 종사자 및 학계에서

약 400여명이 참가한 가운데 메타데이터의 국내 표준화와 향후 발전 방향에 대한 심도 있는 논의가 이뤄졌다는 평이다.

현재 국내에서 온라인 서비스 중인 데이터베이스의 수는 약 3,300여개. 이러한 독립적으로 구축, 운영되는 시스템 간 데이터를 공유하고 표준화가 정착되기 위해서는 데이터 의미·표현·식별 등을 기술하는 메타데이터에 대한 공통적인 정의 및 활용이 필수적이다.

이미 메타데이터의 정의와 등록 및 서비스를 위한 모델과 방법을 정의하는 국제표준인

ISO 11179 표준 패밀리는 메타데이터 레지스트리 구축을 위한 표준 모델로 자리 잡고 있는 상황. 하지만 국내에서는 각 분야별 메타데이터 표준이 난립하고 있어 각각의 표준 간 호환을 가능케 하는 통합 메타모델의 개발이 필요하다라는 것이 전문가들의 지적이다.

마을순 국회도서관 사무관은 '도서관 정보의 메타데이터의 현황과 과제'를 주제로 한 발표에서 도서관 목록의 표준으로 사용되고 있는 MARC 및 KOMARC에 대한 소개와 최근 국회도서관의 메타데이터 추진 현황 및 향후 발전 방향에 대해서 설명했다.

이재학 MBC 글로벌사업본부 연구원은 '방송영상 메타데이터의 현재와 미래'라는 제목으로 방송통신 융합·컨버전스·글로벌화·디지털화 등 방송영상을 둘러싼 환경의 변화와 방송영상 메타데이터의 표준화 및 의미적 상호운용성 관점에서 지향해야 할 방향에 대해서 설명했다.

한편, 정의석 한국정보문화진흥원 선임연구원은 국내·외 지식정보 메타데이터 표준화 동향 및 지식정보자원 메타데이터 표준 연구 결과를 발표했고, 나홍석 한국디지털대 교수는 메타데이터에 대한 기본 개념과 ISO 11179 메타데이터 레지스트리에 대해 설명하고, 메타데이터의 호환을 위한 레지스트리 구축 방법 및 현재 진행되고 있는 표준 프로젝트들을 소개했다. 이밖에 이경일 솔트룩스 부사장은 '온톨로지 구축과 의미 메타데이터 관리'라는 주제발표를 통해서 온톨로지의 개요, 표현 언어 소개, 온톨로지 기반 추론 등에 대해서 소개했고 임태훈 KDPC 선임연구원은 메타데이터 레지스트리 현황 및 호환에 대한 연구, 통합 메타모델 제안, 온톨로지로의 발전 가능성 등에 대해서 설명했다. ●