

기록 콘텐츠 개발 모형에 관한 연구

- 건축 문화재 기록을 중심으로 -

A Study of the Developing Model of Record Contents: Focused on the Architecture Cultural Property Record

류 한 조(Han-Jo Ryu)*

김 익 한(Ik-Han Kim)**

목 차

- | | |
|-------------------------------|-------------------------------|
| 1. 머리말 | 4. 건축문화재 콘텐츠의 현황분석 |
| 2. 재현의 메커니즘과 기록 콘텐츠 | 4.1 건축문화재 기록과 콘텐츠 서비스의
현황 |
| 2.1 재현의 메커니즘과 기록 | 4.2 건축문화재 콘텐츠의 개발 현황 및
문제점 |
| 2.2 기록 콘텐츠의 유형 | 5. 건축문화재 기록 콘텐츠의 개발 모형 |
| 2.3 재현대상과 콘텐츠, 이용자와의 관계 | 5.1 건축문화재 기록 콘텐츠 개발 방향 |
| 3. 건축문화재 기록 콘텐츠에 대한 이론적 접근 | 5.2 건축문화재 기록 콘텐츠 개발 방법론 |
| 3.1 건축문화재 기록의 개념과 범주 | 5.3 건축문화재 기록 콘텐츠 개발 절차 모형 |
| 3.2 건축문화재 기록 콘텐츠의 구성 | 6. 결 론 |
| 3.3 건축문화재 기록 콘텐츠의 개발과
기록관리 | |

<초 록>

이 글은 기록을 이용한 재현 콘텐츠를 개발하는 절차모형을 제시하기 위해 작성되었다. 모든 기록은 본질적으로 대상을 재현할 수 있는 속성을 지니므로, 이러한 속성을 활용하여 재현 콘텐츠를 개발할 수 있다. 재현대상을 건축문화재로 선정한다면 건축문화재 가치와 기록을 분석하고, 이를 토대로 일정한 틀을 적용하여야 한다. 이 글은 이러한 과정을 하나의 프로세스로 정리하여 제시하였다.

주제어: 기록 콘텐츠, 기록 콘텐츠 개발, 재현, 건축문화재 기록

<ABSTRACT>

All records have attribute of representing the object, so archives should develop digital record exhibition to facilitate attribute that representing the object. If building cultural properties are chose as the represented object, it should be followed by analysis of nature values and record contents and applied to the suitable framework. Therefore, this study suggests the organized process of designing the framework which develops digital representing contents based on records.

Keywords: record exhibition, digital exhibition, developing record exhibition, digital exhibition, cultural property record, digital contents

* 한국방송공사 탐사보도팀 전문리서처(명지대학교 기록정보과학전문대학원 석사)
(kalistland@hotmail.com)(제1저자)

** 명지대학교 기록 기록정보과학전문대학원 교수(ikhan@mju.ac.kr)(교신저자)

■ 접수일자 2009년 5월 21일 ■ 수정일자 2009년 6월 14일 ■ 게재확정일자 2009년 6월 18일

1. 머리말

기록은 업무 활동의 결과로 생산되며 추후 활용하기 위해 관리된다. 기록을 관리하는 행위는 곧 기록을 효과적으로 이용하는 과정이라고 할 수 있다. 그 중에서도 기록정보서비스 영역은 기록의 활용과 특히 밀접한 관계에 있다. 이에 대해 푸(Pugh, Mary Jo 1992, 23)는 아카이브즈의 기록정보서비스(reference service)를 이용자 요구에 충족시킬 수 있도록 기록과 이용자를 연결시켜주는 아키비스트의 활동이라고 정의하였다. 이용자 요구의 변화가 기록정보서비스 향상의 전제가 된다는 주장이었다.

국내에서도 사회적으로 기록에 대한 관심이 높아짐과 동시에 다양한 서비스에 대한 수요가 늘어나자 2007년 4월 국가기록원은 기록정보서비스를 개선하고자 나라기록포털 서비스를 시작하였다. 나라기록포털은 기록을 이용해 제작한 콘텐츠를 제공하는 역할을 주로 담당하는데, 주로 제공되는 콘텐츠는 사용자가 기록을 쉽게 검색할 수 있도록 하는 것에 초점이 맞춰져 있다. 이에 발맞춰 국내의 대표적인 매뉴스크립트 보존소인 민주화운동기념사업회도 사료 정보 콘텐츠와 아카이브 전시관 서비스를 운영하고 있다.

기록 콘텐츠의 영역이 차츰 기록 검색 용도를 넘어 정보 제공 및 흥미 유발·교육 등으로 확장되면서 나라기록포털은 4·19나 광주 민주화운동과 같은 역사적 사건에 대해 사건에 대한 설명과 관련 기록을 이용하여 토픽 콘텐츠 서비스를 제공하였다. 뿐만 아니라 '나는

대통령'과 같은 온라인 전시관 콘텐츠를 운영하고 있는 등 콘텐츠 서비스를 확대해 나가고 있다.

이러한 기록 콘텐츠 서비스의 발전에도 불구하고 대부분의 기록 콘텐츠는 현재까지 기록을 통해 무언가를 보여주고 전달하기보다 사용자에게 특정 주제를 통해 해당 기록을 제공하는 데 집중해왔다. 기록 콘텐츠가 원 기록의 난해함을 극복하는 대안이나 정보 전달의 도구 정도로만 사용되었던 것이다.

그러나 기록 콘텐츠가 기록의 증거성을 이용하면 단순한 정보 전달이나 검색 도구를 넘어 특정 대상을 재현하는 재현물로 기능할 수 있다. 기록 콘텐츠가 하나의 재현 방식으로 활용된다면 기록은 특정대상, 특히 문화자원을 담아내는 효과적인 도구로 주목받을 수 있다. 기록을 재료로 한 대상의 재현이 가능하다면 기록의 형태로 된 대상의 다큐멘테이션이 의미를 지니게 된다. 이는 최근 관심을 높아지고 있는 '문화자원 아카이빙'에도 많은 시사점을 가진다.

여러 문화자원 중에서도 건축문화재는 특히 기록 콘텐츠를 통해 재현하기 용이한 성격을 지닌다. 사회적·역사적 가치가 높으면서도 대상의 외형이 분명하면서 비교적 이동이 없다는 장점 때문이다. 그럼에도 불구하고 지금까지 건축문화재 콘텐츠는 대상의 사회적·역사적 가치보다 그 미적 가치에 주목하여 외형 복원¹⁾을 중심으로 개발되어 왔다. 이에 본고에서는 건축문화재를 기록 콘텐츠 형태를 사용하여 사회적·역사적 가치를 복합적으로 제공할 수 있는 재현

1) 복원과 재현의 의미에 대해서는 여러 논쟁이 있다. 기본적으로 복원이 대상의 원형에 집중해 되돌리는데 집중한다면, 재현은 '대상을 다시 있게 하는 것'에 집중하여 재창조에 가까운 성격을 지닌다(김민욱 2005, 228).

모형을 제시하고자 한다.

현재까지 재현의 개념을 이용해서 콘텐츠를 개발하려는 시도는 거의 없었다고 볼 수 있다. 가상현실의 개념을 도입하여 대상의 재현을 표방한 연구는 있었지만, 이론적인 접근 없이 IT 기술을 이용하여 가상현실을 실제와 더 비슷하게 만들기 위한 결과물에 가까웠다.

관련 연구로 우선 유동환의 연구를 들 수 있다. 그는 유실된 문화재의 원형을 디지털 형태로 복원하고 그 결과물을 콘텐츠라고 정의하였다(유동환 2003). 전통 문화를 소재로 한 '사이버 전통 한옥마을 세트'를 소개하면서 콘텐츠의 학문적 의미와 경제적 메커니즘을 함께 고려하여야 한다는 입장을 표명하였다. 또한 강진갑(2007)은 역사학과 콘텐츠의 결합을 주제로 디지털 콘텐츠 개발에 대해 연구하여 문화유산을 가상현실로 복원하는 방안을 제시하였다.

반면 기록학계에서 논의되는 콘텐츠의 개념은 가상현실을 통한 복원과는 이질적인 성격을 띤다. 기록학계에서는 콘텐츠를 주로 대상을 재현하려는 목적보다 정보 전달의 도구나 기록 검색 효율 향상이라는 측면에서 접근해 왔다. 여기에 해당하는 연구로 각국의 국립 아카이브즈의 콘텐츠 서비스를 소개하고 개발 절차를 제시한 이윤경(2007)의 글을 들 수 있다.

심성보는 본격적으로 기록을 이용한 학습 콘텐츠에 대해 연구하면서 교수·학습 자료용 콘텐츠라는 관점에서 기록에 접근하였다(심성보 2008). 그는 현재 교과 과정을 분석하고 각 단원에 적합한 기록을 콘텐츠로 구성하여 학습에 활용하는 방안을 제시하였다. 뒤이어 국가기록원에서도 공주대에 의뢰하여 학습 콘텐츠 개발

에 대한 보고서를 출간하였는데(공주대학교 2007) 대체로 이들의 연구는 기록 서비스의 새로운 영역 제시, 즉 교과 과정의 학습 도구 제시에 초점을 맞추었다고 할 수 있다.

한편 문화재 기록에 대한 연구로는 문화재 기록의 관리방안에 대한 연구를 들 수 있다. 강수나는 건축문화재 보존기록의 관리 방안을 제시하여 건축문화재 기록의 관리방안을 제시하였다(강수나 2009). 이와 함께 건축문화재의 생산·관리 단계에 따라 보존기록 유형과 현황을 분석하여 건축문화재 보존기록을 전문적으로 관리하는 아카이브 운영을 주장하였다.

반면 이상준은 건축문화재 기록뿐만 아니라 건축기록물 전체를 대상으로 관리현황과 방안에 대해 연구하였다(이상준 2005). 국내·외의 건축기록관리 현황 및 건축아카이브 운영에 대해 알아보고, 시스템과 제도 도입을 통해 건축기록물의 생산부터 관리까지의 과정을 통제하는 방안을 제시하였다.

이러한 콘텐츠 및 건축문화재 기록에 대한 연구의 성과를 토대로 본고는 먼저 기록 콘텐츠라는 개념을 재현의 측면에서 파악해보고자 한다. 다음으로 기록으로 구성된 콘텐츠를 통해 건축문화재를 최대한 재현할 수 있는 이론적 구조와 개발 방향을 제시하였다.

이를 위해 기록과 기록 콘텐츠의 유형과 개념을 정의하고, 이를 재현의 관점에서 해석하였다. 이어서 기존의 기록 콘텐츠 현황에 대해 알아보고, 재현을 위한 기록 콘텐츠 개발 모형을 건축문화재를 중심으로 알아보았다.

2. 재현의 매커니즘과 기록 콘텐츠

2.1 재현의 매커니즘과 기록

재현(Representation)이라는 논의는 현재까지 주로 회화와 문학의 범주에서 주로 논의되어 온 주제이다. 재현을 글자 그대로 풀이하자면 ‘대상을 다시 있게 하는 것’으로 정의할 수 있다. 여기서 재현은 ‘Representation’을 한국어로 번역한 용어이다. 맥락에 따라 “대변”, “대표”, “대리”, “표상”, “표현”, “연출” 등 다양한 표현으로 사용되고 있는데, 우리말 “재현”이 “Representation”을 완전하게 대체하고 있지 못하기 때문이라고 풀이된다. “재현”은 정치, 문화, 평론, 철학, 사법 등 다양한 영역에서 다양하게 사용하기에 의미가 같지 않을 수 있다. 가령 정치학에서는 “대의”나 “대표”, 예술에서는 “연출”이나 “표현” 및 “재현”을 동일한 의미로 사용한다(강내희 2000. 16-18).

재현에 대한 다양한 관점을 살펴보면, 우선 가다머(Hans-Georg Gadamer)는 재현에 대해 대상이 구체적이건 추상적이건 기본적으로 X를 X'로 변형시키는 것이라고 보았다. 이 때 변형된 X'를 예술품이자 대상의 재현물로 보았다(진중권 1997. 140-141). 그는 X'는 기본적으로 X를 그대로 보여주는 것이 아니라 변형되었음을 인정하면서도 이를 하나의 창작으로 간주하였다. 그러므로 재현은 그 과정에서 생산

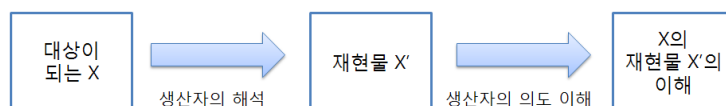
자의 상상력이 개입된다는 결론을 도출하였다.

가다머의 이론에 따르면 X를 재현한 재현물 X'를 이해하기 위해서는 X'를 생산한 이의 의도를 해석해야 한다. 그럼에도 불구하고 그는 X'를 통해 X를 역비판할 수 없으며, X'를 위해 X를 버려서는 안 된다고 주장하였다. 실제로 존재하고 있는 것은 X이지 X'가 아니기 때문이라는 것이다(박치완 2006. 61-62) (그림 1 참조).

무엇보다 대상을 재현하기 위해서는 기본적으로 대상이 존재하여야 하고, 이를 인식하여 무언가를 통해 보여주는 행위가 필요하다. 재현하려는 대상은 고정되지 않은 현실의 영역에 있기 때문에 대상을 포착하려면 자신의 관점에서 고정시켜 인식하는 과정이 필요하다. 그러므로 재현은 재현되는 대상이 인간에 의식에 의해 포착되고 재생산되는 과정을 거친다고 할 수 있다.

언급한 바와 같이 근본적으로 재현은 ‘대상을 다시 있게 하는 것’을 목적으로 하지만, 대상을 재현물이라는 매개를 통해 표현해야 한다는 한계가 존재한다. 대상이 매개를 거쳐 표현되므로 완전하게 대상을 다시 있게 하지 못하게 된다는 것이다. 이와 관련하여 들뢰즈(Gilles Deleuze)는 재현은 원본과 복사라는 관계로 보고 세 가지 측면을 함축한다고 주장하였다.

우선 재현은 대상과 일정한 거리가 존재하여 재현하는 주체와 재현되는 객체의 분리가 전체 된다고 보았다. 재현 주체와 재현 객체의 분리



〈그림 1〉 가다머의 재현에 관한 인식

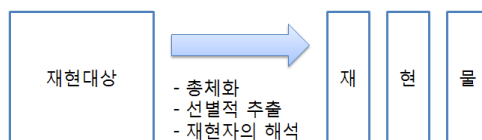
는 재현 과정에서 대상을 전체로 포착하게 하는데, 이 과정에서 대상을 바라보는 주체인 재현자가 자신의 인식을 통해 대상을 총체화하게 된다는 것이다. 두 번째로 재현은 실재를 그대로 복사하는 것을 목적으로 하지만 항상 대상의 일정 부분만을 선택하여 추출하여 상당히 전체적인 성격을 가진다고 판단하였다. 마지막으로 재현은 있는 그대로를 보여주지 않기 때문에 재현 과정에서 어떤 해석이나 스토리 전달을 의도하게 된다고 하였다(박성수 2000, 39-40). 들뢰즈 역시 재현을 근본적으로 '다시 존재하는 것'으로 판단하기보다 일정한 왜곡이 들어있는 대상의 전달로 생각했다고 해석할 수 있다(그림 2 참조).

반면 고프리치(Ernst H. J. Gombrich)는 재현에 대해 대상을 어떻게 지각하고 판단하는지와 그에 따라 어떻게 인간에게 형상화되는지에 관심을 가졌다. 고프리치는 재현자의 판단이나 해석의 결과로 형상화된 내용이 어떠한 매체를 통해 어떤 의도로 표현되는지를 주목해야 한다고 보았다. 그는 인간의 표현 과정은 심리적·생물학적 요인뿐만 아니라 사회적·문화적 영향과도 밀접하게 관련되어 있다고 생각하였다. 이러한 요인들의 변화에 따라 재현 주체와 재현을 받아들이는 객체가 영향을 받을 수 있으며, 거시적 관점에서 보면 이른바 '재현의 역사성'이 성립된다는 것이다.

이와 관련하여 굿먼(Nelson Goodman)은 재현은 대칭적이지 않지만 닮음은 대칭적이기 때문에 닮음은 재현의 충분조건이 될 수 없다는 관점을 주장하였다(오종환 2001, 304). 어떤 그림이 대상을 닮았다면 그 그림은 대상을 재현하지만, 역으로 대상은 대상을 닮은 그림을 재현하지 않는다는 것이다. 그는 같은 라인에서 생산된 차들은 모두 서로를 닮았지만 서로가 서로를 재현하지 못한다는 사실을 예로 들며 닮음은 재현의 충분조건이 될 수 없다고 설명하였다.

굿먼은 재현에서 중요한 것은 재현물과 대상과의 닮음보다 오히려 '지시' 혹은 '관계'라고 주장하였다(이주영 2005, 16). 궁극적으로 닮음을 인지한다는 개념은 인간이 지각하는 주관적인 개념이므로 절대적인 닮음은 존재하지 않는다는 것이다. 무엇이 닮았다고 판단하는 인간의 지각은 주관적인 해석이 개입되어야 가능하므로 상대적일 수밖에 없는 개념이라는 주장이었다.

이러한 굿먼의 견해는 회화적 재현을 기초로 한 이론으로서 고프리치와 함께 시각적 재현에 기초하고 있다는 면에서 공통점을 찾을 수 있다. 굿먼은 '실재'를 시각적으로만 인지한다고 설정하고 있는 그대로의 '절대적 닮음'이란 없다고 보았다(오종환 1997, 112-113). 따라서 재현물이 시각적으로 대상을 재현한다고 인식하



<그림 2> 들뢰즈의 재현에 대한 인식

게 하려면 대상을 '지시'하는 의식이 인간의 인식 체계 내에 있어야 한다고 주장하였다. 예를 들어 베를린 장벽은 '분단의 상징'이라는 이미지가 그 외형에 비해 더 중요하다는 것이다.

재현의 속성으로 인간의 인지과정과 판단이 개입된다는 근거는 또 다른 차원에서도 접근 가능하다. 일반적으로 재현은 문자와 이미지를 거쳐 대상이나 행위를 전달하므로 문자나 이미지, 즉 기호가 가지는 속성을 그대로 계승하게 된다.

소쉬르(Ferdinand de Saussure)에 따르면 기호란 사물과 명칭을 결합하는 것이 아니라 개념과 청각 영상, 즉 정신 속에 환기시켜주는 흔적을 결합시키는 것이라고 설명하였다(서정철 1989, 34). 기호가 대신하는 대상은 미리부터 구분되어 있는 형태가 아니라 대신할 기호가 정해지면서 인식 체계에서 구분이 된다. 마치 무지개의 색을 7가지로 경계 지어 정의하는 것과 같이 임의적인 과정을 거치게 된다. 기호는 공유되는 인간의 인식 체계 틀 내에서 다른 기호와의 차이를 통해서만 의미를 가진다고 하겠다.

이러한 맥락에서 기호학에서는 20세기 후반 '재현의 위기'라는 말이 등장하기 시작하였다. 이에 대한 정의는 아직 분명치 않으나 기호학에서 재현의 위기는 기호가 무엇인가를 재현할 힘을 상실하였음을 의미한다는 점에서는 많은 학자들이 대체로 동의하고 있다(이도흙 2005, 127).

엄밀히 말하자면 기호를 통해서 대상은 온전하게 전달하는 것 자체가 불가능하다고 할 수 있다. 실제 대상과 기호와의 관계가 단절적이기 때문에 기호가 대상을 온전하게 표현할 수 없기 때문이다. 기호 체계를 통해 재생산된

대상은 최초의 그것과는 다를 수 밖에 없다.

따라서 기록 역시 대부분 문자와 이미지라는 기호로 구성되므로 대상을 정확하게 전달하는데 근본적인 한계를 가지고 있다. 그러나 기록은 의식적인 지적 산물이 아닌 특정한 활동의 결과물이기 때문에 비교적 재현에 유리하다고 할 수 있다. 완전한 재현이 아니라 완전한 가까운 재현을 지향한다면 기록은 좋은 재현의 재료가 될 수 있다.

뿐만 아니라 재현의 재료를 대상과 관련된 모든 기록으로 한다면 '시각적 재현'의 틀 안에서 벗어나 '재현의 확장'을 도모할 수 있는 충분한 여건이 제공된다. 사진 기록은 전통적으로 '사실적'이라고 간주되어 왔으며, 문자 형태의 기록 역시 일정한 증거성을 담보하고 있어 재현에 유리하다. 그럼에도 불구하고 기록은 인간이 생산한 활동의 결과물이므로 생산자의 경험 및 환경·사회적 변화에 영향을 받는다는 부분은 계속해서 고려해야 한다.

기록의 재현가능성에 대해 여(Geoffrey Yeo 2007)는 기록은 활동의 결과물이기 때문에 기본적으로 활동을 재현할 수 있는 속성을 지닌다고 주장하였다. 그는 기록은 그 자체가 많은 재현의 종류 중 하나일 뿐이라고 판단하였다. 기록이 다른 재현과 구분되는 특징으로, 특정한 기록을 생산한 활동에 대해서는 해당 기록이 지속적으로 재현할 수 있다는 점에 주목하였다.

여의 주장이 성립하기 위해서는 무엇보다 기록이 생산 시점부터 관리되는 모든 과정이 통제되어 진본성 및 신뢰성을 유지하여 증거성을 확보하는 것이 중요하다. 또한 기록 생산자의 의도와 기록의 맥락을 보존하여 사용자에게 전

달 할 수 있어야만 재현하는데 높은 가치를 지니게 된다.

2.2 기록 콘텐츠의 유형

일반적으로 콘텐츠란 문화상품으로서 미디어나 플랫폼에 담기는 '내용물'을 통틀어 부르는 이름으로 디지털 매체와 결합하여 지식정보유통의 체계를 이루는 요소라고 정의할 수 있다(유동환 2003, 87). 그 중 기록 콘텐츠는 기록을 재료로 한 콘텐츠로써 기록을 조직하여 디지털 형태로 서비스하는 요소라고 볼 수 있다. 기록관리기관에서 서비스하는 기록 콘텐츠의 경우에는 원하는 기록을 쉽게 검색하기 위한 형태의 콘텐츠가 많으며, 최근에는 특정 대상을 보여주기 위한 형태도 보인다.

크게 콘텐츠는 몇 가지 유형으로 구분할 수 있는데, 크게 멀티형 콘텐츠와 축적형 콘텐츠, 쌍방향형 콘텐츠, 실시간 정보형 콘텐츠, 수집·갱신형 콘텐츠의 5가지로 구분할 수 있다. 각각의 콘텐츠 유형에 대한 특성은 <표 1>과 같다(김성희 2002, 182).

콘텐츠를 통해 대상을 재현하려면 무엇보다 재현에 최대한 적합한 콘텐츠 구조를 찾아내는 작업이 중요하다. 콘텐츠들의 특징을 고려한다

면 현실적으로 실시간으로 정보를 제공한다거나(실시간 정보형 콘텐츠, 수집·갱신형 콘텐츠), 데이터베이스로 활용하는 형태(수집·갱신형 콘텐츠), 사용자와 커뮤니케이션하는(쌍방향형 콘텐츠) 형태는 재현에 있어서 시간적·형식적 제한이 따를 뿐만 아니라 비용 대비로도 효율적이지 못하다. 반면 멀티형 콘텐츠는 시의성이 떨어지는 단점이 있지만 원하는 형태로 서비스할 수 있어, 재현 콘텐츠로 적합하다고 할 수 있다.

또한 재현을 위한 기록 콘텐츠는 시각적 측면은 물론 심미적 측면까지 고려하여야 한다. 또한 콘텐츠에 실증성이 담보되어야 교육 및 관광 분야에서 기존 콘텐츠에 상당한 경쟁력을 가질 수 있을 것이다. 재현 중심 콘텐츠의 경쟁력은 재현 대상을 보존·전달하는 가치뿐만 아니라, 그 실증성을 바탕으로 다른 상품 콘텐츠의 기초 자원으로도 활용될 수 있는 점에 있다.

전체적인 콘텐츠 형태는 기본적으로 웹을 기반으로 하는 것이 효과적이다. 웹을 기반으로 하는 콘텐츠 형태는 이용자가 접근하기 쉽고, 교육 및 관광 콘텐츠로 재생산되기 용이하기 때문이다. 실제로 애니메이션, 전시 등 다양한 유형의 콘텐츠가 웹에 기반을 두고 개발되고 있다.

<표 1> 콘텐츠의 유형과 특성

콘텐츠 유형	특성
멀티형 콘텐츠	영화나 애니메이션처럼 한번 제작된 콘텐츠가 다양한 유통 경로를 통해 반복적으로 소비되는 콘텐츠
축적형 콘텐츠	정보가 데이터베이스로 축적되어 이용되는 콘텐츠
쌍방향형 콘텐츠	서로 정보를 주고받는데 가치있는 콘텐츠로서 커뮤니케이션 콘텐츠라고도 함
실시간 정보형 콘텐츠	신문과 텔레비전 뉴스 등 통신 회사가 제공하는 속보성 가치가 있는 정보 콘텐츠
수집·갱신형 콘텐츠	정기적으로 정보를 수집·갱신하여 데이터베이스로 활용할 수 있는 콘텐츠

2.3 재현대상과 콘텐츠, 이용자와의 관계

대상을 기록을 통해 재현하려면 재현된 형태, 즉 재현물이 존재해야 하는데 기록 콘텐츠는 기록을 재료로 한 대상의 재현물이라고 정의할 수 있다. 기록은 그 자체만으로도 대상이나 행위를 재현할 수 있지만 그 범위가 제한적이라는 단점이 존재한다. 기록 콘텐츠는 개별 기록이 가지는 재현의 제한을 극복할 수 있는 도구로서 의미를 지닌다(그림 3 참조).

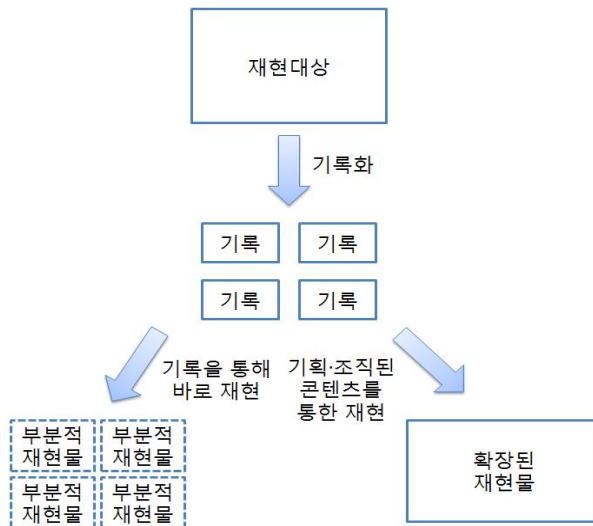
기록을 이용하여 대상을 재현하는 콘텐츠는 대상을 사실적으로 전달하고 경험하게 한다는 목적을 가지고 있다. 그러나 기록을 이용한 재현 콘텐츠 역시 개별 기록이 가진 본질적 불완전성 자체는 그대로 계승하고 있다고 판단할 수 있다. 재현자는 재현물을 생산해내면서 기본적으로 자신의 인식체계를 반영하여 재현물은 완전히 가치중립적일 수 없기 때문이다.

따라서 실제 콘텐츠 개발 과정에서 기록 콘

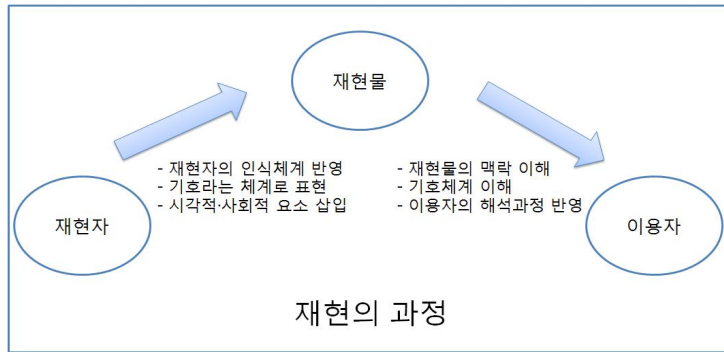
텐츠가 이용자에게 대상을 최대한 전달하기 위해서는 시공간과 사회 현상을 함께 서비스하면서 다양한 층위로 접근하는 것이 중요하다. 콤브리치의 주장에 따르면 재현물이 실재와 비슷한 자극을 줄 수 있으려면 기록을 이용하여 시공간 및 사회적 인식을 충분히 보여주어야 한다. 동시에 사용자에게 대상을 지시할 수 있으면서도 일어날 수 있는 왜곡을 최대한 억제할 수 있어야 한다(그림 4 참조).

이러한 재현과정은 크게 재현자, 재현물, 이용자라는 세 주체로 구분된다. 재현자가 특정 대상을 재현하면서 재현물을 생산하게 되며, 이용자는 재현물을 통해 재현자가 재현하고자 하는 대상을 경험하게 된다. 이러한 구조는 재현의 불완전성과 직접적인 연관성을 가진다.

재현자는 대상을 재현물로 생산하면서 자신의 인식체계를 반영하면서 이를 기호체계로 표현하여 대상을 그대로 재현하지 못하게 된다. 이용자가 재현물을 소비하면서는 재현물 자체



<그림 3> 재현에 있어서 기록과 콘텐츠의 관계



〈그림 4〉 재현 과정에서 재현자, 재현물, 이용자와의 관계

를 스스로의 해석과정을 거치므로 왜곡을 거치게 된다. 따라서 기록을 이용한 재현은 재현의 불완전성을 인정하면서 가능한 완전한 재현을 추구하는 하나의 방안이라고 볼 수 있다.

3. 건축문화재 기록 콘텐츠에 대한 이론적 접근

3.1 건축문화재 기록의 개념과 범주

건축문화재 기록에 대해 알아보기 위해서는

우선 그 대상이 되는 건축문화재에 대해서 살펴볼 필요가 있다. 건축문화재는 문화재보호법상 유형문화재²⁾와 기념물,³⁾ 민속자료⁴⁾에 속하는 문화재로서 역사적·예술적·학술적·경관적 가치가 있는 건축물로 정의할 수 있다. 범제상으로 국가지정문화재, 시·도지정문화재, 문화재자료, 등록문화재⁵⁾로 구분된다. 다시 건축문화재의 종류를 그 용도에 따라 나누어보면 종교 시설과 역사 인물 주택, 공공 건축물, 사적 등으로 구분이 가능하다.

건축문화재 기록은 건축문화재에 해당하는 대상의 생산부터 이용 및 유지·보수와 직·

2) 유형문화재란 문화재보호법 제 2조에 의해 건조물, 전적(典籍), 서적(書跡), 고문서, 회화, 조각, 공예품 등 유형의 문화적 소산으로서 역사적·예술적 또는 학술적 가치가 큰 것과 이에 준하는 고고자료(考古資料)를 칭한다.
 3) 기념물은 문화재보호법 제 2조에 의해 크게 3가지로 구분된다.
 가. 절터, 옛무덤, 조개무덤, 성터, 궁터, 가마터, 유물포함층 등의 사적지(史蹟地)와 특별히 기념이 될 만한 시설물로서 역사적·학술적 가치가 큰 것
 나. 경치 좋은 곳으로서 예술적 가치가 크고 경관이 뛰어난 것
 다. 동물(그 서식지, 번식지, 도래지를 포함한다), 식물(그 자생지를 포함한다), 광물, 동굴, 지질, 생물학적 생성물 및 특별한 자연현상으로서 역사적·경관적 또는 학술적 가치가 큰 것
 4) 민속자료란 문화재보호법 제 2조에 의해 의식주·생업·신앙·연중행사 등에 관한 풍속·관습과 이에 사용되는 의복·기구·가옥 등으로서 국민생활의 추이를 이해함에 불가결한 것을 칭한다.
 5) 등록문화재의 등록기준은 문화재보호법 시행규칙 제42조와 같다.
 1. 역사, 문화, 예술, 사회, 경제, 종교, 생활 등 각 분야에서 기념이 되거나 상징적 가치가 있는 것
 2. 지역의 역사·문화적 배경이 되고 있으며, 그 가치가 일반에게 널리 알려진 것
 3. 기술발전 또는 예술적 사조 등 그 시대를 반영하거나 이해하는 데에 중요한 가치를 지니고 있는 것

간접적으로 관련된 모든 행위에 관한 기록이라고 정의할 수 있다. 크게 구분해보면 건축문화재의 생산, 유지·보수 등의 행위에 관한 기록과 대상에 대한 일상적인 관람 과정에서 생산한 개인 기록 및 사진, 박물관 등으로 분류할 수 있다. 전자를 내부적 기록, 후자를 외부적 기록으로 칭할 수 있다(표 2 참조).

내부적 기록은 건축문화재의 설계 관련 문서, 허가 및 준공·변경·개보수·시공·측량·감독·감사에 관한 진단 내역에 관한 보고서와 문화재로 지정되는 과정 및 행정상 관리 이력에 대한 기록들을 생각해 볼 수 있다. 대체로 보고서·행정문서와 도면 기록, 시청각 기록 등을 포함한다.

외부적 기록은 해당 건축 문화재의 생산 및 수리 주체가 아닌 외부 주체가 생산한 기록이라고 정의내릴 수 있다. 여기에는 관광객이나 예술가, 기자 등이 문화재를 찍은 사진, 기사, 박물관을 포함한다. 해당 문화재에 대한 훼손 및 이동에 관한 기록이나, 해당 문화재를 배경으로 한 사건에 대한 기록 등을 이 범주에 포괄할 수 있다.

건축문화재는 문화재보호법에 따라 최대한 원형을 유지하도록 정하여 주변 환경이 변하더라도 대부분 그 형태를 유지한다. 또한 시간의 흐름에 따라 사회적·역사적 의미가 변하기도 한다. 외부적 기록은 건축문화재가 시간의 흐름에 따라 어떤 의미를 가지는지 볼 수 있다는 점에서 의의를 가진다. 가령 광화문의 경우 조선시대에는 경복궁의 입구에 불과했지만, 군사정권 시기 민주화운동의 성지였으며 현재는 세종로 일대 지역의 상징물로 그 의미가 변화하였다.

3.2 건축문화재 기록 콘텐츠의 구성

건축문화재 기록 콘텐츠는 웹을 기반으로 한 전시 형태가 일반적이다. 전시 형태로 생산한 기록 콘텐츠는 기술(Description)을 통해 대상에 대한 정보를 전달하기 용이한 장점이 있다. 또한 실제 기록 활용으로 이용자에게 콘텐츠에 대한 신뢰도 상승을 기대할 수 있다.

건축문화재 콘텐츠가 대상을 효과적으로 재현하기 위해서 하나의 건축문화재에 대한 다양

〈표 2〉 건축문화재 기록의 유형

대분류	소분류	내 용
내부적 기록	행정문서	문화재 지정 및 등록 기록, 관련 예산 확보 및 사업계획서, 실측 및 설계 문서, 기술문서, 공사 발주 및 시행문서, 문화재위원 자문기록, 수리보고서
	도면기록	설계도, 지적도, 도시계획도
	시청각기록	공사 전후 및 과정에 대한 사진 및 동영상
	보고서	발굴, 복원 및 보수·정비, 실측 및 조사 등에 대한 내용을 정리한 보고서
	회의록	문화재위원회의 조사 및 심의, 보호·관리에 관련된 회의록
외부적 기록	연보 및 편람류	문화재관리연보, 문화재 연감
	기사	문화재 및 문화재와 관련된 사건에 대한 신문 및 방송기사
	매뉴스크립트	개인이 문화재 및 문화재와 관련된 사건에 대해 기록한 사진 및 영상, 문서류
	박물관류	문화재 및 문화재와 밀접하게 관련되어 의미를 지니는 박물관

한 내용을 시간 순으로 나누어 각각의 콘텐츠를 나누는 형태를 생각해 볼 수 있다. 정해진 시간 범위 내에서 층위에 따라 여러 콘텐츠를 묶어 하나의 건축문화재를 재현하는 방식으로, 시각적 복원의 한계를 넘어 재현의 확장을 꾀할 수 있다.

콘텐츠를 통해 대상을 재현하기 위해서는 우선 재현 대상에 대해 면밀히 분석해야 한다. 다음으로 재현 대상이 파악되었다면 어떤 전략으로 재현할 것인지 결정해야 한다. 재현대상이 건축문화재라면 건축문화재의 특징이 무엇이며 어떤 부분을 담아내야 하는지 판단해야 한다. 콘텐츠라는 형태의 특성상 한정된 수의 사안만을 담아내야 한다. 이는 재현에 있어서 콘텐츠의 불완전함을 의미한다.

재현은 그 본질상 대상과 재현자가 거리를 두기 때문에 대상을 전체로 인식하고 일정한 부분만을 선택하여 취한다. 엄밀히 말하면 재현은 재현물 스스로를 재현해내는 것이며, 특정한 기획단계가 필요한 콘텐츠라는 재현 형태

가 이러한 특징을 더 분명하게 보여줄 뿐이라고 볼 수 있다. 콘텐츠는 기록이라는 재현물을 선별하여 다시 생산한 재현물이지만, 오히려 다른 재현물에 비해 많은 범위와 내용을 담을 수 있는 장점이 있다. 따라서 해당 건축문화재를 가장 잘 표현할 수 있는 특징을 포착하는 것은 콘텐츠를 개발하는데 있어서 무엇보다 중요하다 할 수 있다. 이 특징은 재현물과 대상의 지시 관계 성립에도 매우 큰 영향을 미친다.

해당 건축문화재의 특징을 파악하는데 좋은 기준은 그 용도가 무엇인가를 보는 것이다. 일반적으로 건축문화재를 용도에 따라 구분하면 교육 시설, 종교 시설, 주거 시설, 관청 시설, 상업 시설, 산업 시설, 의료 시설, 방위 시설, 기타로 구분할 수 있다(조운정·김성아 2005, 446, 박근수 2003, 30) (표 3 참조).

건축문화재의 용도를 통해 특징을 추출해 냈다 해도 건축문화재가 어떠한 가치를 지니는지에 대한 분석이 필요하다. 문화재로서 해당 건축문화재에 의미를 부여하는 가치를 찾아야 그

〈표 3〉 건축문화재의 용도별 분류

구분		예시
교육		초·중등학교, 대학
종교	불교	절, 불탑, 절터 등
	유교	향교, 사원 등
	기독교	교회, 선교시설
	천주교	성당 등
주거		인물기념 주택 및 주거지
관청		청사
상업		점포, 은행
산업		교량, 등대, 공장
방위		성곽
의료		병원
기타		역사, 누각, 정자 등

가치를 부각시키는 재현이 가능하게 된다. 건축문화재 재현은 기본적으로 '문화재'의 재현이므로 가치 재현은 매우 중요한 의미를 지닌다.

3.3 건축문화재 기록 콘텐츠 개발과 기록관리

기록을 이용해 대상을 재현하려면 기록에 대한 내용 및 맥락에 대한 이해가 필요하다. 기록의 내용 및 맥락을 이해하려면 건축문화재 기록이 어떻게 수집, 정리, 평가되었는지를 파악하는 것이 좋은 방법이 될 수다. 이는 건축문화재 기록이 어떠한 과정에서 생산되었으며 어떠한 기준으로 수집·정리되고 평가되었는지 등 기록관리 과정 전체에 대한 이해를 포함한다.

우선 건축문화재 기록이 생산되는 과정에 주목하여야 한다. 내부적 기록은 건축문화재의 지정·해제·실측·복원·보수·정비와 관련된 업무에서 생산되는데, 업무 각각의 단계마다 특정 유형의 기록이 생산된다(강수나 2008, 33). 건축문화재의 재현이 대상의 외형과 역사적·사회적 배경의 전달에 초점을 맞추고 있다는 점을 고려한다면 각각의 업무 단계 마다 특정한 유형의 기록을 미리 선별할 수 있다.

하지만 건축문화재 재현은 본질적으로 대상을 지정하고 관리하는 행위를 증거하기보다 건축문화재 그 자체의 전달에 목적을 두기 때문에, 해당 업무와 관련된 모든 유형의 기록을 요구하지는 않는다. 따라서 해당 업무를 파악했다 하여도 필요한 기록을 효과적으로 획득하기 위해서는 기록관리 체계를 이해해야 한다.

내부적 기록은 대부분 집합적으로 존재하기 때문에 다른 기록과의 관계를 알아야만 기록을 더 완전하게 이해할 수 있다. 이는 콘텐츠 개발

자가 기록의 내용뿐만 아니라 맥락까지 이해하여야 한다는 의미로도 풀이 될 수 있다.

외부적 기록은 생산 과정부터 기록관리 체계에 의해 통제되지 않았을 뿐만 아니라 대부분의 기록이 건축문화재에 초점이 맞춰져 있지 않아 그 신뢰성이 의심될 수 있다. 따라서 기록이 증거하는 행위가 진실을 전달한다고 무조건적으로 담보하기는 어려울 수 있다(이도흙 2003, 207). 특히 개인 기록의 비중이 높기 때문에 개인적 시각이 두드러질 수 있는 위험이 있다(Catherine Hobbs 2001, 127).

예를 들어 광화문 일대의 시위를 사진기록으로 생산할 경우 시위대의 정면에서 찍은 결과물과 진압 부대의 정면에서 찍은 결과물은 모두 시위라는 같은 행위를 전달하지만 각각의 결과물은 매우 다른 의미를 지닌다. 시위대의 정면에서 찍은 사진은 사진을 보는 이로 하여금 시위대에 적대적인 맥락에서 이해하기 쉬우며, 반대로 진압 부대의 정면에서 찍은 결과물은 진압 부대를 부정적으로 인식하기 쉽다.

따라서 재현의 확장은 가능한 다양한 층위와 관점을 포괄하면서 조직되는 것이 좋다. 여러 관점을 담은 다양한 재현물의 합은 재현의 근본적 한계를 일부 극복할 수 있을 것이며 그런 의미에서도 기록의 맥락, 즉 기록의 생산 및 관리하는 더욱 중요한 의미를 가진다고 하겠다.

4. 건축문화재 콘텐츠의 현황분석

4.1 건축문화재 기록과 콘텐츠 서비스의 현황 가치를 인정받아 영구보존기록으로 선정된

기록을 대중에게 서비스하기 위해서는 기록에 접근할 수 있는 매개체가 필요하다. 기록관의 웹 서비스는 이용자 서비스 측면에서 매우 발전된 형태의 매개체라고 할 수 있으며, 이러한 추세에 맞추어 많은 기관에서 기록의 웹 서비스를 시행하고 있다.

그러나 국가기록원의 웹 서비스는 대부분 기록의 검색 및 열람 수준에서 그치고 있을 뿐, 기록을 콘텐츠로 개발하여 적극적인 서비스하는 경우는 많지 않다. 건축문화재 기록은 건축문화재에 대한 정보를 얻기 위한 수요가 높음에도 불구하고 기능별-조직별 분류 체계로 접근해야 하는 문제점이 있다.

나라기록포털에서도 일부나마 콘텐츠를 구축하여 서비스하고 있지만 아직 그 양이 많지 않다. 현재 나라기록포털에서 건축문화재에 관련된 콘텐츠는 '일제시기 학교건축도면 컬렉션'이 유일하다.

일제시기 학교건축도면 컬렉션은 기획 단계부터 건축도면만을 대상으로 하였으며 3D 복원모형과 사진 및 기록검색서비스만을 제공하기 때문에 일제시기 학교건축도면이 어떠한 의미가 있는지에 대한 설명이 부족한 편이다. 사용자들이 기록의 맥락에 대해 알 수 있는 장치가 없을 뿐더러 일제시기 학교건축물의 역사나 활용 등에 대해 내용을 이해하기 어려운 구조라고 할 수 있다. 일제시기에 존재했던 학교건축물을 재현하기보다 3D 기술을 이용한 일제시기 학교건축물의 대한 외형을 기록과 함께 제공해주는 서비스에 가깝다.

국가기록원 외에 문화재청에서 운영하는 국가문화유산포털에서도 건축문화재 콘텐츠를 서비스하고 있다. 해당 웹사이트에서는 문화유

산 탐방관, 문화유산 전시관, 문화유산 학습관, 문화유산 어린이관, 문화유산 소식으로 나누어 서비스를 제공하고 있다. 이중 건축문화재의 경우 대부분 사진과 3D 그래픽 및 간단한 설명만으로 대상을 표현하였다. 그러나 자세한 외형이나 관련사건 등의 맥락은 수록하고 있지 않아 건축문화재를 재현하기보다 '소개'하기 위한 콘텐츠에 가깝다고 볼 수 있다. 또한 사용자가 콘텐츠에서 제시하는 설명을 확인하거나 이해할 수 있도록 하는 기록 및 출처와 같은 장치가 없으므로 전체적인 콘텐츠 신뢰도가 낮아질 수 있다.

국립문화재연구소 또한 문화유적총람을 통해 건축문화재 정보 콘텐츠를 제공하고 있다. 각 지역의 문화재를 볼 수 있는 '검색마당'과 지역별·시대적 문화재의 통계를 볼 수 있는 '문화재 통계', 관련 영상을 서비스하는 '영상자료관' 등이 주요 메뉴로 구성되어 있다.

이 중 건축문화재에 해당하는 독립문 콘텐츠의 경우 위치와 몇 가지 종류의 사진, 참고 자료를 통한 기술만을 볼 수 있을 뿐 독립문에 대한 이해를 도울 수 있는 자료는 찾아볼 수 없다. 이용자가 대상에 대한 깊이 이해하기보다 단편적인 정보만 얻게 될 문제가 있다.

문화유산포털과 문화유적총람은 문화재청이나 국립문화재연구소가 기록관리기관이 아니므로 기관 성격상 관련기록 서비스가 어렵다고 할 수 있다. 이들 콘텐츠는 모두 사진과 3D 그래픽에 간단한 기술(Description)을 더해 건축문화재를 표현하려고 하였으며, 다양한 범위의 내용을 포괄하지 않았다는 점에서 공통점을 찾을 수 있다. 결과적으로 건축문화재가 가지고 있는 사회적·역사적 맥락과 의미를 사용자에

게 전달하기 어렵게 구축되었다고 볼 수 있다.

실제 건축물의 재현을 목표로 한 콘텐츠 사례로는 자금성 가상현실 시스템이 잘 알려져 있다. 자금성 가상현실 시스템은 베이징 고궁 박물관(Palace Museum in Beijing)과 IBM이 협력하여 개발하였으며, 명·청 왕조 시대의 자금성을 재현 대상으로 하였다.

사용자는 3D로 구현된 가상현실 내에서 캐릭터를 선택하여 둘러볼 수 있으며 가상현실 내에서 자금성 내의 각각의 문화재들에 대한 설명과 실제 사진을 볼 수 있도록 구현되었다. 이러한 특징들은 사용자가 가상현실에 대해 신뢰할 수 있게 할 뿐만 아니라 각각의 문화재들에 대해 쉽게 이해할 수 있는 장점이 될 수 있다. 가령 가상현실 시스템 내에서 사용자가 자금성의 태화문(太和門)에 방문했을 경우에는 설명과 실제 사진을 볼 수 있다.

이러한 사례들을 전체적으로 종합해보면 기록을 이용한 콘텐츠는 검색 등 기록 자체를 서비스하는데 지나치게 주목하여, 3D 복원이나 관련 정보 등을 제공하는 콘텐츠의 신뢰도를 확보하는데 소홀하였다고 할 수 있다. 또한 대부분의 콘텐츠는 전체적으로 사용자가 재현 대상의 외형과 맥락을 함께 인식하기 어려운 구조로, 관련 정보나 기록을 나열하는데 급급한 형태를 지니고 있다고 하겠다.

4.2 건축문화재 콘텐츠의 개발 현황 및 문제점

국내에서 콘텐츠를 통해 건축문화재를 재현하려는 대표적인 사례로는 경기도 문화유산 가상현실체험 시스템을 들 수 있다. 경기도 문화유산 가상현실체험 시스템의 수원 화성과 남한

산성은 사용자가 시·공간을 넘어 실제 대상을 경험하게 하는 것을 목표로 하고 있으며, 3D 복원모형과 동영상 문화재 기술 등을 제공하고 있다. 이 시스템의 구축 범위는 수원 화성은 4대 성문인 장안문, 창룡문, 화서문, 팔달문을 비롯한 24개 주요 구조물을 대상으로 가상현실로 구축하였고, 남한산성의 경우에는 수어장대, 청량당, 4개 성문 등 11개의 구조물을 대상으로 가상현실로 제작하였다(강진갑 2003, 107).

남한산성 콘텐츠 경우에는 내부의 지정문화재에 대한 설명뿐만 아니라 성곽 내·외부의 각 부분이 어떤 기능을 수행하는지에 대한 설명도 곁들여져 있어 각각의 건축문화재 부분에 대한 이해를 도와준다. 특히 역사적 배경 부분에는 삼국시대부터 해방 이후까지 남한산성의 기원과 역사적 배경을 서술하면서도, 한·일 성곽의 비교 및 의병 항쟁에 대한 내용을 포함하고 있다. 따라서 사용자는 남한산성에 대한 충분한 이해를 가지고 가상현실 전시관을 이용할 수 있게 된다.

그럼에도 불구하고 경기도 역사문화체험 가상현실 시스템은 특정 구조를 통해 공간적으로 대상을 범주화하면서도 역사적 배경까지 포함하여 서비스하였다는 점에서 의의를 찾을 수 있다. 이러한 형태의 콘텐츠 구축이 가능했던 이유를 살펴보면 콘텐츠 개발과정에 역사학·고고학·건축사학 전공자 등 인문학 전문가들이 참여했기 때문이라는 해석이 가능하다.

실제로 수원 화성과 남한산성 콘텐츠의 경우도 경기도문화재단의 사업을 발주한 발주팀과 공학 및 디자인에 대한 시스템 기술팀과 건축학·역사학·고고학자의 인문학 전문가팀, 전체적인 품질 확인을 담당할 기술 감리팀이 공

등으로 참여해 진행한 사업이었다. 사업에서 인문학 전문가팀은 제작 방향 제시, 내용 고증, 원고 작성 등의 역할을 수행하면서 콘텐츠 개발과정 전체에 적극적으로 참여하였다(강진갑 2003, 113) (표 4 참조).

인문학 전문가팀이 주로 수행한 내용 고증 및 원고 작성 업무는 해당 자료의 정확한 이해가 중요한 작업이었다. 특히 기록의 경우에는 기록이 적합한 기록관리 과정을 거쳐 온 신뢰할 수 있는 진본기록인지 확인하는 것은 물론, 어떤 맥락에서 생산되었는지 파악하여야 정확히 이해할 수 있다.

개발 절차상으로 보면 인문학 전문가팀의 역할은 주로 시작 단계와 마무리 단계에 집중되었다. 경기도 문화유산 가상현실체험시스템 개발의 전체적인 과정은 문화유산 선정, 관련 자료 수집, 정보 구축, 구축 자료 검증 단계로 이루어졌는데, 인문학 전문가팀은 주로 문화유산 선정 및 결과물 검증 단계에 주로 참여하였다. 이 중 인문학 전문가팀은 콘텐츠 구성 방향을 결정하고 구축된 가상현실 시스템이 연구결과와 일치하는지 고증하는 업무를 담당하였다. 방향 제시 및 고증은 가상현실시스템 콘텐츠의 신뢰도를 높일 수 있는 업무로 평가할 수 있다.

그럼에도 불구하고 경기도 가상현실시스템의 남한산성 콘텐츠는 관련 기록을 서비스하고 있지 않기 때문에 기록 콘텐츠의 장점인 신뢰성을 확보하기 어려운 단점이 존재한다. 기술(Description)만으로 설명하는 방식은 사용자에게 실제 기록을 제시하면서 설명하는 방식에 비해 신뢰성이 떨어질 수 있으며, 사용자에게 기술의 확인이나 다양한 해석의 기회를 제공하지 않기 때문이다.

기록의 제시만으로 높은 수준의 서비스는 제공하기는 어렵다. 콘텐츠의 기초가 되는 기록 획득단계에서부터 체계적인 방법론이 필요하기 때문이다. 국내 문화재관리를 총괄하는 기관인 문화재청의 경우 건축문화재를 다큐멘테이션하는 과정에서 그 외형에만 주목하여 폭넓은 기록을 획득하지 못하였다. 이는 문화재청의 간행물을 통해서 확인할 수 있다. 문화재청이 건축문화재에 대해 발간한 기록화조사 보고서에는 건축문화재의 양식과 건축적 특성에만 초점을 맞추고 있다(문화재청 2006). 가령 조흥은행 대전지점에 대한 기록화 조사 보고서의 경우, 건립 배경 및 역사적 기록에 대한 서술이 전체의 3%에도 미치지 못하였다.⁶⁾ 건축문화재의 역사적 가치와 사회적 의미에 대해서 거의 고려하지 않았다고 해석할 수 있다.

〈표 4〉 개발 수행팀의 주요 업무

구분	주요 업무
발주팀	발주 및 계약을 비롯한 주요 행정 업무
시스템 기술팀	코딩 및 디자인 등의 가상현실 시스템 실제 제작
인문학 전문가팀	제작방향 제시, 내용 고증, 원고(기술) 작성
기술 감리팀	사업의 품질 유지

6) 분량의 비중은 본문의 89페이지 중 3페이지에 불과하였다.

전반적으로 국내의 재현 콘텐츠는 3D 가상 현실 기술을 도입하고 인문학자가 콘텐츠 개발에 적극적으로 참여하여 일정수준 이상에 도달하였다고 볼 수 있다. 그러나 기록관리의 중심지인 국가기록원의 콘텐츠는 아직 기록을 보여 주는데 집중하여 다양한 콘텐츠는 찾아보기 어렵다. 또한 재현 콘텐츠에 필수가 되는 체계적인 기록 수집 조차 다양한 문제점을 노출하고 있다. 이에 따라 IT 기술 전문가와 인문학자, 기록관리 전문가의 소통과 상호 협력이 필요하다고 하겠다.

5. 건축문화재 기록 콘텐츠의 개발 모형

5.1 건축문화재 기록 콘텐츠 개발 방향

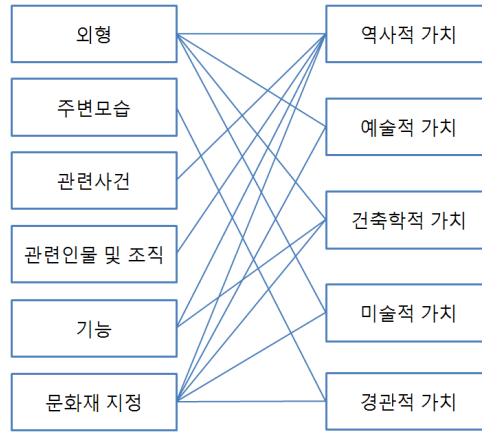
건축문화재 기록 콘텐츠는 기본적으로 해당 건축문화재의 효과적인 재현을 목표로 한다. 효과적인 재현을 위해서는 대상이 되는 건축문화재의 가치 및 내·외적 특성 파악이 필요하다.

문화재 가치의 유형은 주로 역사적 가치, 경관적 가치, 조형적 가치, 학술적 가치, 건축사적 가치로 구분할 수 있다(이주형·장석하 2006. 114). 해당 건축문화재가 어떠한 가치를 지니고 있는지 파악하기 위해서는 주로 문화재 지정과 관련된 기록을 찾아보아야 한다. 해당 건축문화재가 문화재로 지정되는 과정에서 어떠한 가치를 인정받았는지 알 수 있기 때문이다. 문화재 지정과 관련된 부분은 콘텐츠 개발과정에서 관련 기록을 수집하여 하나의 하위 콘텐츠로 구축할 수 있다.

재현을 목적으로 하는 콘텐츠는 기본적으로 사용자에게 대상을 실제로 경험하는 효과를 일으키는 것을 목표로 한다. 재현물이 포괄하는 범위, 즉 재현하는 각각의 시간과 영역 내에서 대상을 접한 동일한 효과를 내기 위해서는 일정한 장치가 필요하다. 사용자에게 재현물을 대상과 연결시켜주는 '지시'를 생산해내는 것이 관건이 될 수 있다. 이는 대상을 이해할 수 있도록 배경과 맥락 제공과 직접적으로 맞닿아 있다고 할 수 있다.

선정된 사안에 기초하여 전체 콘텐츠를 구성하여야 하며, 전체 구조와 별개로 각각의 범위에서 구분된 형태로 콘텐츠 서비스를 제공되어야 한다. 이 경우 시간과 층위 영역으로 구성된 하나의 재현 프레임워크를 개발·사용하여 각각의 콘텐츠를 배치한다면 사용자가 혼란을 느끼지 않고 재현 콘텐츠를 소비할 수 있을 것이다. 또한 서비스되는 각각의 콘텐츠는 유기적인 관계를 가져야 전달성이 극대화될 수 있다. 전체적으로는 각각의 시기와 범주 내에서 여러 콘텐츠가 사용자와 상호 작용하면서 전체적으로는 건축문화재를 재현하는 구조를 가지게 된다(그림 5 참조).

재현 프레임워크의 층위는 건축문화재라는 재현 대상의 특성에 맞도록 외형, 주변 모습, 관련 사건, 관련 인물 및 조직, 기능, 문화재 지정의 6개로 선정하였다. 이러한 층위는 문화재보호법과 세계문화 및 자연유산 보호에 관한 협약에 등장한 건축문화재 혹은 건조물군 문화재에 대한 가치를 기초로 설계하였다. 문화재보호법은 문화재를 역사적·예술적·학술적·경관적 가치가 있는 유산으로 정의하고 있으며, 세계문화 및 자연유산 보호에 관한 협약은 건조물군 문



〈그림 5〉 재현 프레임워크의 층위와 건축문화재 가치의 관계

화재에 대해 건축성, 균질성 또는 풍경 안의 위치로부터 역사상, 미술상 현저한 보편적 가치를 갖고 있는 유산으로 정의하였다(Unesco 1972). 그러므로 재현 프레임워크의 층위는 건축문화재의 역사적·예술적·건축학적·미술적·경관적 가치에 기반을 두었다고 할 수 있다.

이러한 프레임워크를 사용하면 내·외부적 기록을 이용하여 각각의 구역에 가능한 콘텐츠

를 개발하고 배치하게 된다. 이후 전문가의 도움을 받아 기술(Description) 및 배치 작업을 거쳐 전시형 콘텐츠를 개발하는데 기초가 된다 (표 5 참조).

웹을 기반으로 한 전시 형태를 사용한다 해도 전시행위는 그 속성상 전시 공간과 전시 방법이라는 맥락(context)에 따라 사용자에게 다르게 읽혀질 수 있다. 기록 콘텐츠가 사용자에게 ‘충

〈표 5〉 건축문화재 기록 콘텐츠의 재현 프레임워크

층위↑					
주제 1 (외형)					
주제 2 (주변모습)					
주제 3 (관련사건)					
주제 4 (관련인물 및 조직)					
주제 5 (기능)					
주제 6 (문화재지정)					
	시간 A	시간 B	시간 C	시간 D	시간 →

실한 재현'이 되려면 재현자가 이러한 맥락을 반드시 고려해야 한다. 또한 전시 대상이 되는 기록의 맥락과 훼손을 최소화하면서도 쉽게 접근하고 이해할 수 있는 방향으로 개발 전략을 수립하는 것이 좋다.

웹을 이용한 전시형 콘텐츠는 기록의 맥락을 훼손시키지 않는 범위 내에서도 비교적 다채로운 구성이 가능하다. 경우에 따라서는 시간적 흐름이 있는 스토리텔링 형태로 구성할 수 있는 장점도 가지고 있다.

전체적인 콘텐츠 구성은 각각의 기록 콘텐츠가 유기적인 관계를 이루면서 계층성을 지니고 있어야 한다. 재현 프레임워크 상에서 각각의 구역에 위치한 콘텐츠가 유기적으로 작용하여 하나의 재현을 완성하기 때문이다.

콘텐츠의 전체적인 계층 구조는 하나의 건축 문화재에 대한 메인 화면을 중심으로 각각의 하위 콘텐츠를 연결해준다. 각각의 하위 콘텐츠는 사용자의 편의성을 고려하여 '메인 화면 - 서브 화면 - 사용된 기록'의 단계로 계층을 구성하는 것이 좋다.

대상에 대한 메인 화면은 기본적으로 대상에 대한 소개(기술)와 대표 이미지, 그리고 하위 콘텐츠에 대한 정보를 담고 있어야 한다. 또한 메인 화면에 연결된 각각의 하위 콘텐츠는 그 성격에 따라 다르게 구성할 수 있다. 예를 들어 사건이나 인물에 관한 콘텐츠는 내용 전달 중심, 건축문화재의 외형을 보여주는 콘텐츠는 현장감 전달에 중점을 두는 것이 좋다.

각각의 콘텐츠가 유기적인 일관성을 가지기 위해서는 기록관리기관이 콘텐츠 개발주체가 되는 것이 좋다. 다양한 분야의 기록을 사용하여 서비스하기 위해서는 많은 기록을 소장하고

있는 기관이 유리하기 때문이다. 기록관리기관은 기록관리 과정에서 기록의 내용과 맥락을 파악하는데 다른 기관보다 유리하다고 할 수 있다. 콘텐츠 개발과정에서 별도의 외부적 기록을 수집하는 과정을 거친다고 해도 기록의 성격을 이해하는데 있어서는 기록관리기관이 타 주체에 비해 장점을 가진다고 하겠다.

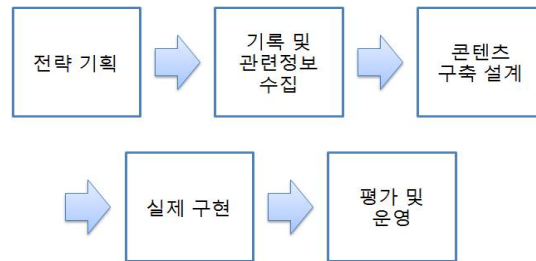
5.2 건축문화재 기록 콘텐츠 개발 방법론

콘텐츠를 통해 건축문화재를 충실하게 재현하려면 일정한 절차를 통해 완성도 있는 결과물을 개발해야 한다. 건축문화재를 콘텐츠들 통해 재현하려면 크게 전략 기획, 기록 및 관련 정보 수집, 콘텐츠 구축 설계, 실제 구현, 평가 및 운영의 5단계의 절차를 거치게 된다(그림 6 참조).

각각의 단계는 사실적으로 대상을 전달하고 경험할 수 있도록 하려면 재현에 대한 이론을 개발 과정에 반영하면서 수행하는 것이 좋다. 이론적 배경을 토대로 콘텐츠를 이용한 재현의 성격을 이해하면서 재현의 확장을 도모할 수 있는 방안을 찾아야 한다. 이러한 이론적 배경은 각각의 단계를 수행하는데 몇 가지 원칙을 제공한다.

먼저 전략 기획 단계에서는 재현 프레임워크를 적절히 설계하는 것이 중요하다. 기록은 대상의 부분만을 증거하므로 여러 기록을 효율적으로 배치하여 대상을 최대한 재현할 수 있도록 해야 한다. 또한 사용자 집단에게 대상을 지시할 수 있는 요소가 무엇인지 파악하여 배치하는 것이 중요하다.

기록 및 관련 정보 수집 단계에서는 기록이



〈그림 6〉 재현을 위한 기록 콘텐츠 개발 절차

생산되고 관리된 원칙을 최대한 존중하면서 필요한 기록을 획득할 수 있도록 유의하여야 한다. 또한 콘텐츠 구축 설계 단계에서는 콘텐츠 기술을 최대한 사용자가 쉽게 받아들이고 혼란을 느끼지 않도록 하는데 주의해야 한다. 실제 구현 단계에서는 3D 복원 모형을 구현하면서 상호 작용성을 확보하여 사용자가 대상을 경험하는 것과 같은 효과를 내는 것이 좋다.

5.3 건축문화재 기록 콘텐츠 개발 절차 모형

5.3.1 전략 기획 단계

전략 기획 단계에서는 먼저 어떤 건축문화재를 선정할 것인지 역사적·예술적·학술적·건축적 가치를 적용하여 결정해야 한다. 동시에 대중적 취향과 개발 용이성에 대해서도 고려하여야 한다. 이 과정에서 재현 프레임워크를 고려하여 수행하여야 한다.

역사적 가치의 경우 건축문화재가 어떤 역사적 인물과 관계가 있으며 무엇을 기념할 가치가 있는지를 생각해야 한다. 또한 사회상을 엿볼 수 있거나 특정한 역사적 현장을 기념할 수 있는지 역시 알아보아야 한다. 학술적 가치는 해당 건축문화재가 연구에 있어서 어떤 가치를 지니는지를 가리키며, 건축적 가치는 새로운

양식이 사용된 증거로 가치를 지니거나 그 형태가 얼마나 희소한가가 중요한 지표가 된다.

또한 해당 건축문화재와 관련된 이슈가 있는지 확인하고 교과서나 매체에 노출된 정도를 고려하여 해당 문화재가 충분한 대중성이 있는지도 확인하여야 한다. 콘텐츠로 개발할 수 있을 만큼 기록이 풍부한지와 해당 사안이 인지도가 있는지도 고려해 보아야 한다.

전략 기획 단계에서 가장 중요한 부분은 전체 개발에 대한 전반적인 계획을 세우는 것이다. 콘텐츠가 대상을 사용자에게 사실적으로 전달할 수 있는 재현물이 되려면 하위 콘텐츠들의 유기적인 조합이 잘 이루어져야 한다. 따라서 하위 콘텐츠들의 사안 및 각각의 관계들을 설정하고 전체적으로 판단할 수 있어야 한다(표 6 참조).

3D 복원을 포함한 외형 콘텐츠가 해당 건축문화재의 시각적 전달 및 경험을 목적으로 한다면 다른 사안 콘텐츠의 목적은 해당 건축문화재에 대해 쉽게 인지할 수 있도록 지지하고 경험하게 하는 것을 목표로 한다. 그러므로 전략기획 단계에서 이러한 콘텐츠의 목적을 살릴 수 있도록 설계 방향을 제시할 수 있어야 한다. 이와 동시에 전체적인 과정을 수행하는데 필요한 인력 및 일정을 구성하는 작업 또한 전략 기

〈표 6〉 층위별 설계 기준

층위	설계방법	주요 항목
외형	3D 복원, 기록 중심 전시	사용재료, 구조, 건축학적·문화적 의의, 해당기록, 주요 특징
주변모습	기록 중심 전시	주요 공간, 관련성, 해당기록, 참고자료
관련 사건	기록 중심 전시, 서술 중심 전시	배경, 주요내용, 의의, 관련성, 해당기록, 참고자료
관련 인물 및 조직	기록 중심 전시, 서술 중심 전시	생물정보, 출생지, 직업, 경력, 설립근거, 주요활동, 해당기록, 관련성, 참고자료
기능	기록 중심 전시, 서술 중심 전시	기능, 영향, 해당기록, 참고자료
문화재 지정	기록 중심 전시	문화재 지정 근거, 지정 시기, 해당기록, 참고자료

획 단계에 시행하여야 한다. 또한 예상되는 작업에 적합한 인력을 섭외하고 예산에 맞추어 일정을 계획하여야 한다.

전략 기획 단계를 마무리하면서는 앞서 전체 단계의 내용을 하나의 기획서로 남길 필요가 있다. 기획서는 대상 결정 및 사전 조사 과정, 전체적인 방향 인력 계획, 일정, 개발 유형 등에 대한 내용을 포함한다. 콘텐츠 개발자가 기획서를 생산하여 이용한다면 실제 구축에 앞서 전체적인 개발 계획의 검토 및 보완할 수 있다. 또한 기획서를 이용하여 전체적인 콘텐츠 개발 방향을 쉽게 볼 수 있으므로 이후 단계를 실행할 수 있는 기초로도 활용할 수 있다(표 7 참조).

5.3.2 기록 및 관련정보 수집 단계

사안을 정했다면 콘텐츠 개발에 필요한 관련된 기록 및 정보를 수집해야 한다. 기록과 정보를 체계적으로 수집하기 위해서는 먼저 수집 전략을 수립해야 한다. 관련 기술은 주로 기술(description)에 대한 기초로 사용되며 기록은 콘텐츠에 삽입하거나 가공하는 용도로 사용한다.

실제 수집을 진행하기 이전에 수집계획을 작

성해야 한다. 수집 계획은 콘텐츠를 구축하기 위해 필요한 기록의 유형과 양을 미리 설정하여 계획적으로 수집할 수 있는 기초가 된다. 수집 계획은 분명한 수집 범위와 수집 우선순위 및 수집 지침에 대한 내용을 담고 있어야 한다. 전략 기획 단계의 결과에 따라 수집 범위를 한정되었다면, 적절한 수집 우선순위를 결정하여야 한다. 우선순위에는 대상과의 관련성이나 물리적 완전성, 대중성이나 사회적 인지도, 내재적 가치 등을 고려하는 것이 좋다(Ham, P. Gerald 2002, 28-55).

수집 과정에서 특히 유의해야 할 점으로 기록의 메타데이터 확보를 들 수 있다. 대체로 수집 현장에서 필요한 메타데이터를 확보하지 못할 경우 추가로 획득하기 어렵기 때문이다. 콘텐츠 개발이라는 분명한 목적이 있으므로 너무 많은 항목보다는 제목, 생산일, 유형, 생산자, 관리자에 대한 정보를 중심으로 획득하는 것이 좋다.

수집이 완료되었다면 수집된 기록을 목록화하여야 한다. 기록 목록을 작성하였다면 기록을 용도에 따라 분류하여야 하며 저작권과 개인 정보에 관한 사항도 고려하여야 한다.

〈표 7〉 콘텐츠 배치 예시(보신각)

외형	보신각의 옛 모습 (서술 중심)	보신각 보수공사 및 철책 설치 (기록 중심)	보호각 신축 전후 / 새종 설치 전후 모습 (기록 중심)	현재의 보신각 및 보신각종 모습 (3D 복원)
주변모습	종각거리의 변화와 보신각 (기록 중심)			
관련사건	·	·	보신각 새종설치 국민모금 / 지하철 종각역 개통 (서술중심)	·
관련인물 및 조직	·	·	·	·
기능	보신각의 알림기능 (기록 중심)	·	·	제야의 종소리 및 주요행사 타종 (기록 중심)
문화재 지정	·	보신각종의 보물 2호 지정 (기록 중심)	·	보신각지의 시·도 기념물 지정 (기록 중심)
	~ 1950	1950 ~ 1970	1970 ~ 1990	1990 ~

5.3.3 콘텐츠 구축 설계 단계

기록 및 관련 정보 수집 이후에는 구축 설계 단계를 거치게 된다. 이 단계에서는 실제 구축 이전에 설계 개요를 작성하여 콘텐츠의 전체적인 윤곽을 구상하여야 하며, 이와 함께 메인 화면 개요 및 각각의 하위 콘텐츠 구성을 완성해야 한다.

콘텐츠 메인 화면에는 전문가의 도움을 얻어 해당 건축문화재의 주요 특징이나 이력 등에 대한 기술이 포함되어야 하며, 동시에 대상을 쉽게 지시할 수 있는 대표 이미지를 선정하여 삽입해야 한다. 또한 설계된 하위 콘텐츠를 화면 내에 어떻게 배치하고 연결시킬 것인지 역시 결정해야 한다.

건축문화재를 재현하기 위한 콘텐츠는 사용자에게 대상을 사실적으로 전달하고 경험하게 하는 것을 목적으로 한다. 이러한 목적에 맞게 하위 콘텐츠에는 외형, 주변 모습, 사건, 인물 및 조직, 문화재 지정 등을 포함하여 대상의 전

달을 극대화 시켜야 한다. 각각의 층위의 콘텐츠들의 유기적 조합은 기존의 시각적 복원을 확장하여 사용자에게 대상을 사실적으로 전달하는 ‘재현의 확장’을 꾀할 수 있다.

전체 구조에서 외형 층위의 콘텐츠가 대상을 시각적으로 전달하는데 초점을 두었다면, 다른 층위의 콘텐츠는 사용자에게 건축문화재를 사회적·역사적으로 경험하도록 하는데 주력한다고 할 수 있다. 대상의 맥락을 이해하기 위해 필요한 경험들을 전달하여, 전체 콘텐츠가 재현물로서 대상과의 지시 관계를 명확하게 해 주는 과정이라 할 수 있다. 굿면이 지적인 바와 같이 사용자는 뉘음만으로 재현물과 재현 대상을 연결하지 않는다는 점도 고려해야 하기 때문이다.

그러므로 각각의 층위에 있는 콘텐츠는 대상의 이해를 도우면서도 가장 잘 기억할 수 있는 사안을 선정하여 설계해야 한다. 바꾸어 말하자면 각각의 콘텐츠가 사용자에게 무엇을 어떻게 보여줄 것인가를 정하는 작업이 필요하다고

할 수 있다.

여러 층위에 존재하는 각각의 사안 콘텐츠를 조직화하여 그 효과를 극대화시킨 대표적인 사례로 홀로코스트 기념관을 꼽을 수 있다. 홀로코스트 기념관 내에 있는 아우슈비츠 수용소 콘텐츠는 메인 페이지에서 아우슈비츠와 연계된 홀로코스트의 내용을 스토리텔링하고 있다. 크게는 아우슈비츠 수용소를 중심으로 한 세계 제 2차 대전 당시의 상황까지 서술하여 사용자의 이해를 돕고 있다.

아우슈비츠 수용소 콘텐츠의 특징은 수용소라는 건조물의 구조와 외형을 전달하는 것만큼이나 유대인 강제 수용과 학살에 대한 사실을 전달하는데 주력하고 있는 것이다. 전체적으로는 수용소라는 건축물 자체보다는 세계 제 2차 대전 당시 수용소와 관련된 사건을 서술하는데 집중하고 있는데, 넓게는 아우슈비츠 수용소

재현과 일맥상통한다고 볼 수 있다. 아우슈비츠 수용소의 가치가 관련된 역사적 사실에서 비롯되기 때문이라고 하겠다. 따라서 아우슈비츠 수용소 콘텐츠는 건축 구조나 외형을 설명하기보다 메인 페이지에서 개황을 서술하는 가운데 관련 기사, 사진, 지도, 인물 이야기, 유물을 배치하는 형식으로 개발되었다.

또한 사용자들이 역사적 사건을 통해 아우슈비츠 수용소를 이해하고 경험하기 때문에 아우슈비츠 수용소 콘텐츠는 건조물보다 사건에 더 주목하였다. 아우슈비츠 수용소 콘텐츠가 건축 구조와 재료 등의 외형 전달에만 집중하거나 유대인 수용 이전의 정치범 수용 문제만을 다루었다면 오히려 적절한 재현 콘텐츠라고 보기 어려웠을 것이다. 외형만을 담은 콘텐츠는 사용자에게 대상을 적절하게 지시해주지 못하기 때문이다(그림 7 참조).

Depth 1	Depth 2	Depth 3
메인페이지 서술	관련유물	플레쉬를 이용한 유물 전시 (조작가능)
	관련지도	플레쉬를 이용하여 지도로 스토리 서술 및 지도전시
	관련사진	실제 사진 전시 및 기술
	관련 링크	홈페이지 내 관련 콘텐츠 연결
	관련 글	홈페이지 내 세부 사항 및 관련내용 기술
	관련인물 이야기	관련 인물의 실제 음성을 통한 증언 및 인물 설명

<그림 7> 아우슈비츠 수용소 콘텐츠 구조

메인 페이지 설계가 끝났다면 각각의 하위 콘텐츠를 설계해야 한다. 하위 콘텐츠를 설계하기 위해서는 우선 해당 콘텐츠 사안에 대한 핵심 사항을 정리할 필요가 있다. 콘텐츠를 통해 무엇을 전달할 것인가를 정확히 파악하고, 목적에 맞는 기록들을 선별하여야 한다. 하위 콘텐츠에는 1개 이상의 3D 복원 콘텐츠가 포함되는 것이 좋다. 마리아(Maria Roussou)와 조지(George Drettakis)는 3D 콘텐츠에서의 상호작용에 대한 부분을 강조하였는데, 이들은 3D 모형을 포토리얼리즘(Photorealism)과 상호작용성(Interactivity)의 결합이라고 보았다. 이 결합이 사용자가 콘텐츠를 접하면서 현실감을 느낄 수 있도록 상호작용성의 수준을 높여야 한다는 것이다(Maria Roussou · George Drettakis, 2003. 2-3).

콘텐츠 구축 설계단계를 마치기 전 거쳐야 할 작업으로 콘텐츠 설계 평가를 들 수 있다. 이는 크게 인터페이스, 디자인, 기술(Description), 품질, 언어의 5개 분야로 나누어 평가하는데, 미흡한 부분은 추가 작업을 통해 보완하여 완성도를 높여야 한다.

인터페이스는 사용자가 콘텐츠를 이용하면서 쉽게 접근하여 조작할 수 있는지, 즉 편의성을 중심으로 평가한다. 디자인의 경우는 사용자가 심미적으로 완성도를 평가하며, 기술(technique)은 시스템적인 수준을 평가하는 항목이라고 할 수 있다. 또한 품질은 콘텐츠가 가지고 있는 내용을 평가하는 항목이며, 언어 항목은 전반적으로 최대한 왜곡을 억제하고 이해를 쉽게 할 수 있는 언어를 사용하였는지를 평가한다. 이 경우 언어 항목은 작성된 기술 원고를 통해 미리 평가할 수 있다. 이와 동시에 전반적으로 콘텐

츠가 사용자의 입장에서 해당 건축문화재를 경험한 것과 같이 설계하였는지 검토하는 작업도 반드시 필요하다고 하겠다(표 8 참조).

5.3.4 실제 구현 단계

이 단계는 설계에 따라 웹 페이지에 실제로 구현하는 단계로 서비스를 개시하는 단계이다. 메인 페이지와 각각의 콘텐츠를 연결하고, 서비스할 기록을 데이터베이스에 입력하는 작업을 수행해야 한다. 사료 입력 시 필요에 따라 썸네일(thumbnail) 형태로 이미지를 가공하여 입력할 수도 있어야 하며 콘텐츠 구성에 필요한 컴포넌트를 확인하고 구축해야 한다(한국국가기록연구원 2007. 49). 또한 예상되는 방문객 수를 고려하여 시스템 부하를 최소화하도록 유도해야 한다(심성보 2007. 72).

사용자에게 접근을 개방하기 이전에 테스트를 통해 문제가 없는지 최종 점검을 통해 반드시 확인해야 한다. 이 때 개별적인 콘텐츠의 기능이나 내용에 오류가 없는지 살펴보고, 인터페이스나 연결 관계에 문제가 없는지도 확인해 보는 것이 좋다.

5.3.5 평가 및 운영 단계

마지막으로 구현된 콘텐츠의 완성도를 평가하고 평가 결과를 토대로 수정·보완 단계를 거치게 된다. 정기적으로 평가 분야별로 만족도를 조사하고 개선방향 및 문제점에 대한 의견을 청취하여 이를 수치화하는 방법을 사용하는 것이 좋다.

향후에도 안정적으로 콘텐츠 서비스를 제공하기 위해서는 예산과 인력을 확보하여 적절한 유지·보수를 수행하여야 한다. 시스템 운영 및

〈표 8〉 콘텐츠 평가 요소

대분류	중분류	핵심 기준
인터페이스	네비게이션	수월한 검색과 탐색이 가능해야 하며, 내부검색엔진을 탑재하여야 함
	단계	일반적인 사용자가 3Depth 이하로 원하는 내용을 볼 수 있어야 함
	구조	사용자가 대상을 경험하는 것과 같은 효과를 내기 위한 층위와 시간의 프레임워크의 적합하게 활용해야 함
	쌍방향성	사용자의 요청에 즉각적으로 반응하여야 함
	상호작용성	드래그&드랍(Drag&Drop), 클릭(Click), 마우스 롤오버(rollover) 등을 사용하여 사용자가 현장성을 느낄 수 있어야 함
	편의성	기록과 콘텐츠에 접근할 수 있는 링크가 적절히 연결되어 있어야 함
디자인	몰입성	사용자가 쉽게 다가갈 수 있으며 내용을 이해하기 쉬운 형태
	신선도	콘텐츠 성격에 일치하는 디자인
	일관성	색감과 레이아웃의 전체적인 통일성 유지
	은유성	그림, 이미지, 메뉴아이콘의 내용을 감각적으로 알 수 있어야 함
기술 (technique)	시스템 안정성	안정적인 시스템 유지와 에러 방지
	최적화	정보 전달에 적합한 포맷 및 기술 사용
품질	양질	내용에 고유한 특징이 있어야 함
	이해성	내용 전달이 용이하고 시각적으로 무리가 없어야 함
	신뢰감 부여	콘텐츠의 객관성 확보 및 검증
	유기성	콘텐츠가 하나의 대상을 중심으로 유기적으로 연결되어 있어야 함
	기술 및 배치	대상을 전달하는데 있어서 적절한 내용으로 기술하고 핵심 기록을 우선적으로 배치해야 함
	사안 선정 및 배치	대상을 지시할 수 있는 사안을 포함하여야 하며, 대상과의 관련성과 중요도에 따라 사안을 선정하여 프레임워크 내에 적절하게 배치하여야 함
언어	기술 내용	기술 내용이 명확하고 문장에 이상이 없어 이해가 쉬워야 함
	제목 및 메뉴명	사용자가 직관적으로 이해할 수 있는 제목과 메뉴명을 사용하여야 함

유지·보수 뿐만 아니라, 주기적으로 새로운 하위 콘텐츠를 추가하거나 관련 기록을 추가하는 업데이트도 지속해야 한다. 이를 통해 사용자의 흥미를 유지하고, 지속적으로 콘텐츠의 재현 범위를 확장해 나가도록 해야 할 것이다.

6. 결론

기록정보서비스의 새로운 영역으로 기록 콘텐츠가 부상하면서 기록관리기관이 주체적

로 콘텐츠 생산 및 서비스 업무를 수행하기 시작하였다. 기록에 대한 이용자의 요구 수준이 높아지면서 기록관리기관이 기록의 보존을 넘어 아웃리치 서비스(Outreach Service)까지 영역을 확장하였기 때문이다. 이러한 흐름에 맞게 기록관리기관 역시 콘텐츠 서비스를 제공하면서 단순한 기록보존소를 넘어서는 문화적·사회적 기관으로 그 역할을 확장하였다.

따라서 기록 콘텐츠 서비스는 기록관리기관의 기능 확대라는 의미에 맞게 다양한 형태로 제공되어야 할 것이다. 그 중 재현 콘텐츠는 기

록관리기관이 과거의 기록을 수동적으로 제공하는 행위를 넘어서서 하나의 대상을 사용자에게 다시 경험시키도록 하는 것을 목표로 하고 있다. 이는 곧 대상을 가장 사실적으로 전달하고 경험하게 하는 행위와 다르지 않다.

사용자가 대상을 경험한다는 의미는 인간의 인지와 직결되는 논의이다. 단순히 재현물이 시각적으로 대상과 더 닮도록 하는 차원을 넘어, 대상을 사실적으로 전달할 수 있는 체계를 구축하려면 인문학적인 분석이 반드시 선행되어야 한다. 뿐만 아니라 경험시키고자 하는 대상과 그에 대한 기록과의 관계에 대한 분석이 필요하다. 이러한 연구는 사용자 분석과도 맥을 같이하여 크게는 기록정보서비스의 질적 향상에도 필요한 부분이라 하겠다.

이 글에서는 인간의 인지와 기록에 대한 문제에 재현이론을 통해 접근하였다. 일부이지만 미학에서 제시하고 있는 재현의 개념을 받아들여 기록을 통한 재현 가능성을 발견해 내고자 하였다. 기록은 대상이나 활동의 증거라는 속성을 가지고 있다는 점에 근거하여 재현의 가능성을 찾아보았다고 할 수 있다.

또한 이 글은 콘텐츠가 하나의 사안에 대한 집합이라는 한계를 가지므로 복수의 콘텐츠를 조직화하는 개발 모형을 제시하였다. 뿐만 아니라 재현의 범위를 확장하고자 여러 기록 콘텐츠들의 증거성을 다시 유기적으로 조직화하는 방법론을 개발하였다. 이러한 방법론으로서의 개발 모형은 여러 콘텐츠를 하나의 체계 내에서 콘텐츠간의 유기적인 작용을 유도해 이른

바 '재현의 확장'이라는 개념을 도입하였다고 할 수 있다.

'재현의 확장' 개념을 도입한 개발 모형의 적용 대상은 건축문화재로 그 범위를 한정하였다. 건축문화재는 역사적·예술적·학술적·경관적 가치를 대중으로부터 인정받아 지속적으로 수요를 확보하고 있기 때문이다. 이 경우 사용자가 재현물을 소비하는 과정에도 주목해야 한다. 사용자는 건축문화재의 가치에 기반을 두고 재현물을 이용하므로, 건축문화재 가치에 기반을 둔 재현 프레임워크 개발이 필요하다고 할 수 있다.

그러나 이 글은 건축문화재로 범위를 한정하였음에도 일정한 콘텐츠 개발모형을 제시하지 못하고 하나의 참고 모형만을 제시하는 수준에 머물렀다고 할 수 있다. 또한 개별 기록관리기관의 제도 및 인프라, 소장 현황이 다르다는 문제로 인해 구체적인 기준을 제시하지 못한 한계도 노출하였다. 따라서 이 글은 기록 콘텐츠를 통해 대상을 재현할 수 있는 가능성을 제시하였다는데 의미가 있다고 할 수 있다.

앞으로 기록관리기관의 역할 확대에 발맞춰 기록 콘텐츠에 대한 대중의 관심 역시 자연스럽게 증대될 것으로 보인다. 사용자에게 더 쉽게 다가가고, 더 많은 관심을 받을 수 있는 콘텐츠를 찾기 위한 연구가 이어질 것으로 보인다. 이러한 흐름에서 '기록 콘텐츠를 통한 건축문화재의 재현'이라는 이 글의 논의가 향후 연구의 해답을 찾는 데 도움이 되기를 기대해 본다.

참 고 문 헌

- 강내희. 2000. 「재현체계와 근대성 - 재현의 탈 근대적 배치를 위하여」. 문화과학, 24, 문화과학사: 16-18.
- 강수나. 2009. 건축문화재 기록의 특성과 관리 방안 연구. 「기록학연구」, 19, 한국기록학회.
- 강진갑. 2003. 경기도 문화유산 가상현실체험시스템 개발과 인문학자의 역할. 「인문콘텐츠」, 창간호, 인문콘텐츠학회: 113.
- 강진갑. 2007. 한국문화유산의 디지털 콘텐츠화 연구 - 경기도 역사문화체험 가상현실 시스템을 중심으로. 한양대학교 사학과 박사학위논문: 107.
- 공주대학교. 2007. 「기록이 있는 역사교실 1」, 국가기록원.
- 김성희. 2002. 인터넷상의 디지털 문화콘텐츠 분류방안에 관한 연구. 「한국문헌정보학회지」, 36권, 한국문헌정보학회: 182.
- 김형숙. 2000. 전시에 있어서 재현의 의미. 「서양미술사학회 논문집」, 14, 서양미술사학회.
- 문화재청. 2005. 「제주 이승만별장 기록화 조사 보고서」.
- 문화재청. 2006. 「조흥은행 대전지점 기록화 조사 보고서」.
- 박근수. 2003. 「한국근대건축물의 보전관리지침 구성방안 연구: 개화기~1950년까지 건립된 지정·등록문화재를 중심으로」. 명지대 건축대학원 박사학위논문: 30.
- 박성수. 2000. 재현, 시물라르크, 배치. 「문화과학」, 24, 문화과학사: 39-40.
- 박소연. 2005. 문화재 디지털 복원을 통한 디지털 문화 콘텐츠 개발에 관한 연구 -전주 경기전을 중심으로. 「기초조형학연구」, 6(1), 한국기초조형학회.
- 박치완. 2006. 재현(-파괴) 논쟁과 실재 물음. 「해석학연구」, 18, 한국해석학회: 61-62.
- 서정철. 1989. 소쉬르 기호학의 제문제 -기호학 연구의 최근 동향(I). 「불어학연구」, 7, 프랑사회: 34.
- 신항식. 2005. 미학에 있어서 재현의 문제-기호학적 이해와 형상적 미술론. 「미학예술학연구」, 22, 한국미학예술학회.
- 심성보. 2007. 「교수·학습자료용 기록정보 콘텐츠의 구성 및 개발절차」. 명지대학교 기록과학대학원 석사학위논문.
- 오중환. 1997. 재현과 허구의 관계에 대한 고찰-회화적 재현을 중심으로. 「미학」, 22, 한국미학회: 304.
- 유동환. 2003. 고건축, 디지털 세트로 거듭나다. 「인문콘텐츠」, 창간호, 인문콘텐츠학회: 87.
- 유재욱. 2006. 국내 문화콘텐츠 제공 웹사이트에 관한 평가. 「한국비블리아학회지」, 17, 한국비블리아학회.
- 이도흠. 2003. 텍스트와 현실의 재현, 그리고 반영과 굴절의 문제. 「문학과경계」, 9, 문학과경계사: 207.
- 이도흠. 2005. 미학에 있어서 재현의 문제: 재현의 위기론의 타당과 한계. 「미학예술학

- 연구», 22, 한국미학예술학회: 127.
- 이민경, 김태영. 2008. 문화재정보에 게시된 역사적·학술적·건축적 가치의 내용적 의미. 『대한건축학회논문집』, 24, 대한건축학회.
- 이상준. 2005. 「기록물관리기관의 건축기록물관리에 관한 연구 - 서울시 중구를 중심으로」. 명지대학교 기록과학대학원 석사학위논문.
- 이유경. 2003. 「정보기술을 활용한 전통문화 콘텐츠 개발 방법론」. 단국대학교 멀티미디어 대학원 석사학위논문.
- 이윤경. 2007. 「아카이브즈의 콘텐츠 개발에 관한 연구」. 한국외대 정보기록관리학과 석사학위논문.
- 이인화. 2003. 「디지털 스토리텔링」. 서울: 황금가지.
- 이정숙. 2005. 고프리치의 지각과 그의 회화적 재현. 『미학예술학연구』, 22, 한국미학예술학회.
- 이주영. 2005. 미학에 있어서 재현의 문제-재현의 관점에서 본 예술과 실재의 관계. 『미학예술학연구』, 22, 한국미학예술학회: 16.
- 이주형, 장석하. 2006. 한국근대주거건축물 보존 및 활용방안에 관한 연구. 『한국주거학회논문집』, 17, 한국주거학회: 114.
- 이희숙. 2004. 「인터넷을 통한 기록관의 서비스 활동에 관한 연구 -교육·전시활동을 중심으로」. 명지대학교 기록과학대학원 석사학위논문.
- 조미현 외. 2004. 「e-Learning 콘텐츠 설계」. 서울: 교육과학사.
- 진중권. 1997. 「미학 오딧세이 2」. 서울: 새길: 140-141.
- 한국국가기록연구원. 2007. 「사료 콘텐츠 구축을 위한 모형 및 절차 개발 연구」. 서울: 민주화운동기념사업회.
- 허만욱. 2008. 문화콘텐츠에서의 디지털 스토리텔링 양상과 방향 연구. 『우리문화연구』, 23, 우리문화회.
- Burcaw, George Ellis. 1997. 『Introduction to Museum Work』. Altamira Press. 양지연 역. 2001. 「큐레이터를 위한 박물관학」. 서울: 김영사.
- Ham, Gerald P. 1993. *Selecting and Appraising Archives and Manuscripts* SAA, 강경무, 김상민 역. 2002. 「아카이브즈와 매뉴스크립트의 선별과 평가」. 서울: 진리탐구.
- Hobbs, Catherine. 2001. "Personal Archives - The Character of Personal Archives: Reflections on the Value of Records of Individuals." *Archivaria*, 52, The Association of Canadian Archivists.
- Müller, Fredric. M. 2002. *Arranging and Describing Archives and Manuscripts* SAA, 조경구 역. 1990. 「아카이브와 매뉴스크립트의 정리와 기술」. 서울: 진리탐구.
- Pugh, Mary Jo. 1992. *Providing Reference Services for Archives and Manuscripts* SAA, 설문원 역. 2004. 「기록정보서비스」. 서울: 진리탐구.
- Unesco. 1972. "Convention Concerning the Protection of the World Cultural and Natural Heritage."

Yeo, Geoffrey. 2007. "Concepts of Record(1): Evidence, Information, and Persistent Representations." *American Archivist*, 70, SAA.

〈참조사이트〉

경기도 역사문화체험 가상현실 시스템.

〈<http://www.vrkg21.net/portal/index.asp?lang=kor>〉.

국가기록원 나라기록포털.

〈<http://contents.archives.go.kr/>〉.

국가문화유산포털.

〈<http://www.heritage.go.kr/index.jsp>〉.

국립문화재연구소 문화유적총람.

〈<http://all.nricp.go.kr/>〉.

민주화운동기념사업회 사료정보 콘텐츠.

〈<http://contents.kdemo.or.kr/>〉.

자금성 가상현실 시스템 The Forbidden City.

〈<http://www.beyondspaceandtime.org>〉.

아우슈비츠 수용소 콘텐츠.

〈<http://www.ushmm.org/wlc/article.php?ModuleId=10005189>〉.