

문화분류와 문화콘텐츠산업분류에 관한 연구

A Study of A Cultural Classification and A Culture Contents Industrial Classification

안 인 자(Inja Ahn)*

초 록

문화분류와 문화콘텐츠산업분류는 관련 정책, 지원, 통계, 평가를 위한 필수적인 기본도구이며, 이과정은 순환되는 것을 알 수 있다. 이의 용례를 법, 문화지표, 통계, 평가항목, 관련 연구보고서 분석하여 살펴본 결과 단기적 목적에 따라 아주 다양하게 분류되는 것을 발견하였다. 본 논문에서는 콜론분류방법에 기초한 분류안을 제시하였으며, 분류요소로서 통신망, 매체, 장르, 문화영역구분을 사용하였다.

ABSTRACT

A cultural classification and a culture contents industrial classification are the basic tools for cultural policies, cultural supporting, cultural statistics, and evaluations and there is a cyclic processes among them. This study finds out the varieties and short time changes of cultural categorization in laws, statistics, indexes, evaluations, research reports. As a result, colon style new cultural classification is suggested which used networks, media, genre, and cultural comparts as principles.

키워드: 문화, 문화산업, 문화콘텐츠산업, 문화분류, 문화콘텐츠산업분류, 사물분류, 산업분류, 학문분류
culture, culture contents, cultural classification, culture contents classification,
things classification, industrial class, knowledge classification

* 동원대학 교육서비스문헌정보과 조교수(ijahn@tongwon.ac.kr)
논문접수일자 : 2006년 11월 25일 논문심사일자 : 2006년 11월 28일 게재확정일자 : 2006년 12월 17일

1. 서론

2000년대의 문화시대의 도래, 문화콘텐츠산업의 발전은 인간의 삶의 질을 높이고, 나아가 경제적 효과를 기대할 수 있는, 즉 향유의 원리와 경제의 원리를 동시에 추구하는 두 영역의 연합이라고 할 수 있다. 이러한 경향은 2000년대에 들어서면서 본격화되어 1990년대의 지식기반 경제가 최근에는 창의력이 기반이 되는 콘텐츠기반 경제(content based economy)로 중심축이 옮겨가고 있음을 보여주는 것이다. 두 영역은 분리된 독립영역이라기 보다, 순수 문화예술의 발전이 있어야 문화산업 발전의 기반이 되는 것이므로 문화는 문화산업의 인프라에 해당한다는 통합이론이 제시되기도 한다(한국문화관광정책연구원 2004).

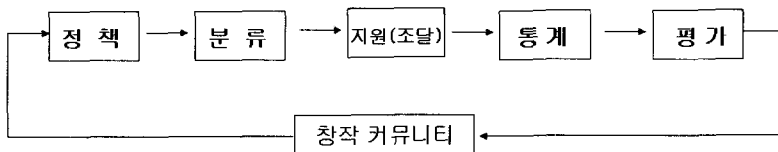
기술적인 면에서는 IT에서 비롯된 CT(Content Technology)가 문화산업 영역으로 들어오면서 독특한 특성을 가지는 복합적인(Fusion) 개념으로 문화산업이 변화하고 있다. 디지털 기술이 문화산업의 재확인 콘텐츠 상품의 작품화(기획, 창작), 상품화(개발, 제작), 미디어(서비스, 네트워크, 솔루션), 전달(유통, 마케팅) 등 전체 가치사슬의 단계마다 개입하여 부가가치를 더하고 있다(한국문화정책개발원 2003). 이러한 패러다임의 변화는 문화산업 제작단계, 유통단계, 소비단계의 변화로 파급되며, 정책대상으로서

의 콘텐츠 정의, 범위, 분류, 표준화 등의 문화산업지원체제를 재조정할 필요성을 제시하였다.

문화의 분류는 통계생산, 지원예산의 분배와 같은 단순한 목적에서 시작하였지만(유네스코 위원회 1986), 문화산업분류는 여러 목적을 수행하기 위한 작업의 부산물이며, 또한 경제성을 내포하기 때문에 목적 및 활용범위에서 훨씬 복잡한 시장성을 내포하고 있다. 문화산업 분류의 목적은 다음과 같다.

1. 유통을 위한 기본도구 : 유통을 위해서는 정의규정, 표준화, 인증, 디지털식별자부착, 저작권 등의 영역이 포함되며 각 단계에서 분류가 필요.
2. 정책 및 제도 생산
3. 예술지원을 위한 원칙과 기준설정.
4. 시장조사 및 설계, 수요조사
5. 문화산업의 구조파악(산업동향, 통계조사)
6. 창작커뮤니티구성
7. 백서 등의 자료생산
8. 통계생산
9. 평가지표구성
10. 정책 -> 분류 -> 지원(조달) -> 통계 -> 평가로 순환되어 해당 창작커뮤니티로 이어지는 영역 간의 커뮤니케이션인프라

위에 보듯이 문화와 문화산업 분류체계는 문화예술분야 및 산업분야의 유통과 관리를 위한 기



(그림 1) 문화분류, 문화산업분류의 순환

초 연구 작업으로서 관련 정책, 분류, 지원(조달), 통계, 평가, 창작커뮤니티 간의 커뮤니케이션을 이루기 위하여 필수적으로 마련되어야 하는 도구이다(그림 1), 따라서 이에 대한 연구의 필요성과 요구는 언급할 필요가 없을 정도이다.

본 연구는 문화와 문화콘텐츠산업을 분류하기 위한 분류의 기본적 연구방법, 즉 개념과 범주에 대한 적용 이론근거를 살펴보고, 기존의 연구자료를 통하여 문화와 문화콘텐츠산업이 어떻게 분류되고 있으며, 그 분류 근거는 무엇인지를 살피고, 정보자료 분류를 다루는 문헌 정보학의 입장에서 분류방법에 대한 제언을 하기로 한다. 문화·문화콘텐츠산업분류 용례를 살피기 위한 연구대상은 문화분류와 문화콘텐츠산업분류의 근거법령 및 관계 기관의 백서, 분류연구보고서, 통계 및 지표체계에 관한 연구보고서, 지원원칙과 기준에 관한 연구보고서, 정책에 관한 연구보고서, 학문분류인 KDC 상에서의 문화분류이다. 문화콘텐츠산업은 문화산업의 포괄적 영역에 포함되며(문화산업진흥기본법 2002년), 본 논문에서 논의되는 관련 용어인 문화, 문화산업, 문화콘텐츠, 문화콘텐츠산업, 디지털콘텐츠, 디지털문화콘텐츠의 정의는 본 연구의 용어정의 부분에서 자세히 논의하기로 한다(표 2).

2. 문화와 문화분류

분류는 개념과 범주를 사용하여 지식을 표현하고 조직한다(김태수 2000). 분류는 개념을 언어화하여 체계적으로 배열한 것이기 때문에 체계적인 분류는 대상물 개념의 바른 이해가

우선되어야 한다. 또한 체계적 분류가 되기 위해서는 분류하는 목적이 무엇인지에 따라 어떤 사물이나 대상의 일정한 기준(성격, 특징 등)을 마련하여야 한다. 이러한 분류기준에 따라 파생된 사물이 나타나고, 그러면 대상물과 파생된 사물은 종속관계가 이루어지고, 상위개념은 류, 하위개념은 종개념이 된다. 이렇게 상위의 류에서 하위의 종까지 체계적으로 구분되는 것이 분류이며, 여기서 세분할 때 구분원리가 필요하게 된다. 즉 분류의 조건은 대상물, 대상물의 성격이나 특성, 분류원리이다.

2.1 문화의 정의 및 영역

문화를 분류하기 위해서는 문화에 대한 개념과 정의, 범위에 대한 논의가 선행되어야 하며, 이에 대한 연구는 사회과학적 연구 영역이다. 그러나 문화현상의 결과물이 다양한 매체를 통하여 콘텐츠화 되어지고 정보가 되어 문헌정보학의 분류 및 정리의 대상이 된다는 면에서 본 학문 분야가 학제적 연구의 한 역할을 담당할 수 있다고 하겠다.

문화에 대한 개념과 정의는 극히 다양하여 사회의 문화현상을 연구대상으로 하는 학자들마저 의견의 일치를 보지 못하고 있는 연구과제이다. 오래 전 문화의 정의를 내리려고 연구한 인류학자 크로버(Alfred Kroeber)와 클락혼(Clyde Kluckhohn)은 그들의 공저 “문화 : 개념과 정의의 한 비판적인 검토, 1952”에서 170개의 상이한 정의를 검토하고 결론적으로 본인들의 정의를 내렸지만 이마저도 하나의 추가적 정의를 내린 것에 불과하였다. 그러나 사회문화현상을 연구하는 사회학자들이나 인류학

자들은 문화의 정의를 내리는데 크게 주저하지 않으며, 다만 자신의 연구에 앞서 문화에 대한 조작적인 정의를 내림으로써 연구대상을 분명히 하고 있고(유네스코한국위원회 1986) 이것이 최선의 방법이라고 사료된다.

문화에 대한 가장 일반적인 정의는 '한 사회 또는 민족 집단의 생활양식'이다. 이에 대한 접근은 문화를 하나의 '추상에 불과한 것'으로 보는 관념론적 입장과 아니면 구체적인 사물 및 사건들로 구성되는 것으로 보는 총체론적 입장, 두 가지로 구분할 수 있다. 전자는 문화는 지각될 수도 없으며, 측정할 수 없는 무형의 것, 연구자의 마음속에만 존재하는 논리적 추상물로 보는 것(M. Spiro)이며, 후자는 문화를 문명과 같은 의미로 보는 것으로 의미상으로는 '지성, 지식, 개화, 발전된 것'이며, 구체적 대상은 '상징 행위에 의해 특징 지워진 맥락들에서 기능하고 있는 도구, 장식품, 의복 등과 같은 물적 대상과 행위, 신앙 및 태도'들로 구성(L. White)되었다고 보는 견해이다(유네스코한국위원회 1986).

본 연구에서는 인간행위의 유형화된 행위, 사고방식, 그리고 그 결과를 모두 포함하여 문화라고 칭하는 후자의 입장을 취하고자 한다. 즉 '동양문화'라 함은 동양인이 어떻게 생각하고, 어떻게 행동하고, 그리고 그 결과는 무엇인지를 거론하는 것이다. 유통과 관리를 위한 분류의 연구 대상으로의 문화는 유형화되고, 구체적인 사물, 사건이 필수적이며, 관념론적 대상으로서의 문화는 문화인류학의 연구 영역으로 남겨두는 것이 합당하다.

문화에 어떤 영역이 포함되는지를 가장 잘 보여주고 있는 것이 1961년 머독(G. P. Murdock)에 의해 작성된 "Outline of Cultural Materials:

Human Relations Area Files"의 문화영역 분류이다. 이 분류는 원래 세계 각지에서 보고되고 있는 민족지(民族誌 : Ethnography)를 각 영역에 따라 범주화(Categorizing)하여 문화간의 비교연구를 활발히 촉진하려는 목적으로 이루어진 것이다(Murdock 1961). 이 분류체계는 5판을 거듭하면서 1976년 79개의 주영역, 631개의 소영역으로 나누어 각기 번호를 부여함으로써, 여러 문화의 자료철에서 특정번호로 분류된 자료를 추출하여 문화 간의 비교연구를 쉽게 할 수 있도록 고안되어 있다.

이 분류체계는 1) 여행, 범죄 같은 유형화된 활동, 2) 휴가나 재해 같은 활동이 일어난 상황, 3) 가족, 친족, 성 등과 같은 특정의 주제, 4) 활동의 목적, 5) 전신전화, 무기와 같은 활동에 수반되는 수단, 6) 종교, 주술과 같은 목적을 가지고 일어난 활동에 이르기까지 사회구성원의 생활양식에 관한 언급될 수 있는 모든 것을 79개 주영역 내에서 언급하고 있다. 단 이 분류에서는 항목간의 계층화, 범주화, 관계설정이 없이 단순 나열되고 있다(표 1).

2.2 문화분류의 특성

분류는 세계의 공간적, 시간적 또는 시공간적 분절화이다. 분류체계란 사물들이 집어넣어지고, 그리고 나서 그 안에서 어떤 종류의 작업을 할 수 있는 한 세트의 상자이다. 추상적, 이상적 의미에서 분류체계는 다음의 속성을 가진다(Bowker 1999).

1. 일관되고 독특한 분류원칙들이 가동되고 있다.
2. 범주들은 상호배제적이다.

(표 1) Human Relations Area Files의 예

10	서언(Orientation)
11	서지(Bibliography)
12	방법론(methodology)
13	지리(Geography)
14	인간생물학(Human Biology)
15	행위과정과 인성(Behavior Process & Personality)
16	인구(Demography)
...	
20	커뮤니케이션(Communication)
23	가축사육(Animal Husbandry)
...	
29	의류(Clothing)
30	장식(Adornment)
36	주거(Settlements)
53	오락(Recreation)
...	
88	청, 장년기 및 노년기(Adolescence, Adulthood and Old age)

3. 체계는 완전하다.

그러나 현실세계에서 사용되는 어떤 분류체계도 이 간단한 요구사항을 충족시키는 것은 없으며, 체계 내에 항상 예외가 존재한다. 어느 하나도 사람들의 의견이 일치하는 분류체계는 없다. 범주의 상호배제가 불가능하여 불일치, 혹은 중복적 범주가 존재하는 경우 이는 과학적, 교육적 체계에 근거한 지식분류라기 보다는 포괄적 개념의 사물의 범주를 칭하는 범주화(Categorization)에 해당한다고 할 수 있다. 달리 말하면 사물의 속성은 사물자체의 내재적 속성과 관계가 있는 것이 아니라 특정 문화권에서의 사물의 역할과 관계가 있다는 것이다. 따라서 하나의 단일 속성으로 두 개의 범주를 본질적으로 구별할 수 없다는 것이다(Taylor 1997).

범주화는 대상 객체를 성원(members)의 유사성에 따라 군집화하는 과정으로서 복잡한 환경에서 객체 전체의 유사성을 발견하고, 비슷

한 집합을 형성하는 것으로서 질서를 부여하는 것이다. '구조적 구분(structural difference)'과 '의미적 구분(semantic difference)'은 분류시스템과 범주화시스템의 구조를 구분하는 척도이다. 두 가지 시스템에 대한 차이는 다음과 같다(Jacob 2004).

첫째, 전자는 분류과정에서 요구되는 혹은 필요 충분한 특성분석에 의하여 개체를 체계적으로 배열하는 반면 후자는 문맥 혹은 인식되는 유사성에 근거하여 개체를 창조적으로 구분한다.

둘째, 분류시스템에서 각 부류(class)들은 상호 배제적이며, 중의성을 가지지 않는다. 즉 경계가 분명하며, 경계는 특성의 정의로 결정된다. 반면 범주화시스템은 성원(members)간의 구분에서 범주가 한정되어 있지 않고 경계가 모호하다.

셋째, 분류시스템의 예로 학문분류, 전통적 계층분류를 들 수 있으며, 범주화시스템의 예로는 특수분류, 자연분류, 대구분 사물분류를 들

수 있다.

문화분류는 문화를 분류대상으로 볼 때 사물의 분류에 속한다. 이는 사람들이 어떻게 사물을 분류하며 그 범주가 사회조직과 어떤 관계를 갖는가 하는 것이며, 이는 인류학, 특히 인지인류학, 인지과학에서 오랫동안 중심 논제였다. 따라서 분류과정은 실용적인 것이며, 논리적이거나 인지적인 것은 아니다(Jacob 2004).

위의 논의에서 구분하듯이 문화분류는 학문분류의 특성이 되는 논리적이거나, 인지적인 분류개념이라기 보다는 엄격히 구분하면 목적에 따라 실용적으로 구분되는 범주화시스템(Categorization)이라고 볼 수 있다.

범주화는 다음과 같은 유용성이 있다(김태수 2000).

1. 환경과 상호작용이 가능하여 환경의 복잡성을 줄일 수 있다.
2. 유형을 인식할 수 있다.
3. 계속적인 학습의 필요성을 감소시킨다.
4. 적절한 행위를 결정할 수 있다.
5. 물건이나 사상을 분류할 수 있다.

즉 전통적 사고방식에 의한 계층분류로는 가장 대표적인 것으로 학문분류가 있으며, 성원을 유, 무의 디지털현상으로 이해한다. 반면 분류대상으로의 문헌분류는 분류가 과학적이고, 교육적인 지식체계에 따를 때 그 효용성이 증가된다. 그 원리는 지식의 본질에 대한 충분한 이해에 기초를 두어야 한다. 그러므로 학문적 이론을 충족시키는 문헌분류표를 바탕으로 효율적인 정보조직을 이루어야 한다. 그러기 위

해서는 분류체계의 많은 항목들이 학문의 기술적, 학술적 분류와 일치하도록 만들어야 할 것이고, 문헌분류가 학문분류에 적합하도록 재구성할 필요가 있다.

이 후의 본문에서 문화분류는 범주화에 해당하는 용어이지만 대부분의 문헌에서 분류라 칭하고 있으므로, 범주와 동일한 의미로, 즉 확대된 의미로의 분류를 그대로 사용하고자 한다.

3. 문화콘텐츠산업과 문화콘텐츠 산업분류

3.1 문화콘텐츠산업의 정의 및 영역

문화콘텐츠산업의 분류대상이 되는 콘텐츠, 문화콘텐츠, 문화상품, 문화산업, 디지털콘텐츠, 디지털문화콘텐츠, 최근 법상에 용어가 등장하기 시작하는 멀티미디어문화콘텐츠의 정의를 보면 표 2와 같다(문화산업진흥기본법 2002년). 문화콘텐츠는 콘텐츠(부호, 문자, 음성, 음향 및 영상 등의 자료 또는 정보)에 문화적 요소(예술성, 창의성, 오락성, 여가성, 대중성)를 가한 것으로서 결국 디지털화된 형태의 문화콘텐츠와 아날로그형태의 문화콘텐츠, 모두를 포함하는 개념이라고 할 수 있다.

정의에서 보듯이 문화의 주제적 범위, 문화콘텐츠의 주제적 범위는 모든 것을 포괄한다. 따라서 문화분류를 분류라기보다 영역의 범주화에 해당하며, 하나의 분류기준이라기 보다 다수의 배제적 원칙에서 분류되며, 문화에 따라 상이하게 분류될 수 있다.

(표 2) 문화콘텐츠산업 관련 용어의 정의

용어	개정안에 따른 재정립(문화산업진흥기본법 2002년-)
콘텐츠	부호, 문자, 음성, 음향 및 영상 등의 자료 또는 정보
문화콘텐츠	콘텐츠(부호, 문자, 음성, 음향 및 영상 등의 자료 또는 정보) + 문화적 요소(예술성, 창의성, 오락성, 여가성, 대중성)
문화상품	문화콘텐츠 + 경제적 부가가치 창출 가능성
문화산업	문화상품 + 제작, 유통, 소비, 기타 서비스
디지털콘텐츠	부호, 문자, 음성, 음향 및 영상 등의 자료 또는 정보로서 그 보존 및 이용에 효율을 높일 수 디지털형태로 제작 또는 처리한 것
디지털문화콘텐츠	문화적 요소가 체화되어 경제적 부가가치를 창출하는 디지털콘텐츠를 말하며, 디지털콘텐츠의 하위개념으로 정의된 것이며,
온라인디지털콘텐츠	정보통신망에서 사용되는 디지털콘텐츠
멀티미디어콘텐츠	부호, 문자, 음성, 음향 및 영상 등과 관련된 미디어를 유기적으로 복합시켜 새로운 표현 및 저장장치 기능을 갖게 한 콘텐츠를 말하는 것으로 복합미디어의 사용 및 유통되는 콘텐츠
멀티미디어문화콘텐츠	법상에 용어등장

2000년대에 들어서면서 문화산업과 문화상품의 하위개념으로서의 디지털문화콘텐츠의 개념정립이 필요하게 되었고, 문화산업진흥기본법 2002년 개정시기부터 문화콘텐츠의 개념이 법제화되기 시작하였다. 표에서 보듯이 디지털 콘텐츠는 문화콘텐츠와 온라인콘텐츠(정보콘텐츠)로 구분할 수 있다.

3.2 문화콘텐츠산업과 문화콘텐츠산업분류의 특성

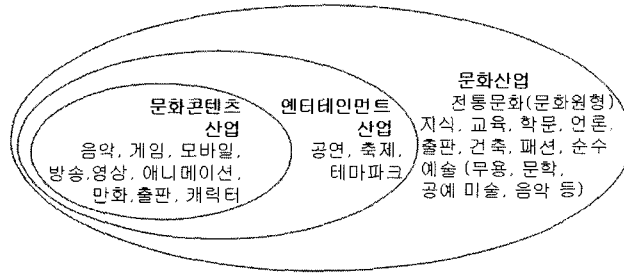
'문화산업'이라는 용어는 산출물, 고용, 수입, 그리고 소비자의 수요를 만족시키기 위한 문화적 생산의 경제적 잠재력이라는 의미를 내포한다. 명칭은 나라마다 다르며, 국내(문화산업, 문화콘텐츠산업), 미국(엔터테인먼트산업, 저작권산업), 영국(창조산업), 프랑스(문화산업), 일본(콘텐츠산업) 등과 같이 다양하게 사용되고 있다(한국문화콘텐츠진흥원 2004a). 이에 대한 정의 및 범위 또한 나라마다 다르며, 이는 역사적·문화적 배경, 산업기술의 발달 정도, 그리고 정책

목표의 상이함에 기인한다. 즉 문화산업은 출발부터 정책적인 성격을 강하게 띠고 있으며, 통계생산을 위한 국제적 표준과의 일관성도 중요한 고려사항이 되고 있다.

문화콘텐츠산업은 사용목적과 시각에 따라 문화산업의 하위 개념으로 설정하기도 하지만 두 가지 산업이 기본적으로 시장에서 거래되는 문화적 재화와 서비스를 바라보는 시각의 차이에서 파생된다는 점에서 두 개념은 흔히 혼용하여 사용되는 경우가 많다. 본 연구에서도 두 가지 개념은 혼용하여 사용하기로 한다(한국문화콘텐츠진흥원 2004a, 삼성경제연구원 2002).

문화콘텐츠산업 분류의 특성을 살펴보기 위해서 문헌을 분류대상으로 하는 학문분류와 문화분류의 특성을 대변하는 사물분류, 문화콘텐츠산업을 대변하는 산업분류의 특성을 살펴봄으로써 특징과 분류기준, 체계를 살펴보고자 한다(표 3).

표에서 보듯이 문화분류는 사회적, 정치적, 관료적 목적에 따라, 문화산업분류는 경제적 목적에 따라 분류되며, 이는 논리적이며 구체적인 문



(그림 2) 문화산업과 문화콘텐츠산업의 범위(삼성경제연구원 2000)

(표 3) 문헌·사물·산업분류 비교

분류	문헌분류	사물분류	산업분류
분류대상	정보자료	사물	산업
특징	논리적, 인지적, 구체적, 실용적	실용적	실용적
분류기준	주제, 형식	목적, 특성	목적
체계특성	과학적, 교육적	사회적, 정치적, 관료적	경제적
특성	하나의 원칙에 의한 분류(주제)	상호배제적인 다수의 원칙가능	상호배제적인 다수의 원칙가능
분류목적	배열, 동일주제의 범주화	범주화, 통계	범주화, 통계

(표 4) 문화분류와 문화콘텐츠산업 분류의 특성

	문화분류	문화콘텐츠산업분류
분류목적	일반분류	산업분류
분류대상	사물분류	사물분류
특수분류종류	예술분류	문화산업분류

헌분류와는 차이가 있는 것을 알 수 있다.

문화분류와 문화콘텐츠산업분류에 관한 연구는 분류의 종류 면에서 특수분류로서 내부적으로 사물의 일반적 분류와 산업적 분류, 사물분류와 정보분류, 문화원형에 한정하는 경우 전통문화분류와 문화산업분류의 비교가 된다. 그리고 연구대상이 되는 분류의 영역에는 문화분류, 문화콘텐츠분류, 문화산업분류, 문화콘텐츠산업분류, 디지털문화콘텐츠산업분류를 대상으로 하고 있다.

4. 목적에 따른 문화·문화콘텐츠 산업분류 용례

현재 문화 및 문화콘텐츠산업의 유통, 관리를 위하여 여러 가지 방법으로 문화 및 문화콘텐츠의 범주를 구분하고 있으며, 이것은 나름대로의 목적을 가지고 있다. 범주를 구분하는 현행자료는 법령, 백서, 통계 및 지표체계, 예산지원, 조세, 종사인구, 평가자료, 각종 분석 및 동향자료이다. 다음은 자료의 종류에 따라 사용하고 있는 문화분류 혹은 문화콘텐츠산업분류 내용을 제시하고 비교 및 분석을 하고자 한

다. 종합 분석된 내용은 표 7, 표 8을 통하여 제시하고자 한다.

4.1 법령

문화 및 문화산업 전반에 관련된 법은 다음의 3가지이다. 그 외의 장르별 세분된 법령은 생략하기로 한다.

문화예술진흥법에서 문화산업이란 문화예술의 창작물 또는 문화예술용품을 산업의 수단에 의하여 제작, 공연, 전시, 판매를 업으로 영위하는 것이며, 문화예술이란 문학, 미술(응용미술 포함), 음악, 무용, 연극, 영화, 연예, 국악, 사진, 건축, 어문 및 출판(11종)을 제시하고 있다. 11개 장르의 예술분야를 포함시키고 있다.

문화콘텐츠산업은 다양한 콘텐츠군으로 형성된 산업 영역이다. 문화산업진흥기본법 상에서 규정(제2조 제1호)된 문화산업의 다음과 같이 구분된다. 이는 1999년도에 제정되어 2002년도 개정되어 문화콘텐츠 개념을 정식으로 법제화하였다. 8개 영역의 산업을 소개하고 있다.

- 가. 영화관련 산업
- 나. 음반, 비디오, 게임물 관련 산업
- 다. 출판, 인쇄, 정기간행물관련 산업
- 라. 방송영상물 관련 산업
- 마. 문화재 관련 산업

바. 캐릭터, 애니메이션, 디자인, 광고, 공연, 미술품, 공예품과 관련된 산업

사. 디지털문화콘텐츠의 수집, 가공, 개발, 제작, 저장, 검색, 유통, 등과 이에 관련된 서비스를 행하는 산업

아. 그 밖의 전통의상, 식품 등 대통령령으로 정하는 산업

4.2 관계 기관의 백서

정부가 어떤 문제에 대하여 그 현상을 분석하고 장래를 전망하는 내용으로 편집하여 발표하는 실정보고서로서의 문화산업백서는 현재 문화산업의 분류 예를 보여주는 좋은 정보원이다. 정부에서 발간하는 백서는 문화정책백서와 문화산업백서가 있다. 정책백서에서 산출하는 문화예산은 문예진흥, 문화산업, 관광, 문화재로 구분하고 있다. 세부분야는 관련 문예진흥법, 문화산업진흥법에 범위라고만 한정하고 있다. 기존의 장르별, 기능별 개별지원방식을 유기적 연계에 의한 종합지원으로만 명시하고 있다(문화정책백서 2005). 정책조직 또한 도서관 박물관과의 폐지, 문예진흥원을 문화예술위원회로 명칭 및 기능조정 등의 패러다임 변화를 예고하고 있다. 즉 직제에서는 문화분류, 산업분류와 연계되는 조직구조를 발견할 수 없었다.

(표 5) 문화 및 문화산업 관련 법(문화콘텐츠진흥원 2003)

	문화산업진흥기본법	문화예술진흥법	문화재보호법
목적	문화산업지원, 육성	전통문화예술계승	문화재보존
정의	문화산업, 문화상품	문화예술	문화재, 기념물, 민속자료
유통	유통활성화바코드		
표준화	조사연구보급, 식별자부착		
관련 기관	KOCCA	문예진흥원	한국문화재보호재단

문화산업백서에서는

지원분야: 문화산업일반, 문화콘텐츠산업, 출판·신문산업, 방송·광고산업, 영화·애니메이션·비디오산업, 게임·음반산업, 캐릭터·만화산업의 7개 분야로 구분

장르별 투자현황: 인터넷콘텐츠, 영화, 애니메이션, 게임, 캐릭터, 음악, 공연, 콘텐츠배급, 드라마 9개 구분을 하고 있다.

장르별 인력: 애니메이션, 캐릭터, 만화, 음악, 게임, 방송, 영화의 7개 분야

산업부문별 성과보고에서는 지원 7개 분야의 각 산업을 세분하여 16개의 산업으로 구분, 성과와 전망을 하고 있다.

시장규모: 음반, 영화, 애니메이션, 방송, 게임, 캐릭터 6개 분야

즉 한편의 보고서 상에서도 장르, 기능 등이 혼용되어 구분의 특성을 찾아낼 수 없으며, 이는 지원, 투자, 인력, 성과의 일련의 흐름을 파악할 수 있는 정보커뮤니케이션 통로가 막혀있다고 할 수 있다.

4.3 통계 및 지표체계

문화지표 체계가 구성되기 위한 틀이 고려되기 시작한 것은 「문화활동의 공공재정에 관한 통계의 국제표준화에 관한 권고(1980)」이다. 문화 활동을 구분하기 위하여 문화 분야의 범주를 정하게 되었고, 그 일환으로 문화를 매체별 구분하기 시작하였다. 이 연구는 1981년 유네스코 문화지표(Framework for Cultural Statistics)로서 완성되었다. 이 체계는 '문화통계틀'(백선복 1987) 혹은 '문화지표체계'(한국문화정책개발원 1995), '문화통계 및 지표체계'(이문웅 1987) 등

으로 혼용되어 불리고 있다.

문화지표체계(FCS)는 문화매체의 종류에 의한 구분과 문화활동의 유형을 세로축과 가로축으로 하여 행렬표를 구성한다. FCS에서의 문화매체의 종류란 문화영역을 10개의 대분류로 구분한 것이다. 그 영역은 문화유산, 인쇄물과 문예, 음악, 무대예술, 조형예술, 영화 및 사진, 방송, 사회 문화적 활동, 스포츠와 게임, 자연과 환경의 10구분이다(표 6).

지표체계를 설계하기 위해서 관찰가능한 문화영역을 포함하고, 체계의 구조를 설정함에 있어서 경도는 문화매체의 종류(문화영역구분)와 위도는 문화활동의 기능적 구분(생산, 보급, 소비, 보호, 참여)을 적용하여 병렬표를 작성하고 있다. 이 때 사용하고 있는 문화영역구분의 1차 대상은 문화매체로서 10개의 대구분 중 6개의 장르구분, 4개의 주제관련 영역을 설정하고 있다.

이를 기초로 하여 작성된 한국문화지표체계(한국문화정책개발원 1995)에서는 10구분을 확대하여 13개의 구분을 제시하고 있다(표 7). 문화예술인실태조사를 통하여 제시되는 문화통계는 10구분이며, 문예진흥법에서는 11구분으로 문화분류를 제시하고 있으므로 목적과 정책에 따라 다양하게 구분하는 것을 확인할 수 있다.

4.4 예술지원원칙과 기준

유네스코의 문화영역에 대한 구분은 문화지원 예산의 사용을 위한 과정에서 시작되었다(문화통계 1986). 즉 실용적 필요에 의하여 문화를 구분하여야 하는 경우 국가의 지원 조달이 목적인 경우가 가장 분명한 분류의 이유가 될 수 있다. 하

(표 6) 유네스코 문화지표체계(FCS) 중 문화영역별 구분

종 류	분 류
0. 문화적 유산	0.1 역사적 기념물 및 유적 0.2 기록보관소 0.3 박물관 0.4 고고학적 발굴 0.5 공공의 보호를 받는 다른 형태의 문화적 유산 0.6 문화적 유산의 보존과 목록 작성하는데 필요한 부수적 활동
1. 인쇄물 및 문예	1.1 문예창작 1.2 도서출판 1.3 정기간행물 및 신문출판 1.4 도서, 정기간행물 및 신문의 보급 및 마케팅 1.5 도서관 1.6 문예생산 및 인쇄에 필요한 부수적 활동
2. 음악	2.1 음악창작 2.2 음악공연 2.3 오페라 공연 2.4 악보출판 2.5 음반출판 2.6 악보 및 음반의 생산 및 마케팅 2.7 악기의 생산 및 마케팅 2.8 음악의 창작 및 생산에 부수되는 활동
3. 무대예술	3.1 무대예술의 창작 3.2 연극공연 3.3 무용공연 3.4 기타의 무대공연(서커스, 음악당, 카바레, 쇼 등) 3.5 무대공연에 필요한 부수 활동
4. 조형예술	4.1 시각예술의 창작 4.2 시각예술품의 생산과 출판 4.3 시각예술품의 전시 4.4 시각예술품의 보급과 마케팅 4.5 시각예술의 창작과 출판에 필요한 부수활동
5. 영화 및 사진	5.1 영화의 창작 5.2 영화배급 5.3 상영 5.4 사진 5.5 영화 및 사진예술에 필요한 부수활동
6. 방송	6.1 라디오 6.2 TV 6.3 기타 방송에 필요한 활동
7. 사회문화적 활동	7.1 사회 문화적 발의와 지역문화센터 7.2 공공 및 전문협회 7.3 기타의 사회 문화적 활동(종교 및 신앙과 관련된 의식과 사회기능) 7.4 기타 사회문화 활동에 필요한 활동
8. 스포츠와 게임	8.1 스포츠 기구의 생산, 경기장 및 다른 시설의 건설과 유지 8.2 경기활동 및 스포츠 협회
9. 자연과 환경	9.1 식물군 및 동물군의 보호와 관련된 활동 9.2 자연과 환경에 관련된 여가선용활동

(표 7) 문화분류 영역의 비교

	UNESCO 문화지표체계(1983)	한국문화지표 체계 1995	문화분류	문화통계	문예진흥법	KDC
1	문화유산	문화유산		전체		
2	인쇄물 및 문예	문학	문학	문학	문학 어문및출판	800 문학
3	조형예술	조형예술 디자인	조형예술(서예, 조각, 공 예, 사진) 디자인(건축, 시각, 공업, 의상)	미술 사진 건축	미술(응용미술) 포함 건축 사진	610 건축술 620 조각 630 공예, 장식미술 640 서예 650 회화, 도예 660 사진술
4	음악	음악 무용	음악 무용	음악 무용	음악 무용	670 음악
5	영화 및 사진	영화	영화	영화	국악	
6	방송	연극	연극	연극		680 연극
7	무대예술	연예 대중매체	연예(대중예술, 공연예술 -- 연주, 연기, 창작:)	연예 국악	연극	
8	사회문화적 활동	사회문화적 활동				
9	스포츠와 게임	여가활동			영화	690 오락, 운동
10	자연과 환경	국제문화교류			연예	
갯수	10	13	8	10	11	
출처	UNESCO FCS	한국문화정책개발원 1995		문화예술인 실태조사	법령	KDC

(표 8) 문화산업분류 영역의 비교

	문화산업분류	KOCCA 문화산업분야	문화산업 통계	문화콘텐츠산업 시장규모영역	문화산업진흥 기본법
1	문화유산				문화재
2	문학, 출판, 인쇄, 만화	만화	출판		출판
3	미술, 조형(디자인, 건축, 사진, 서예)				디자인 미술품 공예품
4	음악, 음반	음악	음반	음반	음반
5	영화(애니메이션)	영화 애니메이션	영화	영화 애니메이션	영화 애니메이션
6	방송		방송	방송	방송
7	공연예술		공연		공연
8	광고, 게임 s/w, 기타뉴미디어	캐릭터 인터넷 및 모바일콘텐츠	게임	게임 캐릭터	광고 캐릭터
9	관광, 운동, 여가		기타문화산업		전통의상 식품
10	문예행정, 기업, 단체		교육서비스		
갯수	10	6	8	6	대구분: 8 소구분: 14
출처	한국문화정책개발원 1995	홈페이지	통계청	문화산업백서2002	법령

지만 한국문화관광정책연구원의 “예술지원의 원칙과 기준에 관한 연구”에서는 예술지원제도, 정부의 역할 등만을 제시할 뿐 실용의 예는 찾을 수 없다.

4.5 정책, 분석, 동향연구보고서

순수문화예술진흥방안연구 -- 공연예술분야, 문학분야, 미술분야, 전통예술분야로 4분하고 있다.

예술시장 조사설계연구 -- 예술시장과 미술시장을 창작, 유통, 소비, 지원의 기능구분에 따라 조사설계하고 있다. 국제적으로 확인 가능한 영역, 예술시장과 미술시장만을 한정하여 기능구분을 통한 조사로서 가장 많이 통용되는 장르, 기능의 병렬표를 구성하였다.

한국 문화산업의 국제 경쟁력 분석 -- 문화산업의 경쟁력비교 연구는 산업의 비교를 위하여 ‘산업’이라는 객관적 사물에 대한 분류, 경쟁력 요인에 대한 고찰, 평가항목의 설계라는 면에서 문화산업분류 연구의 선행연구라 할 수 있다. 본 연구에서는 인프라평가(문화기반지수), 문화산업지수(음반산업, 영화산업, 신문·출판산업, 방송산업), 잠재력평가(문화창출지수: 교육경쟁력, 경제디지털화)로 구분하여 국가문화생산력지수를 산출하였다. 각국의 문화산업의 특성을 분석하기 위하여 정의, 분류, 산업의 지원정책방향을 분석하였다. 본 논문에서는 분류체계를 살펴보기 위하여 문화산업진흥기본법에서의 영역구분, 문화관광부내의 조직구조, 문화관광부 내의 산업지원계획을 검토하였다.

4.6 문화콘텐츠산업분류에 관한 연구보고서

디지털콘텐츠 산업분류에 대한 연구는 2000년대 이후 모든 관련기관에서 연구과제로서 진행했을 정도로 다수의 연구결과물이 있다. 한국소프트웨어진흥원의 ‘디지털콘텐츠산업분류 연구’와 문화콘텐츠진흥원의 ‘문화콘텐츠산업분류’와 ‘문화산업의 표준산업분류개선방안 연구’, 조광현의 ‘디지털콘텐츠 산업분류 체계에 관한 연구’를 들 수 있다. 이는 콘텐츠의 성격에 따라 정보통신부 주도의 정보콘텐츠와 문화관광부 주도의 문화콘텐츠로 구분된 연구결과라고 볼 수 있다.

디지털콘텐츠산업을 구분하는 방법은 목적만큼이나 다양하다. 내용의 성격에 따라 정보콘텐츠와 문화콘텐츠로 구분, 저장 및 유통경로에 따라 온라인콘텐츠와 오프라인콘텐츠로 구분, 매체의 종류에 따라 방송콘텐츠와 인터넷콘텐츠로 구분할 수 있다. 디지털콘텐츠 관련 주체들의 편의와 목적에 따라 다양한 분류체계가 존재하는 실정이다.

각 보고서에서는 국내의 한국표준산업분류체계(KSIC분류), 국제산업분류로서 유엔의 ISIC, 일본의 JSIC, 미국, 캐나다, 멕시코의 NAICS를 비교하고 나름대로의 신분류체계안을 내놓고 있다. 디지털콘텐츠 산업분류의 기본방향은 1) 정보사회로의 이행과정을 반영할 것, 2) 전체산업 구조의 틀 안에서 위치할 것, 3) 국제간 비교 가능한 통계를 생산할 수 있을 것으로 제안하고 있다(조광현 2004).

그러나 세계적인 산업분류체계 개정의 움직임은 산업사회의 흐름을 반영하는 새로운 질서를 추려낸 정보섹터를 만들고 있다. 그러나 정

보색터의 정의와 범위는 정보통신산업과의 경계설정, 이전 제조업과 도소매업, 서비스업과의 관계설정의 문제 등이 얽혀있어 국제적 논의가 진행 중이다. 이는 정보통신산업의 발전에 따른 필연적 결과이며, 정보사회로 이행하고 있는 산업 활동의 융합과정의 한복판에 있다. 더구나 한국 KSIC의 기준이 되고 있는 UN의 ISIC가 2007년 개정을 목표로 작업을 진행 중에 있으며, 국내에서도 현행 문화산업진흥기본법의 개정을 추진 등 환경적 변화의 수용으로 계속적 변화가 일어날 것이다.

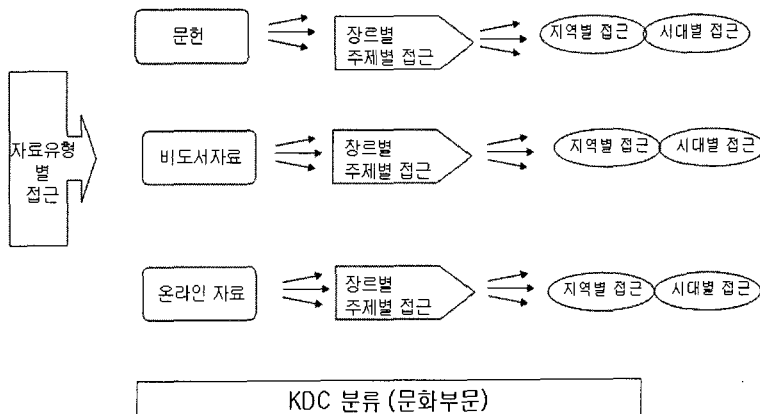
현재 가장 포괄적인 것은 통계청에서 국가통계로서 제공하고 있는 한국표준산업분류체계(KSIC분류)라 있으며, 그 중 특수목적 통계용 산업분류 중에서 'ICT(Information and Communication Technology)산업', '인터넷산업', 디지털콘텐츠산업분류와 근접한 정보콘텐츠산업분류가 있다. 산업분류의 목적은 통계생산과 정책결정에 있다.

KSIC에서는 핵심문화산업의 항목으로 출판산업, 음악산업, 게임산업, 영화산업, 광고산업,

기타문화산업으로 공연산업, 공예산업, 디자인산업, 건축서비스업, 사진촬영처리업, 뉴스제공·도서·박물관·기타 문화관련 산업을 들고 있다. 즉 핵심산업 5개 분야, 기타문화산업 6개 분야를 제시하고 있다.

4.7 학문분류 상의 문화분류

가장 일반화된 학문분류로서 국내의 KDC 상에서 문화관련 주제의 분류는 다음과 같다. 600번 대를 중심으로 한 문화예술장르(건축, 조각, 공예, 서예, 회화, 사진술, 국악, 무용, 영화, 음악), 역사, 문학, 민속, 인문학, 등에 집중되어 있으며, 그 외의 모든 주제 분야라고 할 수 있다. 주제에 대한 지역별 구분과 시대별 구분은 KDC의 테이블을 사용하여 구분하고 있다. 이를 그림으로 표현하면 그림 3과 같이 표현할 수 있다. 문화콘텐츠를 제공하는 매체(게임, 방송, 만화, 캐릭터, 인터넷모바일, 애니메이션)는 자료의 유형을 표현하는 별칭기호로서 표현할 수 있다.



(그림 3) 매체-> 주제 -> 지역, 시간적 접근

5. 문화, 문화콘텐츠산업분류안

우선적으로 디지털(문화)콘텐츠산업을 위한 분류체계의 개선안은 정보콘텐츠적 견해, 문화콘텐츠적 견해를 통하여 위의 4.6에서 제시되는 각 연구보고서의 제안사항을 수렴하는 것이 적합하며, 이런 류의 개선연구보고서는 국제적 분류 개정안에 따라 주기적으로 연구보고 될 것이다(한국문화콘텐츠진흥원, 2004a).

단지 본 연구에서는 문화콘텐츠와 문화산업 콘텐츠를 정보로서 유통하고 관리하고자 할 때 정보를 코드화 위하여 분류요소를 추출하고, 분류체계 구성방법에 관한 분류체계를 제안하고자 한다. 많은 용례에서 보았듯이 두 분류표에 적용된 분류요소는 문화분류의 경우 예술의 장르, 문화행위의 기능(창조, 서비스, 소비)이 고려되어지고 있다. 그 외에 실제 콘텐츠자료의 경우 시간과 공간적 구분이 가능할 것이며, 문화영역구분(주제적 구분)이 요구된다. 또한 다양한 형태의 매체가 사용될 것이며, 다양한 방법의 유통망(window)을 통하여 제공될 것이다.

문화산업분류에서의 분류요소는 장르별 산업, 유통망 및 표현매체(네트워, 솔루션), 기능이 고려된 것을 알 수 있다.

앞에서 제시한 7가지의 분류요소를 결합하는 방법으로는 열거식 분류방법보다는 패킷방법의 분석합성식 분류방법이 적합하다고 보여진다. 합성방법과 순서는 목적과 상황에 따라 다양할 수 있지만 기본적으로 유통망 -> 매체(솔루션) -> 장르 -> 활동기능의 접근 방법이 가능하다고 보여지며, 2차적으로 장르별 -> 영역구분(주제구분) -> 공간구분 -> 시간구분의 접근도 가능할 것으로 보여진다. 1,2차적인 방법은 서로 구분되거나 배타적인 것이 아니라 복합적으로 혹은 일부만이 사용가능하다고 하겠다.

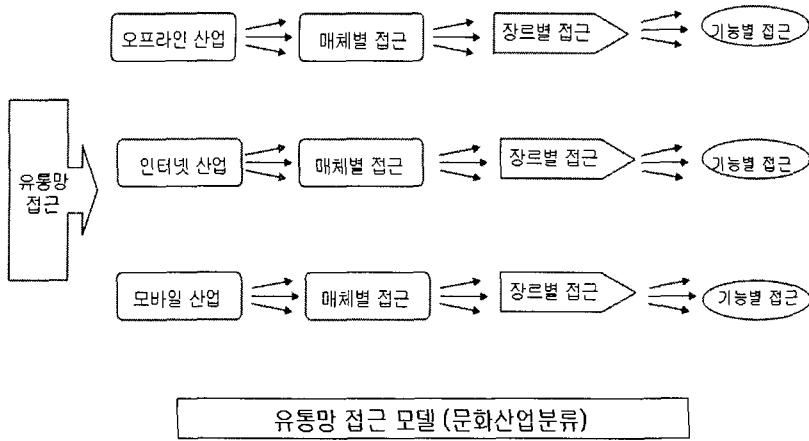
그러나 실제적응의 경우 한, 두 가지의 분류요소가 생략될 수도 있고, 장르마다의 특성이 강하여 일률적인 문화 활동의 기능구분이 적합하지 않을 수 있다. 이를 이용하여 접근 모델을 제시하면 그림 4, 그림 5에 해당한다.

6. 결론

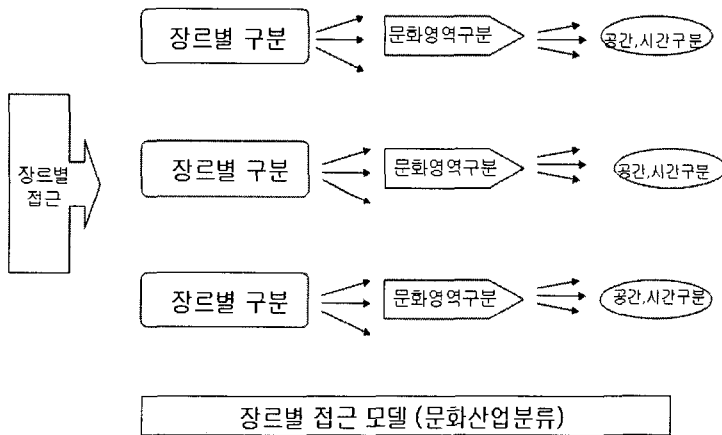
문화분류와 문화콘텐츠산업분류는 실용성이 중요한 사물의 범주화에 해당되기 때문에 자연 범주에서 제시하는 모형이 이러한 목적에 더 적합하다고 할 수 있다. 모든 상황에 적용할 수

(표 9) 문화, 문화산업분류 분류요소

번호	분류요소	문화콘텐츠·문화산업콘텐츠
1	유통망	오프라인, 온라인(모바일, 인터넷)
2	매체(솔루션)	게임, 애니메이션, 캐릭터, 온라인게임
3	장르구분	예술 유형구분
4	활동의 기능구분	창작, 전달, 소비, 보존
5	영역구분(주제구분)	문화영역구분(예: 머독의 HRAF)
6	공간적 구분	지역, 나라
7	시간적 구분	시대구분



(그림 4) 유동망 -> 매체 -> 장르 -> 활동기능의 접근 방법



(그림 5) 장르별 -> 영역구분(주제구분) -> 공간구분 -> 시간구분의 접근

있는 포괄적인 분류체계는 있을 수 없으며, 이것은 바로 언어와 문화권에 따라 범주화를 달리할 수 있음을 의미하고, 모든 지식을 조직할 수 있는 일반적인 분류법보다는 개개분류표는 자체의 조직구조와 고유한 특성을 지녀야 한다는 것이다(Bowker 1999).

사물의 분류에 대하여 보우커(Bowker)는 “우리는 사회학, 인류학, 역사학과 정보과학, 그리고 디자인 분야에 걸터앉아 있는 본 논제가

듀이식 분류번호 하나를 이 책에 할당해야 하는 처지를 미워하고 싶다. 우리는 그저 이 책이 판타지물 서가에나 꽂히지 않기를 바랄뿐이다.”라고 언급할 정도로 사물분류에 해당하는 문화, 문화산업의 내용적 구분과 내용범주화 영역은 한 분야에서 전문적으로 다루기에 역부족이며, 이는 인문사회학의 영역에서 제시하는 이론을 따르는 것이 더 합당하다고 여겨진다.

본 논문에서 문화분류와 문화콘텐츠산업분

류로 제시한 안의 특징은 다음과 같다.

- 1) 범주화 체계를 따르며, 이는 코드화가 가능하다.
- 2) 다차원구조형 분류체계(콜론분류)를 따르는 것이 적합하다.
- 3) 구분원리는 유통망, 매체, 장르, 문화영역 구분을 기본구분원리로 하며, 활용목적에 따라 활동의 기능구분, 공간적 구분, 시간

적 구분을 부가적으로 활용하도록 한다.

- 4) 순환적 특성을 가지는 다목적 기본 도구의 경우 표준화가 필수적 요소라고 할 수 있다. 즉 만들어진 분류를 통일하여 정책, 지원, 통계, 평가에 사용할 경우 분류체계의 가치를 가장 효과적으로 활용할 수 있기 때문이다.

참 고 문 헌

김기덕. 문화원형의 층위(層位)와 새로운 원형 개념. 『인문콘텐츠』, (6): 55-74.

김만수. 『문화콘텐츠유형론』. 글누림.

김태수. 2000. 『분류의 이해』. 서울 : 문헌정보처리연구회.

문화관광부. 한국문화관광정책개발원. 2005. 『문화정책백서』. 서울: 문화관광부.

문화관광부. 2003. 『문화산업백서』. 서울: 문화관광부.

백선복. 1987. 초점/문화통계, 문화지표란 무엇인가 -문화지표와 문화발전. 월간 『문화예술』. 통권 109호, 한국문화예술원.

삼성경제연구원. 2002. 『콘텐츠 비즈니스의 새 흐름과 대응전략』. 서울: 동연구원.

유네스코위원회, 문예진흥원. 1986. 『문화통계 및 지표체계연구 최종보고서』. 서울: 동위원회.

이문웅. 1987. <문화통계 및 지표체계연구>를 마치고, 월간 『문화예술』, 109.

정연경. 1999. 학문분류, 문헌분류, 연구분류에 관한 비교분석. 이화여자대학교 『사회과학연구논총』, 3.

조광현. 2004. 『디지털콘텐츠산업 분류체계에 관한 연구』. 서강대언론대학원학위논문.

한국문화관광정책연구원. 2005. 『예술시장 조사 설계 연구』. 서울: 동연구원.

한국문화관광정책연구원. 2005. 『예술지원의 원칙과 기준에 관한 연구』. 서울: 동연구원.

한국문화관광정책연구원. 2004. 『순수예술과 문화산업의 연계전략 개발』. 서울: 동연구원.

한국문화정책개발원. 1995. 『문화지표체계 개선』. 서울: 동연구원.

한국문화정책개발원. 2000. 『문화산업분야의 통계조사 설계연구』. 서울: 동연구원.

정책과제 2000-10.

한국문화정책개발원. 2000. 『순수문화예술 진흥방안 연구』. 서울: 동연구원. 정책과제 2000.

- 한국문화정책개발원. 2003. 『CT발전과 문화산업 구조변화』. 서울: 동연구원. 정책과제-2003.
- 한국문화콘텐츠진흥원. 2006. 『문화콘텐츠 유통로드맵 수립연구』. 서울: 동연구원. 문콘진 06-01.
- 한국문화콘텐츠진흥원. 2005. 『문화원형 콘텐츠 총람 2005』.
- 한국문화콘텐츠진흥원. 2005. 『문화콘텐츠산업 인력구조 및 직무분석 - 애니메이션을 중심으로』. 서울: 동연구원. 문콘진 05-02.
- 한국문화콘텐츠진흥원. 2004a. 『문화콘텐츠산업 산업분류 연구』. 서울: 동연구원.
- 한국문화콘텐츠진흥원. 2004b. 『문화콘텐츠의 유통 활성화를 위한 문화산업진흥기본법 개선방안 연구』. 서울: 동연구원. 문콘진 03-16.
- 한국문화콘텐츠진흥원. 2004c. 『한국 문화산업의 국제 경쟁력 분석: 미국, 영국, 프랑스, 일본, 중국, 한국 6개국 비교분석』. 서울: 동연구원. 문콘진 04-09.
- 한국문화콘텐츠진흥원. 2003. 『문화콘텐츠산업 동향과 경기전망』 서울: 동연구원. 문콘진 03-07.
- 한국문화콘텐츠진흥원. 2003. 『문화콘텐츠의 유통 활성화를 위한 문화산업진흥기본법 개선방안 연구』. 서울: 동연구원. 문콘진 03-16.
- 한국소프트웨어진흥원. 2004. 『디지털콘텐츠 산업 분류 체계에 관한 연구』 서울: 동연구원.
- Bowker, Geoffrey C. & Star, Susan Leigh. 1999. *Sorting Things Out*.
- Hodge, Gail. 2000. *Systems of Knowledge Organization for Digital Libraries: Beyond Traditional Authority Files*. [cited 2006. 8.06]
<<http://www.clir.org/pubs/reports/pub91/1knowledge.html>>
- Jacob, Elin K. 2004. Classification and Categorization: A Difference that makes a Difference. *Library Trends*, 52(3): 515-540.
- Massachusetts Institute of Technology. 번역. 『사물의 분류』. 주은주 옮김. 현실문화연구.
- Murdock, G. P. 1976, *Outline of Cultural Materials*, H.R.A.F.
- Taylor, John R. 1997. 『인지언어학이란 무엇인가?: 언어학과 원형이론』. 조명원, 나익주 옮김. 서울: 한국문화사.
- UNESCO. 1986. Framework for Cultural Statistics, *Report of the The Joint Meeting on Cultural Statistics*, Held in Geneva, 17-20 March 1986.