



영상기록물의 기술에 관한 연구: FIAF Manual을 중심으로

한 경 신†

한남대학교 문현정보학과

FIAF Manual은 최근의 목록기술 변화에 부응하기 위하여 영상기록물의 기술과 정보교환을 용이하게 하기 위해 10여년에 걸쳐 준비된 영상기록물 전용 최신 기술매뉴얼이다. 이를 위해 본 매뉴얼은 FRBR, RDA 및 EN 15907과 조화를 이룬 것으로 각종 영상기록물기술에 적용할 수 있도록 하고 있다. 본 연구의 목적은 FIAF Manual의 분석을 통해 이에 대한 이해를 돋고 우리의 영상기록물 기술규칙의 제정방향을 제시하기 위한 것이다. 이를 위해 먼저 영상기록물 기술의 특성을 비롯 FIAF 및 FIAF Manual의 제정배경을 살펴보았다. 그리고 FIAF Manual의 구성 및 기술요소에 대해 서론 및 예비노트, 영상저작/이형·영상구현형·영상아이템의 본문, 부록에 대한 내용을 분석하였다. 특히 본문의 영상저작/이형과 영상구현형은 경계·속성·요소·관계로, 아이템은 요소·경계·관계로 구분하여 분석하였다.

주요어: 영상기록물, 영상기록물 기술규칙, 국제영상기록연맹, 국제영상기록연맹 목록매뉴얼

† 단독저자 : 한경신, 한남대학교 문현정보학과 교수, 대전광역시 대덕구 오정동 한남로 70,

E-mail : hks0330@hnu.kr

■ 최초투고일 : 2019년 2월 27일 ■ 심사마감일 : 2019년 4월 22일 ■ 게재확정일 : 2019년 4월 22일

1. 서 론

기록물 중 영상기록물은 사료로서의 가치가 매우 높을 뿐만 아니라 현장감 있고 생생한 정보를 제공함으로써 일반기록물 못지않은 중요한 역할을 한다. 또한 영상기록물은 영상과 음성을 통해 시대적·사회적 상황에 대한 뛰어난 정보전달 능력으로 과거와 현재를 연결하는 역할을 하기도 한다. 오늘날 영상기록물은 매체의 다양한 발전과 특성으로 인해 양적증가와 더불어 활용적인 측면에서도 그 중요성이 부각되고 있다. 우리나라 국가기록원의 경우 역시 영상기록물을 포함한 시청각 기록물의 보유현황 및 열람건수는 점점 많은 비율을 나타내고 있다.¹⁾ 이러한 상황은 다른 기록관들의 경우도 유사하다. 따라서 영상기록물을 효과적으로 관리·검색하기 위해서는 소장기록물에 대한 정보를 집약하는 기술의 표준화와 정확성이 중요하다.

영상기록물 기술을 위한 기술규칙은 1984년 LC에 의해 AACR2의 영상자료에 대한 불만에 의해 마련된 기술규칙 AMIM(Archival Moving Image Materials)에서 (Wendy White-Hensen, 1984) 출발한다. 1991년에는 FIAF에 의한 FIAF Cataloguing Rules for Film Archives(이하 FIAF Rules)가 FIAF 목록위원회에 의해 제정되었다. 이후 각국의 기록물기술규칙은 영상기록물을 포함한 모든 유형의 기록물을 취급하면서 각각 하나의 장으로 다루어 왔다. 이를 가운데 대표적인 규칙은 영국의 MAD3(2000), 캐나다의 RAD2(2008), 미국 NARA의 LCDRG2(2002) 등이다. 이들은 대체로 그들의 기술영역 및 기술요소에 있어서 기본적으로 AACR2와 ISAD(G)2에 기초하고 있다. 한편, FIAF(Fédération Internationale des

Archives du Film, International Federation of Film Archives) 목록 및 도큐멘테이션위원회는 2016년 그동안 목록기술에서의 변화에 부응하는 영상기록물의 기술과 정보교환을 용이하게 하기 위하여 이전의 표준들과 양립할 수 있는 FIAF Moving Image Cataloguing Manual(이하 FIAF Manual)을 발행하였다. 본 FIAF Manual은 이전 규칙들의 개념과는 전혀 다른 관련 표준 및 스키마, 즉 FRBR, RDA 및 EN 15907과 조화를 이룬 것으로, 주로 보급된 필름자료와 TV컬렉션 등 모든 영상기록물 기술에 적용할 수 있도록 한 것이다.

FIAF Manual에 관련된 선행연구는 2017년 최진호에 의해 동영상기록물의 특성을 반영한 동영상기술요소를 제안하기 위해 MAD3, RAD2, LCDRG, AMIM2, FIAF Manual, IASA Rules 등과 함께 FIAF Manual의 기본 기술요소들을 비교분석한 것 뿐이다(최진호, 2017).

본 연구는 FIAF Manual의 제정배경 및 특징을 비롯한 전체 내용구조의 분석을 통해 본 매뉴얼에 대한 이해를 돋고자 한다. 또한 영상기록물 기술규칙의 필요성과 중요성을 인식시키고, 특히 오늘날 목록기술의 변화에 부응할 수 있는 우리의 영상기록물 기술을 위한 기술규칙 제정방향에 대한 기초자료를 제공하고자 한다.

2. 영상기록물 기술과 FIAF

1) 영상기록물 기술

영상기록물은 눈으로 볼 수 있는 현상을 광학적 방법이나 자기적 방법으로 수록한 것으로(김정현,

1) 2006년 기준 시청각기록물 1,436,102점에서 2013년에는 2,418,975점 그리고 2016년에는 2,908,342점으로 증가함

문지현, 김효숙, 2010), 기록을 시각적으로 전달하고자 동적인 방법을 이용하여 발현시킨 것이다. 영상(映像)이란 영화와 비디오를 포함하는 개념으로 지금까지 나타난 수록재 중 가장 현실감 있는 내용을 전달할 수 있는 매체로 보급 속도가 모든 분야로 급속히 확산되고 있다(김남석, 조도희, 2007). 따라서 오늘날 영상기록물은 시청각기록물 중 양적증가와 더불어 활용적인 측면에서 그 중요성이 부각되고 있는데, 이들의 특성을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 현장의 모습을 그대로 정확하게 전달함으로써 전달효과가 크고 강한 영향력을 미칠 수 있다. 또한 생생한 이미지 제공으로 오래 기억되게 한다. 둘째, 다른 기록물매체, 즉 종이나 전자기록물이 가진 한계를 보완해 줌으로써 다른 기록물의 이해를 도울 수 있다(이은실, 2011). 셋째, 다른 시청각기록물과 같이 해당 영상기록물을 보거나 혹은 내용을 복원하기 위해서는 각 매체의 특성에 맞는 기계장치가 필요하다. 넷째, 영상매체의 발달로 인한 저속 및 고속촬영, 현미경촬영 등을 통하여 사실과 사물의 구조를 분석, 전달할 수 있게 한다. 다섯째, 영상기록물의 형태적·기술적 특성을 파악한 보존방식에 주의가 필요하다. 특히 유재필름의 경우에는 상대습도, 온도, 빛, 공기 등의 화학오염물에 영향을 받으므로 보존에 신경을 써야 한다(김정현, 문지현, 김효숙, 2010). 여섯째, 기술의 발전에 따라 손쉬운 조작으로 주관적인 개입과 조작을 통해 기록물의 증거적 가치를 손상시키거나 왜곡시킬 가능성이 있다. 따라서 진본성 유지를 위한 특별한 관리 및 상세한 기술이 요구된다. 일곱째, 영상기록물은 영상과 소리로 구성되어 생각이나 느낌·사건·사물·장소·사람 등을 문자보다 쉽게 환기시키거나 묘사할 수 있기 때문에 주제에 해당하는 내용이 매우 다양해지고 주제통제나 제어, 검색이 복잡해진다(현문

수, 2002). 따라서 문자에 의한 자세한 기술과 다양하고 상세한 검색도구가 필요하다.

이상의 영상기록물의 특성은 기록물의 구조, 맥락 및 내용에 대한 정보를 기록해야 하는 기록물 기술에 있어서 많은 영향을 끼치게 된다. 따라서 영상기록물의 형태적·기술적 특성을 충분히 반영한 기술이 요구된다 하겠다. 특히 영상기록물 기술시 고려해야 할 사항을 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 일반기록물의 기술원칙에 준거한 기술이 되도록 해야 할 것이다. 영상기록물은 대체로 문자기록물과 함께 유지되는 경우가 많으므로 기록물의 출처 및 원질서 존중의 원칙하에 일련의 통일된 기록물에 대한 개관이 가능하도록 해야 한다. 둘째, 과학기술의 발전에 따른 영상기록물 매체의 진화와 다양성 등을 반영해야 할 것이다. 특히 물리적 기술영역에서 영상을 기록하는 각 매체, 재질 및 관련사항이 충분히 기술되어야 한다. 셋째, 각 영상기록물의 기록·재생 및 녹음을 위해 사용되는 기기(機器)와 함께 열람 및 이용상의 주의사항에 대한 기술이 필요하다. 각 영상기록물은 그들 매체의 특성상 별도의 보존방식이 필요할 뿐만 아니라 취급, 열람 및 이용상의 주의가 필요하기 때문이다. 넷째, 영상기록물 기술시에는 상세한 내용요약이 필요하다. 영상기록물은 일반기록물과 달리 브라우징이 어렵고 기기를 이용하여 직접 보지 않고는 그 내용파악이 어렵기 때문이다. 또한 목록기술시 문자정보 이외에도 사진·포스터 등의 정지화상에 대한 추가도 좋은 기술정보가 될 수 있을 것이다. 다섯째, 해당 영상기록물에 대한 관련 기록물에로의 접근까지 고려한 기술이 되어야 할 것이다. 영상기록물은 대체로 하나의 기록물에 대해 다양한 표제가 있을 수 있고 다른 매체로도 기록 및 변환이 가능하기 때문이다. 여섯째, 영상기록물 기술시에는 문자기록물의 기술에 비해 영상 속 등장인물, 제작진 등의

상세한 책임사항이 필요하다. 더불어 이들에 대한 접근점 문제까지도 고려할 수 있어야 할 것이다. 일곱째, 대부분의 영상기록물은 음향이 함께 기록되어 있어 필요에 따라 음향에 대한 상세한 기술도 요구될 수 있다.

2) FIAF

FIAF는 영상기록물의 예술적·문화적 가치를 인식하고 이들의 수집·보존 등을 논의하기 위한 전 세계 영상기록 관련 전문기관들의 네트워크로 1938년 결성되었다. 즉, 프랑스의 Cinémathèque Française를 비롯한 독일의 Reichsfilmarchiv, 영국의 British Film Institute, 미국의 MoMA (Museum of Modern Art) Film Library가 주축이 되어 1938년 6월 17일 파리에서 서명된 '국제영상기록연맹에 대한 협정'에서 출발하였다. 이후 세계 2차 대전으로 FIAF 활동은 주춤하다가 종전 이후인 1945년 스위스 바젤(Basel)에서의 세계영화총회(International Cinema Congress)에서 최초의 필름아카이브 대표자들 간의 접촉을 계기로 재개되었다. 1961년에는 영상기록물 보존에 관한 첫 FIAF 위원회가 설립된 이후 계속적으로 저작권, 도큐멘테이션 및 목록에 관한 위원회들이 설립되고, 이들을 통한 다양한 활동 및 표준개발이 이루어져 왔다.

FIAF의 설립목적은 ① 영상물 보존과 영상기록 관련 모든 분야의 실제적인 기준 유지 ② 영상기록관이 부족한 국가에서의 기록관 설립 촉진 ③ 영상기록관이 활동하는데 있어서 법적환경 증진 추구 ④ 영상문화를 촉진시키고 국가적 그리고 국제적 단계에서의 사실에 바탕을 둔 역사적 연구 장려 ⑤ 보존 및 다른 기록기술에 관한 교육 및 전문화 ⑥ 보다 광범위한 커뮤니티에 의한 연구 및 조사를 위한 영구적인 자료 확보 ⑦ 영화관

련 기록 및 자료의 보존과 수집 장려 ⑧ 영상과 기록의 국제적 효용성을 확고히 하기 위한 회원들 간의 협력개발(노영희, 홍현진, 2009)에 두고 있다. 그리하여 FIAF는 세계 각국의 영상기록물 전문가들 간의 정보교류를 비롯한 영상기록물의 수집·보존·기술·활용 등에 대한 이론적·실질적인 기반을 마련해 오고 있다.

1981년 이후에는 영상기록물과 함께 시청각기록물 분야에서의 많은 국제적·지역적 기관들과의 협력을 맺고 있는데, 이들은 ICA(International Council on Archives)를 비롯 FIAT-IFTA (International Federation of Television Archives), IASA, UNESCO, CCAAA(Co-Ordinating Council of Audiovisual Archives Associations), ARSC(Association for Recorded Sound Collections), AMIA, SEAPAVAA(Southeast Asia-Pacific Audiovisual Archive Association), FOCAL International(Federation of Commercial Audiovisual Libraries International), 유럽의 ACE(Association des Cinémathèques Européennes), 라틴 아메리카의 CLAIM (Coordinadora Latinoamericana de Imágenes en Movimiento) 등이다.

오늘날 FIAF의 조직에는 연간의회, 위원회 및 특별위원회가 있다. 이 중 연간의회는 매년 각각의 주제하에 다른 국가에서 개최하며, 위원회는 회원 영상기록관의 전문가 그룹으로 구성, 영상기록과 관련된 이론적·실제적 기준을 개발·유지한다. 또한 3개의 특별위원회, 즉 기술위원회, 목록 및 도큐멘테이션위원회 그리고 프로그래밍 및 장서접근위원회가 있다. 특별위원회 중 목록 및 도큐멘테이션위원회는 1991년 영상기록물의 기술과 정보교환을 위해 ISBD(NBM)을 기반으로 한 FIAF Rules를 제정한 바 있다. 본 규칙은 LC의 Harriet W. Harrison을 위원장으로 7명의 위

원에 의한 것으로, 서문·본문·부록·색인으로 구성되었다. 2010년 RDA 간행 이후 본 목록위원회는 그동안 목록기술에서의 변화에 부응하며 영상기록물의 기술과 정보교환을 용이하게 하기 위한 노력을 기울여 왔다. 따라서 변화된 주요 표준들, 즉 FRBR, RDA 및 EN 15907과 양립할 수 있는 FIAF Manual을 2016년에 제정하였다. 개정된 매뉴얼은 본 연구의 대상이다.

한편, FIAF는 현재 영상기록물의 보존·목록 및 도큐멘테이션에 관련된 전 세계 전문가들의 협력으로 FIAF DB, 즉 International Index to Film Periodicals, International Index to Television Periodicals, Treasures from the Film Archives를 유지하고 있다.

FIAF는 현재 벨기에 브뤼셀(Brussels)에 본부를 두고 있으며 2017년 5월 현재 75개국에서의 164개 이상의 기관 및 개인회원을 갖고 있다. 우리나라 1985년 한국영상자료원(KOFA: Korean Film Archive)이 정회원으로 가입하여 영상기록에 관련된 국제적 네트워크에 참여하고 있다.

3) FIAF Manual 제정배경 및 특징

FIAF 목록위원회는 기록관간의 영상기록물, 즉 영화·텔레비전방송·음성자료·드라마 등의 기술과 정보교환을 위해 1991년 ISBD(NBM)을 기반으로 한 FIAF Rules를 제정한바 있다. 따라서 기술내용은 ① 표제와 책임표시영역 ② 판/버전/변형영역 ③ 제작, 배포 등 영역 ④ 저작권영역 ⑤ 물리적기술영역 ⑥ 시리즈영역 ⑦ 주기영역의 7개 영역과 각 영역에 따른 47개의 하위기술요소들로 구성되었다.

이후 영상기록분야는 기술적인 진보로 목록을 비롯한 보존 및 접근 등에 대한 많은 변화가 이루어져 왔다. 이에 따라 FIAF 목록 및 도큐멘테이

션위원회는 그동안 경험해 온 목록실무에서의 변화에 부응할 수 있는 새로운 영상기록물기술규칙 제정을 통해 영상기록물 목록자들을 돋고자 노력하였다. 그 결과 본 위원회는 FIAF 목록규칙 개정워킹그룹과 함께 비컴퓨터와 아날로그세계를 위해 구상되었던 표준을 개정하고 업데이트하기 위한 FIAF Rules 개정 프로젝트를 2005년 시작하였다. 본 프로젝트의 첫 단계는 먼저 필름기록관에서의 영상기록물 목록실제에 대한 조사로 2005년과 2006년에 이루어졌다. 이를 위해 이전 목록규칙 FIAF Rules의 보급상황파악을 비롯 규칙사용시 기록관에서의 수정사용부분, 개정프로젝트를 위한 각종 제안사항이 조사되었다.

이후 2007년에는 첫 조사결과에 대한 보고와 함께 새로운 가이드라인의 구조·용어·다른 규칙 및 메타데이터 세트 등과의 관계 문제에 대한 논의가 이루어졌다. 그 결과 이전의 규칙 및 표준들과 양립하면서 새로운 DB기술 및 메타데이터 표준의 요구에도 부합할 수 있도록 하고자 하였다. 2008년 파리회의에서는 새로운 규칙의 구조에 대해 원칙적으로 RDA와 유사한 구조를 채택, RDA Joint Steering Committee와의 협력을 결정하였다. 또한 데이터출력에 대해 관련 메타데이터구조, 즉 MARC, Dublin core, CEN/TF179 ‘영상저작물(Cinematographic works)’ 등과의 호환성을 연구하기로 하였다.

2009년에는 새로운 규칙에 대한 초안의 윤곽을 완성, 그룹멤버들이 8개의 부문, 즉 서문, 4개의 FRBR 엔티티들(저작, 표현형, 구현형 및 아이템)에 대한 장들, 개인·가계 및 단체에 대한 속성에 관한 장, 데이터 인코딩·색인 및 디스플레이에 관한 장, 실례와 용어에 대한 부록으로 나누어 검토하였다. 그 결과 2014년 본 매뉴얼에 대한 최종 작업초안이 만들어지고, 2015년 말에는 FIAF 웹사이트에서 이용할 수 있도록 하였다. 그리고 2016

년 본 매뉴얼은 FIAF 목록 및 도큐멘테이션위원회에 의해 발행되었다.

이상의 과정을 통해 발행된 FIAF Manual의 특징을 살펴보면, 첫째, 영화(영상)자료의 특성을 최대한 반영하기 위하여 영상기록담당 전문가들에 의해 10여년에 걸쳐 준비된 영상기록물 전용 최신 기술매뉴얼이다. 둘째, 최근의 도서관 및 정보관리 목록분야에서의 새로운 변화를 수용함과 동시에 이전의 기술표준 및 메타데이터, 즉 FRBR(1998), RDA(2010) 및 EN 15744와 EN 15907과도 양립할 수 있도록 한 것이다. 셋째, 새로운 DB기술과 메타데이터 표준의 요구에 부합하도록 한 것이다. 넷째, 이용자들로부터 영상기록물기술에 관한 새로운 제안을 계속 수용함과 동시에 FIAF 웹사이트를 통해 정규적인 업데이트와 개정사항을 제공하고 있다. 다섯째, 기술내용을 단순화시키고 많은 부록과 연관 지어 설명하고 있다. 따라서 부록이 본문내용 양의 2배를 갖는다. 여섯째, 영상기록물 기술의 핵심요소를 정하고 각 엔티티와 연관될 수 있는 모든 데이터요소를 제공하고 있다. 이와 함께 FRBR에 따른 저작·이형·구현형과 아이템을 통해 적용될 수 있는 4개의 레벨 모델을 제시하고 있다. 따라서 각 기관의 목적이나 환경에 따라 수용여부를 결정할 수 있도록 하고 있다.

3. FIAF Manual의 구성 및 기술요소

FIAF Manual은 크게 본문과 부록으로 구성되어 있다. 이 중 본문은 서론과 예비노트를 비롯 FRBR에 따른 영상저작/이형, 영상구현형, 영상아이템으로 구성되고 총81페이지에 달한다. 또한 부록은 총11개로 본문보다 많은 179페이지를 차

지하고 있다. 본문의 매뉴얼 규칙은 몇몇 주요 부록과 연결되어 참조하면서 사용하도록 하고 있다.

1) 서론 및 예비노트

서론에서는 1991년 발행되었던 FIAF Rules의 개정판으로서의 본 매뉴얼 목적과 이를 충족시키기 위한 목록레코드 작성을 위해 참조로 한 관련 표준 및 스키마, 즉 FRBR, RDA, CEN CWS에 대해 간단하게 설명하고 있다. 또한 예비노트에서는 기술규칙으로서 본 매뉴얼 전체에 관련된 ① 목적, 범위 및 이용 ② 기술의 핵심요소 ③ 정보원 ④ 디스플레이 문제 ⑤ 기술의 언어와 문자 ⑥ 약어법 ⑦ 예시 ⑧ 오기·오식 ⑨ 대안 및 옵션에 대한 원칙을 설명하고 있다. 이를 중 주로 본 매뉴얼의 특성과 연관된 내용, 즉 ① 목적, 범위 및 이용 ② 기술의 핵심요소 ③ 정보원을 중심으로 정리하면 다음과 같다.

(1) 목적, 범위 및 이용

첫째, 본 매뉴얼의 주요 목적은 영상기록물에 대한 기술과 확인에 관한 권고사항을 제안하고, 정보의 교환을 용이하게 하기 위한 기술 요소를 정의하는 것이다. 둘째, 본 매뉴얼의 범위는 일반화된 필름과 TV 장서 등 소리의 유무에 관계없이 모든 유형의 영상기록물이다. 셋째, 본 매뉴얼은 영상기록물 기술의 핵심요소를 정하여, 이를 통해 각 기록물을 확인할 뿐만 아니라 한 시스템에서 다른 시스템으로의 데이터교환을 용이하게 하는 기초를 제공한다. 또한 기술되는 엔티티와 연관된 모든 데이터요소의 리스트를 제공함으로써 각 기관의 목적과 환경에 따라 많은 비핵심요소들을 수용할 수 있도록 한다.

(2) 기술의 핵심요소

본 매뉴얼은 영상기록물 기술을 위한 최소한의 13개 핵심요소를 비롯 다양한 환경에서 있을 수 있는 최소·최대의 프레임워크를 제공하기 위한 비핵심요소들을 정하고 있다. 이 중 핵심요소는 표제, 시리즈/시리얼, 배역, 제작진(제작회사 포함), 관련국, 원포맷, 원길이, 원상영시간, 원언어, 관련연도, 식별자, 주제/장르/형식, 내용기술이다. 여기에서 원(original)이란 각 영상기록물의 개봉 상태가 아닌 그 저작의 처음 알려진 구현형을 나타낸다.

또한 핵심요소와 함께 FRBR에 따른 저작·이형·구현형 및 아이템을 통해 적용될 수 있는 방법에 대하여 4개 레벨모델, 즉 가장 완전한 4레벨 모델부터 가장 단순한 1레벨모델을 제시하고 있는데 이들은 비교하면 <표 1>과 같다.

이 모델들은 각 기관의 시스템에 따라 적용되고 아이템에 대한 정보의 양에 의해 결정되어야 한다. 또한 이를 통해 영상기록물에 대한 확인 및 관련된 모든 데이터요소들을 확인하고, 서로 다른 시스템사이의 데이터교환을 위한 기초를 제공할 수 있도록 하고 있다.

(3) 정보원

영상저작, 이형, 구현형과 아이템에 대한 정보원은 주정보원과 2차정보원을 갖는다. 이 중 주정보원은 실제 아이템 그 자체에 대한 정보를 포함한다. 또한 2차정보원은 용기와 참고자료 등에 쓰여진 정보를 포함한다. 본 매뉴얼에서는 일반적으로 주정보원을 선호하나 2차정보원의 사용도 허용한다. 기술시 필요한 경우 주기필드에 정보원에 대한 내용을 추가할 수 있다. 주정보원의 순위는 a) 타이틀프레임이나 스크린 b) 표제를 포함한 텍스트 형태의 삽입된 메타데이터 c) 영구적으로 인쇄되었거나 고정된 표제를 갖는 레이블 d) 딸림자료나 그 자원의 부분으로 나온 용기 e) 그 자원의 부분으로 나오지 않은 용기 f) 그 자원에 대한 기타 출판된 기술 g) 기타 이용할 수 있는 소스 등이다.

2) 영상저작/이형

영상저작/이형은 정의를 비롯 경계·속성·요소·관계로 구성된다. 영상저작이란 영상매체로 된 지적·예술적 내용과 그 실현·과정 모두를 포

<표 1> 4계층 레벨모델

확장계층모델 (4 레벨)	완전계층모델 (3 레벨)	불완전계층모델 (2 레벨)	무계층모델 (1 레벨)
저작(추상적 엔티티) ↓ 이형(추상적 엔티티) (옵션) ↓ 구현형(실연, 개봉, 전시 혹은 배포 엔티티) ↓ 아이템(물리적 혹은 디지털 오브젝트)	저작(추상적 엔티티) ↓ 구현형(실연, 개봉, 전시 혹은 배포 엔티티) ↓ 아이템(물리적 혹은 디지털 오브젝트)	저작-라이크(어떠한 맥락을 갖는 추상적 실체) ↓ 교차데이터(어느 레벨이나 두레벨에서 갖는) ↓ 아이템-라이크(맥락을 갖는 물리적 혹은 디지털 오브젝트)	저작 구현형 아이템 (한 레코드에 표현된 특정 추상적 개념을 갖는 싱글계층레벨에 저장된 문맥과 오브젝트 데이터)

팔하는 창작물로, 모든 이형 및 구현형과 관련하여 중심으로의 기능을 하기 위한 것이다. 따라서 저작으로부터 나오는 모든 이형, 구현형 및 아이템에 걸쳐 이어지는 특징들을 포함한다. 또한 영상이형은 저작의 전체내용을 중요하게 변화시키지 않은 작은 변화를 나타내기 위해 사용되는 엔티티이다. 이러한 이형들은 저작내용에 대한 최소한의 추가, 삭제 혹은 대체에 의해 생산될 수 있다.

(1) 경계

이 섹션은 한 엔티티가 하나의 새로운 저작이나 혹은 그 저작의 이형으로 구성될 때의 경계로, 주로 영상저작사이의 경계, 영상저작과 이형사이의 경계, 영상이형사이의 경계로 구분되며 자세한 내용은 다음과 같다.

먼저, 영상저작사이의 경계는 한 저작과 다른 저작사이의 경계로 그 내용에 대한 다음의 변경에 기초한다. 첫째, 영상장면에서의 변화나 연속성에서의 변화로 1차 편집에 해당한다. 예를 들면, 같은 스토리/플롯의 리메이크, 다른 언어버전, 원장면에 대한 서로 다른 순서로 다른 사람에 의한 편집 등이다. 둘째, 원문이나 구어(口語)면에서의 변화로, 예를 들면, 원 저작의 대화나 내레이션에 대한 완전한 변경이 될 수 있다. 셋째, 공연/공연자에서의 변경으로 극저작물에 대한 각 영화설연이다.

다음으로, 영상저작과 그것의 이형사이의 경계는 그 내용에 대한 다음의 하나나 그 이상의 변경에 기초한다. 첫째, 영상장면에서의 변화나 연속성에서의 변화로 2차 편집에 해당한다. 예를 들면, 그 저작의 원 실연으로부터 사용된 다른 장면, 수량이나 시간에서 짧은 실연을 위한 편집, 원 저작에 대한 새로운 장면의 추가 등이다. 둘째, 원문 측면에서의 변화로 영상저작사이의 경계와 달리

원 저작의 대화나 내레이션에 대한 부분 변경이다. 셋째, 공연/공연자의 변경으로 그 저작과 연관된 하나나 약간의 배역이나 스텝의 제거, 대체 혹은 추가가 될 수 있다.

마지막으로, 영상이형사이의 경계는 이전의 영상이형과 관련된 새로운 이형을 만들기 위한 것으로 다음의 변경에 기초한다. 첫째, 연속성에서의 변화로 2차 편집에 해당한다. 예를 들면, 저작에 대해 이미 편집된 영상장면의 개정이나 수정, 현 내용에 대한 축소나 추가 등이다. 둘째, 원문과 구어측면에서의 변화로 예를 들면, 다른 말, 노래 및 언어로 만든 대화나 내레이션이 될 수 있다. 셋째, 공연/공연자의 변경으로 그 저작과 연관된 몇몇 배역이나 스텝의 추가, 제거, 대체가 될 수 있다.

(2) 속성

속성은 영상저작이나 그 저작이형이 가지고 있는 고유의 특성으로, 영상저작/이형 기술유형과 영상이형유형으로 구분된다. 이 중 영상저작/이형 기술유형은 기술되는 저작이 한 파트로 된 완전한 저작이든, 몇 개의 파트로 구성된 저작이든 혹은 저작들의 물리적인 그룹이나 컬렉션이든 그 저작에 초점을 둔다. 여기에서는 주로 기술되는 저작의 기술레벨을 기록하는데, 예를 들면, analytic, monographic 등의 통제된 어휘를 사용해야 한다. 본 매뉴얼에서 사용된 용어는 전통적 서지목록규칙과 EN 15907로부터 선정했으나, 각 기관은 자신의 용어리스트를 위해 선택할 수 있다. 이 때 부록D.1. 영상/이형기술유형을 참고할 수 있다.

또한 영상이형유형은 영상저작으로부터의 변경유형을 확인하고 기술하는 것이다. 예를 들면, censored, dubbed 등의 통제된 어휘를 사용해야 한다. 이들 용어선정을 위해서는 부록D.2 이형유형을 참고할 수 있다.

(3) 요소

영상저작/이형요소는 저작/이형을 기술하기 위해 사용될 수 있는 메타데이터요소로, 총8개, 즉 식별자, 표제, 관련국, 관련 연도/일자, 언어, 내용기술, 주기, 역사를 제시하고 있다. 각 기관은 그들 시스템의 지원에 따라 그들 컬렉션을 기술하기 가장 적합한 요소를 선정할 수 있다. 본 매뉴얼은 몇 개의 핵심요소에 대해 주 요소에 들어가는 값의 소스·기능·목적을 정의하기 위해 사용되는 한정어 ‘Type’ 사용을 추천하고 있는데, 이들 요소는 식별자, 표제, 일자, 내용기술이다.

영상저작/이형의 각 요소의 내용을 살펴보면 첫째, 식별자는 저작/이형에 대한 명백한 식별을 위해 고유한 식별자, 즉 고유번호를 만드는 것이다. 식별자는 식별자의 소스를 밝히기 위한 ‘Type’이 적용될 수 있다. 둘째, 표제는 그 저작이나 이형의 우선 표제, 즉 원표제를 말한다. 이 표제는 일반적으로 그 저작/이형을 생산한 나라에서 처음 개봉·방송·전송될 때의 표제로, 이들의 구현형에서의 표제와 다를 수도 있다. 표제 역시 여러 표제유형사이의 구별을 위해 각 표제에 대한 ‘Title Type’을 연관시킬 수 있다.셋째, 관련국은 저작/이형의 저리적 기원, 즉 제작회사가 위치한 사무실이나 각종 시설이 있는 나라로 제작시기의 국명을 말한다. 넷째, 연도/일자는 영상저작/이형의 개봉이나 방송의 원일자로 연도와 전체일자를 기술한다. 일자가 없는 경우는 창작이나 제작연도를 제공할 수 있다. 연도/일자는 저작/이형의 라이프사이클에서 이벤트와 연관되므로 ‘Event Type’이 적용된다. 또한 일자의 정밀함을 나타내기 위해 ‘Date Precision’ 식별자를 기술할 수 있다.

다섯째, 언어는 영상이형/구현형에 쓰여지거나 말하거나 노래한 것 등의 언어와 언어용법을 기

술하는 것이다. 언어는 표현방법에 따라 하나 이상의 언어가 될 수도 있다. 여섯째, 내용기술은 영상저작/이형의 내용을 읽기 쉽게 기술하는 것이다. 기술시 영상저작은 간결하고 객관적·비비판적인 요약을, 영상이형은 영상저작의 내용과 다른 내용을 중심으로 추가하여 기술한다. 내용기술에서는 키워드를 한정하고 요약의 유형을 나타내기 위한 ‘Content Description Type’을 적용한다. 일곱째, 주기는 특별히 저작/이형의 속성과 관계에 관련된 추가정보나 설명을 제공하는 것이다. 여덟째, 역사는 영상저작/이형에 대해 이용자에게 가치있는 역사적 정보를 기술하되, 이벤트(사건/행사)나 에이전트의 사례와 연관하여 기술할 수 있다. 역사에는 관리이력·검열이력·기타 저작/이형이력이 포함될 수 있다. 이 중 기타 저작/이형이력은 제작도중 감독·팀·배역 등의 변경이나 사임, 제작과 개봉사이의 시간 등에 관한 설명이 될 수 있다.

이상의 8개 요소 기술시에는 기술요소에 따라 통제된 용어를 사용해야 한다. 이때 기관에 따라 필요시 참조할 수 있는 부록 및 표준을 살펴보면, 식별자에서는 ISAN·EIDR·VIAF 등을, 표제에서는 부록A, 표제와 표제유형을, 관련국에서는 ISO 3166-1(국가코드)를, 연도/일자에서는 ISO 8601(날짜/시간표준)·EDTF·부록D.4, 이벤트 유형을, 언어에서는 ISO 639(언어코드)와 부록D.6, 언어용법유형을, 내용기술에서는 부록E, 종합군을, 주기에서는 부록B, 목록자주기가 사용될 수 있다.

(4) 관계

영상저작/이형의 관계는 그 저작/이형과 다른 엔티티/레코드와의 관계 및 다양한 방법으로 연관된다. 저작관계와 이형관계는 각각 6가지의 관

계를 가질 수 있다. 이 중 저작과 이형 모두에서 갖는 관계는 5가지 즉 에이전트, 이벤트, 주제/장르/형식, 구현형 및 기타관계로 유사한 관계를 갖는다. 이외에 저작은 이형을, 이형은 저작 관계를 갖는다. 또한 기타관계에서 저작은 다른 저작을 포함하는 기타관계를, 이형은 다른 이형을 포함하는 기타관계를 갖는다. 이들 영상저작/이형의 관계유형에 대한 내용은 다음과 같다.

첫째, 에이전트는 한 저작/이형의 창작, 실연, 큐레이터 혹은 각종 활동에 참여하거나 중요한 책임을 갖거나 중요한 것이 되는 엔티티이다. 이들은 개인, 단체, 가계와 개인그룹으로 배역, 제작진, 배급업체 등을 포함하며 이들의 활동을 기술하게 된다. 둘째, 이벤트는 지적재산권(IPR)등록, 상영, 수상 등 영상저작 또는 그 이형들의 라이프 사이클에서 발생하는 것으로, 다른 관계유형인 에이전트와 기타관계를 가질 수 있다. 발행, 저작권/지적재산권 등록 등과 같은 하나나 그 이상의 이벤트유형을 기술한다. 셋째, 주제/장르/형식은 영상저작/이형의 주제를 비롯한 장르와 형식을 기술함으로써 그 저작/이형에 대한 접근을 제공한다. 넷째, 기타관계는 앞서 언급한 관계, 즉 에이전트·이벤트·주제/장르/형식 관계 이외의 흔히 일어나는 관계를 말한다. 기타관계는 저작과 그 이형에 대한 모든 종류의 집합체와 재사용을 포함한다. 따라서 기존의 영상저작에 기초한 영상저작과 기존의 비영상저작에 기초한 영상저작이 있을 수 있다. 다섯째, 이형은 영상저작과 영상이형 사이의 관계를 설명한다. 그 저작식별자에 대한 링킹을 통해 저작-이형관계를 기술할 수 있다. 여섯째, 구현형은 영상저작/이형과 영상구현형사이의 관계를 기술함으로써 이들 관계를 나타낸다. 그 저작식별자에 대한 링킹을 통해 저작-구현형의 관계를 설명할 수 있다.

이상의 6개 관계기술시 통제된 용어를 사용해

야 되는 경우가 많다. 이때 기관에 따라 참조할 수 있는 부록 및 참고자료를 살펴보면, 에이전트에서는 부록D.3, 저작/이형 에이전트유형과 *FIAF Glossary of Filmographic Terms*, 이벤트에서는 부록D.4, 이벤트유형을, 주제/장르/형식에서는 주제에 대하여 LCSH·UDC·DDC, 장르/형식에 대하여 *LC Thesaurus for Genre/Form Terms in Libraries and Archives* (LCGFT)를, 기타관계에서는 부록D17.1, 저작/이형 기타관계유형과 부록E, 종합군이 사용될 수 있다.

3) 영상구현형

영상구현형은 앞서 언급한 저작/이형에서와 같이 정의를 비롯 경계, 속성, 요소, 관계의 5개 부문으로 구성되어 있다. 구현형은 저작/이형에 대한 구현으로 모든 아날로그·디지털 및 온라인미디어를 포함한다. 예를 들어, 시사회·개봉영화·방송 등 공유된 지적내용과 물리적 포맷에 관해 공통의 특징을 갖는다. 이들은 전체가 되거나 불완전 혹은 일부분이 될 수 있다. 또한 허용된 곳에서는 하나 이상의 저작/이형에 연관되거나 링크될 수도 있다.

(1) 경계

한 영상구현형과 다른 영상구현형사이의 경계는 2개의 기준, 즉 발행맥락에서의 변화와 포맷에서의 변화에 근거하여 이루어지게 된다. 이 중 발행맥락에서의 변화란 한 저작/이형의 구현형이 발행이나 개봉과정에서 문맥의 변화가 있는 결과물은 새로운 구현형으로 보는 것이다. 예를 들면, 극장용개봉물에서 홈비디오유통물로의 변화 등이다. 또한 포맷에서의 변화는 저작/이형의 구현형이 포맷에서의 변화가 있는 경우, 즉 물리적 포맷

이나 디지털파일로의 변경, 영상비·사운드 등 디스플레이 특징의 변화, 용기의 변화 등의 경우 역시 새로운 구현형으로 본다. 구현형사이의 구별은 이 2개 기준 중 하나나 2개 모두에 따라 이루어질 수 있다. 이를 기술시 역시 통제된 용어를 사용하는데, 부록D.5, 구현형유형과 영상구현형의 포맷(2,3,4) 가이드라인을 참조할 수 있다.

(2) 속성

속성은 영상구현형이 지니는 고유의 특성으로 구현형유형을 기술한다. 구현형유형은 구현형과 연관된 저작/이형사이의 관계를 나타내는 구, 즉 시사회, 극장용배포, 개봉용이 아닌, 오리지널 등으로 표현된다. 이때 표현되는 용어는 통제된 리스트로부터 사용하되, 부록D.5, 구현형유형을 참조할 수 있다. 구현형유형의 결정이 어려운 경우는 생략하거나 ‘unknown’으로 기술 할 수 있다.

(3) 요소

영상구현형의 요소는 총6개, 즉 식별자·표제·언어·포맷·크기·주기로 구성되어 있다. 이 중 언어는 언어용어와 용법유형으로, 포맷은 수록매체유형·영사특성·음향특성·색채특성으로, 크기는 논리적 크기·물리적 크기·상영시간으로 구성된다. 이들 각 요소들에 대한 자세한 내용은 다음과 같다.

① 식별자

구현형에 대해 공공기관에 의한 표준번호(V-ISAN 혹은 DOI 등)나 자동화시스템에 의해 할당된 ID 등 고유번호를 만든다. 하나 이상의 식별자가 이용될 수 있는 경우는 표준화된 문법에 따라 각각 기술한다.

② 표제

최소한 구현형에 대한 하나의 표제, 확인하는 구 혹은 이름을 기술한다. 이것은 스크린에 나타난 표제를 반영, 전사되는 요소이며, 원 개봉표제는 저작/이형표제 필드아래 추가될 것이다. 기관에서 구현형이 더빙되거나 자막 처리된 이형표제와 같은 다른 표제를 갖는 경우, 관련표제를 기술하고 각 유형의 표제사이의 차이점을 구별해야 한다. 이때 부록A, 표제와 표제유형과 연관짓도록 한다.

③ 언어

언어는 2개 요소, 즉 언어와 구현형에서의 용법으로 제시되어야 한다. 이 중 언어는 먼저 구현형에서 문자, 말 혹은 노래로서 제시되는 것으로 언어의 약어나 코드보다는 가능한 언어이름 전체형식을 사용하도록 한다. 또한 용법은 그 언어가 대화인지, 다른 언어로의 더빙인지, 자막 처리한 것인지 등 그 내용이 표현되는 방법에 따른 그 유형을 정의한다. 어떠한 언어나 용법유형이 결정될 수 없는 경우는 생략하거나 ‘unknown’ 값을 나타낼 수 있다.

④ 포맷

구현형은 2개의 기준, 즉 발행맥락에서의 변화와 포맷에서의 변화에 기초하여 정의된다. 구현형 포맷은 물리적인 인공물이나 디지털파일에 대한 기술로, 같은 특징을 지니고 공통의 저작/이형으로부터 유래한다. 포맷과 연관하여 가. 고정된 물리적 인공물이나 디지털파일로의 변화, 나. 영상비·사운드·색채특성 등 디스플레이 특징에서의 변화, 다. 용기에서의 변화가 있다면 저작/이형에 대한 새로운 구현형을 기술해야 한다.

구현형의 포맷에 대한 기술은 4개 요소, 즉 수록매체유형, 영사특성, 음향특성, 색채특성으로 명

확하게 표현된다. 이들 각 요소에 대해 자세히 살펴보면, 첫째, 수록매체유형은 구현형이 고정된 매체나 인코딩포맷으로 일반수록매체유형과 특수 수록매체유형으로 구성된다. 이 중 일반수록매체 유형은 필름·비디오·오디오 등과 같은 구현형의 일반미디어유형을 말한다. 또한 특수수록매체 유형에서는 필름과 비디오에 대하여는 필름스톡이나 마그네틱테이프의 폭을, 디지털파일에 대하여는 MXF, MOV 등 디지털파일을 저장하는 물리적인 수록매체를 기술한다. 둘째, 영사특성은 영상비와 어퍼처/이미지포맷으로 구성된다. 이 중 영상비는 스크린에 투사되는 이미지영역으로 넓이 대 높이의 값으로 표현되며 2.34:1, 2.39:1과 같이 높이의 값은 항상 1이 된다. 또한 어퍼처/이미지포맷은 full screen, widescreen 등 사실상의 드러난 영상 혹은 화면을 말한다. 셋째, 음향특성은 구현형 사운드 인코딩과 관련된 기술적인 설명으로, 음향유무와 음향이 있는 경우 인코딩방법에 대해 기술한다. 인코딩방법은 needle, optical 등 녹음에 대한 적절한 물리적 원칙을 기술하게 된다. 구현형과 연관된 저작/이형이 원래 음향을 갖고 있는 경우에는 silent 혹은 mute로 기술한 후, 그 영향에 대한 주기만 기술하면 된다. 넷째, 색채특성은 구현형 영상에 존재하는 특별한 색채와 톤을 기술하는 것으로 색채상태와 색채시스템에 대한 기술로 구성된다. 이 중 색채시스템은 옵션으로, pathécolor, technicolor 등 그 색채가 수록매체에 고정되었거나 디지털인코딩의 일부로서의 시스템임을 기술한다.

⑤ 크기

구현형에 적용되는 크기의 개념은 이상적인 논리적, 물리적 혹은 시간적 단위로 실제의 물리적 오브젝트에 대한 기술이 아니다. 컬렉션에서의 실제 오브젝트 크기는 아이템 레벨에서 기술된다.

따라서 구현형의 크기는 모든 관련된 아이템들의 완성을 위한 참고로서 기록되어야만 한다.

구현형의 크기는 논리적 크기, 물리적 크기, 상영시간의 하위요소로 구성된다. 첫째, 논리적 크기는 아날로그와 디지털 모두에 대해 그 구현형을 구성하는 개별 논리적 단위의 수로, 아라비아 숫자로 기술하되 단위의 유형을 함께 명기한다. 둘째, 물리적 크기는 영상구현형 매체에 대한 전체의 이상적인 길이나 길이용량으로, 전체길이를 아라비아숫자와 함께 미터나 피트로 기술한다. 셋째, 상영시간은 보통 혹은 특별한 재생조건 아래에서의 전체 상영시간을 말한다. 상영시간 기술은 아라비아숫자와 함께 가장 근접한 분으로 반올림하여 기술하되, 옵션으로 분과 초를 포함할 수 있다.

이상의 논리적 크기, 물리적 크기, 상영시간 기술시 이들의 크기와 시간이 불확실한 경우는 크기나 시간 다음 '?'이나 크기나 시간 앞에 '약'을 앞세우고 기술한다. 또한 그 크기나 시간이 결정되거나 알려져 있지 않은 경우에는 'unknown'을 기술하도록 한다.

⑥ 주기

영상구현형의 주기는 특별히 구현형의 속성과 관계들에 관련된 추가정보를 제공하는 설명으로, 부록B, 목록자주기를 참조할 수 있다.

이상의 영상구현형 각 요소 및 하위요소 기술시에는 기술요소에 따라 통제된 용어를 사용해야만 한다. 각 기관에 따라 이를 위해 참조할 수 있는 요소별 부록과 표준의 관계를 그 실례와 함께 정리하면 <표 2>와 같다.

④ 관계

영상구현형의 관계는 구현형의 사례와 엔티티의 다른 사례와를 연관 짓는 것이다. 관계는 많은

<표 2> 영상구현형 요소별 부록 및 표준관계

요소	하위요소	관련 부록 및 표준	설례
표제		부록A, 표제와 표제유형	
언어	언어	ISO 639(언어코드)	French, Italian
	용법유형	부록D.6, 구현형언어용법유형	dialogue language written language
포맷	수록매체유형	부록D.7.1, 구현형/아이템 일반매체유형 부록D.7.2, 구현형/아이템 특수매체유형	film, video tape 35mm, 16mm, betacam SP
	영사특성	부록D.7.14, 영상비 부록D.7.15, 어庇처	2.34:1, 2.39:1 academy1.33:1, full screen
	음향특성	부록D.7.4, 구현형/아이템 음향유형 부록D.7.5, 구현형/아이템 음향고정유형	sound, silent, mute needle sound, magnetic
	색채특성	부록D.7.11, 구현형/아이템 색채유형 부록D.7.12, 구현형/아이템 색채표준	color, black and white pathécolor, technicolor
크기	논리적크기	부록D.7.6, 구현형 단위유형	reel, roll, cassette
	물리적크기		750mm, 6576 feet
	상영시간		88 minutes
주기		부록B, 목록자 주기	

방법으로 이행될 수 있어 이를 관계들에 대해 정확하게 설명하는 가이드라인을 규정하기는 어렵다. 따라서 여기에서는 구현형에서 성립될 수 있는 관계들에 대해 추천하고 있는데 이를 관계는 ① 에이전트 ② 이벤트 ③ 기타관계 ④ 아이템 ⑤ 저작 ⑥ 이형이다.

① 에이전트

영상구현형에 대한 에이전트는 구현형의 개발(개봉, 배포, 방송), 출판, 제조 혹은 보존에 관여하는 그리고 그 구현형에 중요한 책임을 갖거나 역할을 한 엔티티이다. 따라서 에이전트는 개인, 단체, 기계와 개인그룹으로 구별될 수 있으며, 영상자료에 따라 매우 다양하게 나타날 수 있다. 또 한 에이전트는 특별한 이벤트 혹은 구현형과 연관된 기타관계의 사례에 대한 관계를 가질 수도 있다.

에이전트 기술시에는 저작/이형의 원 창작에 개입된 저작/이형 에이전트는 반복기술하지 않고, 그 구현형에 공헌한 새로운 에이전트만 기술하게 된다. 또한 에이전트와 그 구현형사이의 관계를 명확하게 하는 활동, 즉 구현형에 대한 에이전트 관계의 성격을 나타내는 구체적인 용어를 함께 기술한다. 예를 들어, Broadcaster: CBS, Distributer: GUO Film Distributors 등과 같이 기술하되, 부록D.8, 구현형 에이전트유형을 참조할 수 있다. 관계가 모호한 경우는 ‘unknown’ 값을, 추가적인 세부사항이 필요하거나 설명이 필요한 경우는 주기사항에 기술한다.

② 이벤트

이벤트특성은 영상구현형의 라이프사이클에서 발생하는 것으로, 이들 실례는 에이전트와 기타관계를 가질 수 있다. 이벤트의 관계성격을 표현하

기 위해서는 decision, manufacture 등의 하나나 그 이상의 이벤트유형을 기술한다. 기술시에는 통제된 리스트로부터 기술하되, 부록D.4, 이벤트유형을 참조할 수 있다.

③ 기타관계

기타관계에서는 에이전트와 이벤트 관계에 의해 포함되지 않은 관계들을 설명한다. 영상구현형에서 흔히 발생하는 기타관계는 가. 영상구현형이 어느 부분인 구현형, 나. 그 영상구현형이 연속적인 관계를 갖는 구현형, 다. 특별한 구현형에 대한 홍보자료인 구현형(예고편 등), 라. 영상구현형에 대한 혹은 이와 관련된 비영상저작/구현형, 마. 개봉구현형과 관련된 시사회 구현형 등이다. 기술시에는 commentary on, review of 등 통제된 리스트로부터 하나나 그 이상의 기타관계의 성격을 표현한다. 이때 부록D.17.2, 구현형 기타관계유형을 참조할 수 있다. 또한 관계에 관한 추가정보는 주기에 기술하도록 한다.

④ 아이템

영상구현형과 영상아이템 사이의 관계를 기술한다. 여기에서는 구현형에 대한 그들의 ‘part of’ 관계임을 주기하며, 그 구현형과 연관된 아이템식별자를 기술할 수 있다.

⑤ 저작

영상구현형과 영상저작 사이의 관계를 part/part of 등으로 설명하되, 구현형식별자에의 링크·관련용어의 사용·각 데이터구조의 범위에 따른 방법을 사용할 수 있다.

⑥ 이형

영상구현형과 영상이형사이의 관계를 part/part of 등으로 설명하되, 구현형식별자에 대한 링크,

관련용어의 사용, 각 데이터구조의 범위에 따라 설명할 수 있다.

4) 영상아이템

영상아이템은 정의를 비롯 요소, 경계, 관계의 3 부분으로 구성되어 있다. 아이템은 저작과 이형에 대한 구현형의 물리적 생산물, 즉 물리적 카피이다. 따라서 구현형레코드는 특별한 매체나 발행물에 대한 ‘이상(ideal)’을 기술하는 반면에, 아이템레코드는 기록관 장서에서의 사실상의 소장을 나타낸다.

아이템은 하나나 그 이상의 요소로 구성될 수 있다. 즉, 전체의 아이템은 1개의 릴이나 5개의 릴, 2개의 VHS 테이프나 1개의 DVD로 구성될 수 있는 것이다. 따라서 아이템레코드는 아이템의 각 부분에 대한 독립된 바코드와 상황정보에 대한 필드나 범위를 포함할 수 있다. 또한 아이템은 전체, 불완전 혹은 일부분이 되기도 한다.

(1) 요소

영상아이템의 요소는 총7개, 즉 식별자, 표제, 소장기관, 아이템요소유형, 아이템세부사항/크기, 접근조건, 주기로 구성되어 있다. 이 중 아이템세부사항/크기는 아이템에 대한 물리적/디지털 특징에 대한 세부사항으로 23개 하위요소를 제시하고 있다. 이들 영상아이템 대다수의 물리적·디지털 기술요소는 구현형으로부터 이어받게 되도록 의도되었다.

① 식별자

영상아이템에 대한 명확한 숫자나 문자와 숫자로 된 참조를 만든다. 이것은 그 카피를 유일하게 확인하기 위한 것으로 청구번호, 바코드, 서가마크

나 유일한 것이 될 수 있다. 저작과 구현형식별자에서와 같이 아이템은 하나이상의 식별자를 가질 수 있다. 예를 들어, 하나의 필름아이템은 그 캔의 바코드와 그것의 위치에 대한 서가번호를 가질 수 있다. 따라서 식별자의 정보원을 확인하는 식별자 유형을 barcode, shelf mark 등과 같이 주기한다.

② 표제

영상아이템에 대한 최소한 하나의 표제, 확인한 구절 혹은 이름을 기술한다. 다수의 표제가 기록된 경우는 다양한 유형의 표제사이의 차이점에 대해 ‘표제유형’을 연관 짓는다. 이때 부록A.2, 표제유형을 참조할 수 있으며, 표제유형 기술시에는 정보원을 주기한다. 아이템표제는 대부분의 경우 그와 관련된 구현형의 표제와 같다. 그러나 특히 그 구현형의 입수가 불완전한 경우에는 그것이 링크된 구현형이나 저작/이형의 표제와 약간 혹은 전제적으로 다를 수도 있다.

③ 소장기관

영상아이템을 소유하고 있거나 그것을 이용할 수 있도록 권한을 받은 기관의 이름을 기술한다. 옵션으로, 기록관 식별자나 그 기관의 등록된 이름공간 식별자를 기술할 수 있다.

④ 아이템요소유형

영상아이템의 특성이나 기능, 즉 광화학이나 디지털생산 혹은 복제과정에서의 그것의 위치를 기술한다. 기술시 original negative, duplicate negative 등과 같이 통제된 용어를 사용해야 하며, 부록D.7.8, 아이템요소유형을 참조할 수 있다.

⑤ 아이템세부사항/크기

모든 영상아이템 기술은 물리적/디지털 특징에 대한 세부사항, 그들의 위치, 취급과 상태를 포함

해야만 한다. 각 아이템은 물리적인 특징이 다르거나 동일한 카피의 사본이거나 각자 그 자신의 기술을 가져야 한다. 아이템에 대한 물리적·디지털 기술요소는 <표 3>에 제시된 23개 요소들로 구성되어야 한다. 또한 아이템의 상태, 보존, 위치, 획득, 수납 및 소스와 관련된 데이터 또한 아이템의 요소로 추천될 수 있다. 이들 요소들은 아이템의 자료유형에 따라 달라질 수 있다. 아이템세부사항의 각 요소기술시에는 통제된 용어사용을 위해 특히 부록D.7, 구현형/아이템 물리적기술의 각 부분을 참조할 수 있도록 하고 있다. 또한 구현형의 세부항목들과도 연관되어 적용할 수 있게 하고 있다. 이들 각 기술요소에 따른 내용과 참조부록 및 항목을 정리하면 <표 3>과 같다.

⑥ 접근상태

영상아이템이 어떻게 누구에게 이용될 수 있도록 만들어졌는지에 대한 정보를 기술한다. 따라서 아이템의 상태와 취급, 보존 혹은 복원 이벤트의 세부사항을 포함할 수 있다. 이것은 아이템에 대한 상태와 보존역사를 만들며, 보존 상태를 평가하고 장서보호와 보존활동을 하는데 있어 중요하다. 접근상태는 아이템상태와 아이템위치로 구성된다. 이 중 아이템상태는 아이템의 점검과 같은 이벤트 과정에서 전형적으로 일어나는 상태에 대한 관찰이다. 기술시에는 가능한 약어와 머리글자를 피하고 통제된 어휘를 사용, 분명하고 간결하게 기술해야 한다. 이를 위해 부록D.16, 구현형/아이템상태, 보존 및 복원을 참고할 수 있다. 또한 아이템위치는 접근과 검색을 제공하기 위한 보관 위치번호를 나타내는 것이다. 기술시에는 시간의 변화에 따른 아이템의 위치를 확실히 하기 위해 이들의 이동이나 변화를 기록한다. 따라서 가능한 아이템위치를 주기하기 위해 아이템식별자와 식별자유형필드를 사용하도록 한다.

<표 3> 아이템세부사항/크기의 하위기술요소

하위기술요소	내용(설례)	관련 부록 및 항목
수록매체유형 (일반/특수)	아이템이 고정된 매체나 인코딩포맷 아이템의 일반적인 매체유형(film, video 등)과 상세한 특수매체유형(35mm, 16mm, 1-inch, C포맷 등)	부록D.7.1, 구현형/아이템 일반 수록 매체유형 부록D.7.2, 구현형/아이템 특수 수록 매체유형
아이템 상태	아이템의 보존이나 접근상태에 대한 기술 (master, viewing 등)	부록D.7.3, 아이템 보존/접근상태
음향	영상구현형/아이템에서 음향의 인코딩에 관련된 기술적인 설명(sound, silent, mute 등)	부록D.7.4, 구현형/아이템 음향유형 2.3.4.3, 구현형의 음향특성
음성채널별	사운드를 가진 아이템의 경우, 트랙별(mono, stereo 등)	
음향시스템	영상구현형/아이템에서 음성기록을 위해 사용된 기술 혹은 독점적인 시스템(Dolby SR, Combined magnetic sound 등)	부록D.7.13, 아이템사운드시스템 2.3.4.3, 구현형의 음향특성
색채	아이템에서의 색채, 색조 등의 존재(colour, tinted, black and white 등)	2.3.4.4, 구현형의 색채특성
단위수	영상아이템을 구성하는 개별 논리적인 단위수, 즉 그 기관에 의해 소장된 실제 단위수(DVD in 2 disc, 6 reels 등)	2.3.5.1, 구현형의 논리적크기
크기	사실상의 물리적인 크기로 단일아이템의 특징임 (필름 릴의 경우, 길이를 피트나 미터로 기술)	부록D.7.9, 아이템의 파일크기-디지털 2.3.5.2, 구현형의 물리적 크기
영사특징	영상구현형/아이템에서의 영상비와 어퍼처, 이미지 포맷(2.34:1, full screen, 3D 등)	2.3.4.2, 구현형의 영사특성
방송표준-비디오	비디오나 DVD/BluRay에 대한 방송표준(NTSC, PAL, SECAM 등)	
시간	아이템에 포함된 영상시간을 분으로 표시하되, 옵션으로 분과 초를 사용하거나 HH:MM:SS를 사용할 수 있음, 시간의 정밀함을 나타내기 위해 exact, approximate, estimated 등 사용	2.3.5.3, 구현형의 시간
프레임비율	아이템에 대한 원래의 화면율, 디지털화 과정에서 사용된 화면율 정보는 전송속도에 추가됨 (23.98fps, 24fps, variable 등)	부록D.7.18, 아이템 프레임비율/전송속도 3.1.5.23, 전송속도
베이스	아이템이 캡처된 물리적 재료 혹은 비디오 포맷(acetate, acrylic, diacetate 등)	부록D.7.7, 아이템베이스-필름 혹은 비디오
스톡	아이템이 캡처된 특별한 스톡/브랜드 (Eastman Kodak, Fuji, 3M 등)	부록D.7.16, 아이템스톡
스톡배치	아이템이 캡처된 미디어의 스톡배치 수 (video, audio, optical media 등)	
비디오 코덱	디지털비디오 아이템에서 사용된 비디오압축표준(D10, MP4 등)	부록D.7.10, 아이템코덱유형-비디오
오디오 코덱	오디오파일에서 사용된 오디오압축표준(AIFF, WAV 등)	부록D.7.10, 아이템코덱유형-오디오
해상도	아이템의 해상도 (standard definition, high definition, 4K 등)	부록D.7.19, 아이템해상도
라인표준-비디오	영상은 구성하고 해상도를 나타내는 주사선의 수 (405, 525, 1080 등)	부록D.7.21, 아이템라인표준-비디오
비트심도	오디오데이터를 처리하는 정밀도로 비디오와 오디오파일 모두에 기술시에는 주기함(10, 16, 24 등)	부록D.7.17, 아이템비트뎁스
소스장치	이동프로젝트에 사용된 소스재생장치 (하드웨어의 경우, DVSI, VT20 등)	부록D.7.20, 아이템 소스장치
소스 소프트웨어	디지털 파일을 재생하는데 사용되는 소스 소프트웨어	
전송속도	전송속도가 프레임비율과 같으면 이를 같은 값으로, 프레임비율보다 빠르면 짧은 시간을 갖게 된다 (16fps, 23.98fps, variable 등)	부록D.7.18, 아이템프레임비율/전송속도 3.1.5.12, 프레임비율

(7) 주기

영상아이템에 대한 주기는 특별히 아이템속성 및 관계와 관련된 추가정보를 제공하는 설명이 된다. 이 때 부록B, 목록자주기를 참조할 수 있다.

(2) 경계

영상아이템사이의 경계는 주로 구현형사이의 경계에 의해 결정된다. 따라서 앞서 언급한 구현형에서의 경계를 참조할 수 있다. 이외에 아이템의 경계에서는 구현형으로서의 표현을 필요로 하지 않는 작은 차이점을 갖는 구현형과 연관된 다수의 아이템들이 있을 수도 있다.

(3) 관계

영상아이템의 관계는 아이템의 사례와 다른 엔티티 사례와를 연관 짓는 것이다. 관계는 구현형에서와 같이 많은 방법으로 이행될 수 있어 이를 관계들에 대한 정확한 가이드라인을 규정하기 어렵다. 따라서 아이템에서 이루어질 수 있는 관계를 추천하고 있는데, 이들은 ① 에이전트 ② 이벤트 ③ 기타관계 ④ 구현형을 가지게 될 것이다. 이를 관계의 기술시에는 통제된 리스트로 부터의 용어를 사용한다.

① 에이전트

영상아이템에 대한 에이전트는 아이템의 구입, 이동 혹은 보존에 포함된 그리고 그 아이템에 중요한 책임을 갖거나 중요한 것으로 고려된 엔티티이다. 에이전트 유형사이의 전형적인 유형은 개인, 단체, 가계와 개인그룹이다. 에이전트는 또한 아이템과 연관된 특별한 이벤트나 기타관계의 실례에 대한 관계를 가질 수 있다.

영상자료에 대한 책임은 종종 복잡하고 다양하

다. 따라서 기술시에는 에이전트와 아이템사이의 관계를 명확하게 하기 위한 에이전트의 활동을 설명한다. 즉, 아이템에 대한 에이전트 관계의 성격을 표현하기 위한 에이전트활동 용어를 curator, preservationist 등 통제된 용어로 기술한다. 이 때 그 관계가 모호한 경우에는 ‘unknown’ 값은 사용하며, 통제된 용어로 표현될 수 없는 추가의 상세내용은 주기에 기술한다. 만약 이름이 허구이거나 설명이 필요한 경우에도 주기에 기술한다. 성, 이름, 국적 등 에이전트의 속성을 기술하기 위해서는 Functional Requirements for Authority Data: a conceptual model과 같은 전거소스나 Library of Congress Name Authority File과 같은 도구를 참조할 수 있다.

② 이벤트

이벤트특성은 영상아이템의 라이프사이클에서만 들어지는 것으로, 이벤트유형에 대한 실례는 에이전트와 기타관계를 가질 수 있다. 이벤트 관계의 성격을 표현하기 위해서는 이벤트유형을 preservation, inspection 등 통제된 용어로 기술한다. 이때 부록D.4, 이벤트유형을 참조할 수 있다.

③ 기타관계

앞서 언급한 에이전트와 이벤트 관계에 의해 포함되지 않은 관계를 설명한다. 기타관계는 주로 가. 혼히 영상아이템과 연관된 아이템, 나. 다른 아이템들을 포함한 아이템으로, 예를 들면, 둘이나 그 이상의 독립아이템들이 편리한 보관을 위해 똑같은 릴/테이프/DVD로 유지되는 경우, 다. 영상아이템의 소스인 아이템으로, 예를 들면 보존이나 접근을 위해 새로운 아이템을 만들기 위한 아이템 내부카피, 라. 비영상 저작/아이템으로, 예를 들면 특별한 아이템에 관련된 오브젝트, 도큐멘트 등이다. 기술시에는 관계의 성격을 표현하기 위한 기타

관계유형 용어를 accompanied by, contained in 등 통제된 용어로 표현한다. 이때 부록D.17.3, 아이템기타관계유형을 참조할 수 있다. 또한 주기에 관계에 대한 추가정보를 기술할 수도 있다.

④ 구현형

영상구현형과 영상아이템 사이의 관계를 part/part of 등으로 설명한다.

5) 부록

본 매뉴얼의 부록은 총11개, 즉 A.표제와 표제유형, B.목록자주기, C.정보원, D.밸류리스트, E.종합군, F.매뉴얼업데이트에 관한 배경, G.기술요소 비교, H.권리/저작권/지식재산권 등록, I.각 계층레벨에 따른 핵심요소를 포함한 레코드 실례, J.서지, K.요소리스트로 본문의 약 2배에 해당하는 많은 부분을 차지하고 있다. 이 중 부록 C.정보원은 앞서 언급한 예비노트로 안내하고 있어 실제 부록은 총10개이다. 이들은 주로 본 매뉴얼의 제정배경을 비롯 영상기록물의 특성에 따른 내용들, 참조한 메타데이터 및 요소의 비교, 서지 등으로 이루어진 것이다. 이 중 가장 많은 부분을 차지하고 있는 부록은 각 계층레벨에 따른 레코드 실례(I)와 밸류리스트(D), 표제와 표제유형(A) 순이다.

본 매뉴얼은 본문과 관련하여 부록을 참조하는 안내를 통해 실례까지 참고할 수 있도록 하고 있다. 본문 내용과 가장 많이 연관된 부록은 밸류리스트(D)이다. 그리고 목록자주기(B), 표제와 표제유형(A), 종합군(E) 등이다. 이들은 주로 공식 서명이 없는 경우가 많고, 다층구조상 상위레벨(폰드/컬렉션)에서부터 기술해야 하는 기록물의 특성상 편목자에 의해 주어지는 내용들이다. 본문과 연관된 부록을 중심으로 그 내용을 살펴보면 다음과 같다.

밸류리스트(D)는 본문의 내용과 가장 밀접한 부록으로 총18개, 즉 ① 저작/이형 기술유형 ② 이형유형 ③ 저작/이형 에이전트유형 ④ 이벤트유형 ⑤ 구현형유형 ⑥ 언어용법유형 ⑦ 구현형/아이템 물리적기술 ⑧ 구현형 에이전트유형 ⑨ 저작/이형 발행유형 ⑩ 구현형 발행유형 ⑪ 생산이벤트유형 ⑫ 구현형 보존유형 ⑬ 구현형 판단유형 ⑭ 구현형 생산유형 ⑮ 구현형/아이템 입수, 수납 및 소스 ⑯ 구현형/아이템 상태, 보존 및 복원 ⑰ 저작, 이형, 구현형, 아이템에 대한 기타관계 ⑯ 보충/창안표제에 대한 형식용어 목록이다. 이들 밸류리스트는 본문의 저작/이형, 구현형, 아이템의 경계·속성·요소·관계 기술시 참조할 수 있도록 하고 있으며 이들 각각에 대한 실례를 찾아볼 수 있도록 하고 있다.

목록자주기(B)는 경계, 속성, 요소, 관계와 관련하여 기술의 전용 필드나 다른 영역에 해당되지 않는 정보를 포함한다. 주기의 범위와 구체성은 직원, 감상시설, 도큐멘테이션, 시스템디자인 등과 같은 요소에 따라 달라질 수 있다. 그리고 표제와 표제유형(A)은 공식서명이 없는 경우가 많고 상위레벨부터 기술해야 하는 기록물의 특성상 ① 표제 ② 표제유형 ③ 종합군의 표제화로 구성되어 있다. 이 중 표제에는 언어, 스크린표제의 그래픽 반영, 책임사항, 소유, 기타특성/특이한 상징을, 표제유형에는 우선표제, 통일표제 혹은 전시표제 확인, 본표제, 기타 표제정보, 별표제, 보충/창안표제, 시리즈/시리얼표제, 추측할 수 있거나 의심스러운 표제를 갖는 영상기록물에 대한 내용을 담고 있다.

종합군(E)은 둘이나 그 이상의 다른 저작/이형들을 구체화하는 구현형으로 모음집, 다요소제작물 등이 해당된다. 목록에서는 이러한 엔티티들의 성격과 내용을 취급하기 가장 적절한 특별한 구조를 확인하고 설정하는 지적과정이다. 종합군의 내용은 ① 정의 ② 종합군확인 ③ 영상종합군의

유형 ④ 종합군의 표제화 ⑤ 종합군 모형화 ⑥ 종합군에 대한 에이전트 등 제작진 ⑦ 시리즈, 시리얼과 뉴스영화이다.

4. 요약 및 결론

본 연구는 최근의 목록기술 변화에 부응하기 위하여 FRBR, RDA 및 EN 15907과 조화를 이루어 제정한 영상기록물 기술규칙, 즉 FIAF Manual을 분석하였다. 연구목적은 이를 통해 본 매뉴얼에 대한 이해를 돋고 앞으로 우리의 영상기록물 기술규칙의 제정방향을 제시하기 위한 것이다. 이를 위해 먼저 영상기록물의 특성, FIAF 및 FIAF Manual의 제정배경을 살펴본 후 그 내용을 분석하였다. 분석한 내용을 요약하면 다음과 같다.

첫째, FIAF Manual은 서론, 예비노트, 영상저작/이형, 영상구현형, 영상아이템, 부록으로 구성되어 있다. 이 중 실재적인 본문은 FRBR의 개념에 따른 영상저작/이형, 구현형 및 아이템이다. 또한 본 매뉴얼은 본문의 약 2배에 해당하는 11개의 부록을 갖고 있다. 이 중에는 본문의 내용에 따라 연관되어 참조할 수 있도록 하고 있다.

둘째, 서론에서는 본 매뉴얼의 목적과 이를 충족시키기 위해 참조한 관련 표준 및 스키마, 즉 FRBR · RDA 및 CEN CWS(EN 15907)에 대해 간단히 설명하고 있다. 그리고 예비노트에서는 목록규칙으로서 본 매뉴얼 전체에 관련된 정보원, 디스플레이, 약어법, 오기 · 오식 등 기본내용을 수록하고 있다. 이 중 본 매뉴얼의 특징은 기술의 핵심요소 13개를 정하고, FRBR에 따른 저작 · 이형 · 구현형 및 아이템을 통해 적용될 수 있는 4개 모델레벨을 제시하고 있는 것이다.

셋째, 본문은 FRBR에 따라 영상저작/이형, 영상구현형 및 영상아이템으로 구성되어 있다. 이

중 영상저작/이형과 영상구현형은 경계 · 속성 · 요소 · 관계로, 영상아이템은 요소 · 경계 · 관계로 구분하여 정의하고 있다. 이들 기술시에는 기술요소에 따라 대체로 통제된 용어를 사용하도록 하고 있다. 이때는 각 기술요소에 따라 참조할 수 있는 부록과 각종 표준 등을 안내한다.

넷째, 경계에 있어서 첫째, 저작/이형에서는 한 엔티티가 새로운 저작이나 혹은 그 저작의 이형으로 구성될 때의 경계를, 둘째, 구현형에서는 한 영상구현형과 다른 영상구현형 사이의 경계를, 셋째, 영상아이템사이의 경계는 주로 구현형사이의 경계에 의해 결정됨을 의미한다.

다섯째, 속성에 있어서 첫째, 저작/이형에서는 영상저작이나 그 저작이형이 가지고 있는 고유의 특성을, 둘째, 구현형에서는 영상구현형이 지니는 고유의 특성으로 구현형 유형을 기술하도록 하고 있다.

여섯째, 요소에 있어서 첫째, 저작/이형에서는 8개의 기술요소, 즉 식별자 · 표제 · 관련국 · 관련연도/일자 · 언어 · 내용기술 · 주기 · 역사를, 둘째, 구현형에서는 6개의 기술요소, 즉 식별자 · 표제 · 언어 · 포맷 · 크기 · 주기를, 셋째, 아이템에서는 7개의 기술요소, 즉 식별자 · 표제 · 소장기관 · 아이템요소유형 · 아이템세부사항/크기 · 접근조건 · 주기를 제시하고 있다. 이 중 아이템세부사항/크기는 영상기록물의 물리적 특성을 상세히 나타낸 것으로 23개의 하위요소로 구성되어 있다. 이들은 ① 수록매체유형 ② 아이템상태 ③ 음향 ④ 음성채널 배열 ⑤ 음향시스템 ⑥ 색채 ⑦ 단위수 ⑧ 크기 ⑨ 영사특성 ⑩ 방송표준-비디오 ⑪ 시간 ⑫ 프레임비율 ⑬ 베이스 ⑭ 스톡 ⑮ 스톡배치 ⑯ 비디오코덱 ⑰ 오디오코덱 ⑱ 해상도 ⑲ 라인표준-비디오 ⑳ 비트십도 ㉑ 소스장치 ㉒ 소스 소프트웨어 ㉓ 전송속도로 영상자료의 유형에 따라 해당 요소가 달라질 수 있다.

일곱째, 관계에 있어서 첫째, 저작/이형에서는 저작/이형과 다른 엔티티/레코드와의 관계로 6개 관계, 즉 에이전트·이벤트·주제/장르/형식·구현형·기타관계·이형 혹은 저작을, 둘째, 구현형에서는 구현형의 사례와 다른 엔티티 사례와의 관계로 6개 관계, 즉 에이전트·이벤트·기타관계·아이템·저작·이형을, 셋째, 아이템에서는 아이템의 사례와 다른 엔티티 사례와의 관계로 4개 관계, 즉 에이전트·이벤트·기타관계·구현형의 관계를 제시하고 있다.

여덟째, 부록은 총 11개이나 예비노트로 안내한 정보원을 제외하면 총 10개로 매뉴얼의 많은 부분을 차지하고 있다. 부록에는 기록물 및 본 매뉴얼의 특성상 표제와 관련된 표제와 표제유형을 비롯 제정배경, 각 계층레벨에 따른 레코드 실례, 기술요소 비교, 종합군, 벨류리스트 등을 수록하고 있다. 부록 중에는 특히 본문내용과 관련하여 참조로 사용할 수 있는 것들이 있다. 이들은 벨류리스트(D), 목록자주기(B), 표제와 표제유형(A), 종합군(E) 등으로 기록물의 특성상 편목자에 의해 주어지는 내용들이다.

오늘날 영상기록물은 매체의 다양한 발전과 특

성으로 인한 양적증가로 인해 기록관의 활용적 측면에서 그 중요성이 부각되고 있다. 그럼에도 불구하고 우리의 영상기록물기술은 국가기록원의 공공표준으로 개발된 「영구기록물기술규칙 2.0」에서의 '물리적특성과 기술적요구조건' 요소에서 최소한의 내용만을 다루고 있는 실정이다. 따라서 앞으로 우리의 영상기록물기술규칙은 「영구기록물기술규칙2.0」을 기반으로 하되 영상기록물을 비롯한 각종 기록물을 포함한 국가표준으로 발전 할 수 있어야 할 것이다. 또한 기록물의 특성을 반영한 기술규칙을 위해서는 국가기록원을 중심으로 한국영상자료원을 비롯한 영상관련 주요 기관과의 협력이 선행되어야 할 것이다. 그리고 현재 통합규칙으로 사용되고 있는 도서관의 목록규칙 및 KORMARC과의 협력 또한 요구된다. 특히 FIAF Manual은 RDA의 개념을 도입하여 기록관을 비롯한 도서관·박물관 등 다양한 정보관리기관에서 사용할 수 있도록 제정된 것이다. 따라서 본 매뉴얼에 대한 이해를 통해 이에 대한 발전과 우리의 영상 및 각종 기록물에 대한 지적통제 및 활용의 극대화를 이루는데 도움이 될 수 있기를 기대한다.

참 고 문 헌

- 국가기록원 (2011). <영구기록물 기술규칙 2.0>. 서울: 행정자치부 국가기록원.
- 김남석 · 조도희 (2007). <비도서자료의 조직이론>. 개정증보판. 대구: 계명대학교 출판부.
- 김정현 · 문지현 · 김효숙 (2010). <비도서자료의 이해>. 광주: 전남대학교 출판부.
- 김정현 · 문지현 · 김효숙 (2013). <RDA의 이해: AACR2에서 RDA로>. 광주: 전남대학교 출판부.
- 김진성 (2009). 영화기록의 기술에 관한 연구. 한국외국어대학교 대학원 석사학위논문.
- 노영희 · 홍현진 (2009). <문화·스포츠관련 국제기구 지식정보원>. 서울: 한국학술정보.
- 이은실 (2011). 기록관의 사진 및 동영상기록물 기술요소에 관한 연구. 이화여자대학교 정책과학대학원 석사학위논문.
- 최진호 (2017). 기록관의 동영상기록물 기술에 관한 연구. 한남대학교 대학원 석사학위논문.
- 현문수 (2002). 음성기록물 기술규칙에 관한 연구. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.

- EN15907 (2019.1.30). *Film identification-Enhancing interoperability of metadata-Element sets and structures*. [on-line]. available: http://filmstandards.org/fsc/index.php/EN_15907.
- Fairbairn, Natasha, Maria Assunta Pimpinelli, Thema Ross (2016). *The FIAF Moving Image Cataloguing Manual*. FIAF Cataloguing and Documentation Commission.
- FIAF Cataloguing Commission (1991). *The FIAF Cataloguing Rules for Film Archives*. Munich: K.G. Saur.
- Higgins, Colin (2015). *Cataloging and Managing Film and Video Collections: A Guide to Using RDA and MARC 21*. Chicago: ALA.
- Taylor, Arlene G. (2007). Understanding FRBR. 오동근 외역 (2010). <FRBR의 이해>. 대구: 태일사.
- White-Hensen, Wendy (2000). *Archival Moving Image Materials*. 2nd ed. Washington, D.C.: LC Cataloguing Distribution Service.

A Study on the Description for Moving Image Archives

Kyung-Shin Hahn

Hannam University

FIAF Manual is a recent description manual to facilitate the description and information exchange for moving image materials. This manual is harmonized with FRBR, RDA and EN 15907, and applies to all kinds of moving image archives. The purpose of this study is to suggest directions for description rules for moving image archives through the analysis of the FIAF Manual. For this study, the characteristics for the description of moving image archives, FIAF and the establishment backgrounds of FIAF Manual are examined. Then an introduction and preliminary notes, moving image works and variants, moving image manifestations, moving image items and appendix of FIAF Manual are analysed. Especially, moving image works and variants, and moving image manifestations are analysed by boundaries, attributes, elements and relationships. Finally, items are analysed by elements, boundaries and relationships.

*Keywords: Moving Image Archives, Moving Image Archives Description Rules, FIAF,
International Federation of Film Archives, FIAF Manual*