

## 무형문화재(無形文化財)의 개념(概念)

任東權

무형문화재(無形文化財)란 유형문화재(有形文化財)에 대(對)한 상대적(相對的)인 말이나 아직 그 개념(概念)이 뚜렷하게 설정(設定)되었다고 볼 수 없다.

문화(文化)란 말은 일상생활(日常生活)에서 누구나 가장 평범(平凡)하게 사용(使用)하고 있으나 학문적(學問的)을 문화(文化)의 정의(定義)를 내리기는 용이(容易)한 일이 아니다. 문화(文化)란 문명(問名)에 대(對)한 말로써 문명(問名)이 외적(外的)인 것인데 반(反)하여 문화(文化)는 내적(內的)인 것이다. 즉 문명(文明)이 사회(社會)의 물질적(物質的) 제요소(諸要素)의 발전상태(發展狀態)를 의미(意味)하는데 대(對)하여 문화(文化)는 사람이 본래(本來)에 가지고 있는 이상(理想)을 실현(實現)하려는 인간의 활동(活動)의 과정(過程)으로서 예(例)를 들면 인간(人間) 지혜(智慧)의 소산(所産)인 예술(藝術), 도덕(道德), 종교(宗教), 철학(哲學), 경제(經濟), 법제(法制) 등(等)을 광범위(廣範圍)하게 말하니 알기 쉽게 말하면 문명(問名)이 물질적(物質的)인데 반(反)하여 문화(文化)란 정신적(精神的)인 것이다.

사람은 정신적(精神的)인 영혼(靈魂)과 물질적(物質的)인 육체적(肉體的)의 결합(結合)으로 이루어진 것이다. 육체(肉體)만으로 완전(完全)한 인간(人間)이 되지 못하는 것처럼 정신(精神)만으로도 역시(亦是) 완전(完全)한 인간구성(人間構成)이 못되는 것이니 우리 생활(生活)에는 정신(精神)과 물질(物質)의 조화(調和)로서 이루어지는 것이니 지혜(智慧)로 물질(物質)을 활용(活用)하고 여기에서 다시 새로운 지혜(智慧)가 나오고 이렇게 해서 문화(文化)와 문명(問名)은 형성(形成)되는 것이다.

사람의 정신적(精神的) 소산(所産)을 문화(文化)라 하면 문화재(文化財)란 곧 그 구체화(具體化)된 현상(現象)을 말하니 생활과정(生活過程)에서 지혜(智慧)의 소산(所産)으로 나타난 문화적(文化的) 소산(所産), 즉 예술(藝術), 종교(宗教), 경제(經濟), 법률(法律), 언어전승(言語傳承) 등(等)을 말한다.

구체적(具體的)으로 말하면 회화(繪畫), 조각(彫刻), 공예품(工藝品), 기구(器具), 건축(建築)을 비롯하여 형태적(形態的) 유형(有形)의 것과 형태(形態)가 없는 연극(演劇), 무용, 음악(音樂), 설화(說話), 가요(歌謠), 기술(技術) 등(等) 무형(無形)의 것과 사찰(寺刹), 성궁지(城宮趾), 고분유물(古墳遺物), 경승지(景勝地), 동물(動物), 식물(植物) 등(等) 기념물(記念物)과 의식주(衣食住)를 비롯하여 연중행사(年中行事) 신앙적(信仰的) 것을 포함(包含)한 민속생활(民俗生活) 전반(全般)이 모두 문화재(文化財)란 개념(概念)속에 들어간다.

우리 나라의 문화재보호법(文化財保護法)에 의(依)하면 총칙(總則)에서 문화재(文化財)의 정의(定義)를 내렸으니 동법(同法) 제2조(第二條)는 다음과 같다.

第二條 (문화재(文化財)의 정의(定義))

一. 건조물(建造物) 전적(典籍) 고문서(古文書) 회화(繪畫) 조각(彫刻) 공예품(工藝品) 기타(其他)의 유형(有形)의 문화적(文化的) 소산(所産)으로서 우리 나라의 역사상(歷史上) 또는 예술상(藝術上)가치(價値)가 큰 것과 이에 준(準)하는 고고자료(考古資料)(이하) 유형문화재(有形文化財)라 한다

二. 연극(演劇) 음악(音樂) 무용(舞踊) 공예기술(工藝技術) 기타(其他)의 무형(無形)의 문화적(文化的) 소산(所産)으로서 우리 나라의 역사상(歷史上) 또는 예술상(藝術上)가치(價値)가 큰 것(이하) 무형문화재(無形文化財)라 한다

三. 패총(貝塚) 고분(古墳) 성지(城址) 궁지(宮趾) 요지(窯址) 유물(遺物) 기타(其他) 사적지(史蹟地)와 경승지(景勝地) 동물(動物) 식물(植物) 광물(鑛物)로서 우리나라의 역사상(歷史上) 예술상(藝術上) 학술상(學術上) 또는 관상상(觀賞上) 가치(價値)가 큰 것(이하) 기념물(記念物)이라 한다

四. 의식주(衣食住) 생업(生業) 신앙(信仰) 연중행사(年中行事)등(等)에 관(關)한 풍속습관(風俗習慣)과 이에 사용(使用)되는 의복(衣服) 기구(器具) 가옥(家屋) 기타(其他)의 물건(物件)으로서 국민생활(國民生活)의 추이(推移)를 이해(理解)함과 불가결(不可缺)한 것(이하) 민속자료(民俗資料)라 한다

이상(以上)의 문화재보호법(文化財保護法)에 규정(規定)된 문화재(文化財)의 정의(定義)는 ① 유형문화재(有形文化財), ② 무형문화재(無形文化財), ③ 기념물(記念物), ④ 민속자료(民俗資料)로 사분(四分)되어 있으나 그 중(中)에서 여기에서 언급(言及)하려는 무형문화재(無形文化財)란 ②의 무형문화재(無形文化財)와 ④의 민속자료(民俗資料)를 포함(包含)한 것이라야 한다.

문명(問名)과 달라서 문화(文化)란 정신적(精神的)인 것이기에 문화재(文化財)는 정신적(精神的) 소산(所産)이며, 그 중(中)에서도 형태(形態)가 없거나 있어도 형태(形態) 그 자체(自體) 보다도 오히려 형태(形態)를 이루게 한 정신면(精神面)이 중요시(重要視)되어야 할 것은 마땅히 무형문화재(無形文化財)로 취급(取扱)되어야 한다.

문화재보호법(文化財保護法) 대로 무형(無形)의 문화적(文化的) 소산(所産)을 연극(演劇), 음악(音樂), 무용(舞踊), 공예(工藝), 기술 등(技術等)과 신앙연중행사(信仰年中行事)등(等)에 국한(局限)하는 경우(境遇)에 무형문화재(無形文化財)는 응색한 것이 되고 또 외국(外國)의 선례(先例)로 보아도 령성(領城)의 확장(擴張)이 있어야 하겠다.

무형문화재(無形文化財)의 정의(定義)가 학문상(學問上)으로 정(定)해져 있는 것은 아니며 우리 나라에서는 이 문제(問題)에 대(對)하여 학계(學界)에서 심각(深刻)하게 논의(論議)된 일이 적다. 문화재보호법(文化財保護法)에 규정(規定)된 연극(演劇), 음악(音樂), 무용(舞踊), 공예(工藝), 기술(技術)과 의식주(衣食住) 생업(生業) 신앙(信仰) 연중행사(年中行事)에는 더욱 검토(檢討)할 여지(餘地)가 있을 뿐 아니라 한국적(韓國的) 생활조건(生活條件)으로 보아 다시 세분(細分)할 필요성(必要性)을 느끼는 바이다.

즉 연극(演劇)이라 할지라도 현대(現代)의 신극(新劇)이나 신파극(新派劇)을 무형문화재(無形文化財)로 취급(取扱)할 수는 없는 것이니 전승(傳承)된 문화적(文化的) 유산(遺産)이라야 하므로 고대(古代)의 연극(演劇)이어야 하는 바 가면극(假面劇)이나 인형

극(人形劇)같은 것이라야 한다.

가면극(假面劇)의 기원(起源)이 신라(新羅)의 황창랑(黃倡郎)에 있다고도 하고 또 나례의식(儼禮儀式)때에 있었다고 하거니와 이것이 산태도감극(山台都監劇)으로 집대성(集大成)되어 서민생활(庶民生活)의 표현(表現)으로 민족(民族)예술(藝術)을 이루고 오늘날까지 전승(傳承)되어 왔으니 소중(所重)한 문화유산(文化遺産)이 아닐 수 없다.

또 인형극(人形劇)은 초인형(草人形)에서 출발(出發)하여 꼭두각시극(劇)이나 만석중 놀이에 이르기까지 오랜 전승과정(傳承過程)을 통(通)해서 민중생활(民衆生活)을 대변(對辯)하고 감정(感情)을 반영(反映)해 왔으니 무형문화재(無形文化財)로 지정(指定)된 은 마땅한 일이다.

음악(音樂)에 있어서도 양악(洋樂)을 제외(除外)한 국악(國樂)과 농악(農樂)은 오랜 역사(歷史)를 가지고 민중(民衆)과 더불어 자라왔으며, 민중(民衆)의 생활감정(生活感情)의 표현(表現)으로 나타난 것이니 무형문화적(無形文化的) 소산(所産)이고 무용(舞踊)도 민족적(民族的) 테두리 안에서 표현(表現)된 예술(藝術)이므로 무용(舞踊)속에서 민족적(民族的) 율동(律動)이나 감정표현(感情表現)의 방법(方法)을 찾을 수 있다.

공예품(工藝品)은 그 자체(自體)는 유형(有形)의 제품(製品)이라 할지라도 문화적(文化的)인 기술(技術)이 가(加)해지고 예술성(藝術性)이 반영(反映)되는 만큼 물건 자체(自體)보다도 오히려 그것에 가(加)해진 인간(人間)의 지혜(智慧)가 문제(問題)이므로 무형문화(無形文化)에서 취급(取扱)해야 한다. 칠기(漆器)나 도자기(陶磁器)는 그 원료(原料)도 중요(重要)하거니와 장공(匠工)의 기술(技術)에 의(依)하여 한층 빛나는 것이며, 문화적(文化的) 소산(所産)으로 예술적(藝術的) 가치(價値)를 지니는 것이다. 선(線)과 색채(色彩)의 조화(調和)라던가 도안(圖案)과 고안(考案)은 특수(特殊)한 기술(技術)에 속(屬)하는 문제(問題)이다.

의식주(衣食住)에 있어 주택(住宅)은 건조물(建造物)과 관계(關係)되나 주생활(住生活)의 양식(樣式)이나 그 운영(運營)은 무형문화적(無形文化的)인 것이며, 의복(衣服)의 제도(制度), 색채(色彩), 재단(裁斷), 복식(服飾)은 예술성(藝術性)을 나타낼 뿐 아니라 민족생활(民族生活)의 움직임( 움직임)을 엿볼 수 있고 식(食)은 그 조화(調和)의 방법(方法)이나 만드는데 있어 많은 지혜(智慧)와 기술(技術)을 필요(必要)로 한다. 생활(生活)의 기본(基本)을 이루는 이 삼요소(三要素)는 맛과 멋과 실용(實用)에 있어 불가결(不可缺)한 것이며 풍속(風俗) 관습(慣習)의 대부분(大部分)이 관련(關聯)을 갖는다.

의복(衣服)의 제도(制度)나 음식(飲食)의 여러 가지 방법(方法) 주거(住居)의 양식(樣式)은 일조일석(一朝一夕)에 이루어진 것이 아니고 오랜 민족생활(民族生活)의 전통(傳統)에서 오늘날과 같은 것이 이루어 졌으니 공동(共同)의 감정(感情)과 실용(實用)에 알맞는 것으로 낙착(落着)되고 선택(選擇)된 무형문화재(無形文化財)의 일종(一種)이다. 김장이라던가 간장 또 약과(藥果)같은 것이 만드는 사람에 따라서 다소(多少) 수법(手法)의 차이(差異)는 있을지언정 대동소이(大同小異)한 것이며 의복(衣服)이나 주택(住宅)도 그 양식(樣式)에 있어서 전형적(典型的)인 몇 가지의 유형(有形)이 있어 타민족(他民族)과의 특징(特徵)을 나타나게 된다.

의식주(衣食住)의 원료(原料)는 물질(物質)이라 할지라도 가공(加工)하는 기술(技術)에는 지혜(智慧)가 있어야 하고 여러 가지의 경험(經驗)과 지식(知識)을 필요(必要)로 하여 정신적(精神的)인 소산(所産)이라 하겠다.

신앙(信仰)은 광범위(廣範圍)하다. 물론(勿論) 여기에는 기독교(基督教)와 같이 들어

은 지가 오래되지 않은 종교(宗教)는 제외(除外)되지만은 토속신앙(土俗信仰)을 비롯하여 수백천년(數百千年)의 전통(傳統)을 가진 불교(佛敎)는 무시(無視)할 수 없는 존재(存在)가 되었다. 물론(勿論) 불교(佛敎) 그 자체(自體)가 우리의 무형문화(無形文化)일 수는 없으나 불교신앙(佛敎信仰)이 생활화(生活化)되어 이루어진 정신적(精神的) 소산(所産)과 그 표현(表現)으로 나타난 예술(藝術)은 역시(亦是) 문제(問題)가 된다.

토속신앙(土俗信仰) Shamanism은 위시(爲始)하여 무속(巫俗) 점복(占卜) 풍수(風水) 귀신(鬼神)등(等) 광범위(廣範圍)하다.

무속(巫俗)은 고대(古代)서부터 현대(現代)에 이르기까지 면면(綿綿)히 전(傳)해오는 민속신앙(民俗信仰)으로서 한국인(韓國人) 대부분(大部分)에게 영향(影響)을 주고 있다. 제정일치시대(祭政一致時代)에는 무(巫)가 사제자(司祭者)인 동시에 군주(君主)로서의 위치(位置)를 유지(維持)하였으며 현대(現代)에 있어서도 서민생활(庶民生活)속에서는 무시(無視) 못할 세력(勢力)을 가지고 있다.

신(神)과 인간(人間)의 중간적(中間的) 존재(存在)로서의 무(巫)당은 인간(人間)의 소원(所願)을 신(神)에게 전달(傳達)하는 동시(同時)에 신(神)의 뜻을 인간(人間)에게 전달(傳達)하며 양자(兩者)의 합리적(合理的)인 운영(運營)을 위(爲)하여 굿을 하고 노래를 부르니 무의(巫儀)는 제례의식(祭禮儀式)과도 관계(關係)된다. 이러한 의식(儀式)은 진행(進行)되는 것이기 때문에 무형문화(無形文化)에 속(屬)하며 더욱이 무(巫)의 성립(成立)은 오직 신(神)을 믿고 신(神)을 통(通)해서 제화초복(除禍招福)하는데 있으므로 종교적(宗敎的)인 것이다.

신(神) 또는 귀신(鬼神)에 대(對)한 관념(觀念)은 태고(太古)에까지 올라간다. 단군신화(檀君神話)나 삼국시대(三國時代)의 건국신화(建國神話)에 의(依)하면 모두 신비(神秘)한 기적(奇蹟)이 있었고 신(神)이나 귀신(鬼身)이 초인간적(超人間的)인 위대(偉大)한 힘을 발휘(發揮)한 것으로 되어 있다. 신(神)은 우주(宇宙)를 지배(支配)하고 인간(人間)은 그에 순응(順應)해야 했고 귀신(鬼神)은 우리에게 복(福)을 주는 것보다 재화(災禍)를 주니 따라서 타협(妥協)하거나 구축(驅逐)해야 했다. 여기에서 무(巫)당의 굿이 행(行)해졌다.

무속(巫俗)이 원시종교(原始宗敎)인 까닭에 과학성(科學性)이 없는 것이나 그래도 이것을 믿고 행(行)하는 데서 문제(問題)가 되며 지식(知識)의 보급(普及)으로 많이 도태(淘汰)되었다고 하지만은 아직도 우리 주변(周邊)에 존재(存在)하는 무형문화재(無形文化財)의 하나이다.

풍수(風水)는 택지(宅地)에 관(關)한 것이니 생존시(生存時)에 거주(居住)하는 주택(住宅)인 양택(陽宅)과 죽어 묘(墓)로 변(變)한 음택(陰宅)에 관(關)한 것이바 원래(原來)는 장풍득수(藏風得水)를 바라던 경제지리(經濟地理)의 염원(念願)에서 신앙화(信仰化)한 것이다. 풍수(風水)는 다만 그 생각 즉 풍수사상(風水思想)만을 무형문화(無形文化)에서 문제(問題)삼을 것이나 그러한 사상(思想)의 상징(象徵)으로 나타난 형태(形態)도 있어서는 안된다.

점복사상(占卜思想)도 삼국시대(三國時代)의 문헌(文獻)에 이미 보이거니와 미지(未知)의 세계(世界)에 대(對)하여 알고자 하는 생각과 행동(行動)에서 점복사상(占卜思想)이 생긴 것이다. 누구나 한 시간(時間) 후(後)의 일을 모른다. 알면 미리 여러 가지로 대비(對備)하고 처(處)한 일이 있을 것이다. 그러나 인력(人力)으로는 알지 못한다. 몸 안에 태아(胎兒)를 가진 부인(婦人)은 그 성별(性別)을 알고자 소원(所願)하나 알지 못한

다. 또 분실(紛失)한 물건(物件)의 행방(行方)을 알지 못하고 일년(一年)동안의 신수(身數)를 모른다. 여기에 예지(豫知)하고자 여러 가지 방법(方法)과 비결(秘訣)이 있으니 점복(占卜)이다. 풍수사상(風水思想)과 점복사상(占卜思想)은 우리의 생활(生活)에 실제(實際)에 있어 커다란 영향(影響)을 주었고, 또 우리는 그에 의존(依存)하려는 생각이 컸다. 굿을 하고, 동토잡이를 하고, 산제(山祭)를 지내고, 성조(成造)풀이를 하고, 서낭을 제사(祭祀)하고, 이러한 것이 모두 우리 생활(生活)주변(周邊)에서 있었던 일인데 형태(形態)가 없는 문화유산(文化遺産)이다.

연중행사(年中行事)에는 정월 초(正月初)부터 셋달 그믐날까지 사이에 행(行)해지는 여러 가지 세시풍속(歲時風俗)을 말하는 바 계절(季節)과 명절(名節)에 따라 여러 가지 전통적(傳統的)인 습관(習慣)과 명절(名節)에 따라 여러 가지 전통적(傳統的)인 습관(習慣)이 지방(地方)에 따라 전(傳)해지고 있다. 오락(娛樂) 유희(遊戱), 제례(祭禮), 시식(時食), 의복(衣服), 기구(器具), 완구(玩具) 노래 등(等)이 연중행사(年中行事)와 관계(關係)를 갖는다.

설날, 정월대(正月大)보름, 한식(寒食), 삼진(三辰), 초팔일(初八日), 단오(端午), 유두(流頭), 백종(百種), 추석(秋夕), 중구(重九) 동지(冬至)등(等)에는 거기에 알맞는 풍속(風俗)이 있어서 농촌(農村)에서 대개 준수(遵守)되고 있으며 도시(都市)에서는 잊혀지지 않고 있다.

웃놀이, 그네뛰기, 줄다리기, 연날리기 같은 민족유희(民族遊戱)는 도비(都鄙)를 막론(莫論)하고 어디에서나 볼 수 있으며, 그 계절(季節)이 아니고서는 찾기 어려운 경우(境遇)도 있으며 모두 오랜 전통(傳統)을 가진 문화재(文化財)이다.

우리 문화재(文化財) 보호법(保護法)에는 누락(漏落)된 사항(事項)이 있으니 구승문예(口承文藝) 즉 언어예술분야(言語藝術分野)이다. 언어예술(言語藝術)이란 언어(言語)로 표현(表現)되는 예술(藝術)이니 신화(神話), 전설(傳說), 민요(民謠), 속담(俗談), 수수께끼 등(等)을 말한다.

신화(神話)는 천지개벽(天地開闢)과 인류(人類)의 유래(由來)와 건국(建國)을 설명(說明)하고, 전설(傳說)은 기원(起源)과 존재(存在)의 이유(理由)와 그 영향(影響)을 말하고, 민담(民譚)은 흥미본위(興味本位)로 엮어서 화자(話者)는 청자(聽者)를 즐겁게 하는 바, 그런 가운데 민족(民族)의 지혜(知慧)와 철학(哲學)과 생활(生活)이 나타나 있다. 신화(神話)가 있으므로 고대(古代)의 역사(歷史)를 알 수 있고, 전설(傳說)이 있으므로 위인(偉人英雄)의 업적(業蹟)과 사물(事物)의 기원(起源)을 알 수 있으며, 민담(民譚)을 통(通)해서 생활사(生活史)를 짐작케 하는 바 민족생활(民族生活)을 언어(言語)로 표현(表現)한 예술(藝術)이라 하겠다. 여기에서 소설(小說)이 탄생(誕生)했음은 물론(勿論)이다.

민요(民謠)는 가사(歌詞)와 가락 즉 문학적(文學的) 요소(要素)와 음악적(音樂的) 요소(要素)를 나누어지는데 민족적(民族的) 공감(共感)에 의(依)해서 이루어진 것이다. 민중(民衆)이 누구나 다 같이 공명(共鳴)하여 부르는 민요(民謠)속에서 공동(共同)의 생활호소(生活呼訴)와 사상감정(思想感情)이 반영(反映)되어 있어서 어느 민족(民族)이건 제나라 민요(民謠)에 도취(陶醉)되는 까닭도 여기에 있다.

민요(民謠)는 향토성(鄉土性)을 대표(代表)하는 까닭에 지방(地方)에 따라 특수(特殊)한 민요(民謠)가 있으니 향토예술(鄉土藝術)의 하나이다. 아리랑이나 도라지타령(打令)처럼 전국적(全國的)인 전파(傳播)도 있으나 제주도(濟州道)의 모듈또기, 영남(嶺南)의

새타령(打令)과 꿰지나칭칭, 전라도(全羅道)의 육자(六字)백이, 강원도(江原道) 산타령(山打令), 서북(西北)의 수심가(愁心歌)는 심금(心琴)을 꿰뚫는 노래들이니 무형문화(無形文化)로서 가치(價値)가 있을 뿐 아니라 서민시(庶民詩)로서도 의의(意義)가 있다.

속담(俗談)은 형식(形式)이 짧고 매서운 맛이 있는 민족(民族)의 격언(格言)이니 교훈(教訓), 풍자(諷刺), 권선(勸善), 철학(哲學)을 내포(內包)하고 있으니 가장 압축(壓縮)된 언어예술(言語藝術)이다. 설화(說話)처럼 장만(長慢)하지 않고 단적(端的)으로 예리(銳利)하게 지적(指摘)하는 면(面)이 있어서 성인(聖人)의 훈시(訓示)보다 절실(切實)한 경우가 있다. 또 속담(俗談)은 상하(上下)를 막론(莫論)하고 대화 중(對話中)에서 누구나 삽용(挿用)하는데 보통성(普通性)을 가지며 다수(多數)가 애용(愛用)하는 의의(意義)가 있다.

수수께끼는 문제(問題)의 제시(提示)와 그 해답(解答)을 요구(要求)함으로서 지식(知識)을 기르는데 유효(有效)하며 기발성(奇拔性)과 지혜(智慧)가 있어야 한다. 형태(形態), 비유(比喩), 문자 등(文字等)을 가지고 문답(問答)을 하는바 민족생활(民族生活)의 여러 면(面)이 여기에 반영(反映)된다.

이상(以上)의 신화(神話), 전설(傳說), 민담(民譚), 민요(民謠), 속담(俗談), 수수께끼 등(等)의 언어예술(言語藝術)은 민족(民族)의 지혜(智慧)와 생활상(生活相)이 나타나 있고 또 민족성(民族性)을 반영(反映)시키며 언어(言語)로 표현(表現)된 민족예술(民族藝術)인 까닭에 무형문화재(無形文化財)의 영역(領域)을 확장(擴張)시켜 마땅히 대상(對象)으로 삼아야 한다.

(필자(筆者) 서라벌예대학장(藝大學長))

## 복원(復原)

발굴(發掘)된 유적(遺跡), 유물(遺物)도 그대로는 거의 자료(資料)로서 사용(使用)할 수 없는 것이다. 주거지(住居址)는 인위적(人爲的)으로나, 자연적(自然的)으로 파괴(破壞)를 당(當)하는 일이 많다. 도굴(盜掘)을 면(免)한 분묘(墳墓)도 수백천년(數百千年)의 세월(歲月)이 많은 변화(變化)를 준다. 또한 유물(遺物)도 견뢰(堅牢)한 재질(材質)의 제품(製品)을 제외(除外)하고는 완형(完形)으로 출토(出土)되는 경우(境遇)는 드물다. 그러기 때문에 사용(使用)되었던 당시(當時)의 형태(形態)로 복원(復原)하여 보는 것이 필요(必要)하게 된다. 더욱 복원(復原)이란 물체(物體)의 형태(形態)로 복원(復原)하는 데만 한(限)하는 것이 아니다. 개개(個個)의 유적(遺跡) 유물(遺物)의 배후(背後)에는 그것을 만들어낸 인간(人間)의 생활(生活)이 있었던 것으로, 고고학(考古學)은 형태(形態)를 구비(具備)한 것부터 생활(生活)의 복원(復原)도 시도(試圖)한다. 그러기 위하여서는 생활(生活)의 기반(地盤)이 되었던 환경(環境)의 복원(復原)도 필요(必要)한 것이다.

가령 수혈주거지(堅穴住居址)를 발굴(發掘)하여 주혈(柱穴)의 형상(形狀)부터 주거 자체(住居自體)를 복원(復原)한다든가. 채집(採集)한 석기(石器), 토기(土器), 식물(食物)의 잔재(殘滓)로부터 식생활(食生活)을 복원(復原)하는 것과 동시(同時) 주거(住居)가 위치(位置)한 장소(場所)의 지형(地形)도 고려(考慮)할 수 있다. 이와 같이 복원(復原)을 재구성(再構成)이라는 넓은 의미(依微)에서 본다면 고고학(考古學)의 제작업(諸作業)은 모두가 복원(復原)으로부터 출발(出發)한다고 할 수 있다. 그러나 보통(普通), 복원(復原)이라고 하면 형태적(形態的)인 복원유물(復原遺物)과 유적(遺跡)의 복원(復原)을 의미(意味)한다. 유물(遺物)은 잔편(殘片)을 접착제(接着劑)로 접합(接合)하여 결핍(缺乏)된 부분(部分)을 점토형(粘土型)을 만들어 석고(石膏)로 보(補)한다. 고고학(考古學)의 자료(資料)로서는 원래(元來)의 부분(部分)과 보충(補充)한 부분(部分)이 명료(明瞭)하게 알 수 있도록 복원(復原)함이 필요(必要)하다. 유적(遺跡)의 경우(境遇)에는 유물(遺物)에 비(比)해 규모(規模)가 크다. 건축지(建築趾)는 거의가 기초부분(基礎部分)밖에 남지않는 고로 평면적(平面的)인 자료(資料)에 의(依)하여 입체적(立體的)인 것을 구도(構圖)하게 되며 정밀(精密)한 검토(檢討)가 요구(要求)된다. 「그노쑈스」의 궁전(宮殿)의 발굴(發掘)과 복원(復原)에는 25년(年)이 걸렸고, 「뿔베이 헤라쿠레네르」의 유적(遺跡)은 「나포레온」이 발굴(發掘)하기 시작(始作)하여 아직까지 작업(作業)이 계속(繼續)되고 있다.

형태적(形態的) 복원(復原)에는 많은 시일(時日)과 비용(費用)이 필요(必要)하므로 모든 유적(遺跡) 유물(遺物)을 전부(全部) 다 할수 있는 것은 아니다. 더욱 거기에는 복원자(復原者)의 주관(主觀)이 주입(注入)되는 고로 원물(原物)과 꼭 같은 것을 재현(再現)하기에는 힘든 것이다.

그런고로 학술적(學術的)으로는 도상(圖上)의 복원(復原)으로서 만족(滿足)할 수밖에 없고 이것에 형태(形態)를 가(加)한다는 것은 유적(遺跡) 유물(遺物)의 보존(保存)의 목적(目的)외(外)에도 전시(展示)라는 교육적(教育的) 의의(意義)가 포함(包含)되어 있는 것이다.