



2012. 04. 12.

문화원형 디지털화 사업의 평가와 향후 발전방향

- I. 문화원형 디지털화 사업의 추진현황
- II. 문화원형 디지털화 사업의 한계와 문제점
- III. 문화원형 자원의 활성화와 향후 추진방향

KOCCA
FOCUS

작성 : 주진오 / 상명대학교 역사콘텐츠학과 교수(cchu@smu.ac.kr)

이기현 / 한국콘텐츠진흥원 수석연구원(sozin@kocca.kr)



요약

□ 문화원형 디지털화 사업의 추진현황

- 추진배경 및 목적
 - 콘텐츠는 과거의 문화유산과 현재의 가치체계가 결합하면서 발전하는 매우 역동적인 창조적 산물
 - 전통문화 속의 원형적 요소들을 콘텐츠화하여 문화산업에 필요한 창작 소재화가 목적
- 주요 성과
 - 문화콘텐츠닷컴의 구축과 서비스, 문화원형 구축결과물의 산업적 활용 등

□ 문화원형 디지털화 사업의 한계와 문제점

- 문화원형 디지털화 사업을 바라보는 시각
 - 문화원형이 갖는 인문성을 간과한 채 경제논리로만 평가
 - 문화원형 사업에 대한 객관적인 평가기준의 개발 및 방향성 정립 필요
- 문화원형 디지털화 사업에 대한 상반된 입장
 - 이해관계에 기인하는 긍정적 인식과 부정적 인식 상존
 - 문화원형 사업성과와 한계에 대한 객관적인 분석 후 방향성 정립 필요

□ 문화원형 자원 활성화와 향후 추진방향

- 문화원형 디지털화 사업 부활의 필요성과 방향
 - 국가 미래 전략산업으로서 중요
 - 문화원형 활성화 방안의 기본방향 도출 필요
- 문화원형 자원의 활성화 방안
 - 기존 콘텐츠 개선 및 신규 콘텐츠 DB구축을 통한 문화원형 자원의 활성화
- 문화원형 디지털화 사업의 향후 추진 방안
 - 문화원형 콘텐츠의 추가 개발 및 역할 인식 제고
 - 문화원형 사업의 성과 확산을 위한 체계화 추진



I. 문화원형 디지털화 사업의 추진현황

1. 추진배경 및 목적

□ 전통문화 콘텐츠화의 의미와 필요성

- 콘텐츠는 상징, 기호로 구성되는 의미작용(signification)이 시공간적 축적과 전달을 통해 생산·공유되는 의미구성물
 - 콘텐츠는 과거의 문화유산과 현재의 가치체계가 결합하면서 발전하는 매우 역동적인 창조적 산물
 - 콘텐츠의 창작과 이용은 곧 의미체계의 시공간적 재구성을 뜻하며, 이를 통해 얻게 되는 현재적 가치는 미래유산으로서의 가치를 동시에 지니게 됨
 - 전통문화의 유산을 디지털콘텐츠화함으로써 다양한 분야에서 다목적으로 활용할 수 있도록 DB 구축 필요
- 콘텐츠 창작 및 기획에 필요한 독창적인 소재 필요
 - 우리나라는 CT기술, 제작인력 등의 강점이 있으나, 기획 및 상품화에 필요한 독창적인 창작소재 부족
 - 글로벌 시장에서 국가경쟁력을 확보하기 위해서는 차별성 있는 소재 발굴 및 개발이 필수
 - 흥미롭고 창의적인 소재 발굴에는 대규모 투자가 필요하여 국가적 차원에서 전략적 추진 필요

□ 문화원형 디지털화 사업의 목적

- 문화산업에 필요한 창작소재화
 - 순수예술 및 인문학 가운데 전통문화를 대상으로 테마별로 디지털콘텐츠화하여 창작소재로 제공
 - 문화적 요소가 담긴 전통문화, 문화예술, 생활양식, 이야기 등 문화원형 창작콘텐츠를 캐릭터, 게임, 영화, 에듀테인먼트, 음악, 만화, 공연, 방송, 애니메이션 등 다양한 문화산업 분야에 활용

그림 1 | 문화원형 창작콘텐츠의 활용 분야





2. 추진현황

□ 문화원형 디지털화 사업의 추진

- 인문학과 예술, 기술의 만남을 통한 문화콘텐츠의 진화를 지향
 - 상상, 감동, 역동, 지혜 4개 카테고리로 구분
- 2002년부터 전통문화 콘텐츠 발굴, 개발 관련 정부 차원의 핵심사업 추진
 - 문화원형 창작소재 개발사업('02~'10) : 다양한 분야의 우리 문화원형을 디지털화하여 우리 고유의 문화원형 보존 및 문화콘텐츠 제작에 필요한 창작소재로 제공하여 산업적 활용 활성화
 - 민족 문화원형 발굴 및 정체성 정립사업('06~'09) : 전통문화의 복원/보전/창달을 위한 콘텐츠화를 통해 민족 정체성 확립
 - 2002~2010년간 654억 원을 투입, 193개 과제 27만 9천 건의 문화원형 콘텐츠 개발(2011년 기준 총 237개 과제, 약 30만 건) : 이야기형(구비문학, 인물 등 5개 분야), 디자인형(회화, 미술, 음악, 의·식·주 등 7개 분야), 정보자료형(과학기술, 의례 등 6개 분야)으로 구분하여 통시대, 고대, 고려, 조선, 근현대 별로 개발

그림 2¹ 문화원형 디지털화 사업의 성과



표 1¹ 문화원형 디지털화 사업의 연도별 투자예산

(단위: 백만 원)

구분	연차별 예산규모										계
	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010		
문화원형	15,000	7,000	12,000	12,000	4,400	3,980	3,600	3,420	2,140	63,540	
민족문화원형	-	-	-	-	-	654	650	650	-	1,954	
계	15,000	7,000	12,000	12,000	4,400	4,634	4,250	4,070	2,140	65,494	

※ 문화원형 창작소재 개발사업('02~'10) 및 민족 문화원형 발굴 및 정체성 정립사업('07~'09)은 2010년부터 통합



□ 문화원형 디지털화 사업 추진 중의 변화

- 문화원형 콘텐츠 활용성에 대한 외부의 문제제기
 - 문화원형 구축에 막대한 예산이 들어갔음에도 불구하고, 크게 산업적으로 활용되지 못한 부분에 대해 국회 국정감사 등에서 지적됨에 따라 사업의 내용과 목적 자체에 대한 재검토가 진행됨
- 2010년부터 문화원형 디지털화 사업은 일몰(日沒) 프로젝트로 전략
 - 한국콘텐츠진흥원 문화원형팀의 해체와 담당자의 잦은 교체에 따른 전문성 약화
 - 2010년부터 사업 효율성을 고려해 문화원형 창작소재 개발사업과 민족문화원형 발굴 및 정체성 정립사업을 통합하여 추진
 - 예산 축소로 인해 신규과제 개발을 중단하고 문화콘텐츠닷컴 서비스의 재정비와 대국민 홍보에 역점
- 향후 새로운 정책 방향의 모색 필요
 - 대한민국 국민 누구나 문화원형 정보를 쉽게 이용 가능하도록 문화콘텐츠닷컴 서비스 운영
 - 구축 콘텐츠를 국민 모두가 비상업적인 목적으로 자유롭게 활용할 수 있도록 홍보
 - 단순한 사업 재개가 아니라 그동안의 사업성과에 대한 면밀한 분석과 반성 위에서 향후 정책방향 수립 필요

3. 주요 성과

□ 문화원형 디지털화 사업의 주요 성과

- 문화콘텐츠닷컴의 구축과 서비스
 - 2002년부터 구축된 문화원형 수행과제의 주요 결과물들을 2005년도부터 www.culturecontent.com 에서 일괄 서비스
 - 이 서비스는 연도별, 과제별로 개별 사이트로 구성되어 전체 과제를 포괄하는 통합검색의 기능 등은 지원되지 않고, 개별 주제별로 해당 사이트에 들어가 열람하는 방식으로 구축됨
 - 결과적으로 이용자들이 원하는 정보를 쉽게 찾기 어렵다는 점과 여러 사이트를 동시에 이용하기 곤란하다는 점 등의 문제점들이 제기되어, 2012년 2월부터 문화원형 사업의 수행과제별 웹 서비스를 문화원형 포털 서비스로 개편 진행 중
 - 향후 통합검색을 지원하고, 테마별로 디렉토리 구조를 구축하여 자료에 대한 접근성을 제고할 예정임
 - 또한 산업적 활용을 위해 만들어졌던 과거 유료화 정책을 전면 재검토하고, 저작권 문제 해소를 통해 자유로운 활용이 가능하도록 구축할 계획

그림 3¹ 문화콘텐츠닷컴을 통한 정보서비스



문화원형 디지털화 사업의 평가와 향후 발전방향

코카포커스
2012-02호 (통권 50호)



- 문화원형 DB 구축 결과물의 산업적 활용
 - 문화원형의 수행과제 가운데 문화산업 분야에서 활용되었던 사례들을 살펴보면 아래의 <표 2>, <표 3>과 같음

표 2 | 문화원형 디지털화 사업의 대표적인 활용 사례

분야	제목	제작사	활용내용	비고
영화	〈왕의 남자〉	이글픽처스	한양도성과 궁궐 무대세트 이용	복원정보
드라마	〈주몽〉	올리브나인	건국설화/ 고구려고분벽화 활용	사실정보 복원정보
드라마	〈별순검〉	MBC	증수무원록 등 검안기록 소재 활용	사실정보
전시	박물관	안동/경주	관련 문화원형 콘텐츠 활용	복원정보 사실정보
게임	〈거상〉	조이온	석굴암 등 문화유산과 복식 자료	복원정보

표 3 | 기타 활용 사례

사례(작품명)	활용과제	활용기관	활용효과	
영화	〈모던보이〉	서울의 근대공간 복원 디지털 콘텐츠 개발	(주)KnJ 엔터테인먼트	조선총독부, 경성역, 남대문 등의 모델링데이터 활용
방송	MBC 드라마 〈별순검〉	조선시대(구한말) 관련 문화원형 과제	MBC 프로덕션	조선시대 검안기록 관련 자료
디자인	섬유디자인 개발	단청문양/자수문양/ 능화문/궁중문양	대구경북 섬유산업협회	수출 92만 달러 계약 (600만 달러 예상)
	연하장 제작	자수문양	(주)바른손카드	30만장 판매
출판	엘릭시르 (VIP Magazine)	한국전통놀이 관련 과제	(주)CSD	잡지 제작에 전통놀이 관련 문화원형콘 텐츠 활용
교육	빨간펜(교재)	한국미술에 나타난 길상	(주)교원	동물(까지호랑이 등) 관련 문화원형 콘텐츠 활용
공공분야	국사교과서	신여성교육 등 26개 자료 활용	국사편찬위원회	연간 60만권(5년간, 총 300만권)
	서울시 GIS 포털시스템	서울의 근대공간	서울시	승례문 3D콘텐츠 활용한 테마관광 서비스
	서울 4대문안길 QR code서비스	이름스토리개발	한국산업정보 연구소	QR code 20개 길서비스



- 위의 사례들에서 알 수 있듯이, 문화원형 활용 사례는 일부 디자인 요소를 직접 상용화한 사례를 제외하면 대체로 사실정보와 복원정보에 치중되어 있음
- 이러한 정보들은 직접적인 매출효과를 따지기에는 매우 어려운 상황임. 가령 영화 <왕의 남자>에 활용된 경복궁 무대세트의 경우, 문화콘텐츠닷컴에서 올린 매출은 얼마 되지 않지만, 실제 무대세트의 복원과 설치 등에 소요된 막대한 기회비용을 감안할 때, 문화원형의 가치에 포함시켜서 평가해야 함
- 아울러 교육교재 활용이나 드라마 소재의 활용 역시 정확한 경제적 가치로 환산하기 어려운 점이 있음. 예를 들어, 드라마 <별순검>은 <중수무원록> 등 검안기록이 문화원형으로 구축되지 않았다면 탄생하기 어려웠을 것이지만, 그 경제적 가치를 산출할 근거와 방법이 모호함
- 그러나 이와 같은 긍정적인 효과에도 불구하고 문화원형 디지털화 사업을 바라보는 시각은 여전히 결과물들의 매출액에만 치중하고 있는 것이 현실임

II. 문화원형 디지털화 사업의 한계와 문제점

1. 문화원형 디지털화 사업을 바라보는 시각

□ 문화원형 디지털화 사업에 대한 정량적 지표측정의 결과

○ 문화원형 디지털화 사업에 대한 외부의 평가

- “문화원형 디지털화 콘텐츠의 활용도가 떨어지는 것은 근본적으로 개별과제 단위로 이뤄지는 해당 사업이 이를 활용하려는 업체들의 개발 프로젝트와는 무관하게 만들어지기 때문...”(민주당 최문순 의원, 2010년 10월 국정감사 관련 보도자료)
- “콘텐츠의 활용이 미흡하고 사업의 효과성이 저조한, 국가예산의 비효율적 사용임”(감사원 지적사항)
- “산업가치 창출? ‘속 빈’ 문화원형 디지털화사업 - 635억 원 투입해 매출 7억 4천만 원... 캐릭터 4%, 애니 5%, 게임 6% 활용 불과...”(기타 언론보도)
- 이처럼 문화원형이 갖는 인문성을 간과한 채 오로지 경제 논리로만 사업을 평가

○ 문화원형 디지털화 사업에 대한 객관적인 평가기준의 개발 및 향후 방향성 정립 필요

- 문화원형 디지털화 사업이 침체되었던 인문학 분야에 가져다 준 효과, 인문학 분야의 새로운 가능성 개척, IT 기술과 인문학과의 접목 효과, 콘텐츠의 중요성에 대한 사회적 인식의 변화 등으로 가져다 준 정성적 효과에 대한 평가기준이 없는 상태
- 문화원형 디지털화 사업에 대한 다양한 평가기준의 개발 필요



2. 문화원형 디지털화 사업의 한계

□ 문화원형 디지털화 사업에 대한 상반된 입장

○ 문화원형 디지털화 사업의 성과에 대한 긍정적 인식

- 문화원형 디지털화 사업을 통해 지난 10년 간 총 237개의 우리 문화원형을 발굴했으며, 이를 이용자들이 활용할 수 있도록 온라인 서비스를 하고 있음
- 문화원형 디지털화 사업은 문화산업 분야에서 교육, 게임, 영화, 드라마, 팬시, 전시 등 다양한 활용실적을 가지고 있으며, 아울러 공공부분에서도 관련 콘텐츠를 제공하는 등 우리 전통문화를 활용하는데 선도적인 역할을 하고 있음
- 문화원형 디지털화 사업에 지금까지 635억 원이라는 자금이 투입되었지만 그 활용효과는 투입예산 대비 약 1.2배의 경제효과를 가져온 것으로 긍정적인 평가를 내릴 수 있음
- 문화원형은 그간 침체되었던 인문학 분야에 새로운 가능성을 열어주었으며, 특히 문화산업과 긴밀하게 연계될 수 있는 여지를 확인시켜 주었음
- 아울러 문화원형이 단순히 인문학 분야에만 긍정적 효과를 가져다 준 것이 아니고 문화산업과 관련한 각종 기반기술의 R&D를 통해 상호 시너지 효과를 창출했다고 판단됨
- 문화원형이 전통문화 정체성 확립에 일조하면서 민족문화에 대한 일반의 인식을 제고했다는 긍정적인 평가가 있음

○ 문화원형 디지털화 사업의 성과에 대한 부정적 인식

- 문화원형 디지털화 사업은 산업적으로 활용이 저조한 실패한 사업이라는 의견과 국가적인 핵심 사업이라는 견해가 서로 공존해 있는 상태임
- 문화원형이란 개념도 어려운데다가 문화원형으로 구축된 창작소재의 활용에 대한 적극적인 홍보가 부족해 인지도와 활용도가 모두 낮음
- 문화원형은 인문학자들이 중심이 되어 난해한 이야기들을 풀어만 놓은 것일 뿐 정작 문화산업계의 실수요자 중심의 서비스는 미흡
- 문화원형이 주제별로 구축되다 보니 체계적으로 개발된 것이 아니고, 그 개발영역도 광범위하며 과제 간 이질성이 많아 활용에 어려움 상존
- 문화원형 디지털화 사업의 추진 주체들이 매우 다양하고, 저작권 문제 등이 복잡하게 전개되는 등 그 동안 사업이 체계적으로 추진되었다고 보기 어려움
- 이러한 상반된 입장들은 문화원형을 둘러싼 이해관계가 일정 정도 반영된 것으로, 기존 문화원형 디지털화 사업의 성과와 한계에 대한 치밀한 분석을 통해 향후 방향성 정립이 필요

□ 문화원형 디지털화 사업과 콘텐츠의 문제점

○ 문화원형 디지털화 사업의 문제점

- 문화원형 디지털화 사업에서 가장 큰 문제가 되는 것은 역시 산업적 활용의 문제이며, 이는 바로 콘텐츠의 내용과 직결되어 있음.



- 현재 문화원형 디지털화 사업의 콘텐츠들은 사실정보, 복원정보, 부가정보 등으로 이루어져 있으며, 그 중 부가정보들은 주로 문화원형 과제 수행기관에서 반창작형태로 가공한 캐릭터, 일러스트레이션, 다큐영상, 시놉시스, 시나리오 등임
- 실제 이 자료들은 문화산업계에서 이미 창작의 요소가 가미되어 사용이 거의 되지 않는 요소들임
- 두 번째로, 콘텐츠의 품질은 문화원형 특성 상 전문가의 고증이 매우 중요한 요소임에도 불구하고 전문가들이 참여하지 않은 콘텐츠들, 즉 학문적으로 검증이 미흡한 사례가 존재함
- 산업적 활용의 핵심은 1차와 2차 상품화에 있으며, 그 중 2차 상품의 시장규모가 더 크지만, 현재 저작권 체계로는 2차 상품화가 불가능한 콘텐츠들이 많음
- 그 밖에 개발 주체로서 산업계를 우선시하여 국가 산하기관이 개발 사업 참여에 제한을 받는 문제나, 개발 환경 측면에서 인문학과 기술전문가들의 소통과 협업이 많이 부족하다는 문제점들이 있음
- 지금까지의 논의를 정리하면 <표 4>와 같음

표 4 | 문화원형 디지털화 사업의 문제점

구분	내용
콘텐츠의 내용	완성재 지향의 사업결과물로 인한 활용도의 미흡
콘텐츠의 품질	고증 정보의 학문적 검증체계 미흡
활용 요건	2차 상품화가 가능한 저작권 확보의 어려움
개발 주체	국가 산하기관의 개발사업 참여 제한
개발 환경	인문학과 CT 기술 전문가의 소통 부재

○ 문화원형 콘텐츠의 문제점

- 발굴 개발된 콘텐츠들도 많은 문제점을 갖고 있는데, 우선 한국의 문화원형 전반을 포괄한다고 표방한 문화콘텐츠닷컴이지만, 흥미로운 테마 위주로 개별 사이트들이 구축되다 보니 한국 문화원형 전반을 아우르지 못하는 문제점이 있음
- 콘텐츠의 내용 또한 역사적인 사실정보와 반창작 형태의 재가공 정보가 혼재되어 있어 내용들을 재분류 및 정리할 필요가 있음. 예를 들어, 중고교 역사 수업에 재가공 정보를 활용할 수 있는 여지는 거의 없음
- 멀티미디어 정보는 텍스트나 이미지로 그 내용을 충분히 이해하기 어려울 때 한하여 활용되어야 하나 현재는 불필요한 멀티미디어 정보들이 많음. 예를 들어, 입체감이 반드시 필요한 부분에 3D가 제작되어야 하며, 동영상 등이 있는 경우에는 굳이 3D 애니메이션을 제작할 필요가 없음
- 여기에 사용된 미디어들도 10년이 경과하여 이제는 활용할 수 없을 정도로 콘텐츠의 품질이 떨어지는 사례도 존재함
- 아울러 2차 상품화의 활성화를 위한 저작권 문제도 시급히 해결되어야 할 문제임
- 이상의 내용을 정리해 보면 <표 5>와 같음



표 5 | 문화원형 콘텐츠 활용의 문제점

구분	특징	문제
주제의 범위	· 흥미로운 테마 중심의 개별 사이트로 구축	· 한국의 문화원형 전반적인 테마를 아우르지 못하는 문제점
콘텐츠의 내용	· 사실정보는 문화콘텐츠 제작 시 정확한 사실관계 확인을 위해 필요한 정보 · 재가공정보는 상상력을 발동하거나 직접적인 문화산업 활용대상으로서 가치	· 역사적인 사실정보와 반창작 형태의 재가공정보가 혼재하여 활용의 한계 · 사이트 정보의 명확한 분류 체계 미흡으로 혼란 상존
사용 미디어	· 해설 및 사실정보는 텍스트와 사진 중심, 사실 정보 가운데 일부는 복원된 멀티미디어 형태 · 반창작 재가공 정보는 그래픽, 일러스트, 동영상 등으로 제공	· 대부분의 사실정보가 전문가들에 의해 집필됨에 따라 일반 문화산업종사자들이 접근하기 어려운 내용 존재 · 재가공정보는 이미 제작자에 의해 창작의 요소가 가미되어 실제 산업종사자들이 사용하기 어려움
미디어의 특성	· 10년간에 걸친 구축과정으로 인해 과거 미디어의 해상도, 품질, 코덱 등 서비스가 관련한 콘텐츠 존재	· 서비스의 오류와 품질 문제 야기
저작권 문제	· 원천자료, 구축자료, 재가공자료 등 저작권 양태가 매우 복잡함	· 자료 활용에 걸림돌

3. 문화원형 디지털화 사업의 현황

- 저작권 확보: 231개 완료 과제 중 저작권의 포괄적인 이용 확보율은 77%
- 문화콘텐츠닷컴 통합포털 구축: 210개 과제를 14개의 주제별로 통합포털을 구축 완료하여 2012년 2월 1일 개통
- 문화원형 총람집 발간, 지하철 광고, SNS 운영, 매체별 홍보, 다음 문화원형 백과사전 업데이트 서비스, 역사교사 연수 3회 실시
- 그러나 2012년 사업추진 내용은 문화콘텐츠닷컴 서비스운영과 문화원형콘텐츠 홍보 사업에 국한하여 진행되고 있음

표 6 | 2012년 문화원형 디지털화 사업 추진계획

<p>○ 사업비 개요</p> <ul style="list-style-type: none"> - 사업기간: 2012년 3월 1일 ~ 2013년 2월 28일 (12개월) - 보조사업자: 한국콘텐츠진흥원 - 사업비: 500백만 원[국고보조금] - 사업목적: 문화원형콘텐츠 정보를 필요로 하는 고객이 쉽고 빠르게 정보를 얻을 수 있도록 저작권 문제를 해소하고, 기개발된 문화원형콘텐츠를 문화콘텐츠닷컴 운영을 통하여 대국민 정보 이용 활성화 <p>○ 추진 방안</p> <ul style="list-style-type: none"> - 문화원형과제 저작권 문제 해소(150백만원) <ul style="list-style-type: none"> ※ 2011년 저작권 확보 추진중, 미확보된 저작권 추가 확보 예정 - 문화콘텐츠닷컴 통합포털 운영(250백만원) - 문화원형콘텐츠 이용 활성화를 위한 홍보(100백만원)
--



그림 4 | 문화원형 콘텐츠 총람집 표지



그림 5 | 지하철 5호선 광화문역사의 문화원형콘텐츠닷컴 홍보 광고





그림 6¹ 페이스북 상상곳간의 운영화면



그림 7¹ 다음의 문화원형 백과사전 운영





그림 8 '문화원형 역사교사 연수' 관련 기사(한국경제 2012. 2. 7.일자)



III. 문화원형 자원의 활성화와 향후 추진방향

1. 문화원형 디지털화 사업 부활의 필요성과 방향

□ 국가 미래전략산업으로서의 문화원형 디지털화 사업의 중요성

○ 전통문화와 콘텐츠산업의 시너지 효과 창출 기대

- 문화원형 콘텐츠의 직접적 수익창출 지양, 상업적 수익은 민간 주체들에 의해 창출되도록 유도
- 풍부한 문화자원으로서 콘텐츠산업에 이바지하며, 콘텐츠를 통해 우리 문화의 우수성 홍보 확산
- 콘텐츠산업이 국가 미래전략산업으로 발돋움해야 할 시점에서, 효과적으로 국가의 정체성과 브랜드를 확산시킬 수 있는 내용이 바로 전통문화이며, 그 핵심에 문화원형이 존재
- 문화원형 디지털화 사업의 부활을 위해서는 기존 활용사례의 시사점, 산업계의 요구사항 등을 먼저 파악하는 것이 중요



□ 문화원형에 대한 요구사항

○ 문화원형 콘텐츠 활용사례의 유형

- 문화원형 콘텐츠의 유형은 크게 두 가지, 즉 충실한 고증에 바탕을 둔 사실정보와 복원정보가 있고, 이를 산업적으로 즉각 활용할 수 있도록 재가공된 가공정보가 있음. 전자의 경우에는 해설정보, 공간정보, 소품정보, 에피소드 자료 등이 해당되며, 후자의 경우 캐릭터 디자인, 시놉시스나 시나리오 정보 등이 있음
- 영화 <왕의 남자>에 활용된 경복궁 무대 세트, 드라마 <별순검>에 활용한 증수무원록 소재, 역사교수 연수에 활용된 시대별 사실정보 등은 모두 그 유형에 있어서 문화원형의 반창작 형태로 가공된 정보가 아닌, 충실한 고증을 바탕으로 제작된 사실정보와 복원정보임

○ 문화산업 현장의 목소리

- 문화원형 디지털화 사업과 유사한 사업으로 문화체육관광부에서 지원한 한국국학진흥원의 “조선시대 일기류 문화콘텐츠 소재뱅크 구축사업”이 있음
- 이 사업에서 문화콘텐츠 창작 관계자(다큐, 출판, 만화, 영화 등 작가그룹)를 중심으로 자문단을 구성하여 자문 요청한 결과 요구사항은 크게 두 가지로 구분
- 하나는 역사자료에 있는 사실정보를 재가공하지 말고 그대로 사실정보를 정확하게 제공해 달라는 것이었고, 다른 하나는 기존 학계를 중심으로 구축된 분류와 콘텐츠 제목 등을 지양하고 매력적인 분류와 제목을 부여해 달라는 것이었음. 이 두 가지의 기저에는 중학생 수준에서도 쉽게 읽을 수 있고 재미있는 정보의 제공이 필요하다는 인식이 깔려 있음
- 아울러 개별적인 정보들이 결합되어 하나의 완결적인 정보의 제공이 될 수 있도록 텍스트 정보와 멀티 미디어 정보, 배경해설 정보 등을 하나의 세트로 구성하는 것과 검색이 용이하도록 메타데이터를 보다 정확하고 자세히 분류하여 제공해야 한다는 등의 요구사항들이 있었음

그림 9¹ 문화산업 현장전문가의 요구를 수용한 ‘스토리 테마파크’





- 문화원형 활성화의 기본방향 도출
 - 이와 같은 제반 여건을 감안해 볼 때, 문화원형 활성화의 기본방향은 크게 기존 콘텐츠 개선이라는 방향과 신규 콘텐츠 구축이라는 두 가지 방향으로 요약
 - 먼저 기존 콘텐츠 개선에서는 테마와 콘텐츠의 재구성, 메타데이터 고도화, 정보서비스의 개선 등이 필요함
 - 신규 콘텐츠 구축에서는 문화원형의 주제별, 분야별 완결성 제고, 사실 및 복원정보 중심으로 콘텐츠 확보 그리고 문화원형 콘텐츠를 활용하려는 사업자에 대한 지원 강화 등이 필요함

그림 10¹ 문화원형 사업 활성화의 기본방향



2. 문화원형 자원의 활성화 방안

□ 기존 콘텐츠 개선을 통한 문화원형 자원의 활성화 방안

- 테마와 콘텐츠 재구성
 - 문화산업 창작자들이 관심을 갖는 테마들의 추출 및 그에 맞는 콘텐츠 재구성
 - 가령, 의식주, 교통/통신 등의 카테고리는 정보를 찾기 위한 분류이지 창작을 위한 분류가 아님. 예를 들어, 신분을 초월한 사랑과 관련된 내용을 현재 문화콘텐츠닷컴에서는 쉽게 찾기 어려움
 - 신분을 초월한 사랑이라면 기존 삼국유사 과제, 신라 여왕 과제, 신화와 전설 과제 등에서 해당 개별 콘텐츠 들이 추출되어 제공되어야 함
 - 즉, 문화산업 창작자들의 흥미를 유발하는 테마 카테고리를 개발하여 서비스하고, 이에 맞게 문화원형 개별콘텐츠들이 테마별로 자유롭게 결합될 수 있도록 서비스 개편이 필요



- 메타데이터 고도화
 - 문화산업 창작에 필요한 모티프와 캐릭터 등을 포함하는 메타데이터의 구성 필요
 - 개별 콘텐츠들은 하나의 모티프와 캐릭터에 해당하는 것이 아니라 여러 개에 해당될 수 있으므로 다중 분류가 적용되는 구조로 개선
 - 또한 지방자치단체, 학교 등에서 직접 접근해 활용이 가능하도록, 시대, 분야, 지역 등의 메타 요소 개발 필요
 - 예를 들어, 고구려 덕흥리 고분벽화에는 고구려/사냥/귀족/평안북도 등의 메타 요소들이 기본적으로 들어가야 함
- 카테고리 및 연관정보 요소의 개선
 - 현행 학문적 카테고리를 산업 종사자들이 접근하기 용이한 카테고리로 다변화할 필요가 있음
 - 아울러 개별콘텐츠들의 연관정보가 한 세트에 이루어져야 창작자들이 원하는 정보를 충분히 활용할 수 있음
 - 예를 들어, 신분제 사회에 맞선 천민이라는 카테고리에서 '만적의 난'을 선택한다면, '만적의 난'과 주요 인물들, 사건 경과에 대한 기본정보와 아울러 당시 무신정권의 특징과 진압 인물들에 대한 배경설명, 그리고 무대가 되었던 공간에 대한 설명 등이 텍스트, 멀티미디어 정보로 다채롭게 연결될 수 있어야 함. 현재는 단절적인 정보제공으로 모든 사항들을 이용자들이 직접 찾아야 함
- 신규 콘텐츠 구축을 통한 문화원형 자원의 활성화 방안
- 문화원형의 완결성 지향
 - 문화원형 포털이 한국의 역사와 문화, 민속에 관한 대표적인 정보를 제공할 수 있는 사이트가 되어야 하므로 비어있는 주제와 분야에 대한 추가 과제 지원 필요
 - 추가 과제는 시대별, 주제별, 지역별, 활용산업별 검토를 거쳐서 선정해야 함
 - 예를 들어, 사극 <무신>에는 여러 정치기구들이 나오고 있는데, 정작 문화원형 사이트에는 고려 무인 정권기 정치제도에 대한 콘텐츠가 전무함
- 사실정보에 충실한 콘텐츠 구축
 - 기존 문화원형 콘텐츠는 사실정보와 반창작 형태의 재가공 정보가 혼재해 있음. 신규 구축은 충실한 고증을 통한 사실정보와 복원정보를 중점적으로 제공할 필요가 있음. 멀티미디어는 사실과 복원정보를 이해할 수 있는 도구로 사용되어야 함
 - 창작자들이 사용하기 꺼려하는 시나리오, 캐릭터, 일러스트 등 창작요소가 들어있는 콘텐츠를 지양해야 함. 다만 교육적으로 바로 활용할 수 있는 애니메이션이나 다큐멘터리 등은 포함시킬 필요가 있음
- 산업 활성화를 위한 콘텐츠 활용사업자 지원
 - 현재 문화원형 콘텐츠의 활용을 저해하는 근본적인 요소는 유료화 정책임. 즉, 문화원형 콘텐츠를 선 구매한 후에야 활용할 수 있기 때문에 투자효과에 대한 확신이 없는 상태에서는 활용이 거의 이루어지고 있지 않음
 - 문화산업의 특성상 그 효과는 활용한 이후에야 확인될 수 있으므로, 선 상품화 이후에 이익을 분배하는 방식을 도입하여 문화원형 콘텐츠의 자유로운 활용 확대가 필요함



3. 문화원형 디지털화 사업의 개선 및 향후 추진 방안

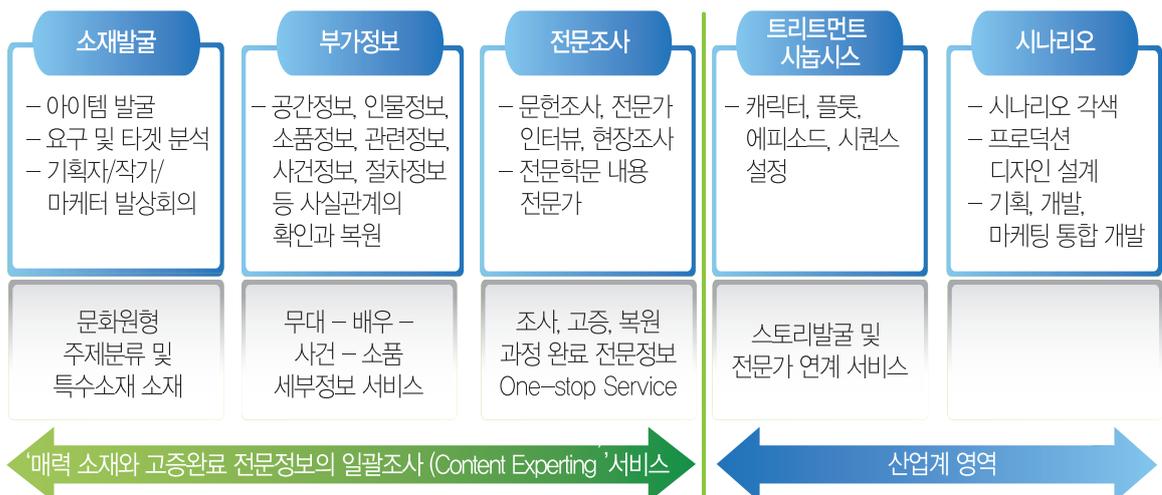
□ 문화원형 신규 콘텐츠의 추가 개발

- 기존 사업의 성과분석을 통한 계획 수립
 - 문화원형 디지털화 사업과 민족문화원형 디지털화 사업의 결과물에 대한 총괄 분석을 통해 신규 과제 개발 및 중기계획 수립
- 공공적/산업적 활용 전반을 고려한 소재 발굴
 - 문화원형 활용의 트렌드를 감안한 산업적 활용을 위한 문화원형 창작소재 개발
 - 학계 유관기관 등 공공적 활용을 고려한 문화원형 창작소재 개발
- 사실/복원정보 위주의 콘텐츠 개발
 - 창작적 요소가 투입된 완성재(시나리오, 완성 캐릭터 등) 개발 지양
 - 사실 및 복원정보인 중간재(번역/해설, 원본, 2D/3D, 그래픽 등) 개발 중점

□ 문화원형 콘텐츠의 역할과 영역의 인식

- 문화원형 디지털화 사업, 콘텐츠가 산업계에 기여할 수 있는 부분에 대한 명확한 인식을 토대로 사업을 추진할 필요

그림 11 | 문화원형 디지털화 사업의 단계별 구성요소



- 문화원형 디지털화 사업에서 제공해야 할 대상은 소재발굴부터 전문조사까지이며, 이후 산업화 과정인 트리트먼트와 시놉시스, 시나리오 창작 등은 산업계에서 담당해야 할 영역임



□ 문화원형사업의 성과 확산을 위한 체계화 추진

○ 커뮤니케이션 시스템 구축

- 문화원형 서비스는 철저하게 사용자 입장에서 서비스되어야 그 효용가치를 극대화할 수 있음
- 따라서 서비스를 직접적으로 활용하는 활용 집단과의 커뮤니티를 형성할 필요가 있음. 예를 들면, 교사나 지자체 문화홍보담당자 등과 커뮤니티를 형성해 해당 콘텐츠의 서비스에 대한 내용 확인과 검증이 필요함
- 아울러 각 분야별 산업계 집단과 커뮤니케이션 시스템을 개발하여 문화원형을 활성화하는 데 활용해야 함

○ 성과지표 개발

- 경제논리에만 치우친 현재의 문화원형 평가지표는 문제가 많기 때문에 문화원형 디지털화 사업이 가지는 공공재적 가치를 간과할 우려가 높음
- 이 때문에 인문학, 교육, 문화 활동 등 공공재로서 문화원형 콘텐츠의 활용도에 대한 지표를 개발함으로써 공공재와 산업재로서 문화원형 콘텐츠에 대한 균형 있는 지표체계를 통해 평가가 이루어져야 함

○ 전담 독립부서의 조직

- 전통문화에 대한 전문성과 커뮤니케이션 능력을 가진 담당자와 사업 개발 및 유통을 담당할 독립부서가 절실히 필요한 상황임. 빠른 시일 내에 전담 독립부서를 설치하여 국가 미래전략산업의 중추로서 문화원형 디지털화 사업이 제 역할을 할 수 있기를 기대

□ 문화원형은 21세기의 문화산업의 핵심

○ 우리나라 문화산업의 미래는 문화원형에서 찾아야 함

- 전통문화가 산업적으로 중요한 현재 상황에서 전통문화의 핵심인 문화원형 디지털화 사업이 지니는 의미와 중요성에 대한 인식 확산 필요
- 국가 미래전략산업으로서 문화산업의 발전은 우리의 전통문화 소재를 발굴하고 개발하여 정보를 구축하는 일을 기반으로 함
- 또한 문화원형은 국가 브랜드 가치를 제고할 수 있는 핵심요소이기에 향후 현대적 감각에 부합하는 방식으로 재창조하려는 노력이 요구됨



참고문헌

- 고영리(2009), “원천콘텐츠의 OSMU 활용 현황 연구”, 추계예술대학교.
- 박영환(2010), “근현대자료의 DB구축과 콘텐츠 활용”, 『기록인』, 10호.
- 오항녕(2007), “역사교육의 또 다른 지평, ‘아카이브’”, 『역사교육』, 101호.
- 유동환(2008), “한국 전통 문화유산 콘텐츠 개발 현황과 과제”, 『국학연구』, 12호.
- 이남희(2006), “문화콘텐츠의 인프라 구축 현황과 활용에 대하여”, 『오늘의 동양사상』, 14호.
- 정영임 · 최호남 · 최선희, “아카이빙 데이터의 활용성 증진을 위한 전략연구”, 『한국정보관리학회지』, 27-1호.
- 문화체육관광부(2011), 『2010 콘텐츠 산업백서』
- 문화체육관광부(2009), 『콘텐츠산업 육성을 위한 CT R&D 기반조성 연구』
- 한국콘텐츠진흥원(2007), 『우리 문화원형의 디지털콘텐츠화 사업 종합계획』
- 한국콘텐츠진흥원(2007), 『문화원형 창작소재 개발 중장기 로드맵 수립 보고서』
- 한국콘텐츠진흥원(2012), 『문화원형 사업을 활용한 역사교육』
- 한국콘텐츠진흥원(2012), 『2012년 콘텐츠산업 전망』