

문화원형 디지털화 사업의 평가와 향후 발전방향

2012. 2. 28

주진오 (상명대학교 역사콘텐츠학과 교수)

I. 문화원형 사업의 추진현황

- (1) 추진배경 및 필요성
- (2) 추진현황
- (3) 주요 성과

II. 문화원형 사업의 한계와 문제점

- (1) 추진배경 및 필요성
- (2) 추진현황
- (3) 주요 성과

III. 문화원형 자원 활성화와 향후 추진방향

- (1) 추진배경 및 필요성
- (2) 추진현황
- (3) 주요 성과

I. 문화원형 사업의 추진현황

- (1) 추진배경 및 필요성
- (2) 추진현황
- (3) 주요 성과

전통문화 콘텐츠화의 필요성

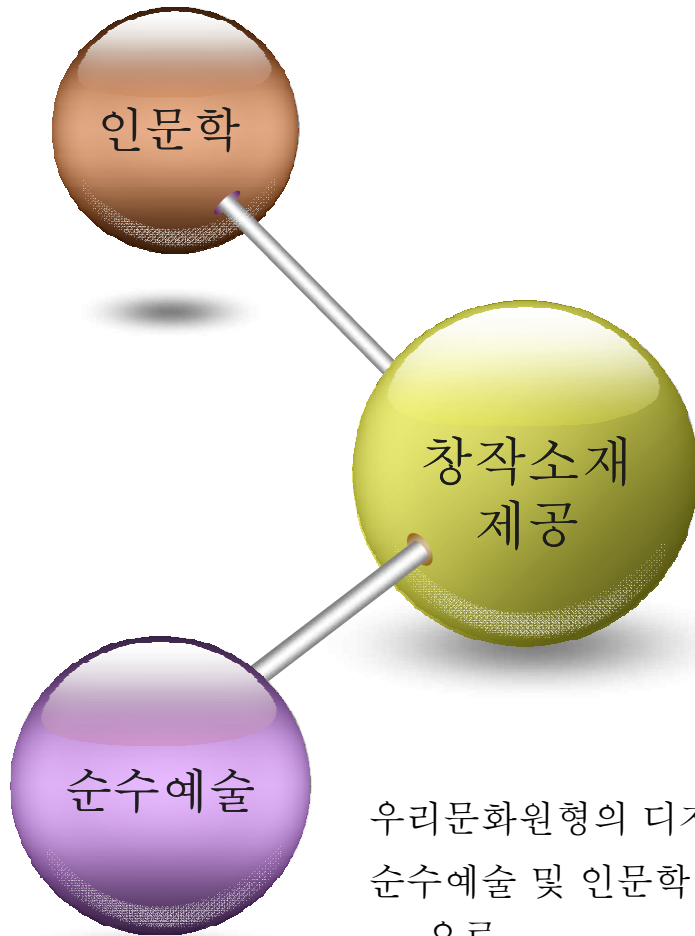
콘텐츠 창작 및 기획에 필요한 독창적인 소재 필요

- 우리나라는 CT기술, 제작인력 등의 강점이 있으나, 기획~상품화에 필요한 독창적인 창작소재 부족
- 범세계적 시장에서 국가경쟁력을 확보하기 위해서는 차별성 있는 소재 발굴 및 개발이 필수
- 흥미롭고 창의적인 소재 발굴에는 대규모 투자가 필요하여 국가적 차원에서 전략적 추진 필요

'02년도부터 전통문화 콘텐츠 발굴/개발 관련 정부 차원의 핵심사업 추진

- 문화원형사업('02년~) : 전통문화의 디지털콘텐츠화 및 개발된 콘텐츠의 산업적 활용 활성화
- 민족문화원형사업('06년~) : 전통문화의 복원/보전/창달을 위한 콘텐츠화를 통해 민족 정체성 확립

문화원형 디지털화 사업의 목적



우리문화원형의 디지털콘텐츠화 사업
 순수예술 및 인문학 가운데 전통문화를 대상으로
 테마별로 디지털콘텐츠화 및 창작소재화



문화원형 디지털화 사업의 추진

인문학과 예술, 기술의 만남을 통한 문화콘텐츠의 진화

상상 想像

상상력에 날개를 다는 우리 이야기
신화, 전설, 민담, 역사, 문학 등의 이야기 소재

감동 感動

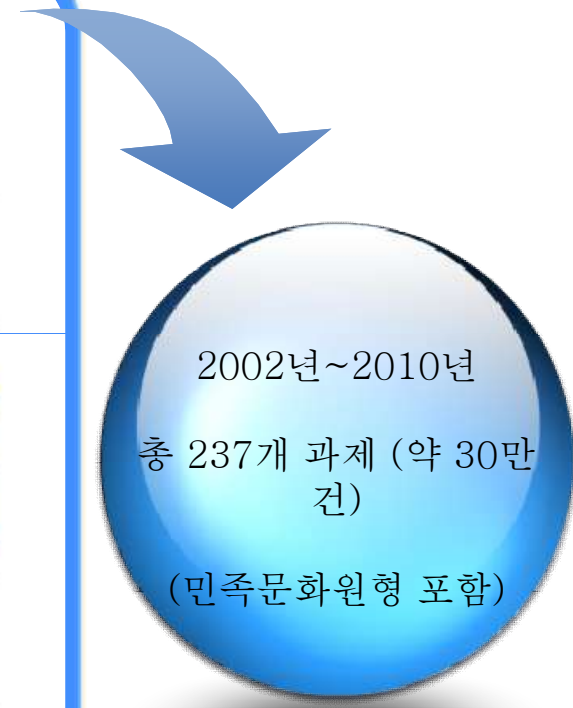
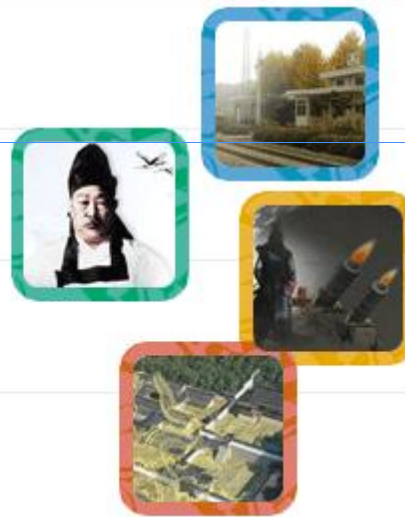
감동적인 아름다움
회화, 서예, 복식, 문양, 음악, 춤 등 예술형 소재

역동 力動

역동적으로 변화하는 삶의 모습
전투, 놀이, 외교, 교역 등 경영전략형 소재

지혜 智慧

기나긴 세월동안 쌓여온 삶의 지혜
건축, 지도, 농사, 어로, 음식, 의학 등 기술형 소재



2002년~2010년
총 237개 과제 (약 30만 건)
(민족문화원형 포함)

문화원형 디지털화 사업의

<문화원형 디지털화 사업 연도별 투입 예산 현황>

단위: 백만원

사업연도	2002년	2003년	2004년	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	2010년	합계
투입예산	5,000 (10,000)	7,000	7,000 (5,000)	12,000	4,400	3,980	3,600	3,420	2,140	63,540

문화원형 디지털화 사업의 추진중의 변화



'10년도부터 일몰(日沒) 프로젝트로 전략

- 문화원형팀의 해체와 담당 부서의 잦은 이동과 비전문화
- 예산의 축소와 신규 개발 과제 중단, 닷컴 서비스의 재정비와 대 국민 홍보에 역점

문화원형 디지털화 사업의 新정책방향 모색

추진 배경

- 2010년부터 사업 효율성을 고려해 문화원형사업과 민족문화원형사업이 통합 추진
- 통합 추진을 위해 기 추진된 사업 성과를 정리, 분석하여 향후 사업방향 모색 필요

진행 방향

- 대한민국 국민 누구나 문화원형 정보를 쉽게 정보를 이용가능하도록 문화콘텐츠닷컴 서비스 운영
- 문화원형 개발 콘텐츠를 국민 모두가 비상업적인 목적으로 자유롭게 활용할 수 있도록 홍보
- 전통문화와 콘텐츠산업의 상호 발전방향 수립

기대효과

- 최근 최광식 장관 취임 이후 전통문화의 현대화라는 취지에 부합하는 프로그램으로 다시 주목을 받고 있음
- 단순한 재시작이 아니라 그동안의 사업성과에 대한 면밀한 분석과 반성 위에서 향후 정책방향 수립 필요

문화콘텐츠닷컴의 구축과 서비스



주요 활용사례

영화
왕의 남자



이글픽처스
한양 도성과 궁
궐
무대세트 활용

복원정보

드라마
주몽



올리브나인
건국설화/ 고구
려고분벽화 활용

사실+ 복원정보

드라마
별순검



MBC
검안기록
소개 활용

사실정보

전시
박물관



안동/경주
관련된 문화원형
콘텐츠 활용

복원정보

게임
거상



조이온
석굴암 등 문화
유산과 복식자료

복원정보

주요 활용사례

사례(작품명)		활용과제	활용기관	활용효과
영화	모던보이	- 서울의 근대공간 복원 디지털 콘텐츠 개발	(주)KnJ 엔터테인먼트	조선총독부, 경성역, 남대문 등의 3D 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 92만달러 계약 (600만달러 예상)
	연하장 제작	- 자수문양	(주)바른손카드	30만장 판매
출판	엘릭시르 (VIP Magazine)	- 한국전통놀이 관련 과제	(주)CSD	잡지 제작에 전통놀이 관련 문화원형콘텐츠 활용
교육	빨간펜 (교재)	- 한국미술에 나타난 길상	(주)교원	동물(까치호랑이 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
	서울4대문안길 QR code서비스	- 이름스토리개발	한국산업정보연구소	QR code 20개길서비스

Ⅱ. 문화원형 사업의 한계와 문제점

- (1) 문화원형 사업을 바라보는 시각
- (2) 문화원형 사업의 한계
- (3) 문화원형 사업의 문제점

문화원형 사업에 대한 외부의 평가

민주당 최문순 의원 (2010년 10월 국정감사 관련 보도자료)

“문화원형 디지털화 콘텐츠의 활용도가 떨어지는 것은 근본적으로 개별 과제 단위로 이뤄지는 해당 사업이 이를 활용하려는 업체들의 개발 프로젝트와는 무관하게 만들어지기 때문”

감사원 지적사항

“콘텐츠의 활용이 미흡하고 사업의 효과성이 저조한, 국가예산의 비효율적 사용이라는 평가



산업가치 창출? ‘속 빈’ 문화원형 디지털화사업

635억원 투입해 매출 7억4천 ... 캐릭터 4, 애니 5, 게임 6퍼센트 활용 불과



문화원형이 갖는 인문성을 간과한 채 오로지 경제논리로만 사업을 평가

문화원형 사업의 문제점

사업 성과

- 237개 과제 개발 및 온라인 서비스
- 산업계에서의 다양한 활용실적
- 투입예산 대비 약1.2배의 경제 효과
- 인문학과 문화산업 연계 가능성 확인
- R&D 통한 전통문화 정체성 확립에 일조
- 민족문화에 대한 일반의 인식 제고

문화원형

사업 한계

- 사업 성과에 대한 상반된 평가
 - 산업적 활용 저조 vs 국가적 핵심사업
- 창작소재 활용에 대한 적극적 홍보 부족
- 실수요자 중심의 서비스 체계 미흡
- 개발 영역의 광범위성, 과제간 이질성
- 사업 추진의 비체계성

기존 문화원형 성과와 한계에 대한 치밀한 분석을 통해
향후 방향성 정립 필요

문화원형 사업의 문제점

콘텐츠의 내용

완성재 지향의 사업결과물로 인한 활용도의 미흡

콘텐츠의 품질

고층 정보의 학문적 검증체계 미흡

활용 요건

2차 상품화가 가능한 저작권 확보의 어려움

개발 주체

국가 산하기관의 개발사업 참여 제한

개발 환경

인문학자와 CT 기술 전문가의 소통 부재

문화원형 콘텐츠의 문제점

구분	특징	문제
사업의 형태	<ul style="list-style-type: none"> 흥미로운 테마 중심의 개별 사이트로 구축 	<ul style="list-style-type: none"> 한국의 문화원형 전반적인 테마를 아우르지 못하는 문제점
콘텐츠의 내용	<ul style="list-style-type: none"> 역사적인 사실정보와 반창작 가공 형태의 재가공정보가 혼재 	<ul style="list-style-type: none"> 사실정보는 문화콘텐츠 제작시 정확한 사실관계 확인을 위해 필요한 정보 재가공정보는 상상력을 발동하거나 직접적인 문화산업 활용대상으로서의 가치
사용 미디어	<ul style="list-style-type: none"> 해설 및 사실정보는 텍스트와 사진 중심. 사실정보 가운데 일부는 복원된 멀티미디어 형태 반창작 가공 형태는 그래픽, 일러스트, 동영상 등으로 제공 	<ul style="list-style-type: none"> 대부분의 사실정보가 전문가들에 의해 집필됨에 따라 일반 문화산업종사자들이 접근하기 어려운 사항 존재 재가공정보는 이미 제작자에 의해 창작의 개념이 투영되어 실제 산업종사자들이 사용하기에 꺼려함
미디어의 특성	<ul style="list-style-type: none"> 10년간에 걸친 구축과정으로 인해 과거 미디어의 해상도 품질, 코덱 등 서비스가 곤란한 콘텐츠 존재 	<ul style="list-style-type: none"> 서비스의 오류와 품질 문제 야기
저작권 문제	<ul style="list-style-type: none"> 원천자료, 구축자료, 재가공자료 등 저작권 양태가 매우 복잡함 	<ul style="list-style-type: none"> 자료 활용에 걸림돌

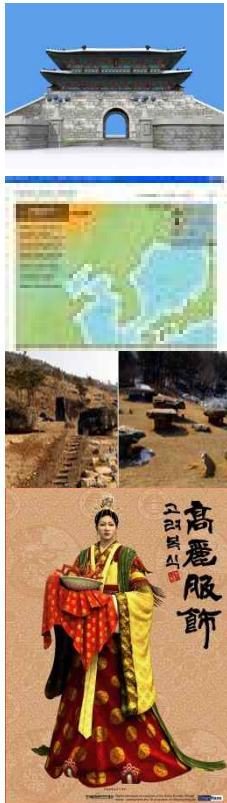
2011년 성과와 2012 사업계획

- ❖ 저작권 확보- 231개 완료 과제 중 저작권 포괄적인 이용 동의 확보 (77%)
- ❖ 문화콘텐츠닷컴 통합포털 구축: 210개 과제를 14개의 주제별로 통합 포털을 구축 완료하여 2012..2.1일 개통
- ❖ 문화원형 총람집 발간, 지하철 광고, SNS 운영, 매체별 홍보, 다음문화원형 백과사전 업데이트 서비스, 역사교사 연수 3회 실시
- ❖ 2012년 사업추진 내용은 문화콘텐츠닷컴 서비스운영, 문화원형콘텐츠 홍보에 그치고 있음

Ⅲ. 문화원형 자원활성화와 향후 추진방향

- (1) 문화원형 사업 부활의 필요성과 방향
- (2) 문화원형 자원의 활성화 방안
- (3) 문화원형 사업의 향후 추진방안

전통문화와 콘텐츠산업의 시너지 효과



- 문화원형콘텐츠의 직접적 수익창출 지양
 - 상업적 수익은 민간을 통해 발생
- 풍부한 문화자원으로서 콘텐츠산업에 이바지
- 콘텐츠를 통해 우리 문화의 우수성을 창달



문화원형 콘텐츠 활용유형 분석



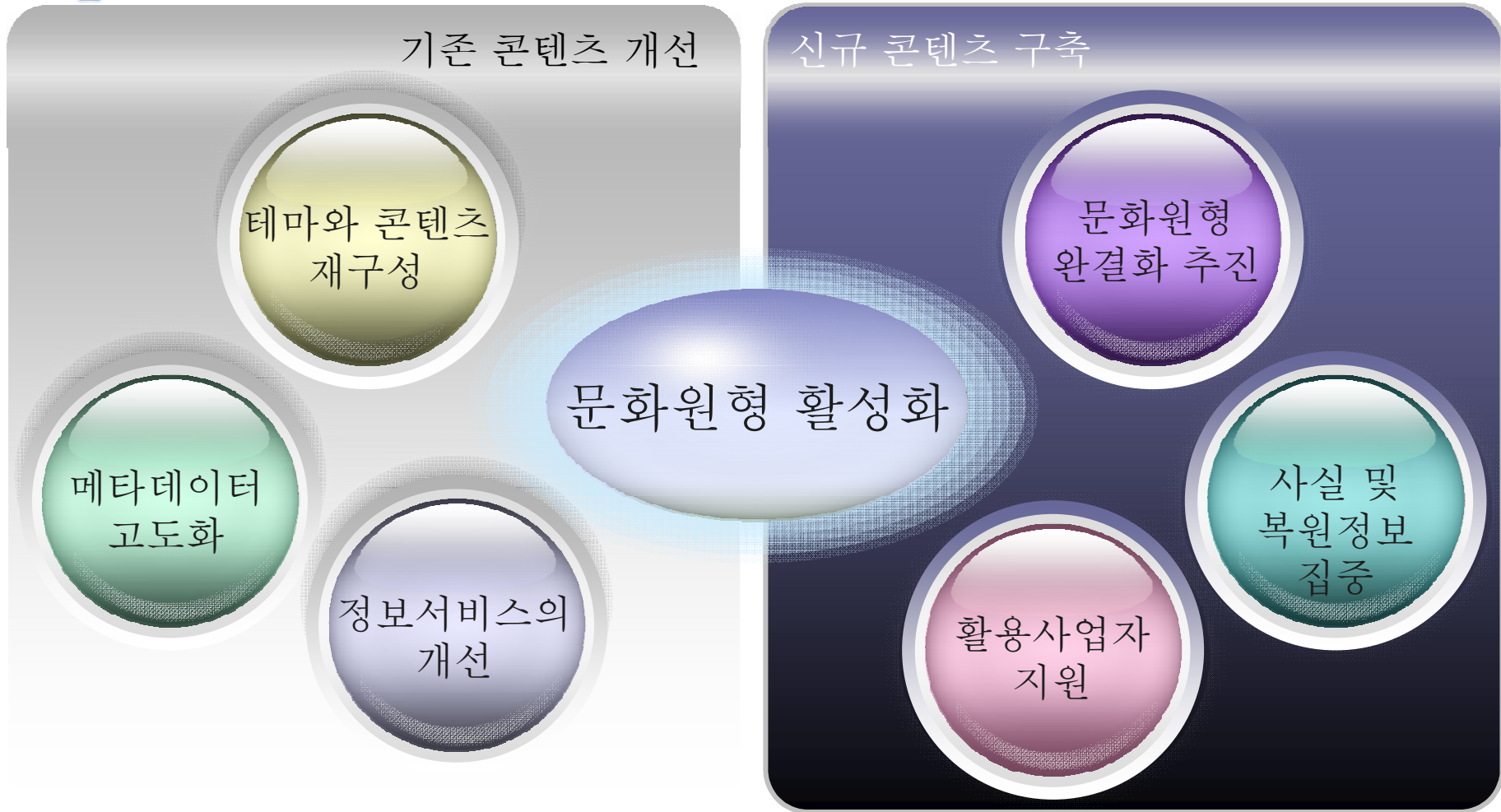
재가공정보 보다 사실정보가 우선적으로 활용되고 있음

문화산업 현장의 목소리

조선시대 일기류 기반 문화콘텐츠 소재뱅크 자문회의



문화원형 활성화 방안의 기본방향 도출



테마와
콘텐츠
재구성

- 작가들의 흥미를 유발하는 테마 카테고리 개발
- 개별 콘텐츠들이 테마 별로 자유롭게 결합될 수 있는 서비스 개편

신분을 초월한 사랑;
삼국유사, 여왕, 전설과제
등에서 개별콘텐츠들 추출
가능

메타데이터
고도화

- 보티프와 캐릭터 등을 포함하는 메타데이터 보완
- 개별콘텐츠에 대한 다중 분류 적용
- 직접적 접근이 가능하도록 시대, 분야, 지역 등의 메타데이터 부여 필요

고구려 덕흥리 고분벽화;
고구려/ 사냥을 즐기는 귀
족/ 평안북도 등의 메타

카테고리,
연관정보
요소의 개선

- 현행 학문적 카테고리를 산업종사자들이 접근하기 용이한 카테고리로 다변화
- 아울러 개별콘텐츠들의 연관정보 제공이 가능하도록 연계정보 구축

정변-만적의 난;
신분제사회에 맞선 천민
개별콘텐츠들을 해체, 재
결합

한국 문화원형 전반

- 문화원형 포털이 한국의 역사와 문화를 대표할 수 있도록 비어있는 주제와 분야에 대한 추가 과제 지원 필요(시대별, 주제별, 지역별, 활용산업별 검토 요망)

고려시대 정치기구-사극 “무신”의 무인정권기 정치제도에 대한 이해 (현재는 없음)

사실정보에 충실

- 기존 문화원형의 반장작영태 콘텐츠보다 신규 구축대상은 충실한 멀티미디어 또한 텍스트 정보를 쉽게 이해할 수 있는 도사실정보를 반영할 필요
- 구로 사용(부가정보 내지 디지털복원 정보)

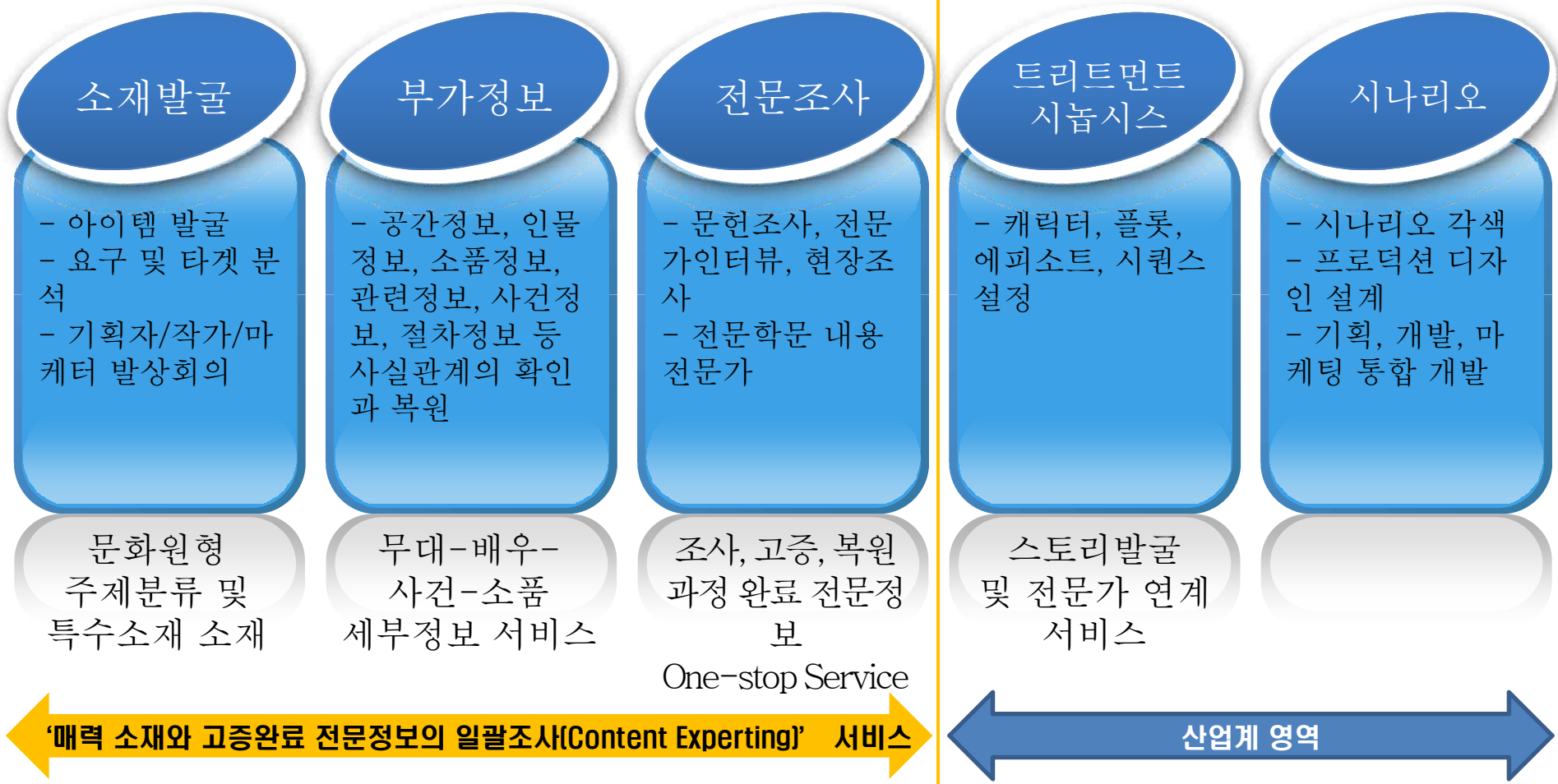
시나리오, 캐릭터, 일러스트 등 창작요소가 들어있는 콘텐츠 지양

활용사업자 지원

- 문화원형 콘텐츠의 자유로운 활용 기반 마련 필요
- 선 구매 후 산업화 보다 선 산업화 후 비용 정산의 방식을 도입할 필요

상용콘텐츠 제작방식의 변화로 활용성 강화 및 산업계의 수익창출 활성화 기대

문화원형 콘텐츠의 역할과 영역의 인식



문화원형 콘텐츠의 추가 개발

기존사업 분석을 통한 계획 수립

- 문화원형-민족문화원형 개발결과물의 총괄 분석을 통해 과제 개발 중기 계획 수립

공공적/산업적 활용 전반을 고려한 소재 발굴

- 문화원형소재 활용 트렌드 등 산업적 활용을 고려한 문화원형 창작소재 개발
- 학계 유관기관 등 공공적 활용을 고려한 문화원형 창작소재 개발

‘사실/복원정보’ 위주의 콘텐츠 개발

- 창작성있는 완성재(시나리오, 완성 캐릭터 등) 개발 지향
- 사실 및 복원정보인 중간재(번역/해설, 원본 2D/3D 그래픽 등) 개발 지향

문화원형 성과 확산을 위한 체계화 추진

커뮤니케이션시스템 구축

사용자 입장의 콘텐츠 서비스

- 직접적인 콘텐츠 활용 집단과의 커뮤니티 형성 (교사, 지자체 문화홍보 담당 등)
- 콘텐츠 활용 가능한 각계의 집단층과 커뮤니케이션 시스템을 개발

성과 지표 개발

공공재와 산업재의 양자 지표 개발

- 경제논리에만 치우친 현재의 성과 지표를 보완
- 교육, 문화 활동 등 공공재로서의 문화원형 콘텐츠에 대한 성과 지표도 필요

전담 독립부서의 조직

전통문화콘텐츠 전문부서의 조직

- 문화원형을 비롯한 전통콘텐츠 개발과 유통을 담당할 독립 부서 필요
- 전통문화에 대한 전문성과 커뮤니케이션 능력을 가진 담당조직이 절실

전통문화의 콘텐츠화!

21세기의 新實學

“우리나라 문화산업의 미래, 문화원형에서 찾아야
합니다”