

2016년도 연구계획서

<한국의 인문정신문화 스토리 연구 과제>

한국학중앙연구원

어젠더	한국의 문화유산과 관련한 스토리텔링 디지털 콘텐츠 개발 및 온라인/모바일 서비스				
연구과제명	국문제목	한국 기록유산의 디지털 스토리텔링 자원 개발			
	영문제목	Compilation of Digital Storytelling Resources in Korean Historical Records			
연구책임자	성명 소속 (직명) 전공 분야 생년 월일 주소 연락처	김현 한국학중앙연구원 한국학대학원 교수(인문정보학) 인문정보학, 철학 1959.03.20. 경기도 성남시 분당구 동원동 215 010-8810-0203	한국학중앙연구원 교수의 경우 책임연구과제 () 일반연구과제 (✓)		
공동연구자					
성명	소속	직위	주전공	연락처(전화)	비고
김정화	KAIST 문화기술대학원	교수	Museum Studies, Heritage and New Media, Art History	010-5216-3841	한국학중앙연구원 교수의 경우 책임연구과제 ()
이동철	용인대학교 중국학과	부교수	동아시아고전학	010-4053-1798	한국학중앙연구원 교수의 경우 책임연구과제 ()
최연우	단국대학교 대학원 전통의상학과	부교수	복식사(한국 및 중국복식)	010-5477-6837	일반연구과제 ()
윤진영	한국학중앙연구원 장서각 왕실문화연구실	책임연구원	한국미술사	010-9747-1110	

I. 디지털 스토리텔링 편찬 계획

1. 편찬의 목적 및 배경

한국의 문화유산은 우리나라의 역사와 문화를 깊이 있게 들여다볼 수 있게 하는 연구 자원이자, 한국문화의 교육 수요자들에게 한국학 지식을 흥미롭게 종합적으로 전달할 수 있는 효과적인 교육 교재이며, 다양한 문화 콘텐츠 개발의 원천 소재를 제공하는 문화산업 자원이다.

특히 한국학중앙연구원이 수행하는 한국학 연구·교육 활동의 중요한 고객인 국내외의 한국학 연구자 및 학생들에게 ‘한국문화’를 알리고 가르치고자 할 때, 유형의 실물이 있는 문화유산을 보여주고 그것을 실마리로 삼아 한국학 지식의 스토리를 전달하는 것은 매우 효과적인 지식 전파의 방법이 될 수 있다.

본 연구는 한국학중앙연구원에서 오랫동안 연구 역량을 집중해 온 ‘한국의 기록문화 유산’ 중에서 스토리텔링 자원으로서 활용 가치가 높은 4가지 분야를 선정하고, 그 범주에 속하는 대표적인 기록물들에 대해 그 내용뿐 아니라, 역사적 배경, 지리적 배경, 관련 인물, 관련 일화, 다른 문화유산과의 관계 등을 조사하여 정보화하고, 그 지식 정보 상호간의 관계를 시각적인 관계망으로 표현함으로써, 이로부터 흥미로운 ‘한국 문화 이야기’를 이끌어 낼 수 있도록 하는 ‘문화유산 스토리텔링 자원의 저장소’를 디지털 데이터베이스로 구축하는 것을 목표로 한다.

본 연구를 통해 디지털 스토리텔링 콘텐츠로 개발하고자 하는 4가지 영역의 기록문화유산은 1) ‘한글고문서’, 2) ‘궁중기록화’, 3) ‘민족기록화’, 4) ‘불교 사찰의 승탑비문’이다.

그 가운데 1) ‘한글고문서’는 2016년도 한국학중앙연구원 장서각의 특별전시를 위해 선별된 우리나라의 대표적인 한글 고문서를 1차 자원으로 하되, 그 내용과 관련이 있는 사건·인물·가문·제도·장소 등의 문맥요소를 조사하여 그 관계를 입체적으로 시각화함으로써 향후 지속적으로 전개될 장서각 특별전의 콘텐츠가 디지털 공간에서 항구적으로 유지될 수 있도록 하는 디지털 전시 모델을 제시하는 것을 목표로 한다. 2) ‘궁중기록화’는 조선왕실의 의궤에 포함된 다양한 궁중행사 기록화를 1차 자원으로 삼아, 인물·의례·복식·관직 및 유관한 문자 기록의 내용을 조사하고 그 관계를 시각화하여 궁중 의례와 전통 복식에 대한 깊이 있는 이해를 얻을 수 있게 함을 목표로 한다. 3) ‘민족기록화’는 1967년부터 1979년 사이(박정희 대통령 재임기간)에 정부 지원으로 당대의 저명한 동서양 화가들이 그린, 우리나라의 역사와 문화의 중요 장면을 담은 한 회화적 형태의 기록물이다. (이 가운데 12점을 한국학중앙연구원이 소장하고 있다.) 전통시대의 역사뿐 아니라 현대한국문화사의 이해를 위해서도 중요한 이 작품들의 소재를 추적하여 디지털 영상으로 재현하고, 그 내용적 문맥을 조사하여 한국의 국난극복사와 경제발전사를 알리는 시각적 콘텐츠로 활용할 수 있게 할 것이다. 4) ‘불교 사찰의 승탑비문’은 한국의 주요 사찰 경내에 금석문 형태로 남아있는 역사 기록을 중심으로 한국 불교 문화사의 특징과 다채로운 면모를 살필 수 있는 시각적 콘텐츠를 개발함을 목표한다. 승탑비문의 주인공인 고승들의 행적뿐 아니라, 비문의 찬자와 그 주변의 인물들, 승탑을 가진 사찰의 역사와 건축 등 흥미로운 이야기로 엮어질 수 있는 다양한 자원들을 발굴하여 그 사이의 긴밀한 문맥을 보이는 콘텐츠를 개발할 것이다.

2. 스토리텔링 소재의 적합성

본 과제가 대상으로 삼은 ‘한글고문서’, ‘궁중기록화’, ‘민족기록화’, ‘불교 사찰의 승탑비문’은 각기 다른 유형의 기록유산에 해당하지만, 공통적으로 뚜렷한 대중성을 내포하고 있다.

‘한글고문서’는 2016 장서각 특별전 <한글, 소통과 배려의 문자>에 전시 중인 고문서 및 고서의 필사본, 목판본, 활자본 등 총 155점의 한글 관련 고문헌을 가리킨다. 자료가 다양한 만큼 그로부터 추출 가능한 옛 이야기의 소재가 충분하다. 또한 전시 종료일이 금년 12

월 31일인 만큼, 디지털 환경에서 그것들에 담긴 이야기를 재구축할 필요성이 충분하다. 한 문으로 된 고문헌 자료와 달리 ‘한글’ 자료가 우리에게 주는 친숙함을 고려할 때 향후 구축된 결과물에 대한 대중들의 접근성 또한 더욱 높을 것이라 판단된다.

‘궁중기록화’는 의궤에 실린 반차도와 궁중행사도 등을 포함하는 회화이지만 오히려 그 성격은 조선 왕실의 행사를 기록한 일종의 기념사진에 가깝다. 사진을 찍듯이 당시의 행사를 그려낸 궁중기록화는 옛 사람들의 다양한 생활 정보를 섬세하게 반영하고 있다는 점이 특징이다. 최근 생활사 연구로 그 외연이 확대되고 있는 역사학을 통해 대중들이 큰 관심을 내비치고 있음을 고려할 때, 궁중기록화에 담긴 정보 하나하나가 지닌 가치가 얼마나 큰지 짐작할 수 있다. 디지털 미디어가 지닌 시각적 전달 기능을 극대화하여 궁중기록화가 내포하고 있는 다양한 옛 이야기를 재현한다면, 교육 그리고 산업적 차원에서 매우 유용한 기초 자료로 활용할 수 있을 것이다.

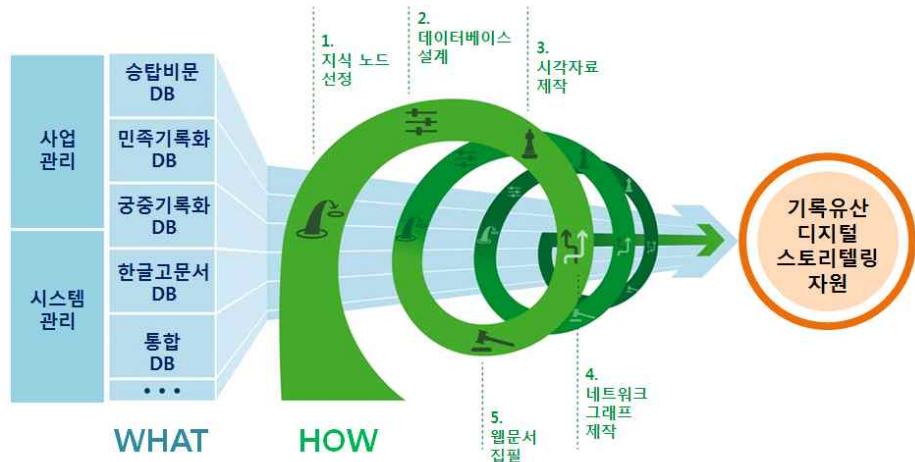
‘민족기록화’는 1967년부터 1979년 사이(박정희 대통령 재임기간)에 정부 지원으로 당대의 저명한 동서양 화가들이 그린, 우리나라의 역사와 문화의 중요 장면을 담은 회화적 형태의 기록물 중 하나이다. 1998년 공공기관을 대상으로 소유권 무상 이전이 시행됨에 따라 이전까지 한국문화예술진흥원이 소유하고 있던 각 작품은 현재 한국학중앙연구원(12점), 전쟁기념관, 독립기념관, 새마을운동중앙협의회, 현충사 등의 기관에 흩어져 보관되어 있다. 우리나라의 특정한 역사적 사건을 생생하게 묘사하고 있는 것이 특징인데, 이러한 성격의 민족기록화는 선사시대부터 현대에 이르기까지 우리나라의 역사를 이해하는 데 매우 훌륭한 자료로 활용될 수 있다. 현재 곳곳에 흩어져 있는 해당 그림들을 디지털 환경에서 한 공간에 모아 역사지도를 만들거나 역사연표를 제작할 경우, 누구나 조금씩은 알고 있는 우리 역사의 중요사건을 실마리로 삼아 한반도 곳곳의 문화유산을 짚어볼 수 있는 다양한 이야기를 마련할 수 있을 것이다.

‘불교 사찰의 승탑비문’은 승려의 행적을 기록한 금석문이다. 한 인간의 삶을 종합적으로 서술한 내용이라는 측면에서 여러 층위의 이야기거리가 내포되어 있다. 또한 승탑은 전국 곳곳의 사찰에서 흔하게 발견할 수 있다. 현재 하나의 대중적 문화 공간으로 사찰이 수용되고 있는 현실을 고려할 때, 승탑은 그 물리적 접근성이 높은 반면 상대적으로 그 내용을 이해할 수 있는 정보 접근성이 취약한 것이 사실이다. 승탑에 대한 정보를 종합적으로 정리하여 온라인에서 이야기 형태로 제공한다면, 대중들이 불교 유산을 이해하고 그 가치를 깨닫는 데에 큰 역할을 할 것이다.

이와 같이 4가지 기록유산은 대중적 친밀성에 근거하여 효과적인 스토리텔링 자원을 발굴해낼 수 있는 여지가 풍부하다. 개별 기록유산이 디지털 아카이빙 환경을 통해 재구축될 때 만들어 낼 흥미로운 이야기거리는 무궁무진하며 실제 그에 대한 예시로 본 계획서 3.2에 4가지 기록유산 각각에 근거한 개별 스토리텔링 자료를 제시하였다. 여기서 더 나아가 4가지 기록유산이 제각기 품고 있는 스토리텔링 자원을 연결할 경우 기존에 발견하기 어려웠던 우리 문화유산과 관련된 새로운 이야기를 발견해낼 수 있다. 본 계획서 3.3.2에 제시한 ‘테마서비스’는 바로 그러한 4가지 기록유산의 통합적 스토리텔링 가능성을 예시한 것이다.

3. 데이터베이스 편찬 내용 및 방법

3.1 편찬 체계 및 절차



● 사업 관리 및 시스템 운영

- 디지털 장비 교육
- 콘텐츠 제작 매뉴얼 개발
- 현장 답사 계획 수립
- 자문 회의 운영
- 4개의 개별 DB 설계 지원
- 통합 DB 설계
- 전체 DB 검증 및 보완
- 인물 DB와 공간 DB 설계
- 시스템 관리 및 운영

● DB 편찬 절차

1단계 지식 노드 선정

: 대상자료 분석 / 지식 노드 추출

2단계 데이터베이스 설계

: 지식 노드의 속성 및 관계 정리

3단계 시각자료 제작

: VR, 사진, 일러스트, 애니메이션 등

4단계 네트워크 그래프 제작

: 지식 노드 간 관계의 시각화

5단계 웹문서 집필

: 위키 방식의 서비스 플랫폼 구축

● 스토리텔링 자원의 응용 및 확산

테마서비스 개발

: 스토리텔링 자원의 응용 사례 제시

국제 학술대회 참가

: 디지털 스토리텔링 자원 개발의 성과 소개

3.2 개별 DB 편찬의 내용 및 방법

3.2.1 한글고문서 - 2016 장서각 특별전 <한글, 소통과 배려의 문자>

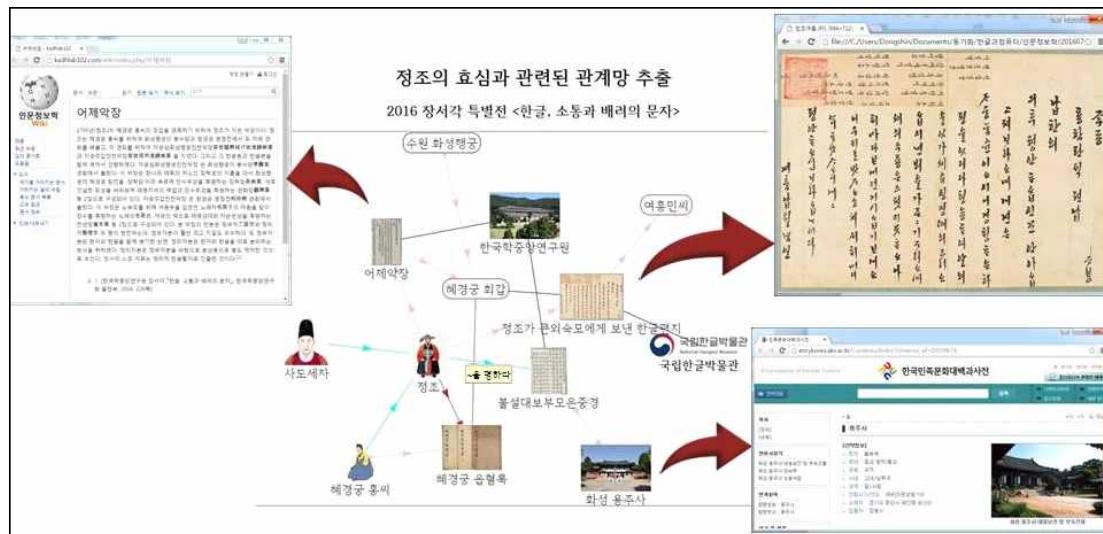
2016 장서각 특별전 <한글, 소통과 배려의 문자>는 금년 6월 29일 시작되어 12월 31일 까지 장서각에서 관람 가능한 한글 관련 고문헌 전시이다. 구체적인 전시자료는 고문서 및 고서의 필사본, 목판본, 금속활자본, 석인본, 회화 등 총 155점의 한글 관련 고문헌으로 구성되어 있다. 특별전은 전시 기간이 지날 경우 전시에 대한 구체적 내용이 남지 않기에, 본

과제는 해당 전시를 디지털 환경으로 옮겨 와 재구축함으로써 해당 특별전이 지닌 가치와 중요성을 지속적으로 재현하고자 한다. 디지털 환경의 한글 고문헌 전시관을 구현하는 과정에서, 본 과제는 단순한 매체 이전의 차원을 넘어서 디지털 콘텐츠를 활용한 지식 관계망의 도출과 수요자 중심의 디지털 스토리텔링이 가능한 시스템을 조성하고자 한다. 이를 위해 전시자료에 해당하는 대략 150여 편의 고문헌을 중심으로 약 500여 건의 지식노드(전시자료 150여 편, 인물 정보 200여 건, 공간 정보 50여 건, 사건 30여 건, 개념어 30여 건, 저작물 40여 건)를 추출하고, 그 의미적 연관 관계를 네트워크 그래프 형태로 시각화한 통합적 디지털 콘텐츠를 편찬하고자 한다.

[표 1] ‘한글고문서’ 디지털 스토리텔링 대상 자원 예시

대상자료 명	관련 지식 노드(클래스)
불설대보부모은중경	정조(인물), 한중연(장소), 용주사(장소), 김홍도(인물) 등
혜경궁 읍혈록	혜경궁홍씨(인물), 정조(인물), 사도세자(인물), 혜경궁회갑(사건) 등
어제악장	정조(인물), 한중연(장소), 혜경궁회갑(사건), 화성행궁(장소) 등
정조가 큰외숙모 여흥민씨에게 보낸 한글편지	정조(인물), 여흥민씨(인물), 국립한글박물관(장소), 혜경궁회갑(사건) 등

전시물의 영상 자료(사진)를 중심으로 이와 연관된 지식 노드를 연결시키고, 이들을 네트워크 그래프로 시각화함과 동시에 각각의 노드에 대한 해설을 웹상에서 열람할 수 있는 위키 기사로 구성한다. 각 자료 속의 추출 가능한 내용 요소들은 일러스트레이션·가상현실·전자지도로 제공함으로써, 지식 전달에 있어 흥미를 돋우고 현장감 또한 배가시키고자 한다.



[그림 1] ‘한글고문서’ 디지털 스토리텔링 네트워크 그래프 예시

3.2.2 궁중기록화

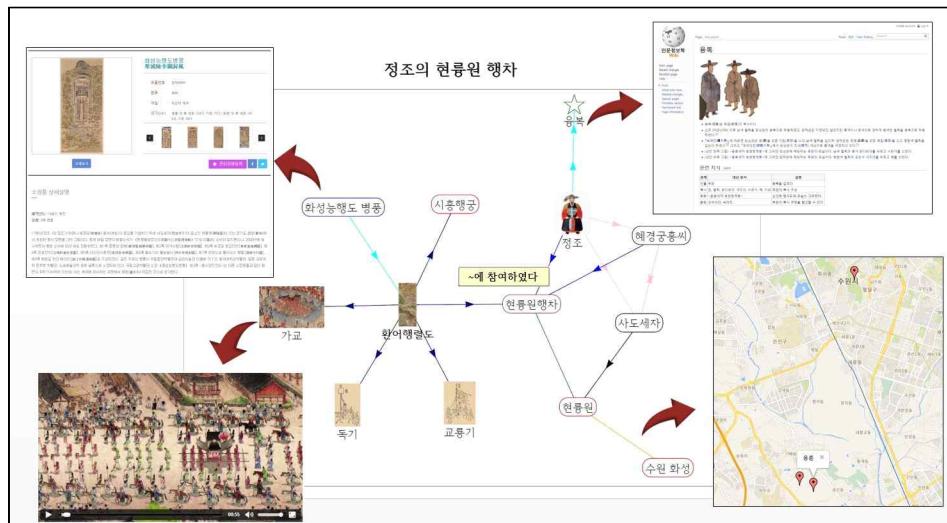
궁중기록화는 조선 왕실에서 거행된 혼례, 진하, 책봉, 능행, 대사례 등의 국가행사 및 의례를 기록한 그림으로, 의궤에 실린 반차도와 궁중행사도를 포함한다. 궁중기록화에 그려진 사실적인 묘사를 통해 당시의 행사 장면을 구체적으로 파악할 수 있으며, 관련된 문헌 기록을 함께 참고할 경우, 작품의 제작 주체 및 시기 또한 밝힐 수 있다. 특히 의궤의 기록은 행사의 준비·진행 절차, 참여 인물, 참여자들이 입었던 복식과 당시 사용된 물목 등 행사 전모에 대한 복합적인 정보를 제공한다. 따라서 이러한 궁중기록화 각각의 정보를 개별적으로 정리하고 그것들 사이의 유의미한 관계를 정의하여 나타낼 경우, 왕실문화에 관한

풍부한 지식 네트워크를 구축할 수 있다. 본 과제는 20여 건의 궁중기록화를 대상으로 하여, 대략 500여 건의 지식노드(행사/의례 30여 건, 공간 50여 건, 인물 정보 100여 건, 문헌 50여 건, 물품 250여 건 이상)를 발굴하고, 각 지식 노드 간의 유의미한 관계성을 네트워크 그래프를 통해 펼쳐 보이고자 한다.

[표 2] ‘궁중기록화’ 디지털 스토리텔링 대상 자원 예시

대상자료 명	관련 지식 노드(클래스)
문효세자 보양청계병	보양청상견례(행사), 문효세자(인물), 정조(인물), 경국대전(문헌), 정조실록(문헌), 단령(복식), 철릭(복식), 흑피화(복식) 등
왕세자탄강진하례	왕세자탄강진하례(행사), 창덕궁 인정전(장소), 고종(인물), 순종(인물), 승정원일기(문헌), 강사포(복식), 원유관(복식), 건고(물품), 편경(물품) 등
환어행렬도	현릉원행차(행사), 수원 화성(장소), 정조(인물), 혜경궁홍씨(인물), 응복(복식), 가교(물품), 교룡기(물품) 등

위와 같은 지식 노드를 토대로, 개별 작품에 묘사된 복식, 물품 등의 특징적 이미지를 추출하여 독립적 일러스트레이션 자료로 제작하고, 유물의 사진 자료를 통해 실제 모습과 비교해볼 수 있다. 또한 행사 재현 동영상·애니메이션을 활용하여 현장감을 높이고, 평면적인 회화에 담긴 지식 정보를 보다 입체적인 방식으로 제공하고자 한다.



[그림 2] ‘궁중기록화’ 디지털 스토리텔링 네트워크 그래프 예시

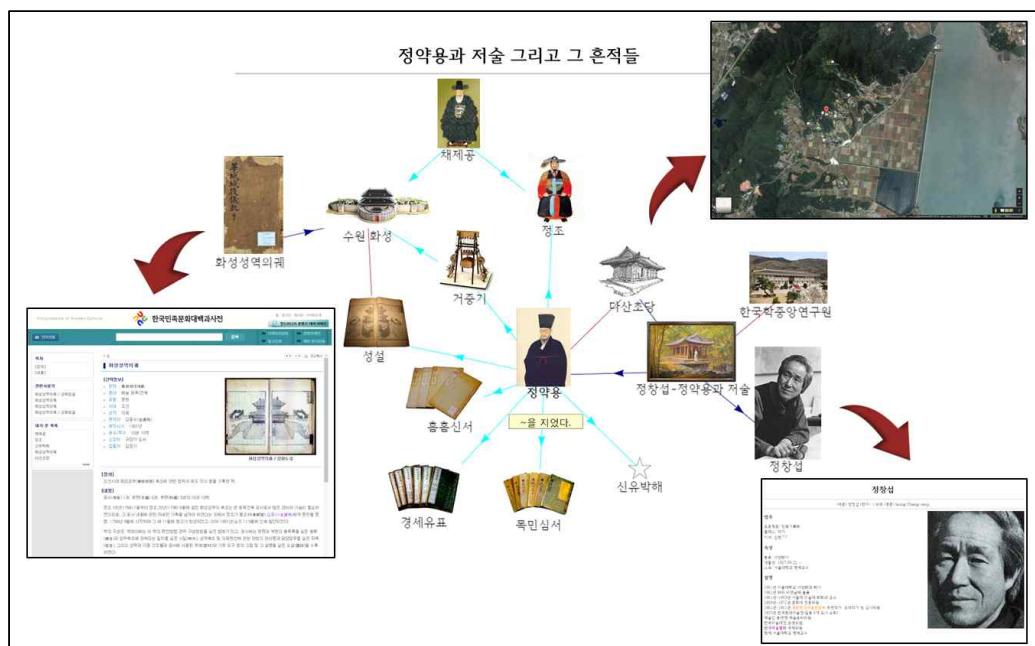
3.2.3 민족기록화

민족기록화는 ‘민족’의 가치를 강조하고 ‘근대화’의 중요성을 알리기 위해 1967년에 처음 시작하여 1979년까지 당대의 저명한 화가들의 참여와 정부 지원으로 그려진 기록화들이다. 본 연구 사업은 그 가운데 1973~1979년 사이에 문예진흥원의 공식적인 지원 사업으로 제작된 대략 100여 점의 작품을 대상으로 한다. 개개의 작품이 모두 뛰어난 묘사를 통해 역사적 사건을 실감나게 다루고 있기에, 우리 역사와 문화의 이면을 짚고 그 가치를 생각하게 하는 역사 문화교육 매체가 될 수 있다. 이러한 점에 착안하여 본 연구에서는 민족기록화 작품을 중심으로 하여 약 500여 개의 지식노드(민족기록화 100여 편, 작가 50여 명, 사건 50여 건, 공간 50여 건, 역사 인물 100여 명, 관련 문헌 50여 건, 개념어 50여 건)를 추출하고, 해당 노드들을 중심으로 의미적 관계망을 시각자료와 함께 구현하여, 그림 속에 담겨 있는 우리 역사의 다양한 지식들을 재미있는 이야기로 가공하여 전달하고자 한다.

[표 3] '민족기록화' 디지털 스토리텔링 대상 자원 예시

대상자료 명	관련 지식 노드(클래스)
울주 반구대 암각화(1978)	선사(시대), 김창락(작가), 정몽주(인물), 반구서원(공간) 등
고구려 고분벽화(1977)	삼국(시대), 이종상(작가), 쌍영총(공간), 화장지법(개념) 등
김대성과 석굴암(1979)	신라(시대), 이종상(작가), 표훈(인물), 토함산(공간), 불국사(공간) 등
고려대장경(1977)	고려(시대), 최대섭(작가), 해인사(공간), 팔만대장경(개념) 등
정약용과 저술(1979)	조선(시대), 정창섭(작가), 정약용(인물), 다산초당(공간) 등

이렇게 여러 지식 노드를 선정하고, 답사에서의 촬영을 통해 해당 역사적 사건과 관련된 이미지 자료를 확보한다. 이를 토대로 VR 및 전자지도 기술을 이용하여 역사연표 및 지도를 구축하고 네트워크 그래프로 시각화하는데, 이 때 반영될 인물·물품·공간 이미지의 경우, 섬세한 일러스트레이션 작업을 통해 그 특징이 강조될 것이다.



[그림 3] '민족기록화' 디지털 스토리텔링 네트워크 그래프 예시

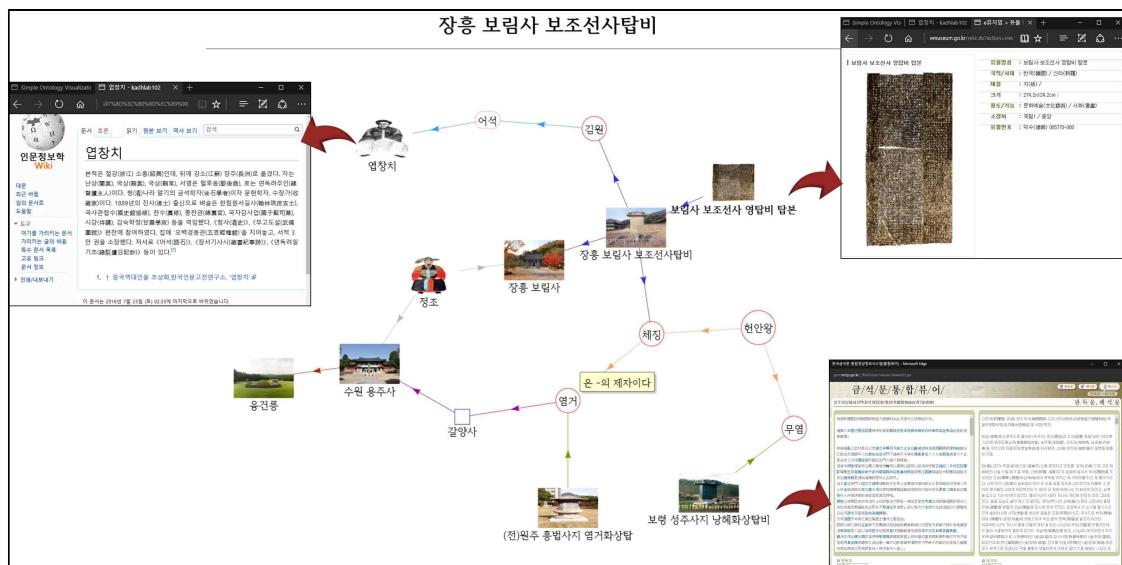
3.2.4 불교 사찰의 승탑비문

승탑비는 승려의 행적을 기록한 비(碑)로서, 승탑비에 기록된 금석문을 통해 해당 승려가 어떠한 삶을 살았는지 확인할 수 있다. 승탑비를 중심으로 그것과 관련된 여러 지식 노드를 추출하여 서로 간의 유의미한 관계망을 구성한다면, 단일 비문을 읽으면서 곧바로 살피기 어려운 한국 불교사의 이면에 대한 전체적 조망이 가능할 수 있다. 여러 승려의 행적을 연결함으로써 각 시대별 불교가 지니고 있던 실질적 면모가 자연스럽게 드러난다면 이는, 불교문화에 접근하는 재미있는 콘텐츠가 될 수 있을 뿐만 아니라, 한국 불교사 이해에도 도움을 주는 교육적 가치를 지닐 것이다. 이러한 목적으로 본 연구에서는 국보 및 보물로 지정된 승탑비 44개를 중심으로 하여, 대략 500여 개의 지식 노드(승려·인물 150여 명, 사찰 100여 개소, 승탑 60여 기, 탁본·문헌 60여 편, 유물 30여 건, 공간 30여 건, 개념어 20여 건)를 추출하고, 그것들 사이의 의미 있는 관계를 네트워크 그래프로 구현하고자 한다. 아래는 추출된 지식 노드의 예시이다.

[표 4] ‘불교 사찰의 승탑비문’ 디지털 스토리텔링 대상 자원 예시

대상자료 명	관련 지식 노드(클래스)
여주신륵사보제존자석종비	나옹화상(인물), 영전사지보제존자탑(승탑), 천왕사석제사리항아리(유물) 등
문경봉암사지증대사탑비	최치원(인물), 사산비명(문헌), 보령성주사지낭혜화상탑비(승탑비) 등
장흥보림사보조선사탑비	장흥보림사(사찰), 정조(인물), 보림사보조선사영탑비탑본(문헌) 등
남원실상사수철화상탑비	구양순체(개념), 구양순(인물), 왕희지(인물) 등
양평보리사지대경대사탑비	대경대사 여염(인물), 낭혜화상 무염(인물), 태종 무열왕(인물) 등

이와 같이 선정된 개별 지식 노드에 대한 상세한 정보를 조사하고 이를 위키 문서로 작성한 다음, 그것들을 네트워크 그래프로 연결하여 구현하고자 한다. 이 때 승탑비, 승탑, 사찰과 관련된 시각 자료(사진, VR영상 등)를 제작하여 위키 문서와 연계함으로써 실물 자료에 접근할 수 있도록 하며, 기존 웹 자원 가운데 승탑비와 관련된 정보들 또한 연결함으로써 보다 풍부한 이야기와 다양한 지식을 제공할 것이다.

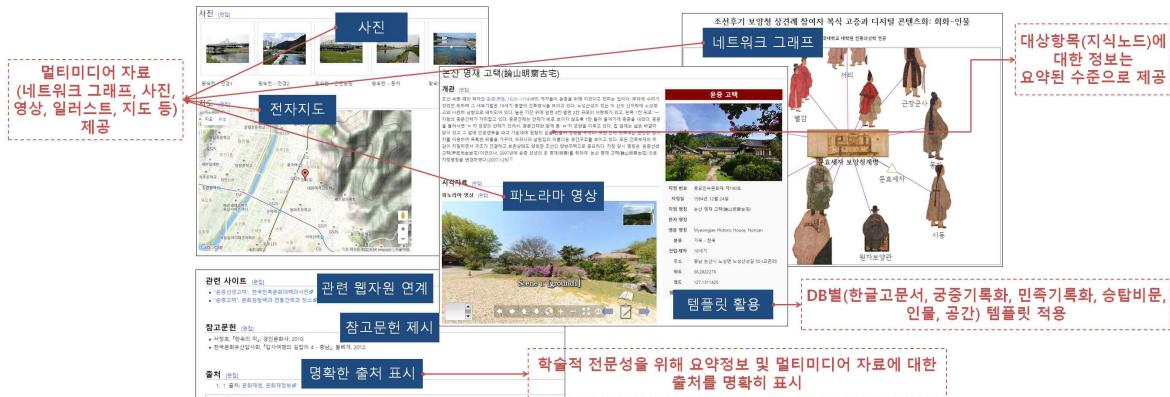


[그림 4] '불교 사찰의 승탑비문' 디지털 스토리텔링 네트워크 그래프 예시

3.3 서비스 시스템 구축

3.3.1 웹 문서 집필

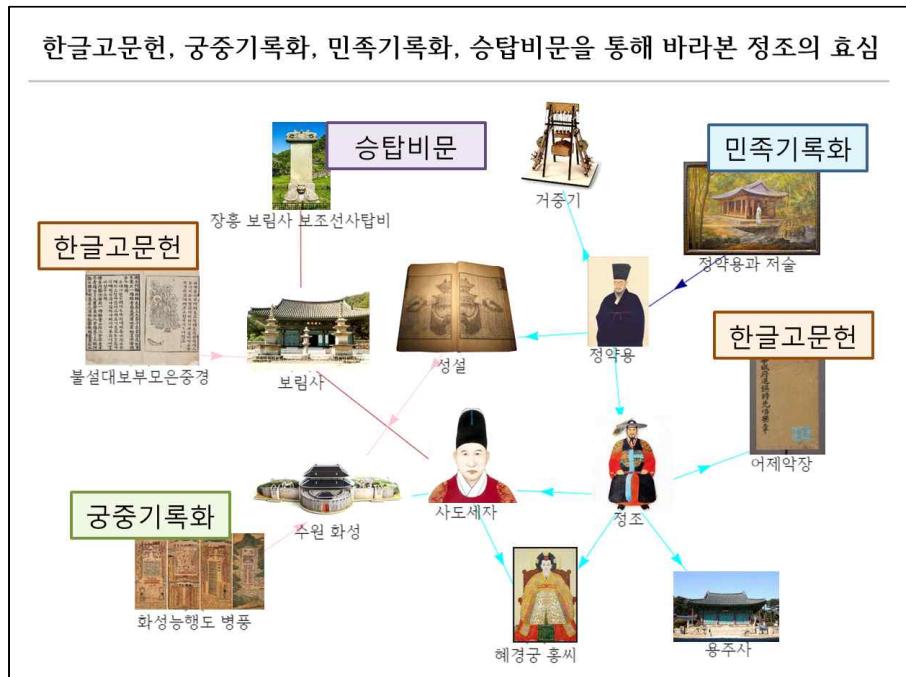
- 웹 문서는 각 DB에서 추출된 개별 지식 노드를 단위로 하여, 향후 수정과 이용자의 기여가 용이한 위키 방식을 채용하여 집필한다. 집필은 ‘웹 문서 작성’ → ‘전문가 검토’ → ‘최종 교열’을 거쳐 이루어진다.
- ‘웹 문서 작성’은 연구팀에서 자체적으로 집필하고, 필요한 경우 관련 분야의 전문가에게 의뢰하여 자문을 받는 것을 원칙으로 한다. 연구팀의 자체 집필이 어려운 항목에 대해서는 해당 분야의 전문연구자에게 초고 집필을 의뢰하도록 한다.
- ‘전문가 검토’는 공동연구원과 외부의 분야별 전문가에게 의뢰하여, 집필된 항목의 학술적인 전문성·적합성·신뢰성을 검토하는 데 초점을 둔다.
- ‘최종 교열’은 웹 문서의 전체적인 레이아웃을 검토하여 기사의 통일성을 제고한다.



[그림 5] 개별 지식 노드 편찬 체제 예시

3.3.2 테마 서비스 개발

- 4가지 개별 DB로부터 추출 가능한 공통 지식 노드를 연결하여 새로운 이야기 발굴
- 10여 건의 테마를 개발하여 문화유산 스토리텔링 자원 개발의 새로운 모델 제시
- 서비스 사용자로 하여금 문화유산 관련 이야기를 능동적으로 찾아 나가게끔 유도



[그림 6] 지식 노드의 종합적 연계를 통한 스토리텔링 주제 개발 예시

4. 기대효과 및 출판(온라인/모바일 서비스) 적합성

- 디지털 시대의 한국문화 교육 및 대중화 콘텐츠 개발 모델 제시

인문학 연구의 학문적 성과를 이야기 형식으로 가공하여 확산시키는 일이 공공 및 민간 영역에서 시도되면서(한국학중앙연구원의 한국학대중화사업, 한국연구재단의 인문학대중화 사업, 네이버 캐스트 서비스 등) 인문지식 영역에서 ‘대중적 흥미’와 ‘학문적 신뢰성’ 사이

의 간극을 해소하고, 양자의 융합을 통해 시너지 효과를 얻는 방법에 대한 관심이 높아지고 있다. 이는 전통적인 ‘저술’과 ‘강연’, ‘방송 프로그램 제작’의 방법으로도 추구될 수 있겠으나, 인터넷과 스마트 디바이스의 활용이 확대되고, 이것이 가장 영향력 있는 문화콘텐츠 이용 매체로 부상하고 있는 현실을 고려하면, 디지털 환경에서 효용성을 발휘할 수 있는, 새로운 형태의 지식 편찬 방법을 개발하고 이것을 인문지식 영역의 콘텐츠 개발에 적용하는 것도 시급한 과제이다.

본 연구는 우리 문화의 정수를 담은 ‘기록문화유산’에 디지털 환경에서 가능한 새로운 지식 탐구 및 전달 방법을 접목함으로써 우리의 전통 문화에 대한 학구적인 관심과 즐길 거리를 찾는 문화적 수요를 함께 충족시킬 수 있는 새로운 형태의 한국학 콘텐츠 편찬 모델을 제시할 것이다. 학술지식의 이야기적 변모의 가능성은 학술 세계에 산재하는 수많은 지식의 조각들을 어떻게 의미 있게 연결할 것인가의 고민에 달려 있다. 내용적 가치에도 불구하고, 기존의 단편적인 문자 정보만으로는 지루하게 여겨지던 기록문화유산 속의 이야기들이 디지털 환경에서 보다 재미있게, 보다 구체적으로, 보다 명확한 지식으로 전달되도록 하며, 더 나아가 독자들로 하여금 스스로 새로운 사실을 발견하고, 새로운 이야기를 만들어 낼 수 있게 하는 것이 이 연구 과제의 수행을 통해 기대하는 효과이다.

○ 주제별 콘텐츠의 유기적 연계를 통한 융합적 연구·교육·활용 방안 제시

본 과제에서 편찬 대상으로 삼은 ‘한글고문서’, ‘궁중기록화’, ‘민족기록화’, ‘불교 사찰의 승탑비문’은 개개의 요소가 모두 흥미로운 콘텐츠로서의 가능성을 지니고 있다. 하지만 개별 대상이 지닌 각각의 특징에 집중하여 그로부터 가공된 이야기만을 제공하기보다는, 여러 대상이 지닌 고유한 성격을 종합적으로 연결하여 통합된 콘텐츠를 제공할 때, 더욱 풍부한 정보와 새로운 형식을 갖춘 이야기를 만들어낼 수 있다. 이 연구는 1차적인 연구결과물로 생산된 디지털 콘텐츠를 온라인 및 모바일 환경에서 서비스하는 것까지 과제로 삼고 있으며, 이를 위해 구축될 통합 데이터베이스상에서는 ‘한글고문서’, ‘궁중기록화’, ‘민족기록화’, ‘불교 사찰의 승탑비문’ 등 각각의 데이터베이스에 속한 정보 사이에서 새로운 연관 관계를 찾아내고, 그에 따라 새로운 한국문화 스토리텔링의 주제를 발견하는 것도 가능할 것이다. 본 연구에서는 그와 같은 가능성을 보다 구체적으로 보이기 위해, 유의미한 정보를 유기적으로 연결하여, 그로부터 새로운 연구 주제를 발굴하거나, 종합적인 교육 자료를 편찬할 수 있는 몇 가지 방안을 데이터베이스 활용 예시의 형태로 제공할 것이다.

5. 연구자의 연구경력

5.1 연구책임자

박사 학위논문	『鹿門 任聖周의 哲學思想』, 1992, 고려대학교 대학원.
저서	<ul style="list-style-type: none"> 『디지털 인문학 입문』(공저), 북코리아, 2016. 『인문정보학의 모색』, 북코리아, 2012. 『지역문화 콘텐츠 제작의 실제』(공저), 북코리아, 2009. 『인문학과 문화콘텐츠』(공저), 다할미디어, 2006.
학술 논문	<ul style="list-style-type: none"> 『디지털 인문학과 고문헌 자료 연구』, 『열상고전연구』 50, 2016. 『디지털 인문학과 선비문화 콘텐츠』, 『유학연구』 33, 2015. 『디지털 인문학 - 인문학과 문화콘텐츠의 상생 구도에 관한 구상』, 『인문콘텐츠』 29, 2013. 『문화콘텐츠, 정보기술 플랫폼, 그곳에서의 인문지식』, 『철학연구』 90, 2010.

5.2 공동연구자A

박사 학위논문	<i>La Peinture de Maurice Rapin: Peindre comme on dessine, dessiner comme on écrit</i> (후기초현실주의자 Maurice Rapin의 미학 -“쓰기로서의 그리기/그리기로서의 쓰기”), 1991, Université de Paris-Sorbonne.
학술 논문	<ul style="list-style-type: none"> K-culture Time Machine: Development of Creation and Provision Technology for Time-space-connected cultural contents, <i>Human Interface and the Management of Information. Information and Knowledge in Context</i>, HCI International 2015, Proceedings. 스마트시대 뮤지엄 커뮤니케이션 플랫폼으로서의 모바일 서비스 개발 및 운영전략연구: 경기도 미술관 아이폰 어플리케이션을 중심으로, 박물관미술관 학술대회 우수논문수상, 2012

5.3 공동연구자B

박사 학위논문	『황제사경의 철학연구』, 1997, 고려대학교 대학원.
저서	<ul style="list-style-type: none"> 『한국학 전문사전 편찬과 한자사전 편찬방법론』, 단국대학교출판부, 2016. 『한국학 사전 편찬의 현황』, 지식과교양, 2013. 『인간동물문화』, 한국학술정보, 2012. 『지식인과 인문학』, 보고사, 2012.
학술 논문	<ul style="list-style-type: none"> 『한국철학사전 편찬의 역사와 전망』, 『동양학』 50, 2014. 『서구의 《논어》 수용과 번역』, 『중국어문논역총간』 25, 2009.

5.4 공동연구자C

박사 학위논문	『중국역대제왕면복연구(中國歷代帝王冕服研究)』, 2006, (上海)東華大學校.
저서	『면복』, 문학동네, 2015.
학술 논문	<ul style="list-style-type: none"> 『조선후기 관원 조복(朝服)의 구성과 형태 연구』, 한복문화학회, 2015. 『조선후기 왕녀 혼례복 물목(物目)과 그 시기별 변화-<<정례(定例)>>와 <<가례등록>>의 비교를 통해 -』한복문화학회, 2014. 『복식 고증을 통한 복온공주 혼례 친영반차도 구현』, 2014. 『석에 적용된 회차(續次)와 수차(繡次)의 배색원칙』, 한국복식학회, 2014.

5.5 공동연구자D

박사 학위논문	『조선시대 계회도 연구』, 2004, 한국학중앙연구원 한국학대학원.
저서	<ul style="list-style-type: none"> 『조선시대의 삶, 풍속화로 만나다』, 다섯수레, 2015. 『성주 세종대왕자 태실과 세계의 장태문화』(공저), 성주군, 2015. 『조선 궁궐의 그림』(공저), 돌베개, 2012. 『왕과 국가의 회화』(공저), 돌베개, 2011.
학술 논문	<ul style="list-style-type: none"> 『조선후기 태봉도(胎封圖)의 사례와 도상의 특징』, 『嶺南學』 28호, 경북대학교 영남문화연구원, 2015. 『조선왕조 어진(御眞)의 수난사』, 『의왕문화』 14호, 의왕문화원, 2015. 『조자용의 민문화(民文化) 연구와 저술』, 『조자용전집』, (주)디비주얼, 2015.

6. 참고문헌

원전류

『高麗史』
『東國輿地勝覽』
『三國史記』
『朝鮮王朝實錄』

단행본

고연희·김동준·정민 외, 2013, 『한국학 그림을 그리다』, 태학사.
공임순, 2000, 『우리 역사소설은 이론과 논쟁이 필요하다』, 책세상.
국립고궁박물관, 2013, 『궁에서 왕을 만나다 - 유물로 본 조선왕실의 문화』, 디자인인트로.
국립고궁박물관, 2013, 『궁중서화』, 그라픽네트.
국립중앙박물관, 2012, 『조선시대 궁중행사도』, 그라픽네트.
김성진, 1994, 『박정희 시대』, 조선일보사.
김영나, 1998, 『20세기의 한국미술』, 예경.
김영윤, 1978, 『韓國書畫人名辭書』, 예술춘추사.
김한종, 2001, 『역사왜곡과 우리의 역사교육』, 책세상.
김현·김바로·임영상, 2016, 『디지털 인문학 입문』, 북코리아.
김현, 2012, 『인문정보학의 모색』, 북코리아.
문화재청, 2007, 『조선왕조 기록문화의 꽃 의궤』, 문화재청.
박원탁, 1978, 『역사의 점화: 박정희대통령의 정치와 철학』, 태양문화사.
박정혜·황정연·강민기·윤진영, 2012, 『조선궁궐의 그림』, 돌베개.
박정혜·윤진영·황정연·강민기, 2011, 『왕과 국가의 회화』, 돌베개.
박정혜·이예성·양보경, 2005, 『조선왕실의 행사그림과 옛지도』, 민속원.
박정혜, 2000, 『조선시대 궁중기록화 연구』, 일지사.
백두현, 2015, 『한글문헌학』, 태학사.
신명호, 2002, 『조선왕실의 의례와 생활, 궁중 문화』, 돌베개.
아세아문화사 편집부, 1976, 『韓國金石文全書』(전4권), 아세아문화사.
안태욱, 2014, 『궁중연향도의 탄생 - 조선후기 연향 기록화와 양식에 대한 미술사적 연구』, 민속원.
이광호 외, 2007, 『장서각 소장 한글 필사자료 연구』, 태학사.
이성미, 2014, 『영조 대의 의궤와 미술문화』, 한국학중앙연구원출판부.
이성미, 2008, 『가례도감의궤와 미술사-왕실 혼례의 기록』, 소와당.
이성미, 2005, 『조선왕실의 미술문화』, 대원사.
이지관, 1994, 『(校勘譯註)歷代高僧碑文 : 新羅篇』, 가산문고.
이지관, 1995, 『(校勘譯註)歷代高僧碑文』, 가산불교문화연구원.
이지관, 2003, 『(校勘譯註)歷代高僧碑文 1. 朝鮮篇』, 가산불교문화연구원.
이지관, 2000, 『(校勘譯註)歷代高僧碑文 2. 高麗篇』, 가산불교문화연구원.
조동원, 1979, 『韓國金石文大系』(전7권), 원광대학교출판국.
조동원, 1994, 『(增補)韓國金石文大系』(전2권), 원광대학교출판국.
한국사학회, 2001, 『신라 최고의 사상가 최치원 탐구』, 주류성.
한국정신문화연구원 편집부, 2004, 『장서각한글자료해제』, 한국정신문화연구원.
한국정신문화연구원 장서각, 2005, 『조선 왕실의 여성』, 2005 장서각 특별전 도록.
황문환, 2015, 『조선시대의 한글 편지, 언간』, 역락.
황수영, 1976, 『韓國金石遺文』, 일지사.

논문

김봉좌, 2015, 「왕실 한글 필사본의 전승 현황과 가치」, 『국어사 연구』 20, 국어사학회.

박혜성, 2003, 「1960-1970년대 민족기록화 연구」, 서울대학교 석사학위논문.

백두현, 2001, 「조선시대의 한글 보급과 실용에 관한 연구」, 『진단학보』 92, 진단학회.

안병희, 1985, 「훈민정음 사용에 관한 역사적 연구: 창제로부터 19세기까지」, 『동방학지』 46 · 47 · 48, 연세대학교 국학연구원.

이지영, 2012, 「장서각 소장의 탄일 발기에 대한 고찰」, 『정신문화연구』 128.

웹자원

디지털한글박물관, <http://archives.hangeul.go.kr/>

문화유산 연구지식포털, <http://portal.nrich.go.kr/kor/index.do>

문화재청, http://www.cha.go.kr/cha/idx/Index.do?mn=NS_01

한국학자료포털, <http://www.kostma.net/>

한국금석문 종합영상정보시스템, http://gsm.nricp.go.kr/_third/user/main.jsp

한국민족문화대백과사전, <http://encykorea.aks.ac.kr/>

한국역대인물종합정보시스템, <http://people.aks.ac.kr/index.aks>

II. 추진 계획

1. 다년 과제 추진 계획

연차	추진 계획
1차년도	<ul style="list-style-type: none"> - 1) '한글고문서', 2) '궁중기록화', 3) '민족기록화', 4) '불교 사찰의 승탑비문' 등 4개 분야의 스토리텔링 자원 멀티미디어 데이터베이스 구축 및 온라인/모바일 서비스 (데이터베이스 당 500개 이상의 노드를 가진 4종의 멀티미디어 데이터베이스 구축, 총 2,000개 노드) - 1), 2), 3), 4) 네 종류의 데이터베이스 정보의 상호 연계를 통한 스토리텔링 개발 예시 (스토리텔링 네트워크 그래프 10편)
2차년도	<ul style="list-style-type: none"> - 1) 1차년도에 개발한 '한글고문서' 디지털 스토리텔링 플랫폼을 기반으로, 장서각 전시에 활용된 다양한 고문헌 자료(장서각 상설 전시 기록물, '과거 시권' 전시 기록물, '분재기 전지 기록물' 등 한문 기록물 포함)를 추가하여, 종합적인 장서각 디지털 전시관 구현 - 2) 1차년도에 개발한 '궁중기록화' 디지털 스토리텔링 플랫폼을 기반으로, 분석 대상 의궤 자료를 확대. 종합적인 조선왕실 복식 콘텐츠 멀티미디어 데이터베이스 구현 - 3) 1차년도에 개발한 '민족기록화' 디지털 스토리텔링 플랫폼을 기반으로, 민족기록화에 담기지 않은 한국문화의 주요 사건(세종대왕의 한글 창제, 퇴계·율곡의 학술 활동, 단원·혜원의 풍속 기록, 민주화 운동의 전개와 성취 등)에 대한 시각적 자료를 발굴, 수집, 제작하여 균형성을 갖춘 한국문화사 시각자료집 제작 - 4) 1차년도에 개발한 '불교 사찰의 승탑비문' 디지털 스토리텔링 플랫폼을 기반으로, 국가지정문화재급의 불교 문화유산 전반으로 콘텐츠 범위 확대
3차년도	<ul style="list-style-type: none"> - 1), 2), 3), 4) 네 종류의 데이터베이스에 담긴 단위 정보들에 대해 데이터베이스 영역을 넘어서는 상호 관련성을 발굴하고, 이를 기반으로 종합적인 한국문화사 스토리텔링 자원 데이터베이스 구축 - 기존 노드와 노드 사이의 관계를 만들어 주는 '중계 노드'를 추가로 발굴하여 디지털 자원화 - 4가지 주제별 데이터베이스에 수록된 모든 정보를 '기록물', '인물', '장소', '사건', '건조물', '복식', '물품', '의례' 등 유형별 데이터로 재구성하여 '한국문화 디지털 스토리텔링 자원 사전'(Encyclopedia of Digital Storytelling Resources)으로 구현
3차년도 이후 (과제종결 후 지원 활동)	<ul style="list-style-type: none"> - 장서각 디지털 전시관 콘텐츠 및 기술적 플랫폼을 장서각에 이관하고, 콘텐츠 추가 개발 및 시스템 운영에 대한 기술을 지원함으로써 연구결과물이 지속적으로 활용·발전될 수 있도록 함. - 3차년도까지 개발된 모든 저작물과 서비스 시스템은 한국학중앙연구원의 한국민족문화대백과사전, 한국향토문화전자대전 편찬사업 및 한국바로알리기사업, 해외한국학지원사업의 편찬, 교육, 연구지원 업무에 활용될 수 있도록 하며, 필요 시 동 사업 부서에서 본 연구결과물 데이터베이스의 운영 및 증보를 담당할 수 있도록 지원

2. 당해년도 추진 계획

2.1 월별 추진 계획

월	공통	콘텐츠 개발				시스템 관리 및 운용
		한글고문서DB	궁중기록화DB	민족기록화DB	승탑비문DB	
08월	•디지털장비교육 •현장답사	•대상자료분석	•대상자료분석	•대상자료분석	•대상자료분석	•서버장비구입
09월	•작업매뉴얼개발 •현장답사	•대상자료분석 •대상항목선정 •시각자료편집	•대상자료분석 •대상항목선정	•대상자료분석 •대상항목선정 •3D가상현실제작	•대상자료분석 •대상항목선정 •시각자료편집	•서버장비구입 •기반시스템 설치/환경설정
10월	•현장답사	•DB 설계 •네트워크그래프제작 •일러스트레이션제작 •시각자료편집	•DB설계 •네트워크그래프제작 •일러스트레이션제작 •동영상·사진자료제작	•DB 설계 •네트워크그래프제작 •3D가상현실·사진자료제작 •일러스트레이션제작	•DB 설계 •네트워크그래프제작 •시각자료편집	•기반시스템 설치/환경설정
11월	•통합DB 설계 •자문회의 •현장답사	•대상항목추가 •네트워크그래프제작 •일러스트레이션제작 •시각자료편집	•대상항목추가 •네트워크그래프제작 •일러스트레이션제작 •전자지도제작	•대상항목추가 •네트워크그래프제작 •3D가상현실·사진자료제작 •일러스트레이션제작	•대상항목추가 •네트워크그래프제작 •시각자료편집	•수시 모니터링 및 대응
12월	•중간보고	•일러스트레이션제작 •시각자료편집 •웹문서집필 •전문가검토	•일러스트레이션제작 •3D가상현실제작 •웹문서집필 •전문가검토	•VR영상·사진자료제작 •전자지도제작 •그래픽시뮬레이션 제작 •웹문서집필 •전문가검토	•네트워크그래프제작 •일러스트레이션제작 •그래픽시뮬레이션 제작 •웹문서집필 •전문가검토	•수시 모니터링 및 대응
01월	•전체DB 검증 및 보완 •인물DB 및 공간DB 설계	•대상항목추가 •네트워크그래프제작 •일러스트레이션제작 •애니메이션수집 및 정리 •웹문서집필 •전문가검토	•대상항목추가 •네트워크그래프제작 •일러스트레이션제작 •애니메이션수집 및 정리 •웹문서집필 •전문가검토	•대상항목추가 •네트워크그래프제작 •일러스트레이션제작 •전자지도제작 •웹문서집필 •전문가검토	•대상항목추가 •네트워크그래프제작 •일러스트레이션제작 •전자지도제작 •웹문서집필 •전문가검토	•시스템 안정성 점검
02월	•현장답사	•일러스트레이션제작 •3D가상현실·사진자료제작 •전자지도제작 •웹문서집필 •전문가검토	•일러스트레이션제작 •전자지도제작 •웹문서집필 •전문가검토	•일러스트레이션제작 •3D가상현실·사진자료제작 •전자지도제작 •웹문서집필 •전문가검토	•네트워크그래프제작 •시각영상편집 •웹문서집필 •전문가검토	•수시 모니터링 및 대응

	공통	콘텐츠 개발				시스템 관리 및 운용
		한글고문서DB	궁중기록화DB	민족기록화DB	승탑비문DB	
03월	•현장답사	•대상항목추가 •네트워크그래프제작 •3D가상현실·사진자료제작 •웹문서집필 •전문가검토	•대상항목추가 •네트워크그래프제작 •동영상·사진자료제작 •웹문서집필 •전문가검토	•대상항목추가 •네트워크그래프제작 •3D가상현실·사진자료제작 •전자지도제작 •웹문서집필 •전문가검토	•대상항목추가 •네트워크그래프제작 •시각자료편집 •웹문서집필 •전문가검토	•수시 모니터링 및 대응
04월	•자문회의	•네트워크그래프제작 •3D가상현실·사진자료제작 •전자지도제작 •웹문서집필 •전문가검토	•네트워크그래프제작 •일러스트레이션제작 •3D가상현실제작 •웹문서집필 •전문가검토	•네트워크그래프제작 •일러스트레이션제작 •3D가상현실·사진자료제작 •전자지도제작 •웹문서집필 •전문가검토	•네트워크그래프제작 •일러스트레이션제작 •시각자료편집 •전자지도제작 •웹문서집필 •전문가검토	•수시 모니터링 및 대응
05월		•네트워크그래프제작 •3D가상현실·사진자료제작 •전자지도제작 •웹문서집필 •전문가검토	•네트워크그래프제작 •일러스트레이션제작 •웹문서집필 •전문가검토	•네트워크그래프제작 •일러스트레이션제작 •전자지도제작 •웹문서집필 •전문가검토	•네트워크그래프제작 •시각자료보완 •전자지도제작 •웹문서집필 •전문가검토	•시스템 안정성 점검
06월	•테마서비스개발	•웹문서집필 •최종교열	•웹문서집필 •최종교열	•웹문서집필 •최종교열	•웹문서집필 •최종교열	•시스템 점검/보완
07월	•학회참가					•서비스 개시

2.2 월별 업무 흐름도

III. 연 구 비

항 목	내 용	예산액	사용용도	산 출 근 거	비 고
인 건 비	인건비	139,200,000	연구보조원	*박사과정생2명×12개월×1,500,000원 =36,000,000원 *박사과정생6명×12개월×1,000,000원 =72,000,000원 *박사과정생2명×12개월×500,000원 =12,000,000원 *석사과정생2명×12개월×800,000원 =19,200,000원	
	소계	139,200,000			
	학술활동 수당	19,200,000	연구책임자 공동연구자	*연구책임자1명×12개월×400,000원 =4,800,000원 *공동연구자3명×12개월×400,000원 =14,400,000원	* 공동연구원 1인 학술활동수당 비계상(한국학중앙연구원 연구직)
직 접 비	연구장비 및 재료비	30,000,000	서버장비구 입 및 유지보수 비용	30,000,000원×1식=30,000,000원	* 멀티미디어DB/웹/애플리케이션 서버. 서버는 연구결과물 탑재 후 지속적인 서비스용으로 사용함. 2~3차년도 결과물뿐만 아니라 차후 유사한 성격의 온라인 콘텐츠를 서비스하는 플랫폼으로 사용할 수 있음. 한국학중앙연구원 공동 서버실에 설치하여 운영함. 5년 간의 유지보수 비용 포함.
		5,000,000	PC 구입비	2,500,000원×2식=5,000,000원	* 시각자료와 웹 문서의 제작·편집을 위한 용도로 사용되는 하드웨어임.
		3,100,000	소프트웨어 구입비	*포토샵 CC : 450,000원×2개=900,000원 *일러스트레이터 CC : 450,000×2개=900,000원 *ACDSee : 100,000원×2개=200,000원 *EmEditor : 100,000원×2개=200,000원 *MS-Office : 250,000×2개=500,000원 *한/글 : 200,000원×2개=400,000원	* 시각자료와 웹 문서의 제작·편집을 위한 용도로 사용되는 소프트웨어임.
		8,500,000	촬영장비 구입비	*드론 : 2,000,000원×1식=2,000,000원 *VR 촬영장비 : 6,500,000원×1식=6,500,000원	* 시각자료의 제작을 위한 용도로 사용되는 촬영장비임.
		1,200,000	외장하드 (SSD) 구입비	200,000원×6개=1,200,000원	
		1,800,000	사무용 가구 구입비	*책상 및 서랍 : 250,000원×4식=1,000,000원 *책장 : 200,000원×4개=800,000원	

항 목	내 용	예산액	사용용도	산 출 균 거	비 고
직 접 비	학술 연구비	10,000,000	자료이용비	100,000원×100건=10,000,000원	* 시각자료 저작권 사용료
		1,100,000	사무용품비	100,000원×11개월=1,100,000원	
		1,100,000	복사유인물 비	100,000원×11개월=1,100,000원	
		1,800,000	자문료	300,000원×6명=1,800,000원	
		14,400,000	회의비	30,000원×12명×40회=14,400,000원	
		1,800,000	컬러복합기 임대료	150,000원×12개월=1,800,000원	* 시각자료의 제작을 위한 용 도로 사용되는 장비임.
		3,500,000	문헌구입비	*일반도서류 : 20,000원×50권=1,000,000원 *도록 : 50,000원×50권=2,500,000원	
		24,500,000	전문가 활용비	*일러스트레이션 제작 : 25,000원×700건=17,500,000원 *그래픽시뮬레이션 제작 : 200,000원×10건=2,000,000원 *전문 사진작가 : 500,000원×10회=5,000,000원	
		10,000,000	웹문서 집필	50,000원×200건=10,000,000원	* 외부 필자에게 원고 집필을 의뢰하는 경우에 지급(총 원 고량의 10%)
		10,000,000	웹문서 교열 및 편집비	5,000원×2,000건=10,000,000원	
		20,000,000	웹문서 전문가 검토비	1,000,000원×20명=20,000,000원	
		720,000	국내여비 (출장)	*일비 : 20,000원×6명×6회=720,000원	
		19,920,000	국내여비 (답사)	*교통비] : 700,000원×12회=8,400,000원 *숙박비] : 2박×4명×60,000원×12회=5,760,000원 *식비] : 3일×4명×20,000원×12회=2,880,000원 *일비] : 3일×4명×20,000원×12회=2,880,000원	

항 목	내 용	예산액	사용용도	산 출 균 거	비 고
직 접 비	학술 연구비	23,160,000	해외여비	<p>*항공권 :</p> $2,300,000\text{원} \times 6\text{명} = 13,800,000\text{원}$ <p>*숙박비 :</p> $180,000\text{원} \times 6\text{일} \times 2\text{명} (\text{책임연구자, 공동연구자}) = 2,160,000\text{원}$ $140,000\text{원} \times 6\text{일} \times 4\text{명} (\text{연구보조원}) = 3,360,000\text{원}$ <p>*식비 :</p> $88,000\text{원} \times 6\text{일} \times 2\text{명} (\text{책임연구자, 공동연구자}) = 1,056,000\text{원}$ $55,000\text{원} \times 6\text{일} \times 4\text{명} (\text{연구보조원}) = 1,320,000\text{원}$ <p>*일비 :</p> $39,000\text{원} \times 6\text{일} \times 2\text{명} (\text{책임연구자, 공동연구자}) = 468,000\text{원}$ $29,000\text{원} \times 6\text{일} \times 4\text{명} (\text{연구보조원}) = 696,000\text{원}$ <p>*준비금 :</p> $50,000\text{원} \times 6\text{명} = 300,000\text{원}$	
소계		210,800,000			
합 계		350,000,000원			

연구결과물 처리방식 (○표)	출판	○ ※ 디지털 데이터 서비스	서비스 개시일	- 연구과제결과물 제출 시점에 시범 서비스 개시 - 연구과제 결과 평가에 따른 수정 보완 후 본 서비스 개시																																																																										
	정책 보고서	해당없음																																																																												
연구결과물의 양	<p>1. 웹문서</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">콘텐츠유형</th> <th rowspan="2">데이터형식</th> <th colspan="3">자료량</th> </tr> <tr> <th>신규제작</th> <th>수집·가공</th> <th>합계</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>웹문서</td> <td>위키 문서</td> <td>2,000</td> <td>-</td> <td>2,000</td> </tr> </tbody> </table> <p>2. 네트워크 그래프</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">콘텐츠유형</th> <th rowspan="2">데이터형식</th> <th colspan="3">자료량</th> </tr> <tr> <th>신규제작</th> <th>수집·가공</th> <th>합계</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>네트워크 그래프</td> <td>HTML5 + Google Visualization API</td> <td>400</td> <td>-</td> <td>400</td> </tr> </tbody> </table> <p>3. 시각 자료</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">콘텐츠유형</th> <th rowspan="2">데이터형식</th> <th colspan="3">자료량</th> </tr> <tr> <th>신규제작</th> <th>수집·가공</th> <th>합계</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>사진</td> <td>JPG</td> <td>700</td> <td>300</td> <td>1,000</td> </tr> <tr> <td>일러스트레이션</td> <td>JPG</td> <td>700</td> <td>100</td> <td>800</td> </tr> <tr> <td>전자지도</td> <td>KML</td> <td>100</td> <td>-</td> <td>100</td> </tr> <tr> <td>애니메이션</td> <td>MP4</td> <td>-</td> <td>50</td> <td>50</td> </tr> <tr> <td>동영상</td> <td>MP4</td> <td>50</td> <td>50</td> <td>100</td> </tr> <tr> <td>3D 실사가상현실</td> <td>JPG + HTML5</td> <td>120</td> <td>-</td> <td>120</td> </tr> <tr> <td>3D 그래픽시뮬레이션</td> <td>DWG, SKP</td> <td>10</td> <td>20</td> <td>30</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>1,680</td> <td>520</td> <td>2,200</td> </tr> </tbody> </table>				콘텐츠유형	데이터형식	자료량			신규제작	수집·가공	합계	웹문서	위키 문서	2,000	-	2,000	콘텐츠유형	데이터형식	자료량			신규제작	수집·가공	합계	네트워크 그래프	HTML5 + Google Visualization API	400	-	400	콘텐츠유형	데이터형식	자료량			신규제작	수집·가공	합계	사진	JPG	700	300	1,000	일러스트레이션	JPG	700	100	800	전자지도	KML	100	-	100	애니메이션	MP4	-	50	50	동영상	MP4	50	50	100	3D 실사가상현실	JPG + HTML5	120	-	120	3D 그래픽시뮬레이션	DWG, SKP	10	20	30			1,680	520	2,200
	콘텐츠유형	데이터형식	자료량																																																																											
			신규제작	수집·가공	합계																																																																									
웹문서	위키 문서	2,000	-	2,000																																																																										
콘텐츠유형	데이터형식	자료량																																																																												
		신규제작	수집·가공	합계																																																																										
네트워크 그래프	HTML5 + Google Visualization API	400	-	400																																																																										
콘텐츠유형	데이터형식	자료량																																																																												
		신규제작	수집·가공	합계																																																																										
사진	JPG	700	300	1,000																																																																										
일러스트레이션	JPG	700	100	800																																																																										
전자지도	KML	100	-	100																																																																										
애니메이션	MP4	-	50	50																																																																										
동영상	MP4	50	50	100																																																																										
3D 실사가상현실	JPG + HTML5	120	-	120																																																																										
3D 그래픽시뮬레이션	DWG, SKP	10	20	30																																																																										
		1,680	520	2,200																																																																										
보고일	중간보고	2016년 12월 9일	결과보고	2017년 8월 일																																																																										
<p>위와 같이 2016년도 연구계획서를 제출하며, 연구약정서 내용 및 관계 규정을 성실히 이행할 것을 확약합니다.</p> <p>2016년 7월 28일</p> <p>연구책임자 김현 (인) </p> <p>한국학중앙연구원장 귀하</p>																																																																														