

제 24 회 석사학위논문

지도교수 황 동 열

문화원형 디지털콘텐츠화 사업의
발전방안 연구

중앙대학교 예술대학원

예술경영학과 문화산업정책학전공

김 기 현

2010년 2월

문화원형 디지털콘텐츠화 사업의
발전방안 연구

이 논문을 석사학위논문으로 제출함.

2010년 2월

중앙대학교 예술대학원
예술경영학과 문화산업정책학전공
김 기 현

김기현의 석사학위논문으로 인정함.

심사위원장 _____ (인)

심사위원 _____ (인)

심사위원 _____ (인)

중앙대학교 예술대학원

2010년 2월

목 차

| | |
|--------------------------------------|----|
| 제 1 장 서론 | 1 |
| 제 1 절 연구의 목적 | 1 |
| 제 2 절 연구의 방법 및 구성 | 4 |
| 제 2 장 이론적 고찰 | 7 |
| 제 1 절 문화원형 디지털콘텐츠의 개념 및 구조 | 7 |
| 1. 문화콘텐츠 창작소재로서의 문화원형 | 7 |
| 2. 문화원형 디지털콘텐츠의 가치구조 | 10 |
| 3. 문화원형 디지털콘텐츠와 문화기술(CT)의 관계 | 13 |
| 제 2 절 문화원형 디지털콘텐츠화 사업의 정책 변천과정 | 19 |
| 1. 사업 추진의 배경 | 19 |
| 2. 사업의 추진 과정 | 20 |
| 3. 문화원형 창작소재의 활용을 위한 시도 | 36 |
| 제 3 절 선행 연구에 대한 고찰 | 41 |
| 1. 문화원형 콘텐츠의 경제적 가치에 관한 연구 | 41 |
| 2. 문화원형 콘텐츠화 사업에 개발적 측면의 연구 | 45 |
| 제 3 장 연구조사 분석 | 50 |
| 제 1 절 조사방법 | 50 |
| 1. 심층인터뷰 대상자 선정 | 50 |
| 2. 심층인터뷰 방법 | 52 |
| 제 2 절 심층인터뷰 결과 | 54 |
| 1. 학계 | 54 |
| 2. 산업계 | 58 |
| 3. 공공기관 및 유관기관 | 62 |
| 제 3 절 심층인터뷰 분석결과 | 65 |
| 1. 분석의 방법 | 65 |

| | |
|---|------------|
| 2. 소재 발굴을 위한 사업들의 중요도 및 효과 | 65 |
| 3. 활용/확산을 위한 사업들의 중요도 및 효과 | 68 |
| 4. 확대되어야 할 사업유형 및 수단 | 71 |
| 제 3 절 분석결과와 시사점 | 76 |
| 1. 창작소재 발굴 및 확보와 스토리텔링 활성화 사업의 중요성 | 76 |
| 2. 공익적 측면과 산업적 측면을 동시에 고려한 활용/확산 지향 | 77 |
| 3. 각 가치사슬 단계별 공공성 강화를 위한 지원정책의 현실화 | 79 |
| 제 4 장 발전방안 고찰 및 개선 방안 | 81 |
| 제 1 절 문화원형 디지털콘텐츠화사업의 발전방안 고찰 | 81 |
| 1. 디지털 컨버전스와 문화원형 | 83 |
| 2. 문화원형 디지털화에 따른 저작권 관리 | 85 |
| 3. 문화원형과 스토리텔링 | 86 |
| 4. 문화원형의 수익모델 | 87 |
| 제 2절 개선 방안 | 91 |
| 1. 공공성(公共性) 강화 | 91 |
| 2. 개방, 공유로 세계 최대의 문화원형 아카이브 구축 | 93 |
| 3. 기술과의 결합을 통한 ‘웹 메이드 스토리’ 집중 개발 | 95 |
| 4. 산·학·연 문화원형 거버넌스 구축 | 97 |
| 제 5 장 결론 | 100 |
| 참고문헌 | 102 |
| 국문초록 | 107 |
| Abstract | 109 |

표 목 차

| | |
|--|----|
| [표 2-1] 문화원형에 근거한 영화 성공작 | 9 |
| [표 2-2] 콘텐츠 관련 용어의 법적 정의 | 11 |
| [표 2-3] 문화원형 관련 문화기술(CT) 개발 | 16 |
| [표 2-4] 문화유산 관련 기술개발 방향 및 주요내용 | 18 |
| [표 2-5] 문화원형사업 공모분야 | 21 |
| [표 2-6] 동북아(일본)지역의 우리 문화원형 기초연구 | 25 |
| [표 2-7] 문화원형사업 지정공모과제 | 27 |
| [표 2-8] ‘문화원형 디지털콘텐츠화사업’의 로드맵 주요 목차 | 29 |
| [표 2-9] 장르별 특성분석 | 31 |
| [표 2-10] 문화원형 창작소재 개발사업 연도별 추진현황 | 35 |
| [표 2-11] 문화원형 창작소재(과제) 개발현황 | 35 |
| [표 2-12] 문화원형 창작소재 활용 파일럿 제작 지원사업의 내용 | 37 |
| [표 2-13] 산업과급효과 유발계수 | 42 |
| [표 2-14] 문화원형 디지털콘텐츠사업의 경제적 가치 | 44 |
| [표 2-15] 문화원형 디지털콘텐츠화 사업 관련 국내 연구논문 현황 | 46 |
| [표 3-1] 심층인터뷰 대상자의 구성 | 51 |
| [표 3-2] 심층인터뷰 방법 | 52 |
| [표 3-3] 심층인터뷰 내용 구성 | 53 |
| [표 3-4] 문화원형의 디지털콘텐츠화 사업에 대한 인터뷰 요약 | 73 |

그림 목 차

| | |
|---|----|
| [그림 2-1] 3차원으로 복원된 앙코르와트 | 15 |
| [그림 2-2] 문화원형 창작소재 개발 사업 | 19 |
| [그림 2-3] 업종별 콘텐츠 수요 정도 종합비교 | 22 |
| [그림 2-4] 문화원형사업 로드맵 수립 절차 | 23 |
| [그림 2-5] 문화원형사업 로드맵에 근거한 콘텐츠화 대상 로드맵 | 24 |
| [그림 2-6] 문화원형 창작소재 로드맵 | 33 |
| [그림 2-7] 문화원형 개발 사례 | 36 |
| [그림 2-8] 문화콘텐츠닷컴 제공 서비스 | 39 |
| [그림 2-9] 문화콘텐츠닷컴 제공 저작권 정보 | 40 |
| [그림 3-1] '전통문화공간 디지털콘텐츠화 복원'에 중요한 사업의 방향 · | 66 |
| [그림 3-2] '문화원형 스토리텔링 활성화'에 중요한 사업의 방향 | 67 |
| [그림 3-3] 문화기술(CT)에 대한 사업의 중요도 | 68 |
| [그림 3-4] 세계적으로 전통문화를 소재로 가장 성공한 사례 | 69 |
| [그림 3-8] 문화원형 사업의 저작권 관리에 대한 사업의 중요도 | 70 |
| [그림 3-6] 문화원형 수익모델에 대한 사업의 중요도 | 71 |

제 1 장 서론

제 1 절 연구의 목적

세계 각국은 문화산업이 국가의 브랜드 가치를 제고하고, 경제적 부가가치를 창출하며, 문화향유를 통해 국민의 삶의 질을 향상시키는 국가전략산업으로 인식하고, 정부주도 하에 각각의 콘텐츠산업 수준에 따라 비전, 목표, 전략, 액션플랜들을 차별화하면서 소리 없는 문화전쟁을 하고 있다. 이는 경제체계가 창조경제(Creative Economy)의 시대로 전환하고 있는 것으로서, 예술, 문화, 거래 같은 지적자본을 핵심요소로 한 재화와 용역의 ‘창조-생산-분배’를 아우르는 개념으로 문화·기술·사회적 측면에서 통합된 경제로 볼 수 있다. 창조경제의 핵심은 창조산업이라고 볼 수 있다. 즉, 유형적 산출물뿐만 아니라 콘텐츠, 경제가치 등을 포함한 무형 지식·예술 서비스를 포함한다. 즉 기술과 지식을 초월하는 ‘창조·상상·감성’ 기반의 새로운 재화 및 서비스(콘텐츠) 경제가 대두되고 있다.

창조경제와 창조산업에서의 가치 창출의 핵심은 콘텐츠이다. 콘텐츠란 상상력, 예술성, 가치관, 생활양식 등 정신적, 감성적 가치를 담고 있는 문화상품(cultural commodity)이라고 할 수 있다. 즉 문화유산, 생활양식, 창의적 아이디어, 가치관 등 문화적 요소들이 창의력과 상상력을 원천으로 체화되어 경제적 가치를 창출하는 문화상품을 말한다. 문화적 요소가 창의성과 기술¹⁾을 통해 콘텐츠로 재구성되어 유통되면서 고부가가치를 갖는 상품으로 전환되는 것이다.

1) 이와 같이 디지털은 문화산업과 만나 새로운 디지털콘텐츠 시장을 창출하였으며 시장 성패의 요건은 첨단 기술과 문화요소의 조화로운 결합이라고 볼 수 있다. 이러한 결합은 구체적으로 CT(CT : Culture & Content Technology)라는 용어로 집약해서 표현할 수 있다.

디지털기술의 발달은 새로운 형태의 디지털콘텐츠의 등장을 추동하면서 콘텐츠가 지니는 가치를 더욱 확장시키고 있다. 디지털기술이 인터넷에 이어 다양한 유무선 미디어와 플랫폼을 생성함에 따라, 이른바 ‘디지털콘텐츠’가 본격적으로 생산되고 상품화될 수 있는 기반이 조성된 것이다.²⁾ 이제 ‘디지털’이라는 기술 기반의 용어가 더욱 강조될수록, ‘콘텐츠(내용)’의 중요성도 함께 강조된다. 디지털기술을 통한 장르 간 융합의 결과 디지털미디어와 더불어, 콘텐츠 영역이 새로운 핵심 산업 영역으로 부각되고 있다.

콘텐츠의 성공여부는 기술력과 더불어서 예술적·인문학적 상상력을 바탕으로 한 구성력(창의성)이 핵심요소로서, 흥미롭고 창의적인 소재 발굴은 콘텐츠의 차별성, 독창성의 변별이 되는 시발점이 된다.³⁾ 이러한 창작소재의 발굴은 어느 개인/기업이 독자적으로 수행하기란 여간 어려운 일이 아니다. 특히 어려운 것은 창작소재 발굴은 어느 특정 콘텐츠에 적용되는 것이 아닌 문화산업의 기반이 되는 요소로서 단기간의 수익을 창출하기 보다는 중, 장기적인 관점의 연구와 그 연구의 실적이 축적이 되어야만 효과가 나타난다고 볼 수 있다.⁴⁾

국내의 경우 대표적인 창작소재 발굴 사업으로는 정부의 지원으로 이루어지고 있는 ‘문화원형 디지털콘텐츠화 사업’이 있다. 2002년부터 시행된 ‘문화원형 디지털콘텐츠화 사업’은 문화산업의 핵심인 콘텐츠산업의 창의성과 기술의 접목을 통해 문화산업의 창작소재로서 산업적 활용도를 목적으로 한 사업으로서, 창조경제시대에 적합한 정책사업이라고 평가할 수 있다. 즉, 우리의 역사, 전통, 풍물, 생활, 예술 등 매우 다양한 분야의 우리나라 전통문화요소를 학술적 대상으로 만이 아닌 산업적 창작소재로서

2) 한정임(2009). 조선시대 전통주의 문화콘텐츠 개발을 위한 시각이미지 의미생성 방안에 관한 연구 : 그레마스의 문화기호론적 분석방법을 중심으로. 원광대학교 석사학위논문.

3) 김유리(2009). 전통문화를 소재로 한 한국만화 연구. 세종대학교 석사학위논문.

4) 문화체육관광부(2009). 2008년 문화산업통계.

활용하는 것은 문화산업의 새로운 자원으로의 재탄생을 의미한다.

각국의 문화적 특수성이 디지털화를 통해 콘텐츠의 창작소재로서 차별화된 창작소재화가 되고, 이를 바탕으로 대중적인 콘텐츠로서 개발되는 것은 창조산업의 주요핵심인 창의성과 기술, 재능을 활용하여 소득과 고용창출의 원천으로 하는 산업으로서 의의가 크다.

특히, 디지털컨버전스로 기존의 콘텐츠 산업구조가 고도화되고 새로운 콘텐츠시장이 창출되면서 기존 연구방식과 콘텐츠개발방식에도 융합이라는 트렌드의 방향에서도 인문학과 이공학과의 융합연구를 적극 장려했다는 점에서도 매우 큰 의미를 가진다고 볼 수 있다.⁵⁾ 사학, 철학, 문학을 기반으로 한 인문학과 디지털기술로 대변되는 이공학과의 만남은 필수적인 사회적, 문화적 현상에서 실제 프로젝트를 통해서 자연스럽게 융합연구를 할 수 있는 환경의 조성은 앞으로도 문화산업 정책을 추진함에 있어 새로운 이정표를 제시하였다.⁶⁾

그러나 지금까지 추진되어 ‘문화원형 디지털화 사업’의 성과가 예산 투자의 효율성, 적정성의 입장에서 당초의 사업목표를 달성해가고 있는 지에 대해서는 지속적으로 의문이 제기되고 있는데, 이는 ‘문화원형 디지털화 사업’에 대한 사업의 성과와 의미 그리고 앞으로의 발전적 방향에 대한 논의와 연구의 부족에서 나타난 현상이다.

이에, 본 연구의 주요목적은, 2002년부터 현재까지 약 8년 동안 추진되어 왔던 ‘문화원형 디지털콘텐츠화 사업’에 대해서 그 동안의 사업추진의 과정과 성과에 대해서 선행연구조사를 통해 분석을 하고, 각 분야 콘텐츠 전문가들의 심층적인 인터뷰를 통해 사업에 대한 객관적 분석을 하고자 한다. 나아가 ‘문화원형 디지털콘텐츠화 사업’의 향후 확대되어야 할 발전

5) 최소연(2008). 문화관광자원으로서 규방다례의 가치 조명에 관한 연구. 경원대학교 박사학위논문.

6) 문화체육관광부(2008). 2007 문화정책백서.

적 사업방안 모색을 통해 우리나라 콘텐츠산업의 대표적인 창작기반 사업으로서 자리매김이 될 수 있도록 하고자 한다.

제 2 절 연구의 방법 및 구성

본 연구는 ‘문화원형 디지털콘텐츠화 사업’의 향후 확대되어야 할 발전 방안을 모색하는데 초점을 두고 있기 때문에, 이를 효과적으로 분석을 하기 위해 다음과 같은 세 가지 연구문제를 설정을 통해 본 연구에서 요구되는 분석과 논의를 위해 선행연구의 자료조사 분석과 전문가의 심층 인터뷰를 진행할 예정이다. 본 연구내용이 사업의 분석과 향후 발전방안에 대한 논의가 진행되어야 함으로 인터뷰 내용을 바탕으로 향후 발전방안에 대한 시사점을 도출하여 사업의 발전적 방안에 대한 중요한 변인들에 집중적으로 논의를 할 예정이다.

연구문제 1. 지금까지 추진되어 온 ‘문화원형 디지털콘텐츠화 사업’의 중요도와 효과는 어떻게 평가되는가?

이 연구문제는 아직까지 공감대가 형성되지 않고 있는 ‘문화원형 디지털콘텐츠화 사업’의 중요도와 효과에 대해 관련 전문가들의 의견과 분석을 위해서 설정하였다. ‘문화원형 디지털콘텐츠화 사업’은 크게 소재 발굴을 위한 사업과 활용/확산을 위한 사업 등 두 개의 사업영역으로 구분될 수 있다. 본 연구에서는 이 같은 두 개의 사업영역을 구성하는 개별 사업들에 대한 중요도와 효과에 대한 관련 전문가들의 중요도 및 효과에 대해서 객관적 분석을 하고자 한다.

연구문제 2. '문화원형 디지털콘텐츠화 사업'의 사업목적 달성을 위해 확대되어야 할 사업유형 및 수단은 무엇인가?

이 연구문제는 '문화원형 디지털콘텐츠화 사업'을 발전적 방향으로 혁신하기 위해 보다 확대되어야 할 사업유형 및 수단을 전문가 의견을 통해 파악하기 위해 설정하였다. 본 연구에서는 '문화원형 디지털콘텐츠화 사업' 관련 전문가들이 제시한 의견을 기반으로 확대가 필요한 사업유형 및 수단을 파악하고자 한다.

연구문제 3. '문화원형 디지털콘텐츠화 사업'의 발전방안은 무엇인가?

이 연구문제는 '문화원형 디지털콘텐츠화 사업'의 발전방안을 모색하기 위해 설정하였다. 본 연구에서는 전문가들의 사업에 대한 중요도와 효과 분석 및 제언들을 자료와 이론적 고찰을 통해 드러난 효과적 방안들에 기반하여 '문화원형 디지털콘텐츠화 사업'의 향후 발전방안 모색을 시도하고자 한다.

'문화원형 디지털콘텐츠화 사업'에 대한 발전적이고 효과적인 발전방안 모색을 위해 본 연구는 다음과 같이 구성되었다. 제1장에서는 창조경제시대에 요구되어지는 '문화원형 디지털콘텐츠화 사업'의 발전방안 모색의 필요성과 연구목적을 제시하고, 제2장에서는 문화원형, 콘텐츠, 기술, 환경 변화에 대해 기존 연구결과물 및 관련 연구를 바탕으로 이론적으로 고찰하여 그 의미를 알고 연구의 기반 설명이 되도록 하고자 한다. 또한 문화원형 창작소재 발굴과 디지털콘텐츠화 사업이 처음 시행된 이래에서 지금까지의 사업추진 단계를 추진하였던 사업을 중심으로 그 추진경과와 결과에 대해서 살펴보고자 한다.

제3장에서는 전문가들을 대상으로 한 심층인터뷰를 통해 자료를 수집하고 '문화원형 디지털콘텐츠화 사업'에 대한 중요도와 효과를 분석하고, 향후 확대되어야 할 사업유형 및 수단에 대한 분석을 할 예정이다. '문화원형 디지털콘텐츠화 사업'은 소재 발굴을 위한 사업과 활용/확산을 위한 사업 등 두 개의 사업영역으로 구분될 수 있다. 이 장에서는 두 개의 사업영역에 속하는 각각의 개별 사업들에 대해 전문가들이 그 중요도와 지금까지의 효과를 어떻게 평가하는지에 대한 자료를 수집하고 이를 분석할 예정이다. 또한 전문가들이 '문화원형 디지털콘텐츠화 사업'의 효과적인 혁신을 위해 확산이 필요하다고 생각하는 사업유형 및 수단이 무엇인지에 대한 자료 역시 심층인터뷰를 통해 수집하여 이를 분석하고, 심층인터뷰에 대한 분석을 통해 '문화원형 디지털콘텐츠화 사업'의 발전적 방안 모색에 유의미한 시사점을 도출하고자 한다.

제5장에서는 지금까지 알아본 이론적 논의들과 '문화원형 디지털콘텐츠화 사업'에 대한 전문가들의 의견 및 시사점을 기반으로 향후 추진해야 할 사업의 방향을 제시해 본다.

본 연구의 핵심은 창의성과 기술의 접목을 통해 문화산업의 창작소재로서 산업적 활용도를 목적으로 한 '문화원형 디지털콘텐츠화 사업'의 중요도와 효과에 대한 객관화된 의미를 부여하고 나아가 콘텐츠산업의 핵심사업으로 자리매김을 하는데 다각적인 논의를 통해 앞으로 나아가야 할 방향에 대한 제안을 하고자 한다. 이는, 창조경제시대에 적합한 정책사업이라고 평가가 되고 있는 '문화원형 디지털콘텐츠화 사업'에 대한 객관적이고 발전적 방안을 논의를 시도했다는 점에서 의의를 찾을 수 있을 것이다.

제 2 장 이론적 고찰

제 1 절 문화원형 디지털콘텐츠의 개념 및 구조

1. 문화콘텐츠 창작 소재로서의 문화원형

콘텐츠를 생산하는 것은 예술 활동과 유사하다. 문화산업의 성패는 기술력뿐만 아니라 예술적·인문학적 상상력을 바탕으로 한 구성력(창의성)이 핵심요소라는 의미이며, 흥미롭고 창의적인 소재 발굴에 달려 있다는 말이다. 그리고 그것은 전통사회로부터 현대에 이르기까지 면면히 이어오는 문화적 전통에 의존한다고 해도 과언이 아니다⁷⁾.

문화산업의 관건은 이러한 문화적 전통을 얼마나 효과적으로 산업발전에 활용하는가에 있다. 세계인이 감동하는 흥미롭고 창의적인 소재는 바로 자국의 문화적 전통에서 비롯될 때 더욱 가치와 경쟁력을 가질 수 있는 것이다.⁸⁾ 역으로, 전통문화를 통해 상상력과 창의력을 자극하는 다양한 소재를 접함으로써 성공적 콘텐츠를 만들어낸다.

성공적 콘텐츠 하나가 가지는 파급효과는 상상 이상이다. 과거의 영화 '왕의남자'나 최근의 드라마 '주몽', '선덕여왕'과 같은 성공적인 문화상품은 입장료 수입, 프로그램 수출 등의 그 자체의 매출 이외에도 OST음반, DVD, 핸드폰 벨소리·컬러링, 인터넷 아바타, 캐릭터 등의 파생상품 시장을 창출하며, 이러한 부가상품의 중요성은 점점 증대되고 있다.⁹⁾ 단순한

7) 문화체육관광부(2008). 2008문화정책백서.

8) 해외의 실례를 보면, 중세 유럽 신화를 바탕으로 한 '반지의 제왕'이나, 일본의 귀신 설화를 소재로 제작, 성공한 일본 애니메이션 '센과 치히로의 행방불명'은 다양한 전통문화를 원천소스로 하여 성공한 대표적 사례이다.

9) 성재식(2008). 에듀테인먼트 콘텐츠 기획을 위한 문화기호학적 방법론 연구. 인하대학교 석사학위논문.

경제적 가치 이외에도, 보유하고 있는 전통문화 또는 문화유산의 활용 그 자체가 이미 커다란 국가적 이익이다. 전통적인 것을 소재나 내용으로 하는 다양한 콘텐츠의 생산은 우리 고유의 것은 낡고 진부하다는 일반의 선입견을 극복하게 하고 대중적 관심을 환기하는데 크게 기여한다.¹⁰⁾ 특히, 전 세계적으로 성공한 콘텐츠의 특성을 살펴보면 각국의 신화나 전설이 창작소재화 되어 성공하는 사례가 많이 볼 수 있다. 즉, 각국의 문화적 특수성이 콘텐츠를 통해 문화의 보편성으로 이어지는 현상이 나타나고 있는 것이다. 이는 문화산업의 장르적 특성인 대중성에 기인한다고도 볼 수 있다. 즉 영화, 애니메이션, 캐릭터, 만화 등 대중적인 콘텐츠의 장르가 각국의 문화적 특수성을 차별화된 창작소재화 하고, 이를 바탕으로 대중적인 콘텐츠로 발전시켜나가고 있는 것이다. 좋은 사례는 디즈니랜드라고 볼 수 있다. 디즈니랜드의 동화는 사실은 대부분이 타 문화권인 유럽이나 아시아의 문화원형에서 차용한 것이다.¹¹⁾

예를 들면 인어공주(1989)는 덴마크 안데르센의 <안데르센 동화>에서 차용하였으며, 포카혼타스(1995)는 16세기 실존인물로 추정되는 인디언 소녀의 일대기이고, 미녀와 야수(1997)는 프랑스 동화작가 드 보몽 부인의 동화에서 차용하였으며, 물란(1998)의 경우 중국 6세기의 서사시 <목란사(木蘭辭)>의 상징적 인물이다.¹²⁾ 또한 최근에 큰 인기가 있는 영화 <해리포터와 마법사의 돌>, <반지의 제왕>의 경우에도 북유럽의 신화 등을 문화원형에 근거한 영화의 대표작이라고 볼 수 있는데 영화의 수익은 상상을 초월한다. 그 내역을 살펴보면 [표 2-1]과 같다.

10) 민선진(2008). 조선시대 기방 문화콘텐츠 방안연구. 동국대학교 석사학위논문.

11) 문화체육관광부(2008). 2008문화정책백서.

12) 문화체육관광부(2008). 2008문화정책백서.

[표 2-1] 문화원형에 근거한 영화 성공작(단위 : 달러)

| 연도 | 영화제목 | 수익 | 비고 |
|------|----------------|---------------|------------------|
| 2001 | 해리포터와 마법사의 돌 | 975,800,000 | 조앤 롤링의 소설 영화화 |
| | 반지의 제왕 : 반지원정대 | 871,400,000 | J.R.R 톨킨의 소설 영화화 |
| 2002 | 해리포터와 비밀의 방 | 876,700,000 | - |
| | 반지의 제왕 : 두개의 탑 | 926,300,000 | - |
| 2003 | 반지의 제왕 : 왕의 귀환 | 1,118,900,000 | - |
| 2005 | 해리포터와 불의 잔 | 892,200,000 | - |

출처 : 한국문화콘텐츠진흥원(2008). 문화원형 창작소재 성과조사·분석 연구. 2008.

그러므로 전통이나 문화유산의 보존 못지않게 문화산업의 시각에서 기획력 및 제작력(디지털기술)을 바탕으로 이를 적절히 콘텐츠화 하는 노력은 매우 중요하며, 지속적으로 이루어져야 한다.¹³⁾

‘문화원형’은 1999년 제정된 ‘문화산업진흥기본법’에 처음으로 등장한 용어로서, ‘문화원형’이라는 표현 속에는 문화가 다양하게 변한다는 인식과 함께 그 본 모습을 찾을 수 있다는 생각이 담겨 있는데, 첫째, 역사적 과정을 거쳐 변형된 모습으로 나타나기 이전의 본래 모습, 둘째, 여러 가지 다양한 모습으로 나타난 문화현상들의 공통분모로서의 전형성, 셋째, 지역 또는 민족 범주의 특징을 잘 드러내는 정체성, 넷째, 다른 민족이나 지역의 특징을 잘 드러내는 정체성, 다섯째, 다른 민족이나 지역의 문화와 구별되는 고유성, 여섯째, 위의 요소들을 잘 간직한 전통문화 등으로 정의할 수 있다.¹⁴⁾

13) 백설공주, 인어공주, 미녀와 야수, 알라딘, 폴란, 슈렉 등 성공한 할리우드 애니메이션에는 유럽, 중동, 아시아 등의 신화, 설화, 동화, 소설 등 다양한 문화유산에서 차용되었으나 이러한 고전들은 대개 저작권에 의한 보호를 기대할 수 없어 이러한 문화유산을 보유한 국가에는 실익이 없음

문화는 같은 뿌리를 가진 것이라도 국가나 민족에 따라 다른 모습으로 드러나는데, 예를 들면 인도에서 발생한 불교가 한국, 중국, 일본에서 다른 모습으로 전개되었기 때문에 중국불교, 한국불교, 일본불교라는 구분이 가능해진다.¹⁵⁾ 즉, 문화는 지역에 따른 전개에서도 다른 모습을 보이고 있는데 ‘우리 문화원형’은 다른 민족과의 차별을 통한 주체성과 민족 구성원 사이의 공감대에 바탕을 둔 정체성을 지니고 있으며, 다양하게 분화된 문화들의 ‘보편틀’로서의 전형성과 함께 창의력과 상상력이 담겨 있는 보고(寶庫)라 할 수 있다. 따라서, 문화원형에 대한 다양한 연구성과가 축적되어 있으며, 특히 국문학, 민속학, 문화인류학, 역사학, 철학, 미술사 분야의 연구성과가 콘텐츠의 원천소스로서 활용할 수 있는 것이 ‘문화원형 디지털콘텐츠화 사업’이다.

2. 문화원형 디지털콘텐츠의 가치구조

‘콘텐츠’의 용어는 ‘내용물’이란 뜻으로 1990년대 중반 유럽 국가들이 ‘멀티미디어 콘텐츠(Multimedia-Content)’의 용어를 쓰면서 시작이 되었고, 우리나라는 1999년 이-비즈니스(E-business) 열기가 고조된 이후 보편명사화가 되었다.¹⁶⁾ 콘텐츠’의 사전적 정의로는 어원으로서 ‘(용기에)담다’(continere contain)와 ‘담겨있는 것’(contentum, content)에서 유래된 것으로 미디어(용기)와 불과분의 관계로 미디어를 통해 전달되는 인간의 표현물 또는 메시지로 정의할 수 있는데, 관련한 법적정의는 [표2-2]와 같이 정의가 되어 있다.¹⁷⁾

14) 한국문화콘텐츠진흥원(2005). 문화원형 창작소재 중장기 로드맵.

15) 유정미(2008). 지역 박물관의 전시 해석기법 연구 : 스토리텔링을 중심으로. 국민대학교 석사학위논문.

16) 삼성경제연구소(2002). 콘텐츠비즈니스의 새 흐름과 대응전략.

17) 문화체육관광부(2008). 2009 공연예술진흥기본계획.

[표 2-2] 콘텐츠 관련 용어의 법적 정의

| 용어 | 관련법 | 정의 |
|------------|-------------|---|
| 콘텐츠 | 문산법 제2조 3호 | 부호·문자·음성·음향 및 영상 등의 자료 또는 정보 |
| 디지털 콘텐츠 | 문산법 제2조 4호 | 부호·문자·음성·음향 및 영상 등의 자료 또는 정보로서 그 보존 및 이용에 효율을 높일 수 있도록 디지털 형태로 제작 또는 처리한 것 |
| | 온디콘법 제2조 1호 | 부호·문자·음성·음향·이미지 또는 영상 등으로 표현된 자료 또는 정보로서 그 보존 및 이용에 있어서 효율을 높일 수 있도록 전자적 형태로 제작 또는 처리된 것 |
| 온라인디지털 콘텐츠 | 온디콘법 제2조 2호 | 정보통신망이용촉진및정보보호등에관한법률 제2조제1항 제1호의 규정에 의한 정보통신망(유선, 무선, 광선 기타 전자적 방식의 송수신 할 수 있는 설비/전기통신기본법 제2조 1-2호)에서 사용되는 디지털콘텐츠 |
| 문화 콘텐츠 | 문산법 제3의2호 | 문화적 요소가 체화된 콘텐츠 |
| 방송 프로그램 | 방송법 제2조17호 | 방송(방송법제2조1호) 편성의 단위가 되는 방송내용물 |
| 저작물 | 저작권법 제2조 1호 | 인간의 사상 또는 감정을 표현한 창작물 |

출처 : 문화산업진흥기본법, 온라인디지털콘텐츠산업발전법.(2008)

이를 바탕으로 법률적 정의는 관련 법률에 따라 조금은 상이하지만, 보편적으로 보면 ‘부호·문자·음성·음향 및 영상 등의 자료 또는 정보’라는 형태상의 개념으로 정의 하고 있다.¹⁸⁾

우리의 경우, 반만년의 역사를 지닌 우리 문화원형은 세계시장에서 국가 경쟁력을 확보할 수 있는 창의력과 경쟁력의 보고(寶庫)이자 잠재적 자원임에도 불구하고, 아직까지 적극적인 콘텐츠화 사업이 이루어지지 못하고 있다.¹⁹⁾ 따라서 세계 콘텐츠 시장에서의 국가 경쟁력 확보를 위해 우리 문화원형에 기초한 지속적이고 차별적인 콘텐츠(창작소재) 개발을 추진하는 것이 필요하다. 문화원형이란 전통문화를 말하는 것이되, 민족 고유성과 동시에 글로벌 차원의 보편성을 함축하고 있는 요소가 존재하는

18) 심상민(2002). 콘텐츠비즈니스의 새 흐름과 대응전략.

19) 박정희(2008). 문화산업시대의 불교문화콘텐츠개발 방안연구 : 감로탱의 콘텐츠화 과정을 중심으로. 국민대학교 석사학위논문.

것을 의미한다. 용어의 범위도 전통문화가 포괄적이고 전반적인 것을 지칭한다면, 문화원형은 전통문화의 한 단위 또는 범주를 말하는 것으로 해석될 수 있다.²⁰⁾

문화원형콘텐츠는 문화원형을 소재로, 그 내용을 재분석 및 다시 의미를 부여하고, 디지털기술(CT)을 복합·적용시켜 부가가치를 구현할 수 있도록 제작된 콘텐츠를 말한다. 향후 관련 산업분야의 부가가치 창출을 위한 소재로서, 산업의 성격이 강하기 때문에 최종 제품(product)가 아닌 단위 제품(product)로 볼 수 있다.²¹⁾ 문화원형콘텐츠는 이미지, 동영상, 소리, 3D 등 다양한 유형의 멀티미디어 콘텐츠로 구성되며, 다양한 매체로의 변환 제작이 가능한 확장성이 요구된다. 창작소재는 개발자가 작품을 제작할 때 사용되는 일체의 재료를 의미하는데, 이것은 재창작되지 않은 상태, 즉 자연적, 외적으로 주어진 그대로의 재료를 의미한다. 즉, 창작소재는 세상에 존재하는 모든 것, 경험한 모든 것 뿐만 아니라 경험하지 못했거나 경험할 수도 없는 상상과 욕망의 대상까지 포함된다. 다만, 콘텐츠의 경우 소재를 재구성하는 데 동원되는 제작자의 상상력, 창의력 및 기술개발, 전달도구 등은 창작소재에 포함되지 않는다. 따라서 문화원형 창작소재라 함은 콘텐츠를 개발하기 위해 사용되는 일체의 자원을 총칭하는 것으로 콘텐츠 산업의 상상력과 창의력의 원천이 되는 소재를 일컫는다.

문화원형의 창작소재의 특성으로, 콘텐츠에서는 어느 장르를 불문하고 서사(이야기)와 동시에 시각적, 청각적 이미지와 같은 오감을 충족시킬 수 있는 방안까지 고려가 되어야 하는 문화원형 창작소재는 국가 또는 민족의 구성원이 의식적, 무의식적으로 공유하거나 공감하고 있는 물질적, 정신적 문화원형을 담고 있는데, 이러한 문화원형 창작소재는 개발자의 자

20) 문화체육관광부(2008). 문화기술(CT) R&D 기본계획.

21) 이상훈(2008). 지역 설화를 활용한 문화체험공간의 조성방안 연구 : 성남시 탄천의 동방삭 설화를 중심으로. 한국의국어대학교 석사학위논문.

의식적인 기준에 의해 결정된 보편성의 주관적 편향성을 극복할 수 있는 장점이 있다.²²⁾ 또한, 창작소재로 활용하는 문제에 있어 중요한 부분이 저작권관련 사항인데, 문화원형 디지털콘텐츠화 사업이 기본적으로 공공정보차원에서 마케팅 하는 형태로 간주할 경우, 서비스제공과 같은 특수한 개념이 새롭게 도입됨에 따라 저작권에 관련된 이슈가 생기게 되었다. 저작권이슈는 콘텐츠생산과 관련된 이슈로서 콘텐츠의 최초 생성과정과 관련되며, 정보 공유 및 독점 이슈는 콘텐츠가공에 관한 내용으로서 생성된 콘텐츠를 가공하여 다른 이용자, 공중이 볼 수 있도록 할 것인가와 관련된 차원의 이슈이다.

저작권 문제의 경우 우선 저작권자의 관점에서 저작권 정책을 수립해야 한다. 저작권 정책은 저작자의 자산을 결정하고, 2차적 개발에서 나타날 수 있는 무형의 자산에 대한 권리를 보장해 주어야 함에 따라 콘텐츠의 저작권자가 되는 시점이 매우 중요해진다. 디지털콘텐츠와 디지털 배급은 비교적 새로운 개념으로, 디지털 라이선스와 같은 사항은 컴퓨터 소프트웨어, 도서출판, 영화 등의 분야와 비즈니스가 혼합된 형태이다. 그러나 디지털콘텐츠를 라이선싱하는 것은 상대적으로 최근의 일이어서 아직 산업적 기준이 마련되어 있지 않은 데 비하여 문화원형 디지털콘텐츠 라이선스는 점차 증가함에 따라, 문제들이 발생하고 있다.²³⁾

3. 문화원형 디지털콘텐츠와 문화기술(CT)의 관계

‘문화원형 디지털콘텐츠화 사업’에서 가장 핵심은 “디지털화”라고 할 수 있다. 기존 전통문화유산의 디지털화는 문화유산(유,무형 포함)의 복원문제에서 주로 다루었으며, 복원기술은 디지털화 기술과 맞물려 다양한 형

22) 한국콘텐츠진흥원(2006), 문화원형 창작소재 중,장기 로드맵

23) 심상민(2002). 콘텐츠비즈니스의 새 흐름과 대응전략.

태의 디지털결과물을 생성하게 된다. 나아가서는 디지털화 된 문화원형을 기반으로 재현 및 체험 기술을 개발하여 소비자의 니즈 및 취향에 적합한 형태의 기술로 발전하고 있는 추세이다.²⁴⁾ 해외의 경우 미국 스탠포드대학과 워싱턴대학이 수행한 디지털 미켈란젤로 프로젝트(Digital Michelangelo Project)에서는 대형·대용량 모델의 디지털화 기술을 선보이고, 문화유산의 디지털화를 선도하고 있다. 영국, 이탈리아, 스페인 등 유럽연합 국가들은 문화유산 전반에 걸친 디지털화를 수행하였으며, 디지털화된 문화유산의 활용 기술에 집중하고 있다. 즉 인문학적 지식을 기반으로 디지털기술을 접목하기 위한 연구가 활발히 진행되고 있다.²⁵⁾ 우리나라의 경우에도 유·무형 문화유산에 대한 측정 기술은 경쟁력을 갖추고 있으며, 최근 대형·대규모 문화유산에 대한 디지털 작업을 통해 기술력을 축적하고 있고 해외 문화재에 대한 디지털화 작업도 수행하고 있다.²⁶⁾ 그 대표적인 사례가 문화원형 사업을 추진된 앙코르와트 디지털복원사업이다. 동 사업의 경우 글로벌 문화원형 발굴 차원에서 추진되었던 사업으로 캄보디아의 설화 “라마야나”와 “마하바라타”를 우리의 창작소재화를 위해 시작된 사업이다. 창작소재의 디지털화와 활용에 있어 디지털복원의 기술은 꼭 필요하며, 앞으로 문화유산과 디지털기술의 연계는 더욱 활성화가 될 것으로 예상된다. [그림 2-1]은 최근에 ‘문화원형 디지털콘텐츠화 사업’을 통해 3차원으로 복원된 앙코르와트의 개발 사례이다.

24) 인문콘텐츠학회(2006). 문화콘텐츠입문. 북코리아.

25) 오태환(2007). 문화원형콘텐츠를 활용한 멀티미디어교재 기획프로세스 연구 : 러시아 소재 대학의 한국문화교육을 위한 교재 개발을 중심으로. 한국외국어대학교 석사학위논문.

26) 이혜현(2007). 백제문화원형복원센터를 활용한 역사교육의 방안. 공주대학교 석사학위논문.



[그림 2-1] 3차원으로 복원된 앙코르와트

문화와 기술의 결합체인 문화기술(CT)은 콘텐츠의 기획/제작에서 유통까지 이르는 콘텐츠의 전주기적 기술이다. 그러나 문화기술은 단지 콘텐츠의 전주기적 기술일 뿐만 아니라 문화원형콘텐츠와도 밀접한 관계를 가지고 있다. 2008년 수립된 '문화기술(CT) R&D 기본계획'에는 문화원형콘텐츠를 위한 중점추진과제로, '지능형 디지털 문화 체험'을 위한 문화유산 상태/영상 구조화, 문화원형 추정 자동화, 실감 체험형 가상관광 시스템 등을 개발하기 위한 핵심기술을 수립하였으며, 향후 활발한 기술개발이 기대된다.²⁷⁾

감성기술로도 일컬어지고 있는 문화기술(CT)은 문화원형과 어우러져 새로운 기술이 개발되고 있다. 감성컬러시스템이 가장 큰 예로 들 수 있는데, 이는 건축·제품·환경·인테리어 등 주요 디자인 분야에서 활용된 배색 유형과 형용사·애니메이션·영화·온라인 게임 등에서 자주 사용되는 감성 언어를 추출하여 약 4300여 가지의 감성배색 유형을 개발한 것으로, 필요한 감성 언어를 입력하면 컴퓨터가 최적의 감성배색을 제시해준다. 이러한 시스템을 통하여 미국시장과 일본시장을 대상으로 한 콘텐츠

27) 홍기표(2007). 게임 산업에 나타난 캐릭터의 이미지에 관한 연구. 계명대학교 석사학위논문.

의 색채 차별화에 대한 고민을 손쉽게 해결해주는 기술이다.²⁸⁾ 이 기술로 인하여 문화원형 콘텐츠 활용 시 현대의 감성에 어필이 가능하도록 해주는 기능을 할 수 있어 문화원형의 활용도에 많은 영향을 끼치고 있다. 또한 현재 한국콘텐츠진흥원에서 진행 중인 CT 개발지원사업 중 석조문화재 구현기술개발, 3차원 문화유산의 시각적 통합 및 관계형 체험 기술 개발 등을 통하여 문화원형에 대한 CT기술의 개발이 활발하게 이루어지고 있으며,²⁹⁾ 관련한 기술개발 현황은 [표2-3]과 같다.

[표 2-3] 문화원형 관련 문화기술(CT) 개발

| No. | 논문명 | 비고 |
|-----|---|----|
| 1 | 석조문화재 연구를 위한 디지털 헤리티지(Digital Heritage) 구현기술 개발 | |
| 2 | 3차원 문화유산의 시각적 통합 및 관계형 체험 기술 | |
| 3 | 유형문화재 복원 및 시나리오 구성을 위한 문화유산 체험 기술 개발 | |
| 4 | 2D, 3D 문화원형에서 문양 및 도면 자동추출 기술 | |
| 5 | 3I 실현과 고증을 기반으로 한 건조물 문화재에 관한연구 | |
| 6 | 전통공간의 문화디자인 기술개발 | |
| 7 | 문화유산 제작 특성을 살린 메탈 및 크리스탈 소재 문화상품 개발을 위한 데이터 가공처리 기술개발 | |
| 8 | 자연풍경 및 지역전통문화 기반 디지털로 공예 제작 기술 개발 | |
| 9 | 저탄소 녹색성장 기반의 전통건축의 문화콘텐츠 자원화를 위한 지능형 친환경 건축설계 모듈의 개발 | |
| 10 | 국악 장단 소프트웨어 신디사이저 “젠” | |
| 11 | 고유한 우리국악기의 음향적 속성 DB구축 | |

출처 : 한국문화콘텐츠진흥원(2008). 문화기술(CT) R&D 기본계획

지금까지 개발된 문화기술로는 전통문화유산 분석 및 복원을 위한 구현 기술 및 문화유산 체험 기술이 있다. 문화유산 복원 기술은 우리 문화원형 콘텐츠의 고유한 속성을 디지털콘텐츠화 하는 기술로 대부분 분석 자

28) 이기욱(2007). 원각사지 10층 석탑을 이용한 탑 다라니 콘텐츠 제작. 동국대학교 석사학위논문.

29) 한국문화관광정책연구원(2003). CT 발전과 문화산업구조 변화.

료가 많이 존재하는 석조문화재에 집중되어 있다.³⁰⁾ 그 외에 전통문화에 기반을 둔 공연 기술과 문화디자인 기술이 개발되고 있는데, 이는 해당 전문가가 많아 개발 자체에 어려움이 상대적으로 적은 것으로 보인다.³¹⁾

현재까지 개발된 문화기술(CT)의 유형을 살펴보면, 아직까지는 대부분 문화유산의 디지털 복원에 초점이 맞춰져 있는 것을 알 수 있다³²⁾. 그것은 현재 발전 중인 문화기술이 어떻게 문화원형에 접근해야 하는지에 대한 연구 부족에 따르는 현상으로, 문화기술(CT) R&D 기본계획의 핵심기술개발 및 관련 연구에 따라 문화원형에 대한 문화기술의 개발이 좀더 광범위 하고 활발하게 이루어지고, 타 분야 전문가의 참여도 점차 증가될 것으로 기대된다.

문화체육관광부의 “문화기술 기본계획”에 의하면 문화유산과 관련한 기술개발의 방향과 주요내용(전략제품 위주)이 제시가 되어있다.³³⁾ 문화유산 복원 및 활용을 위한 기반기술과 응용기술을 중심으로 제시가 되어있는데, 특히 기존의 복원차원에서 머무르지 않고 문화유산의 체험을 위한 오감체험기술, 가상현실기술 등이 앞으로 많이 개발될 것으로 예상되며, 기술개발 방향은 다음 [표2-4]와 같다.

30) 위주영(2007). 무형문화재 기록화와 활용 방안 연구 : 전남지역 중요무형문화재 공예기술을 중심으로. 전남대학교 석사학위논문.

31) 정명훈(2005). 영화 투자의 법칙. 을유문화사.

32) 한국문화관광연구원(2008). 2008년 주요 외국의 문화예산(II) 비교연구.

33) 한국문화콘텐츠진흥원(2008). 문화원형 창작소재 성과조사분석 연구. 2008.

[표 2-4] 문화유산 관련 기술개발 방향 및 주요내용

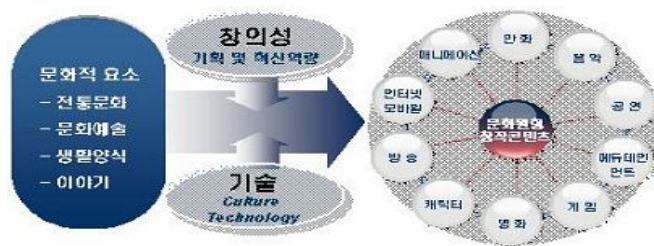
| | 기술명칭 | 기술개요 | 유사기술 및 개발 필요성 |
|----------|-------------------------------|---|--|
| 기반 기술 | 문화유산 자원통합 관리 기술 | · 문화재 유형별 측정 방법을 표준화하고 DB화 | 【유사기술】 · 문화유산 디지털화 기술 【개발필요성】 · 각 기관에서 유형별로 디지털화 하는 방법이 다름으로 호환성이 저하되고 있음 · 표준화를 통해 공통된 형식을 가지고 활용 할 수 있도록 할 필요가 있음 |
| | 고중기반 문화유산 검색 기술 | · 고중 DB 구축 · 고중 정보를 이용한 문화원형 추정 기술 · 고중 정보를 이용한 문화유산 검색 | 【개발필요성】 · 인문학적 지식을 활용할 수 있는 고중 DB를 구축할 필요가 있으며, 이를 활용 하여 문화원형을 추정하고 검색할 수 있는 기술이 필요함 |
| | 문화유산 복원 및 검증 기술 | · 고중 정보를 활용한 문화유산의 원형 복원 및 검증 시뮬레이션 | 【개발필요성】 · 고중 정보를 활용하여 문화유산의 원형을 추정하고, 복원하고, 복원된 결과를 시뮬 레이션 해봄으로써 발생할 수 있는 문제점 을 사전에 차단하기 위한 기술이 필요함 |
| 응용 기술 | 문화유산의 시·청·촉각 체험 기술 | · 가상현실을 이용한 문화재 체험 기술 | 【개발필요성】 · 눈으로 보는 문화재가 아닌 오감으로 체험 할 수 있는 기술이 필요함 · 시각, 청각, 후각, 미각, 촉감 등을 느낄 수 있도록 하여 실제와 같은 느낌을 받을 수 있도록 하는 기술을 통해 괴리감을 줄일 수 있는 기술 |
| | 의미기반 지능형 문화유산 검색 시스템 | · 고중 정보와 디지털 정보를 활용한 의미 기반 문화유산 검색 시스템 | 【개발필요성】 · 키워드 위주의 검색이 아니라 검색어에 의미를 부여할 수 있도록 하고, 2D, 3D 데이터를 통해 검색이 가능하도록 하는 기술이 필요함 |
| | 야외에서의 문화유산 체험기술 | · 절터만 있는 지역에 가상의 석탑 및 사찰을 가상으로 표현하여 관광 상품화하는 기술 | 【개발필요성】 · 가상의 석탑과 사찰을 절터에 디스플레이 함으로써 관광 상품화할 수 있는 기술이 필요함 |

출처 : 한국문화콘텐츠진흥원(2008). 문화기술(CT) R&D 기본계획

제 2 절 문화원형 디지털콘텐츠화 사업의 정책 변천과정

1. 사업 추진의 배경

문화산업의 21세기 신자원으로 우리 '전통문화소재'가 부각되던 2000년대 초, 한국문화콘텐츠진흥원³⁴⁾에서 '문화원형 디지털콘텐츠화 사업'을 시작하게 되었다. 동 사업은 역사, 전통, 풍물, 생활, 예술 등 매우 다양한 분야의 우리나라 전통문화요소를 학술적 대상으로 뿐만 아니라 '산업적 창작소재'로서 활용을 하는 것이 목적이었다. 이를 위해 문화원형의 사업적 개념을 협의로는 '선사시대부터 현대에 이르는 오랜 역사 속에서 형성된 우리 민족 문화의 모든 것(신화, 전설에서 과학, 기술까지)'으로 정의하고 넓게는 민족 정체성을 구성하고 있는 집단적 무의식의 내용물이 구체화된 보편적 표상이나 결과물로, 우리 문화원형 뿐만 아니라 글로벌 차원의 선형적이고 역사적인 보편성을 내포한 글로벌 문화원형까지 포함하였다.³⁵⁾ 사업의 기본개념을 그림으로 표현하면 다음과 같다.



[그림 2-2] 문화원형 창작소재 개발 사업

34) 2009년 공기업선진화에 따라 한국문화콘텐츠진흥원, 한국게임산업개발원, 한국방송산업진흥원 등이 한국콘텐츠진흥원으로 통합되었음

35) 한국문화콘텐츠진흥원(2002). 우리 문화원형의 디지털콘텐츠화 사업 종합계획.

즉, '문화원형 디지털콘텐츠화 사업'은 순수예술 및 인문학 가운데 전통 문화를 대상으로, 테마별로 디지털콘텐츠화(창작소재화)하여 창작기반을 조성하는 사업으로서 2002년부터 추진되었으며 공모를 통한 소재발굴에서부터 결과물(창작소재)을 서비스하기 위한 시스템 개발과 운영까지 광범위한 분야로 사업을 추진하게 되었다.

2. 사업의 추진 과정

1) 1단계 문화원형사업 창작소재 발굴 (2002년~2006년)

2002년에 한국문화콘텐츠진흥원에서는 디지털 기술을 이용, 콘텐츠화하여 문화산업의 발전에 필요한 창작소재로 제공하는 '문화원형 디지털콘텐츠화 사업'을 시작하게 된다. 사업초기 기획할 때 주안점을 두었던 부분이 사업의 필요성에 대한 부분이다.³⁶⁾ '문화원형 디지털콘텐츠화 사업'은 우리의 반만년의 역사에 기반을 둔 우리 고유의 문화원형을 문화산업의 창의력과 경쟁력의 중요한 자산이며, 나아가 문화유산 보존 및 콘텐츠사업 육성 측면에서 문화원형의 콘텐츠화는 국가적 차원에서 전략적으로 추진해야 할 핵심사업으로 차별성을 두었다³⁷⁾. 특히, 기존의 공공데이터베이스의 경우 활용을 전제로 하지 않고 각 기관의 소장 자료의 보존·관리 등 자체적 목적과 일반 국민들을 위한 공익 서비스를 위하여 추진하였던 반면, '문화원형 디지털콘텐츠화 사업'은 산업계의 활용(창작소재로서)을 전제로 한 것이 중요한 사업의 차별성을 둔 것으로 분석된다.³⁸⁾

36) 유찬중(2007). 한국 문화원형 3D애니메이션 콘텐츠 개발 육성 방안에 대한 연구 : KOCCA의 "우리문화원형 디지털 콘텐츠화 사업" 분석을 중심으로. 한양대학교 석사학위논문.

37) 한국콘텐츠진흥원(2009). 2009 상반기 콘텐츠산업 동향보고서.

38) 하철(2007). 북경사합원문화원형의 디지털화 표현형식연구 : 북경사합원문화원형의 인터랙티브 스토리텔링 방식연구. 동서대학교 석사학위논문.

이는, 문화원형사업의 공모분야에서 잘 나타나는데, 창작소재의 유형을 구분하여 콘텐츠 시나리오 소재 분야, 콘텐츠 시각 및 청각 소재 개발분야, 전통문화·민속자료 소재 콘텐츠 분야의 3개 분야로 나뉘어 기획을 하였는데, 구체적인 공모분야는 [표 2-5]와 같다.

[표 2-5] 문화원형사업 공모분야

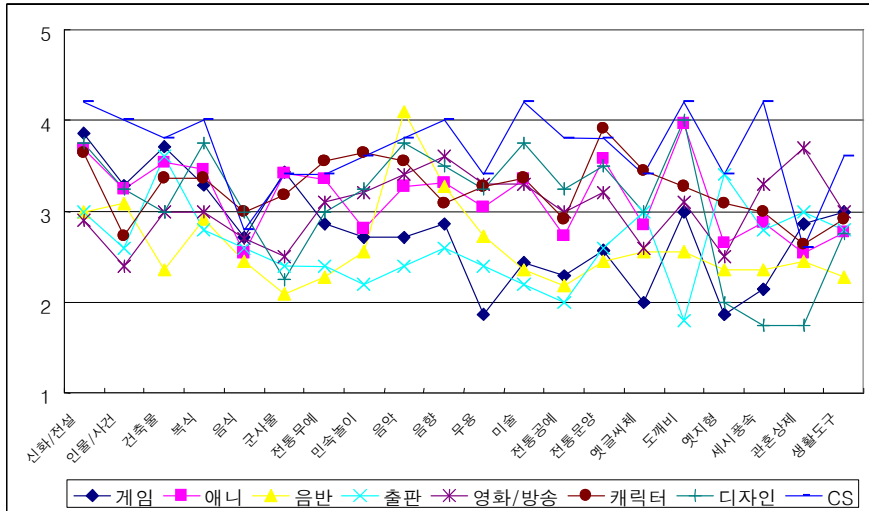
| 구분 | 설명 |
|-----------------------|--|
| 콘텐츠 시나리오 소재 개발분야 | 콘텐츠 시나리오 창작소재 개발을 위해 설화, 역사, 신화, 민담, 서사무가 등의 문화원형을 비교, 분석, 해설 및 재구성하여 디지털 표현양식에 맞춰 구성한 디지털 콘텐츠 |
| 콘텐츠 시각 및 청각소재 개발분야 | 콘텐츠 시각 및 청각 소재 개발을 목적으로 고분벽화, 색채 등 미술, 구전민요 등 음악, 건축, 무용, 무예, 공예, 복식 등의 문화원형을 복원, 비교, 분석, 해설 및 재구성한 디지털콘텐츠 |
| 전통문화·민속자료 소재 콘텐츠 개발분야 | 의식주, 관혼상제, 세시풍속, 민속축제 등 문화원형을 비교, 분석, 해설 및 재구성하여 콘텐츠 창작에 활용할 수 있도록 한 디지털콘텐츠 |

출처 : 한국문화콘텐츠진흥원(2002). 공모사업 안내서

또한 2002년에는 문화원형사업의 체계적 추진을 위하여 ‘문화원형 디지털콘텐츠화 사업’ 종합계획을 수립하게 된다. 종합계획에는 문화원형콘텐츠의 개념, 환경, 비전 및 목표설정, 중점과제 도출 및 추진방안을 구체화하였다.³⁹⁾ 특히, 사업을 추진하면서 중요한 것이 산업계의 수요를 파악하고 이에 필요한 사업이 올바르게 수립이 되었는가가 중요한 부분이다. 당시 콘텐츠업계에서 문화원형사업에 요구되는 수요가 높은 분야를 묻는 질문에 대해서는 각 산업별로 차이가 있으나 신화·전설·민담이나 역사적 사건 등의 시나리오 소재, 도깨비 등의 캐릭터 소재, 전통문양이나 회화 등의 미술 관련 소재, 음원이나 악기·국악 연주 등의 음악 관련 소재, 전통무예, 복식 등에 관한 수요도가 높게 제시되고 있다.⁴⁰⁾ 업종별 콘텐츠

39) 한국문화콘텐츠진흥원(2006). 문화기반의 디자인분야 육성 종합계획 연구.

수요정도는 [그림 2-3]과 같다.

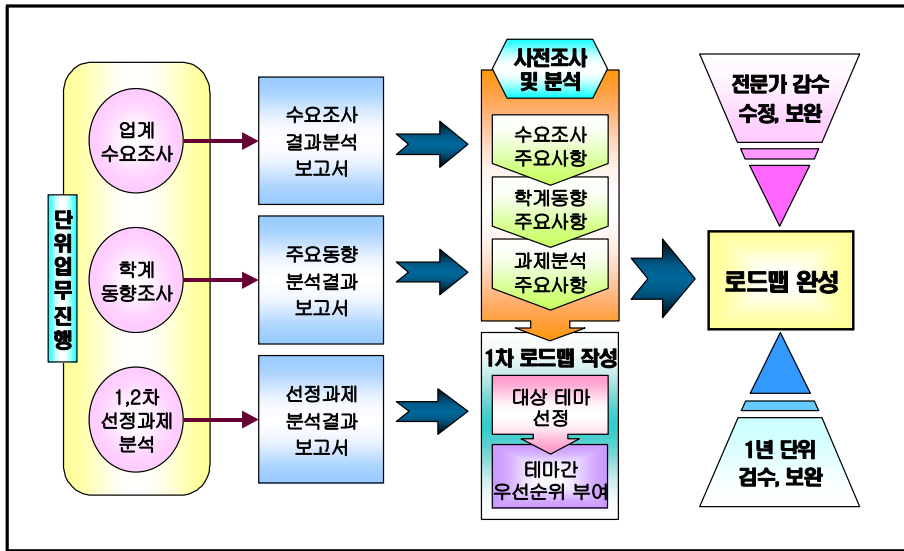


[그림 2-3] 업종별 콘텐츠 수요 정도 종합비교

'문화원형 디지털콘텐츠화 사업'의 종합계획을 수립하면서 문화원형의 콘텐츠를 어떻게 개발할 것인가? 우선순위를 어떻게 두어야 할 것인가? 산업적 활용도가 높은 문화원형에 초점을 맞추었다. 즉, 기존의 정보화 사업을 통해 디지털화는 되었으나 활용도가 낮은 것이 문제였던 것을 해결하고 사업의 궁극적인 목적인 문화산업의 창작기반을 조성하고자 하는데 중점을 둔 것이 산업수요에 기반을 둔 문화원형의 디지털화 방식이었다.⁴¹⁾ 따라서 사업초기의 로드맵도 산업계, 학계의 수요를 정확히 파악하고 더불어서 산업의 트렌드, 학계의 연구동향 등을 망라한 로드맵을 구성하였다. 구체적인 로드맵의 추진체계는 [그림 2-4]와 같다.

40) 한국문화관광연구원(2008). 순수예술과 문화산업의 연계전략 개발.

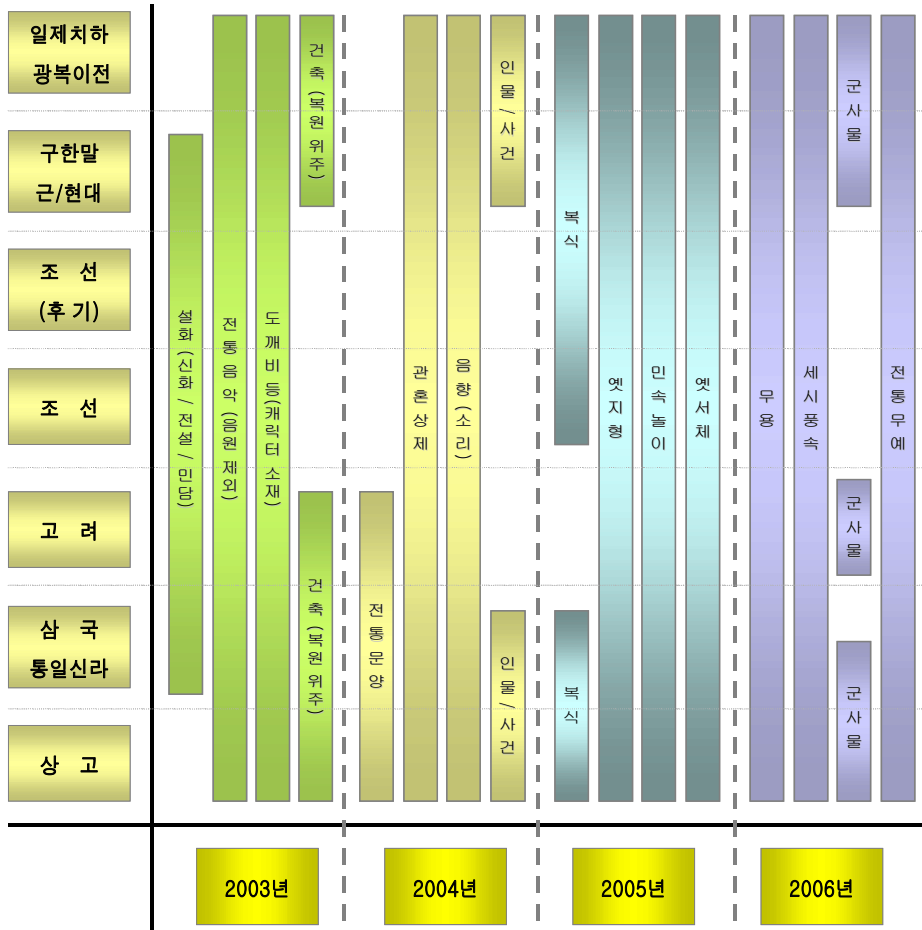
41) 한국문화관광정책연구원(2005). 문화산업정책 10년. 평가와 전망.



[그림 2-4] 문화원형사업 로드맵 수립 절차

또한 로드맵에 근거한 구체적인 콘텐츠화의 대상을 어떻게 정할 것인가도 중요한 문제이다. 즉 효율적인 개발을 위한 사업의 추진방식과 방향, 그리고 그 근거와 기준정립을 위해 구체적인 콘텐츠화 대상의 로드맵을 마련하게 되며. 그 기준 역시 산업적 활용, 선택과집중에 따라 테마와 배경시대, 그리고 사업의 추진기간을 고려하여 [그림 2-5]와 같이 콘텐츠화 대상의 로드맵을 구성하고, 체계적인 사업을 추진하였다.⁴²⁾

42) 한국문화관광연구원(2007). 문화원형 디지털콘텐츠화사업의 경제적 가치 분석.



[그림 2-5] 문화원형사업 로드맵에 근거한 콘텐츠화 대상 로드맵

2003년에는 동북아지역의 우리 문화원형과 관련한 기초연구를 실시하게 되는데, 이는 민간에서 발굴·개발되기 어려운 북한 및 동북아 지역을 대상으로 ‘문화원형 디지털콘텐츠화 사업’ 추진을 위한 기초연구 및 실태조사 실시하는 것이 목적이다.⁴³⁾

이를 통해 지리적 제약 및 원천소스 확보의 어려움으로 인해 중세(고려시대) 이후의 우리 역사를 시대적 배경으로 하고 있으나, 보다 다양한 창

43) 한국문화관광연구원(2004). 국민소득 4만 불 시대의 문화정책 방향.

작소재 제공 및 창의력·상상력의 자원 확보를 위해 고대사를 배경으로 한 콘텐츠화 소재 개발과 더불어 특히, 고대사 배경의 콘텐츠화 소재 개발을 위해 북한(고조선, 고구려, 발해), 중국 만주(고조선, 고구려, 발해), 일본(백제) 등의 사업범위 확대를 위한 기초연구를 시행하여 2004년도 지정과제를 도출할 때 연계가 되었다. 기초연구를 통해서 발굴된 과제는 [표 2-6]과 같다.⁴⁴⁾

[표 2-6] 동북아(일본)지역의 우리 문화원형 기초연구

| No. | 제안과제명 | 비고 |
|-----|---------------------------------------|----|
| 1 | 백제와 일본연합군과 나당연합군의 백강 전투 대 파노라마 | |
| 2 | 백제인이 전파한 기악 | |
| 3 | 한국 문화의 얼이 투영된 일본의 마쓰리 | |
| 4 | 최고의 하이테크 도기와 조선도공의 발자취 | |
| 5 | 일본의 신이 된 고대 한국인 | |
| 6 | 호류지의 석가삼존상과 금당벽화 | |
| 7 | 도다이지의 세계최대 금동불상과 목조 대불전 | |
| 8 | 일본국보 제 1호 미륵보살 반가사유상 | |
| 9 | 일본의 헤이안 시대 설화집 “니혼료이키” | |
| 10 | “곤자쿠모노가타리슈”에 수록된 한국 관련 설화 | |
| 11 | 일본신화에 나타난 한일교류관계 | |
| 12 | 한국불교의 일본 수용과정 | |
| 13 | 조선통신사의 발자취 | |
| 14 | 도래인계 성씨를 통해 살펴본 우리 선조들의 일본 진출과 그들의 업적 | |
| 15 | 고대 한국복식이 일본복식에 끼친 영향 | |
| 16 | 고분벽화에 나타난 의생활 | |

2004년도부터는 다양한 창작소재의 개발 및 개발결과물의 질(質)의 향

상시키기 위해 ‘기획’과 콘텐츠 ‘개발’ 부문을 나누어 추진하는 공모 방식을 시도하기도 하였다. 또한, 2004년에 문화원형사업이 추가경정예산사업으로 추진되어 경제살리기 및 청년실업고용창출지원의 역할을 수행하게 된다. 문화원형사업은 인문학과 기술이 융합되는 대표적인 사업으로서 특히 인문학계의 고학력의 고용불안을 해소할 수 있는 대안으로 제시 되었다.

추경사업의 형태는 지정공모사업으로 추진하게 되었으며, 특히 과제신청 시 과제 참여인력 가운데 인문예술, 과학기술 등 관련분야의 인력을 50% 이상 신규 채용하여, 과제수행기간 동안 고용을 유지하여야 하는 의무사항을 제시하고 있으며, 사업지원금 역시 기존 지원사업과는 달리 과제당 2.5억원 범위 내에서 100% 지원하여 경제살리기 및 고용창출 사업의 목적성을 강조하였다. 지정공모과제는 문화원형 관련 학계, 산업계 등의 전문가를 구성하여 과제를 기획하였고, 기존에 연구된 결과물을 바탕으로 [표 2-7]과 같은 과제를 공모하였다.⁴⁵⁾

45) 한국문화콘텐츠진흥원(2007). 2007년 하반기 국내외 문화콘텐츠산업 동향.

[표 2-7] 문화원형사업 지정공모과제

| No. | 제안과제명 | 비고 |
|-----|--|----|
| 1 | 고구려 고분벽화의 디지털콘텐츠 개발 | |
| 2 | 고려인의 러시아 140년 이주 개척사를 소재로 한 문화원형(농업, 생활상, 의식주 등) 디지털콘텐츠 개발 | |
| 3 | 근대 기생의 문화와 예술에 대한 디지털콘텐츠화 | |
| 4 | 근대초기 한국문화의 변화양상에 대한 디지털콘텐츠 개발 | |
| 5 | 무형문화재로 지정된 한국의 춤 디지털콘텐츠 개발 | |
| 6 | 민족의 영산 백두산 문화상징 디지털콘텐츠 개발 | |
| 7 | 발해의 영역 확장과 말갈 지배 관련 디지털콘텐츠 개발 | |
| 8 | 불교설화를 통한 시나리오 창작소재 및 시각자료 개발 | |
| 9 | 서울의 근대공간 복원 디지털콘텐츠 개발 | |
| 10 | 아리랑 민요의 가사와 악보 채집 및 교육자료 활용을 위한 디지털콘텐츠 개발 | |
| 11 | 옛 의서(醫書)를 기반으로 한 한의학 및 한국 고유의 한약재 디지털콘텐츠화 | |
| 12 | 전통놀이와 춤에서 가장(假裝)하여 등장하는 인물의 콘텐츠 개발 | |
| 13 | 조선왕조 아동교육 문화원형의 디지털콘텐츠화 | |
| 14 | 조선의 궁중 여성에 대한 디지털콘텐츠 개발 | |
| 15 | 조선 후기 여항문화(閭巷文化)의 디지털콘텐츠 개발 | |
| 16 | 친하명산 금강산 관련 문화원형 디지털콘텐츠 개발 | |
| 17 | 한국 고서의 농화문(菱花紋) 및 장정(裝幀)의 디지털콘텐츠화 | |
| 28 | 한국 근대의 음악원형 디지털콘텐츠 개발 | |
| 19 | 한국 무속 굿의 디지털콘텐츠 개발 | |
| 20 | 한국의 전통 장신구 - 산업적 활용을 위한 라이브러리 개발 | |

출처 : 한국문화콘텐츠진흥원(2006). 공모사업 안내서

2005년에는 다양한 공모방식을 추진한 시기로, 기존의 자유/지정공모 외에 '지역 문화원형 콘텐츠 개발' 및 '글로벌 콘텐츠화 제작'이 추가되었다. 먼저 '지역 문화원형 콘텐츠 개발'을 추진하였다. 이는 지역협의체와 협력하여 지방의 고유 전통문화를 발굴, 디지털콘텐츠화 하는 사업이다. '글로벌 콘텐츠화 제작'의 경우, 우리나라 전통문화소재의 개발을 넘어서서 국외 문화원형 창작소재 중 산업적 활용도가 높은 소재를 지정하여 지원하는 방식이다.⁴⁶⁾

2006년에는 '문화원형 디지털콘텐츠화사업'의 로드맵을 수립하게 된다. 로드맵은 사업 추진에 있어서 매우 중요한 의미를 가진다. 사업에 있어서

46) 한국문화관광연구원(2007). 문화산업 세계 개선 방안 연구.

는 통상 어떤 일의 기준과 목표를 만들어 놓은 것을 표현을 하는데, '문화원형 디지털콘텐츠화사업'의 로드맵은 기존의 종합계획과는 다른 구체적인 사업추진의 방식과 내용을 담고 있다.

여기서 주목할 부분은 기존 추진되었던 사업에 대한 과제의 분류, 분포도를 분석하면서 창작소재에 대한 산업장르별 특성을 정리하였던 것이다. 즉 문화원형의 창작소재적 가치를 정리하고, 각 산업에서 필요로 하는 창작소재의 특성을 분석하여 향후 발전방향에 대해서 정리를 하였다. 또한 산업계의 수요조사를 통해 문화원형사업을 앞으로 어떤 방식으로 할 것인지, 그리고 구체적인 사업계획의 수립을 산업현장의 수요에 맞도록 하는 것이 중요한 부분이었다.⁴⁷⁾ '문화원형 디지털콘텐츠화 사업'의 로드맵의 주요목차를 살펴보면 [표 2-8]과 같다.

47) 변민주(2007). 문화원형 스토리텔링을 적용한 디지털콘텐츠디자인 연구 : '불가사리' 스토리텔링을 중심으로. 국민대학교 박사학위논문.

[표 2-8] '문화원형 디지털콘텐츠화 사업'의 로드맵 주요 목차

| 내 목차 | 중 목차 |
|-------------------------|--------------------------------|
| 문화원형 창작소재의 특성과 현황 | 문화원형의 개념과 산업적 접근 |
| | 콘텐츠 창작소재의 일반적 특성 및 개발요소 |
| | 문화원형의 창작소재적 가치 및 개발의 필요성과 역할모델 |
| | 문화원형 창작소재의 개발 및 현황 |
| 콘텐츠 장르별 기획체계와 문화원형 창작소재 | 게임콘텐츠 창작소재와 문화원형 |
| | 애니메이션 창작소재와 문화원형 |
| | 캐릭터 창작소재와 문화원형 |
| | 방송드라마 & 영화 창작소재와 문화원형 |
| | 에듀테인먼트 창작소재와 문화원형 |
| | 만화 창작소재와 문화원형 |
| 문화원형 창작소재 수요 조사 분석 | 학계 수요조사 및 분석 |
| | 산업계 수요조사 및 분석 |
| | 수요조사 결과에 따른 사업 방안 및 시사점 도출 |
| 문화원형 창작소재 개발 중장기 로드맵 개발 | 문화원형 창작소재 개발 정책 비전과 목표 |
| | 문화원형 창작소재 개발 중장기 로드맵의 기본방향 |
| | 우리·글로벌 문화원형 창작소재 통합체계 개발 로드맵 |
| | 문화원형 창작소재 활성화 로드맵 |
| | 문화원형 창작소재 개발 중·장기 총괄 로드맵 |

출처 : 한국문화콘텐츠진흥원(2006). 문화원형 창작소재 중·장기 로드맵

특이할 점은, 산업장르별 소재의 형태나 소재성격 등이 매우 상이하다는 점이다. 소재의 형태로 보면 게임의 경우 비주얼이미지가 중요한 반면 애니메이션의 경우 완성된 이야기가 중요하다.⁴⁸⁾ 또한 소재성격에서는 드라마의 경우 서사관습성이 중요한 반면 게임의 경우 환상성, 전투형이 중요하다라는 의견이 많았다. 전체적으로 공통적인 의견과 사업의 방향은 문화원형을 통한 스토리텔링 사업의 중요성에 대해서 인식의 확산이 높아졌다는 것을 볼 수 있다.⁴⁹⁾

물론, 동 연구 이후 문화원형을 통한 스토리텔링 사업의 시작이 되었다. 또한 창작소재의 구축의 중요성을 인식하면서도 창작소재의 유형, 형태,

48) 오수진(2007). '홍루전설'의 스토리와 캐릭터 컨셉 디자인 연구 : 한국 문화 원형에 기반한 창작 스토리와 캐릭터 개발 중심으로. 국민대학교 석사학위논문.

49) 김현화(2007). 스토리텔링 기법을 응용한 패션문화상품 디자인 연구 : 고전소설 '심청전'을 중심으로. 국민대학교 석사학위논문.

또는 주요 수요대상과 트렌드에 따라 각기 다른 특성을 가지고 있기에 단기간 내에 다양한 창작소재화 한다는 것은 상당히 어렵다고 볼 수 있다. 즉 문화산업의 근간이 되는 창작소재 구축은 공공성이 담보가 되어야 하는 것이며, 단기간의 사업이 아닌 중, 장기적인 관점에서 추진되어야 할 사업의 형태가 적절하다고 생각된다.⁵⁰⁾ 이 연구를 통해서 문화원형사업이 일몰되지 않고 2단계로 추진되는 중요한 계기가 마련이 되자, 문화원형의 소재유형 선호도를 산업 군별로 살펴보면 [표 2-9]와 같다.

50) 한국문화관광연구원(2008). 박물관 중기정책 개발 연구.

[표 2-9] 장르별 특성분석

| | 소개형태 | 인지도 | 소개성격 | 소재의미 | 제작과정상중요도 | 주요 수요대상 | 트렌드 |
|----------------|---|---|--------------------------------------|--|---|---|--|
| 게임 | · 시대별 아이템 라 이 브 러리 · 비주얼 이미지 | · 인지도 · 보다는 기발성이 우선 | · 호심자극 · 상호지향성 · 환상성 · 전투형 | · 모험성 | · 완성된 시나리오 · 보다는에피소드 형식의 시나 리오가 중요 · 아이템 목록의 확보 유무 · 비주얼 작업 (CG) | · 청소년 · 20대 | · 기본 트렌드는 애니와 유사 · 중세풍 판타지 · 캐주얼 스포츠 게임 |
| 애니 메이션 | · 완성된 이야기 · 이야기 배경 원형 복원 | · 전통과 현대를 아우르는 시대적 보편적 인지도 | · 원형성 · 보편성 · 계승성 · 환상성 | · 휴머니즘 · 낙관적 세계관 · 가족 공유 주제 | · 시나리오의 완성도 · 감독의 창의력 | · 저연령층 · 아이같은 어른 · 가족 | · 판타지 · 전투 · 변신(변형) · 콜렉션과 트레이딩 |
| 드라 마 | · 애니와 같음 | · 현재적 보편성 | · 방영 시점 의 시대성 · 일상성 · 서사관습성 | · 사실성 · 현재의 시대적 의미반영 | · 시나리오와 연출의 비중이 동등 · 제작 경험의 감각 | · 16세 이상의 보편적 국민 | · 방영 시점의 시대적 분위기에 따라 변함 |
| 영 화 | · 애니와 같음 | · 불특정 | · 불특정 | · 불특정 | · 연출의 비중이 다소 큼 | · 불특정 | · 드라마와 유사 |
| 캐 릭 터 | · 단순명료 한 스토리 · 심플한 디자인 | · 남녀노소, 시공간을 넘나드는 보편적 인지도 | · 명확한 세계관과 주체성 · 독창성 | · 시대의 감성반영 | · 스토리와 디자인의 비중이 동등 | · 저연령층 · 학생 · 20대 여성 | · 인터랙티브 할 수 있는 캐릭터 · 시대의 흐름 을 반영함 |
| 에듀 테인 먼트 | · 비주얼 · 친근감 있는 캐릭터 | · 교육적가치 | · 불특정 | · 교육적가치 | · 스토리텔링 · 교육공학기반 R&D | · 만 3세~ 초등학교 3학년 | · 게임형 · 애니메이션형 · 퍼포먼스형 |
| 만 화 | · 원형 스토리 | · 보편적 인지도 · 교육적 가치 | · 지속적 흥미를 유발 · 희화화 · 과장성 | · 교육적 가치 · 정서함양 · 정보습득 · 환상적 체험 | · 스토리텔링 · 캐릭터의 이미지 작업 | · 전연령층 · 초중학년 에서 20대 중후반 주류 | · 교육용 · 호기심 충족 |

출처 : 한국문화콘텐츠진흥원(2006). 문화원형 창작소재 중·장기 로드맵

2단계 사업 추진을 위한 '문화원형 디지털콘텐츠화 사업' 중, 장기 로드맵은 2002년에 수립된 로드맵과는 다른 양상을 보이고 있다. 물론 기 개발된 과제에 대한 분석도 중요하지만, 그 동안의 산업의 환경, 기술적 발

전, 그리고 무엇보다도 산업계의 수요가 많이 변했다는 것을 알 수 있다. 그 대표적인 부분이 소재의 활용도의 차이로 보이는 데 큰 차이는 이야기형(스토리텔링)의 소재의 중요성이 많이 제시되었다.

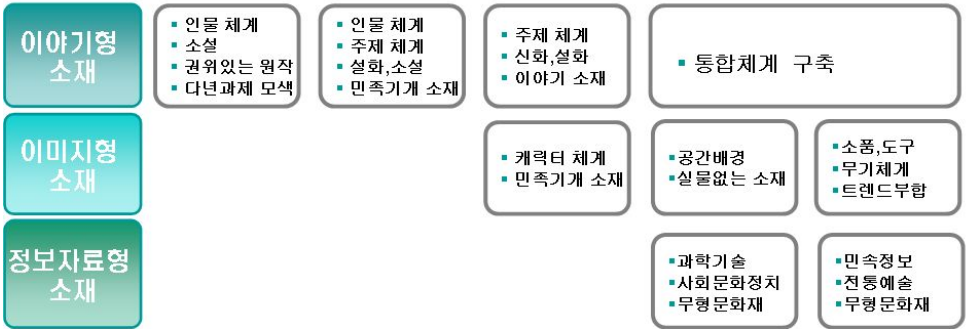
기존에는 문화원형 대상에 대한 로드맵을 구성하였다면, 2차 로드맵에서는 창작소재의 유형을 세분화하여 이야기형소재, 이미지형소재, 정보자료형소재로 구분하였으며, 산업의 수요와 맞추어 글로벌 진출이 가능한 글로벌 문화원형의 소재에 대한 로드맵을 구성하였다. 사업초기보다는 문화원형사업에 대한 학계나 산업계의 인식이 확대가 되고, 세계적으로 성공한 콘텐츠의 경우 소재의 보편성인 각국의 전통문화소재를 활용하는 형태가 많이 나타나게 된 것도 중요한 배경이다.⁵¹⁾

더군다나 학계의 문화원형사업에 대한 중요성이 제기가 되면서 보다 많은 인문학자의 참여와 디지털이라는 기술의 공학과 연계와 만남의 장이 된 것이다. 즉, 융합연구의 실천적 모델이라고 할 수 있는 것이다. 더불어서 산학연의 공동연구에서도 많은 모델이 제시가 되었다. 2단계 중·장기 로드맵에서는 산학연의 공동 노력이 필요성이 제기가 되면서 기 개발된 문화원형 과제를 포함해서, 앞으로 산업적 활용을 어떻게 할 것인가에 대한 구체적인 로드맵이 제시되고 있는데 그 세부내용은 [그림 2-6]과 같다.

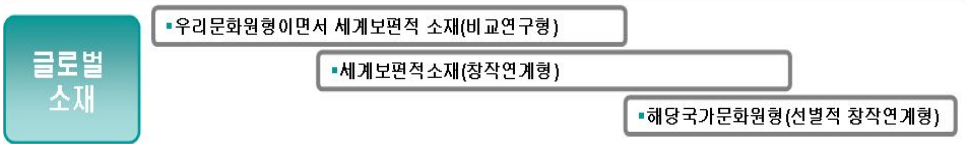
51) 오완석(2007). 문화원형콘텐츠를 활용한 내러티브적 역사학습 방안 연구 : '재미있는 디지털 한국사 이야기'를 중심으로. 상명대학교 석사학위논문.

문화원형 창작소재 통합체계 구축 로드맵

우리 문화원형 개발 로드맵

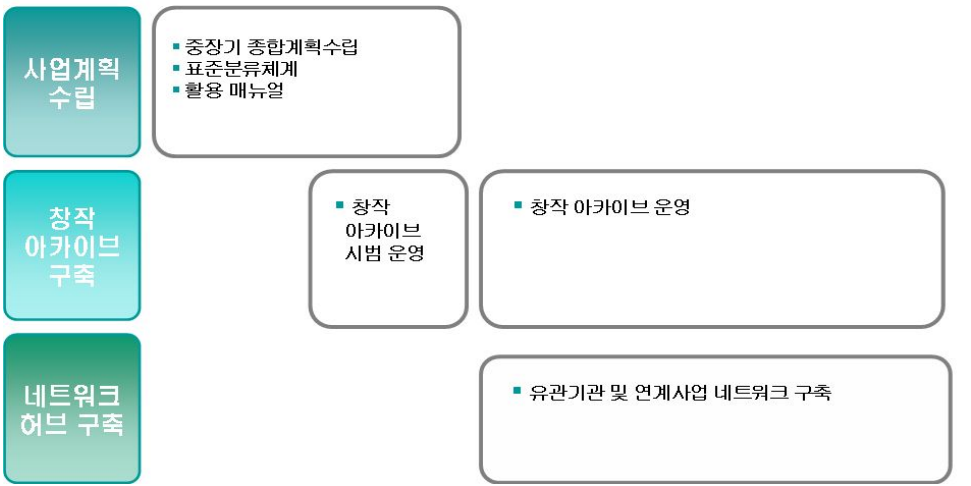


글로벌 문화원형 개발 로드맵



창작 소재 활성화 사업 로드맵

창작소재 아카이브



[그림 2-6] 문화원형 창작소재 로드맵

2) 2단계 문화원형사업 창작소재 발굴 (2007년~현재)

2002년~2003년 ‘우리 문화원형의 디지털콘텐츠화 사업 종합계획 (2003~2007)’ 수립에 따라, 2005년에는 문화원형사업의 성과 점검 및 향후 비전 수립을 위해 ‘문화원형 창작소재 중·장기 로드맵’ 수립이 진행되었다. 문화체육관광부를 중심으로 한국문화콘텐츠진흥원, 위탁연구기관, 전문가 그룹 등이 유기적으로 협력하여 연구를 진행하였으며, 산업계 수요 조사를 토대로 향후 니즈(needs)가 높은 문화원형 개발 우선과제를 추출하고, 문화원형콘텐츠 로드맵 및 문화원형 콘텐츠화 전략계획을 수립하였다. 문화원형콘텐츠가 산업적·공공적 활용사례를 창출하게 되고, 관련 학계에 긍정적 영향을 끼치게 되자, 이에 힘입어, 5개년 사업이었던 ‘문화원형사업’은 2007년 1월 ‘문화원형 디지털콘텐츠화 2차 기본계획’ 수립을 통해 문화원형사업의 2단계 지평을 열게 된다.

2단계 사업에서는 우리 문화원형콘텐츠를 지속 개발하되, 미개발 시대·소재를 중심으로 하며, 나아가 동북아 및 글로벌 문화원형까지 개발하여 창의적인 콘텐츠의 선점활용 활성화를 목표로 하였다. 2007년~2008년에는 2단계 사업계획 수립내용에 맞춰 미개발 소재 중심으로 제한적 자유공모를 추진하였다. 2009년에는 미개발 문화원형 창작소재 개발을 추진하되 산업계 수요조사를 적극 반영한 자유/지정공모를 추진 중이며, 과제 개발에 그치지 않고 수행기관의 적극적인 자기사업화 모색을 위한 다양한 활동(수행기간 중 개발결과물 워크숍/전시 추진 등)까지 포함하여 추진하였는데, 전체 사업의 추진내역을 요약하면 [표 2-10]과 같다.

[표 2-10] 문화원형 창작소재 개발사업 연도별 추진현황

| 기간 구분 | 2002년 (02.1-03.9) | 2003년 (03.1-04.11) | 2004년 (04.1-05.11) | 2005년 (05.1-06.11) | 2006년 (06.1-07.11) | 2007년 (07.1-08.11) | 2008년 (08.1-09.9) |
|--------------------|----------------------|--|---|---|--------------------------|---|--------------------------|
| 문화원형 창작소재 개발 | -자유공모 3회 실시 | -자유공모 2회 실시 -지정공모 및 정책과제 실시 | -자유공모 실시 -지정공모 실시 -추경 예산 사업 실시 | -자유공모 실시 -지역 문화원형 콘텐츠 지원 -지정공모 및 정책과제 실시 | -자유공모 및 지정공모 실시 | -창작소재 개발사업 (1회) 실시 -전통문화 자원의 문화 원형 콘텐츠 화 실시 | -창작소재 개발사업 (1회) 실시 |

출처 : 한국문화콘텐츠진흥원(2008). 문화원형 창작소재 성과조사·분석 연구. 2008.

이제까지 “문화원형 디지털콘텐츠화 사업”을 통해 개발된 과제는 2008년까지 총 176개 과제로 시대적으로는 고대(선사~삼국시대), 고려, 조선, 근·현대에 까지 다양하게 분포가 되었으며, 디지털화 대상도 구비문학, 기록문화, 정치, 경제·상업, 종교·신앙, 인물(남/여), 과학, 미술·공예, 음악, 군사·외교, 의(복식), 식(음식), 주(건축), 과학기술(의학포함), 교통·통신·지리, 천문·풍수(우주관 포함), 의례, 놀이·연회, 문화일반 등 다양하다. 2002년부터 2007년까지의 과제개발현황과 지원현황과 개발사례를 정리하면 [표 2-11], [그림 2-7]과 같다.

[표 2-11] 문화원형 창작소재(과제) 개발현황

| 사업연도 | 과제수(건) | 정부지원금(백만원) |
|-------|--------|------------|
| 2002년 | 39 | 11,416 |
| 2003년 | 22 | 5,619 |
| 2004년 | 45 | 8,442 |
| 2005년 | 34 | 9,214 |
| 2006년 | 20 | 2,633 |
| 2007년 | 10 | 1,726 |
| 총계 | 170 | 39,049 |

출처 : 한국문화콘텐츠진흥원(2008). 문화원형 창작소재 성과조사·분석 연구. 2008.



[그림 2-7] 문화원형 개발 사례

출처 : 한국문화콘텐츠진흥원(2008). 문화원형 창작소재 성과조사·분석 연구. 2008.

4. 문화원형 창작소재의 활용을 위한 시도

1) 파일럿 제작지원

문화원형 창작소재를 활용한 콘텐츠 창작 및 제작 연계를 통하여 콘텐츠사업계의 성공사례 창출을 목적으로 하는 사업이다. 지원대상으로는 문화원형사업을 통해 개발된 '문화원형 콘텐츠'를 직·간접적으로 활용한 애니메이션·캐릭터·만화·에듀테인먼트 등을 제작하는 것으로 현재 문화콘텐츠닷컴(www.culturecontent.com)을 통해 제공되는 문화원형콘텐츠로 제한을 두고 다양한 시나리오, 이미지, 캐릭터 등을 활용하여 창작자의 창의성과 독창성이 부여된 창작콘텐츠를 개발하는 것으로 세부공모내역은 [표 2-12]와 같다.

[표 2-12] 문화원형 창작소재 활용 파일럿 제작 지원사업의 내용

| 분야 | 내용 |
|--------|---|
| 캐릭터 | <ul style="list-style-type: none"> - 지원편수 : 2편 / - 지원금액 : 편당 5천만원 이내 - 지원내용 및 완성 의무사항 <ul style="list-style-type: none"> · 문화원형콘텐츠를 활용한 캐릭터 상품화를 위한 상품 제작 일부 · 캐릭터 상품 1종 이상 출시 |
| 애니메이션 | <ul style="list-style-type: none"> - 지원편수 : 2편 / - 지원금액 : 편당 1억 이내 - 지원내용 및 완성 의무사항 <ul style="list-style-type: none"> · TV시리즈 - 11분 이상 되는 1편 분량 영상물 - 완성된 시나리오(1~3편) · 극장용, OVA 등 - 6분 이상의 애니메이션 영상물 - 전체 시나리오(초고) · 뉴미디어용 - 스포츠 애니메이션 영상물(편당 시간은 자유롭게 정하되, 전체 영상물 시간은 총 10분 이상이 되어야 함 - 완성 기획내용) · 모든 영상물은 아래의 조건에 부합되어야 함 - BGM을 포함한 음악 및 음향(M/E)을 완료하여야 함 - 성우더빙 또는 자막을 국/영/중문 중 하나로 완료하여야 함 |
| 만화 | <ul style="list-style-type: none"> - 지원편수 : 4편 / - 지원금액 : 편당 2천5백만원 이내 - 지원내용 및 완성 의무사항 <ul style="list-style-type: none"> · 문화원형 창작소재 활용 만화 제작지원 · 만화 창작기획안에 대한 선정 평가를 통해 제작, 홍보, 마케팅 비용을 포함한 출판비용의 일부 · 단행본 1권 이상(180페이지 기준) 출시 |
| 에듀테인먼트 | <ul style="list-style-type: none"> - 지원편수 : 2편 / - 지원금액 : 편당 4천만원 이내 - 지원내용 및 완성 의무사항 <ul style="list-style-type: none"> · 문화원형 창작소재 활용 에듀테인먼트 지원 <ul style="list-style-type: none"> : 디지털방식 제작 예정인 온·오프라인 에듀테인먼트콘텐츠 · 웹사이트를 통한 온라인콘텐츠와 DVD, CD타이틀 등 오프라인콘텐츠 |

출처 : 한국문화콘텐츠진흥원(2007). 공모사업안내서

2) 문화콘텐츠닷컴을 통한 유통환경 조성

인터넷 환경에서 콘텐츠를 투명하게 유통하고, 저작권 관리를 체계화하여 디지털시대에 적합한 저작권 기반의 유통환경을 조성하고자 온라인 유통

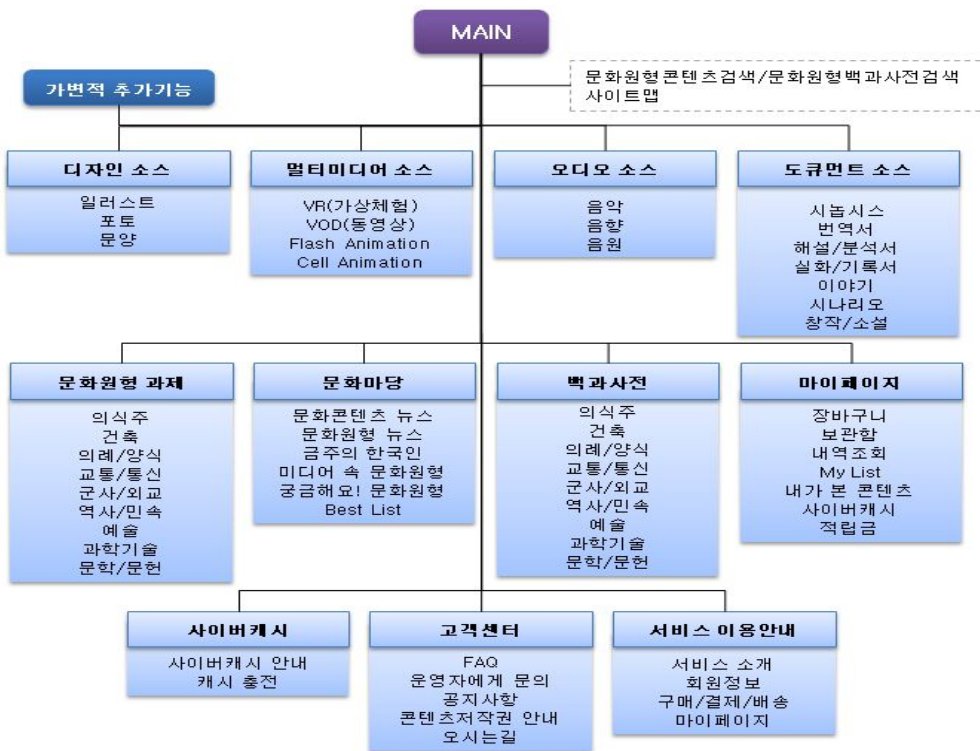
통시스템인 문화콘텐츠닷컴이 2004년에 구축되었다. 문화콘텐츠닷컴은 테마상품, 프리미엄 콘텐츠 개발 등 패키지 상품 개발을 통하여 성과확대 및 배너광고 등의 대내외 온라인 홍보 집중 추진을 통한 사이트 홍보를 추진하며 민간 서비스와의 제휴를 통한 유통채널을 확대 추진하는 등의 역할을 하고 있다.

이를 이용한 2007년부터 추진된 2단계 문화원형사업은 오프라인에서의 활용실적보다 문화콘텐츠닷컴을 이용한 온라인 활용실적이 크게 증가하였으며 이는 문화콘텐츠닷컴 유통채널의 확대 및 서비스 다각화에 기인하였다. 주요 특징으로는 소스별 콘텐츠를 제공하고 있다. 즉 소스별 분류에서는 문화원형 전시관을 통해 콘텐츠를 직접 구매하고 활용할 수 있는 B2B 기반의 유통서비스를 제공하고 있고, 산업계 현장에서 콘텐츠를 보다 편리하고 직접적으로 활용할 수 있도록 “문화원형 과제”를 구성, 개별 콘텐츠를 매체 유형별로 재구성 했다.

더불어서 각 과제의 문화원형을 데이터화하여 백과사전으로 재구성하였는데, 백과사전의 분류는 “의식주, 건축, 의례/신앙, 교통/통신, 군사/외교, 역사/민속, 예술, 과학기술, 문학/문헌으로 구성이 되어 있다. 이는 문화원형이라는 전문분야에 대해서 산업계의 일반인이 보다 쉽게 창작소재를 찾을 수 있도록 구성하였다.

문화콘텐츠닷컴이 보유하고 있는 콘텐츠를 효율적으로 찾을 수 있도록 또한 통합검색서비스가 제공되고 있다. 통합검색에는 백과사전검색, 콘텐츠 검색, 사이트 검색, 뉴스검색, 이미지 검색 등이 제공되고 있다. 문화마당에서는 문화콘텐츠에 대한 국내·외 산업동향, 이슈&정책, 콘텐츠 포커스, 현장사람들, 장르별 뉴스 등 유익하고 알찬 최신 뉴스정보를 제공하고 있다. 또한 그동안 개발된 문화원형 과제를 사이트별로 검색할 수 있도록 서비스를 하고 있다.

문화콘텐츠닷컴은 그 동안 개발된 과제를 일반인에게 모두 공개하는 방식으로 그 동안의 정부지원사업에서 다른 서비스를 제공하고 있는 것이 특징이다. 더불어 디지털콘텐츠의 온라인 유통의 모델을 제시하고 있는데, 콘텐츠의 식별체계를 제공하여 콘텐츠의 유통 및 저작권 보호 등의 체계적인 온라인 유통체계를 구축하였는데, 각 세부 기능을 그림으로 표현하면, [그림 2-8]과 같다.⁵²⁾



[그림 2-8] 문화콘텐츠닷컴 제공 서비스

52) 한국문화콘텐츠진흥원(2008). 문화원형 창작소개 성과조사분석 연구.

특히, 온라인 유통에서 중요한 저작권 관련 정보를 상세히 제공하여 산업적 활용도를 높이고 있다. 저작권 관련 정보로는 저작권등록번호, 저작물의 종류, 저작물제호, 저작물형태, 저작자한글성명, 등록일자, 식별번호를 제공되고 있으며, 그 사례를 살펴보면 [그림 2-9]와 같다.

The screenshot displays a copyright information page for a digital content item. It is divided into several sections:

- 메타데이터 상세정보 (Metadata Detailed Information):** A table listing key information:

| | |
|------------|------------------------|
| ▶ 저작권등록번호 | C-2003-004508 |
| ▶ 저작물종류 | 2차적저작물 |
| ▶ 저작물제호 | 대기복식(女姉服箱) 천선도무 여기. |
| ▶ 저작물형태 | cd |
| ▶ 저작자한글성명 | 정보통신연구진흥원 외 1인 (공동저작자) |
| ▶ 등록일자 | 20031125 |
| ▶ 식별번호 | 1000.10/C-2003-004508 |
| ▶ 저작자 | |
| ▶ 감독/연출 | |
| ▶ 프로듀서 | |
| ▶ 원저작물 | |
| ▶ 원저작물권리유무 | |
- 상세 안내문 (Detailed Notice):** A text block explaining the work and its rights.

○ 상세 안내문

마리는 주마개를 하고 태운을 두르고 유소를 뒷마리에 느리며 장화신을 한다. 옷은 폭상에 흉대를 하고, 허리에는 풍상을 두르고 풍채를 신는다. 본 복식에 대한 자세한 설명(할복별 명칭/고종 및 의미해석/의상입는 순서/의복 만들기/30컷대 이미지(앞, 옆, 뒤) 등)은 고려복식 홈페이지에서 확인 바랍니다. 다운로드시에는 종래 복식 제작된 인물 및 복식의 디테일한 앞모습, 옆모습, 뒷모습 이미지를 각각 JPG파일(1024*768 size)로 보실 수 있습니다.
- 콘텐츠파일 전체 항목 (All Content File Items):** A table listing the files associated with the work.

| 번호 | 파일명 | 파일크기 | 파일타입 | 미리보기 |
|----|------------------------|----------|------|------|
| 4 | cp0204410081_10001.jpg | 449(KB) | jpg | |
| 5 | cp0204410081_10002.jpg | 449(KB) | jpg | |
| 6 | cp0204410081_10003.jpg | 404(KB) | jpg | |
| 7 | cp0204410081.jpg | 91.5(KB) | jpg | |
- 저작권정보보기 (View Copyright Information):** A button located at the bottom of the page.

[그림 2-9] 문화콘텐츠닷컴 제공 저작권 정보

제 3 절 선행 연구에 대한 고찰

문화원형 디지털콘텐츠 관련 선행 연구는 크게 경제적 가치 측면에 관한 연구와 개발적 측면에 대한 연구로 구분될 수 있다. 본 절에서는 문화원형 디지털콘텐츠 관련 선행 연구들을 이 같은 두 가지 측면으로 구분하여 고찰하였다.

1. 문화원형 콘텐츠의 경제적 가치에 관한 연구

2007년부터는 2단계 문화원형사업을 시행하게 된다. 사업초기 5개년 사업의 일몰사업으로 진행되었던 '문화원형 디지털콘텐츠화 사업'은 사업의 성과와 향후 방향을 검토하여 2단계 사업을 추진하게 된다. 정부에서 일몰사업을 2차 사업으로 추진하는 것은 이례적인 일이라 할 수 있다. 이 부분에서 왜 2차 사업을 시행하게 되는 지에 대해서 면밀하게 검토해볼 필요가 있다. 정부의 재정이 어느 단일 사업에 지속적으로 재정투자를 하는 것은 힘든 일이다. 이것은 정부의 재정사업 대부분이 민간의 상업성보다는 공공성을 우선순위에 두고 있으며, 또 사업마다 그 시기에 필요한 사업을 우선적으로 추진을 하기 때문에 매우 중요한 문제라고 생각된다.

특히 요즈음은 아무리 공공성이 높다 하더라도 사업의 성과, 즉 산업에서의 효과성이 없다 라면 지속적으로 추진되기 힘든 상황이다. 사업의 효과성을 분석하기 위해서는 그동안의 사업적 성과가 있었는가와 문화 산업계에서 사업의 수요가 지속적으로 있느냐가 핵심으로 판단된다. 특히 사업의 성과를 측정하는데 있어서 특히 문화 분야의 경우 절대적인 평가방식이 있는 것은 아니기 때문에 보다 객관적인 성과의 측정이 요구된다.⁵³⁾

53) 한국문화콘텐츠진흥원(2008), 문화원형 창작소재 수익창출 모델(Business Model) 확대방안 연구.

특히 문화원형사업에 대한 객관적인 성과지표의 설정이나 성과지표에 따른 성과측정방식이 명확치 않아서 사업의 지속적 추진여부의 판단에 힘든 부분이 있었다. 대외적으로 사업의 성과를 제시했던 부분은 ‘산업파급 효과의 유발계수’를 비교하는 것이었다. 즉, 사업을 추진한 결과로 산업계에 유발되는 생산유발계수, 부가가치유발계수, 고용유발계수를 산출하고 이의 간접비교방식이 제안되었다. [표 2-13]은 문화원형 디지털콘텐츠화 사업에 대한 산업파급효과 유발계수를 조사한 것이다.

[표 2-13] 산업파급효과 유발계수

| 구분 | 생산유발계수 | 부가가치유발계수 | 취업유발계수 |
|---------|--------|----------|--------|
| 전체 산업 | 1.659 | 0.714 | 1.987 |
| 제조업 평균 | 1.964 | 0.618 | 1.428 |
| 서비스업 평균 | 1.647 | 0.871 | 2.329 |
| 문화원형 | 1.725 | 0.799 | 1.816 |

출처 : 한국문화콘텐츠진흥원(2008). 문화원형 창작소재 성과조사·분석 연구. 2008.

2007년 한국문화관광연구원에서 연구한 “문화원형 디지털콘텐츠화사업의 경제적 가치분석”의 경우를 살펴보면 그동안에 사업의 타당성 또는 성과가 조금은 모호하게, 미흡하게 제시되었던 부분을 경제적 효과를 최초로 분석하면서 사업의 객관적 평가를 하게 된다.⁵⁴⁾

동 연구의 서문은 연구자의 중요한 목적을 담고 있다. 서문의 내용을 살펴보면, 연구자는 “공공사업의 편익분석은 그 사업의 수혜자들의 지불의사금액(WTP)의 추정이 핵심이 된다. 그러나 문화유산 및 문화정책 관

54) 한국문화관광연구원(2007). 문화원형 디지털콘텐츠화사업의 경제적 가치 분석.

런 공공사업의 편익추정은 도로 및 교량 등 사회적 인프라시설과는 달리 수혜자들의 드러난 선택을 통한 지불의사금액의 추정이 쉽지가 않다. 이것은 옵션가치, 유증가치, 존재가치 등 단기적으로 드러나는 선택적 행동과 연결되지 않거나 사회적 가치와 연결된 가치재적인 측면을 내포하고 있기 때문이다.” 라고 말하고 있다. 그만큼 그동안에 공공사업, 특히 문화 관련 사업의 평가를 정확히 하기에는 현실적으로 어려움이 있었다. 동 연구에서는 환경, 문화 및 학술지원 등에 관련된 공공사업의 편익분석을 위하여 설문조사를 통하여 잠재적 수혜자들의 공공사업에 대한 내재적 가치 부여에 대한 진술을 토대로 통계학적인 분석을 통하여 가치를 지불의사를 추정하는 가상시장가치법(CVM)⁵⁵⁾을 제시하고 있다. 동 연구로 살펴본 “문화원형 디지털콘텐츠화 사업”의 경제적 가치는 약 1조 8천억 원으로 보고 있다. 정부에서 약 500억원의 예산을 투입하는 사업이라고 보면 사업의 경제적 가치는 엄청나다고 볼 수 있다. [표 2-14]는 전국 만 19세 이상 남, 여 500명, 문화산업제작사 300개, 문화원형 사업 참여업체 200개를 대상으로 설문조사를 시행한 내용이다.⁵⁶⁾

55) 문화 및 학술지원 등에 관련된 공공사업의 편익분석을 위하여 설문조사를 통하여 잠재적 수혜자들의 공공사업에 대한 내재적 가치부여에 대한 진술을 토대로 통계학적인 분석을 통하여 가치를 지불의사를 추정하는 가상시장가치법(CVM)이 개발

56) 한국문화관광연구원(2007). 위의 논문.

[표 2-14] 문화원형 디지털콘텐츠사업의 경제적 가치⁵⁷⁾

| | 전국표본(A) | 문화산업(B) | 참여업체(C) |
|-----------------|-------------|-----------|----------|
| 평균 WTP/월 | 835원 | 1,042원 | 2,138원 |
| 평균 WTP/연 | 10,020원 | 12,504원 | 25,656원 |
| 평균 WTP/5년 | 50,100원 | 62,520원 | 128,280원 |
| 모집단 | 37,399,916명 | 132,534명 | 35,000명 |
| 문화원형콘텐츠의 경제적 가치 | 1조 8,737억원 | 8,286백만 원 | 449백만 원 |

출처 : 한국문화관광연구원(2007). 문화원형 디지털콘텐츠화 사업의 경제적 가치 분석

다만, 아쉬운 것은 “문화원형 디지털콘텐츠화 사업”의 소요되는 비용과 그것에 의해 얻어지는 편익(효과)을 비교·평가하여 경제적으로 정당화될 수 있는지에 대한 판단의 연구가 더 필요하다는 것이다. 즉 투입된 총비용 대비 창출된 총 편익이 산출이 되면 사업을 추진함에 있어 좀더 객관적인 데이터에 기반을 둔 사업모델의 수립이 될 것이다. 이부분에서 어려운 것이 창작소재를 활용하여 콘텐츠를 제작하고 제작된 콘텐츠가 시장에서 거둬들이는 매출의 연관성에서 창작소재가 콘텐츠에 얼마만큼의 기여를 했냐는 것이다. 아직까지 정확하게 제시될 수 있는 기여도에 대한 부분은 없어, 앞으로 지속적인 연구를 통해 풀어야할 숙제로 생각된다.

57) 전국표본을 사용한 문화원형 디지털콘텐츠화사업의 경제적 가치는 약 1조 8,737억원으로 계산되며, 이는 CVM을 통하여 계산된 1인당 평균 WTP 835원/월을 설문에서 제시한 5년으로 환산하여 이를 모집단으로 간주한 2006년 12월 주민등록인구 기준 만 19세 인구수로 곱한 것이다. 이처럼 일반 국민들은 문화원형 디지털콘텐츠화사업으로부터 이 정도의 경제적 가치를 느끼는 것으로 해석할 수 있을 것이다.

2. 문화원형 콘텐츠화 사업의 개발적 측면의 연구

문화원형 디지털콘텐츠 개발과 관련하여 국내 연구논문 석/박사 연구논문이 69편, 학술지 연구논문이 106건이 검색되었다. 석/박사 연구논문의 경우 2003년, 2004년을 제외하면 현재까지 매년 15건 이상 연구가 꾸준히 되어지고 있는 것을 알수 있었다. 특히, 학술지의 문화원형 관련 연구논문은 2006년도에 30여 편 이상이 발표되어 2002년부터 시행된 문화원형 디지털콘텐츠화 사업이 인문학자의 관심과 인식의 확대가 많이 되고 있는 것으로 파악된다. 최근 3년간의 석/박사 연구논문의 경우 특이점은 디지털화가 대세인 점이 많이 보인다.

특히 가상현실(VR:Virtual Reality) 및 3차원입체 등 디지털콘텐츠화 관련된 부분도 기존의 단순한 텍스트의 디지털화 및 이미지복원에서 넘어서 활용 등을 고려한 첨단 복원기술에 대한 연구가 활발히 진행된 것을 볼 수 있다. 더불어 스토리텔링에 대한 문제제기와 연구가 활성화 되는 것을 볼 수 있다. 즉, 전통문화인 문화원형을 활용하여 게임, 방송, 영화, 캐릭터 등에 창작소재로 활용한 스토리텔링에 대한 많은 관심이 학계에서도 확산이 되고 있다. 더불어 스토리텔링을 활용한 관광분야의 접목에 대한 연구도 많이 활성화가 되고 있다. 학술지의 경우 2002년 2003년에는 인문콘텐츠학회 중심의 연구논문이 많이 발표가 되었었다. 물론 지금도 인문콘텐츠학회가 많은 문화원형 관련 많은 연구논문을 발표하고 있지만, 최근의 경우 한국콘텐츠학회, 한국무속학회, 한국비블리아학회, 한국고전연구학회 등 다양한 학회의 참여가 확대되고 있다. 이는 기존 역사, 철학, 사학 등 인문학에서 출발하였으나 디지털화와 산업화라는 부분에 있어서 다양한 연구자의 참여가 확대되고 있는 것으로 보인다.

또한 주목해야할 부분은 연구의 대상과 범위가 초기 학문적인 문화원형과

더불어서 산업적 활용, 창작소재화하는 것, 그리고 인문학과 공학과의 융합연구, 산·학·연 협동 연구 등 기존의 방식과는 상당히 다른 접근에서 자연스레 프로젝트를 하면서 융합연구, 디지털화연구 등이 진행되었던 것으로 판단된다. 이러한 과정이 학계에서의 연구 활동이 구체화 되는 것이 다른 주제와는 차별화될수록 창작소재의 가치가 높아지고, 그 연구의 깊이가 깊을수록 보다 방대한 창작소재의 제공이 가능해지고, 디지털화의 기술이 다양할수록 활용의 방식이 넓어짐을 의미한다. 즉, 앞으로도 문화원형에 대한 연구는 주제의 차별성, 인문학적 심도 있는 연구, 산업에서 요구되는 기술 환경에 부응하는 디지털화방식이 지속적으로 연구될 전망이다. '문화원형'의 키워드로 검색한 국내 논문현황은 [표 2-15]과 같다.

[표 2-15] 문화원형 디지털콘텐츠화사업 관련 국내 연구논문 현황

| 구분 | 연구논문/저자 | 연도 | 비고 |
|----|---|------|----|
| 1 | 남북통일 대비 문화재보존관리 정책연구 / 최오주 | 2009 | 박사 |
| 2 | 조선시대 전통주의 콘텐츠 개발을 위한 시각이미지 의미생성 방안에 관한 연구 : 그레마스의 문화기호론적 분석방법을 중심으로 / 한정임 | 2009 | 석사 |
| 3 | 한국 전통주의 관광콘텐츠화에 대한 연구 : 의성 사과주 축제 이벤트 콘텐츠 기획 제안 / 홍소라 | 2008 | 석사 |
| 4 | 문화관광자원으로서 규방다례의 가치 조명에 관한 연구 / 최소연 | 2008 | 박사 |
| 5 | 고구려 고대신화를 모티브로 하는 키비주얼 제작 / 한명희 | 2008 | 석사 |
| 6 | 문화유산 콘텐츠의 효과적 정보전달을 위한 Semantic VR 시스템 개발에 관한 연구 : Rich User Experience 디자인을 중심으로 / 강상현 | 2008 | 박사 |
| 7 | 에듀테인먼트 콘텐츠 기획을 위한 문화기호학적 방법론 연구 / 성재식 | 2008 | 석사 |
| 8 | 조선시대 명칭사행 관련 회화 연구 / 정은주 | 2008 | 박사 |
| 9 | 지역 박물관의 전시 해석기법 연구 : 스토리텔링을 중심으로 / 유정미 | 2008 | 석사 |
| 10 | 중국 진 시대 "병마용"캐릭터 디자인 특성 연구 / 劉松華 | 2008 | 석사 |
| 11 | 문화원형 디지털콘텐츠화 사업을 중심으로 본 무용콘텐츠 활성화 방안 연구 / 안지형 | 2008 | 석사 |
| 12 | 문화산업시대의 불교콘텐츠개발 방안연구 : 감로탱의 콘텐츠화 과 | 2008 | 박사 |

| | | | |
|----|--|------|----|
| | 정을 중심으로 / 박정희 | | |
| 13 | 지역 설화를 활용한 문화체험공간의 조성방안 연구 : 성남시 탄천의 동방삭 설화를 중심으로 / 이상훈 | 2008 | 석사 |
| 14 | 한국 구복 문양의 문화 콘텐츠 가능성 연구 : 공감성 기호 특성 분석을 중심으로 / 한지에 | 2008 | 박사 |
| 15 | 금강유역 원형집토대토기문화 연구 / 송종열 | 2008 | 석사 |
| 16 | 완도장보고축제의 문화원형 활용 연구 / 김숙희 | 2008 | 석사 |
| 17 | 중국 유가문화의 역사적 변천에 대한 철학적 성찰 / 김진보 | 2007 | 박사 |
| 18 | 문화원형콘텐츠를 활용한 멀티미디어교재 기획프로세스 연구 : 러시아 소재 대학의 한국문화교육을 위한 교재 개발을 중심으로 / 오태환 | 2007 | 석사 |
| 19 | 중국 당시대 전통의상에 관한 교육용 웹사이트 개발에 관한 연구 / 威妍 | 2007 | 석사 |
| 20 | 게임 산업에 나타난 캐릭터의 이미지에 관한 연구 / 홍기표 | 2007 | 석사 |
| 21 | 문학작품에 나타난 용궁 모티프를 활용한 테마파크 조성 방안 / 원지영 | 2007 | 석사 |
| 22 | 원각사지 10층 석탑을 이용한 탑 다라니 콘텐츠 제작 / 이기옥 | 2007 | 석사 |
| 23 | '홍루전설'의 스토리와 캐릭터 컨셉 디자인 연구 : 한국 문화원형에 기반한 창작 스토리와 캐릭터 개발 중심으로 / 오수진 | 2007 | 석사 |
| 24 | 무형문화재 기록화와 활용 방안 연구 : 전남지역 중요무형문화재 공예기술을 중심으로 / 위주영 | 2007 | 석사 |
| 25 | 한국 문화원형 3D애니메이션 콘텐츠 개발 육성 방안에 대한 연구 : KOCCA의 "우리문화원형 디지털 콘텐츠화 사업" 분석을 중심으로 / 윤찬중 | 2007 | 박사 |
| 26 | 스토리텔링 기법을 응용한 패션문화상품 디자인 연구 : 고전 소설 '심청전'을 중심으로 / 김현화 | 2007 | 석사 |
| 27 | 백제문화원형복원센터를 활용한 역사교육의 방안 / 이해현 | 2007 | 석사 |
| 28 | 궁중정재의 문화산업적 가치연구 / 임응희 | 2007 | 박사 |
| 29 | 북경사합원문화원형의 디지털화 표현형식연구 : 북경사합원문화원형의 인터랙티브 스토리텔링 방식연구 = 北京四合院文化原型的互動敘事設計表現方式研究 / 北京四合院文化原型的數字化表現形式研究 : 何喆 | 2007 | 석사 |
| 30 | 문화원형 콘텐츠의 OSMU 변환을 위한 개발 프로세스 개선 모델에 관한 연구 : 한국 무예 콘텐츠 개발 사례 중심으로 / 박원용 | 2007 | 석사 |
| 31 | 유비쿼터스 시대의 불교문화콘텐츠 연구 / 이재수 | 2007 | 박사 |
| 32 | 문화원형 스토리텔링을 적용한 디지털콘텐츠디자인 연구 : '불가사리' 스토리텔링을 중심으로 / 변민주 | 2007 | 박사 |
| 33 | 문화원형콘텐츠를 활용한 내러티브적 역사학습 방안 연구 : '재미있는 디지털 한국사 이야기'를 중심으로 / 오완석 | 2007 | 석사 |
| 34 | 디지털무용콘텐츠에 대한 가치 인식 조사와 발전 방안 / 배수을 | 2006 | 박사 |
| 35 | 공공 디지털문화콘텐츠 활성화 방안에 관한 연구 : 문화원형의 디지털콘텐츠화 사업을 중심으로 / 서순임 | 2006 | 석사 |

| | | | |
|----|--|------|----|
| 36 | 전통문화의 조형특성과 의미해석 연구 : 조선말 침선도구의 조형특성 재해석을 통한 장신구디자인 연구 / 최진 | 2006 | 석사 |
| 37 | 한국 문화원형 디지털 개발의 유형분석과 상품화 가능성에 대한 연구 / 정규호 | 2006 | 석사 |
| 38 | 설화를 바탕으로 한 12지 문화콘텐츠 개발 및 시각화 연구 / 김숙영 | 2006 | 석사 |
| 39 | 제주신화를 원형으로 한 캐릭터 개발 활용에 관한 연구 : 관광상품 개발을 중심으로 / 부춘식 | 2006 | 석사 |
| 40 | 원형점토띠토기의 변천과정 연구 : 서울·경기지역을 중심으로 / 서길덕 | 2006 | 석사 |
| 41 | 3D스캐너를 이용한 문화재원형의 디지털화에 대한 연구 / 배대한 | 2006 | 석사 |
| 42 | 박물관에서의 유비쿼터스 환경 도입 및 적용에 관한 연구 / 이진화 | 2006 | 석사 |
| 43 | 디지털문화재콘텐츠에 함의된 역사 이해 방식 분석 / 신현순 | 2006 | 석사 |
| 44 | 원형문화 디지털콘텐츠 제작 및 활용에 관한 연구 / 이성실 | 2006 | 석사 |
| 45 | 「농가월령가」에 나타난 생활문화 고찰 / 봉필옥 | 2006 | 석사 |
| 46 | 한국문화원형 기반의 OSMU형 문화콘텐츠 개발 프로세스 연구 / 권은경 | 2006 | 석사 |
| 47 | 만화 콘텐츠의 서사구조와 이데올로기 연구 : 만화 <천국의 신화>를 중심으로 / 박석환 | 2006 | 석사 |
| 48 | 출판콘텐츠의 다목적 활용 방안에 관한 연구 : 문학출판콘텐츠의 OSMU 활용 실태 분석을 중심으로 / 홍현정 | 2006 | 석사 |
| 49 | 수원 화성행궁 일대 역사문화환경 가꾸기 계획 / 길지혜 | 2005 | 석사 |
| 50 | 전통 조각보의 문화콘텐츠 활용에 관한 연구 : 기하추상 관점에서 본 디자인 미학을 중심으로 / 박은영 | 2005 | 석사 |
| 51 | 디지털 문화콘텐츠의 활성화 방안에 관한 연구 / 정영진 | 2005 | 석사 |
| 52 | 한국의 문화콘텐츠산업정책과 혁신체제에 관한 연구 : 한국문화콘텐츠진흥원의 지원사업을 중심으로 / 유진룡 | 2005 | 박사 |
| 53 | 동슬라브인의 축일 문화 : 민족 정체성과 재생으로서의 생명력 / 이명재 | 2005 | 석사 |
| 54 | 중국 성인여성용 의복원형 개발 : 북경·상해 거주 20대 전반 여성을 중심으로 / 강연경 | 2005 | 석사 |
| 55 | 문화기술의 학문 분야로서 문화원형기술의 패러다임 분석 / 안신현 | 2005 | 석사 |
| 56 | 택견을 통한 무예 콘텐츠 개발사례 연구 / 반미혜 | 2005 | 석사 |
| 57 | 문화원형 지향적인 박물관과 문화콘텐츠 지향적인 박물관의 비교 분석 : 시장현황과 일반대중의 선호도에 따른 비교 분석 / 이예나 | 2005 | 석사 |
| 58 | 한국민요의 정서적 기능과 문화콘텐츠 / 김진순 | 2005 | 박사 |
| 59 | 광주 문화수도의 아시아 문화 네트워크 구축 방안 연구 / 김영술 | 2005 | 석사 |
| 60 | 무형문화의 복원과 재현을 통한 문화콘텐츠 개발 방안 연구 : 조선시대의 민의상달제도 신문고를 중심으로 / 김민옥 | 2005 | 석사 |

| | | | |
|----|---|------|----|
| 61 | 중요무형문화재 보호 관련 법제 및 정책의 개선방안 / 김미경 | 2005 | 석사 |
| 62 | 만화원작 온라인게임의 저작물 활용 방안 연구 : 리니지와 라그나로크 온라인을 중심으로 / 이홍택 | 2005 | 석사 |
| 63 | 설화 교육 연구 / 김은정 | 2004 | 석사 |
| 64 | 문화원형의 매체를 통한 콘텐츠화 연구 : 브램 스토커의 『드라큘라』를 중심으로 / 조정연 | 2004 | 석사 |
| 65 | 문화원형 콘텐츠 비즈니스 활용 연구 : 고구려 고분벽화를 중심으로 / 박정희 | 2004 | 석사 |
| 66 | 강강술래의 디지털 콘텐츠화에 대한 민속학적 연구 / 이윤선 | 2004 | 박사 |
| 67 | 문화유산 디지털 복원 현황 및 활성화 방안 연구 / 김소현 | 2004 | 석사 |
| 68 | 무형문화재 전승체계의 인식변화에 따른 가치방안 연구 : 무용분야를 중심으로 / 김지영 | 2004 | 석사 |
| 69 | 무형문화재의 관리개선 및 활용방안에 관한 연구: 예능분야를 중심으로 / 이정호 | 2003 | 석사 |

제 3 장 연구조사 분석

제 1 절 조사방법

본 연구에서는 ‘문화원형 디지털콘텐츠화 사업’의 발전방안을 모색하기 위해 관련 전문가의 심층인터뷰를 실시하였다. 본 연구의 주요한 목적이 ‘문화원형 디지털콘텐츠화 사업’에 대한 객관적인 분석과 향후 확대되어야 할 발전적 사업방안을 모색을 하는 것으로서, 양적 연구들이 지니고 있는 방법론적 한계를 극복함과 동시에 현재의 ‘문화원형 디지털 콘텐츠화 사업’에 대한 전문가들의 의견을 보다 입체적으로 반영하기 위해 사용하였다. 또한 문화원형과 관련한 선행연구는 일부 있으나 문화원형 과제에 대한 연구가 많고 사업에 대한 객관적 분석과 향후 발전방안에 대한 연구가 충분치 못하여 전문가의 심층인터뷰를 통해 사업의 발전방안과 관련한 상세한 질적 연구자료를 얻고자 한다.

1. 심층인터뷰 대상자 선정

심층인터뷰 대상은 ‘문화원형 디지털콘텐츠화 사업’의 전문가 20명을 선정하였다. 심층인터뷰 대상은 구체적으로 ‘문화원형 디지털콘텐츠화 사업’과 관련된 연구를 수행한 경험이 있는 학계 전문가 7명, 이 사업의 기획 및 집행과정에 참여 및 관여한 공공기관 및 유관기관 소속 담당자 5명, 그리고 ‘문화원형 디지털콘텐츠화 사업’과 관련된 산업계 관리자 8명 등으로 구성되었다.

심층인터뷰 대상을 ‘문화원형 디지털콘텐츠화 사업’과 관련된 학계 전문가와 공공기관 및 유관기관 소속 담당자, 그리고 관련 산업계 관리자로

구성한 것은 본 연구의 목적인 ‘문화원형 디지털콘텐츠화 사업’의 발전방안을 모색하는데 있어 이들 대상자들이 이론적 측면과 사업적 측면, 그리고 산업적 측면에 대한 가장 깊은 이해와 경험을 축적하고 있다고 판단하였기 때문이었다.

[표 3-1] 심층인터뷰 대상자의 구성

| 구분 | 인원 | 비고 |
|-------------|----|---------------|
| 학계 | 7명 | 문화원형 관련 학과 교수 |
| 산업계 | 8명 | 임원급 이상 |
| 공공기관 및 유관기관 | 5명 | 팀장급 이상 |

이 같은 심층인터뷰 대상자 선정은 ‘문화원형 디지털콘텐츠화 사업’과 관련된 각 직종과 경력이 있는 전문가들을 학계, 산업계, 그리고 공공기관 및 유관기관 등 3개 부문으로 구분한 다음, 각 부문에 속한 전문가들 중 가급적 문화원형 디지털 콘텐츠화 사업에 대한 관련성과 참여 및 연구 경험이 많은 전문가들을 중심으로 대상자를 표집하였다. 각 부문의 대상자 수가 차이가 있는 이유는 각 부문에 속한 전문가들 중 ‘문화원형 디지털 콘텐츠화 사업’ 참여 및 관련자들의 수가 다르기 때문이었다.

본 연구의 연구방법으로 심층인터뷰를 채택한 이유는 그 동안의 설문지 조사 등 양적 연구방법을 바탕으로 탐색적 의미에서 ‘문화원형 디지털 콘텐츠화 사업’ 관련 객관적 분석과 제도 및 사업 발전을 위한 전문가적 아이디어를 세심하게 파악하기 위함이다. 따라서 이 같은 의도에 충실하기 위해서 심층인터뷰 대상자들의 선정에 가장 중요한 기준을 해당 사업에 대한 참여 및 경험을 바탕으로 한 전문성으로 선정하였다.

2. 심층인터뷰 방법

심층인터뷰는 2009년 10월 23일부터 12월 6일까지 진행하였다. 대부분의 경우 인터뷰 대상자 1명 당 약 60분 정도의 인터뷰 시간이 소요되었다.

인터뷰는 본 연구목적을 달성하기 위해 사전에 설계된 인터뷰 내용을 기반으로 이루어 졌다. 심층인터뷰에 사용된 항목은 다양한 의견을 수집하기 위해 개방형 척도로 구성되었다.

심층인터뷰 장소는 각 대상자들의 업무공간 내 휴게시설과 업무공간 주변 휴게시설에서 실시하였다. 심층인터뷰 대상자의 답변은 조사자가 설문지에 수기로 작성하는 동시에 녹음기를 이용하여 그 내용을 녹취하였다.

[표 3-2] 심층인터뷰 방법

| 구분 | 내용 |
|-------------|---|
| 기간 | 2009년 10월 23 ~ 2009년 12월 6일 |
| 심층인터뷰 소요 시간 | 각 심층인터뷰 대상자 별 약 60분 내외 |
| 장소 | 각 대상자들의 업무공간 내 휴게시설/ 업무공간 주변 휴게시설 |
| 자료 수집 방법 | 사전에 작성된 개방형 질의 내용을 이용하여 각 대상자의 응답을 수기로 기록하고 연구자가 종합적으로 정리 |

3. 심층인터뷰 내용

심층인터뷰의 내용은 본 연구의 목적인 문화원형 디지털콘텐츠화 사업

의 발전방안 모색을 위해 필요한 자료 수집을 위해 각 항목별 의견제시와 토론을 통해 이루어졌다. 심층인터뷰를 위한 인터뷰 항목은 기존 선행연구가 문화원형 과제의 개발방법론과 산업적 활용에 대한 연구가 대부분이어서, '문화원형 디지털콘텐츠화 사업'에 대한 객관적 분석과 각 분야의 향후 개선해 나아가야 할 방향에 대한 객관적인 연구에 한계가 있었다. 따라서 본 연구의 목적에 맞도록, 인터뷰 항목 도출을 위해, 그 동안에 한국콘텐츠진흥원에서 작성한 연구보고서 및 정책보고서, 문화산업정책백서 등에서 중요하다고 생각되는 항목을 크게 두 가지로 구분하였고, 각 항목에서 사업의 중요도와 효과를 객관적으로 분석하고 시사점이 도출 될 수 있도록 두개에서 세 개의 보다 구체적으로 인터뷰 내용으로 구성하였다. 인터뷰 항목의 내용을 살펴보면 [표 3-3]과 같다.

[표 3-3] 심층인터뷰 내용 구성

| 구분 | 인터뷰 항목 | 비고 |
|----------|--|--|
| 소재 발굴 관련 | <ul style="list-style-type: none"> - 문화원형의 창작소재 개발 - 문화원형 스토리텔링 활성화 - 문화기술 관련 사업 | <p style="text-align: center;">각 사업들의 중요도 효과에 대한 분석 및 시사점 도출</p> |
| 활용/확산 관련 | <ul style="list-style-type: none"> - 문화원형 소재로의 성공 가능성 - 문화원형 소재로의 활용성 - 문화원형 디지털콘텐츠의 저작권 관리 - 문화원형 관련 수익모델 | |

심층인터뷰 내용은 ‘문화원형 디지털콘텐츠화 사업’을 소재 발굴 관련 사업과 활용/확산 관련 사업 등 두 가지 유형으로 범주화 한 후 각 범주에 속하는 사업들에 대한 중요도와 효과에 대한 객관적 의견을 인터뷰 대상자들로부터 수집하였다. 또한 ‘문화원형 디지털콘텐츠화 사업’의 개선 방향과 향후 확대되어야 할 사업 및 유형들에 대해서는 전문가별로 추가적 의견들을 인터뷰를 통해 수집하였다.

본 연구에서는 위의 표와 같은 질문내용을 심층인터뷰 대상자에게 사전에 e-mail을 통해 제공하여 인지할 수 있도록 하였다. 그리고 전화를 통해 심층인터뷰 대상자가 이 같은 질문 내용들을 인지하였는지를 확인한 후 심층인터뷰를 위한 약속 시간을 정한 후 인터뷰를 실시하였다.

제 2 절 심층인터뷰 결과

1. 학계

심층인터뷰 대상은 ‘문화원형 디지털콘텐츠화 사업’의 전문가 20명 중에서 문화원형 관련 학과 교수 7명에 대하여 심층인터뷰를 진행하였다. 심층인터뷰 내역은 다음과 같다. 문화원형 관련 학과 7명은 ‘문화원형 디지털콘텐츠화 사업’을 직접 수행하였고 현재 문화원형 관련 대학의 교수로 재직중인신 분들로 구성을 하였다. 인터뷰의 항목은 문화원형 소재개발, 문화원형의 스토리텔링, 그리고 문화원형과 기술의 연계(복원)에 대해서 집중하였다. 심층인터뷰 내역은 다음과 같다.

문. 지금까지 문화원형 디지털콘텐츠화 사업에서 창작소재 발굴 관련 가장 성공적인 사업은 무엇이라고 생각합니까?

| 전문가 | 인터뷰 답변 내용 |
|-----|---|
| 1 | 문화원형 창작소재 발굴 및 확보를 통한 OSMU 활용 및 성과 창출(왕의 남자, 황진이, 주몽, 국정교과서 등). 이를 통해 다양한 게임, 영화, 애니메이션 등 창작물 제작의 밑거름이 되었으며, 다양한 인프라 제공의 기틀을 마련하였음. 또한 앙코르와트, 남대문 등 국내외 문화원형의 디지털복원 통한 우리 문화기술의 중요성을 알린 점도 높이 살만함 |
| 2 | 문화원형 소재개발은 전통문화의 상품 가치를 알게 해 주었음. 즉, 숨겨진 소중한 문화 자산을 문화산업에 분야로 이끌어내는 계기를 만들어 주었다고 생각함. 이는, 전통문화 - 콘텐츠 소스 개발 - 다양한 매체별 콘텐츠 개발의 프로세스를 산업계에 정착 시켰음. |
| 3 | 다양한 문화원형 소재의 디지털 콘텐츠의 데이터베이스화가 필요하다 즉, 문화원형의 가상복원과 이를 통한 디지털유산의 새로운 가치를 확보하고, 새로운 디지털 유통 시장의 개척을 할 수 있다. 또한 '전통+문화+공간'의 복합적 요소를 고려하여 영구한 원형보존, 공유의 관점에서 접근을 해야 한다. 즉 개발된 디지털 문화공간이 어떻게 수요자들에게 서비스 될 것인지에 관한 사항을 충분한 고증이 가능하도록 문화공간 관련 자료를 적극적으로 개방하는 것이 매우 중요하다. 더불어서, 문화원형 전문가, 즉 문학/사학/철학 및 인문학자에 대한 적절한 보상체계 수립이 필요하다. 수년동안의 인문학적 연구성과에 대한 적합한 보상체계가 없다면 문화원형 사업의 기초 근간인 인문학연구자의 참여가 어려울 것으로 보인다. |
| 4 | 우리 문화원형 분류 및 데이터베이스화 한 것이 가장 잘 되었다고 본다, 즉 전통문화의 디지털콘텐츠 리소소화를 한 것인데, 문화원형에 대한 창작소재를 발굴하여 이를 콘텐츠화한 것으로 이를 통한 대중적 보급에 많은 기여를 한 것으로 판단된다. 또한 원본의 적실한 복원이 가장 중요하겠지만, 그것만큼이나 중요한 것은 다양한 활용을 전제로 한 복원임. 정확한 문화원형의 복원을 바탕으로 주로 활용될 영역을 염두에 둔 복원 등을 통하여 복원의 의의를 극대화할 수 있을 것이다. 정책의 방향으로서는 이러한 사업이 가시적인 수익에 너무 얽매이지 말고 지속적으로 DB를 구축할 수 있도록 거시적인 안목에서 배려하는 것이다. |
| 5 | 다양한 소재의 발굴 및 저작권을 확보한 디지털 데이터의 확보를 한 것이 잘 되었다고 본다. 이는 창작자가 많은 소재의 조합을 통해 새로운 이야기를 전개해내고 이를 기반으로 다양한 디지털 콘텐츠의 제작이 가능하다. 따라서 문화원형 사업을 통해 다양한 소재의 발굴 뿐 아니라 그 소재의 내용을 구체적 이미지로 제공할 수 있는 디지털원형소재(디지털 데이터)가 확보된 점이 가장 우수한 사업의 성과라고 볼 수 있다. 이러한 창작소재는 당장 디지털 콘텐츠로서 사업화에 의미가 있는 것이 아니라 지속적이고 다양한 창작의 기반이 된다는 점에서 매우 중요하다. 더불어 문화적의미로는 1) 역사적인 의미의 복원과 계승, 2) 시민의 문화향유에의 기여 3) 다양한 상품 및 관련 콘텐츠로의 활용 (상품 및 콘텐츠 제작 등)이 잘 된 사업정책이라고 생각한다. |

| | |
|---|--|
| 6 | 그동안 디지털 분야에 대해서 무관심하고 무능력했던 한국의 인문학계가 심사위원을 비롯한 참여를 통해 디지털 콘텐츠에 대해 눈을 뜨는 계기가 되었음. 특히 업계와의 대화를 통해 인문학의 가능성을 재발견하게 된 것이 큰 성과라고 할 수 있음. |
| 7 | 수익을 전제로 민간에서 추진하기 어려운 사업인 문화원형 창작 소재 발굴 등의 사업이 공공 영역에서 추진할 수 있는 사업으로 적당하다. 가시적인 수익이 나지 않더라도 거시적인 차원에서 문화콘텐츠 개발의 기반 요소로 기능할 수 있는 것들이 여기에 해당된다. 다만, 기술 개발이나 수익 모델 등의 성격이 아닌 말 그대로 공공 영역에서 기반요소로 제공할 수 있는 사업들이 여기에 해당될 것이다. |

문. 문화원형 스토리텔링 사업과 관련하여 중요하다고 생각되는 것은 무엇이라고 생각합니까?

| 전문가 | 인터뷰 답변 내용 |
|-----|---|
| 1 | 문화원형 스토리텔링 활성화에서 필수적인 것은 그것의 스토리텔링으로서의 활용 가능성임. 스토리텔링의 활용 가능성을 염두에 둔 문화원형 개발이 필수적이다. 원천소재 발굴, 전환(adaptation) 전략, 스토리텔링 구현 전략, 스토리텔링 리더러시 등이 통합적 차원에서 전개될 때 비로소 생산적인 성과를 기대할 수 있다. 따라서 장기적인 안목에서 썩크탱크를 구성하고 지속적인 연구와 개발을 병행할 수 있어야 한다. 스토리텔링은 단순한 기법이 아니라 콘텐츠 구현을 통해 실현되는 매우 총체적인 결과물이기 때문임. |
| 2 | 문화원형 스토리텔링 활성화에서 필수적인 것은 그것의 스토리텔링으로서의 활용 가능성임. 스토리텔링의 활용 가능성을 염두에 둔 문화원형 개발이 필수적이다. 원천소재 발굴, 전환(adaptation) 전략, 스토리텔링 구현 전략, 스토리텔링 리더러시 등이 통합적 차원에서 전개될 때 비로소 생산적인 성과를 기대할 수 있다. 따라서 장기적인 안목에서 썩크탱크를 구성하고 지속적인 연구와 개발을 병행할 수 있어야 한다. 스토리텔링은 단순한 기법이 아니라 콘텐츠 구현을 통해 실현되는 매우 총체적인 결과물이기 때문임. |
| 3 | 문화원형 스토리텔링은 다양한 창작 스토리 발표의 장이라고 생각한다. 즉 문화원형이라는 것이 보편성과 특수성을 모두 함유하고 있는 창작소재임으로 다양한 매체, 장르와의 연관성, 기술을 통한 상품으로의 전환성이 용이한 상품기획으로 문화의 저변확대 및 전파가 될 것으로 생각된다. |

| | |
|---|---|
| 4 | 스토리텔링은 문화콘텐츠 모든 분야의 근간이 되는 것으로 매우 중요하나 문화원형에서 스토리텔링을 활성화 하는 것은 바람직하지 않다고 생각함. 이는, 개발업체 입장에서 개발된 스토리에 대하여 비용을 지불하고 활용하지 않고 변형된 스토리를 새롭게 개발하여 활용하는 것이 용이함. 문화원형의 스토리텔링에 대한 부분은 역사적인 사실로서 누구나 접할 수 있는 것임. 이를 변형하여 창작의 범위로 확대하게 되면 지적재산권의 문제는 항상 발생할 것임 |
| 5 | 현재 개발되어 있는 문화원형 결과물들은 시한과 개발비에 쫓겨 디지털 콘텐츠화하는데 급급한 경우가 많다. 따라서 개발된 결과물을 바탕으로 우수 콘텐츠에 대한 스토리텔링화 사업을 2차적으로 추진할 필요가 있다. |
| 6 | 스토리 원천의 스토리텔링 활성화를 위한 별도의 지원이 필요하다. 문화원형의 창작소재는 이야기로서의 가능성이 높으나 개발업체의 영세성으로 콘텐츠의 상품화를 위한 여력이 없다. 따라서 콘텐츠상품화 사업 지원을 통해 스토리텔링이 접목될 수 있도록 하면 좋을 것 같다. 또한 스토리텔링 전문가 양성 및 비즈 시스템 구축하여 창작자 + 제작자 + 비즈전문가가 협업할 수 있는 시스템 마련이 중요하다 |
| 7 | 영화, 드라마, 만화, 소설, 게임 등-다양한 분야의 작가들을 실질적으로 지원하고 격려 하고 발굴하는 사업이어야 함. 즉, 작가 중심의 사업이 현재는 없다. 따라서 개발된 문화원형 결과물을 바탕으로 한 작가 중심의 이야기 공모전 등이 필요하다. 그리고 개발된 스토리텔링은 콘텐츠 제작사들과의 비즈매칭 방법을 찾아 사업화 하는 것이 효과적일 수 있을 것으로 생각됨. |

문. 문화원형 관련 문화기술(CT)의 사업에서 가장 중요한 것은 무엇이라고 생각합니까?

| 전문가 | 인터뷰 답변 내용 |
|-----|--|
| 1 | 문화원형 관련 문화기술 역시 기초와 응용으로 분리하여 수요적 관점에서의 기술 연구개발이 필요함. 문화원형의 복원과 창작소재로서의 활용 목적을 명확히 하고 고유한 문화기술, 융합적 문화기술의 차별화된 영역을 지속적으로 연구개발해야 함. |
| 2 | 문화원형 관련 문화기술개발 정제에서 중요한 것은 장기적인 로드맵 하에서의 지속적인 추진이다. 토대가 마련되지 않은 상태에서 성과중심, 회기중심의 기술개발이란 앞으로 나가지 못하는 제자리 뛰기일 뿐이다. 기본적인 DB구축과 지속적인 진행을 전제로 했을 때만 생산적인 기술을 개발할 수 있을 것임. |

| | |
|---|---|
| 3 | 문화기술(CT)와 정보통신(IT)의 명확한 구별이 필요하다. 문화기술(CT)는 문화도메인을 가진 IT기술의 응용이라는 관점과 문화산업에의 기여라는 관점에서 육성방향을 정해야함. 즉, 개발의 과정에 독특한 문화적 관점이 없는 경우 정보통신(IT) 와의 경계가 모호해져 기존 정보통신(IT)기술 개발 과제와 제목만 다르고 같은 과제를 개발하는 중복의 문제가 있을 가능성이 큼. 기술 개발이라는 관점에서 새로운 문화기술(CT) 기술 개발에 의해 새로운 S-Curve로의 이행이 가능한 기술 분야에 집중적으로 자원을 지원함으로써 일정 시간의 경과 후 기술에 의한 차별화된 경쟁력 확보가 가능해야함. 현재는 기술 로드맵과 기술개발과제가 별개로 연구되고 자원이 투입되고 있다는 느낌이 강함 |
| 4 | 앞으로의 미래는 가상현실 분야에서 현재와는 다른 다양한 비즈니스가 생겨날 것으로 생각되는 바, 문화원형도 가상현실 기술을 접목한 분야가 중요하다고 생각됨 |
| 5 | 현재 문화원형의 결과물에 사용되고 있는 문화기술(CT)은 대단히 제한적이다. 특히 2D 자료에 의존하고 있는 경우가 많으며 때로는 무의미한 3D 작업이 남발되기도 한다. 앞으로 감성공학과 가상현실 기반의 문화기술(CT) 기술이 많이 개발되어야 한다. |
| 6 | 많은 기술발전을 통해 문화원형의 콘텐츠화도 혜택을 받기는 하였으나, 문화원형을 개발하는 기관(기업)들의 영세성을 감안한다면, 현재의 문화기술을 충분히 반영하지 못할 수도 있음. 이에, 개발된 문화기술의 충분한 혜택이 가능토록 정책적 도움이 필요하다고 판단됨 |
| 7 | 문화원형관련으로 제한하는 문화기술(CT)은 그 개념과 범위가 모호함. 전반적인 문화기술(CT) 개발 사업에서 포괄하여 추진하는 것이 효율적이라고 사료됨. 문화원형 복원 및 재현에 관한 기술이 집중적으로 개발할 필요가 있다. 이것이 문화원형과 기술의 접목을 할 수 있는 방안이라 생각한다. 더불어서 온라인리소스 구축에 대한 적극적인 기술개발(체계적관리 등)이 필요하다. 기술과 문화원형을 접목을 위해서는 우선, 역사적인 의미의 복원에 최우선 중심의 기술, 그리고 다양한 활용 콘텐츠의 전환에 대한 그림을 미리 전제해야 한다. 이것은 문화상품으로서의 결과물에 대한 수익모델 전제가 되는 것이 기술과의 연계성을 강화할 수 있다고 본다. |

2. 산업계

심층인터뷰 대상은 '문화원형 디지털콘텐츠화 사업'의 전문가 20명 중에서 문화원형 관련 산업계 전문가 8명에 대하여 심층인터뷰를 진행하였다. 문화원형 관련 산업계 전문가 8명은 '문화원형 디지털콘텐츠화 사업'을

직접 수행 한 업체의 임원 또는 대표자를 대상으로 진행하였으며, 인터뷰의 항목은 문화원형 창작소재의 성공사례 및 활용에 대해서 집중하였다. 그 세부내역은 다음과 같다.

문. 세계적으로 전통문화를 소재로 가장 성공한 사례와 그 이유는 무엇이라고 생각합니까?

| 전문가 | 인터뷰 답변 내용 |
|-----|---|
| 1 | 반지의 제왕 : 전통적인 신화, 전설을 소재로 새로운 매스미디어에 접목하여 OSMU 법칙을 가장 잘 활용하였으며, 실제로 많은 수익을 창출하였으며, 인력 양성, 기술개발 등 다양한 방면에 공헌하였으며, 실제적으로 뉴질랜드라는 국가 브랜드 제고에도 막대한 영향력을 끼침 |
| 2 | 마법이라는 서양문화원형을 토대로 소설과 영화 시리즈로 콘텐츠화한 한 ‘헤리포터’가 가장 성공한 사례라고 생각됨. 즉 문화원형이 성공은(예를 들면, ‘이야기 : 그리스로마 신화’) 구전되는 이야기의 원형 가치를 현대적인 복합적 이야기를 문화로 발전시키고 시대적 문화기술(텍스트, 이미지, 영상, CT, 조형, 공연 등)을 효과적으로 활용하여 문화 상품화하는 데 있다고 봄 |
| 3 | 물란과 헤리포터, 쿵푸 등 고유의 전통문화를 소재로 세계에 국가이미지를 간접적으로 홍보한 사례를 들 수 있으며, 이는 콘텐츠를 통해서 정서적 공감대를 형성한 결과라 생각됨 |
| 4 | 일본에서 “겐지모노가타리”와 같은 전통적인 이야기를 소재로 활용한 드라마, 애니메이션 등을 찾아볼 수 있고, 미야자키 하야오 감독의 <센과 치히로의 행방불명> 등에서도 같이 일본의 전통 사상을 활용한 경우도 성공적인 예라고 볼 수 있다. 문화콘텐츠에서 전통문화가 의의가 있는 것은 현재성과 대중성을 확보하여 콘텐츠에 대한 적합성을 확보할 때이다. 이러한 관점에서 볼 때, 일본의 예는 벤치마킹 사례로서 매우 유효하다. |

| | |
|---|---|
| 5 | TV 에서 보았던 장이모 감독의 대형 현장극 <인상 유삼저> 공연. 중국의 고전을 바탕으로 계림의 자연경관을 활용하여 대형 무용극을 제작한 것이다. 특히 현지 주민들이 직접 배우로 출연함으로써 소득증대에 기여한 점은 대단히 인상적이었다. |
| 6 | 독일 리벨룽겐의 전통 스토리가 반지의 제왕 등 현대적 문화상품으로 재발견 된 것이 가장 성공했다고 본다. 더붙어서 영화 : <해리포터>, <반지의 제왕> 등은 원형스토리에 기반한 것이며, 게임 : MMORPG게임 <라그나로크>는 북유럽 신화에 기반한 것으로 대표사례임 |
| 7 | 전통문화를 소재로 한 것 중에서 국가적인 브랜드로 대표적인 것이, 이탈리아 보석 디자인의 소재(이탈리아 건축 문양)으로 생각된다. 많은 이탈리아의 영세 보석가공업자들에게 다양한 디자인 소재(문양을 현대적 감각에 맞게 가공한 디자인 소스)를 제공함으로써 연간 100억불 이상의 경제효과 창출을 하고 있다. |

문. 문화원형 디지털콘텐츠의 사업의 결과물의 활용함에 있어서 가장 중요한 것은 무엇이라고 생각합니까?

| 전문가 | 인터뷰 답변 내용 |
|-----|--|
| 1 | 문화원형사업의 결과물은 우선 교육적 활용에 가장 중요하다고 생각함. 국사교과서의 활용에서도 보듯이 멀티미디어 교육과 연계하여 초,중,고의 역사교육 및 가상교육 등으로 활용도가 가장 높을 것임. |
| 2 | 문화원형 사업을 통해 도출된 결과물은 단계별 결과물 제작으로 결과물 관리하는 것이 필요함. 즉, 1단계 : 학술적 고증된 수준에서의 복원/ 2단계 : 예측을 통한 복원 완성 / 3단계 : 콘텐츠 제작과 연계된 응용 및 활용 예시로서 고증 문제로 복원이 불가능한 소재까지 확대 가능하다고 봄. 또한 복원 후 고증문제 논란 해소하고 이는 바로 활용 할 수 있는 결과물 확보-활용사업과 바로 연결될 수 있음 |

| | |
|---|---|
| 3 | <p>문화원형의 성공요건은 1) 다양한 스토리의 기반, 2) 다양한 소재 3) 다양한 소재를 기반으로 한 1차 저작물에 대한 저작권으로부터의 자유로움이라고 생각한다. 이야기의 중요성은 앞서 언급을 한 것처럼 콘텐츠 창작의 매우 중요한 부분이며, 이를 풍부하게 표현을 하고 제작을 위해서는 다양한 소재가 맞물려 들어가야 한다. 또한 지금 창작소재의 저작물을 자유롭게 활용을 해서 활용성을 더 높여나가야 할 것이다.</p> |
| 4 | <p>지금 활용이 미흡한 것은 과제 수행기업을 활용의지가 낮은 것으로 생각된다. 물론 문화원형 복원을 위한 과제수행 기업이라 할지라도 1차적으로는 과제수행기업에서의 적극적인 콘텐츠 OSMU의 기획과 추진이 필요하다. 그러나, 과제수행기업이 대부분이 영세하다는 것도 걸림돌이라 생각한다. 따라서 과감하게 개발된 결과물을 적극적으로 활용하고자 하는 기업이 있다면 KOCCA 등 중간에서 이를 거래하고 적극 활용을 할 수 있는 중간거래기관, 기업이 필요할 것으로 보인다.</p> |
| 5 | <p>문화산업계에서 결과물을 활용하는 것이 번거롭고 비용을 필요로 한다는 생각을 하지 않고 높은 수준의 결과물을 위한 필수적 과정으로 인식할 필요가 있다. 즉 고증된 문화원형을 문화산업계에서도 적극적으로 활용을 하는 것이 결국은 콘텐츠의 경쟁력을 높이는 방안이 된다고 생각한다.</p> |
| 6 | <p>DB화된 리소스의 개방, 공유가 필요하다. 현재는 유료로 되어 있고, 막상 활용을 하려고 해도 온라인이 잘 안되는 경우가 있다. 원천 Source를 필요로 하는 수요처의 인지 및 접근/활용의 편의성이 너무 낮다. 현재의 유료정책을 공공성을 강화해서 무료화 하고 활용의 편의성을 높이기 위한 방안의 모색이 필요하다.</p> |
| 7 | <p>콘텐츠 시장의 수요와 니즈에 맞추어진 사업계획에 따른 문화원형 사업 기획 및 수행을 해야 함. 즉, 사업 기획, 개발 및 활용 비즈니스를 총괄하는 능력이 있는 프로듀서의 적극적 사업 참여기회를 확대해야 한다. 그러면 자연스럽게 문화원형 결과물이 콘텐츠 비즈니스에 적극 활용 될 것으로 생각된다.</p> |
| 8 | <p>가장먼저 필요한 것이 문화원형 사업에 대한 홍보라 할 것임. 아직까지도 콘텐츠산업계에서는 문화원형사업에 대한 인식의 부재가 많은 것으로 생각됨. 따라서 적극적인 홍보를 통해 그동안의 결과물을 산업계에서 적극 활용할 수 있도록 하고, 문화원형을 통한 수익창출의 성공사례가 더 많이 창출이 되어야 할 것이다. 더불어서 전통적 문화의 고증과 계승에 대한 공공적 사업에 대해서도 많은 투자를 할 필요가 있다. 더군다나 디지털화로 되는 만큼 지적재산권에 대한 관리도 철저히 할 필요가 있다. 문화원형을 소재로 콘텐츠를 제작하는 것은 창작소재의 차별화가 가장 우선 시 됨으로 저작권에 대한 철저한 관리가 문화원형사업의 활성화의 지름길이라 생각한다.</p> |

3. 공공기관 및 유관기관

심층인터뷰 대상은 '문화원형 디지털콘텐츠화 사업'의 전문가 20명 중에서 문화원형 관련 공공기관 및 유관기관 5명에 대하여 심층인터뷰를 진행하였다. 문화원형 관련 공공기관 및 유관기관 전문가 5명은 '문화원형 디지털콘텐츠화 사업'을 직접 수행을 하지 않았으나, 문화산업과 관련한 진흥기관 또는 정책기관의 팀장급 이상으로 진행하였으며, 인터뷰의 항목은 문화원형 창작소재의 저작권 관리 및 수익모델에 대해서 집중하였다. 그 세부내역은 다음과 같다.

문. 문화원형 디지털콘텐츠의 저작권 관리에 대한 중요하다고 생각되는 것은 무엇입니까?

| 전문가 | 인터뷰 답변 내용 |
|-----|---|
| 1 | <p>콘텐츠에 있어서 저작권은 매우 중요한 도구이나 문화원형이란 테두리에서는 공공적 성격이 강하기 때문에 유연한 저작권 정책이 필요하며, 필요에 따라서는 무료화를 적극적으로 추진, 이에 대해서는 정부가 강한 의지를 보여야 함</p> <p>가장 중요한 것은 문화향유 및 문화원형의 가치가 의미 있도록 공유할 수 있는 공공성 (공공콘텐츠)이며, 저작권 보호를 통해 저작물에 대한 역사와 문화적 의미, 충분한 보존가치가 있는가 하는 가치평가를 해야 함. 결국은 유통을 통해 가치사슬 속에서 의미 있도록 하는 활용도를 높이는 시스템 구축 하는 것이 공유를 할 수 있는 최선의 방안이라고 생각함</p> |
| 2 | <p>찾는 사람이 있어야 저작권 관리가 필요한 것이고, 저작권료는 수요 공급에 의해 결정됨. 문화원형 사업은 공공사업의 성격이 강함. 콘텐츠개발이라기 보다, 콘텐츠 소스 개발 사업이라고 볼 수 있음. 즉, 콘텐츠 소스를 활용해서 콘텐츠를 개발 할 때 부가가치 창출이 현실화 됨. 그러나 사업결과물의 대부분인 콘텐츠 소스에 대한 수요 제한적임. 저작권 관리에도 비용이 발생하는데 그 비용을 충당할 수 있는 시장 수요에 대한 조사 검토가 필요함. 충분한 개발비 예산을 책정해서 결과물 질적 관리를 철저히 하고, 개발된 콘텐츠 소스는 공공재로 국가가 무료 혹은 최소한의 비용으로 활용을 권장 하는 것이 맞지 않을까 사료됨.</p> |

| | |
|---|---|
| 3 | <p>문화원형의 저작권 범위에 대한 재규정이 필요하다. 즉 개발과 활용의 범위 등에 대한 저작권의 활용범위를 명확히 해야 한다. 1차적 저작물의 활용한 창작소재의 디지털화는 2차, 3차 활용이 될 경우 저작물로서의 인정범위와 활용범위가 모호해지는 경우가 발생되며, 나아가 실제 콘텐츠화가 되었을 경우 수익분배 등에 문제의 소지가 많다. 따라서 문화원형 창작소재의 활용 가이드라인을 만들고 이에 동의한 사업자가 사업화에 아무런 어려움이 없도록 명확히 할 필요가 있다.</p> <p>저작권의 원 소유자와 그것을 가공하여 디지털 콘텐츠화 한 자의 저작권에 대한 구분이 명확해 져야 할 필요가 있음.</p> |
| 4 | <p>저작권 문제는 매우 중요한 사항으로 개발업체의 저작권이 인정되지 않을 경우 사업 참여의 의미가 없음. 그러나 저작권이 보호되는 콘텐츠나 스토리가 개발되었을 경우 2차적 활용업체의 경우 이를 참고하여 변형된 스토리나 콘텐츠를 개발하려고 하지 문화원형 참여업체에 라이선스 비용을 지불하고 이를 활용하지 않으려고 할 것임.</p> <p>따라서 문화원형 사업을 2원화하여, 대규모 프로젝트(중요성이 있는)의 경우 저작권을 인정치 않고 대중에 보급하는 프로젝트를 진행하고 중,소규모의 경우 참여업체의 저작권을 인정해주고 참여업체가 직접적으로 OSMU를 진행하도록 상품화 지원사업등과 연계하여 활성화시키는 방안이 필요(상품화 지원사업이 중단되어 아쉬움)</p> |
| 5 | <p>우선, 진흥원이 사용권 확보하고 이에 대한 산업계와의 공유를 할 필요가 있다. 문화원형의 상업적 기대수익에 비해 저작권의 유지 및 방어 비용이 막대함에 따라 정부에서 저작권에 대한 권리 등록 및 유지에 대한 지원 정책이 반드시 필요하며 공익적 측면과 산업적 측면을 고려하여 균형이 있는 정책이 수립되어야 함.</p> <p>저작권이 의의를 갖는 것은 그것의 활용을 전제로 할 때이다. 활용하고 싶어도 저작권을 얻는 과정이 복잡하거나 비용상의 부담이 크다면, 개발해 놓은 문화원형 디지털콘텐츠의 활용은 기대하기 어려울 것이다. 따라서 개발 및 활용의 의사를 지닌 업계들의 입장을 고려한 윈스톱 방식이나 적정 비용 산정 등의 시스템 마련이 시급하다.</p> |

문. 문화원형 관련 수익모델 사업에서 중요하다고 생각되는 것은 무엇입니까?

| 전문가 | 인터뷰 답변내용 |
|-----|---|
| 1 | <p>문화원형의 경우 공공성이 높고, 현대화 작업이 반드시 필요함에 따라 관련 기업에 대한 정부의 정책 및 예산 지원이 반드시 수반되어야 함. 이는 문화원형 사업자에 대한 지속적 연관 사업 참여지원, 문화원형 상품에 대한 품질관리 및 인증제, 문화원형을 통한 공공 교육 및 활성화 지원 사업이 필요함.</p> <p>문화원형의 경우 공공성이 높고, 현대화 작업이 반드시 필요함에 따라 관련 기업에 대한 정부의 정책 및 예산 지원이 반드시 수반되어야 함. 이는 문화원형 사업자에 대한 지속적 연관 사업 참여지원, 문화원형 상품에 대한 품질관리 및 인증제, 문화원형을 통한 공공 교육 및 활성화 지원 사업이 필요함.</p> |

| | |
|---|--|
| 2 | <p>수익모델 관리는 지속적인 원형 구축의 관점에서 볼 때 창작 결과물의 단기 사업성과에 치중하게 함으로써 다양한 소재 발굴에 장애가 됨. 이는, 문화원형사업은 단기적인 수익보다는 많은 소재를 발굴하는데 치중하는 것이 보다 중요하기 때문이다. 조선왕조실록은 단기적인 사업성 때문에 많은 비용과 시간을 투입하여 번역하는 것이 아님. 이러한 번역작업은 많은 연구에 기반이 되기 때문임. 결국 문화원형사업도 발굴에 의미를 두어야함(공공성에 의미를 많이 부여함)</p> |
| 3 | <p>코카입장에서 수익모델은 간단한 기준만 있으면 되는 것임 수익화는 참여업체들이 진행하는 것이기에 Case by case로 매우 다양한 것임. 다만 참여업체의 영세성이나 문화원형사업의 특성상 수익사업의 수익규모가 크지 않을 수 있듯이 코카는 참여업체의 2차 개발의지를 끊임없이 지원할 수 있는 지원제도를 개발하는 것이 더욱 중요함</p> <p>수익모델을 수립하기 위해서는 문화원형 사업의 결과물을 활용한 스토리, 영상, 만화에니메이션 등의 2차적 산물을 확대하는 것이 필요하다. 문화원형 자체로서 수익모델을 수립한다는 것은 사실상 어려운 일이라고 본다.</p> |
| 4 | <p>공공영역과 상업영역을 구분할 필요가 있다. 즉, 공공영역은 무료로 제공하고 상업영역에 대해서 비즈니스 모델 구축하여 유료화, 수익모델을 만들 수가 있다. 이는 문화원형 결과물의 속성에 대해서도 연계해서 현재의 친편일률적인 유통모델 보다는 우선 공공성을 강화하고 킬러 창작소재에 대해서 소재개발자와 사용자간의 연계 협력 모델이 필요하다.</p> |
| 5 | <p>주요 사업 결과물 형태인 콘텐츠 소스를 활용한 콘텐츠 개발 및 사업 기획을 담당할 수 있는 전문 프로듀서 전담 조직을 진흥원 내 팀, 혹은 외부 협력 기업을 두고 일괄적으로 책임과 권한을 두고 일정기간 지원하는 방법이 효과적일 수 있음.</p> <p>매체 및 관련 미디어, 장르로의 적합한 전환 및 트렌드에 맞도록 콘텐츠를 제작, 가공할 수 있는 능력, 소비자의 수요파악 및 현대적 의미 가미할 수 있는 전문인력 양성이 필요하다.</p> |

제 3 절 심층인터뷰 분석결과

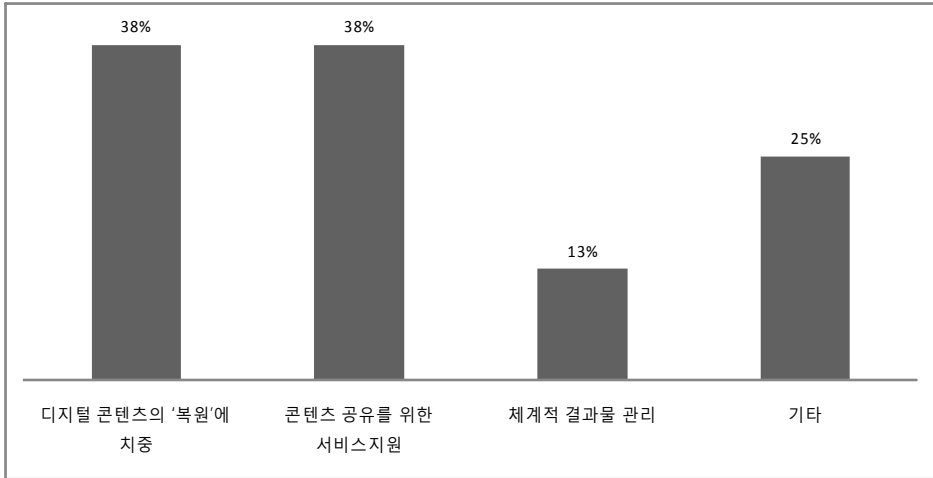
1. 분석의 방법

심층인터뷰를 통해 수집된 각 항목의 내용을 우선 핵심내용 중심으로 요약하였다. 요약된 내용 중에서 사업의 중요성 및 효과의 객관적 분석을 위하여 연구주제에 부합된 내용에 대해서는 많이 의견이 제시된 주제에 대해서는 빈도분석을 하여 정량화 하였다. 이를 통해 본 연구의 목적인 사업의 중요성과 효과에 대한 객관적 분석과 더불어 향후 발전 방안을 위한 시사점을 통해 도출하였다.

2. 소재 발굴을 위한 사업들의 중요도 및 효과

지금까지의 문화원형 디지털콘텐츠화 사업에 대하여 문화원형에 대한 창작소재를 발굴하여 콘텐츠화 함으로써 문화원형의 대중적 보급에 많은 기여를 하였으며, 전통 문화콘텐츠의 시각 및 청각소재 개발을 통하여 전통문화의 상품가치를 알릴뿐만 아니라 지금까지 숨겨져 있던 문화 자산을 문화산업 분야로 이끌어 내고, 다양한 매체별 콘텐츠 개발의 프로세스를 산업계에 정착시킬 수 있었다는 의견을 보였다.

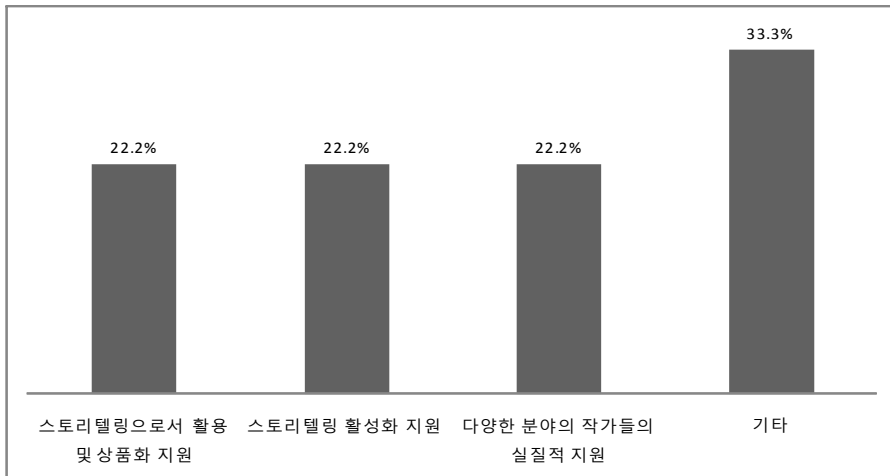
전통문화공간 등 디지털콘텐츠화 복원은 시간을 들여 정확하게 고증하여 완벽한 복원을 이루어야 한다는 의견을 보였으며, 정책적으로 중요한 점은 정통/문화/공간의 복합적 요소를 고려하여 영구한 원형보존 및 공유의 관점으로 접근해야 한다는 것이었다. [그림 3-1]은 전통문화공간의 디지털콘텐츠화 복원과 관련한 사업의 중요도에 대한 내용이다.



[그림 3-1] '전통문화공간 디지털콘텐츠화 복원'에 중요한 사업의 방향

문화원형 스토리텔링 활성화 사업은, 다양한 매체/타 장르와의 연관성/상품으로의 전환성 등 문화의 저변 확대 및 전파에 기여할 것으로 예측되었다. 문화원형 스토리텔링 활성화에서 필수적인 것은 스토리텔링으로서의 활용 가능성인데, 스토리텔링은 단순한 기법이 아니라 콘텐츠 구현을 통해 실현되는 매우 총체적인 결과물이기 때문에 원천소재 발굴, 전환(Adaptation) 전략, 스토리텔링 구현 전략, 스토리텔링 리터러시(literacy) 등이 통합적 차원에서 전개될 때 비로소 생산적인 결과를 기대할 수 있으므로 장기적인 안목에서 썹크탱크(Think-Tank)를 구성하고 지속적인 연구와 개발을 병행하여야 한다는 의견이 제시되었다. 그러나 현재 개발되어 있는 문화원형 결과물 들은 시한과 개발비에 쫓겨 디지털콘텐츠화 하는데 급급한 경우가 많으므로, 우수 콘텐츠에 대한 스토리텔링화 사업을 2차적으로 추진하는 방법이 제시되었으며, 콘텐츠 제작사 들과의 비즈매칭 방법을 찾는 것도 효과적일 것이라는 방안도 제시되었다. 또한 스토리텔링은 창의설계가 필요하므로 이에 따른 포괄적 시각/고유한 가치/연속적

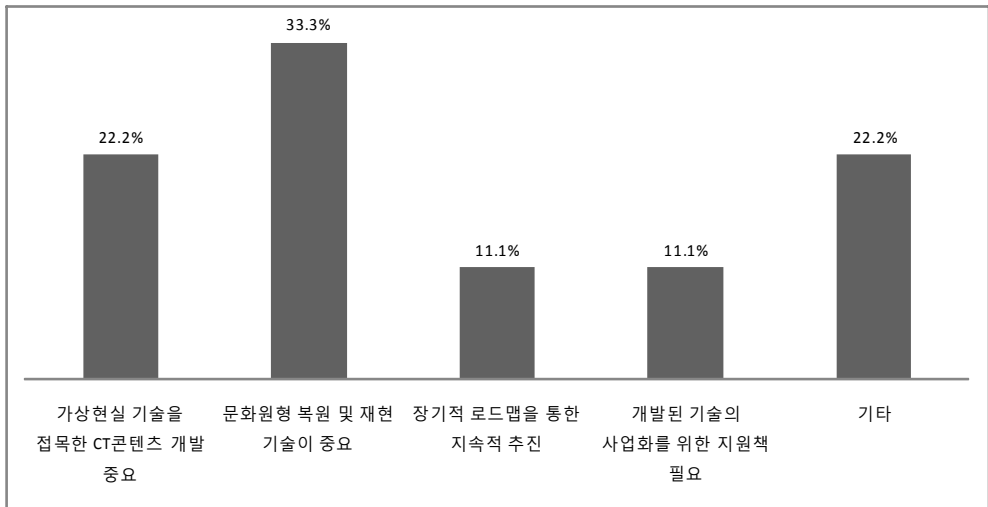
흐름 등에 대한 전문적 창작 교육이 필요하다는 의견도 제시되었다. 반면 문화원형에서 스토리텔링의 활성화는 바람직하지 않다는 의견도 있었다. 문화원형의 스토리텔링은 역사적인 사실로 접하기 쉬운 것이 사실이므로 이를 창작의 범위로 확대하게 되면 저작권 문제가 발생할 것이라는 반문도 제시되었다. 의견을 종합하여 도식화 하면 [그림 3-2]와 같다.



[그림 3-2] '문화원형 스토리텔링 활성화'에 중요한 사업의 방향

문화기술(Cultural Technology)은 현재 문화산업에서 빠질 수 없는 트렌드와 마찬가지로 문화기술 개발에 중요성을 두어야 한다는 점에는 모두 찬성하였다. 현재 가장 필요로 하는 기술로는 문화원형 복원/재현과 관련된 온라인 리소스를 구축해야 할 필요성이 있다고 하였으며, 문화원형 관련 문화기술 (CT) 역시 수요적 관점에서 문화원형 복원/창작, 활용 목적의 고유/융합적 문화기술의 차별화된 기술 연구개발이 필요하다는 의견이 제시되었다. 사업적 의견으로는 문화원형 관련 문화기술(CT)은 개념과 범위가 모호할 수 있으므로, 전반적인 문화기술(CT) 개발사업에서 포괄 추진하는 편이 효율적이라는 의견이 있었으며, 현재는 기술로드맵과 기술개발과제가 별개로 연구되고 자원이 투입된다는 느낌이 강하므로, 장

기적인 로드맵 수립 후 집중적으로 자원을 지원함으로써 문화기술(CT)의 육성방향을 정해 차별화된 경쟁력 확보가 가능토록 하여야 한다는 의견이 제시되었다. 의견을 종합하여 도식화 하면 [그림 3-3]과 같다.

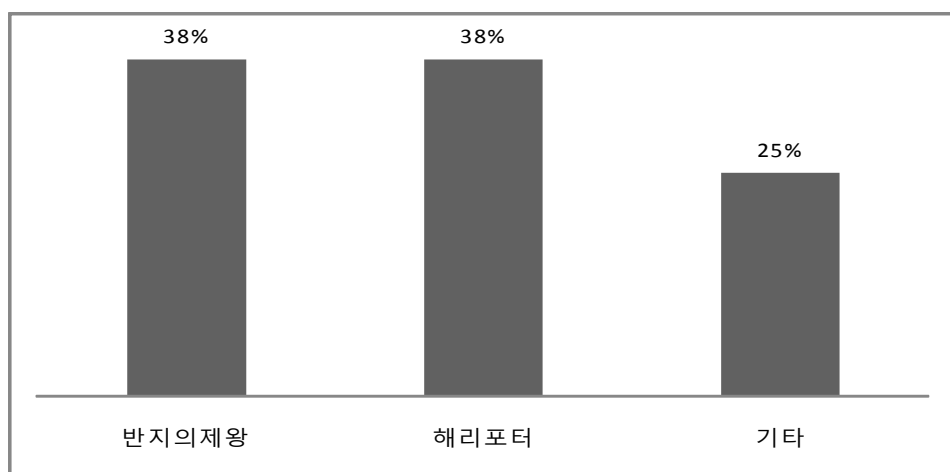


[그림 3-3] 문화기술(CT)에 대한 사업의 중요도

3. 활용/확산을 위한 사업들의 중요도 및 효과

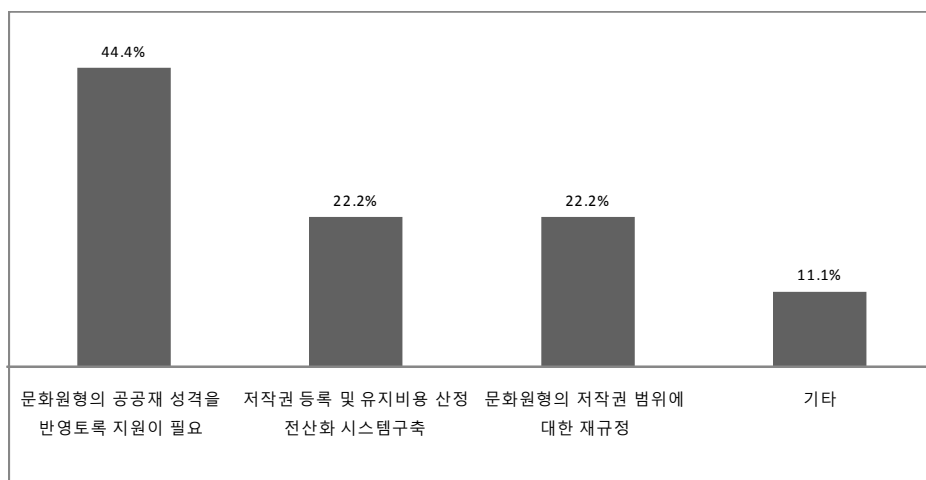
문화원형을 활용한 성공사례는, 영화 ‘반지의 제왕’은 전통적인 신화·전설을 소재로 각종 매스미디어에 접목하여 OSMU로 가장 잘 활용되어 많은 수익을 창출함과 동시에 인력양성 및 기술개발에도 많은 공헌을 하여 뉴질랜드의 국가 브랜드 제고에 막대한 영향으로 끼침으로서 가장 성공한 사례로 제시되었다. 영화 ‘해리포터’ 또한 마법이라는 서양 문화원형을 토대로 한 소설을 소재로 다양한 콘텐츠화를 이루었으며, 일본의 전통 사상을 활용한 ‘센과 치히로의 행방불명’과 북유럽 신화에 기반한 우리나라의 MMORPG ‘라그나로크’도 훌륭한 사례로 꼽혔다. 이외에 장이모 감

독의 대형 현장극 ‘인상 유삼저’와 애니메이션 ‘물란’은 중국 고전을 토대로 제작되었으며, 이탈리아에서는 전통적 문양을 현대적 감각에 맞게 디자인한 보석 가공으로 연간 100억불 이상의 경제효과를 창출 한 것을 성공 사례로 들었다. 의견을 종합하여 도식화 하면 [그림 3-4]와 같다.



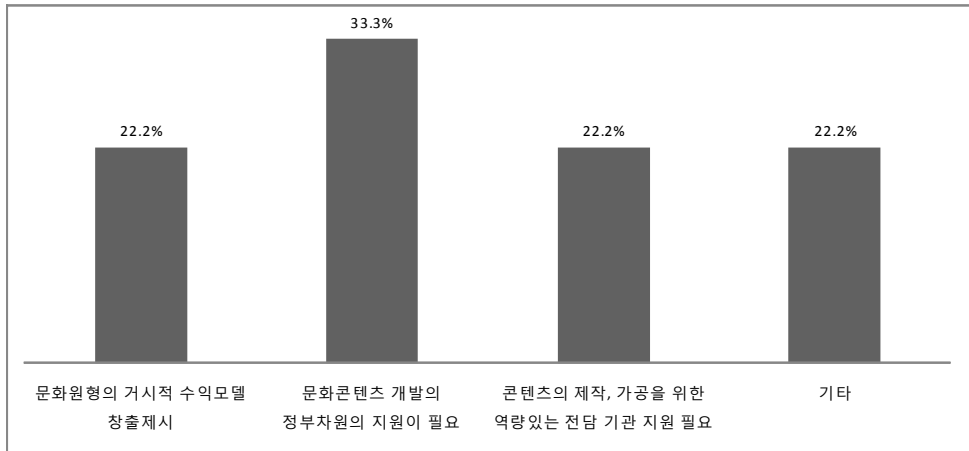
[그림 3-4] 세계적으로 전통문화를 소재로 가장 성공한 사례

문화원형 디지털콘텐츠의 저작권 관리 정책은 사업적으로 매우 중요한 위치에 있으나, 공익적 측면과 산업적 측면이 고려되어 신중하게 시행되어야 한다는 의견이 제시되었다. 특히, ‘문화원형 디지털콘텐츠화 사업’이 정부지원금으로 수행되고 있으며, 결과물이 디지털화가 되는 만큼 공공재로서 활용을 하는 방안의 의견이 가장 많이 제시가 되었다. 그 다음으로 문화원형 저작권 범위에 대한 정립의 필요성에 대한 의견이 많았다. 1차 저작물과 이를 디지털화하여 발생하는 2차적 저작물의 사용권리와 범위, 그리고 수익배분에 대한 명확한 규정이 있어야 한다는 의견이 많았다. 의견을 종합하여 도식화 하면 [그림 3-5]와 같다.



[그림 3-5] 문화원형 사업의 저작권 관리에 대한 사업의 중요도

문화원형 관련 수익모델 수립 정책은 대부분 중요성을 느끼지만 시행에 신중을 기해야 하는 정책으로 조사되었다. 한편 수익모델의 수립에 신중을 기해야 한다는 의견으로는 문화원형의 소재발굴 장애론이 제시되었다. 수익모델은 지속적인 원형 구축 관점에서 창작 결과물의 단기적 성과에 치중하게 함으로써 다양한 소재발굴에 장애가 된다는 것으로, ‘조선왕조실록’의 경우 단기적 상업성 때문에 많은 비용과 시간을 투입하여 번역하는 것이 아님을 환기시킴으로 하여 문화원형 사업 또한 연구의 기반으로 발굴에 의미를 두어야 한다는 것이다. 이처럼 콘텐츠 개발 기반을 공공영역에서 조성해주는 의미로 사업이 진행되어야만 기대하는 성과가 나올 것이라는 예측이 있었으며, 이에 따라 문화원형 소스를 쉽게 활용하게 하고 2차 콘텐츠의 개발 및 사업기획을 전담할 수 있는 전담 조직을 협력하게 하여 일괄적으로 책임과 권한을 두고 일정기간 지원하는 방법도 제시되었다. 의견을 종합하여 도식화 하면 [그림 3-6]과 같다.



[그림 3-6] 문화원형 수익모델에 대한 사업의 중요도

4. 확대되어야 할 사업유형 및 수단

문화원형 전체적 사업의 경우 공공성이 높고, 현대화 작업이 반드시 필요함에 따라 관련 기업에 대한 정부의 정책 및 예산 지원이 수반되어야 하며, 이는 문화원형 사업자에 대한 연관 사업 참여지원 및 품질관리, 인증제, 공공 교육, 활성화 지원이 지속적으로 필요하다는 의견이 제시되었다. 또한 ‘문화원형 디지털콘텐츠화 사업’의 결과물 활용에서 가장 주안점을 두어야 하는 것으로 수익 창출, 전통적 문화의 고증, 저작권 관리 등으로 나타났으며, 향후 원천 소스를 필요로 하는 수요자의 접근/활용이 자유롭도록 디지털콘텐츠화된 문화원형에 대한 적극적인 홍보가 필요하다는 의견이 제시되었다.

전통문화공간 디지털콘텐츠화 복원은 다양한 활용을 전제로 하여 수요자들에게 어떻게 서비스 할 것인지를 고민해야 하며, 가시적인 수익에 얽매이지 않고 지속적으로 DB를 구축할 수 있도록 거시적인 안목으로 고려해야 하며 이러한 사업들은 수익을 전제로 민간에서 추진하기 어려운 사

업인 만큼 공공영역에서 추진해야 한다는 의견이 다수였다.

문화원형 스토리텔링 활성화에서 필수적인 것은 스토리텔링으로서 활용 가능성인데, 스토리텔링은 단순한 기법이 아니라 콘텐츠 구현을 통해 실현되는 매우 총체적인 결과물이기 때문에 원천소재 발굴, 전환(Adaptation) 전략, 스토리텔링 구현 전략, 스토리텔링 리터러시(Literacy) 등이 통합적 차원에서 전개될 때 비로소 생산적인 결과를 기대할 수 있으므로 장기적인 안목에서 썩크탱크를 구성하고 지속적인 연구와 개발을 병행하여야 한다는 의견이 제시되었다.

한편, 정책적으로 관리하는 저작권은 무료화를 하되, 산업적 콘텐츠 개발 후의 저작권은 산업계로 넘기는 등 저작권에 대한 구분을 명확하게 하는 것이 문화원형 콘텐츠의 활성화에 도움이 될 것이라는 의견이 다수였다. 이것은 저작권의 의의 자체가 활용을 전제로 한 것이기 때문에 활용하고 싶은 문화원형 콘텐츠가 있다하여도 저작권을 얻는 과정이 복잡하거나, 비용의 부담이 크다면 개발해 놓은 콘텐츠 활용이 어려울 것이라 판단되는 것에서 기인한 것으로, 개발 및 활용의 의사를 지닌 업체들을 대상으로 한 수요조사를 통해 그들의 입장을 고려한 저작권 시스템 마련이 시급하다는 의견이 제시 되었다. 이에 따른 제안으로 문화원형 사업을 2원화 하여, 중요성이 큰 대규모 프로젝트의 경우 저작권을 인정하지 않고 대중에 보급하는 프로젝트로 진행하며, 중·소규모의 경우 참여업체의 저작권을 인정하여 그들이 자발적으로 OSMU를 진행하도록 상품화 지원사업 등과 연계하여 활성화 시킬 수 있는 방안이 필요하다는 의견도 제시되었다.

문화원형의 수익화는 개발업체들이 진행하는 것이므로 다양하게 나타날 수 있으나, 개발업체의 영세성 또는 문화원형 사업의 특성상 수익규모가 크지 않을 수 있으므로 개발업체의 2차 개발의지를 계속 고취할 수 있는

지원제도를 개발하는 것이 중요하다는 의견이 제시되었다. 또한 문화원형의 2차적 산물을 수익화 하는 것은 가능하지만 문화원형 자체로 수익모델을 수립하는 것은 사실상 어려운 일이라고 보는 시각이 많았으며, 이에 따라 매체 및 관련 미디어와 장르로의 적합한 전환 및 트렌드에 맞도록 2차 콘텐츠를 제작·가공할 수 있는 능력을 높여 소비자의 수요파악 및 현대적 의미를 가미하는 편이 효과적이라는 의견이 제시되었다. 그리고 수익창출을 위해서는 콘텐츠 시장의 수요와 니즈에 맞추어진 문화원형 사업 기획 및 개발, 활용 비즈니스를 총괄하는 능력 있는 프로듀서가 적극적으로 사업에 참여할 수 있는 기회를 제공해야 하고, 문화원형이 시장성을 확보할 수 있는 효과적인 전환과 성공적인 콘텐츠 개발에 효과적으로 기여할 수 있도록 고민해야 할 것이라는 의견도 있었다.

문화기술과 관련해서는 향후 가상현실 등의 미래 분야에서 현재와는 다른 비즈니스가 생겨날 것으로 예측되지만 현재 문화원형에 대한 기술은 2D 자료에 의존하고 있는 경우가 많은 등, 문화원형에 관련 문화기술은 대단히 제한적이기 때문에 문화원형도 이에 대비하여 가상현실 기술을 접목한 분야가 개발되어야 한다는 의견이 제시되었다. 전문가들의 인터뷰 내역을 각 부문별로 요약한 내용하면 [표 3-4]와 같다.

[표 3-4] 문화원형의 디지털콘텐츠화 사업에 대한 인터뷰 요약

| 소재 발굴 관련 사업 | |
|-----------------------|---|
| ○ 문화원형 창작소재 발굴 및 확보 | <ul style="list-style-type: none"> - 영화 '반지의 제왕'은 OSMU로 가장 잘 활용된 성공 사례 - 이탈리아는 전통적 문양의 현대적 재디자인을 이용한 보석 가공으로 연간 100억불 이상의 경제효과를 창출 - 문화원형 창작소재 발굴 및 콘텐츠화는 문화원형의 대중적 보급에 많은 기여 - 전통문화의 상품가치를 알림 - 문화 자산을 문화산업 분야로 이끌어 냄 - 다양한 매체별 콘텐츠 개발의 프로세스를 산업계에 정착 - 창작소재로서의 활용 및 적극적인 콘텐츠 OSMU가 중요 - 시간을 들여 정확한 고증 및 완벽한 복원을 이루어야 함 - 전통/문화/공간의 복합적 요소를 고려하여 영구한 원형보존 및 공유의 관점으로 접근해야 함 |
| ○ 문화원형 스토리텔링 활성화 | <ul style="list-style-type: none"> - 다양한 매체/타 장르와의 연관성/상품으로의 전환성 등 문화의 저변 확대 및 전파에 기여 - 스토리텔링은 콘텐츠 구현을 통해 실현되는 매우 총체적 결과물 - 원천소재 발굴, 전환(Adaptation) 전략, 스토리텔링 구현 전략, 스토리텔링 리더러시 등이 통합적 차원에서 전개되어야 함 - 장기적인 안목에서 썹크탱크 구성 필요 - 문화원형의 스토리텔링은 역사적인 사실로 접하기 쉬우므로, 창작의 범위에서는 저작권 문제가 발생할 수 있음 - 우수 콘텐츠에 대한 2차적 스토리텔링화 사업이 필요 - 스토리텔링은 창의설계가 필요 - 포괄적 시각/고유가치/연속적 흐름 등에 대한 전문적 창작 교육 필요 |
| ○ 문화기술 관련 | <ul style="list-style-type: none"> - 현재 문화산업에서 빠질 수 없는 트렌드 - 문화원형에 관련 CT기술은 대단히 제한적 - 이에 따라 가상현실 기술을 접목한 분야 개발 필요 - 현재 문화원형 복원/재현과 관련된 온라인 리소스를 구축 필요 - 문화원형 복원/창작, 활용 목적의 고유/융합적 문화기술의 차별화된 기술 연구개발 필요 - 개념과 범위가 모호할 수 있음 - 전반적인 CT 개발사업에서 포괄 추진하는 편이 효율적 - 장기적인 로드맵 수립 후 집중적으로 지원함으로써 CT의 육성방향을 정해 차별화된 경쟁력 확보가 가능토록 해야 함 |
| 활용/확산 관련 사업 | |
| ○ 문화원형 디지털콘텐츠의 저작권 관리 | <ul style="list-style-type: none"> - 공익적 측면과 산업적 측면이 고려되어 신중하게 시행되어야 함 - 정책적 저작권은 무료화 - 산업적 콘텐츠 개발 후의 저작권은 산업계로 이전 - 저작권에 대한 구분을 명확하게 해야 함 - 저작권의 의의 자체가 활용을 전제 - 저작권을 얻는 과정이 복잡하거나, 비용 상의 부담이 크지 않아야 함 - 산업계의 입장을 고려한 저작권 시스템 마련 시급 |

| |
|--|
| ○ 문화원형 관련 수익모델 개발 |
| <ul style="list-style-type: none"> - 문화원형 2차적 산물의 수익화는 가능 - 문화원형 자체로 수익모델을 수립하는 것은 사실상 어려움 - 2차 콘텐츠의 제작·가공을 통해 소비자의 수요파악 및 현대적 의미를 가미 - 수익모델은 창작 결과물의 단기적 성과에 치중하게 될 우려가 있음 - 문화원형 사업 또한 연구의 기반으로 발굴에 의미를 두어야 함 - 개발업체의 영세성 또는 문화원형 사업의 특성상 수익규모가 크지 않음 - 2차 개발의지를 계속 고취할 수 있는 지원제도 개발 필요 |
| 확대되어야 할 정책유형 및 수단 |
| ○ 문화원형 디지털콘텐츠화 사업의 개선 방향 |
| <ul style="list-style-type: none"> - 콘텐츠 제작사들과의 비즈매칭 방법을 찾는 것도 효과적 - 다양한 소재의 디지털콘텐츠화 및 DB(DataBase)화는 우리 문화원형을 체계적으로 분류하고, 콘텐츠를 리소스화 함으로써 소재의 내용을 구체적으로 제공할 수 있는 데이터 확보 가능 - 이들은 수익을 전제로 민간에서 추진하기 어려운 사업인 만큼 공공영역에서 추진해야 함 - 문화공간 관련 자료들을 적극적으로 개방해야 함 - 디지털 복원은 단순 형태 복원이 아닌 생활상까지 반영되어야 함 - 중·소규모 업체의 저작권을 인정하여 자발적으로 OSMU를 진행하도록 상품화 지원 사업 등과 연계하여 활성화 시킬 수 있는 방안 필요 |
| ○ 향후 확대되어야 할 사업 수단 및 유형 |
| <ul style="list-style-type: none"> - 문화원형 소스를 쉽게 활용할 수 있어야 함 - 2차 콘텐츠의 개발 및 사업기획을 진담할 수 있는 진담 조직과 협력해야 함 - 일괄적으로 책임과 권한을 두고 일정기간 지원 필요 - 문화원형 디지털콘텐츠화 사업의 결과물 활용에서 가장 주안점을 두어야 하는 것은 수익 창출, 전통적 문화의 고증, 저작권 관리 - 수요자의 접근/활용이 자유롭도록 디지털콘텐츠화 된 문화원형에 대한 적극적인 홍보가 필요 - 콘텐츠 시장의 수요와 니즈에 맞추어진 문화원형 사업 기획 및 개발, 활용 비즈니스를 총괄하는 능력있는 프로듀서가 적극적으로 사업에 참여할 수 있는 기회를 제공 - 문화원형이 시장성을 확보할 수 있는 효과적인 전환과 성공적인 콘텐츠 개발에 효과적으로 기여되어야 함 - 다양한 활용을 전제로 한 서비스되어야 하며 가시적인 수익에 얽매이지 않고 지속적으로 DB를 구축할 수 있도록 거시적인 안목으로 고려 - 산업을 위한 문화원형 사업의 이원화를 통해 중요성이 큰 대규모 프로젝트의 경우 저작권을 인정하지 않고 대중에 보급하는 프로젝트로 진행 - 문화원형 관련 사업은 공공성이 높고, 현대화 작업이 반드시 필요 - 기업에 대한 정부의 정책 및 예산 지원 수단 - 연관 사업 참여지원 및 품질관리, 인증제, 공공 교육, 활성화 지속적 필요 |

제 3 절 분석 결과의 시사점

각 분야의 심층인터뷰 결과를 바탕으로 앞으로 ‘문화원형 디지털콘텐츠화 사업’의 발전방안을 모색함에 있어서 세가지의 방향을 논의할 수 있다. 첫 번째로는 이제까지 추진되어 왔던 사업의 가장 긍정적이고 앞으로 더 확대되어야 할 분야로 창작소재 발굴과 스토리텔링의 중요성이 가장 많이 제시가 되었다. 두 번째로는 공공성과 상업성을 갖춘 서비스 모델이 필요하다는 점과, 지원사업으로 추진되어온 그동안의 사업추진 방식을 단계별로 차별화할 수 있는 방안의 모색이 필요하다는 점이다. 각 부문별로 시사점을 정리하였다.

1. 창작소재 발굴 및 확보와 스토리텔링 활성화 사업의 중요성

심층인터뷰 분석결과 창작소재 발굴 및 확보와 스토리텔링 활성화 사업이 가장 중요하고 시급한 우선순위를 지닌 사업이라는 점을 확인할 수 있었다. 응답자들은 소재 발굴을 위한 세부 사업 중 문화원형 창작소재 발굴 및 확보 사업의 중요도를 가장 높게 평가하고 있는 것으로 분석되었다. 또한 문화원형 스토리텔링 활성화 사업 역시 시급하고 중요한 사업으로 평가하고 있는 것으로 분석되었다. 다음으로 높은 중요도를 평가 받은 사업은 전통문화·민속자료 소재의 콘텐츠화 사업 이었다. 한편 문화원형의 시각 및 창작소재 개발 사업은 아주 시급성을 요하지는 않으나, 향후 사업의 발전방안에 포함될 필요성이 높은 것으로 분석되었다.

이 같은 분석 결과는 ‘문화원형 디지털콘텐츠화 사업’ 집행에 있어서의 우선순위가 무엇인지를 파악 할 수 있게 하였다. 중요성이 강조되는 사업 유형이라 하더라도 이를 현실화하기 위해서는 제한된 자원을 우선순위에

입각하여 선택과 집중의 원칙을 적용해야 한다. ‘문화원형 디지털콘텐츠화 사업’ 역시 문화콘텐츠산업에서 지니는 중요성이 부각되고 있지만 이 사업의 집행에 소요되는 재원을 동시에 투자하기는 현실적으로 쉽지 않기 때문에 가장 중요하고 선행적으로 이루어질 사업이 무엇인지를 정확하게 파악하는 것이 중요하다.

심층인터뷰 분석결과는 이 같이 ‘문화원형 디지털콘텐츠화 사업’ 집행에 있어 구체적으로 어떤 사업들에 대한 집중적인 투자가 우선되어야 하는지에 대해 알 수 있게 하였다. 즉, 분석결과를 통해 ‘문화원형 디지털콘텐츠화’ 사업에서는 창작소재 발굴 및 확보와 스토리텔링 활성화 사업에 우선적으로 집중적인 자원이 배분되어야 하며, 전통문화·민속자료 소재의 콘텐츠화 사업은 앞의 두 사업보다는 그 중요성이 후순위에 있는 사업임이 고려되어야 한다는 점을 알 수 있었다. 또한 문화원형의 시각 및 창작소재 개발 사업은 장기적인 관점에서 지속적으로 추진되어야 하는 성격의 사업으로 파악되었다.

2. 공익적 측면과 산업적 측면을 동시에 고려한 활용/확산 지향

심층인터뷰 분석결과, 문화원형 디지털콘텐츠의 저작권 관리 정책과 문화기술 관련 정책은 공익적 측면과 산업적 측면이 동시에 고려하여 진행되어야 한다는 시사점으로 도출할 수 있었다. 또한 문화원형 관련 수익모델 수립 정책은 중요한 정책이지만 동시에 시행에 신중을 기해야 할 필요성이 있다는 점도 알 수 있었다.

문화원형 디지털콘텐츠의 저작권 관리 정책의 경우, 정책 실행 과정에서 창출되는 저작권은 공익적 목적에서 관리되어야 한다는 의견이 다수를 차지하였다. 특히 산업적 파급력이 큰 저작권이 정책 실행의 결과로 창출

되었을 경우, 이에 대한 공익적 활용 필요성도 강조되었다. 따라서 정부의 정책에 의해 창출된 저작권 각각이 지니는 산업적 의미와 중요성에 따라 공익적 활용의 정도를 달리하면서 전체 문화콘텐츠산업의 경쟁력 강화에 기여하는 방향으로 활용될 수 있도록 하여야 할 것으로 판단되었다. 또한 저작권의 활용은 세계적인 저작권 법제도의 트렌드와도 관련이 있기 때문에 공익적 활용의 과정에서 이 점 또한 고려되어야 할 것으로 여겨졌다.

문화원형 복원/재현과 관련된 문화기술 관련 정책의 경우 역시 문화콘텐츠산업의 차별화 및 경쟁력의 핵심 원천이라는 점에서 산업적 측면 못지 않게 공익적 측면이 강조되어야 한다는 시사점을 얻을 수 있었다. 분석결과 전문가들은 문화원형 디지털콘텐츠화와 관련하여 개발된 소재가 실제적으로 구체적인 콘텐츠로 현실화되기 위해서 가장 중요한 것 중의 하나가 문화기술에 대한 정책적 지원이라고 응답하였다. 또한 이를 위해 문화기술의 온라인 리소스 구축이 필요하다는 점 또한 강조되었다. 이 밖에 문화기술의 개발을 위해서는 다양한 영역들 상호간의 협력이 필요하며, 장기적인 관점에서 육성이 정책적으로 이루어져야 한다는 의견들도 제시되었다. 전문가들은 이 같은 문화기술 관련 사업은 공익적 측면에서 접근하지 않고서는 개별 민간사업자들에 의해 추진되기에는 범위가 너무 광범위 하다는 점도 지적하였다. 따라서 문화기술은 정책적으로 공익적 관점을 유지하는 가운데 추진될 수밖에 없으며, 개발된 문화기술의 활용 또한 공익적 관점과 산업적 측면이 동시에 내재되어야 한다는 점이 심층 인터뷰 결과 파악되었다.

한편 수익모델의 수립에 성급하게 치중하다 보면 다양한 소재발굴에 어려움이 야기될 수 있다는 분석결과도 도출되었다. 따라서 단기적 관점에서의 수익모델 조기 수립에 치중하기 보다는 보다 장기적 관점에서 소재발굴에 우선적으로 집중한 이후, 수익모델 수립 사업이 후속적으로 이루

어져야 한다는 시사점을 얻을 수 있었다. 이처럼 문화원형 콘텐츠의 활용/확산 측면의 사업들 역시 공공영역에서 산업기반을 조성해주는 관점에서 사업이 진행되어야만 된다는 점을 심층인터뷰 분석결과를 통해 유의미한 시사점으로 도출 할 수 있었다.

3. 각 가치사슬 단계별 공공성 강화를 위한 지원사업의 현실화

심층인터뷰 분석결과, 전체적으로 ‘문화원형 디지털콘텐츠화 사업’ 영역에서 강화되어야 할 부분은 공공성임을 확인할 수 있었다. 이 사업이 정부 차원에서 문화콘텐츠산업의 경쟁력 확보를 위해 추진되는 사업인 만큼 사업 전체적으로 모든 영역에서 공공성이 강화되어야만 하며, 공공성 강화가 전제되지 않는 한 사업의 결과가 문화콘텐츠 산업의 경쟁력 강화로 이어지기 어렵다는 점이 중요한 시사점으로 도출되었다.

구체적으로 공공성 강화는 이 사업이 민간에서는 추진하기 어려운 사업인만큼 구성하는 가치사슬의 전 분야에서 강화되어야 할 것으로 판단되었다. 문화원형 사업자에 대한 연관 사업 참여지원 및 품질관리, 인증제, 공공 교육, 활성화 지원 등의 사업이 공공성 확대가 추구되어야 하는 사업이라는 점이 심층인터뷰 분석을 통해 확인되었다. 또한 향후 수요자의 접근/활용이 자유롭도록 디지털콘텐츠화된 문화원형에 대한 적극적 홍보가 필요하다는 점도 알 수 있었다.

공공성 강화의 차원에서 전통문화공간 디지털콘텐츠화 복원 사업도 진행되어야 한다는 점도 확인할 수 있었다. 따라서 전통문화공간 디지털콘텐츠화 복원 사업에서는 수요자들이 이 사업의 결과물을 최대한 편리하고 효과적으로 활용할 수 있도록 지원하는 구체적 방안이 고민되어야 할 것으로 판단되었다.

문화원형 스토리텔링 활성화는 다양한 연관 부문들의 사업들이 통합적 차원에서 전개되어야만 결과물을 최대화 할 수 있으므로 장기적인 관점에서 지속적이고 상호협력적인 연구와 개발을 병행해야 할 것이라는 시사점도 도출할 수 있었다.

저작권 관리의 경우, 저작권 자체가 활용을 전제로 한 것이기 때문에 활용하고 싶은 문화원형 콘텐츠가 있다면 저작권을 라이선싱 하는 과정을 단순화하고, 이에 소요되는 비용 부담도 최소화 할 수 있도록 사업방향이 설정되어야 할 것으로 판단되었다.

문화원형의 수익화의 경우에는 영세한 업체에 대한 지원을 통해 개발 및 활용능력의 배가가 이루어질 수 있어야 할 것이라는 시사점도 얻을 수 있었다. 또한 콘텐츠 시장의 수요와 니즈에 맞추어진 문화원형 사업 기획 및 개발, 활용 비즈니스를 총괄하는 능력 있는 프로듀서가 다수 배출될 수 있도록 적극적으로 사업에 참여 기회를 제공해야 하는 것도 이 사업이 지향해야 할 중요한 과제인 것으로 확인되었다.

제 4 장 발전적 방안 고찰 및 개선 방안

제 1 절 문화원형 디지털콘텐츠화사업의 발전방안 고찰

정책영역으로서 문화의 개념은 시대나 나라의 상황에 따라 다양하다고 볼 수 있다. 여기서 문화의 개념을 원론적으로 고찰하기에는 한계가 있으며, 우리는 현재 문화행정 및 문화정책에 사용되는 문화의 개념을 문화체육관광부가 관장하는 영역으로 살펴볼 수 있다. 2008년 문화정책백서에 의하면, 문화체육관광부는 문화예술의 창달, 전통문화의 보존, 전승, 발전과 문화관광산업의 육성, 체육진흥을 통하여 국민의 삶의 질을 높이고 21세기 국가경쟁력 강화를 목표로 관련 정책과 시책을 수립·추진하는 업무를 담당하며, 이를 위해 문화체육관광부는 문화·예술·영상·광고·출판·간행물·체육 및 관광에 관한 사무를 관장하고 있다고 밝히고 있다.

또한 백서에서는 새 정부의 문화정책의 기초를 기존 문화부 설립이후 지속적으로 확대되어 온 문화정책 영역을 '선진화'라는 기초아래 효율화하고 체계화하는 노력을 기울이고 있다. 이는 현재 우리사회는 정치, 경제, 사회구조 등의 측면에서 다양하고 급속한 변화가 일어나고 있으며, 국민경제 성장 및 불균형의 심화, 산업구조의 변화, 디지털 기술 등 고도기술사회 진입, 저출산 고령화 사회화, 가치체계와 소비문화의 변화, 환경중시 사회로의 전환 등 환경변화에 적극 대응의 기초를 담고 있다. 따라서 새 정부는 문화정책을 통하여 국민 모두가 생활 속에서 삶과 풍요로움을 누릴 수 있도록 하되, 이를 지원하는 공공서비스는 원칙과 효율의 기반 위에서 이루어져야 하며, 무엇보다 기존의 한계를 보완하는 새로운 성장동력 및 접근방식의 발굴위에서 지속적인 발전이 이루어 질 수 있도록 하

는 것을 강조하고 있다. 이러한 기초를 바탕으로 기존의 문화정책들에 대해서 권한과 책임의 원칙에 따라 지원되고, 효율의 원리에 따라 운영될 수 있도록 하는 부분에 초점을 맞추고 있다. 특히 추상적이고, 새로운 정책담론과 방향을 만들어내는 것 보다 구체적인 현장의 문제를 개선하는데 정책적 노력을 기울임으로서 현장 중심의 문화행정 기반을 구축을 중시여기고 있다. 이에 따라 그동안의 지원이 나눠주기 식 배분이나 수혜자의 도덕적 해이로 진행되지 않도록 지원구조와 방식을 선진화하는 데 강조를 두고 있다.⁵⁸⁾

‘문화원형 디지털콘텐츠화 사업’의 향후 발전방안은 새 정부의 문화정책의 기초에 기반을 두어 검토해볼 필요가 있다. 또한, 그동안의 정책추진과정에서 나타난 장, 단점을 주요이슈화 하여 구체화 하고 정책을 추진함에 있어서 필요한 부분의 검토가 필요하다고 생각된다. 즉, 급변하는 산업, 기술환경변화에 적극 대처하고 새롭게 제기가 되고 있는 주요 트렌드에 맞추어 정책의 변화되는 모습을 구상할 필요가 있다. 따라서 선행연구조사를 포함한 이론적 고찰과 전문가의 심층인터뷰를 통한 시사점을 바탕으로 향후 발전 방안과 개선방안을 제시하고자 한다.

58) 문화체육관광부, 문화정책백서, 2008

1. 디지털컨버전스(Digital Convergence)⁵⁹와 문화원형

디지털컨버전스는 21세기 지식정보사회에서의 트렌드(Trend) 중 가장 핵심으로 부각되고 있다. 디지털컨버전스란 디지털 융합이라는 뜻으로, 하나의 기기와 서비스에 모든 디지털 기술을 묶은 새로운 형태의 융합을 말한다. 디지털과 기기/서비스의 융합 현상은 현재 우리나라의 경제구조를 변화시키고, 나아가 사회구조 및 산업구조를 급속하게 변화시키고 있다. 따라서 이러한 디지털컨버전스 시대에 걸맞도록 문화원형을 바라보는 시선 및 관련 사업을 새롭게 정립해야 할 필요가 있다.

디지털컨버전스 시대의 가장 큰 특징은 콘텐츠의 디지털화로서, 각종 서비스콘텐츠 등에 대하여 이용자에게 디지털화 된 서비스를 제공함에 따라 보다 편리하게 이용할 수 있도록 하고 있다. 문화원형 콘텐츠를 서비스함에 있어 이용자들이 디지털화 된 문화원형의 사용이 편리하게 이용함에 따른 확산 및 홍보효과는 매우 클 것으로 예상된다. 또한 현재 거의 모든 가정에 컴퓨터 등 멀티미디어 기기가 존재하므로 디지털화 된 문화원형 콘텐츠는 현실사회에서의 이용뿐만 아니라 가상사회에서도 활용이 가능하며, 활용도를 극대화 할 수 있을 것이다. 현재 문화원형의 디지털화에 대한 연구는 계속적으로 진행되고 있다. 특히 학술지의 문화원형 관련 논문은 '06년도에 이미 30여 편 이상이 발표되어 '02년부터 매년 15편 정도의 연구가 진행되는 것으로 보아, 점점 문화원형 디지털콘텐츠화에 대한 인문학자들의 관심과 인식의 확대가 이루어지는 것으로 보인다. 특히 가상현실 및 3차원 입체 등 디지털화 관련 부분에 대한 연구도 활발하게

59)디지털 융합이라는 뜻으로, 하나의 기기와 서비스에 모든 정보통신기술을 묶은 새로운 형태의 융합 상품을 말한다. 이러한 현상은 주로 유선과 무선의 통합, 통신과 방송의 융합, 온라인과 오프라인의 결합 등으로 이루어지고 있다.

이루어지고 있는 것을 알 수 있다. 디지털컨버전스에 의하여 급속하게 변화하고 있는 산업구조에 기반을 두어, 문화원형이 큰 분야를 차지하고 있는 문화산업 또한 큰 변화를 겪고 있다. 사회 경제적 시점에서 보면, 디지털컨버전스 시대는 공급자와 소비자가 분리되어 있던 과거와는 달리 생산에 참여하는 소비자, 마케팅에 참여하는 소비자 등 융합형 소비자의 개념이 생겨 새로운 역할을 하고 있다. 이에 따라 문화원형에 대한 사업도 정부 주도 및 특정 집단의 주도에 의한 문화원형 확산에 그치지 않고, 일반 사용자들에 의한 융합형 소비가 확산 될 수 있도록 사업이 연구되어야 할 것이다.

더불어서, 문화원형 창작소재 개발 시 철저한 고증에 대한 부분도 역시 중요한 문제로 제기되고 있다. 즉, 창작소재의 가치란 우리 전통문화의 특성을 제대로 반영을 해야 한다. 이를 위해서는 인문학적 기반의 철저한 고증의 선행적 연구가 필요하다. 디지털이라는 것은 수단이지 부실한 기초연구를 아무리 첨단 기술로 한들 아무 소용이 없다. 즉 전통문화를 기반으로 한 문화원형 창작소재는 인문학적 기초연구를 바탕으로 디지털이라는 첨단기술이 더해져서 새롭게 태어나는 것이다. 이와는 별도로 콘텐츠의 창작, 즉 재해석은 별개의 개념으로 봐야한다. 콘텐츠의 창작자는 산업의 대중성의 확보를 위하여 창작의 자유를 가지고 문화원형을 재해석을 할 수 있다. 그러나 문화원형의 고증이 잘못된 것을 재해석을 한다는 것은 근본적인 오류의 문제이다. 요즈음, 드라마 등에서 전통문화의 재해석의 범위를 두고 논란이 많다. 이 부분은 철저한 고증과 드라마, 영화 등을 제작을 할 때 인문학자의 참여가 필수적으로 요구된다. 철저한 고증은 작품의 질(質)과 경쟁력의 있고 없음을 대변한다. 최근 소비자의 눈높이가 높아져서 아무리 재미가 있더라도 역사적 사실에 근거한 사실적인 이야기, 배경, 복식 등은 철저하기 고증을 해야만 작품성과 대중성이 같이 높

은 평가를 받는 것도 이러한 사실을 반증한다.

2. 문화원형 디지털화에 따른 저작권 관리

문화원형 콘텐츠의 디지털화가 진행되어 창작소재로의 활용이 확산됨에 따라 저작권에 대한 문제가 중요하게 대두되었다. 이것은 문화산업이 발전함에 따라 서비스 제공과 같은 개념이 새롭게 도입되면서 발생한 이슈로서, 콘텐츠의 생산 및 가공과 많은 관련을 가지고 있다. 이와 동시에 컴퓨터 소프트웨어, 도서출판, 영화 등의 분야와 비즈니스가 융합된 디지털 라이선스 등의 이슈도 생겨났는데, 저작권 및 라이선스 등의 발생은 비교적 최근의 변화이므로 아직 산업적 기준이 마련되어 있지 않음에 따라 문제 들이 점차 발생하고 있다.

이러한 가운데 디지털화 된 콘텐츠를 투명하게 유통하고, 저작권 관리를 체계화 하여, 디지털 시대에 적합한 저작권 기반의 유통환경을 조성하고자 온라인 유통 시스템 ‘문화콘텐츠닷컴’이 구축되었다. 이는 테마 상품, 프리미엄 콘텐츠 개발 등 상품개발을 통하여 성과 확대를 꾀하고 민간 서비스와의 제휴를 통한 유통 채널을 확대하는 등의 역할을 하고 있다. 이렇듯 콘텐츠 유통채널의 확대 및 서비스 다각화에 기인한 문화콘텐츠닷컴은 B2B 기반의 유통서비스를 제공하여 콘텐츠를 직접 구매하고 활용할 수 있는 문화원형 전시관을 구축하고 있으며, 그동안 개발된 과제를 일반인에게 공개하는 등 이제까지의 사업과의 차별화를 꾀하고 있다. 이와 동시에 콘텐츠의 식별체계를 제공하여 콘텐츠의 유통 및 저작권 보호 등 체계적인 온라인 유통체계를 구축하는 등 디지털콘텐츠 온라인 유통의 모델을 제시하고 있다. ‘문화콘텐츠닷컴’의 구축은 한국문화콘텐츠진흥원이 저작권을 소유하고 있는 콘텐츠에 대하여 많은 변화를 나타냈으나, 새

로 만들어지고 있는 콘텐츠의 저작권 및 라이선스에 대한 산업적 기준은 아직 마련되지 않아 여러 가지 의견이 제시되고 있는 상황이다. 이와 관련하여 실시한 전문가 설문조사의 결과로 정책적으로 관리되는 저작권은 무료화 하되, 콘텐츠가 개발된 이후의 저작권은 산업계로 넘기는 등 콘텐츠 이용 전 후의 구분을 명확히 해야 한다는 의견이 있었다. 또한 중요성이 큰 대규모 프로젝트는 저작권을 인정하지 않고 대중에게 보급하는 방식으로 진행하며, 상대적으로 중·소규모의 경우에는 저작권을 인정하여 자발적으로 다른 사업에 연계시킬 수 있도록 하는 이원화에 대한 의견도 제시되었다.

이와 같이 문화원형이 디지털화 됨에 따라 발생하는 저작권 문제는 향후 점점 중요성을 띄게 될 것이 분명하며, 저작권 관리 정책은 근시일내에 정책적으로 매우 중요한 위치를 가지게 될 것이다. 그러나 사업의 특성 상 공익적 측면과 산업적 측면이 신중하게 고려되어야 하는 등 정부 주도의 근시안적인 정책 결정이 아닌, 산업계 및 연구계도 함께 머리를 맞대고 향후 사업을 결정하여야 할 것이다.

3. 문화원형과 스토리텔링

스토리(Story)란, 주인공과 사건을 겪은 사람의 경험을 중심으로 재구성된 지식이라고 볼 수 있다. 이러한 지식은 인류로 하여금 복잡한 상황에서 쉽게 질서를 발견하고 혼돈의 현실로부터 가치를 통찰하도록 도와주었다. 스토리가 만들어내는 서사적이고, 상징적인 세계는 인생을 좀더 알 만하고, 사랑스러운 것으로 받아들일 수 있는 힘을 주었다. 그리하여 인류의 문화는 항상 신화, 전설, 민담, 소설, 만화, 영화 등과 같은 재미있고 감동적인 스토리와 함께 진보해왔다. 이와 같이 문화원형과 스토리텔링은 21

세기 인터넷환경에서 더욱더 중요성이 제기가 되고 있다. 우리나라 문화원형은 스토리텔링화 함에 따라 웰 메이드 스토리(Well -Made Story)로서의 표준 시나리오 생산에 활용하고, 시나리오 창작과정의 실질적 보조 및 향후 부가가치 창출을 위한 Multi-Use가 가능하며, 스토리텔러, 시나리오 전문가 양성에 필요한 스토리텔링 교육 Text로 활용하는 등 콘텐츠 창작의 핵심적 도구 및 중요한 레퍼런스로 활용 가능할 것이다. 우리나라의 콘텐츠가 세계적으로 성공하기 위해서는 콘텐츠의 스토리가 세계적·대중적으로 공감대를 형성해야 하므로 우리나라 문화로부터 추출된 문화원형이 어느 나라의 스토리텔링에서나 발견되는 공통의 스토리 모티프로 가공되어야 한다. 그러기 위해서는 우리 문화원형의 세계적 보편성 점검을 위한 기준이 제시되어야 한다. 이를 위해 2008년 한국콘텐츠진흥원에서 수행한 ‘한국형 스토리텔링 개발사업’의 연구는 이러한 방향을 정확하게 제시를 하고 있다. 즉, 콘텐츠 산업체의 수요와 각 산업 장르별 니즈를 충족시키는 필드 자료를 확보, 콘텐츠 제작 전 과정의 효율성을 증대시키고자, 산업장르별 스토리텔링 특성을 분석하고 및 DB 개발 가이드라인을 연구하였다. 그 결과를 통해 한국의 취약한 스토리텔링 창작 인력 구조를 극복할 수 있는 토대를 마련하고자 하는 목표로 수행되었으며, 아울러 산업장르별 성공 사례 분석을 통해 콘텐츠 제작에 실질적인 해결 방안을 제시하고, 해외 콘텐츠 스토리텔링 최신 동향 및 시장 분석을 통해 한국 콘텐츠의 해외 시장 진출 방안을 모색한 바 있다. 이를 기반으로 한 ‘한국형 스토리텔링’ 구축 추진이 중요할 것으로 보인다.

4. 문화원형의 수익모델

이제까지의 문화원형 디지털콘텐츠의 수익모델은 콘텐츠의 기획, 창작,

제작에서 필요한 창작소재의 활용모델이 중심이었다. 즉, 콘텐츠에 필요한 창작소재가 모티프(Motif : 스토리 내에서 반복되어 나타나는 동일한 내용 요소)로서 활용됨으로서 작품화를 하는 방향이다. 즉, 간접적인 수익모델이라고 할 수 있는데, 작품에서 모티프로서 활용되는 창작소재가 특이성이 있거나 유일성이 있는 경우를 제외하면 범용적 아이디어라고 볼 수 있다. 이는 창작소재 자체의 수익화를 추구한다는 것은 속성상 어렵다고 볼 수 있다. 이는 우리 문화산업의 창작 경쟁력의 기반이 되는 공공재로서의 성격이 더 강하다고 볼 수 있다. 창작소재 자체로서 수익화가 되기 위해서는 저작권으로서의 안정성이 요구된다. 즉, 저작물로서의 가치와 활용함에 있어서의 저작권에 대한 문제가 없어야 한다. 저작물로서의 가치는 그 내용의 독창성이 요구되는데, 창작소재라는 특성 자체가 세상에 존재하는 모든 것, 경험한 모든 것 뿐만 아니라 경험하지 못했거나 경험할 수도 없는 상상과 욕망의 대상까지 포함하기 때문에 독창성이 중요하지만 내용의 요소로서 활용되기 때문에 유일성으로서 저작권의 안정성을 담보하기란 여가 어려운 것이 아니다. 즉, 창작소재가 바로 수익화로 연결된다는 것은 속성상 어려운 문제이기에 독창성과 유일성이 확보가 될 수 있는 저작물로서의 발전이 필요로 한다. 즉, 창작소재를 바탕으로 영화, 애니메이션, 방송, 게임 등의 작품화하기 이전의 시놉시스 또는 시나리오로서 모티프의 발전적인 형태로 제시가 될 필요가 있다. 이렇게 보면 창작소재를 구축만을 한다는 것은 작품화하기 위한 기반으로 역할에 더 중심이 있다고 볼 수 있으며, 창작소재의 수익화 모델은 작품의 요소로 활용되는 형태가 아닌 작품의 직접적인 연관성이 있어야 할 것이다. 예를 들면, 문화원형 디지털화를 통해 구축된 검안기록(檢案)의 경우 조선시대 법의학서인 '신주무원록(增修無冤錄)'을 토대로 구축이 되었는데, 방송의 드라마로서 활용된 사례가 있다. 이는 기존 한자로 되어있는 것을 한글로 풀어 작

가나 일반인의 접근이 쉬워졌으며 디지털화된 데이터를 토대로 작가의 시나리오 작업으로 이어진 사례가 있다. 조선시대 검안기록 자체는 내용적으로 독창성이 있었지만, 이를 드라마 등으로 활용하기 위한 유일성이 없었던 것이다. 따라서 언해(諺解)한 것이 독창성과 유일성을 가지게 된 저작물로서 가치를 인정받았고, 이를 드라마 작가를 통해 시나리오화 되는 것이다.

또한, 디지털이라는 특성 자체가 가지는 복제성, 원형성, 자료로서의 가치는 충분히 활용해볼 필요가 있다. 디지털의 기술로서 재현되는 다양한 멀티미디어는 요즘 대부분의 콘텐츠가 디지털화되고, 전송 및 유통/서비스 역시 디지털화되는 것은 문화원형의 디지털화가 바로 수익화 될 수 있는 가능성이 많다는 것이다. 즉, 2D, 3D 등 전통문화를 디지털로 재현된 것을 작품에 바로 활용될 수 있는 가능성이 많은 것인데, 작품의 창작성 보다는 해당 작품의 고증에 활용을 한다거나, 배경 등의 자료, 디자인의 소재로도 직접 활용되고 있다. 그 사례로 관객 1,000만 명이 넘는 '왕의 남자'의 경우 조선시대 배경이 그래픽 이미지의 영화 배경으로 활용하거나, 영화셋트를 실제로 만들기 전에 컴퓨터상의 가상공간에서 사전작업에 활용한 사례 등을 볼 수 있다. 그러나 이런 경우에는 부가가치성이 상대적으로 낮다는 단점이 있다. 즉, 작품의 창작성이 더해서 작품화가 되는 경우 보다는 직접적 활용이기에 창작소재로서의 부가가치성은 낮을 수밖에 없다.

'문화원형 디지털콘텐츠화 사업'을 추진함에 있어서 디지털의 특성과 창작소재의 활용성을 전제를 두고 온라인을 통해 디지털화된 창작소재의 직접적 활용성에 사업의 주안점을 둔 것은 사실이며, 유료화를 통해서 창작소재가 저작물로서의 가치를 인정하는 정책을 펼친 것이다. 나름 디지털화된 창작소재의 활용성을 높이고 저작물로서의 가치를 인정하는 풍토를

마련하였다는 것은 사업의 방향이 올바르다고 판단된다. 그러나 실제 산업현장에서의 활용방식과 창작소재로서의 가치성을 인정하는 것은 사업의 방향과는 좀 거리가 있어 보인다. 즉, 창작소재로서의 독창성과 유일성이 같이 담보가 되어야지만 실제 온라인이든, 오프라인이든 활용하는 것에는 문제가 없다.

결국, 디지털의 특성과 창작소재의 특성, 그리고 창작소재와 작품과의 연관성을 살펴보면 문화원형의 수익화 모델은 그 자체로서의 수익화 모델보다는 2차,3차의 작품의 수익화가 더 적합하다고 생각된다. 즉, 차별화된 창작소재를 바탕으로 작품의 모티프로써 활용이 되고 이것이 실제 작품화가 되는 과정, 그리고 작품이 시장에서 호평을 받아 성공으로 되는 일련의 과정이 연관성을 가질 수 있도록 해야 한다. 이를 위해서는 창작소재로서의 가치를 높이는 방법이 그 연관성을 더욱 높일 수 있다고 볼 수 있다. 즉 산업계의 요구가 무엇인지 명확히 파악을 하고 이에 따른 정책의 마련과 활용성을 높이기 위한 수단이 강구가 될 필요가 있다. 문화적 요소로서의 공감과 그 누구도 상상하지 못하는 소재적 차별성, 그리고 창작소재의 방대함이 요구가 될 것이다. 창작자뿐만이 아니라 작품을 소비하는 전 세계 소비자의 요구가 그 기준이 될 것이다. 또한 가상현실, 입체성, 실감성 등이 요구되는 기술적 환경에도 부합될 수 있도록 디지털의 첨단성도 요구된다. 문화원형의 수익화 모델은 그 내용과 표현의 첨단화의 경쟁력이 갖추어졌을 때 저작물로서의 가치로 인정을 받게 되고 그 활용성에 있어서도 매우 높아짐은 분명한 사실이다. 따라서 작품의 요소로 활용되는 것이 아니라 작품의 중요한 이야기로서, 배경으로서 활용될 경우 작품이 가지는 시장성과 경쟁력이 수익화 모델이라 할 수 있다.

제 2절 개선 방안

1. 공공성(公共性) 강화

‘문화원형 디지털콘텐츠화 사업’은 2002년에 한국문화콘텐츠진흥원에서 처음으로 시작되었다. 사업의 목적은 우리 전통문화를 디지털화하여 문화산업에 창작소재로 제공하는 것으로서, 디지털을 통한 다양한 멀티미디어를 직, 간접적으로 활용할 수 있도록 과제를 선정하고, 온라인으로 데이터베이스(Database)를 구축 서비스를 하고 있다. 창작소재로 활용을 하기 위해서는 개발자(개발기관)의 저작물 활용계약을 통해 활용에 대한 사용료를 지불하고 사용이 가능하다. 또한 온라인을 통해서도 바로 유료 또는 무료로 서비스되는 디지털화된 결과물을 다운로드를 받아서 활용할 수 있다. 우선, 사업에 대한 공공성에 대한 부분이다. 전통문화를 디지털화하여 문화산업에 창작소재로 제공하는 사업은 초기에 수익성을 찾기가 어렵다. 즉, 극히 일부 과제를 제외하면 문화원형을 디지털화 한다고 해서 대중성이 있는 작품으로서 완성도가 높은 것은 아니다. 따라서 수익성은 낮지만 문화산업의 창작기반사업으로 국가예산을 투입하여 사업을 추진하는 공공재로서의 성격이 더 강하다고 볼 수 있다. 앞서 분석한 내용과 같이 창작소재의 특성이 저작물로서 가치가 독창성, 작품성으로는 완성도가 낮기 때문에 그 자체로서의 유료화에는 한계가 있다. 물론, 결과물로서의 가치를 가질 수 있는 창작소재의 경우에는 별도로 생각을 해볼 문제이나, 전반적인 정책의 방향을 유료화에 놓고 생각하는 것 보다는 정부예산의 투입이 된 만큼, 공공재(公共財)⁶⁰로서의 기능을 부여하는 것이 올바른 것이다. 물론 정부예산이 투입되었다고 해서 무조건 공공재로만 보자는 것

60) 정부재정에 의하여 공급되어 모든 개인이 공동으로 이용할 수 있는 재화 또는 서비스

은 아니다. 위에서 설명한 바와 같이 창작소재의 특성, 그리고 활용방식을 고려해보면, 정책의 방향은 오히려 무료화를 기반으로 둔 공공재로서 활용하는 것이 더 적합하다.

이부분에서 중요한 것이 저작물로서의 가치를 보호하고 불법복제, 아디 이어 도용 등의 문제가 항상 제기되어 왔었다. 그러나 정책의 방향은 기본적인 사업의 목표와 목적을 명확히 할 필요가 있다. 즉, 문화원형을 창작소재로 활용한다는 것은 작품의 내용적 요소로서 활용하는 것이지, 전 작품에 모든 것을 말하는 것은 아니다. 즉, 창작소재로 활용하더라도 그 작품을 기획하고 창작과 제작, 유통, 서비스에 전 과정에 따라 상이하게 달라질 수 있다. 이 부분에서는 문화원형 활용 지침을 제정할 필요가 있다. 즉, 활용에 대한 범위, 방식에 대해서 구체적으로 가이드라인을 제시하고 이 가이드라인 내에서는 언제든지 활용할 수 있도록 하는 것이다. 저작권의 공정이용제도(fair use : 저작권으로 보호되는 저작물을 저작권자의 허락을 구하지 않고 학문 연구 등 제한적으로 이용할 수 있는 제도)도 고려해 볼 필요가 있다. 실제 현재까지 문화원형 활용사례를 중에서 50% 정도가 공공 및 홍보 등에 활용한 것으로 나타나고 있다. 물론 이는 공공기관에서 활용하거나 대외 언론 홍보, 전시 등에 활용되는 경우가 대부분이다. 공공재라고 해서 창작소재로서의 가치성이 낮아서는 안된다. 즉 가치는 높되, 활용성을 높이고 실질적으로 콘텐츠의 창작소재로서의 기능을 수행하기 위해서는 지금의 유료화 정책에 기반을 두는 것 보다는 무료화를 기반으로 한 서비스 정책이 더 효과적이며, 이를 위한 활용지침 또는 규정을 제정하여 관계되는 모든 주체의 합의 도출이 필요할 것으로 보인다. 또 이를 위해서는 저작물의 보호를 위한 기술적 보호조치도 뒷받침되어야 할 것이다. 저작물로서의 보호는 규정 또는 법으로만 해결될 수 있는 문제가 아니기 때문에 보호와 활용이라는 동전의 양면과 같은 이슈

를 제거해야만, 문화원형의 활용지침에 대한 전반적인 합의가 가능할 것이다.

2. 개방, 공유로 세계 최대의 문화원형 아카이브(Archive) 구축

최근 인터넷은 사용자의 참여를 강조하는 웹2.0, 미디어 2.0 시대이다. 이러한 현상은 트렌드의 변화에서 나타나게 되는데, 기존 20세기에서 21세기로 전환이 되면서 나타나는 특성은 정보화 사회에서 지식사회로의 사회적 전환, 개인지성에서 집단지성 또는 인공지능으로의 변화, 책위주의 교육방식에서 멀티미디어 교육방식으로 개선, 제품의 질의 중요성에서 창작성을 더 중시하는 사회가 되고 있다. 즉, 개방과 공유를 통해 다수의 개체들이 서로 협력 혹은 경쟁을 통해 획득되는 지적능력에 의한 집단지성(集團知性, Collective Intelligence)이 강조되는 시대이다. 위키백과(wikipedia)는 인터넷 기술을 기반으로 새로이 등장한 집단지성이 이를 수 있는 좋은 사례로 손꼽히고 있다. 여러 명의 서로 다른 지성적 존재들이 함께 힘을 합쳐 백과사전을 만들어가는 곳으로 단순히 지적 결과물을 만들어 내는 데 그치지 않고 상호 작용을 통한 내용의 확대와 확인 그리고 연결이 유기적으로 발생하고 있다. 이는 롱테일 경제 원리를 바탕으로 한 다양한 지식 비즈니스에서 효율성 향상을 위해 클라우드소싱을 통해 집단지성을 활용하고 있다. 이에 따라 최근에는 온라인 인맥구축 서비스인 소셜 네트워크 서비스(Social Network Service, SNS)가 유행인데, 이는 1인 미디어, 1인 커뮤니티, 정보 공유 등을 포괄하는 개념으로, 커뮤니티형 웹사이트인 싸이월드, 마이스페이스 등이 대표적인 사례이다.

문화원형 콘텐츠의 서비스사이트인 문화콘텐츠닷컴(www.culturecontent.com)의 경우 일반인을 포함한 수요자(콘텐츠 기획자, 제작자 등)의 접근성을

획기적으로 개선할 필요가 있다. 기존 과제를 개발하여 일방적으로 공급하는 방식이 아니라, 수요자가 공급자의 역할을 할 수 있는 개방형 데이터베이스(DB)로 구축할 필요가 있다. 즉, 생산과 서비스의 과정에서 소비자 혹은 대중을 참여하도록 개방하는 방식으로서 그 전에는 문화원형 관련 전문가들이나 관계자들만이 접근 가능하였던 문화원형의 지식을 공유하고, 활용의 다양한 아이디어를 외부(비전문가, 외부전문가 등)의 참여로 서비스 등에 혁신을 기하는 방식이다. 따라서 그동안에 정부재원의 투자로만 이루어왔던 문화원형의 지식데이터를 여러 사람이 참여하여 더 풍부하고 다양한 문화원형 데이터베이스를 구축을 하는 것이다. 또한 앞서 제시된 1인 1미디어, 1인 1커뮤니티를 적극 활용하여 문화원형의 창작소재가 다양한 방식으로 다양한 장르의 콘텐츠에 활용 될 수 있도록 적극 지원을 해야 한다. 더불어 우리의 문화원형의 지식자원 뿐만이 아니라 전세계의 문화원형 관련 창작소재를 다양한 사람의 참여로 공유를 하고 개방을 하면 그동안의 제한적 재원에 의존하지 않고 보다 폭넓게 문화원형 창작소재를 구축할 수 있을 것이다. 이는 세계 최대, 유일의 문화원형 아카이브로의 구축이 가능할 수 있을 것이다. 아카이브의 구축은 매우 중요하다. 상상력에 기반을 둔 창작은 그 만큼 다양한 수요에 부응할 필요가 있다. 또한 다양한 멀티미디어 정보의 구축이 필요하지만 그 만큼의 재정적 투자가 현실적으로 어렵다. 따라서 개방, 공유를 기반으로 집단지성의 지식정보체계를 구축한다면 기존 약 70여만 건의 문화원형 공공재가 기반이 되어 좀더 확대된 개념의 문화원형 아카이브 구축이 가능할 것이다.

3. 기술과의 결합을 통한 ‘웰 메이드 스토리’ 집중 개발

영화에서는 작품성과 흥행(대중성)이 있는 작품을 ‘웰 메이드 영화’라고 하는데 작품성과 대중성은 양립하기도 하고 대립하기도 한다. 예술영화라고 이르는 작가주의 영화는 흥행보다는 작품성이 주로 초점을 두게 된다. ‘웰 메이드 영화’는 스토리나 음악, 연기 등이 적절히 조화를 이룬 경우가 해당된다고 볼 수 있다. 61)

문화원형의 창작소재에서 문화산업에서 활용도의 가치가 가장 큰 부분이 스토리에 관한 문제라고 해도 과언이 아니다. 즉 창작소재의 직접적인 활용에서 복식 등의 디자인의 활용 또는 배경 등의 활용을 넘어서 작품 전반에 걸쳐 작품의 독창성 및 차별성, 경쟁력의 요소인 스토리 개발이야말로 무엇보다 우선적으로 그리고 집중적인 개발이 필요한 부분이다. 또한 ‘웰 메이드 스토리’로서 작품성과 대중성을 같이 갖추기 위해서는 다양하고 방대한 창작소재의 데이터베이스(Database)의 구축이 필요하다. 그동안의 문화원형 활용성을 살펴보면 디자인소스(일러스트, 이미지, 문양 등) 및 멀티미디어소스(3D, VR 등)의 1차적인 활용이 가장 많다. 상대적으로 문서(시놉 및 시나리오, 기록물 등)형 소스는 활용성이 가장 적다. 이는 이야기형 소스의 구축량의 상대적으로 적을뿐더러 콘텐츠 작품에 바로 활용하기에는 적합하지 않은 측면도 있다. 즉 이야기의 모티프가 명확해야 하고 이야기의 주된 줄거리인 시놉의 인물, 사건, 배경 등의 철저한 분석과 제시가 필요한데, 이에 대한 관련 자료의 제공이 미흡하다고 볼 수 있다. 이에 대해서 본 연구에서는 디지털스토리텔링의 기술과의 접목을 적극 제안하고 싶다. 즉, 이야기는 단순히 이야기의 전달이 아니라 상대에게 알리고자 하는 바를 재미있고 생생한 이야기로 설득력 있게 전달

61) 정명훈(2005). 앞의 책.

하는 것으로서 특히, 오늘날 첨단 매체의 발달로 이야기를 말하는 사람과 이야기를 듣고 상상력을 발휘하는 청자간의 상호작용, 공유, 현장감을 강화하여 영화, 애니메이션, 방송, 예술, 게임 등의 콘텐츠에 생명력을 불어넣은 역할을 담당한다. 드라마 <대장금>의 인기는 한국적인 이야기를 잘 녹여낸 웰 메이드 이야기의 전형이라고 볼 수 있다.

과거 구술문화 시대에서 디지털기술의 발달로 컴퓨터 게임 등 컴퓨터상에서 일어나는 서사행위 및 상호작용적인 멀티미디어 서사 창조 등을 모두 포함하는 것으로서 예들 들면 콘텐츠 제작 및 배급의 일반적인 단계인, 기획개발(Development), 제작준비(Pre-Production), 제작(Production), 후반작업(Post-Production), 배급(Distribution), 상영(Exhibition)에서 기획에서 제작에 이르는 이야기에서 담화까지 창작의 표현 수단으로 디지털 기술을 활용하는 것이다.

최근, 콘텐츠의 창작의 지원도구로서 스토리텔링 기술 개발이 활발히 진행되고 있다. 창작자의 상상력의 한계를 극복하고, 대중에게 감성적 이야기의 전달을 위한 작업은 끊임없는 노력이 필요하다. 스토리텔링 기술은 이를 보완하고 더 나아가서는 작품성과 대중성(홍행)을 모두 갖출 수 있는 진정한 ‘웰 메이스 스토리’의 개발 가능성을 높여줄 것이다. 스토리텔링 기술을 살펴보면, 기술의 구성은 기획(Ideation), 저작(Writing), 시각화(Visualization) 등으로 구성이 된다. 기획(Ideation)은 작가의 창작활동을 도와주는 총체적인 기술을 의미한다. 스토리 제작 시 캐릭터, 에피소드, 소재 등의 데이터베이스를 이야기에 활용하여, 이야기의 장르별 템플릿을 제공하여 이야기 구성의 작업을 좀 더 쉽고 간편하게 만들기도 한다. 최근 작가들의 공동작업이 많은데, 공동작업의 효율적 지원도 가능하다. 저작(Writing) 기술은 개발된 아이디어를 바탕으로 스토리를 구체화시키는 단계를 지원하는 기술을 의미한다. 이 단계에서는 정형화된 스토

리 구조에 따라 저술을 위한 가이드를 제공한다. 이러한 기술에는 Story Morphology(형태학) 및 온톨로지 기술, Story Outline Control 기술이 있으며 레퍼런스 스토리의 모티프 데이터베이스를 제공한다. 또한 각 스토리의 구체화를 위한 어휘검색이나 자연어 검색과 같은 데이터베이스의 검색 및 가이드 기술이 있으며 상호작용 스토리텔링(Interactive Storytelling)을 위한 자동 이야기 생성 기술도 포함된다. 향후 이러한 기술을 바탕으로 한국적인 스토리에 대한 온톨로지 및 사례의 데이터베이스 구축이 필요하다. 시각화(Visualization) 기술은 스토리텔링의 모든 과정에서 시각화하여주는 기술을 말한다. 스토리 저작단계에서 캐릭터, 배경 등을 생성할 때 각 요소들을 시각화하여주는 것은 물론이고, 이야기의 저작 상태를 알아보기 쉽게 나타내는 것, 이야기의 구성을 컨트롤 하는 것, 생성된 이야기를 미리 보여주는 것을 포함하여 이야기가 생성된 후 모든 것을 통합하여 스케줄을 나타내고 마케팅 전략을 보여주는 단계까지 포함한다.

4. 산·학·연 문화원형 거버넌스(Governance) 구축

문화원형을 디지털화하여 문화산업의 창작소재화를 하는 것에 대해서는 많은 학계, 산업계, 연구계, 정책 유관기관 등에서 공감을 하고 있다. 앞서 살펴본 바와 같이, 문화원형의 디지털화 사업은 많은 분야의 전문가 참여가 필수적으로 요구되는 진정한 융합연구이며, 산업수요에 기반을 둔 시장지향형 사업이라고 볼 수 있다. 또한 단기간에 수익 창출이 어렵기 때문에 사업초기에는 민간분야에서 추진하는 것 보다는 공공분야에서 추진을 통해 기반을 조성하는 사업이며, 많은 예산의 투자가 장기적으로 필요한 사업이다. 현재까지 2002년부터 올 2009년까지 총 7년간 문화체육관광부에서 추진을 해왔으며, 예산도 500억 원 이상 투자가 되었다. 이부분에

서 언제까지 공공자금의 투입이 되어야 하는 부분에서는 고민을 해볼 필요가 있다. 즉, 사업의 성격상 초기투자가 어렵고, 또 문화산업의 기반산업으로서 문화산업정책의 일환으로 추진되었던 것을 간과해서는 안 될 것이다. 문화산업정책은 문화정책과는 역할에서 차이가 있다. 즉 문화정책은 문화의 기본적 주체인 개개인을 핵심으로 하는 자발적·자주적인 동시에 개인이나 단체 등의 활동만으로 제약이 따를 수밖에 없는 점을 보완하고 지원하며, 사회 전체적인 관점에서 문화의 학습·창조·전달·향수·축적·교류 등의 활동이 원활하게 이루어지도록 조건과 기반을 정비하는 것을 기본으로 하고 있는 반면에 문화산업정책은 보편적으로 산업의 구조, 행동, 성과에 중요한 영향을 주는 것을 직접적인 목적으로 하는 정부의 정책이라고 할 수 있다. 이는 보다 현실적으로는 정부가 추구하는 목적에 따라 특정 산업의 육성을 위한 정책을 의미한다.⁶²⁾ 특히 현재 정부의 문화정책의 방향이 효율화와 체계화를 추진함에 있어서 앞으로 많은 예산의 지속적인 투자는 현실적으로 어렵다고 볼 수 있다. 따라서 지속적인 인문학의 연구를 바탕으로 디지털화 사업을 추진하고, 이 바탕이 문화산업의 창작기반으로서 역할을 수행하기 위해서는 정부뿐만이 아닌 산업계, 학계 등의 참여하는 문화원형 거버넌스(Governance)의 구축이 필요하다.

문화원형 거버넌스(Governance)는 현재까지 정부주도의 사업을 민간주도의 사업으로 변화하는 의미를 가지고 있다. 즉, 정부와 민간의 역할을 명확히 하고, 그 역할에 따른 예산의 투자방향도 결정을 해야 한다. 그동안에 추진되었던 ‘문화원형 디지털콘텐츠화 사업’의 결과물을 바탕으로 앞으로 지속적으로 디지털을 해야 할 분야에 대해서 문화원형 관련 학계, 산업계, 관련 정책기관 등의 참여로 우선순위에 대해서 결정을 할 필요가 있다. 이제까지는 공급자 중심의 사업이었다면, 앞으로는 수요자 중심의

62) 인문콘텐츠학회(2008). 앞의 논문.

과제를 발굴하고 디지털화를 해나가야 할 것이다. 특히, 산업에서 즉시 활용할 수 있는 디지털화 작업에 대해서는 민간의 투자 유도 및 활성화 방안을 제시할 필요가 있다. 즉 직접적인 지원보다는 간접적인 지원방식을 고려해봐야 한다. 예를 들면 문화원형의 디지털화를 통한 사업화를 위한 사업화 자금의 융자 지원방식도 고려해볼 필요가 있다. 정부는 앞서 논의된 것과 같이 민간에서 추진하기 어려운 기초연구분야에 집중할 필요가 있다. 즉 많은 예산이 지속적으로 투자가 되기 어려운 상황이라면 정부에서는 민간에서 추진하기 어려운, 인문학적 기초연구는 지속적으로 정부에서 지원을 할 필요가 있다. 현재 추진 중인 민족문화원형발굴사업이 그 좋은 사례이다.

민족문화원형 발굴사업은 우리 민족의 다양한 문화원형을 발굴해 민족의 정체성을 확립하고 콘텐츠화를 도모, 현대 문화 창작 요소로 활용하고자 2007년도부터 문화체육관광부에서 추진하고 있는 사업으로, 우리 민족의 철학, 종교, 역사, 신화, 설화, 전설, 민담, 민속 등 민족문화원형을 발굴하고 민족의 정체성을 확립하며 현대문화 창작 요소로 활용하여 콘텐츠화 하는데 그 목적을 두고 있다. 이는 민족문화원형의 철학적, 예술적, 문화산업적, 생활사적 의미를 발굴하여 민족문화의 정체성을 정립하고 문화예술분야 창작자원으로 활용하려는 노력과 이에 대한 정책적인 지원이 미흡한 상황을 제고함과 동시에, 산만하고 비체계적인 콘텐츠의 개발과 이에 대한 학술적인 고증과 객관적인 검증절차의 부재 등에 대한 문제를 적극 해결해 나가며, 개발된 결과물은 무료공개를 함으로써 문화원형의 창작자원화의 가능성을 확대하고 있다.

앞으로 문화원형 거버넌스가 구축이 되면, 정부의 문화원형에 대한 기초연구 및 연구결과물의 적극적인 활용정책과 더불어, 연구된 결과물을 활용하는 디지털화는 민간에서 추진하는 것이 적합하다고 판단된다.

제 5 장 결론

본 연구는, 2002년부터 현재까지 약 8년 동안 추진되어 왔던 '문화원형 디지털콘텐츠화 사업'에 대해서 그 동안의 사업추진의 과정과 성과에 대한 선행연구조사와, 각 분야 콘텐츠 전문가들의 심층적인 인터뷰를 통해 사업에 대한 객관적 분석을 하고자 하였다. 이는 그동안의 '문화원형 디지털콘텐츠화 사업'에 대한 선행연구가 개발과제 중심으로 진행되어 왔으나, 사업의 중요도와 효과에 대해 객관적 분석을 통해 향후 발전방안을 모색한 것은 학문적 연구뿐만 아니라 향후 사업을 추진하는 실무적 도움으로서도 본 연구의 의의가 있다.

다만, '문화원형 디지털콘텐츠화 사업'의 발전방안을 모색함에 있어 문화원형과 관련한 심층적인 학문적 연구에는 본 연구자의 역량부족과 적합한 선행연구의 미흡으로 한계가 있었다. 따라서 본 연구의 결과에서 제시된 방안을 구체화하기 위해서는 창작소재의 활용함에 있어 발생할 수 있는 저작권의 권리처리 및 저작물 활용, 수익배분방식 모델 등은 보다 저작권 분야에서 심층적인 접근이 필요하다. 또한, 이제는 감성의 시대이다. 따라서 창작소재의 유형별에 따른 감성연구에 대해서 향후 보다 깊이 있는 논의가 되길 바란다.

본 연구를 통해서 본 '문화원형 디지털콘텐츠화 사업'은 문화산업의 핵심인 콘텐츠산업의 창의성과 기술의 접목을 통해 문화산업의 창작소재로서 산업적 활용도를 목적으로 한 사업으로서, 창조경제시대에 적합한 정책사업이라고 평가할 수 있다. 또한 문화원형을 디지털화하여 콘텐츠의 창작소재로서 차별화된 창작소재화가 되고, 이를 바탕으로 대중적인 콘텐

츠로서 개발되는 것은 창조산업의 주요핵심인 창의성과 기술, 재능을 활용하여 소득과 고용창출의 원천으로 하는 산업으로서 의의가 크다고 할 수 있다. 특히, 인문학과 이공학과의 융합연구를 적극 장려했다는 점에서도 매우 큰 의미를 가진다고 판단된다.

마지막으로, 본 연구를 통해서 제시된 발전적 방안이 향후 문화산업이 국가, 국민에게 진정한 삶의 질을 높이고, 글로벌 경쟁력을 갖출 수 있는 문화산업으로 발돋움될 수 있는데 많은 도움이 되었으면 한다.

참고문헌

1. 국내문헌

- 강상현(2008). 문화유산 콘텐츠의 효과적 정보전달을 위한 Semantic VR 시스템 개발에 관한 연구 : Rich User Experience 디자인을 중심으로. 동서대학교 박사학위논문.
- 김숙희(2008). 완도장보고축제의 문화원형 활용 연구. 전남대학교 석사학위논문.
- 김유리(2009). 전통문화를 소재로 한 한국만화 연구. 세종대학교 석사학위논문.
- 김현화(2007). 스토리텔링 기법을 응용한 패션문화상품 디자인 연구 : 고전소설 '심청전'을 중심으로. 국민대학교 석사학위논문.
- 문화체육관광부, 「2007 문화산업백서」, 2008.
- 문화체육관광부, 「2007 문화정책백서」, 2008.
- 문화체육관광부, 「2008년 문화산업백서」, 2009.
- 문화체육관광부, 「2008년 문화산업통계」, 2009.
- 문화체육관광부, 「2008문화정책백서」, 2008.
- 문화체육관광부, 「2008문화정책백서」, 2008.
- 문화체육관광부, 「2009 공연예술진흥기본계획」, 2008.
- 문화체육관광부, 「문화기술(CT) R&D 기본계획」, 2008.
- 민선진(2008). 조선시대 기방 문화콘텐츠 방안연구. 동국대학교 석사학위논문.
- 박원용(2007). 문화원형 콘텐츠의 OSMU 변환을 위한 개발 프로세스 개선 모델에 관한 연구 : 한국 무예 콘텐츠 개발 사례 중심으로. 고려대학교 석사학위논문.

- 박정희(2008). 문화산업시대의 불교문화콘텐츠개발 방안연구 : 감로탱의 콘텐츠화 과정을 중심으로. 국민대학교 석사학위논문.
- 변민주(2007). 문화원형 스토리텔링을 적용한 디지털콘텐츠디자인 연구 : '불가사리' 스토리텔링을 중심으로. 국민대학교 박사학위논문.
- 성재식(2008). 에듀테인먼트 콘텐츠 기획을 위한 문화기호학적 방법론 연구. 인하대학교 석사학위논문.
- 심상민, 「콘텐츠비즈니스의 새 흐름과 대응전략」, 2002.
- 안지형(2008). 문화원형 디지털콘텐츠화 사업을 중심으로 본 무용콘텐츠 활성화 방안 연구. 한양대학교 석사학위논문.
- 오수진(2007). '홍루전설'의 스토리와 캐릭터 컨셉 디자인 연구 : 한국 문화 원형에 기반한 창작 스토리와 캐릭터 개발 중심으로. 국민대학교 석사학위논문.
- 오완석(2007). 문화원형콘텐츠를 활용한 내러티브적 역사학습 방안 연구 : '재미있는 디지털 한국사 이야기'를 중심으로. 상명대학교 석사학위논문.
- 오태환(2007). 문화원형콘텐츠를 활용한 멀티미디어교재 기획프로세스 연구 : 러시아 소재 대학의 한국문화교육을 위한 교재 개발을 중심으로. 한국외국어대학교 석사학위논문.
- 원지영(2007). 문학작품에 나타난 용궁 모티프를 활용한 테마파크 조성 방안. 한국외국어대학교 석사학위논문.
- 위주영(2007). 무형문화재 기록화와 활용 방안 연구 : 전남지역 중요무형문화재 공예기술을 중심으로. 전남대학교 석사학위논문.
- 유정미(2008). 지역 박물관의 전시 해석기법 연구 : 스토리텔링을 중심으로. 국민대학교 석사학위논문.
- 유찬중(2007). 한국 문화원형 3D애니메이션 콘텐츠 개발 육성 방안에 대한 연구 : KOCCA의 "우리문화원형 디지털 콘텐츠화 사업" 분석을 중심으로. 한양대학교 박사학위논문.
- 이기욱(2007). 원각사지 10층 석탑을 이용한 탑 다라니 콘텐츠 제작. 동국

- 대학교 석사학위논문.
- 이상훈(2008). 지역 설화를 활용한 문화체험공간의 조성방안 연구 : 성남시 탄천의 동방삭 설화를 중심으로. 한국외국어대학교 석사학위논문.
- 이재수(2007). 유비쿼터스 시대의 불교문화콘텐츠 연구. 고려대학교 박사학위논문.
- 이혜현(2007). 백제문화원형복원센터를 활용한 역사교육의 방안. 공주대학교 석사학위논문.
- 인문콘텐츠학회, 「문화콘텐츠입문」, 북코리아, 2006.
- 임응희(2007). 궁중정재의 문화산업적 가치연구. 동덕여자대학교 석사학위논문.
- 전정연(2009). 문화원형의 문화콘텐츠 개발 사례연구 : 바람의 나라 사례 중심으로. 이화여자대학교 석사학위논문.
- 정명훈, 「영화 투자의 법칙」, 을유문화사, 2005.
- 최소연(2008). 문화관광자원으로서 규방다례의 가치 조명에 관한 연구. 경원대학교 박사학위논문.
- 최은옥(2008). 생활문화콘텐츠의 OSMU(One Source Multi Use)형 프로그램 개발 연구 : 김치사례를 중심으로. 동신대학교 석사학위논문.
- 하철(2007). 북경사합원문화원형의 디지털화 표현형식연구 : 북경사합원문화원형의 인터랙티브 스토리텔링 방식연구. 동서대학교 석사학위논문.
- 한국문화관광연구원, 「2008년 주요 외국의 문화예산(II) 비교연구」, 2008.
- 한국문화관광연구원, 「국민소득 4만 불 시대의 문화정책 방향」, 2004.
- 한국문화관광연구원, 「문화산업 세제 개선 방안 연구」, 2007.
- 한국문화관광연구원, 「문화산업 지원정책 평가모형 연구」, 2008.
- 한국문화관광연구원, 「문화원형 디지털콘텐츠화사업의 경제적 가치 분석」, 2007.
- 한국문화관광연구원, 「박물관 중기정책 개발 연구」, 2008.

- 한국문화관광연구원, 「순수예술과 문화산업의 연계전략 개발」, 2008.
- 한국문화관광정책연구원, 「문화산업정책 10년, 평가와 전망」, 2005.
- 한국문화관광정책연구원, 「CT 발전과 문화산업구조 변화」, 2003.
- 한국문화콘텐츠진흥원, 「2007년 하반기 국내외 문화콘텐츠산업 동향」, 2007.
- 한국문화콘텐츠진흥원, 「문화기반의 디자인분야 육성 종합계획 연구」, 2006.
- 한국문화콘텐츠진흥원, 「문화원형 디지털콘텐츠화사업 가치평가 연구」, 2005.
- 한국문화콘텐츠진흥원, 「문화원형 창작소재 중·장기 로드맵」, 2006.
- 한국문화콘텐츠진흥원, 「문화원형 창작소재 성과조사·분석 연구」, 2008.
- 한국문화콘텐츠진흥원, 「문화원형 창작소재 수익창출 모델(Business Model) 확대방안 연구」, 2008.
- 한국문화콘텐츠진흥원, 「우리 문화원형의 디지털콘텐츠화 사업 종합계획」, 2002.
- 한국콘텐츠진흥원, 「2009 상반기 콘텐츠산업 동향보고서」, 2009.
- 한정임(2009). 조선시대 전통주의 문화콘텐츠 개발을 위한 시각이미지 의 미생성 방안에 관한 연구 : 그레마스의 문화기호론적 분석방법을 중심으로. 원광대학교 석사학위논문.
- 한지애(2009). 한국 구복 문양의 문화 콘텐츠 가능성 연구 : 공감성 기호 특성 분석을 중심으로. 국민대학교 박사학위논문.
- 홍기표(2007). 게임 산업에 나타난 캐릭터의 이미지에 관한 연구. 계명대학교 석사학위논문.

2. 웹사이트

<http://www.mcst.go.kr>

<http://www.kocca.or.kr>

<http://www.kcti.re.kr>

<http://www.culturecontent.com>

<http://www.culturaleconomics.org>

<http://www.koreanhistory.or.kr/>

<http://www.culture.gov.uk> (영국 문화미디어스포츠부 사이트)

<http://www.fnac.fr> (프랑스 '프낙' 사이트)

<http://www.lemonde.fr> (프랑스 일간지 '르몽드' 사이트)

국문초록

문화원형 디지털콘텐츠화 사업의 발전방안 연구

중앙대학교 예술대학원
예술경영학과 문화산업정책학전공
김기현

21세기 지식정보사회의 메가트렌드는 디지털혁명이라고 할 수 있다. 디지털혁명은 사회, 정치, 문화 등 모든 분야의 변화를 일으키고 있는데, 특히, 디지털의 기술적 변화는 문화의 산업적 가치를 높여주고, 문화산업의 선도국가가 미래 글로벌 국가로서 발돋움 하는데 매우 중요한 역할을 담당하고 있다. 따라서 기존 문화관련 정책에 있어서도 많은 변화가 나타나고 있는데, 공급자 중심의 문화정책이 사용자 중심의 문화정책으로, 일부 전문가 중심에서 대중의 일반화, 다양한 융합의 형태로 사업모델을 개선하고 있다.

‘문화원형 디지털콘텐츠화 사업’은 우리의 전통문화를 바탕으로 문화산업의 창작소재를 제공하여 경쟁력이 있고 차별화된 콘텐츠 개발을 목적으로 추진한 사업으로서, 인문학과 공학이 만나고, 전통문화와 첨단 기술이 접목된 실질적인 21세기형 융합사업의 사업모델이라고 할 수 있다. 특히, 창의력과 상상력에 기반 한 문화산업에 맞추어 기존 일방적인 정책의 제시가 아니라, 산업의 수요에 기반 한 사업은 올바른 문화산업 정책의 방향이라고 평가할 수 있다.

본 연구에서는 그동안의 사업에 대한 객관적인 분석을 바탕으로, 향후 발전적인 사업의 개선방향을 문화산업의 메가트렌드에 맞추어 연구 한 결과 앞으로의 문화정책의 큰 방향은 “개방”, “공유”, “융합”의 차원에서 추진되어야 할 것으로 생각한다. 즉, 인터넷을 필두로 디지털기기의 융·복합 현상에 따라, 지식자원의 일방적인 공급은 한계가 있으며, 이를 극복하기 위해서는 개방을 통한 집단지식의 축적이 필요할 것이다. 또한, 축적된 지식자산의 공유를 통해 다양한 아이디어를 바탕으로 창의적인 콘텐츠 개발 사업이 더욱 효과적이라 생각된다. 특히, 문화산업정책의 경우 급변하는 산업의 환경, 기술의 환경에 부응해야 하며, 이를 위해서는 환경변화에 적극 대처가 가능한 유연성과 산업의 경쟁력을 지속적으로 갖출 수 있는 선도성이 필요한 것이다.

최근 감성에 대한 연구의 논의가 매우 활발하다. 이공학적 기반의 감성적 패턴연구나, 뇌 및 인지공학에서의 감성연구, 그리고 인문학 기반의 인간 감성연구 등은 문화산업, 즉 콘텐츠에서도 중요한 분야로 생각된다. 즉 콘텐츠의 재미, 감동, 몰입이 경쟁력의 원천이 되기 때문에 이에 대한 콘텐츠와 관련한 감성연구의 지속적 관심도 매우 필요하다.

앞으로의 문화산업 정책의 분야는 단지 정책의 수단으로만 제시되어서는 안될 것이다. 즉 문화산업 등 전반의 트렌드를 반영하고, 감성 등 문화산업의 기반이 되는 복합적이고 융합적인 사업유형이 제시가 되어야 한다. 즉 이를 효과적으로 달성하기 위해서는 앞서 제시된 “개방”, “공유”, “융합”의 문화산업 정책모델이 더욱더 중요하다고 생각된다.

<ABSTRACT>

A Study on the strategies for improving the Cultural Archetype Digitalization Project

Gi Hun, Kim
Major in Art Management
The Department of Art Management
The Graduate School of Arts
Chung-Ang University, Seoul, Korea

Digital revolution is one of the mega-trends of knowledge and information society in the 21st century and causes changes in all areas, i.e. social, political, cultural domain. Digital culture and technological change will increase the value of the cultural industries and takes very important role in making the country global leading one.

There is also movement of changing in cultural business model : from provider-centric policy to user-centric, that means the policy is not set up by some experts or just on several individual theories, but trying to embrace and converge various theories, public opinions.

The cultural archetype digitalization project has purpose of providing rich sources of subject and materials for creation in the cultural industries for developing competitive and differentiate contents. It is the new business model, where humanities and science meets, tradition and cutting-edge 21st century technologies merges.

In particular, this business model proposes the right direction of culture industry, based on creativity and imagination to meet industrial needs.

In this study, right directions of business model which reflects mega-trend in future culture industries are discussed, based on the results and practices of *The cultural archetype digitalization project*.

Future cultural policy should be oriented for the next three big agenda : openness, sharing, and participation. As the phenomenon of digital devices convergence, the collective intelligence and its openness is indispensable to overcome the limitation of unilateral supply of knowledge and the sharing of these accumulated knowledge assets makes it more effective to propel the creative content development model. Culture industry policies needs the flexibility, competitiveness and participation to respond to the rapidly changing environment and technologies

In addition, emotional research is one of the main issues in culture industries recently and very lively discussed in various fields : emotional patterns, cognitive science, psychology, and humanities etc. Fun and touching is the fundamental elements of successful contents. It is the most substantial key how to extract the core of fun and touching and how to apply them to the content. So researches on emotion and sensitivity is essential to make competitive and promising contents more and more.

The cultural industry policy should not be treated in the same way as other administrative or political policies. Various business model for cultural industry must be presented to meet cultural industrial needs, reflecting mega-trends in future industries and global environments, on the basis of premises in next era : openness, sharing and participation.