

2016. 05.11

**집필자**

장세길\_ (문화관광연구부 부연구위원)

신지연\_ (문화관광연구부 전문연구원)

## 한국 속의 한국 전북을 한국스타일 콘텐츠산업 중심으로

+	+	+	+	+	+	+	+
+	+	+	+	+	+	+	+
+	+	+	+	+	+	+	+
+	+	+	+	+	+	+	+
+	+	+	+	+	+	+	+
+	+	+	+	+	+	+	+
+	+	+	+	+	+	+	+
+	+	+	+	+	+	+	+

# Brief

## CONTENTS

### ‘한국 속의 한국’ 전북을 ‘한국스타일 콘텐츠산업’ 중심으로

무형유산, 이야기, ICT 융합 통한 창조클러스터 조성

1. 무형문화재법 시행, 무형유산의 자원화 중요 .....	03
2. 문화융성 핵심전략으로 ‘한국스타일’ 콘텐츠 강조 .....	04
3. 전라북도, 무형유산의 보고에서 무형유산 창조산업의 중심으로 .....	05
4. ICT 융합 무형유산 창조산업화 방향 .....	08

※이 자료는 전북연구원 현안과제 ‘무형유산 이야기 창조클러스터 구상’ 연구를 토대로 작성하였음

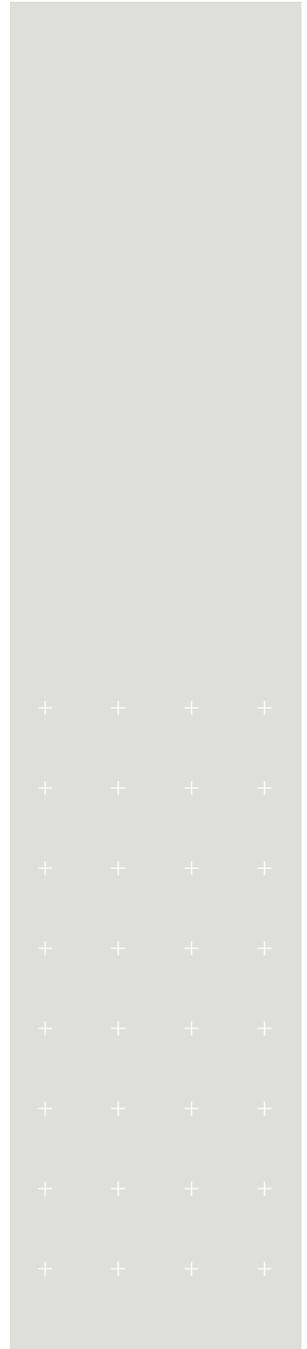
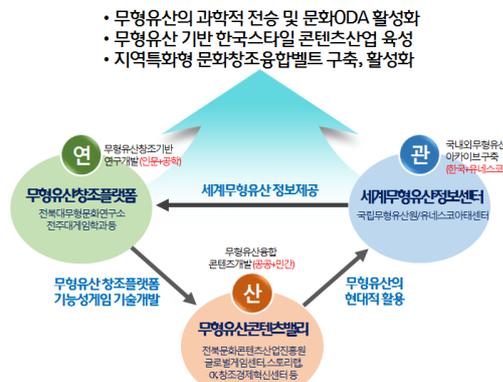
# SUMMARY

## ‘한국 속의 한국’ 전복을 ‘한국스타일 콘텐츠산업’ 중심으로

### 무형유산, 이야기, ICT 융합 통한 창조클러스터 조성

- 전라북도에는 무형유산의 원형, ICT 기술력, 융합을 통한 콘텐츠 개발역량 등이 충분하여 분야별 기관과 사업 등이 연계된다면 시너지 효과가 창출될 수 있음
- 현재 보유하고 있는 역량과 국가사업 등을 일명 무형유산 창조클러스터로 연계하여 추진할 경우 사업의 시너지 효과뿐 아니라, 국정2기 문화융성계획으로 추진하는 한국스타일 콘텐츠 산업 육성을 위한 이야기 창조의 거점으로 발돋움할 수 있음
- 첫째, 무형유산 디지털화의 국제플랫폼을 구축해야 함. 우리나라에서 세계 최초로 세계 무형유산의 과학적 관리와 활용을 위한 창조플랫폼을 구축하여 세계화를 추진해야 함. 무형유산 창조플랫폼을 유네스코 회원국에 보급하여 각국 무형유산이 구축된다면 우리나라 콘텐츠 기획·창작자들이 자유롭게 세계 무형유산의 원천소재를 활용할 수 있음
- 둘째, 무형유산 속 이야기(화소)를 발굴하고, 이야기 기획·창작자에 맞춤형으로 화소패턴을 분석·제공해주는 무형유산 이야기 창조플랫폼을 구축할 필요가 있음. 고전 및 전통문화와 현대문학 및 현대문화의 화소를 연계하여 분석할 경우, 과거로부터 이어져온 한국의 가치관을 담은 진정한 한국스타일 콘텐츠를 창출할 수 있을 것임
- 셋째, 무형유산 콘텐츠와 VR(Virtual Reality)을 융합하여 다양한 콘텐츠를 개발하되, 전라북도 전략산업으로 육성하는 기능성게임콘텐츠로 특화할 필요가 있음. 또한 가상현실을 통해 무형유산의 제작방법 등을 직접 체험하고, 현실에서는 실제 무형유산을 배우고 체험할 수 있는 O2O(on-line to off-line) 콘셉트를 적용한 종합 체험공간이 필요함

○ 넷째, 무형유산 및 콘텐츠산업과 관련하여 유치하였거나 추진되고 있는 사업과 공간 등을 연계하여 무형유산 창조클러스터를 조성함. 무형유산 창조클러스터란 무형유산의 원형과 그 속에 내재돼 있는 이야기를 ICT와 융합함으로써 무형유산의 과학적 전승과 디지털콘텐츠화를 실현하는 지역거점형 ‘작은’ 문화창조융합벨트라고 할 수 있음



## 1. 무형문화재법 시행, 무형유산의 자원화 중요

### □ 무형유산에 대한 세계 각국의 경쟁 치열

- 유네스코는 2003년 무형유산의 보존과 활용을 위해 기존 제도를 종합한 '무형문화유산의 보호를 위한 협약'을 제정했으며, 현재 167개국이 회원국으로 가입함
- 한국, 중국, 일본 3국은 유네스코 인류무형유산대표목록 342건 중 70건(공통등재 포함, 전체의 20.46%)을 등재시킬 정도로 무형유산을 둘러싼 무한경쟁을 벌임

### □ 유네스코 협약에 따라 무형문화재법 제정, 3월 28일 시행

- 유네스코의 무형문화유산 보호협약에 맞춰 「무형문화재 보전 및 진흥에 관한 법률」이 제정되어 올해 3월 28일에 시행됨
- 주요 특징은 첫째, 무형문화재 범위가 전통지식, 구비전승 등을 포함한 삶의 양식으로 확대됨. 둘째, 무형문화재의 보존·보호 중심에서 활용을 통한 진흥이 강조됨. 셋째, 무형문화재의 진흥을 위한 다양한 국가적 전략이 포함됨

### □ 무형유산과 ICT 융합을 통한 자원화 강조

- 세계적으로 ICT를 융합한 무형유산의 디지털화·산업화가 강조되고 있으나, 무형유산을 첨단과학기술과 연계하기 위한 기술개발이나 자원화 전략은 아직 미비한 수준임
- 유네스코에서 한국의 영향력이 커지고 있는 만큼 이와 관련한 전략을 적극적으로 추진함으로써 무형유산의 디지털화 및 자원화 경쟁에서 우위를 점해야 함

## 2. 문화융성 핵심전략으로 '한국스타일' 콘텐츠 강조

### □ 국정2기 문화융성계획, '한국스타일 콘텐츠산업 육성'

- 문화체육관광부는 2015년 8월 '국정 2기, 문화융성의 방향과 추진계획'을 발표했으며, '한국스타일'의 콘텐츠산업 육성 및 활성화를 창조경제의 주요전략으로 설정함
- 2016년 문화체육관광부 업무계획을 보면 핵심과제로 문화창조융합벨트 구축과 차세대 핵심콘텐츠 발굴 지원이 설정되어 있으며, 주요사업으로 '지역의 전통을 소재로 한 글로벌 콘텐츠 육성' 등이 추진 중임
- 문화체육관광부는 2020년까지 이야기산업 규모 5조원(2012년 기준 1조 5,460억 원)을 달성하기 위한 '이야기산업 육성 추진계획(2016~2020년)'을 추진 중임
- 추진계획에는 이야기 창작 소주기 지원체계 구축, 이야기 유통 활성화, 이야기 관련 신시장 육성, 이야기산업 제도 기반 조성 등을 위한 세부계획이 포함됨

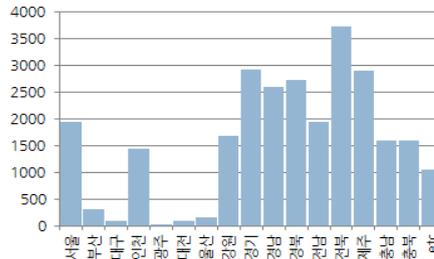
〈표-1〉 이야기산업 육성 추진계획 중 '이야기창작 전주기 지원체계 구축' 세부내용

추진과제	세부계획
이야기 원천소재 접근성 개선	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (컬처링) 전국 이야기 원천소재 통합 시스템 마련</li> <li>• (스토리 테마파크) 선조들의 일기류를 이야기 원천소재로 가공하여 제공</li> <li>• (아시아 스토리 백과사전) 검색 서비스 제공</li> </ul>
이야기 발굴 완성화 및 사업화 지원	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (이야기 발굴 및 개발) 스토리 공모대전, 창작소재 발굴 워크숍 등</li> <li>• (이야기 완성화 지원) 작가데뷔 프로그램, 닥터링 지원</li> <li>• (맞춤형 사업화 지원) 작품별 맞춤형 원스톱 제작 지원</li> </ul>
이야기 창작거점 확대	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (스토리 창작센터) 창작자의 교육·창작 거점, 단계별 복합교육 추진</li> <li>• (지역 스토리 거점) 스토리랩 확대, 무한상상실 활용으로 지역의 이야기 창작자 육성</li> <li>• (콘텐츠 멀티 유즈 랩) 이야기를 바탕으로 콘텐츠를 다각화하여 이야기 활용 활성화</li> </ul>

### 3. 전라북도, 무형유산의 보고에서 무형유산 창조산업의 중심으로

#### □ 무형유산의 보고이자 국내외 네트워크의 중심<sup>1)</sup>

- 전북대무형문화연구소 · 문화재청이 구축한 ICHPEDIA에 따르면, 전라북도 무형문화유산은 3,724 종목으로 전국에서 무형유산자원이 가장 많은 지역으로 나타남
- 유네스코 아태무형문화유산센터(아태센터)와 국립무형유산원이 유치되면서 전라북도는 국내외 네트워크의 중심이 되고 있음
  - 아태센터는 무형유산을 통해 아태 지역의 문화다양성 증진과 지속가능한 발전에 기여하기 위한 제반활동을 수행하는 기관으로, 우리나라 문화분야 최초의 유네스코 카테고리2 국제기구임
  - 문화재청 소속 국립무형유산원은 무형유산의 보존 · 전승 · 활용을 위한 전문기관임. 무형유산 향유 층 확대, 무형유산 명품공연콘텐츠 개발, 무형유산의 체계적 수집 및 디지털 콘텐츠화 등을 담당함



〈그림-1〉 무형문화유산의 지역별 자료 현황  
 자료: ICHPEDIA, 2012.10.2. 기준, www.ichpedia.org

#### □ 한국스타일 콘텐츠산업 육성을 위한 기반 구축

- 전라북도는 국정과제인 ‘글로벌게임센터’와 ‘콘텐츠코리아랩’을 유치하면서(두 사업에 5년 간 330억원 투입) 디지털 콘텐츠산업의 새로운 중심으로 성장함
- 또한 ‘지역스토리랩’, ‘웹툰창작체험관’, ‘글로벌(Global&Local) 게임벤처 발굴 및 제작지원’, ‘유아용 애니메이션 제작지원사업’, ‘차세대실감콘텐츠 제작지원사업’ 등의 국가사업을 연이어 유치하는 등 문화콘텐츠산업 육성의 기반을 구축하고 있음

글로벌게임센터									
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 사업목적                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 지역 산학연관 네트워크 협력체계 구축 및 전략적 기능성 게임산업 육성 및 클러스터 구축</li> <li>- 선도기업 정책지원 및 육성, 중·소 창조기업(Start-up)육성을 위한 기술교류, 기술지원의 다양한 기업 역량강화 집중화 지원 센터 건립</li> </ul> </li> <li>○ 사업기간: 2015년 ~ 2019년(5년간)</li> <li>○ 운영기관: 전북문화콘텐츠산업진흥원</li> <li>○ 사업비: 190억 원(국비 140, 지방비 50)</li> <li>○ 사업내용</li> </ul>									
<table border="1"> <thead> <tr> <th>제작지원 및 기업육성</th> <th>창작 및 창업지원</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 분야별 기능성게임 제작지원(년 5건)                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 농축산, 관광, 교육, 출판, 보드게임 등</li> </ul> </li> <li>• 활용 및 보급 확대를 위한 수요처 발굴                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 교육청/농촌진흥청 등과 상호협약 체결</li> </ul> </li> <li>• 기업 입주공간 등 집적화시설 운영(21실)</li> </ul> </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 아이디어 발굴(15건) 및 창업지원(10건)                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 기획에서 창업까지 전과정 원스톱 지원</li> <li>- 창업보육공간 제공(21실)</li> </ul> </li> <li>• 개방형 창조공간 운영(오픈랩)<sup>2)</sup> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 기술교류, 아이디어발굴, 테스트, 체험</li> </ul> </li> </ul> </td> </tr> </tbody> </table>	제작지원 및 기업육성	창작 및 창업지원	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 분야별 기능성게임 제작지원(년 5건)                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 농축산, 관광, 교육, 출판, 보드게임 등</li> </ul> </li> <li>• 활용 및 보급 확대를 위한 수요처 발굴                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 교육청/농촌진흥청 등과 상호협약 체결</li> </ul> </li> <li>• 기업 입주공간 등 집적화시설 운영(21실)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 아이디어 발굴(15건) 및 창업지원(10건)                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 기획에서 창업까지 전과정 원스톱 지원</li> <li>- 창업보육공간 제공(21실)</li> </ul> </li> <li>• 개방형 창조공간 운영(오픈랩)<sup>2)</sup> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 기술교류, 아이디어발굴, 테스트, 체험</li> </ul> </li> </ul>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>인력양성 및 연구개발</th> <th>마케팅 및 글로벌시장 진출지원</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 기능성게임 전문가 양성(150명)                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 기능성게임 개발 인력 및 활용지도사 양성 등</li> </ul> </li> <li>• 기능성게임 활용영역 발굴, 효과 검증모델 연구</li> </ul> </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 마케팅 지원                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 해외 전시회 · 컨퍼런스 참가: 년 2회</li> </ul> </li> <li>• 글로벌시장 진출지원 (5건)                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 국가별 특성에 맞는 게임개발 및 현지화 지원</li> </ul> </li> </ul> </td> </tr> </tbody> </table>	인력양성 및 연구개발	마케팅 및 글로벌시장 진출지원	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 기능성게임 전문가 양성(150명)                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 기능성게임 개발 인력 및 활용지도사 양성 등</li> </ul> </li> <li>• 기능성게임 활용영역 발굴, 효과 검증모델 연구</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 마케팅 지원                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 해외 전시회 · 컨퍼런스 참가: 년 2회</li> </ul> </li> <li>• 글로벌시장 진출지원 (5건)                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 국가별 특성에 맞는 게임개발 및 현지화 지원</li> </ul> </li> </ul>
제작지원 및 기업육성	창작 및 창업지원								
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 분야별 기능성게임 제작지원(년 5건)                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 농축산, 관광, 교육, 출판, 보드게임 등</li> </ul> </li> <li>• 활용 및 보급 확대를 위한 수요처 발굴                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 교육청/농촌진흥청 등과 상호협약 체결</li> </ul> </li> <li>• 기업 입주공간 등 집적화시설 운영(21실)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 아이디어 발굴(15건) 및 창업지원(10건)                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 기획에서 창업까지 전과정 원스톱 지원</li> <li>- 창업보육공간 제공(21실)</li> </ul> </li> <li>• 개방형 창조공간 운영(오픈랩)<sup>2)</sup> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 기술교류, 아이디어발굴, 테스트, 체험</li> </ul> </li> </ul>								
인력양성 및 연구개발	마케팅 및 글로벌시장 진출지원								
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 기능성게임 전문가 양성(150명)                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 기능성게임 개발 인력 및 활용지도사 양성 등</li> </ul> </li> <li>• 기능성게임 활용영역 발굴, 효과 검증모델 연구</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 마케팅 지원                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 해외 전시회 · 컨퍼런스 참가: 년 2회</li> </ul> </li> <li>• 글로벌시장 진출지원 (5건)                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 국가별 특성에 맞는 게임개발 및 현지화 지원</li> </ul> </li> </ul>								

1) 함한희(2012),「전라북도 무형문화유산 현황과 과제」, 참조

2) 오픈랩(Open Lab): 개발게임의 테스트 장비 및 공간 제공, 전문가 멘토링, 기술교류 등 누구나 이용 가능한 열린 공간이자, 아이디어가 게임으로 개발되도록 지원하는 개방형 창조공간

콘텐츠코리아랩
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 사업목적                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 창의 스토리 중심 콘텐츠 장르 간 융합 콘텐츠 창작 및 비즈니스 사업화</li> <li>- 이야기 소재를 활용하여 캐릭터, 게임, 공예 콘텐츠 간 장르 융합</li> <li>- 프로토타입 성과를 활용한 창업/투자유치 등 비즈니스 사업화 관련 멘토링 및 지원</li> </ul> </li> <li>○ 사업유형: 전통문화자원과 첨단기술의 융합</li> <li>○ 사업기간: 2015년~2019년(5년간)</li> <li>○ 사업비: 140억(국비 70, 지방비 70)</li> <li>○ 참여기관: 전라북도, 전북문화콘텐츠산업진흥원, 전주대학교</li> <li>○ 사업내용                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 단계별 성장지원 프로그램 운영을 통한 '아이디어 융합플랫폼' 구축</li> <li>- 랩 구축, 아이디어 융합프로그램, 창업발전소 프로그램, 마케팅·홍보</li> </ul> </li> </ul>
지역스토리랩
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 사업목적                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 지역 특성을 반영한 스토리 창작 및 사업화 지원(공주팔쥐, 한옥마을 선비문학 등)과 지역의 자생적인 스토리 산업 활성화를 위한 기반 조성 지원</li> <li>- 지역 스토리 랩 중심으로 자생적인 이야기산업 생태계 구축</li> </ul> </li> <li>○ 사업기간: 2015년 5월 ~ 2016년 1월</li> <li>○ 사업비: 165백만원(국비 95, 도비 20, 완주군 50)</li> <li>○ 사업내용                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 지역특성 반영한 스토리 창작과 사업화를 지원하여, 지역의 자생적인 스토리 산업 생태계 조성</li> <li>- 스토리 소재 발굴, 창작자 양성 과정, 콘텐츠 개발 및 사업화, 스토리 DB 구축</li> </ul> </li> </ul>
웹툰창작체험관
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 사업목적                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 지역연계형 스토리와 도내기업 보유 IP(Intellectual Property:지적재산)를 활용한 웹툰 창작과 소비문화 확산을 위한 교육 및 체험거점 마련</li> <li>- 기획에서 스토리 구성, 창작과 배급 등 모든 과정을 아우르는 One-Stop EDU 시스템 구축</li> <li>- 웹툰에 대한 흥미를 이해로 촉진시킬 수 있는 창작체험관 조성</li> </ul> </li> <li>○ 사업기간: 2015년 10월 ~ 2016년 1월</li> <li>○ 사업비: 95백만원(국비 65, 도비 30)</li> <li>○ 사업내용                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 웹툰창작소 및 창작체험관 운영 / 교육인원 15명, 웹툰 2편 제작, 체험 500명</li> </ul> </li> </ul>

□ 무형유산, 이야기, ICT 융합을 통한 창조클러스터 구축 필요

- 전라북도에는 무형유산의 원형, ICT 기술력, 융합을 통한 콘텐츠 개발역량 등이 충분하기 때문에 분야별 기관과 사업 등을 연계한다면 시너지 효과를 창출할 수 있음
- 현재 보유하고 있는 역량과 국가사업 등을 일명 무형유산 창조클러스터로 연계하여 추진할 경우 사업의 시너지 효과뿐 아니라, 국정2기 문화융성계획으로 추진하는 한국스타일 콘텐츠 육성을 위한 이야기 창조의 거점으로 발돋움할 수 있음

	원천소재 조사·발굴	이야기 창조인력	이야기창조 R&BD	문화콘텐츠 개발/사업화	문화콘텐츠 체험/소비
국 내 기 관	<ul style="list-style-type: none"> <li>국립무형유산원</li> <li>한국전통문화전당</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>게임과학교(전북유일)</li> <li>게임학과(전주대)</li> <li>무형유산정보학과(전북대, 신실)</li> <li>스토리랩(인력양성)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>한국전통문화전당(연구개발실)</li> <li>(재)전북연구원</li> <li>전북대무형문화연구소</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>글로벌게임센터</li> <li>콘텐츠코리아랩</li> <li>전북문화콘텐츠산업진흥원</li> <li>전북문화관광재단</li> <li>전통문화창조센터</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>창조경제혁신센터</li> <li>혁신도시내 공공립기관(기능성게임 활용)</li> <li>전북경제통상진흥원</li> <li>웹툰창작체험관 등</li> </ul>
국 외 기 관	<ul style="list-style-type: none"> <li>유네스코아시아태평양무형유산센터</li> <li>유네스코 중앙아시아학연구소(협약)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>일본 아시아태평양무형유산센터</li> <li>중국 상해사회과학원, 길림성사회과학원(협약체결)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>유네스코아시아태평양무형유산센터</li> <li>유네스코 중앙아시아학연구소(협약)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>글로벌콘텐츠유통기업(글로벌게임센터 입주)</li> <li>해외 한국문화원 연계</li> </ul>

〈그림 - 2〉 이야기산업과 콘텐츠산업 관련 전라북도의 기반

- 기 구축된 시설·자원·사업을 연계하여 전라북도를 무형유산 원형보존지역에서 무형유산 융합 창조거점으로 육성하는 종합적인 전략이 구상되고 추진되어야 함

## 4. ICT 융합 무형유산 창조산업화 방향

### (1) 무형유산 디지털화의 국제플랫폼 구축

#### □ 무형유산의 과학적 전승 위한 지능형 아카이브시스템 필요

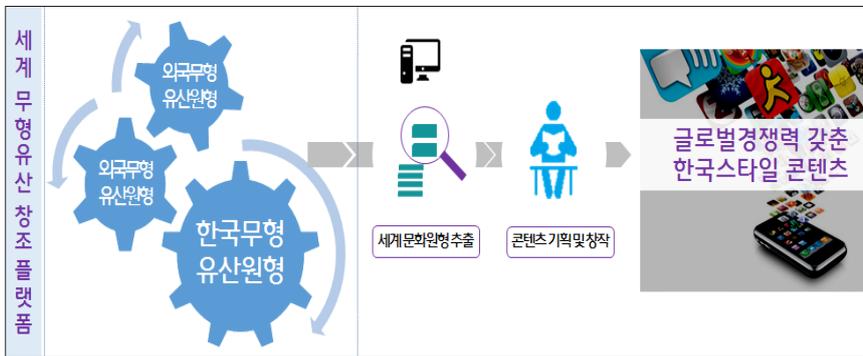
- 유네스코는 무형유산의 체계적 전승과 활용을 위하여 무형유산의 디지털화를 적극 추진하고 있으며, 중국의 독주를 견제하는 목적에서 IT강국인 한국의 역할을 기대함
- 무형유산의 창조적 활용이 부상하면서 최근 들어 Europeana를 중심으로 3세대에 해당하는 디지털화된 아카이브의 통계 및 분석시스템을 구축하고 있으나, 디지털 자료에 대한 단순한 통계분석 차원에 머물러 있어 세계적으로 높아지고 있는 무형유산의 과학적 전승과 창조적 활용에 대한 시스템 욕구를 충족시키지 못함
  - 문화재청 지원으로 전북대 무형문화연구소가 개발한 ichpedia 시스템은 온톨로지를 활용하여 디지털인벤토리 구축 및 문화유산의 다차원적 의미화소 분석의 기초기술을 보유하고 있음

#### □ 세계무형유산을 포괄하는 창조플랫폼을 개발, 유네스코 보급

- 세계 각국은 유네스코가 설정한 무형유산 분류체계를 따르기 때문에 세계 각국의 무형유산을 동일한 시스템으로 구축할 수 있음. 즉 우리나라에서 세계 최초로 세계 무형유산의 과학적 전승·활용을 위한 창조플랫폼을 개발할 경우 세계화가 가능함
  - 유네스코 아태센터, 중앙아시아학연구소(ICAS) 등과 협력하여 우리나라에서 개발한 창조플랫폼을 유네스코 공식플랫폼으로 적용받은 뒤 유네스코 가입국에 보급함(기술외교 및 기술수출)
- 세계적인 경쟁력을 갖춘 콘텐츠를 개발하기 위해서는 한국스타일 콘텐츠를 개발함과 동시에 세계 각국의 이야기를 접목한 현지화 전략이 필요함

- 세계적으로 성공한 애니메이션 '쿵푸팬더'의 원천소재는 중국의 것이지만 실제 이를 콘텐츠로 개발해 수익을 창출한 것은 미국 영화사임. 이와 같이 세계 각국의 원천소재를 활용함으로써 글로벌 경쟁력을 갖춘 콘텐츠를 개발할 수 있도록 관련 기반을 구축해서 제공해줘야 함

- 무형유산 창조플랫폼을 유네스코 회원국에 보급하여 각국 무형유산이 구축된다면 우리나라 콘텐츠 기획·창작자들이 자유롭게 세계 무형유산의 원천소재를 활용할 수 있음



〈그림 - 3〉 세계무형유산 창조플랫폼 구축 효과 개념도

## (2) 무형유산 속 이야기 발굴 및 이야기산업화

### □ 한국의 전통가치체계가 내재돼 있는 '화소(話素)' 분석 및 활용 필요<sup>3)</sup>

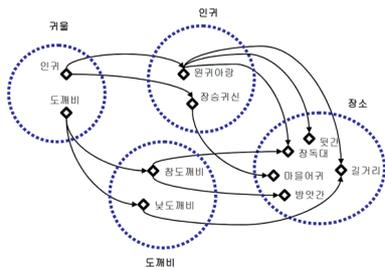
- 한국스타일 콘텐츠를 육성하기 위해서는 현재 이야기산업 육성계획에서 설화나 일기 등으로 한정하고 있는 이야기 원천소재의 범위를 한국의 전통문화 전반(무형유산)으로 확대해야 함
- 설화·민담, 전통문화에는 전통적 가치가 축적되어 있는 화소가 있으며, 화소를 분석·활용할 경우 한국적 가치체계 기반의 한국스타일 콘텐츠 창작이 가능함
- 한국적 가치를 가지면서 창작·향유자가 좋아하는 화소를 추출하고, 동일 화소의 소재별 전개·연계방식을 체계화하여 창작자에게 제공함
- 중장기적으로 고전 및 전통문화와 현대문학 및 현대문화의 화소를 연계하여 분석할 경우 과거부터 현재까지 창작자와 향유자에게 인기가 많은 화소를 추출할 수 있을 뿐 아니라, 과거로부터 이어져온 한국의 가치관을 담은 진정한 한국스타일 콘텐츠 창출에 이야기산업이 기여할 수 있을 것임

### □ 맞춤형 의미검색기술 개발과 화소 연계 이야기창조 플랫폼이 필요

- 현재 정부가 구축한 원천소재 검색시스템은 기획·창작자가 원하는 맞춤형 정보를 제공하지 못하고 있어 맞춤형<sup>4)</sup> 의미검색기술(디지털 큐레이션) 개발이 시급함
- 고전소설, 설화·민담, 민속연희 등의 화소를 추출하고, 다층적 의미검색(semantic search)이 가능한 기술을 개발하여, 이야기산업의 기획·창작자에 맞춤형 소재를 제공해주고 화소패턴을 분석해주는 창조플랫폼을 구축해야 함

3) 화소란 설화, 민담, 소설, 연희 등을 구성하는 이야기의 최소단위로, 오랜 시간 동안 형성되어온 한민족이 가치체계가 축적되어 내재화된 것을 말할. 한 이야기에 여러 화소가 존재하며, 여러 이야기에 동일 화소 반복 사용, 여러 이야기에 중복 활용되는 것은 창작·향유자가 좋아하는 소재이거나, 해당 화소가 전통적 가치체계에 의해 축적된 한민족의 정신적 기반이라는 의미함. 예를 들어, 설화, 민담, 고전에 자주 등장하는 '현명한 며느리 화소'는 대부분 '바보 사위 또는 바보 이들이 함께 등장함'

4) 문화콘텐츠닷컴(culturecontent.com) 제공되는 원천소재가 절대적으로 부족하며, 다층적 의미검색이 불가능함. 예를 들어 '도깨비'를 검색하면 '도깨비' 색인어 포함된 이야기만 추출되고, 기 구축된 '인귀세상'과 같은 유사 이야기는 추출되지 않음



〈그림 - 4〉 다층적 의미검색 개념도

자료: 함한희·박순철, 디지털아카이브의 문제점과 방향 - 문  
화원형콘텐츠를 중심으로, 『한국비블리아학회지』17(2) 참조



이미지: <http://blog.skhyinix.com/1058> 참조

### (3) 무형유산 콘텐츠와 VR(Virtual Reality)의 융합

#### □ VR 시장 2020년 700억불 규모, 다양한 분야의 콘텐츠 개발이 중요<sup>5)</sup>

- Trendforce의 분석에 따르면, 2020년 소프트웨어와 하드웨어를 합친 전체 VR시장이 700억불까지 성장할 것으로 예상됨. 특히 VR 콘텐츠·소프트웨어 시장은 기기 확산 이후 2018년에 본격화될 것으로 예상됨
  - VR 시장 초기에는 VR 기기를 공급하는 업체들 혹은 자회사, 관계사들을 중심으로 소프트웨어 공급이 이루어 질 것이고, 보급률이 일정 수준 이상으로 상승한 후에 다수의 소프트웨어·콘텐츠 제작 업체가 본격적으로 시장에 진입할 것으로 전망됨
- VR을 활용한 교육콘텐츠는 단순히 문자로 접하던 지식들을 가상현실 속에서 직·간접적으로 체험시켜 학습효과와 학습방법의 효율성을 높임. 학생들이 실제 체험하기 위해서는 시간, 비용, 공간의 제약이 생기는데 VR을 통해 이러한 문제들을 해결하고 있음
- 이러한 VR은 교육산업과 활발하게 결합될 것으로 전망됨. 일부 국가에서는 가상현실 기기와 관련된 교육 콘텐츠를 개발하여 수업에 활용하고 있음

5) 교보증권 산업이슈보고서(2015.07), "VR, 핵심은 소프트웨어 콘텐츠" 참조

〈표-2〉 가상현실 비즈니스 모델 사례

교육	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 세계 각지에 학생들이 가상교실에 모여 함께 진행하는 수업 가능</li> <li>• 역사 문화 탐방을 위해 가상현실로 구현된 역사 속 공간 체험</li> <li>• 물리, 과학적 지식을 습득하기 위한 물리법칙 체험 가상현실 공간</li> </ul>
전시	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 세계 각지의 유명 미술관, 박물관을 가상으로 재현</li> <li>• 실제로 존재하지 않는 디지털 미술관, 박물관을 가상현실 기술로 구축 가능</li> <li>• 전시 작품과 자유롭게 상호작용하는 신개념 인터랙티브 미술관 재현</li> </ul>

자료: 교보증권 산업이슈보고서(2015.07), "VR, 핵심은 소프트웨어 콘텐츠", 8쪽 참조

#### □ 무형유산과 VR 융합 기능성게임 개발 및 체험중심 조성

- 기능성게임은 전라북도가 특화하고 있는 전략분야임. 무형유산의 전승과 교육은 기능성게임과 밀접하게 관련되어 있어 무형유산과 VR을 융합하여 기능성게임 콘텐츠로 개발할 경우 무형유산의 생활화와 교육·전승에 효과가 클 것임
  - 무형유산 이야기를 활용한 게임, 무형유산의 과학적 전승을 위한 전승콘텐츠, 어린이 대상의 무형유산 체험용 게임, 무형유산을 활용한 관광용 체험콘텐츠 등을 개발하도록 지원함
- 차세대 한류로 게임콘텐츠를 육성하며 e-스포츠 대회 등을 지원하고 있으나, 우리나라에서 개발된 게임콘텐츠를 직접 체험하는 거점공간은 없음. 개발된 무형유산 활용 기능성게임콘텐츠를 직접 체험할 수 있는 종합공간을 조성할 필요가 있음

- 가상현실을 통해 무형유산의 제작방법 등을 직접 체험하고, 현실에서는 실제 무형유산을 배우고 체험할 수 있는 O2O(on-line to off-line) 콘셉트를 적용한다면 딱딱하게 인식될 수 있는 무형유산을 쉽고 재미있게 접근할 수 있음
  - (사례) 레고 체험 테마파크인 '레고랜드'가 세계적으로 확대되어 조성되고 있으며, 우리나라에서는 전북의 콘텐츠기업 픽스게임즈가 캐릭터 중심의 '캐릭터리움'이라는 O2O 테마파크를 조성함

#### (4) '작은' 문화창조융합벨트로서 '무형유산 창조클러스터' 조성

##### □ 무형유산, 이야기, ICT 융합 통한 창조클러스터 구축

- 무형유산의 원형을 간직한 전통문화지역이자 국내외 네트워크의 중심이라는 기존 경쟁력을 토대로 전라북도를 무형유산과 이야기산업, ICT를 융합함으로써 세계적인 무형유산 창조거점으로 조성하는 중장기전략이 필요함
- 무형유산 창조클러스터란 무형유산의 원형과 그 속에 내재돼 있는 이야기를 ICT와 융합함으로써 무형유산의 과학적 전승과 디지털콘텐츠화를 실현하는 지역거점형 '작은' 문화창조융합벨트라고 할 수 있음
  - 전라북도의 강점인 무형유산과 기반이 갖춰진 콘텐츠산업의 역량을 융합하여 한국스타일 콘텐츠산업의 중심으로 조성하고, 문화체육관광부가 추진하는 수도권의 문화창조융합벨트와 기능적, 공간적으로 연계되는 '작은 문화창조융합벨트'를 지향함

##### □ 연구개발을 강화, 기존 사업을 무형유산 특화형으로 체계화

- 무형유산의 원형 및 원천소재 영역과 문화콘텐츠 기획창작 및 사업화 영역의 연계가 미흡하며, 아날로그적 원형 영역과 디지털적 콘텐츠 영역을 융합하는 기술이 부재함
- 전북의 경쟁력인 '무형유산 원형보존'과 '콘텐츠 창작역량'을 융합하여 개별적으로 추진 중인 관련 사업을 '무형유산' 특화형으로 체계화할 필요가 있음
  - 국가예산을 지원받아 추진되고 있는 사업(스토리랩, 글로벌게임센터, 콘텐츠코리아랩, 싸이니스 실증화단지, 전통문화창조센터 등)을 연계하여 무형유산을 특화한 이야기 창조사업으로 추진함



(그림-5) 연구개발 강화를 통한 기존 사업의 연계성 강화 개념도

□ **흩어져 있는 공간과 기능을 연계하는 네트워크형 클러스터 조성**

- 기초연구부터 사업화, 국외진출까지 총괄적으로 추진하기 위하여 국가-지역의 산학관연 추진체계를 구축하고 국외기관과 협력관계를 체결함
- 기존 조직과 사업을 기능적으로 연계하되 기관별 역할 및 기능을 부여하여 기관별 전문역량을 강화함과 동시에 클러스터로서의 효과를 극대화시킴
  - 관(官, 국립무형유산원, 유네스코아시아태평양무형문화유산센터): 세계무형유산정보센터의 기능을 담당, 무형유산 원형을 발굴하여 아카이브를 구축함
  - 연(研, 전북대무형문화연구소, 전주대 게임학과 등): 무형유산의 과학적 전승 및 이야기산업과의 융합을 위한 연구개발 기능을 담당함
  - 산(産, 전북문화콘텐츠산업진흥원(글로벌게임센터, 콘텐츠코리아랩, 스토리랩), 창조경제혁신센터): 무형유산 이야기를 활용한 한국스타일 콘텐츠 개발의 기능을 담당함
- 특정한 장소에 주요기능이 집중하지 않으면서 기 조성된 인프라를 연계하되, 새로운 기능은 신규 공간을 조성하여 기능적으로 연계함으로써 효율성을 높일 수 있는 클러스터 간 네트워크를 구축함
  - 타 지역별로 특정 공간에 신규시설을 조성하여 집적화하는 것보다, 기존 사업을 활용하기 때문에 사업의 효율성이 높아지며, 지역 전체에 걸쳐 순주기적인 지원체계가 구축되므로 한국스타일 콘텐츠산업을 지역산업으로 육성하는데 효과가 큼

- 무형유산의 과학적 전승 및 문화ODA 활성화
- 무형유산 기반 한국스타일 콘텐츠산업 육성
- 지역특화형 문화창조융합벨트 구축, 활성화



〈그림-6〉 산·학·관·연-글로벌 협력체계와 기대효과 개념도



(55068) 전라북도 전주시 완산구 공취팔궤로 1696(효자동3가 1052-1)

Tel.063-280-7100 Fax.063-286-9206

[www.jthink.kr](http://www.jthink.kr)