디지털 문화원형콘텐츠디자인의 활성화방안 연구

A Study on the Revitalization of the Archetypes of Digital Cultural Design

주저자: 김경훈 (Kim, Kyeong Hoon)
서울산업대학교 과학문화디자인연구소

이 논문은 서울산업대학교 교내 학술연구비에 의해 연구되었음.

논문요약
Abstract

Ⅰ. 서론
1. 연구 목적 및 배경
2. 연구 방법과 범위

Ⅱ. 문화원형의 이론적 배경
1. 문화의 개념과 원형
2. 문화원형의 전통과 민족주의
3. 문화원형과 디지털융합

Ⅲ. 문화원형 디지털콘텐츠화 사업동향
1. 문화원형 디지털콘텐츠화 사업
2. 문화원형 디지털콘텐츠의 상품화사례
3. 문화원형 디지털콘텐츠의 문제점

Ⅳ. 문화원형 디지털콘텐츠의 활성화방안
1. 문화원형 디지털콘텐츠 개발의 중요성
2. 문화원형 콘텐츠의 활성화 방안과 지원

Ⅴ. 결론

참고문헌

(Keyword)
Digital Contents, Cultivation of human resour ce, Education Program

논문요약

미래는 콘텐츠가 하드웨어를 지배하는 시대이다. 또한 원소스 멀티유스(One-Source, Multiti-use)라는 문화콘텐츠의 다중유통방식은 산업의 중요성을 높이고 있다. 이에 본 연구는 첫째, 문화원형의 이론적 배경을 통해 문화의 개념과 원형의 의미를 알아보고 두가지의 결합을 통해 전통의 새로운 진화를 살펴본다. 즉 최근의 다양한 매체를 이용하여 사용자에게 가치와 의미를 제공하는 총체적 상품의 의미로 살펴보았다. 둘째, 문화원형 디지털콘텐츠의 사업동향을 살폈다. 문화원형 디지털콘텐츠 지원사업의 추진방향을 창작기반과 유통부분으로 나누어 고찰하였다.
디지털콘텐츠 산업의 개념과 특성 및 국내외 문화원형을 상품화시킨 사례로 정리하고 창작적 소재의 콘텐츠발굴에서 나타난 문제점을 도출하였다. 그리고 창의력의 기반이 되는 한국 문화원형 디지털콘텐츠 사업의 사례를 통해 문제점과 활성화방안에 대해 고찰하였다. 마지막으로 이를 통해 문화원형 디지털콘텐츠의 진흥방안과 지원대책을 제안하였다.

Abstract

In the future contents (software) will rule hardware. Also, One-Source Multi-use, the cultural contents's multi-circulation method will magnify the importance of industry
Accordingly, this paper studies the culture's notion and its original form's meaning through theoretical backgrounds of cultural (original form)archetype, and investigates the original (traditional) form's new progress through cultural significance and archetypal significance.
This paper will look at how various media can be used to offer products to users.
In the second section we will look at business trends with regards to depictions of traditional culture in modern digital media.
We will look at how the current needs of business are driving and redirecting depictions of traditional culture..

I have arranged case studies of traditional culture making its way into the digital world with examples drawn locally and internationally and suggest the possible problems of exposing traditional culture to exploitation as simply creative raw material.
Also this paper will consider carefully the problems and the revitalization method of bringing tradition into the digital business world.
In conclusion I suggest ways to protect traditional culturalmaterial through the assistance systems and the exploitations of the modern digital world.

Ⅰ. 서 론

1. 연구목적 및 배경

21세기는 콘텐츠가 하드웨어를 지배하는 시대이자 가치 창출하는 시대로 패러다임이 변화할 것으로 전망되고 있다. 현대산업의 환경과 문화산업전반에 대한 인프라 구축 및 확장은 국가간 문화 및 산업경계를 약화시켜 하나의 시장으로 통합시켜 나가고 있다. 특히 One-Sorce, Multi-use라는 문화콘텐츠의 다중 유통방식은 문화콘텐츠 산업의 중요성을 높여주고 있다. 현재 세계콘텐츠시장은 미국(40.2%)과 일본(10.1%)이 절반 이상을 차지하고 있고 우리나라는 약 1.5%수준으로 9~10위권을 형성하고 있다.[1] 세계디지털 콘텐츠 시장규모를 살펴보면, 2004년도 세계 디지털콘텐츠 시장규모는 약 1,512억 달러 규모로 추정되며, 2008년까지 13.8%의 성장을 하여 2,537억 달러를 기록할 것으로 전망되는데, 이는 같은 기간동안 경상GDP 성장률 5.7%를 상회하는 수치이다. 이같은 전망에 우리나라를 비롯한 세계 주요국들은 콘텐츠 산업을 국가미래 전략산업으로 선정하여 세계시장 선점에 총력을 기울이고 있다.

세계최고 수준의 인터넷 및 무선통신 기반을 구축하고 있는 국내의 경우 다양한 분야에서 고급콘텐츠 생산 능력이 뒷받침된다면, 국내 IT 산업의 수준이 한 단계 더 발전될 뿐만 아니라 부가가치가 높은 수출상품으로 성장시킬 수 있을 것이다.

1) 한국소프트웨어 진흥원, '국내외 디지털콘텐츠 시장조사 컨퍼런스', 2005.3

국내 정보통신 산업이 지금까지는 정보통신 인프라 구축에 역점을 두었다면 앞으로는 인프라를 구축할 콘텐츠를 중심으로 그 활용가치를 높여가야 한다. 이는 창의력 기반이 되는 콘텐츠기반 경제로 중심의 축이 옮겨가고 있기 때문이다. 따라서 본 연구는 디지털콘텐츠 산업의 개념과 특성 및 국내외 정책추진 현황, 특히 창의력 기반이 되는 한국 문화원형 디지털콘텐츠화 사업의 사례를 통해 문제점과 활성화방안에 대해 살펴보고자 한다. 이를 통해 디지털 문화콘텐츠 진흥방안을 모색하는데 그 목적을 둔다. 디지털 문화콘텐츠 산업이 중요한 이유와 발전방향을 제시함으로써 국내 문화콘텐츠산업의 활성화를 위한 기초자료를 마련하고 체계적 방안의 구축을 시도하고자 한다.

2. 연구방법과 범위

본 연구의 방법과 범위는 다음과 같다.

첫째, 문화원형의 이론적 배경을 통해 문화의 개념과 원형의 의미를 알아보고 두가지의 결합을 통해 전통의 새로운 진화를 살펴보았다. 즉 최근의 다양한 매체를 이용하여 사용자에게 가치와 의미를 제공하는 총체적 상품의 의미로 살펴보았다. 둘째, 문화원형 디지털콘텐츠의 사업동향을 살폈다. 문화원형 디지털콘텐츠 지원사업의 추진방향을 창작기반과 유통부분으로 나누어 고찰하였다.

디지털콘텐츠 산업의 개념과 특성 및 국내외 문화원형을 상품화시킨 사례로 정리하고 창작적 소재의 콘텐츠발굴에서 나타난 문제점을 도출하였다. 그리고 창의력의 기반이 되는 한국 문화원형 디지털콘텐츠 사업의 사례를 통해 문제점과 활성화방안에 대해 고찰하였다. 마지막으로 이를 통해 문화원형 디지털콘텐츠의 진흥방안과 지원대책을 제안하였다.

Ⅱ. 문화원형의 이론적 배경

1. 문화의 개념과 원형

문화는 동일한 공간과 시간 속에서 공동체 구성원들이 공동생활을 영위하며 일정한 목적이나 생활의 이상을 구현한 활동의 결과이다. 따라서 역사성과 동시성을 향유하는 공동체 구성원들의 삶을 영위하기 위한 전반적 방식인 동시에 이들에 의해 역사적으로

구현된 물질적 정신적 구성물로 정의할 수 있다.

원형(archetype)은 민족 정체성 체험 및 지각의 전형적인 방식으로 역사적으로 누적된 개인이 아닌 집단의 공통적인 심리경험을 전제로 하는 '집단적 무의식을 구성하고 있는 내용물'이다. 융(C,G Yung)은 "인간은 선조의 과거 역사가 담긴 잠재된 기억흔적의 창고이자 선조의 반복적인 경험축적의 부산물인 집단적 무의식(collective unconscious)"을 지니고 있다고 말한다.

이를 근거로 문화와 원형은 두가지의 결합을 통해 전통의 새로운 진화를 시도한다.[2)]

문화원형은 민족 정체성을 구성하고 있는 집단적 무의식의 내용물이 구체화된 보편적인 표상이나 결과물로서의 민족문화를 의미한다. 문화(culture)라는 단어는 인류학의 선구자인 에드워드 테일러(Edward B.Tylor)에 의해 인류학에 소개되었고, 하나의 전문적 용어가 되었다. 그는 그의 저서 '원시문화'에서 문화를 "지식, 신앙, 예술, 법률, 도덕, 관습, 그리고 사회의 한 성원으로서의 복합총체"로 기술하고 있다.[3)] 레슬리 화이트는 문화의 기원을 상징(symbol)에서 찾는다. "모든 종(種)중에서도 인간만이 -더좋은 용어를 찾아서- 우리가 상징력이라고 부르는 하나의 능력을 가지고 있다. 인간이 갖는 문화의 기초를 상징으로 설정한 화이트의 견해는 문화원형을 이해할 수 있는 근거가 될 수 있다.

2. 문화원형에서의 전통과 민족주의

전통이란 '전하여(傳)', '이어지는(統)'것의 풀이처럼 답습에 의해 재현하는 것만이 아닌 현재의 삶에 이어져 내려오는 의미로 표현되어야 할 것이다. 현재로 이어지지 않는 전통은 진정한 의미에서 전통이라 할 수 없기 때문이다.[4)] 전통이란 결코 현재와 상관없는 과거의 것일 수만은 없다. 그것은 우리의 삶이란 우리의식의 저변에서 이어져 온 가치관속에 있기 때문이다.[5)] 문화원형은 전통의 현대화를 주창한다. 전통은 만들어진 것이고 이같은 전통의 창조는 사람들 사이에 존재하는 경제적·사회적·정치적 차이점을 극복하고 '상상된 공동체'를 만들어 내는 공통분모를 형성하는데 기여한다는 것이다.

5천년의 역사적 전통을 자랑하는 찬란한 문화유산을 디지털화 하면서 이를 문화산업의 전략적 무기로 채택하는 일은 상당한 타당성을 지닌다. 그러나 지극한 민족정서에 호소하는 집착과 자극만으로 세계적인 문화 보편성을 확보하기가 어렵다. 텍스트와 텍스트의 소통, 오늘의 텍스트는 과거의 어떤 텍스트를 어떻게 전거하고 있는가[6)]하는 상관관계의 구축이야말로 우리 문화원형의 디지털화 사업을 통한 세계적인 문화상품으로써의 성공적인 교류를 보장받을 수 있는 관건이 될 것이다.

만들어진 전통은 비교적 최근의 역사적 혁신물인 '민족'과 그것에 부수된 현상들이 민족주의·민족국가·민족사등과 깊은 관련이 있다.

탁석산은 "민족의 이름으로 무엇이든 할수 있을 것 같고 민족에 도전하는 일은 용납되지 않는 지금의 분위기를 나는 의심한다. (중략)민족이란 상상의 공동체이므로 이제는 해체해야 한다. 민족이 그동안 개인을 억합하는 기제로 사용되었으므로 마땅히 해체되어야 한다" [7)]고까지 주장한다. 민족주의를 사다리라고 규정한 그는 국민에서 시민으로 전환해야 하며, 국가의 백성으로 사는 것이 아니라 시민이 주체가 되며 민족을 벗어던져야 한다는 차원에서의 세계체제 구축을 설파하고 있다.

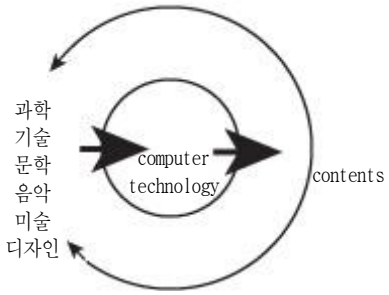
문화원형이 전통을 기반으로 하는 소재들의 현대적 재해석을 통해 디지털콘텐츠화 하는데 있어서 우리가 주목해야 하는 것은 이처럼 '만들어진 전통'과 특정 지역과 특정 인간집단만의 공동체적 고착성을 경계해야 한다는 점이다. 문화원형을 통한 문화의 산업화의 지향점은 보편성 확보에 있으며, 이러한 특질은 원소스 멀티유스의 완성을 위한 중간재라는 점에서 더욱 의미가 있다고 생각한다.

3. 문화원형과 디지털 융합

한국디지털콘텐츠학회는 컨텐츠를 '다양한 미디어를 통해서 가치와 효익을 제공하는 핵심의 지식과 정보'라고 정의하고 있다.[8)] 이는 다양한 매체를 이용하여

2) 정규호, 韓國 文化原形 디지털 開發의 類型分析과 商品化 可能性에 대한 硏究, 중앙대학교 석사논문, 2006
3) 레슬리 A.화이트, 이문웅역, 「문화의 개념」 일지사, 1996,p.49
4) 최범, 「한국적 디자인 또는 복고주의 비판」 디자인하우스, 1995
5) 김종의 「마음으로 읽은 동양의 정신세계」 신지서원, 2001
6) 이윤기 「춘아춘아옥단춘아 네아버지 어디갔니」 민음사, 2001,p.18
7) 탁석산 「한국의 민족주의를 만한다」 웅진닷컴, 2004,p.6
8) 김진우 「DIGITAL CONTENTS@HCI Lab」 영진, 2002

사용자에게 가치, 의미를 제공하는 모든 형태의 내용이라할 수 있다. 이러한 콘텐츠의 구성요소는 부호, 문자, 음성, 음향, 이미지 등이다. 김영기(2002)는 “콘텐츠 세계는 헤아릴 수 없는 많은 사람들, 문명과 문화의 발생이후 지구상에 살아온 인류들에 의해 남겨진 인간활동의 모든 것이며, 이 모든 경우의 콘텐츠 전부다.”라고 정의했다. 광의적 콘텐츠는 이러한 총체적 문화를 담고 있다. 디지털 환경에서 다양한 지식의 융합이 실현되며 전통적 양식의 콘텐츠도 보다 다양한 문화성을 담을 이야기의 형식을 통한 콘텐츠로 진화되어 간다. 광의적 의미의 콘텐츠는 디지털 환경의 콘텐츠와 아날로그적인 콘텐츠로 인류문화 활동의 총체라 할수 있다.



[표 1] 콘텐츠화 현상

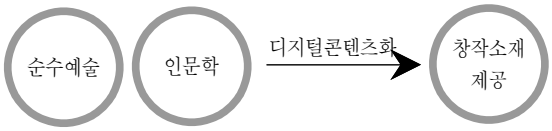
콘텐츠는 좁은 의미로 다음과 같이 해석된다. 일반적으로 콘텐츠라 하면 디지털 기술을 배경으로 하는 디지털콘텐츠를 말한다. 디지털(digital)이라함은 의미있는 내용이 영(0)과 일(1)로 구성된 이진수의 형태로 생산되고, 소비된다는 것을 뜻한다. 이에 기초해 최근에 제정된 온라인 디지털콘텐츠 산업발전 안에서는 디지털 콘텐츠를 부호, 문자, 음성,이미지, 영상으로 이루어진 자료 또는 정보로써 그 보존 및 이용에 효용을 높일수 있도록 전자적으로 제작되거나 처리된 것으로 규정하고 있다. 따라서 디지털 콘텐츠란 ‘유무선 정보 통신망에서 사용하기 위해 디지털 방식으로 제작하거나 처리된 콘텐츠’라 할수있다.[9] 또한 부호, 문자, 음성, 이미지, 영상 등이 IT기술과 결합하여 전자적 형태로 제작 또는 처리된 자료 또는 정보를 말하며, 온라인 디지털 콘텐츠는 정보통신망에서 사용되는 디지털콘텐츠를 말한다.

디지털콘텐츠 산업은 위에서 짐작할 수 있는 것처럼 복합한 구조를 지닐 수밖에 없고, 이유는 무엇보다도 콘텐츠 상품자체가 비교적 표준화되고 정형화된 일반적인 유형의 재화와는 달리 그 자체로 매우 문화적인 특성을 갖기 때문이다.

Ⅲ. 문화원형 디지털콘텐츠화사업 동향

1. 문화원형 디지털콘텐츠화 사업

문화콘텐츠의 경쟁력은 흥미롭고 창의적인 소재 발굴에 달려있다. 그리고 창의적 소재야말로 전통사회로부터 현대에 이르기까지 면면히 이어오는 문화적 전통--문화원형에 의존한다고 해도 과언이 아니다. 우리에게는 반만년의 역사가 있고 그속에 살아있는 숨쉬는 문화원형이 있다. 문화원형이야말로 창의력과 경쟁력의 보고이자 잠재적 자원이다. 이러한 문화원형을 디지털콘텐츠화(창작소재화)하여 창작기반을 조성하고 경쟁력을 확보하고자 하는 것이 우리 문화원형의 디지털콘텐츠화 사업이다.



[그림 1] 우리문화원형의 디지털콘텐츠화 사업[10]

우리문화원형의 디지털콘텐츠화 사업은 문화관광부와 한국문화콘텐츠 진흥원에서 2002년부터 시작되어 2006년까지 5년간 500억여원을 들여 진행되었고 우리 문화원형 디지털사업을 추진하면서 역사・민속・신화・건축・예술등 160개 문화원형 과제를 통해 약 60만개 아이템을 개발했다.

창작기반 조성이 우리 문화원형의 디지털콘텐츠화 사업의 목적이라는 점에서 창작소재를 직접 찾아내는 공모사업은 본사업의 핵심요소 가운데 하나이다. 시나리오, 시각 및 청각, 전통문화/민속자료의 3개 분야로 실시된 2002년 공모에서 39개의 과제가 선정되어 개발 완료되었고 이 결과들은 애니메이션, 음악, 출판, 만화, 전자책, 캐릭터, 영화, 게임, 방송, 영상, 모바일, 인터넷 등 문화콘텐츠 산업의 필요한 창작소재로 제공됨으로써 문화콘텐츠 산업의 경쟁력을 향

9) 김진우 「DIGITAL CONTENTS@HCI Lab」 영진, 2002

10) 서순임, 공공 디지털문화콘텐츠 활성화 방안에 관한 연구,연세대학교 석사논문, 2006, p29

상시킬 것이다. 이를 위해 한국문화콘텐츠진흥원은 '문화콘텐츠닷컴' 시스템 구축을 완료했으며, 이를 통해 문화콘텐츠 디지털 유통의 새로운 장을 열게 될 것이다.

[그림 2] 가치사슬

우리문화원형 디지털콘텐츠화 사업은 문화콘텐츠산업에 기반이 되는 창의력·상상력의 원천자원 확보와 유통활성화를 통하여 문화콘텐츠의 기획, 제작자들에게 다양한 창작소재를 제공하는 문화콘텐츠 리소스의 보고를 구축하고자 한다. 문화콘텐츠유통은 KCRC(Korea Contents Resource Center)의 설립과 운영을 통한 Window Effect[11]의 극대화와 공공문화콘텐츠의 활용성을 제고하고 문화콘텐츠에 대한 저작권 관리의 체계화를 통하여 문화콘텐츠의 온라인 유통촉진을 위한 민간 문화콘텐츠와의 연계를 추진한다. 콘텐츠산업의 창작역량 활성화 모색을 위하여 문화원형 스타브랜드 발굴 및 육성을 지원하며, 문화원형콘텐츠의 해외수출 인프라 구축을 통해 문화산업의 국가 경쟁력을 높인다.

과제명 및 내용 요약	주관기관
흙의 美學, 빛과 소리-경기도자문화원형의 디지털콘텐츠 개발 경기도 문화예술의 대명사이자 한국적 장인 정신의 결정체인 도자문화의 원형을 예술적, 과학적측면에서 분석하여 기존의 문양 중심의 시각적 이미지와는 차별화된 질감(촉감), 빛깔 및 모양(입체시각), 소리(청각)의 요소를 아울러 갖춘 오감체험형 공감적인 콘텐츠를 개발	경기디지털콘텐츠진흥원
"千佛千塔의 신비와 일어서지 못하는 臥佛의 恨" 雲住寺스토리 뱅크 '운주사 불국토 이상국가론'과 '대동사상', '평등사상'에 담긴 전통민족문화 원형을 운주사의 조형물과 건축물의 외적 아름다움을 통해 재발견하고, 다양한 설화와 구전이야기를 산업적 OSMU원천스토리 및 DB로 제작	광주정보문화산업진흥원
잃어버린 백제문화를 찾아서(백제금동대향로에 나타난 백제인의 문화와 백제기악탈 복원)	대전엑스포과학공원
예술적 문화적으로 우수한 "백제금동대향로"를 통하여 우수한 백제문화 콘텐츠를 개발하고, 일본에 전수된 "백제기악탈"을 복원하여 우리문화의 우수성을 알리며, 이를 한국적 문화콘텐츠로 산업에 활용	(대전문화산업지원센터)
삼별초 문화원형에 기반한 디지털콘텐츠 개발 항몽의 역사속에 담긴 삼별초군의 방어체계, 성곽, 전투, 인물, 설화등의 문화원형을 발굴, 디지털콘텐츠화로 개발하여 게임, 캐릭터뿐만 아니라, 문화상품분야 및 관광등의 오프라인 산업에서도 활용가능한 콘텐츠로 제작	제주지식산업진흥원
한국 전통일간과 철제연장사용의 디지털콘텐츠 개발-금속생활공예품 제작을 중심으로 고대로부터 철생산의 중심지였던 충북의 철문화를 중심으로 '만드는 이'와 '만드는 일'에 대한 과학기술적, 공예기술사적 접근을 통해 다양한 디지털콘텐츠로 개발	청주시문화산업진흥재단

[표 2] 2005년 지역 문화원형콘텐츠 개발지원사업(5개)

결국 문화원형의 디지털콘텐츠화 및 문화콘텐츠유통체계 확립, 저작권 집중관리 및 유통인증제 도입을 통하여 국내 문화콘텐츠의 창의력과 경쟁력을 강화하여 국내 문화콘텐츠산업의 활성화 및 나아가 세계 문화콘텐츠를 선도할수 있도록 추진하는 것이다.
디지털콘텐츠 지원사업의 추진방향은 크게 창작기반과 유통부문으로 나뉠수 있다.

1-1. 창작기반

문화콘텐츠 지원사업의 대표적 모범사례로 지정하여 고용창출 효과, 지방문화산업의 균형적 발전을 도모하였다. 다양한 산업분야와 연계된 문화콘텐츠의 산업적 파급효과가 증대하였다. 예로 건축, 화장품 이벤트등 전통적 산업분야의 창작소재로 산업적 파급효과 증대("사이버 전통한옥마을셋트"→건축설계등에 응용(건축도감 출판예정)등 하였고 지방문화산업의 균형적 발전에 기여하였다.[12]
인문학 및 순수예술등 문화산업 분야의 활성화 기반을 제공하여 한국 문화콘텐츠학회, 인문 콘텐츠학회 등의 설립 및 활성을 도모했다. 문화콘텐츠 산업의 기획/시나리오/디자인/상품화등의 산업단계에서 필요한 독창적인 창작 및 기획소재를 제공하였다.

1-2. 유통부문

정책연구사업 공공문화콘텐츠 권리처리방안 연구, 공

11) 콘텐츠를 시간의축을 따라 다른 시점에 각기 다른 채널을 통해 차별적인 가격을 적용하여 공급하는것. 창구화를 통해 지불의사가 높은 매체순으로 배급시기를 조절하여 영상물을 판매함으로서 생산자의 입장에서는 수익을 극대화하고, 수용자의 입장에서는 적절한 지불을 통해 콘텐츠를 소비할수 있게 한다.

12) 지방고유의 전통문화와 문화유산등의 디지털화를 통한 각 지방의 문화콘텐츠 산업의 기반마련(총과제중 지방21%)

공문화 콘텐츠권리 위탁방안과 유통방안 연구, 공공문화콘텐츠 활용촉진방안 연구, 공공문화콘텐츠 품질인증방안 연구를 추진한다.
문화콘텐츠닷컴 위탁운영사업자 선정 및 안정적 운영과 공공 문화콘텐츠마케팅 활성화를 위한 오프닝 행사등을 통해 유통시스템을 추진하였다.
현재 제공되는 문화원형의 디지털콘텐츠는 웹서비스를 구축하여 '문화콘텐츠닷컴 http://www.culturecontent.com/을 통해 서비스가 제공되고 있다.

2. 문화원형 디지털콘텐츠의 상품화사례

조상의 문화를 오늘날 되살려 이야기를 덧붙이고 상품화하는데 힘을 쏟는 것은 비단 우리만의 일은 아니다. 이웃나라 중국과 일본도 문화원형을 활용하는데 열중하고 있다. 2008년 베이징 올림픽마스코트인 다섯 '푸와(Fuwa-복덩이라는 뜻)'의 머리장식은 중국 전통 문양을 이용해 만들었다. 팬더를 캐릭터화환 '징징'의 머리장식은 송대 도자기의 연꽃잎 무늬에서 따왔다. 올림픽 성화를 상징하는 '환환'의 경우 둔황벽화의 화염모양에서 힌트를 얻은 것이다.[13] 영양을 캐릭터로 만든 '잉잉'과 제비를 상징하는 '니니'의 머리장식 역시 칭짱고원 지역의 액세서리와 전통 제비연에서 각각 아이디어를 얻었다.

[그림 3] 베이징 올림픽 마스코트

또한 중국무술과 수묵화 기법, 전통이야기를 결합시킨 휴대용 단편 애니메이션, 올림픽, 개최지인 그리스 신화를 차용한 TV 애니메이션, 고서적 「산해경」을 응용한 대형 무대극 등 다양한 문화 창작물을 준비중인 것으로 알려졌다.
일본 또한 일찌감치 옛문화를 창작물의 소재로 사용해왔다. 1967년 「일본 요괴 시리즈」「지옥소송」등 일본 전통 귀신, 정령, 요괴등을 소재로 한 호러물로 명성을 얻을수 있었다.
실제로 기모노는 이제 모든 세계인에게 통하는 의상이고, 일본 무사의 이미지는 할리우드 명화 단골 소재다. 중국도 영화를 통해 일찌감치 세계시장에서 전통문화의 이미지를 심어놨다.
외국의 사례[14]를 보면 월트디즈니의 애니메이션의 내용중 디즈니 자체 창작물은 거의 없다. 〈인어공주〉, 〈피터팬〉, 〈뮬란〉, 〈피노키오〉 등 디즈니 작품의 95% 이상은 모두 문화원형에 기반하여 창작되었다. 중국의 헐리우드 진출영화로 〈와호장룡〉, 〈황비홍〉, 〈소호강호〉 등 중국이 만들어낸 세계적 흥행에 성공한 영화들 역시 모두 중국의 대표 문화원형인 무림역사 이야기에 기반을 두고 있다.
〈세익스피어 인 러브〉, 〈반지의 제왕〉, 〈해리포터〉 등도 자국의 권위있는 원천이나 신화와 같은 문화원형에 근거한 작품이다.
국내에서 1,230만 관객을 동원한 영화 '왕의 남자'와 한류의 중심에 섰던 드라마 '대장금'을 비롯해 최근 '주몽', '황진이'등도 역시우리의 전통문화를 소재로 한 대표적 성공사례라 할수 있다.
문화원형은 이처럼 문화콘텐츠 사업에서 창작소재로서 무한한 활용가치가 있고, 거듭되는 성공사례에 힘입어 제2의 한류붐을 일으킬 문화콘텐츠 산업자원으로서 그 중요성이 새롭게 부각되고 있다.[15]

[그림 4] 문화원형을 소재로 한 왕의남자와 주몽

영화 '왕의 남자'가 16세기 한양 분위기를 실감나게 살릴수 있었던 것은 한국문화콘텐츠 진흥원의 문화원형 디지털화사업을 통해 개발된 문화원형 '디지털 한양'이 있었기에 가능한 일이었다. 한국문화콘텐츠

13) 중앙일보, 2007,2월16일자 3면

14) 서순임, 공공디지털문화콘텐츠 활성화 방안에 관한 연구, 연세대학교석사논문, 2006,p37.

15) 뉴스와이어, 2007, 2월11일자

진흥원에서 개발한 디지털 문화원형 콘텐츠는 이제 영화, 드라마 뿐만 아니라 캐릭터, 패션, 디자인 등의 산업부문 및 공공부문('국정 교과서', '국회 홈페이지', '경주세계문화엑스포'등)' 등 다양한 분야에 약 1,700건 이상 활용되고 있다.

결론적으로 문화콘텐츠는 자국민을 대상으로 하면서도 동시에 세계 전체를 수요대상으로 해야 한다. 세계를 지배하는 문화콘텐츠를 보면 하나같이 해당 문명권의 근본적 속성을 강하게 지니고 있다. 그러면서 보편적 문화를 지향할 수 있도록 개발되었다. 그렇게 개발된 문화원형 기반 문화콘텐츠는 세계적 보편성을 근본에 깔고 있으면서 다른 문명권에서 느낄수 없는 신비감, 호기심과 같은 낯선 요소를 지니고 있다.

3. 문화원형 디지털콘텐츠의 문제점

문화원형 콘텐츠화 산업의 개발의미는 디지털 정보화시대에는 창조적, 지적 활동의 근간이 되는 '창작소재'의 효율적인 개발이 국가발전의 기반이 될것으로 보인다. 다음은 창의적 소재의 콘텐츠발굴과 활성화에 관한 문제점을 살피고 그 해결방안에 대해 알아보고자 한다.

시대적 편중[16] -대개의 개발항목이 조선시대의 문화원형을 대상으로 하고있다.

체계성 부재-소재별 개발로 사업활용도의 체계적 분류는 미흡함

상황별, 행위별 접근의 부재-애니메이션과 같이 시나리오 기반형 장르는 스토리의 주제별 분류내지는 주제별 개발이 절실하게 요망됨

인물중심소재 개발부재-인물 소재의 핵심이라 할수 있는 인물자체의 삶과 관련된 소재는 개발이 이루어지지 않음

허구적, 환상적 소재 개발부재-현 산업 장르의 대세가 판타지적 성향을 근간으로 하고 있으므로 문화산업계의 환상성에 대한 요구를 충족시키기에 미흡함.

DB구축의 부재-동일한 문화원형 소재라도 다양한 라이브러리를 통해 개발자의 선택의 폭을 극대화시켜 줄 필요가 있음

시나리오 창작소재 개발 미흡 - 단순한 설화의 나열이나 번역에 치우치지 않은 서사 공학적 분석이 가해진 시나리오 창작소재 개발이 절실하게 요구됨

문화원형콘텐츠의 개선방안으로는 다음과 같다.

3-1. 명확한 정체성과 보편적 세계관의 소재발굴

-캐릭터는 스토리 요소와 디자인요소를 모두 갖추고 있기 때문에, 스토리가 없는 디자인 요소만 가지고 커뮤니케이션 미디어로 활용할 수 없음

-꿈과 모험을 다시 경험하고 싶은 어른들을 끌어 들일수 있는 스토리개발이 요구됨

3-2. 이미지DB구축

-문화원형 창작소재는 캐릭터를 개발할 때 캐릭터의 의복, 소품, 아이템등에 참고자료로 활용될 수 있는 여지는 많음

-대부분 캐릭터 전문디자이너는 원형이 갖고 있는 이미지를 통해 창작 아이디어와 모티브를 얻는 수준에서 문화원형 창작소재를 활용할뿐 현재 문화원형 디지털콘텐츠 개발업자가 재구성한 3D캐릭터를 그대로 활용하지 않는 실정임

3-3. 감성과 공감을 체험할수 있는 다양한 콘텐츠 발굴

-현재 문화원형 창작소재로 개발된 문화원형 디지털콘텐츠는 체험과 이야기를 동시에 담아낼 수 있는 전시회에도 활용될수 있으며, 교육콘텐츠(에듀테인먼트)의 소재로 활용될 수있는 여지가 많은 만큼, 이에 대한 구체적 콘텐츠 개발이 필요함

Ⅳ. 문화원형 디지털콘텐츠의 활성화방안

1. 문화원형 디지털콘텐츠 개발의 중요성

문화원형 콘텐츠화 산업의 중요성은 다음과 같다.

첫째, 문화콘텐츠화 산업은 21세기 지식경제의 핵심산업이다. 문화콘텐츠 상품의 개발,제작,유통등과 관련된 서비스 산업으로 인간의 창의력과 지식의 집약된 분야로 디지털 기술발전 및 미디어 융합에 따른 확대 재생산을 통해 고부가가치를 창출하는 서비스 산업의 핵심 분야이며, 환경 친화적인 미래형 산업이다. 둘째, 높은 부가가치를 창출하며 파급효과와 우리

16) 서순임, 공공디지털문화콘텐츠 활성화 방안에 관한 연구, 연세대학교석사논문, 2006,p37.

문화에 대한 호감은 한국제품 이미지 상승과 더불어 관광및 의류 가전제품으로까지 상승되는 역할을 한다.

셋째, 콘텐츠수요의 폭증이다. 다매체·다채널시대가 되면서 디지털위성방송의 등장으로 방송채널200여개가 생겨나며, 디지털시대의 도래로 디지털가전, 홈네트워킹, 사이버 아파트등이 등장하고, 세계 최고 수준의 초고속, 정보통신망이 구축되고 있다.

넷째, 세계적으로 경쟁력있는 국가 비즈니스 분야이다. 문화콘텐츠 산업의 가장 중요한 요소는 전통문화와 창의력이다. 유구한 역사와 독특하고 아름다운 우리만의 문화를 보유하고, 창의력이 뛰어난 국민성은 무한한 시장확대 가능성을 보여주고 있다. 규모가 크고 성장 가능성이 높은 산업이기에 큰 파급효과를 기대할수 있다.

2. 문화원형 콘텐츠의 활성화방안과 지원

문화원형의 디지털콘텐츠화 사업은 전통을 현대적 감각으로 재해석함으로써 우수한 콘텐츠를 다량 확보하겠다는 전략적 접근방식의 하나로 채택된 것이다. 결국 문화원형의 디지털 콘텐츠화사업은 '세계적인 개념의 문화콘텐츠 구축'이라는 명제의 달성을 위해 우리 민족과 우리의 전통으로만 일방 통행하는 집착에서 벗어나야 한다. 오히려 유사문화권 및 이질적인 문화적 요소에 대한 접근으로 문화보편성의 확보와 함께 다양성의 유지를 이끌어 냄으로써 더욱 커다란 효과를 만들어야 한다. 우리 손으로 다른 문화권에 대한 원형을 분석하고 이를 우리 전통 요소에 적합하게 체화하는 것도 하나의 방법이 될수 있다고 본다.

2007년 1월24일 문화관광부는 전통문화원형의 문화콘텐츠 산업 창작소재 활용 및 이를 통한 창작기만의 인프라 강화를 골자로 '문화원형 디지털콘텐츠화 제2차 기본계획'을 발표하였다.[17] 이것은 문화원형에 기반한 문화콘텐츠 산업의 미래 경쟁력을 확보하여 창의적인 문화콘텐츠 강국 실현에 기여하는 것은 비전으로 하고 있다. 제2차 사업의 주요내용을 보면 ① 창작인프라 지속 강화 ②개발된 콘텐츠의 산업적 활용 촉진, ③ 창작소재(리소스 콘텐츠)-시장 육성 ④ 현신체계 마련등 4대과제를 설정하고 16개 사업을 제시하고 있다. 제2차 사업의 추진을 통한 기대효과는 미래 문화콘텐츠 산업의 성장 원천으로 원천자료의 중요성이 강조되고 있는 시점에서 다양한 소재에 대한 점유권을 선점하여 콘텐츠 소재 시장(콘텐트 리소스)이라는 신시장을 조성하는 등 콘텐츠 강국으로서의 주도적 위상을 갖추는 데에도 기여할 것으로 기대하고 있다.

문화콘텐츠개발이 국가적 차원에서 강조되면 여러가지 사회현상이 나타나는데 그 대표적 경우가 문화콘텐츠 관련된 연구소가 신설된 대학 내에 문화콘텐츠 관련학과가 생기고 문화콘텐츠 산업을 담당할 후속세대가 배출되기 시작한 점은 우리사회에 문화콘텐츠산업이 깊숙이 뿌리내리기 시작하였음을 잘 보여주는 예이다. 문화 분야는 특성상 개인, 법인, 정부가 나서서 지원하는 별도의 단계가 필요하다. 중앙정부는 올바른 방향을 제시하고 국가 전체적인 차원에서 시너지 효과가 있도록 조정하는 것으로 되어야 할 것이다. 첫째, 이를 통해 국내 클러스터 내의 경쟁에서 탈피하여 장기적 글로벌 클러스터링에 주력할 필요가 있다. 문화콘텐츠산업발전이 산업과 공간상의 파급효과를 극대화하여 우리나라 전체산업구조 고도화에 기여할수 있는 정책이 요구된다. 전 국토차원에서 효율적 역할분담을 목표로 지방 정부간 경쟁과 협력체제를 구축하는 방향이 되어야 한다. 따라서 다양한 구성요소를 적절히 창출, 지원, 활용하는 육성정책이 필요하다.

둘째, 문화콘텐츠산업과 관련된 지역재 사업서비스의 지원능력 제고가 필요하다. 즉 중앙(서울권)소재관련 업체들과 기술교류및 프로그램 교환을 위한 네트워크 구축지원이 필요하다. 문화콘텐츠 산업의 수도권 집중으로 지역문화 콘텐츠산업관련 업체들은 정보와 지식공유에 어려움을 겪고 있는 실정이다.

셋째, 문화콘텐츠산업의 발전을 위한 정책과제에서 또 중요한 사업은 '지역특화문화콘텐츠 및 창작소재 개발사업을 지원'하는 것이다. 지역간 장·단점을 보완할수 있는 협력과 선의의 경쟁이 필요하리라 본다. 문화의 세기를 맞아 문화입국에 필요한 기초환경을 조성하고 지방문화 콘텐츠산업을 육성하여 지역중심의 내수시장을 확대함과 동시에 수요를 창출하여야 한다. 마지막으로 디지털콘텐츠 관련 산업의 우수전

17) www.kodic.com

문 인력을 양성해야 할 것이다. 국내서는 많은 문화산업 인력을 배출하고 있으나 현장적응의 부족과 많은 문제로 전문인력이 부족하다. 산업발전을 위해서는 관련전문 인력의 양성이 필수적으로 미국의 실리콘밸리나 일본의 비트밸리 등은 다양한 공교육기관과 사교육기관에서 산업에 필요한 전문인력을 양성하고 있다.

Ⅴ. 결론

디지털 기술의 발전과 더불어 국가간 콘텐츠 유통이 활발하게 이뤄지면서 문화의 세계화 추세에 대응방안에 중요한 과제로 떠오르고 있다. 세계수준의 IT인프라를 바탕으로 인터넷 및 모바일 콘텐츠등 디지털 콘텐츠산업이 빠르게 성장하고 있다. 그러나 아직 음악이나 만화산업등 일부산업은 침체상태고 문화콘텐츠산업의 특성인 멀티유즈나 미디어믹스 접근이 초기수준을 벗어나지 못하고 있다.

문화콘텐츠산업이 미래 국가경쟁력을 좌우하게 될것인데 이는 문화예술활동 및 문화산업의 활성화가 국가에 역동적인 이미지를 제공하고 결국은 국가산업을 강화시키는 중요한 기틀이 되기 때문이다.

문화원형과 정보통신 산업의 융합으로 영상이나, 방송, 음악, 게임, 애니메이션, 캐릭터, 출판물 등 문화산업의 주요 분야들이 디지털화 과정을 거쳐 새로운 상품인 디지털 콘텐츠로 제작되고 있고, 방송과 통신망을 통해 시공간의 제약없이 급속하게 유통·확산됨에 따라 디지털콘텐츠 산업이 문화산업의 주력으로 부상하였다. 이에 본고에서는 문화원형의 이론적 배경을 통해 문화원형의 디지털콘텐츠의 의미와 중요성에 대해 알아보고 앞으로 나갈 방향에 관련한 활성화정책과 방안을 제시하였다 이러한 환경을 바탕으로 문화콘텐츠 정책방향과 지원사업의 결과에 대한 지속적 평가와 피드백 시스템도 구축하고 이를 통한 정책의 질을 높이고 환경변화에 보다 신축적으로 대응할수 있는 체제를 강화해야 할 것이다.

참고문헌

1) 김원제, 컨텐츠산업의 패러다임 전환에 따른 한국 컨텐츠산업의 시장 매커니즘 조정방안, 중앙대 석사학위논문, 1999

2) 박현욱, 문화산업 발전에 따른 문화콘텐츠 산업정책연구, 국민대 석사학위논문, 2002

3) 서순임, 공공디지털문화콘텐츠 활성화방안에 관한 연구, 연세대석사논문, 2006

4) 정규호, 韓國 文化原形 디지털 開發의 類型分析과 商品化 可能性에 대한 硏究, 중앙대학교석사논문, 2006

5) 정영진, 디지털 문화컨텐츠의 활성화 방안에 관한 연구, 명지대학교석사논문, 2004

6) 장희진, 문화예술분야에서의 디지털컨텐츠 활용방안에 관한 연구, 단국대석사논문, 2003

7) 성균관대학교 미디어문화콘텐츠연구소, 문화산업 발전을 위한 디지털미디어 콘텐츠 육성방안 연구, 성균관대학교, 2003

8) 우리 문화원형의 디지털콘텐츠화 사업 종합계획 2003~2007 한국문화콘텐츠 진흥원 중앙대학교 문화유산디지털연구센터

9) 최혜실, 문화산업과 인문학, 순수예술의 소통방안을 위한 일고찰, 인문콘텐츠 창간호, 2003

10) 한국문화콘텐츠진흥원, 문화콘텐츠 국내외 교육기관 현황조사, 2005

11) http://library.yonsei.ac.kr/

12) http://www.culturecontent.com/